

Nr. 1014

Alles für die SOL

Hetzjagd auf Kranenfalle – ein Abenteuer mit den drei Betschiden

von H. G. EWERS

Mehr als 400 Jahre sind seit dem Tag vergangen, da Perry Rhodan durch seine Expedition mit der BASIS tiefe Einblicke in die kosmische Bestimmung der Menschheit gewann 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 Anfang des Jahres 3583, 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 scheinen dazu bestimmt zu sein, ein Leben voller Gefahren zu führen.

So ist es auch auf dem Planeten Kranenfalle, den die drei ehemaligen Jäger von Chircool erreichen, nachdem sie sich aus dem Nest der 17. Flotte absetzen konnten. Doch die Betschiden lassen sich nicht beirren - sie riskieren ALLES FÜR DIE SOL...

Die Hauptpersonen des Romans:

Surfo Mallagan, Brether Faddon und Scoutie - Drei Jäger werden gejagt.

Mayer - Ein hilfreicher Roboter.

Daccsier - Kommandantin der BRODDOM.

Gonos - Ein Tart.

1.

„Was ist das?“ flüsterte Scoutie.

Die Sonne hing schon ziemlich tief am Himmel, als die drei Betschiden unter Führung des Tarts Gonos das Ufer eines breiten Stromes erreichten.

Gonos drehte den Echsenkopf hin und her und lauschte auf die schrillen Pfeiftöne, die, so schien es, in regelmäßigen Intervallen über den Strom hallten, dessen lehmig-braune Fluten sich träge durch ein etwa vierhundert Meter breites Bett wälzten.

„Kopfjäger“, erklärte sie. „Halbintelligente Flußinselnbewohner, deren Stämme ständig gegeneinander Krieg führen.“

„Können sie uns gefährlich werden?“ fragte Surfo Mallagan.

Gonos spähte zu der langgestreckten Insel hinüber, die mitten im Strom lag. Ihre Ufer waren unter grünem Dickicht verborgen; dahinter ragten riesige Urwaldbäume empor.

„Hier in der Wildnis schon, sagte der weibliche Tart.“

„Erst im nächsten Königsblütental sind wir sicher vor ihnen. Dorthin wagen sie sich nicht. Aber hier müssen wir auf Fallen achten, die sie gern in Ufernähe anlegen. Außerdem ver-schießen sie aus Blasrohren giftige Egel, die euch mit eurer weichen Haut gefährlich werden können.“

1

„Gegen unsere Strahlwaffen kommen sie aber bestimmt nicht an“, erklärte Brether Fad-don und schlug mit der flachen Hand an die Gürteltasche, in der sein Schocker stak.

„Da wäre ich nicht so sicher“, meinte Surfo skeptisch. „Sie können sich bestimmt lautlos anschleichen.“ Er blickte sich aufmerksam um. Auch er hatte, wie Brether und

der Tart, seinen Raumsack abgelegt. Wie Brether und Scoutie trug er nur noch die leichte Bord-kombination der Herzoglichen Flotte. Die schweren Raumanzüge hatten sie vor ihrem Aufbruch ausgezogen und in den Raumsäcken verstaut.

„Sie ähneln den Riesenspinnen von Durdos“, erklärte Gonos und sah sich ebenfalls aufmerksam um, wobei sie mehr nach oben als auf den Boden schaute. „Die Körper sind halb so groß wie eure, aber sie haben acht lange, dünne Gliedmaßen, von denen vier in dreifingrigen Händen enden. Sie können lange Strecken unter Wasser schwimmen, wobei sie große Luftblasen mitnehmen. Auf dem Lande bewegen sie sich meist in den Baumwip-feln. Gib mir deinen Impulsstrahler, Scoutie!“

Die Betschidin reichte dem Echsenwesen ihren Hochenergiestrahler. Sie selbst nahm ihren Schocker in die rechte Hand.

Gonos zielte mit der Waffe in die Baumwipfel und gab einen Schuß ab. Der ultrahelle Energiestrahler ließ zirka vier Kubikmeter Äste, Zweige und Laub aufflammen. Etwa fünf Meter von dieser Stelle entfernt gerieten Zweige in Bewegung, dann wurde es wieder ruhig.

„Nicht getroffen“, sagte Brether.

Gonos gab die Waffe an Scoutie zurück.

„Es war ein Warnschuß. Er wird die Kopfjäger genug erschreckt haben, daß sie ihren Angriff verschieben. Aber wir müssen weiter, sonst überlegen sie es sich anders.“

Sie warf sich Scouties Raumsack wieder auf den Rücken und bewegte sich leicht gebückt weiter auf dem schmalen Wildpfad, dem sie seit einiger Zeit gefolgt waren. Brether Faddon und Surfo Mallagan nahmen ebenfalls wieder ihre schweren Raumsäcke auf und folgten dem Tart. Scoutie bildete das Schlußlicht. Ihren Schocker behielt sie in der Hand, und sie sah sich ständig um, wobei sie ihre Aufmerksamkeit auf das Wipfeldach konzentrierte.

Der Pfad führte dicht am Ufer des Stromes entlang. Nach etwa einer halben Stunde wurde ein Rauschen hörbar, das immer mehr answoll.

„Ein Wasserfall“, sagte Gonos. „Wir sind bald am Ziel.“ Sie wandte den Kopf. „Wo ist Scoutie?“

Surfo und Brether drehten sich um.

Surfo ließ seinen Raumsack einfach fallen, als er Scoutie auf dem Pfad hinter ihnen nicht sah. Im Laufen zog er seinen Schocker aus der Gürteltasche. Brether folgte ihm etwas langsamer. Auch er hatte seine Schockwaffe gezogen, aber seine Aufmerksamkeit galt nicht dem Pfad und der Suche nach Scoutie, sondern den Baumwipfeln über Surfo. Er mußte verhindern, daß Surfo von dort oben angegriffen wurde.

„Hier ist sie!“ rief Surfo gleich darauf.

Er eilte auf Scoutie zu, die sich soeben unter dem Körper einer etwa zwei Meter langen Raubkatze hervorwand und ein blutiges Messer in der linken Hand hielt. Ihr Schocker lag neben der Raubkatze auf dem Boden.

Surfo Mallagan half der Gefährtin auf die Beine.

„Bist du verletzt?“

Scoutie schüttelte den Kopf. Sie atmete schwer, und es dauerte eine Weile, bis sie wieder sprechen konnte. Unterdessen waren auch Brether und Gonos herangekommen. Der Tart erfaßte die Lage mit einem Blick und lief den Pfad weiter zurück.

„Es sprang mich an“, berichtete Scoutie und blickte auf den reglosen Körper des Tieres. „Ich glaubte, etwas dort oben gesehen zu haben, deshalb bemerkte ich das Tier zu spät.“

„Nicht ganz zu spät“, meinte Brether.

2

„Na, ja, ich konnte mich gerade noch ducken“, erklärte Scoutie. „Dadurch flog das Tier über mich hinweg. Bevor es zum nächsten Sprung ansetzte, lag ich auf seinem Rücken und habe mit dem Messer...“ Sie bückte sich, stieß die Messerklinge in den Boden und säuberte sie auf diese Weise, dann richtete sie sich wieder auf. „Im Todeskampf wälzte das Tier sich auf den Rücken und begrub mich unter sich.“

Aus der Nähe ertönte dreimal das helle Summen eines Schockers.

Surfo blickte dorthin, wo vor wenigen Sekunden noch Scouties Schockwaffe gelegen hatte. Sie war verschwunden.

„Gonos“, sagte er. „Wir müssen ihr helfen.“

Doch da tauchte der Tart bereits wieder auf. Gonos hielt Scouties Schocker in der Hand, und in der anderen Hand hielt sie einen fast leeren Raumsack.

„Das ist meiner“, sagte Brether Faddon verblüfft. „Wo hast du ihn her, Gonos? Er müsste doch dort vorn liegen.“

„Die Kopfbjäger sind sehr schnell“, erwiderte Gonos. „Kommt, sonst holen sie die anderen Säcke auch noch!“

Sie rannte an den Betschiden vorbei. Nach wenigen Sekunden hatten sie sie eingeholt. Gonos stand neben den beiden anderen Raumsäcken. Sie waren unversehrt.

„Es waren anscheinend nur wenige Kopfbjäger“, meinte Gonos. „Sonst wären auch diese Säcke gestohlen worden.“

„Jetzt bin ich den größten Teil meiner Ausrüstung los“, sagte Brether erbittert.

„In den restlichen Säcken ist noch genug“, meinte Surfo Mallagan. Er blickte Scoutie an.

Sie wurde verlegen.

„Ich weiß, ich hätte den Schocker benutzen sollen anstatt das Messer“, sagte sie leise. „Aber die Macht der Gewohnheit...“

„Wir waren auf unserer Heimatwelt Jäger“, erklärte Surfo dem Tart. „Unsere Waffen waren Pfeil und Bogen, Speere und Messer. Energiewaffen besaßen wir nicht.“

„Alles hat sein Gutes“, erklärte Gonos weise. „Wärt ihr keine Jäger gewesen, würde Scoutie jetzt nicht mehr leben. Aber du solltest dich umstellen, Scoutie. Gegen Kopfbjäger hätte dir dein Messer nichts genützt. Hier!“ Sie reichte ihr den Schocker zurück.

„Danke!“ sagte Scoutie.

„Wir müssen weiter!“ sagte Gonos. „Bald ist es dunkel, dann müssen wir im Tal sein.“

*

Sie erreichten das Tal gerade bei Einbruch der Dunkelheit. Neben ihnen stürzten die Wasser des Stromes donnernd in die Tiefe. Im Schein mehrerer Lagerfeuer sahen die Betschiden und der Tart die Silhouetten einiger primitiver Hütten und die Gestalten von Kranen, die sich zwischen den Feuern bewegten.

Hinter ihnen lärmten die Bewohner des Dschungels und übertönten sogar das Donnern des Wasserfalls. Es schien, als würde der Dschungel erst nachts zu vollem Leben erwachen.

„Die Kopfbjäger wagen sich nicht bis hierher“, erklärte Gonos. „Wir müssen uns links halten. Dort gibt es eine bewachsene Geröllhalde, auf der wir leicht absteigen können.“

„Ich spürte wieder diesen Druck hinter der Stirn“, sagte Brether Faddon. „Sollen wir wirklich ins Tal hinabsteigen?“

„Die Königsblüten werden euch nicht unter ihren Willen zwingen können, wenn es die

im anderen Tal nicht geschafft haben", meinte Gonos. „Und ihr müßt schon ins Tal gehen, wenn ihr mit Yistor sprechen wollt.“

Sie schlug unwahrscheinlich schnell mit der linken Hand durch die Luft. Es krachte, als sie das handspannenlange Insekt traf, das plötzlich vor ihr aufgetaucht war. Im nächsten Augenblick krümmte sich das Tier auf dem Boden, dann trat Gonos mit aller Kraft zu.

3

„Ein Knochenbeißer!" rief Gonos aufgeregt. „Wo einer auftaucht, werden bald mehr da sein. Ihre Gebisse sind so groß und scharf, daß sie eine Hand glatt abbeißen können. Kommt, weg von hier!"

Sie eilte durch niedriges Gestrüpp voraus, und die Betschiden folgten, so schnell sie konnten.

Sie erreichten den Talgrund und liefen auf die Lagerfeuer zu. Die ungefähr siebzig Kra-nen und fünfzehn Tarts hockten um ihre Feuer und aßen eine undefinierbare Suppe aus großen Fruchtschalen. Sie sahen die Neuankömmlinge, aber sie blickten nur flüchtig auf, dann aßen sie weiter.

„Setzen wir uns einfach!" sagte Gonos. „Wir müssen behutsam vorgehen, denn die Beeinflußten sind nicht immer gleich ansprechbar.“

Sie setzten sich.

„Ist Yistor dabei?" fragte Surfo Mallagan.

„Dort ist er", antwortete Gonos und deutete auf einen Kranen mit prächtiger Mähne, der sich gerade Suppe aus einem der Töpfe schöpfte, die an Stangen über den Feuern hin-gen. Anschließend hockte er sich auf den Boden und schlürfte genießerisch seine Suppe. „Die guten Manieren gehen durch die Beeinflussung leider weitgehend verloren", meinte Gonos dazu.

Surfo nickte und musterte die Gestrandeten. Ihre Kombinationen sahen ausnahmslos noch gut aus. Sie konnten demnach noch nicht lange auf Kranenfalle sein.

„Aber das sind nicht alle Leute der DALURQUE", meinte er. „Auch wenn man berücksichtigt, daß ein Teil der Besatzung immun ist und das Tal verlassen hat.“

„Es gibt mindestens noch dreißig weitere Siedlungen im Tal", erwiderte das Echsenwe-sen. „Der Rest der Besatzung wird woanders leben. Ich will versuchen, mit Yistor ins Ge-spräch zu kommen.“

Gonos erhob sich und schlenderte gemächlich zu dem Feuer, an dem Yistor hockte. Als wäre es selbstverständlich, hockte sie sich neben ihn und nahm ihm die Schüssel weg. Der Krane blickte sie an. Das blieb jedoch seine einzige Reaktion.

Gonos hob die Schüssel zum Mund und trank etwas von der Suppe. Anschließend gab sie dem Kranen die Schüssel zurück und sagte etwas zu ihm.

Yistor schüttelte seine Mähne und hob abermals die Suppenschüssel an die Lippen. Gonos wartete eine Weile, dann nahm sie sie ihm weg und schüttete den Inhalt auf den Boden.

Yistors Augen funkelten zornig, strahlten aber im nächsten Moment vor Freude, als Go-nos ihm einen Konzentratriegel aus den Vorräten des Kurierboots vor die Nase hielt. Er wollte ihn nehmen, aber Gonos zog die Hand mit dem Konzentratriegel wieder zurück und sagte erneut etwas. Dabei deutete sie in die Richtung, wo die drei Betschiden saßen.

Yistor schaute herüber, wandte sich aber gleich wieder der begehrten Nahrung zu. Diesmal schob Gonos ihm den Riegel in den Mund.

Der Krane kaute und schluckte, dann sagte er etwas zu dem Echsenwesen. Daraufhin deutete Gonos abermals zu den drei Betschiden, erwiderte etwas und stand auf.

Yistor folgte und blieb vor den Betschiden stehen.

Surfo Mallagan hatte inzwischen eine Plastikflasche aus seinem Raumsack hervorgeholt. Sie enthielt ein belebendes, alkoholfreies Getränk, das bei allen Kranen sehr beliebt war. Surfo hielt die Flasche hoch und klopfte mit der flachen Hand auf den Boden neben sich.

Der Krane hockte sich auf die Stelle und griff nach der Flasche, die Surfo ihm ohne Zögern überließ. Yistor öffnete sie und trank. In seine Augen trat dabei ein beinahe ekstatisches Leuchten.

Als er die Flasche geleert hatte, schob er sie in eine Tasche seines Gürtels und sagte: „Danke, Fremder. Leider habe ich nichts von Wert, was ich dir schenken könnte.“

4

„Doch, du hast etwas sehr Wertvolles, Erster Kommandant der DALURQUE“. erwiderte Surfo Mallagan.

Der Krane reckte sich stolz, doch dann trat ein trauriger Schimmer in seine Augen. Er blickte in die Dunkelheit, hinter der sich der größte Teil des Tales verbarg. Noch nicht einmal die Königsblütenpflanzen waren zu sehen.

„Verloren“, sagte er mit dumpfer Stimme. „Ich habe mein Schiff verloren. Oh, welche Schande!“

„Auch wir haben unser Schiff verloren, Yistor“, warf Scoutie ein. „Aber du konntest vor der Bruchlandung noch eine Nachricht zum Nest der 17. Flotte schicken, die einen wertvollen Hinweis enthält. Deshalb sind wir hier.“

„Einen Hinweis?“ Yistor schien in sich hineinzuzulauschen.

„Du berichtetest von einem großen kugelförmigen Raumschiff, das du auf diesem Planeten entdeckt hattest“, erklärte Surfo. „Kannst du uns sagen, wo auf dieser Welt es steht?“

„Steht?“ fragte der Krane. „Es steht nicht, sondern es liegt. Es handelt sich um ein Raumschiffswrack.“

„Oh!“ entfuhr es Brether Faddon. Er war enttäuscht.

„Auch das Wrack der SOL kann wertvoll für uns sein“, sagte Surfo Mallagan.

„Der SOL?“ fragte Yistor. Er musterte die Betschiden mit plötzlich klarem Blick. „Wer seid ihr überhaupt?“

„Es sind Betschiden“, erklärte Gonos. „Angehörige eines Volkes, das erst kürzlich ins Herzogtum aufgenommen wurde. Du kannst ihnen vertrauen, Yistor.“

„Ach, so! Ja, das Wrack liegt in der wüstenhaften Nordregion des verwünschten Planeten. Eigentlich wollten wir mit der DALURQUE dort landen, aber dann ...“ Er blickte ziemlich ratlos drein. Offenbar hatten seine Erinnerungen nachgelassen.

Surfo reichte dem Kranen ein Paket Konzentrate.

„Du hast uns sehr geholfen, Yistor. Willst du uns nicht in die Nordregion begleiten?“

Aber Yistor sah ihn nur verständnislos an.

„Er ist nicht fähig, an eine Flucht aus dem Tal zu denken, Freunde“, erklärte Gonos. „Aber die Nordregion ist weit. Der Weg dorthin führt durch unbekannte Wildnis voller Gefahren. Ich rate euch ab, das Risiko auf euch zu nehmen.“

„Wir nehmen jedes Risiko auf uns, wenn es um die SOL geht“, sagte Scoutie entschlossen.

Surfo und Brether nickten.

Die Gestrandeten an den Feuern erhoben sich. Auch Yistor stand auf.

„Wir müssen schlafen“, erklärte er. „Unsere Kraft gehört den Königsblüten. Ich danke euch.“

„Wir danken dir!" rief Surfo Mallagan und sah dem Kranen nach, wie er zu einer Hütte ging und darin verschwand.

2.

Sie hatten die Hälfte des Weges zu dem Tal, in dem das Wrack ihres Kurierboots lag, zurückgelegt, als der Krach einer schweren Explosion sie aufschreckte.

Bevor sie feststellen konnten, was geschehen war, wurde der Waldboden unter ihren Füßen so heftig durchgeschüttelt, daß sie den Halt verloren. Auf dem Boden liegend, fan-den sie sich wieder.

„Da muß ein Schiff abgestürzt und explodiert sein!" rief Brether Faddon. Er hielt die Hände schützend über seinen Kopf, als es aus dem Wipfeldach des Dschungels trockene Äste und kleine Insekten regnete. Irgendwo in der Nähe rissen knatternd die Wurzeln ei-nes abgestorbenen Baumriesen. Es prasselte und rauschte, als der fallende Stamm von

5

den Ästen anderer Bäume und von Lianen aufgefangen wurde. Unbekannte Tiere kreisch-ten.

Gonos sprang auf und blickte nach oben.

„Das war kein Schiff!" rief sie den Betschiden zu. „Der alte Vulkan im Süden ist wieder ausgebrochen. Wir müssen fort! Nördlich von hier kenne ich ein paar Felsklippen, in denen es Höhlen gibt!"

„Zu spät!" rief Surfo Mallagan, der ebenfalls aufgesprungen war. Er deutete nach Süden. „Da, die Glutwolke! Sie wird den Dschungel und uns verbrennen!"

Auch Brether und Scoutie standen auf. Sie blickten in die Richtung, in die Surfo zeigte, und sahen ebenfalls die riesige, glühende Wolke, die sich von dort sehr schnell heranschoob.

„Der Strom!" rief Gonos. „Kommt mit!"

Sie warf sich Scouties Raumsack über die Schulter und schüttelte den Kopf, als Surfo seinen Sack ebenfalls aufheben wollte.

„Zu schwer. Laß ihn!"

Er rannte los, und die drei Betschiden folgten ihm. Sie glaubten bereits die Hitze zu füh-len, die von der Glutwolke ausging. Brether nahm seinen Raumsack mit, da er nach dem Diebstahl der Kopfjäger kaum noch etwas wog.

Hinter ihnen gingen schon zahllose Bäume in Flammen auf, als sie keuchend das Ufer des breiten Stromes erreichten. Vor, neben und hinter ihnen flohen zahllose große und kleine Tiere vor dem Feuer, darunter ein stiergroßer Eber mit riesigen Hauern. Aber kein Tier kümmerte sich um das andere. Über dem Wipfeldach kreisten schreiend große Vogelschwärme.

Gonos und die drei Betschiden stürzten sich, ohne zu zögern, ins Wasser. Das Echsen-wesen schwamm trotz seiner Kombination sehr zügig. Auch die Betschiden kamen gut voran. Ihre Raumfahrerkombinationen behinderten sie zwar, doch da sie aus wasserab-stoßendem Material gefertigt waren, konnten sie sich nicht vollsaugen und ihre Träger in die Tiefe ziehen. Ringsum schwammen alle möglichen Tiere. Ab und zu verschwand das eine und das andere plötzlich. Manchmal tauchten die Rücken großer Fische und die Schwänze von Reptilien auf.

Als die Glutwolke das Ufer erreichte und der Dschungel eine prasselnde Flammenwand bildete, tauchten Gonos und seine Begleiter. Sie hielten sich mit sparsamen Bewegungen dicht unter der Wasseroberfläche und atmeten sehr langsam aus, wodurch sie leicht ab-sanken.

Surfo wartete, bis er das Blut in seinen Ohren rauschen hörte, dann tauchte er auf und schnappte nach Luft. Entgegen seiner Befürchtung war sie nicht heiß, sondern lauwarm, aber angefüllt mit Ascheflocken, und Surfo hustete sich beinahe die Seele aus dem Leib, um die eingeatmete Asche wieder aus den Lungen zu entfernen.

Danach spülte er den Mund mit Wasser aus, wedelte mit einer Hand die Ascheflocken vor seinem Mund fort und blickte sich aus tränenden Augen um.

Rechts von ihm trieben Brether und Scoutie wassertretend im Strom. Ihre Gesichter waren von der Anstrengung des Hustens gerötet, und auch ihre Augen tränten. Überall ringsum trieben die mit Brandblasen übersäten Leichen von Tieren, die sich nicht durch Tauchen gerettet hatten. Dazwischen schwammen die Überlebenden. Unter ihnen befand sich auch das riesige Landschwein.

Allmählich wurde der Aschenregen dünner. Surfo Mallagan konnte die verkohlten Stümpfe des Dschungels sehen, aus dem er und seine Freunde gekommen waren. Der Wind trieb den Gestank verbrannten Fleisches herüber.

Schon dachte Surfo, Gonos wäre umgekommen, da entdeckte er das Echsenwesen ungefähr hundert Meter weiter stromabwärts. Es winkte und deutete danach auf die Insel in

6

der Mitte des Stromes, die etwa fünfhundert Meter flußabwärts zu sehen war. Die Wipfel der auf ihr stehenden Bäume brannten, aber die niedrige Vegetation war nur angesengt.

Surfo Mallagan begriff, was das Echsenwesen wollte. Er machte seine Freunde mit krächzender Stimme auf Gonos aufmerksam und gab ihnen zu verstehen, daß sie sich zu der Insel treiben lassen sollten.

Das war nicht weiter schwierig, denn die Strömung trug sie genau auf die Insel zu. Wenig später krochen sie aufs Ufer.

Als ihr Atem wieder ruhiger ging, tranken sie erst einmal ihre Wasserflaschen leer und gaben auch Gonos davon ab.

„Das war aber knapp“, stellte Brether Faddon danach fest. „Puh, ich bin völlig kaputt! Jetzt ein paar Stunden schlafen!“

„Dazu werden wir kaum kommen“, erwiderte Gonos und deutete insoleinwärts.

Die drei Betschiden sahen hin.

Zwischen zwei angesengten Sträuchern stand ein etwa meterhoher Stock - und auf ihm befand sich ein auf doppelte Faustgröße geschrumpfter Kranenkopf. Die geschwärzten Reste der ehemals prächtigen Mähne rauchten noch, aber das Gesicht war kaum angesengt.

„Verdammt!“ entfuhr es Brether. Er sprang auf und riß den Hochenergiestrahler aus der wassergefüllten Gürteltasche.

„Lege dich wieder hin!“ sagte das Echsenwesen. „Noch wissen die Kopfjäger nichts davon, daß wir uns auf ihrer Insel befinden. Der Stab mit dem Schrumpfkopf ist das Zeichen für die Grenze ihres Territoriums.“

„Sie haben einen Kranen ermordet“, erwiderte Brether. „Dafür müssen sie bestraft werden.“

„Wer weiß, ob sie nicht verbrannt sind“, meinte Surfo.

„Sie sind bestimmt nicht verbrannt“, erklärte Gonos. „Und bestrafen ...? Wen sollten wir bestrafen? Wir wissen ja nicht, wer den Kranen getötet hat.“

„Alle“, sagte Brether Faddon. „Sie sind alle schuldig.“

„Es verstieße gegen die Gesetze des Herzogtums von Krandhor, eine ganze Gruppe

oder einen ganzen Stamm zu bestrafen, damit ein Schuldiger mitgetroffen wird", entgegnete das Echsenwesen.

„Aber wir werden so oder so gegen sie kämpfen müssen“, meinte Surfo. „Das stimmt doch, oder?“

„Es stimmt“, sagte Gonos. „Wir können die Insel nicht verlassen, ohne von ihnen entdeckt zu werden - und im Wasser sind sie uns überlegen. Deshalb müssen wir sie überraschen und mit den Schockern lahmen.“

„Mit den Schockern?“ fragte Brether entrüstet.

„Selbstverständlich“, erklärte Surfo Mallagan. „Es besteht doch keine Notwendigkeit, sie zu töten.“

„Außerdem gehört ihnen dieser Planet“, sagte Scoutie. „Wir Raumfahrer sind Eindringlinge und dürfen die Kopffäger nicht dafür verurteilen, daß sie einen Kranen töteten.“

Wütend schob Brether den Impulsstrahler in die Gürteltasche zurück und zog seinen Schocker. Er stellte ihn mit verbissenem Gesicht auf stärkste Abgabeleistung.

Scoutie sah ihn vorwurfsvoll an, dann schickte sie dem Echsenwesen einen fragenden Blick.

„Ihr müßt es auch tun“, erklärte Gonos. „Die Kopffäger sind sehr zäh. Wir können nicht riskieren, daß ein paar nur halbgelähmt werden.“

Nachdem auch Surfo und Scoutie ihre Schockwaffen gezogen und eingestellt hatten, erhob es sich und schlich in gebückter Haltung zwischen den Sträuchern ins Innere der Insel. Die drei Betschiden folgten ihm in einer Reihe hintereinander.

7

*

Am Rand einer Lichtung blieb der Tart in der Deckung eines Strauches stehen. Die drei Betschiden holten ihn ein und verteilten sich lautlos links und rechts von ihm hinter anderen Sträuchern.

Sie hätten eigentlich nicht besonders leise zu sein brauchen, denn das Knistern und Knacken der letzten abbrennenden Baumwipfel bildete eine Geräuschkulisse, die alle anderen Laute übertönte. Ab und zu fielen brennende Äste und Zweige herab und erloschen auf dem nassen Boden der Insel. Bei den meisten Bäumen waren die Wipfel bereits abgebrannt. Ihre Äste ragten schwarz und kahl in den Himmel, über dem in großer Höhe Aschewolken hingen. Weiter nach unten griff das Feuer nicht um sich, denn die tieferen Äste und Zweige und die Sträucher trafen vor Feuchtigkeit.

Die Aufmerksamkeit des Tarts und der drei Betschiden galt allerdings nicht den letzten Bränden, sondern der Horde spinnenbeiniger, dunkelbraun behaarter Lebewesen, die in der Mitte der Lichtung herumwimmelten.

Die Körper waren selten länger als einen Meter, aber sehr massig, und die Köpfe ähnelten verblüffend denen von Hunden, die Gesichter in mancher Hinsicht denen von Kranen, wenn auch die Augen viel größer waren. Die Wesen liefen meist nur auf vier von ihren acht dünnen „Spinnenbeinen“, die bis zu zwei Meter lang waren.

Was tun sie dort nur? fragte sich Surfo Mallagan. Die Kopffäger wimmelten um einen Gegenstand ihres gemeinsamen Interesses herum, von dem aber nichts zu sehen war. Zahlreiche wassergefüllte Löcher auf der großen Lichtung verrieten, wohin sie sich vor der Glutwolke geflüchtet haben mochten. Aus einigen dieser Löcher krabbelten hin und wieder nur handgroße „Spinnenwesen“, offenbar Kinder. Aus anderen Löchern ragten dauernd dicke lange und schnurgerade Stöcke.

Plötzlich teilte sich das Gewimmel der Kopffäger. Ein großer metallischer Gegenstand wurde sichtbar.

Verblüfft erkannte Surfo einen kleinen kranischen Transportroboter. Von dem auf vier Beinen gehenden muldenförmigen Gerät mit den sechs tentakelförmigen Greifarmen und der halbkugelförmigen vorderen Ausbuchtung, in dem sich die Biopositronik befand, lief schlammiges Wasser herab.

Der Roboter war offenbar deaktiviert, denn er bewegte sich nicht selbst, sondern wurde von den etwa dreißig erwachsenen Kopfjägern gezogen und geschoben.

Plötzlich ließen die Kopfjäger ihn stehen und liefen nach allen Seiten auseinander. Sie sprangen kopfüber in wassergefüllte Löcher, tauchten aber gleich darauf wieder auf, mit Stäben in den Greifhänden, auf denen sich die Schrumpfköpfe von Artgenossen, aber auch von Lyskern, Prodheimer-Fenken und Tarts befanden.

Abermals gab es ein hektisches Gewimmel. Als die Kopfjäger sich beruhigt hatten, war der Transportroboter von einem Ring aus Schrumpfkopfstäben umgeben, die in den Boden gesteckt worden waren.

Sie verehren ihn als Gottheit! dachte Surfo Mallagan verwundert, aber keineswegs belustigt, denn die Schrumpfköpfe der Lysker, Prodheimer-Fenken und Tarts bewiesen, wie gefährlich diese Flußinselbewohner anderen Lebewesen werden konnten.

Er sah sich nach seinen Freunden und dem Tart um.

Gonos deutete mit ausgestrecktem Arm auf die Lichtung und bewegte die Finger, als drückte sie auf den Feuerknopf einer Strahlwaffe.

Die drei Betschiden verständigten sich mit Blicken, dann hoben sie ihre Schocker.

Das helle, singende Summen der drei Lähmwaffen vereinigte sich mit dem Kreischen der aufgeschreckten Kopfjäger. Die Betschiden feuerten ununterbrochen. Dennoch kamen einige Kopfjäger dazu, lange Stäbe aus Wasserlöchern zu ziehen und dorthin zu richten, wo die Schockschüsse offenbar herkamen.

8

Mit häßlichem Klatschen prallte ein kleines wurmähnliches Tier gegen Surfos Brust. Er duckte sich, als ein zweites Tier dicht an seinem Kopf vorbeiflog.

Das sind also die giftigen Egel, die die Kopfjäger aus Blasrohren verschießen!

Noch dreimal wurde er getroffen, dann lagen sämtliche erwachsenen Kopfjäger reglos und steif auf dem Boden. Einige Kinder krabbelten zwischen ihnen herum, aber auf sie schossen die Betschiden nicht.

„Wer ist getroffen?“ fragte Gonos.

„Ich, ich, ich“, antworteten Surfo, Scoutie und Brether.

„Niemand im Gesicht oder an den Händen?“ erkundigte sich der Tart besorgt.

Es stellte sich heraus, daß alle Egel nur die Kleidung getroffen und sich daran festgesaugt hatten.

„So können sie euch nichts tun“, erklärte Gonos. „Aber faßt sie nicht an!“

Sie brach einen Ast ab und kratzte damit die wurmartigen schwarzen Egel von den Kombinationen der Betschiden.

„So, jetzt können wir gehen“, sagte sie danach.

„Noch nicht gleich“, erwiderte Scoutie. „Ich möchte mir zuerst den Roboter ansehen. Vielleicht läßt er sich aktivieren.“

„Alle Ausrüstungsgegenstände der Gestrandeten wurden von den Beeinflußten unter ihnen sofort nach den Bruchlandungen unbrauchbar gemacht“, erklärte Gonos. „Der Roboter dürfte nicht mehr funktionieren.“

„Wie kommt er dann hierher?“ erwiderte die Betschidin. „Die Kopfjäger können ihn nicht aus einem der Blütentäler hierher geschleppt haben. Dazu ist er zu schwer. Er muß also aus eigener Kraft hier hergekommen sein.“ Sie deutete auf die Schrumpfköpfe

der Angehörigen der Herzoglichen Flotte. „Wahrscheinlich waren sie nicht beeinflusst und sind geflohen - und der Roboter hat ihre Ausrüstung transportiert.“

„Meine Hochachtung“, meinte der Tart. „So muß es gewesen sein - und die bedauernswerten Flüchtlinge sind auf dieser Insel in einen Hinterhalt der Kopfgänger geraten.“

„Aber wie soll der Roboter über den Strom gekommen sein?“ wandte Brether Faddon ein.

„Nicht über den Strom, sondern darunter hindurch“, erläuterte das Echsenwesen. „Er ist einfach auf dem Grunde gegangen.“

Scoutie rieb sich die Hände.

„Und auf diesem Wege wird er mit uns aufs feste Land zurückkehren!“ rief sie und eilte auf den Transportroboter zu.

Die Maschine zu aktivieren, war eine Angelegenheit von wenigen Sekunden. Sie meldete sich gehorsam zu Diensten, wie es in ihrer Programmierung vorgesehen war.

Gonos warf Scouties Raumsack in das muldenförmige Transportbehältnis und befahl dem Roboter, auf dem Grunde des Stromes zum südlichen Ufer zu gehen. Die Brände dort waren erloschen, und der Vulkan stieß nur noch Rauch und Dampf aus. (Brether konnte seinen Raumsack dem Roboter nicht anvertrauen, da er ihn losgelassen hatte, als er nach dem Auftauchen Asche einatmete.)

„Wir müssen natürlich wieder schwimmen“, sagte sie anschließend.

Nach einem letzten Blick auf die paralysierten Kopfgänger und die Schrumpfköpfe auf den Stangen kehrte sie und die drei Betschiden zum Strom zurück.

Etwa eine halbe Stunde später stiegen sie knapp einen viertel Kilometer weiter flussabwärts aus dem Wasser und hielten Ausschau nach ihrem Transportroboter.

„Er müßte eigentlich schon an Land gegangen sein“, meinte Brether Faddon ungeduldig.

„Dort ist er“, sagte Surfo Mallagan tonlos und deutete zur Insel der Kopfgänger hinüber.

Ihr Roboter stieg soeben die Uferböschung der Insel hinauf und tauchte im Gestrüpp unter.

„Aber er sollte doch an dieses Ufer kommen“, sagte Scoutie ratlos und blickte Gonos an.

9

„Offenbar ist er doch nicht ganz in Ordnung“, vermochte Gonos nur dazu zu sagen.

„Oder er hat Gefallen an seiner Rolle als Gottheit der Kopfgänger gefunden“, warf Brether ein und lachte nervös über seinen Witz.

„Er ist ein Roboter!“ belehrte das Echsenwesen ihn, unfähig, den Witz als Witz zu deuten.

„Da kommt er ja schon wieder!“ rief Surfo.

Tatsächlich kehrte der Transportroboter aus dem Innern der Insel zurück und stakte auf seinen vier langen Beinen ins Wasser.

„Vielleicht klappt es jetzt“, meinte Gonos. „Wir werden ihm entgegengehen.“

Sie wateten durch kniehohes Asche dorthin, wo der Roboter, da er nicht von der Strömung abgetrieben wurde, ankommen sollte. Knapp eine Viertelstunde später tauchte der Roboter triefend aus den Fluten auf und kam ans Ufer.

„Was bringt er denn da mit?“ rief Scoutie und zeigte auf die Transportmulde des Roboters.

Etwas schwamm dort in dem Wasser, das der Roboter aus dem Strom geschöpft hatte.

Brether würgte plötzlich.

„Es sind die Schrumpfköpfe“, sagte Surfo mit blassem Gesicht.

„Warum hast du sie mitgebracht?“ fragte Gonos.

„Sie sind mit mir zur Insel gegangen, folglich durfte ich sie nicht dort zurücklassen, als ich ging“, antwortete die Maschine mit gutmodulierter Stimme. „Es fiel mir gerade noch rechtzeitig ein, daß ich ihnen untergeordnet bin.“

Er öffnete eine Klappe an der Unterseite der Mulde und ließ das Wasser ablaufen.

„Er ist verrückt!“ sagte Scoutie entsetzt.

„Eine Beschädigung vermutlich“, überlegte Gonos laut. „Roboter, die Raumfahrer, die damals mit dir zur Insel gingen, sind tot. Das, was von ihnen übrig ist, können wir nicht gebrauchen.“

„Soll ich es zurückbringen?“ fragte der Roboter.

„Nein“, entschied das Echsenwesen. „Grabe ein Loch in den Boden, lege die Überreste hinein und decke die Erde wieder darüber.“

Der Roboter gehorchte. Erst schob er mit seinen Tentakelarmen die knöchelhohe Aschenschicht beiseite, dann buddelte er mit ihnen eine Grube aus und legte die Schrumpfköpfe hinein. Anschließend füllte er das Loch mit der ausgehobenen Erde.

„Er ist doch einigermaßen brauchbar“, meinte Surfo Mallagan. „Solche Fehlreaktionen werden wohl kaum wieder vorkommen. Ich bin dafür, daß wir ihn mitnehmen. Wir brauchen auf der Expedition in die Nordregion eine Menge Vorräte. Er kann sie für uns tragen.“

„Na, ja!“ sagte Scoutie skeptisch.

Brether Faddon räusperte sich.

„Hat er deinen Raumsack noch, Scoutie?“

Scoutie stellte sich auf die Zehenspitzen, um einen Blick in die Transportmulde werfen zu können. Der Roboter kam ihr entgegen, indem er in den mittleren Beingelenken einnickte.

„Er hat“, stellte sie fest.

„Dann bin auch ich einverstanden“, erklärte Brether. „Ich habe auch schon einen Namen für ihn.“

„Einen Namen?“ fragte Gonos erstaunt.

„Ja - Mayer“, sagte Brether.

„Mayer, Mayer ...“, überlegte Scoutie laut. „Den Namen habe ich doch schon einmal ge-hört.“

„Gelesen!“ verbesserte sie mit triumphierendem Lächeln. „Du erinnerst dich an die Tab-lettendose, die Claude St. Vain in seiner Bude aufbewahrte, Scoutie?“

10

„Ja!“ rief Scoutie. „Richtig, da stand Mayer drauf. Es war das einzige noch lesbare Wort. Aber niemand wußte, was für Tabletten darin waren, und niemand hat sie je ausprobiert. Sie hätten ja tödlich wirken können.“

„Eben!“ bekräftigte Brether. „Eben deshalb nenne ich unseren Roboter Mayer.“

3.

Die BRODDOM verließ die Zeitbahn exakt bei den Koordinaten, die der Ersten Kommandantin von Nuurgath übermittelt worden waren.

Verwundert musterte Daccsier den großen computergesteuerten Orterschirm, der eigentlich den Zielstern hätte zeigen müssen. Aber er zeigte nichts - bis auf das ferne Sternengewimmel des vor dem Schiff befindlichen Raumsektors der Galaxis Vayquost.

Es kam jedoch zu keiner Diskussion darüber, denn im Unterschied zu dem Kurierboot,

mit dem die drei Betschiden das Nest der 17. Flotte verlassen hatten, verfügte die Ortungsanlage der BRODDOM über ein vollautomatisches Zielsuchsystem.

Deshalb kam Daccsier gar nicht dazu, ihre Verwunderung zu äußern. Die Computersteuerung schaltete um auf Ausschau Steuerbord und teilte das durch einen blinkenden Text über dem Orterschirm mit.

Daccsier und die anderen Kranen und Kraninnen in der Steuerzentrale des Schiffes sahen in der linken oberen Ecke des Orterschirms das elektronisch erzeugte Abbild einer kleinen dunkelroten Sonne. Daneben erschien die Computerzeichnung eines Planeten.

Daccsier wandte sich zur Zweiten Kommandantin um.

„Überprüfe bitte die Koordinaten, die wir dem Autopiloten eingegeben haben und vergleiche sie mit den Speicherdaten, die Nuurgath uns übermittelte!“

Sudhas Finger huschten traumhaft sicher über die Sensorplatte ihres Schaltpults. Zwei kleine Bildschirme leuchteten auf und bildeten Symbole, Buchstaben und Zahlenkolonnen ab.

„Völlige Übereinstimmung, Daccsier.“

Daccsier ließ ihren Blick über die anderen neun Kommandanten der BRODDOM schweifen.

„Dann hat die Zweite Kommandantin der VEERNAAR uns fehlerhafte Koordinaten gegeben“, erklärte sie nicht ohne Schadenfreude. Immerhin war es Nuurgath gewesen, die ihr den Auftrag eingebracht hatte, den drei Betschiden nachzufliegen und sie wieder einzufangen, da sie als latente Überträger der gefährlichen Spoodie-Seuche galten.

Sie genoß ihren Triumph jedoch nicht lange, denn sie war viel zu pflichtbewußt, um die Erfüllung des Auftrags hinauszuzögern, so sehr sie sich auch bemüht hatte, ihn nicht annehmen zu müssen.

„Entfernung neunzig Astronomische Einheiten“, las sie die am unteren Orterschirmrand eingeblendeten Meßwerte ab. „Ein Unterlichtflug würde zuviel Zeit kosten. Sudha, berechne bitte ein Zeitbahnmanöver über zirka achtzig AE und gib die Werte dem Autopiloten ein!“

Die Zweite Kommandantin machte sich an die Arbeit.

Plötzlich meldete sich die Funkzentrale. Das Abbild Koohazers, des Ersten Funkers der BRODDOM, war auf dem Interkombildschirm zu sehen.

„Daccsier, wir fangen seltsame Hyperimpulse auf, mit denen die Auswertungscomputer nichts anfangen können.“

„Hyperimpulse?“ wiederholte Daccsier. „Könnte es sich um eine kodierte Sendung handeln?“

„Die Auswertungscomputer schließen diese Möglichkeit aus. Sie definieren die Impulse sogar als nicht charakteristisch für Erzeugnisse technischer Anlagen.“

11

„Das gibt es ja in überreichem Maße, Koohazer“, erwiderte Daccsier leicht ironisch. „Sollten die Hyperimpulse vielleicht von der kleinen roten Sonne kommen, die ja gar nicht weit von ihrem einzigen Planeten entfernt ist.“

Koohazers Haltung versteifte sich.

„Erste Kommandantin!“ erklärte er gekränkt. „Wenn unsere Funkanlage fremde Signale auffängt, gehört es zu meiner zweiten Maßnahme, die Anpeilung der Signalquelle zu veranlassen.“

„Entschuldige, bitte“, sagte Daccsier. „Es tut mir leid. Ich bin offenbar etwas gereizt.“

„Ich weiß gar nicht, wovon du sprichst.“ Koohazer lächelte versöhnt, dann räusperte er

sich. „Die Hyperimpulse gehen eindeutig von dem einzigen Planeten der roten Sonne aus, Daccsier. Da es sich um Impulsgruppen handelt, die sich wiederholen, können sie nur von intelligenten Wesen erzeugt werden. Da sie weiterhin nicht gerichtet, sondern breit gefächert sind und wir von diesem Fächer nur gestreift werden, gelten sie mit großer Wahrscheinlichkeit nicht uns.“

Daccsier überlegte.

„Anfangs hinderte die Aussage der Auswertungscomputer, die Hyperimpulse seien nicht charakteristisch für Erzeugnisse technischer Anlagen, sie daran, eine logische Gedankenkette zu errichten. Bis sie sich dazu entschloß, die Frage nach dem Wie der Erzeugung der Impulse auszuklammern.“

Danach kam sie schnell zu dem Schluß, daß der einzige Planet der roten Zwergsonne von intelligenten Wesen bewohnt wurde. Sie betrieben mit großer Wahrscheinlichkeit interstellare Raumfahrt, denn da ihre wie auch immer erzeugten Hyperimpulse für Dritte nicht verständlich waren, mußten sie an ferne Raumschiffe oder an Planeten anderer Sonnensysteme gerichtet sein, auf denen Vertreter des auf dem einzigen Planeten lebenden Volkes existierten.

Es gab gar keine Frage, welche Entscheidung sie zu treffen hatte.

„Koozhazer, formuliere bitte einen kurzen Bericht über die aufgefangenen Hyperimpulse an das Nest der siebzehnten Flotte“, sagte sie.

„Ja ...“, erwiderte Koozhazer. Seinem Gesicht war anzusehen, daß er noch eine Frage hatte, sich aber nicht klar darüber war, ob er sie aussprechen sollte.

„Ich weiß“, erklärte Daccsier deshalb. „Du meinst, ob wir dem Bericht nicht unsere eigenen Schlüsse hinzufügen sollten. Das ist aber nicht nötig. Die Verantwortlichen dort können selbst ihre Schlüsse ziehen. Wir sollten keine Spekulationen weitergeben, sondern erst einmal die Verhältnisse auf dem Planeten klären.“

„In Ordnung“, erwiderte Koozhazer.

Daccsier schaltete den Interkom aus und wandte sich wieder an die Zweite Kommandantin.

„Wie weit bist du, Sudha?“

„Der Autopilot ist programmiert, Daccsier. Soll ich die Sache rückgängig machen?“

„Nein“, entschied die Erste Kommandantin. „Wir haben jetzt zwei Gründe dafür, den Planeten anzufliegen: die drei Betschiden und eine Zivilisation, die ins Herzogtum von Krandhor integriert werden muß. Laß das Programm ablaufen!“

Sie wandte sich an Dornagk, den Fünften Kommandanten.

„Wie viele Spoodies haben wir in den Kühlkammern?“

„Rund siebenhundert, Erste Kommandantin“, antwortete Dornagk.

„Das ist nicht viel“, meinte Daccsier.

„Der Nachschub ist ins Stocken geraten“, erklärte Dornagk. „Eigentlich sollten wir unseren Vorrat als Eiserne Reserve behalten. Noch in diesem Jahr sind zweiundvierzig Angehörige unserer Besatzung für die Versorgung mit neuen Spoodies fällig.“

„Dann müssen wir zusehen, daß wir bald neue Spoodies bekommen“, erwiderte Daccsier. „Ich werde eine dringende Anforderung an unser Hauptquartier durchgeben. Auf kei-

12

nen Fall aber dürfen wir Spoodies zurückhalten. Alle Intelligenzen, die unter die Obhut des Herzogtums genommen werden, haben einen Anspruch auf einen Spoodie. Siebenhundert sind zwar nicht viel, aber damit können wir wenigstens einen Anfang machen.“

Sie warf Sudha einen unwilligen Blick zu.

„Worauf wartest du noch?“

Die Zweite Kommandantin beugte sich über ihr Pult und schaltete den Autopiloten ein. Das typische, dumpfe Anlaufgrollen der Korpuskulartriebwerke dröhnte durch die Zentrale, dann sank es zu einem kaum wahrnehmbaren Flüstern ab.

Die BRODDOM nahm Fahrt auf...

*

Kaum hatte das Schiff die Zeitbahn verlassen, nahm Daccsier Funkkontakt zu Koohazer auf.

„Was machen die Hyperimpulse?“

„Nichts“, antwortete der Erste Funker. „Bei uns kommen keine Impulse mehr an, Erste Kommandantin. - Halt!“

Daccsier blickte kurz auf den großen Orterschirm, der das computergesteuerte Abbild des Zielplaneten zeigte. Entsprechend den Ortungsdaten, die aus der geringeren Entfernung erheblich differenzierter waren, füllte die elektronische Zeichnung den Orterschirm fast völlig aus und zeigte zwischen weißen Wolkenfeldern eine überwiegend grüne Plane-tenoberfläche, durchsetzt mit zahlreichen kleinen Meeren, zahllosen Seen, Flüssen und vielen tätigen Vulkanen.

Ihr Kopf ruckte zum Interkombildschirm herum, als sie aus dem Interkomlautsprecher erregte Stimmen hörte. Im nächsten Augenblick erfüllte lautes Zirpen, Pfeifen und Zwitschern die Zentrale. Es kam jedoch nicht aus dem Interkomlautsprecher, sondern anscheinend von allen Seiten zugleich.

„Was ist los, Koohazer?“ schrie sie, um die entnervende Geräuschflut zu übertönen.

Der Oberkörper des Ersten Funkers tauchte auf dem Interkombildschirm auf.

„Man ruft uns!“ schrie er. Seine Stimme überschlug sich fast vor Erregung. „Daccsier, man ruft uns! Landen, landen! Wir müssen landen, Daccsier!“

Daccsier wollte ihm einen scharfen Verweis für sein hysterisches Benehmen erteilen, da verschwand Koohazers Abbild wieder vom Interkomschirm.

Und im nächsten Moment hatte Daccsier vergessen, was sie sagen wollte. Dafür wußte sie mit einemmal, daß es nichts Wichtigeres für sie gab, als die BRODDOM umgehend zur Welt der Verheißung zu steuern.

Niemand in der Zentrale wandte etwas dagegen ein, als sie auf Manuellsteuerung schaltete und das Schiff mit maximalen Werten beschleunigte. Alle Kranen saßen reglos vor ihren Kontrollen und lauschten verzückt dem Zirpen, Pfeifen und Zwitschern, das das ganze Schiff erfüllte und für alle Besatzungsmitglieder - oder doch für die meisten - zu einem verheißungsvollen Lockruf geworden war. Diejenigen, die noch klar genug denken konnten, um die Gefahr für Schiff und Besatzung zu ahnen, arbeiteten an so untergeordneten Positionen, daß sie keinen Einfluß auf die folgenden Geschehnisse nehmen konnten.

Die BRODDOM hatte fast die Lichtgeschwindigkeit erreicht, als das zirpende, pfeifende und zwitschernde Getöse abbrach.

Daccsier schien aus tiefem Schlaf zu erwachen. Es dauerte eine Weile, bis sie sich zu-recht fand.

Ich muß eingenickt sein und habe offenbar fest geschlafen!

13

Sie wandte sich der Zweiten Kommandantin zu und entblößte ihre obere Zahnreihe in verlegenem Lächeln. Das Lächeln verschwand, als sie Sudhas Gesicht so sah, als blicke sie in einen Spiegel.

Alarmiert schaute sie sich in der Zentrale um. Überall verlegene, verwunderte, betroffene Gesichter.

Wir können doch nicht alle geschlafen haben!

Sie zuckte zusammen, als in kurzen Intervallen schrille Pfeiftöne erschollen.

Ortungsalarm!

Daccsiers Kopf flog herum. Sie starrte auf die Kontrollen der Ortungsanzeigen.

„Sie signalisieren Kollisionsgefahr!“ rief sie erschrocken.

Ihr Blick wandte sich dem Orterschirm zu. Er zeigte unverändert - nein, nicht ganz unverändert, sondern informativer als zuvor - die ortungsgestützte elektronische Zeichnung des Zielplaneten.

„Aber wir sind doch zehn Astronomische Einheiten entfernt“, sagte sie tonlos.

Dann fiel ihr ein, daß das nicht stimmte, denn sie hatte fest geschlafen, während das Schiff weitergeflogen war. Sie alle hatten fest geschlafen.

Wie schnell sind wir überhaupt?

Ihre Mähne sträubte sich, als sie die Werte für die Geschwindigkeit relativ zum Bezugs-punkt Zielplanet ablas.

Beinahe Lichtgeschwindigkeit!

Und die Entfernung zum Zielplaneten?

4,792 Astronomische Einheiten!

In einer automatenhaften Reaktion schaltete Daccsier die Triebwerke auf Schubumkehr.

Warum habe ich das nicht sofort getan?

Die Kraninnen und Kranen in der Zentrale schrien plötzlich alle durcheinander.

„Ruhe!“ befahl Daccsier.

Das Geschrei brach ab.

„Es reicht nicht“, erklärte Sudha mit erzwungener Ruhe. „Mit Schubumkehr läßt sich die Kollision mit dem Planeten nicht verhindern. Wir müssen das Schiff drehen, damit die Hecktriebwerke mit ihrer vollen Leistung abbremsen können.“

„Das reicht auch nicht“, erwiderte Daccsier nach einer überschlägigen Berechnung. „Nicht bei unserer Geschwindigkeit. Die Drehung wäre erst hinter der Position des Planeten abgeschlossen. Wir müssen ausweichen.“

Und schon schaltete sie.

Die Korrekturtriebwerke sprangen an, wurden hochgeschaltet und drückten die BRODDOM aus dem Kurs. Jedenfalls versuchten sie es, aber bei annähernd Lichtgeschwindigkeit läßt sich ein Objekt mit der gigantischen Masse der BRODDOM durch den relativ geringen Schub der seitlichen Korrekturtriebwerke nicht bewegen (zwar wurde die Masse eines Objekts bei Fast-Lichtgeschwindigkeit nicht gleich unendlich, wie Einstein vorausgesagt hatte, wohl aber die Massenträgheit).

Erst die Addition der Wirkungen von Haupttriebwerks-Schubumkehr (gleich Verzögerung) und Korrektur-Triebwerksschub (gleich Veränderung des Flug-Vektors) erreichte ganz allmählich eine Flugbahn-Abweichung, zuerst nur von einem millionstel Grad, dann aber durch die weiter absinkende Geschwindigkeit zunehmend mehr.

Daccsier und die übrigen neun Kommandanten des Schiffes konnten nichts tun, um den Vorgang zu beschleunigen. Sie erhielten auch keine Gewißheit, ob das Ausweichmanöver den gewünschten Erfolg erzielen würde. Sudha hatte nämlich Computerberechnungen angestellt und dabei herausbekommen, daß die unvermeidbaren Toleranzwerte, die dem Zusammenspiel von Haupt- und Korrekturtriebwerken gewährt werden mußten, keine eindeutige Aussage über Erfolg

oder Mißerfolg erlaubten.

14

Während die Kommandantin und ihre engsten Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter zwischen Tod und Leben schwebten, dachten sie darüber nach, wie es zu dieser Situation überhaupt hatte kommen können.

Die Antwort war schnell gefunden.

„Die Hyperimpulse müssen hypnosuggestiv unterlegt gewesen sein“, erklärte Daccsier. „Das bedeutet, daß die Intelligenzen unseres Zielplaneten uns dahingehend beeinflussen wollten, daß wir mit ihrem Planeten kollidieren.“

Dornagk meldete sich, indem er den Arm hob.

„Ich habe die Rundrufanlage blockiert, weil aus allen Sektionen laufend Anfragen...“

„Kläre die Besatzung darüber auf, daß wir für kurze Zeit einer Fremdbeeinflussung unterlegen waren, die Lage aber inzwischen bereinigt ist!“ ordnete Daccsier an.

Schweigend schob sich Dornagk die Kopfhörer über die Ohren und rückte das Mikrofon vor seinem Mund zurecht, um akustische Störungen von den anderen Kommandanten fernzuhalten.

„Ich bitte ums Wort!“ rief Dyrsah, die Siebte Kommandantin.

„Ja, Dyrsah?“ sagte Daccsier.

„Ich glaube nicht, daß die Intelligenzen des Zielplaneten unseren Tod wollen“, erklärte die Siebte Kommandantin. „Warum haben sie sonst ihre Sendung abgebrochen?“

„Wir bewegten uns dicht unterhalb der Lichtgeschwindigkeit“, warf Sudha ein. „Jeder Funkempfang reißt dabei ab.“

„Inzwischen macht das Schiff nur noch neunundsiebzig Prozent LG“, sagte Daccsier nach einem Blick auf die Kontrollen. „Liefere die Sendung weiter, hätten wir sie längst wieder empfangen müssen. Ich danke dir für deinen Einwand, Dyrsah. Dein Argument hat etwas für sich.“

„Aber wenn die Fremden wieder ...“, sagte Sudha. „Daccsier, wir müssen den Hyperkom ausschalten, dann können wir keine Sendung mehr empfangen!“

Daccsier stellte eine Interkomverbindung zur Funkzentrale her. Auf dem Bildschirm erschien wieder Koohazers Abbild. Der Erste Funker wirkte bedrückt.

„Ich weiß nicht, was vorhin in mich gefahren war, Daccsier“, sagte er verlegen.

„Uns ging es genauso“, erwiderte Daccsier. „Deaktiviere den Hyperkom!“

„Ich verstehe!“ rief Koohazer. „Wir hatten uns hier auch schon Gedanken darüber... - Wird sofort erledigt, Daccsier.“

Daccsier schaltete den Interkom aus und musterte abermals die Kontrollen.

„Eigentlich sollten wir es schaffen“, sagte sie leise. „Aber knapp wird es werden, sehr knapp.“

Einige Minuten später wußten sie, daß sie es schaffen würden - und kurz darauf schoß die BRODDOM dicht an den äußeren Ausläufern der Planetenatmosphäre vorbei. Daccsier hob die Schubumkehr auf.

Sie atmete mit geschlossenen Augen auf. Sie war entschlossen, diese Welt zu meiden und einen Bericht an das Nest der 17. Flotte zu senden. Sollten die Verantwortlichen dort entscheiden, wie eine friedliche Integration der Intelligenzen dieses Planeten in das Herzogtum zu erreichen sei. Schließlich gehörten die kleine rote Sonne und ihr Planet zum Raumsektor der 17. Flotte.

Als das unheilverkündende Zirpen, Pfeifen und Zwitschern über sie und die anderen Kommandanten hereinbrach, saß sie nur einen Augenblick lang wie erstarrt, dann schaltete sie eine Interkomverbindung zur Funkzentrale.

„Der Hyperkom ist längst deaktiviert!“ rief ihr Koohazer mit angstverzerrtem Gesicht zu. Im nächsten Moment wurde sein Blick glasig.

Daccsier schrie, als sie spürte, wie ihr Wille von etwas Fremdem ausgelöscht wurde. Aber gleich darauf wurde sie wieder ruhig. Mit geübten Griffen schaltete sie die Haupttriebwerke erneut auf Schubumkehr, dann richtete sie die Korrekturtriebwerke so aus, daß

15

ihr Schub die BRODDOM allmählich weiter in eine Kurve drückte, die das Schiff zu dem unheimlichen Planeten zurückbringen würde...

4.

„Na, er benimmt sich doch ganz normal“, sagte Surfo Mallagan und deutete auf den Transportroboter, der hinter Scoutie durch den Dschungel stakte.

Die drei Betschiden lösten sich regelmäßig bei der Arbeit ab, die in den sehr schmalen Wildpfad hereinragenden Zweige und die von oben hereinragenden Lianen und Dornenzweige mit einer handlichen Leichtstahlaxt abzuschlagen.

Zur Zeit war Scoutie an der Reihe. Hinter ihr kam der Transportroboter, und ihm folgten zuerst Surfo und dann Brether Faddon. Surfo wachte in erster Linie über Scouties Sicherheit, und Brether lauschte mit hellwachen Sinnen darauf, ob sich ihnen von hinten jemand oder etwas näherte. Ab und zu drehte er sich um und versuchte, das Dämmerlicht des Dschungels mit den Augen zu durchdringen.

Sie waren noch eine Nacht in ihrem Kurierboot geblieben, gemeinsam mit Gonos. Kurz nach Sonnenaufgang hatten sie gefrühstückt und ihren Transportroboter mit Ersatzenergiemagazinen, Konzentraten, Medikamenten und verschiedenen anderen Artikeln, die sie bei ihrer langen Wanderung gebrauchen konnten, beladen.

Anschließend hatte Gonos ihnen in eine sandige Stelle des Talbodens eine Skizze gezeichnet, und zwar nach den zusätzlichen Angaben, die Yistor am Morgen des Aufbruchs aus dem zweiten Blütental gemacht hatte. Sie waren nach kurzer Beratung übereingekommen, nicht den geraden Weg zu jener Gegend der Nordregion zu nehmen, in der hinter einem Gebirgsmassiv in einer Ebene das Wrack des fremdartigen Raumschiffs liegen sollte.

Statt dessen wollten sie sich stets in der Nähe eines breiten Flusses halten, der in mehreren großen Windungen genau zu dem bewußten Massiv floß und den Yistor vor der Bruchlandung seines Schiffes ebenfalls gesehen hatte. An ihm würden sie sich ständig orientieren können, so daß sie ihr Ziel nicht verfehlen konnten. Wie groß die Entfernung zu dem Wrack war, darüber hatte Yistor nichts sagen können. Deshalb hatten sie Mayer bis an die Grenze seiner Leistungsfähigkeit bepackt.

Inzwischen waren sie seit viereinhalb Stunden unterwegs und waren weder Kopfjägern noch anderen gefährlichen Lebewesen begegnet.

Scoutie schlug weiterhin mit geschickten, kräftesparenden Axthieben Zweige und Lianen ab - und plötzlich blieb sie stehen.

Sofort zielten Surfo Mallagan und Brether Faddon mit ihren Schockern schräg nach oben und blieben ebenfalls stehen. Nur Mayer stakte weiter. Beinahe hätte er Scoutie umgerannt.

„Mayer, halt!“ flüsterte Surfo und verwünschte die Tatsache, daß er überhaupt einen Laut von sich geben mußte. Jeder Kopfjäger im Umkreis von einigen hundert Metern würde ihn hören können.

Der Roboter, der seinen Namen anstandslos akzeptiert hatte, blieb so ruckartig stehen, daß eine Konzentratpackung, die oben auf dem Gepäck gelegen hatte, nach

vorn über den Rand der Transportmulde glitt und an Scouties Schulter prallte.

Scoutie fuhr erschrocken herum, dann starrte sie wütend die halbkugelförmige Ausbuchtung im „Bug“ der Maschine an, in der sich die kleine Biopositronik und die Sensoren befanden.

Ihr Zorn verrauchte jedoch schnell wieder. Sie winkte den Freunden, zu ihr zu kommen und hob danach die Konzentratpackung auf.

Als Surfo und Brether bei ihr eintrafen, brauchte Scoutie nichts mehr zu erklären, denn da erkannten sie selbst, weshalb sie stehengeblieben war.

16

Nach wenigen Metern hörte der Dschungel abrupt auf. Der Kegel eines kleinen, erloschenen Vulkans erhob sich ungefähr achtzig Meter in den Himmel. Seine Flanken waren unten mit niedrigen Sträuchern und weiter oben nur mit kleinen Blattpflanzen bewachsen.

„Steigen wir hinauf?“ fragte Scoutie. „Von dort haben wir einen guten Überblick.“

„Einverstanden“, erwiderte Surfo Mallagan. Er drehte sich zu dem Roboter um. „Du war-test hier auf uns, Mayer!“

„Verstanden, Surfo“, sagte Mayer.

Sie waren erst auf halber Höhe angelangt, als ein gewitterähnliches Donnern und Grollen ertönte. Sie hätten auch an nichts anderes als an ein Gewitter gedacht, wenn sie sich nicht auf Kranenfälle befunden hätten, auf einem Planeten also, auf dem Raumschiffe in der Regel innerhalb der Atmosphäre nicht ausschließlich den Feldantrieb benutzen.

Deshalb eilten sie schneller hinauf und blickten in die Richtung, aus der das Grollen kam. Sie sahen jedoch nichts, obwohl die Geräusche andauerten und lauter wurden. Bald mußten sie sich die Ohren zuhalten. Kurz danach brach das Donnern ab.

Plötzlich erscholl leises Pfeifen und Heulen. Es nahm schnell an Lautstärke zu und näherte sich ihrem Standort.

Und dann tauchte ein Gebilde auf, das von einer flammenden Aureole eingehüllt war und einem Kometen ähnelte. Es wurde rasend schnell größer.

Die drei Betschiden duckten sich unwillkürlich, als es scheinbar zum Greifen nahe über sie hinwegraste. Aus der Nähe offenbarte sich durch die Aureole hindurch die Form des Gebildes. Es war riesig wie ein Berg, ähnelte in der Form entfernt einem Zwischending aus einem zusammengedrückten Pilzhut und einer Flunder - kurz gesagt, es war ein Raumschiff im Standardtyp der Herzoglichen Flotten.

Eine Sturmbö riß die drei Betschiden von den Füßen. Sie sahen noch, wie es vor dem Bug des Raumschiffs grell aufleuchtete, danach verschwand die Aureole. Wenig später verstummte das Donnern. Nach kurzer Stille war ein Rumpeln, Kreischen, Schleifen und dann ein lautes Krachen zu hören. Danach wurde es endgültig still.

Die Betschiden erhoben sich und sahen sich in die bleichen Gesichter.

„Die Königsblüten haben sich ein neues Opfer geholt“, stellte Brether fest. „Aber ich begreife das nicht. Es war ein reiner Zufall, daß das Schiff Yistors so nahe bei der roten Zwergsonne vorbeikam, daß es von den Hyperimpulsen angelockt werden konnte. Die Wahrscheinlichkeit, daß ein solcher Zufall sich kurz darauf wiederholt, ist so verschwindend gering ...“

„Diesmal war es ebenso wenig ein Zufall wie bei uns“, unterbrach Surfo Mallagan ihn. „Das Quarantänekommando muß sehr schnell gehandelt haben. Wir hätten den verstümmelten Funkbericht Yistors löschen sollen. Jemand vom Quarantänekommando hat verflucht schnell geschaltet, als er den Bericht ebenfalls fand.“

„Aber wer würde denn annehmen, daß wir ausgerechnet einen Planeten anfliegen, der Yistors Schiff zum Verhängnis wurde?" warf Scoutie ein.

„Jemand, der sich bei Daccsier erkundigt hat, ob wir außergewöhnlich neugierig sind", erklärte Surfo. „Und dabei wird er erfahren haben, daß wir regelrecht besessen davon waren, etwas über ein Geisterschiff namens SOL zu erfahren."

„Und du glaubst wirklich, man hätte deshalb ein großes Schiff hergeschickt?" fragte Brether Faddon.

„Wenn die Furcht vor der Spoodie-Seuche so groß ist, daß man auf keinen Fall eventuelle Überträger frei herumlaufen lassen will, dann ja", meinte Scoutie.

Brether lachte humorlos.

„Dann ist es ein Glück für uns, daß die Besatzung dieses Schiffes ebenfalls von den Königsblüten unter ihren Willen gezwungen wird."

„Nicht alle", wandte Surfo ein.

17

„Aber alle Kranen", erklärte Scoutie. „Und ohne die kranischen Kommandanten weiß die übrige Besatzung wahrscheinlich gar nichts über den Auftrag des Schiffes."

„Wir sollten uns nicht zu sehr darauf verlassen", erwiderte Surfo. „Wer weiß, ob die Beeinflussungskapazität der Königsblüten ausreicht, um mit dein plötzlichen, großen Angebot an neuen Opfern fertig zu werden. Wir sollten uns also beeilen."

„Ach, was!" Brether winkte ab. „Niemand kann uns in diesem Dschungel einholen."

Surfo Mallagan erwiderte nichts darauf. Aber sein ernstes Gesicht verriet, daß er die Gefahr nicht so leichtfertig abtat wie Brether Faddon.

*

Am späten Nachmittag erreichten sie eine Lichtung.

„Ich denke, wir sollten hier übernachten", sagte Surfo und sah sich um. „Wenn wir unser Lager am Waldrand aufschlagen, haben wir wenigstens nach drei Seiten freies Blickfeld."

Seine Gefährten musterten ebenfalls die Lichtung. Sie war beinahe kreisförmig und durchmaß ungefähr fünfzehn Meter. Die zahlreichen Stellen, an denen blanker Fels durch die dünne Grasdecke brach, verrieten, warum die Urwaldvegetation diese Lichtung ausgespart hatte. Bäume und Sträucher fanden weder genug Halt noch Nahrung.

Nach kurzer Beratung schlugen sie mit der Leichtstahlaxt aus dem Kurierboot dornenbesetzte Zweige ab und bauten damit am Waldrand einen zirka zwei Meter hohen Schutzwall. Er würde sie davor bewahren, daß große Raubtiere sich im Schutz des nächtlichen Dschungels anschlichen.

Davor errichteten sie aus starken Ästen und einer hauchdünnen Plastikhaut aus ihrer Ausrüstung ein Schutzzelt, das aber nach der Lichtung zu offen war. Anschließend aßen sie Konzentrate und tranken Wasser, das sie gewannen, indem sie Lianen anzapften.

Mayer stand die ganze Zeit unbeweglich in der Nähe.

Brether Faddon warf nach der Mahlzeit einen nachdenklichen Blick auf den Transportroboter und meinte dann:

„Ob er als Wächter genügen wird?"

„Auf keinen Fall", entschied Surfo. „Auf ihn dürfen wir uns nicht verlassen. Jeder von uns wird zwei Stunden wachen. Wenn ihr nichts dagegen habt, übernehme ich die letzte Wache."

Brether und Scoutie nickten zustimmend. Die letzte Wache, bis zum Tagesanbruch, war immer die schwerste, weil die Müdigkeit dann am stärksten auf die Lider drückte. Es

hatte zu den ungeschriebenen Gesetzen der Jäger von Chircool gehört, daß diese Wache stets vom Anführer einer Gruppe übernommen wurde.

Als es dunkel wurde, rollten sich Surfo und Scoutie in die mitgenommenen Decken. Brether Faddon setzte sich mit gekreuzten Beinen in die breite Öffnung des Zelt, legte den entscherten Schocker über die Knie und sein Messer griffbereit neben sich.

Der Betschide konnte die gesamte Lichtung überblicken.

Plötzlich erscholl schrilles Kreischen dicht über dem Zeltdach. Brether richtete den Lauf des Shockers nach oben. Zwar war die Plastikhaut so fest, daß wohl kein Tier sie zerreißen konnte, aber ein genügend schweres Tier vermochte das Zelt allein durch sein Gewicht zum Einsturz zu bringen.

Das Kreischen hielt an, dann verlagerte es sich in Richtung Lichtung. Brether Faddon sah schattenhaft zwei geflügelte Wesen über der Lichtung herumtoben. Sie kämpften ein-deutig miteinander. Vorsichtshalber zielte der Betschide mit dem Schocker auf sie.

Die Tiere, vermutlich große Nachtraubvögel, bildeten ein Knäuel, während sie umeinander wirbelten, mit den Schwingen schlugen und mit den Schnäbeln aufeinander einhack-ten. Plötzlich löste sich das Knäuel auf. Beide Vögel landeten auf dem Boden aber einer von ihnen schwang sich sofort wieder in die Luft und floh.

18

Der Sieger schüttelte sich, dann breitete er die Schwingen aus, legte den Kopf auf den Rücken und gab kollernde Lockrufe von sich. Es dauerte nicht lange, da schwebte ein anderer Vogel heran und landete in der Nähe des Siegers. Das Weibchen! konstatierte Brether Faddon.

Leicht amüsiert sah er zu, wie die beiden Vögel auf dem Boden sich umkreisten, bis das Weibchen plötzlich anhielt und sich niederduckte.

Einen Herzschlag später huschte ein schlanker, etwa zwei Meter langer Schatten über die Lichtung. Die beiden Vögel waren blind für ihre Umgebung und starben unter zwei Prankenhieben, ohne zu wissen, wie ihnen geschah.

Unwillkürlich legte Brether den Finger auf den Feuerknopf, um den „Mörder“ zu paralisieren. Er besann sich aber noch rechtzeitig darauf, daß das raubkatzenartige Tier kein Mörder war, sondern nur den im Dschungel geltenden Gesetzen gehorcht hatte. Als das Tier den Kopf hob, beide Vögel im Maul, und aus grünlich leuchtenden Augen zu ihm he-rübersah, lächelte er sogar.

Die Raubkatze verharrte einige Sekunden, dann glitt sie so lautlos davon, wie sie gekommen war.

Brether Faddon warf einen Blick über die Schulter zurück. Weder Scoutie noch Surfo hatten sich gerührt.

Als Brether sich wieder umwandte, erstarrte er vor Schreck. Unmittelbar vor ihm schwebte eine betschidengroße, schwach leuchtende, weiße Gestalt. Ihr Körper war nicht gegliedert, sondern völlig glatt, und nach unten verbreiterte er sich leicht. Füße waren nicht zu sehen. Die Gestalt schwebte mehrere Zentimeter über dem Boden.

Brethers Hand mit dem Schocker zitterte so heftig, daß er unfähig gewesen wäre, zu schießen. Glücklicherweise war das auch nicht nötig. Die Gestalt schwebte wenige Sekunden später wieder davon, überquerte die Lichtung, drang mühelos ins Unterholz ein und verschwand.

Brether wischte sich mit dem Handrücken über die schweißnasse Stirn. Er fragte sich, ob er sich die geisterhafte Erscheinung nur eingebildet hatte. Doch seine Phantasie hatte ihm noch nie einen Streich gespielt. Es mußte sich demnach tatsächlich um ein Lebewesen dieses geheimnisvollen Planeten gehandelt haben.

Ich wollte, ich wäre wieder im Weltraum! dachte Brether Faddon bedrückt.

5.

„Bist du sicher“, daß du dir das nicht nur eingebildet hast?“ fragte Surfo Mallagan am nächsten Morgen beim Frühstück, nachdem Brether sich nach langem Zögern entschlossen hatte, über seine Begegnung mit der geisterhaften Gestalt zu berichten.

„Ziemlich sicher“, antwortete Brether. „Ich war hellwach, da ich zuvor gerade beobachtet hatte, wie eine Raubkatze zwei Vögel schlug.“

„Es war also kein fluoreszierender Baumstamm?“ forschte Surfo weiter.

Brether Faddon schüttelte den Kopf, dann stand er auf, stellte sich einen Meter vor das Zelt und erklärte:

„Steht hier ein Baumstamm? Nein. Also! Und genau hier schwebte die Gestalt.“

„Sie schwebte wirklich?“ fragte Scoutie.

Brether nickte.

„Dann muß sie leicht wie ein Schleier gewesen sein“, meinte Scoutie.

„Richtig!“ ereiferte sich Brether. „Wie ein Schleier sah sie auch aus. Das heißt, mehr wie eine von einem Schleier verhüllte Gestalt.“

„Ein leuchtender Nebelschleier“, erklärte Surfo Mallagan. „Das wird es gewesen sein. Wahrscheinlich ein Schwarm winziger Leuchtinsekten, der zufällig gerade die Form eines verschleierte Betschiden angenommen hatte.“

19

„Hört endlich auf damit!“ sagte Scoutie. „Schießt lieber ein Tier, dessen Fleisch man essen kann! Die Konzentrate hängen mir schon zum Halse heraus.“

Brether Faddon schüttelte den Kopf.

„Das geht nicht. Auch ein Schocker arbeitet nicht gänzlich lautlos. Sein Geräusch könnte von Kopfjägern gehört werden.“

„Ihr wißt wohl nicht mehr, wie man einen Bogen und Pfeile herstellt?“ spottete die Betschidin. „Was seid ihr doch für große Jäger!“

Surfo wischte sich den Mund ab und stand auf.

„Unterwegs halten wir nach dem richtigen Material Ausschau, und am nächsten Abend wird ein Bogen fertig - und die Pfeile dazu, versteht sich.“

„Zwei Bögen werden fertig“, erklärte Brether bestimmt.

„Da bin ich aber gespannt, wer den besten Bogen hinbekommt“, meinte Scoutie.

Surfo lächelte, nahm die übriggebliebenen Konzentrate und packte sie in Mayers Transportmulde. Plötzlich horchte er angespannt.

Aus dem Dschungel hinter dem gegenüberliegenden Waldrand ertönten knackende und raschelnde Geräusche, dann brach ein stiergroßes Landschwein aus dem Unterholz und rannte genau auf das Zelt zu.

Während Surfo einen Warnschrei ausstieß und nach seinem Schocker griff, erkannte er, daß es sich nicht um einen Keiler, sondern um eine Bache handelte - und daß er die Waffe nicht in Anschlag bekam, bevor sie heran war.

Er warf sich zur Seite.

Das Landschwein stob mit unwahrscheinlicher Geschwindigkeit an ihm vorbei, ins Zelt hinein und mitsamt der Folie in den Dornenwall. Dort rannte es sich fest, und als es umkehren wollte, verfring es sich hoffnungslos in der Folie.

Surfo paralyisierte es mit seinem Schocker, dann machte er sich mit seinen Freunden daran, das Wild aus der Folie zu wickeln. Es war nicht ganz einfach, aber sie schafften es schließlich doch.

Erschrocken blickten sie im nächsten Moment auf die schwarzen, wurmartigen Tiere,

die an der beinahe haarlosen Schwarte des Landschweins hingen.

Giftegel!

Wie auf ein geheimes Kommando knieten sie auf der der Lichtung zugewandten Seite des Landschweins nieder, so daß der massige Körper sie gegen den Dschungel hinter ihnen deckte. Brether und Scoutie zielten mit ihren Schockern auf den Urwald jenseits der Lichtung; Surfo zielte über den Schädel des Schweines hinweg in die Wipfel der hinter ihnen stehenden Bäume.

Sie alle erwarteten einen Angriff von Kopfjägern, denn ihnen war klar, daß diese halbin-telligenten Flußinselbewohner es gewesen waren, die mit ihren Blasrohren die Giftegel auf das Landschwein abgeschossen hatten. Anscheinend wirkte das Gift der Egel bei ei-nem so großen Tier langsam. Deshalb war es ihnen entkommen. Aber zweifellos hatten sie es verfolgt und mußten sich ganz in der Nähe befinden.

„Nichts zu sehen?“ flüsterte Surfo Mallagan.

„Nichts“, antwortete Brether Faddon.

„Sicher beobachten sie uns schon“, erklärte Scoutie. „Sie werden angreifen, denn wir haben nicht nur interessante Köpfe zu bieten, sondern wollen ihnen in ihren Augen auch die Jagdbeute wegnehmen.“

„Aber vielleicht haben sie die Spur ihrer Beute verloren“, meinte Brether. „Wenn wir jetzt gehen, kommen wir eventuell ungeschoren davon.“

„Zu riskant“, erwiderte Scoutie. „He, Mayer, wohin gehst du?“

Der Transportroboter antwortete nicht. Er hatte sich in Bewegung gesetzt und stakte mit seinen langen Beinen quer über die Lichtung.

Surfo fuhr herum.

20

„Mayer!“ rief er. „Komm sofort zurück!“

Der Roboter ging weiter.

Plötzlich prallten mit klatschenden Geräuschen mehrere Giftegel gegen seine Metallplastikhülle. Sie vermochten ihm natürlich nichts anzuhaben, sondern fielen sofort wieder ab.

Doch die Kopfjäger verschossen weitere Giftegel. Dadurch konnten die geübten Augen von Scoutie und Brether an winzigen Bewegungen in den Baumwipfeln des gegenüberliegenden Dschungels erkennen, wo sich die Schützen befanden. Sie nahmen diese Stellen und ihre Umgebung unter Dauerfeuer.

Kreischen und schrilles Pfeifen erscholl. Nur noch wenige Giftegel klatschten gegen den Roboter, dann hörte der Beschuß auf.

Surfo Mallagan rutschte ganz hinter den Körper des Landschweins und konzentrierte seine Aufmerksamkeit auf den Dschungel links und rechts von ihnen. Einige Kopfjäger würden dem Schockwaffenbeschuß sicher entgangen sein. War ihre Zahl groß genug, versuchten sie wahrscheinlich den Gegner an den Flanken zu umgehen und ihn im Rücken anzugreifen.

Auch Brether und Scoutie lauschten konzentriert.

Mayer war unterdessen in der Mitte der Lichtung stehengeblieben. Er schien nicht zu wissen, was er tun sollte.

Surfo Mallagan hob den Kopf und lauschte angestrengt nach links. Er glaubte, das Anschlagen eines versehentlich zurückgeschnellten Zweiges in den Baumwipfeln dort gehört zu haben. Langsam kam seine Schockwaffe hoch.

Er runzelte die Stirn, als er ein helles, pfeifendes Summen hörte, denn es hörte sich nach dem Singen eines Schockschusses an - und es kam aus einem der Baumwipfel.

Im nächsten Augenblick brach in jenem Baumwipfel und in den benachbarten Wipfeln ein Gekreische los. Zweige schnellten stürmisch durch die Luft, und dazwischen waren hin und wieder die Gestalten von Kopfjägern zu sehen. Sie schienen in panischer Angst vor etwas zu fliehen.

„Hört auf!“ rief er den Freunden zu, die die Kopfjäger beschossen. „Seht, dort!“ Er deutete mit ausgestrecktem Arm dicht über die Baumwipfel.

Gleich einer langgezogenen Raumwolke stieg dort etwas in den Himmel, verbreiterte sich und senkte sich dann über die Baumwipfel, durch die die Kopfjäger flüchteten.

„Fluginsekten!“ rief Scoutie überrascht.

Die drei Betschiden standen auf. Keiner schoß mehr. Alle sahen wie gebannt auf das schreckliche Schauspiel, das sich ihren Augen bot. Das Summen der Fluginsekten hatte sich zu einem Röhren gesteigert. Zu Tausenden stürzten sie sich auf die Kopfjäger, die plötzlich gleich überreifen Früchten aus den Wipfeln herabregneten.

„Sie stechen“, sagte Scoutie. „Und ihre Stiche scheinen nicht nur schmerzhaft, sondern auch giftig zu sein.“

„Wahrscheinlich haben die Kopfjäger sie in ihrem Nest aufgestört, als sie uns umgehen wollten“, meinte Surfo Mallagan.

„Das geschieht ihnen recht“, sagte Brether schadenfroh.

„Vorsicht!“ rief Scoutie.

Die Fluginsekten waren den abgestürzten Kopfjägern gefolgt. Gleich Hagelkörnern prasselten sie durch das Unterholz des Dschungels. Einige der halbintelligenten Flußinselbewohner flüchteten auf die Lichtung - und auch dorthin folgten ihnen die Insekten.

„Unter die Folie!“ rief Surfo, der die Gefahr ebenfalls erkannte. „Schnell!“

Hastig krochen sie unter die zusammengeknüllte Plastikhaut, zogen die Ränder herab und preßten sie mit den Füßen fest gegen den Boden, damit kein Zwischenraum blieb. Gleich darauf prasselten die Insekten gegen die Folie. Die Betschiden duckten sich und

21

hofften, daß die wütenden Tiere keinen Spalt fänden, durch den sie zu ihnen hereinkämen.

Fast eine Stunde lang griffen die Fluginsekten immer wieder an, nur durch kurze Pausen unterbrochen. Die Folie hielt ihren Stichen stand.

Als es ungefähr zehn Minuten lang ruhig geblieben war, wagte Surfo es, die Folie ein Stück anzuheben. Er legte den Kopf auf den Boden und spähte durch den Spalt.

Überall, wohin er sah, lagen tote oder betäubte Insekten rings um die Folie. Einige bewegten sich schwach. Aber kein einziges Insekt griff an.

„Wir müssen fort, bevor sie wiederkommen“, sagte er. „Von den Kopfjägern haben wir nichts mehr zu befürchten.“

Er hob die Folie weiter an und kroch ins Freie.

Aus den Baumwipfeln zur Linken erscholl ein Summen. Aber es klang nicht mehr schrill und aggressiv, sondern dunkel und gelassen. Etwa zehn Kopfjäger lagen weit verstreut auf der Lichtung. Sie rührten sich nicht mehr.

Auch Scoutie und Brether krochen ins Freie.

„Mayer ist weg!“ rief Scoutie.

Brether Faddon stöhnte.

„Auch das noch!“

„Wir werden ihn finden“, erklärte Surfo. „Schließlich hinterläßt er eine unübersehbare Spur. Beeilen wir uns!“

*

Es war nicht schwierig, Mayers Spur zu folgen. Doch der Roboter hatte nirgendwo angehalten. Deshalb dauerte es über drei Stunden, bis sie ihn endlich eingeholt hatten - und sie hatten einen ganzen Tag verloren, denn der Transportroboter war zurück nach Süden gegangen.

Er stand denkmalgleich oben auf dem Vulkankegel, von dem aus die drei Betschiden das herabsausende Raumschiff beobachtet hatten.

Schnaufend blieben die Betschiden am Fuße des Vulkankegels stehen.

„Ich habe doch gleich gewußt, daß wir mit ihm nur Schwierigkeiten haben würden“, erklärte Brether Faddon zornig. „Wir sollten ihn einfach dort oben stehen lassen.“

„Und die ganze Ausrüstung selber schleppen, wie?“ empörte sich Scoutie.

„Versuchen wir es noch einmal!“ sagte Surfo Mallagan besänftigend. „Die Ausrüstung würde uns tatsächlich sehr behindern, und wir könnten nicht einmal alles mitnehmen. Sollte er wieder Ärger machen, dann allerdings nehmen wir das Nötigste und lassen ihn zurück.“

„Hallo, Mayer! Komm herunter!“

Der Roboter drehte sich so, daß sein „Bug“ mit den Sensoren in die Richtung der Betschiden wies.

„Warum?“ rief er zurück.

„Weil du uns gehorchen mußt!“ schrie Scoutie. „Komm sofort hierher!“

„Aber hier oben ist die Sonne länger zu sehen als von dort unten“, wandte Mayer ein.

„Es ist sinnlos“, sagte Brether.

„Du bist ein Roboter und hast unsere Befehle zu befolgen!“ rief Surfo. „Wenn du uns nicht gehorchst, zerstören wir dich.“

„Aber dann kann ich eure Befehle erst recht nicht befolgen“, erklärte der Roboter mit unwiderlegbarer Logik. Und es schien auch nur logisch zu sein, daß er diesmal gehorchte, um die Befehle seiner Herren befolgen zu können. Äußerst langsam stakte er den steilen Hang herab.

„Eine absolute Fehlkonstruktion“, schimpfte Brether.

22

„Zu Diensten“, sagte der Roboter, als er vor den Betschiden anhielt.

Surfo Mallagan seufzte.

„Ich befehle dir, hier stehenzubleiben, bis du einen anderen Befehl von uns bekommst!“ Er wandte sich an seine Gefährten. „Am besten übernachten wir hier. In spätestens einer halben Stunde dürfte es dunkel werden.“ Sie hatten inzwischen festgestellt, daß der Planet Kranenfälle sich in knapp fünfzehn Stunden einmal um sich selbst drehte, so daß es nur jeweils siebeneinhalb Stunden hell war.

„Verstanden“, erwiderte Mayer.

„Ein ganzer Tag verloren!“ schimpfte Brether Faddon.

„Nutzen wir den Rest des Tages wenigstens dafür, Material für Bögen und Pfeile zu finden!“ sagte Surfo.

Surfo und Brether machten sich auf die Suche, während Scoutie den Roboter bewachte. Sie hatten ausgemacht, daß sie Mayer mit ihrem Impulsstrahler bewegungsunfähig schießen sollte, falls er sich wieder eigenmächtig entfernen wollte.

Bei Einbruch der Dunkelheit hatten die beiden Männer gefunden, was sie brauchten. Während Scoutie einige der wenigen Dosen, die sie im Kurierboot gefunden hatten und die ihren Inhalt selbst erhitzten, sobald man die Deckel abriß, öffnete, arbeiteten Surfo und Brether an ihren Jagdwaffen.

Sie legten nur eine kurze Pause ein, um zu essen, dann arbeiteten sie weiter. Bis Mitternacht hatten sie aus dicken, elastischen Zweigen zwei mannshohe Bögen hergestellt. Die Bogensaiten fertigten sie aus den Fasern von Lianen an, die sie weich schlugen, mit ihren Messern zerschnitten und dann zusammendrehten. Als Pfeile dienten die dünnen Zweige harter Hölzer. Aus den leicht zu zersplitternden Steinen, die überall am Fuße des Vulkankegels lagen, fertigten sie die Pfeilspitzen an, und als Befiederung verwendeten sie provisorisch die trockenen, harten Blätter eines Strauches, die sie in dünne Streifen schnitten.

Anschließend schliefen sie bis zum Sonnenaufgang - mit Unterbrechungen, denn jemand mußte ständig Wache halten und unter anderem auf den Roboter Mayer aufpassen ...

6.

Daccsier taumelte auf die Lichtung, in deren Mitte sich ein Vulkankegel erhob. Sie war erschöpft.

Dicht hinter ihr brachen zwei schwerbewaffnete Tarts aus dem Unterholz und blieben neben ihr stehen.

„Hier haben sie übernachtet“, sagte Daccsier und deutete auf drei leere Dosen und ein Stück Plastikfolie, in das einmal ein Konzentratpaket eingewickelt gewesen war.

Es war für die Kommandantin der BRODDOM nicht schwer gewesen, die Spuren der drei Betschiden und des Transportroboters zu verfolgen. Abgeschlagene Zweige und Lia-nen markierten ihren Weg. Außerdem hatte der Roboter tiefe Eindrücke im weichen Dschungelboden hinterlassen.

Weitaus schwieriger war es für sie und ihre Begleiter gewesen, sich aus der Beeinflussung durch die Königsblüten zu befreien, nachdem ihr Schiff eine Bruchlandung gebaut hatte.

Die Erinnerung an die Zeit unmittelbar danach erschien Daccsier noch immer wie ein gräßlicher Alptraum. Sie selbst und ein großer Teil der Besatzung hatten zuerst die mobile Ausrüstung unbrauchbar gemacht. Dann waren sie aus dem Wrack geklettert und hatten sich unter die anderen Gestrandeten gemischt und mit ihnen zusammen den Boden rings um die seltsamen Pflanzen bearbeitet.

23

Zwischendurch war sich Daccsier immer wieder über ihre Lage klar geworden, dann hatte sie die Kranen befragt, die lange vor ihr auf dem Planeten gestrandet waren. Bruchstückweise hatte sie die Wahrheit über die Königsblüten erfahren - wenn es die Wahrheit und nicht nur ein vorgespiegeltes Märchen war.

Sie hatte auch bemerkt, wie sich nach und nach die Lysker und Prodheimer-Fenken aus der Besatzung ihres Schiffes entfernten - und dabei erkannte sie, daß die Beeinflussung durch die Königsblüten jedes Mal schwächer geworden waren. Anscheinend versuchten die Königsblüten, die Immunen wieder unter ihren Willen zu zwingen, wobei ihre Konzentration auf die anderen Gefangenen nachließ.

Daccsier hatte schließlich eine Massenflucht von dreißig Lyskern und elf Prodheimer-Fenken dazu ausgenutzt, aus dem Tal zu fliehen. Es war ihr gelungen, die Tarts Dronken und Nakal, die weniger beeinflusst waren als die übrigen Tarts ihrer Besatzung, mitzunehmen.

Erst als sie das Tal weit hinter sich gelassen hatten und dem Einfluß der Königsblüten entronnen waren, besann sich Daccsier wieder auf ihren Auftrag.

Sie erinnerte sich daran, zwar das Kurierboot, mit dem die drei Betschiden aus dem Nest der 17. Flotte entkommen waren, gesehen zu haben, nicht aber die Betschiden

selbst. Folglich mußten auch sie dem Einfluß der Königsblüten entronnen sein.

Ihr ausgeprägtes Pflichtbewußtsein sagte ihr, daß sie trotz ihrer wenig rosigen Lage alles daransetzen mußte, um die drei Infizierten wieder einzufangen. Zwar hatte sie keine Ahnung, wohin die Betschiden sich gewandt hatten. Sie wußte nur, daß sie versuchen würden, das Schiff zu finden, das sie für die SOL hielten, jenes Geisterschiff, von dem sie anscheinend besessen waren.

Zu ihrem großen Erstaunen stellte sie fest, daß sowohl sie als auch die beiden Tarts ihre Schock- und Impulsstrahler noch besaßen. Sicher ein Versäumnis der Königsblüten wegen der Überbeanspruchung durch die große Zahl neu hinzugekommener Opfer.

Das war allerdings fast alles. Sonst fanden sich in ihren Gürteltaschen und in denen der Tarts nur ein paar Konzentratpäckchen und die halbgefüllten Wasserflaschen. Nicht die ideale Voraussetzung für eine viele Tage dauernde Verfolgung gut ausgerüsteter Flüchtlinge durch eine unbekannte Wildnis.

Dennoch hatte Daccsier keinen Augenblick gezögert. Sie hatte mit Dronken und Nakal das Tal der Königsblüten in sicherer Entfernung umkreist und, da sie eine gute Spurenleserin war, schon am ersten Tag die Spur der Flüchtlinge entdeckt.

In zügigem Gewaltmarsch waren sie und die Tarts ihr gefolgt. Als sie die Lichtung erreichte, hatte sie sich total ausgelaugt gefühlt. Doch die Entdeckung des verlassenen Nachtlagers gab ihr neuen Auftrieb.

Sehr sorgfältig untersuchte und beröch sie die leeren Dosen. Zwar klebten nur noch Spuren der Speisen, die sich darin befunden hatten, an den Innenflächen und Böden, aber sie genügten, um Daccsier zu verraten, daß die Dosen vor höchstens sechs bis sieben Stunden geöffnet worden waren.

„Wir rasten nur kurz, dann setzen wir die Verfolgung fort!“ entschied sie.

Die Tarts machten zustimmende Gesten. Sie erholten sich schnell von den Strapazen des nächtlichen Marsches.

„Vielleicht sollte ich auf die Jagd gehen“, überlegte Nakal laut. „Unsere Konzentrate reichen höchstens noch zwei Tage.“

„Wenn du nicht zu lange brauchst“, erwiderte Daccsier zögernd. „Aber sei vorsichtig! Der Dschungel wimmelt von wilden Tieren.“

Nakal winkte, dann zog er seinen Schocker und tauchte im Urwald unter.

Schon nach kurzer Zeit kehrte er zurück, ein kleines Landschwein über der Schulter.

„Es ist ein ganz junges Tier“, erklärte er. „Seine Mutter ist so riesig, daß ich nicht einmal eine Hälfte von ihr hätte tragen können. Ich paralyisierte sie und tötete dann das Junge.“

24

„Inzwischen habe ich trockenes Holz gesammelt“, sagte Dronken und deutete auf einen Haufen durrer Zweige und Äste.

„Wir dürfen kein Feuer anzünden“, erwiderte Nakal. „Ich habe Eingeborene gesehen, am Ufer des Flusses, in dessen Nähe wir uns befinden. Sie scheinen nicht sehr intelligent zu sein, aber sie tragen lange Blasrohre. Wahrscheinlich würden sie ein Feuer auf weite Entfernung riechen, und wenn sie uns angriffen, kann ich nicht garantieren, daß ich euch auch beschützen könnte. Ihr habt keine Erfahrung im Dschungelkampf, oder?“

„In Dschungelexpeditionen schon, aber nicht in Dschungelkämpfen“, antwortete Daccsier.

„Ich kenne überhaupt keinen Dschungel - außer diesem hier“, erklärte Dronken.

„Dann gehen wir besser weiter“, sagte Nakal. „Ich werde vorangehen und bin sicher,

Eingeborene früher zu entdecken als sie uns, wenn ihr leise seid. Dann können wir einem Zusammenstoß mit ihnen ausweichen."

„Und das Fleisch?" fragte Daccsier. „Wir können es doch nicht roh essen." Sie schüttelte sich.

„Das geht schon, wenn wir jeweils kleine Stücke mit den Messern klein hacken", sagte Nakal. „Ich zeige euch, wie man das macht Schließlich werden wir viele Tage von rohem Fleisch leben müssen."

Er brach das Tier auf, weidete es aus und zerteilte es in kleine Stücke, die auf einem Baumstumpf kleingehackt wurden. Daccsier und Dronken aßen anschließend zwar mit Widerwillen, aber sie aßen, weil sie wußten, daß ihnen nichts anderes übrigblieb, wollten sie nicht umkehren und sich dem Willen der Königsblüten unterwerfen.

*

Surfo Mallagan zog die Sehne langsam bis ans Kinn, dann ließ er den Pfeil losschnellen.

Das schnelle Huftier mit dem silberfarbenen Fell und dem langen Hals, das er ausgewählt hatte, sprang mit allen sechs Beinen hoch in die Luft, dann prallte es sterbend auf den Boden. Die anderen Tiere der etwa dreihundertköpfigen Herde warfen sich herum und stoben in wilder Flucht davon.

Surfo eilte auf die Beute zu. Das Tier war inzwischen tot. Der Pfeil hatte sich genau ins Herz gebohrt.

(Seit die drei Betschiden zum erstenmal eine Gazelle, wie sie sie nannten, erlegt hatten, wußten sie genau, wo die inneren Organe saßen.)

Mit dem Messer schnitt Surfo die Halsschlagader durch und trank das stoßartig hervor-schießende warme Blut. Anschließend erhob er sich und winkte Scoutie und Brether zu, die ihm die Herde gemeinsam mit Mayer zugetrieben hatten.

Bis die Freunde und der Roboter ihn erreichten, hatte Surfo das etwa siebzig Kilogramm schwere Tier zu dem Baum geschleift, der ihm als Deckung gedient hatte, und die Hinter-beine an zwei Ästen angebunden.

Mit Hilfe von Brether schlug er die Beute aus der Decke und weidete sie aus, während Scoutie sicherte und den Roboter bewachte.

Fünfzehn Tage waren sie seit dem Aufbruch aus dem Tal der Königsblüten inzwischen unterwegs, hatten zahlreiche Gefahren überstanden und Strapazen hinter sich. Mehrfach hatten sie sich gegenseitig argwöhnisch beobachtet, um die ersten Anzeichen eines Aus-bruchs der Spoodie-Seuche zu bemerken - mit negativem Ergebnis. Inzwischen waren sie davon überzeugt, daß sie sich im Nest der 17. Flotte nicht infiziert hatten.

Seit zwei Tagen bewegten sie sich über eine weite Steppe und hatten seit fünf Tagen nichts mehr von Kopfjägern bemerkt. Deshalb riskierten sie es seit drei Tagen, Feuer an-zuzünden und das Fleisch der erlegten Tiere darüber zu rösten. Sie hatten sogar einen kleinen Salzsee gefunden und sich mit einem Vorrat eingedeckt.

25

Surfo und Brether trugen Holz zusammen. Danach schichteten sie Zweige an und entzündeten sie mit einem auf Minimalleistung geschalteten Impulsstrahler. Ein Gestell war schnell aufgebaut und bald drehte sich das Wildbret über der heißen Glut dicker Äste.

„Jetzt kümmerge ich mich um den Braten", erklärte Scoutie energisch und nahm den mit Salz gefüllten Plastikbeutel aus der Transportmulde Mayers. „Paßt ihr solange auf Mayer auf!"

Die beiden Männer waren erleichtert darüber, sich ein wenig ausruhen zu können. Sie

setzten sich ins Gras und behielten den Transportroboter im Auge. Mayer stand reglos da. Er schien sich die Extratouren abgewöhnt zu haben.

Scoutie streute etwas von dem gelblichen, groben Salz über den Rücken der Gazelle, dann drehte sie das Tier mitsamt dem langen Stab um, auf den es gespießt war, und be-streute die Bauchseite und die Innenseiten der Schenkel.

Das Wasser lief ihr im Munde zusammen, als sie daran dachte, daß sie in wenigen Stunden ihre Zähne in knuspriges, durchgebratenes Fleisch schlagen würde. Zum erstenmal seit langer Zeit war sie zufrieden mit sich und der Welt.

Sie nahm als selbstverständlich an, daß es ihren Gefährten ebenso ging, deshalb fuhr sie erschrocken zusammen, als sie Surfo Mallagan sagen hörte:

„Ich brauche deinen Spoodie, Brether.“

Scoutie drehte sich um und blickte Surfo verwirrt an. Sie wollte an einen Scherz glauben, aber Surfos Gesicht verriet, daß es ihm ernst war.

„Was willst du?“ fragte Brether Faddon gedehnt.

„Ich brauche deinen Spoodie“, wiederholte Surfo, dann fügte er hinzu:

„Ich werde meinen und deinen Spoodie zusammensetzen.“

Brethers Augen weiteten sich.

„Du bist irre, Surfo!“ stieß er hervor. „Ich soll meinen Symbionten hergeben, damit du gleich zwei hast?“

Surfo wischte sein Messer am Hosenbein ab, stand auf und ging auf Brether zu.

„Es wird nur ein flacher, kleiner Schnitt sein, Brether. Na, komm schon!“

Brether Faddon sprang entsetzt auf und trat dem Gefährten das Messer aus der Hand.

Surfo Mallagan schnaufte überrascht und zornig, dann sprang er Brether an. Im nächs-ten Moment rollten beide Männer keuchend über den Boden.

„Ja, seid ihr denn übergeschnappt?“ schrie Scoutie. „Hört sofort auf mit dem Unsinn!“

Aber Surfo und Brether hörten sie gar nicht. Sie rangen miteinander und nutzten jede Gelegenheit, um mit den Fäusten aufeinander einzuschlagen.

Erschrocken und ratlos zog Scoutie ihren Schocker und zielte auf die Freunde. Sie hatte Angst, daß sie sich gegenseitig umbringen würden, denn sie kämpften so erbittert wie Todfeinde. Doch dann besann sie sich. Wenn sie beide Gefährten paralysierte und sie von Raubtieren angegriffen würden, solange beide noch gelähmt waren, konnte sie sie vielleicht nicht schützen.

Schließlich steckte sie die Waffe wieder zurück, nahm einen der neben dem Feuer liegenden Äste und wollte auf Brether und Surfo einschlagen.

Aber bevor sie dazu kam, ließen die beiden Männer plötzlich voneinander ab und standen auf. Verwirrt starrten sie sich an. Aus Surfos Nase und Unterlippe quoll Blut; Brethers linkes Auge war fast zugeschwollen, und auf der linken Gesichtshälfte zeigte sich eben-falls eine starke Schwellung.

„Beim Alten vom Berge!“ sagte Scoutie erschüttert. „Warum habt ihr das getan?“

„Er hat angefangen“, sagte Brether und zeigte auf Surfo Mallagan. „Er wollte mir meinen Spoodie wegnehmen.“

„Aber warum nur, Surfo?“ fragte Scoutie.

Surfo machte ein ausgesprochen dummes Gesicht.

26

„Ich weiß es nicht. Ich weiß nicht einmal, daß ich Brethers Spoodie haben wollte. Wozu auch?“

„Du wolltest sie beide zusammensetzen“, erklärte Brether Faddon. „Jedenfalls hast du das behauptet.“

„Beim Alten vom Berge!" flüsterte Scoutie. Ihr Gesicht war noch blasser als gewöhnlich. „Die Spoodie-Seuche! Jetzt hat sie euch auch erwischt!" Sie schluchzte einmal kurz. „Wir sind doch alle infiziert."

Auch Surfo Mallagan war leichenblaß geworden.

„Hoffentlich war das nicht erst der Anfang. erinnert ihr euch an den Pulk von Leibern in der Meeting-Halle des Nestes der siebzehnten Flotte! Er muß die Folge eines inneren Dranges gewesen sein, Spoodies zusammenzusetzen. Und nun hat es bei mir auch angefangen." Er lauschte in sich hinein. „Aber eigentlich fühle ich mich wieder vollkommen normal."

„Beim Alten vom Berge!" entfuhr es Scoutie.

„Ja, ja, ich fürchte mich auch!" fuhr Brether Faddon sie an. „Aber das ist doch kein Grund, dauernd ‚beim Alten vom Berge‘ zu sagen. Das geht einem ja auf die Nerven."

„Entschuldige, Brether", erwiderte Scoutie. „Ich glaube, ich stehe unter Schockwirkung, und dabei mußte ich unwillkürlich an Douc Langur denken, der auf Chircool über Generationen hinweg nur als geheimnisumwitterter Alter vom Berge bekannt war. Eigentlich war er ja gar nicht bekannt, sondern mehr eine Sagengestalt."

„Aber alle Betschiden ahnten immer, daß er da war", sagte Surfo Mallagan. „Ich wollte nur, er wäre schon vor der Ankunft der Kranen zu uns ins Dorf gekommen. Ich habe so eine Ahnung, als hätte er uns viel mehr von der SOL erzählen können. Schließlich hat er ja selbst erklärt, er hätte auf der SOL gelebt und wäre freiwillig mit unseren wegen Meuterei auf Chircool verbannten Ahnen von Bord gegangen."

„Wir hätten ihn eben ausfragen müssen", sagte Brether. „Immerhin war er wie wir auf der ARSALOM."

„Aber auf einem anderen Deck", erwiderte Scoutie. „Und im Nest der achten Flotte ging er von Bord, ohne daß wir ihn noch einmal zu sehen bekamen. Es ist zwecklos, über ver-säumte Gelegenheiten zu streiten."

„Ich mache darauf aufmerksam, daß sich drei Personen auf unserer Spur nähern", sagte da der Transportroboter plötzlich.

Die drei Betschiden fuhren herum und blickten in die Richtung, aus der sie gekommen waren. Doch sie vermochten niemanden zu sehen.

„Er entwickelt ja ungeahnte Fähigkeiten!" sagte Brether überrascht. „In diesem Falle wohl Hellseherei. Es ist nämlich niemand da, Mayer."

„Was für meine Sensoren wahrnehmbar ist, muß für eure noch nicht wahrnehmbar sein", erwiderte der Roboter ungerührt.

„Was für Personen sind es?" fragte Surfo Mallagen.

„Ein Krane und zwei Tarts", antwortete der Roboter.

„Wenn sie auf unserer Spur gehen, dann suchen sie uns", sagte Scoutie. „Bestimmt gehören sie zur Besatzung des zuletzt angekommenen Schiffes und wollen uns einfangen oder einfach als Seuchenträger umbringen."

Surfo dachte kurz nach, dann erklärte er:

„Wir kehren zum Fluß zurück und schwimmen hinüber. Vielleicht können wir die Verfolger auf diese Weise abschütteln. Los, Mayer, setze deine Beine in Bewegung! Und, ach, ja, vielen Dank auch."

7.

27

„Rauch!" rief Daccsier und hob ihre feuchte Nase prüfend in den von Norden kommenden leichten Wind. „Weiter vorn brennt ein Holzfeuer. Sollten die Betschiden sich in aller Ruhe ein Wild über dem Feuer braten?"

„Das werden wir gleich wissen“, erwiderte Nakal und lief zu einem der wenigen Bäume, die wegen ihrer Kronen gleich großen Sonnenschirmen in der Steppenlandschaft standen.

Zwei schwarzweiß gefleckte Raubkatzen von der Größe eines Kranen lagen im Schatten unter dem Schirmbaum. Sie sprangen auf, als sie das Echsenwesen auf sich zulaufen sahen, und fauchten drohend.

Nakal warf die Arme hoch, stieß einen gellenden Schrei aus und lief noch schneller.

Die Raubkatzen rissen ihre Mäuler auf und zeigten furchterregende Reißzähne. Aber als Nakal weiter auf sie zustürmte, wandten sie sich grollend um und gingen davon. In einiger Entfernung vom Baum blieben sie stehen, wandten sich wieder nach dem Ruhestörer um und stießen ein donnerndes Gebrüll aus.

Nakal ließ sich davon nicht beeindrucken. So, wie die Raubkatzen reagiert hatten, waren sie keineswegs in Kampf Stimmung. Wahrscheinlich hatten sie erst vor kurzem ein Beute-tier gerissen und sich die Bäuche vollgeschlagen. Sie wollten ihre Ruhe haben und wür-den sich deshalb auf Distanz halten.

Behände kletterte der Tart am Stamm hinauf und zog sich von Ast zu Ast, bis sein Kopf über die Baumkrone hinausragte. Er spähte nach Norden, dann stieg er vom Baum herab und ging zu seinen Gefährten zurück.

„Sie ziehen weiter in Richtung Westen“, berichtete er, als er bei Dronken und Daccsier angekommen war. „Das Feuer haben sie mit Erde erstickt. Es raucht nur noch.“

„Nach Westen“, wiederholte die Kranin bedächtig. „Dort liegt der Fluß, während das eigentliche Ziel der Betschiden doch im Norden zu liegen scheint. Es waren doch die Betschiden, Nakal?“

„Einwandfrei, Kommandantin“, bestätigte Nakal respektvoll. „Und der Transportroboter ist bei ihnen.“

„Gingen sie schnell oder langsam?“ wollte Daccsier wissen.

„Recht zügig“, antwortete der Tart.

„Sie verlassen ihre bisherige Richtung - und zwar in zügigem Tempo“, meinte Daccsier nachdenklich. „Das könnte bedeuten, daß sie uns entdeckt haben und versuchen werden, und abzuschütteln.“

„Indem sie den Fluß überqueren“, ergänzte Nakal. „Sie brauchten danach nur am ande-ren Ufer auf uns zu warten und uns abzuschießen wenn wir hinüberschwimmen.“

„Meinst du tatsächlich, sie würden auf uns schießen?“ fragte die Kranin schockiert. „Wir gehören doch alle zur Herzoglichen Flotte.“

„Nach dem, was du uns unterwegs über das letzte Funkgespräch mit den drei Betschiden erzählt hast, müssen sie annehmen, daß alle von der Spoodie-Seuche Befallenen aus Furcht vor einer Ausbreitung der Krankheit getötet werden“, erwiderte Nakal.

„Ich wußte es selbst nicht besser“, sagte Daccsier bedrückt. „Erst nach dem Eintreffen des Quarantänekommandos beim Nest der siebzehnten Flotte erfuhr ich, daß man die Infizierten nicht tötet, sondern alles tut, um ihnen zu helfen.“

„Das müssen wir den Betschiden erklären“, warf Dronken ein.

„Sie würden uns nicht glauben“, meinte Nakal.

Daccsier dachte nach, dann erklärte sie:

„Wenn sie ihren Transportroboter mitsamt der wertvollen Ausrüstung verlieren, müssen sie notgedrungen das Tempo ihrer weiteren Flucht verzögern. Sie werden gezwungen sein, noch mehr zu jagen und Früchte und Knollen zu sammeln, wenn sie nicht verhun-geren wollen. Wir können also ruhig warten, bis es Nacht ist und erst dann durch den Fluß schwimmen.“

„Auch wir müssen allerdings jagen und sammeln“, meinte Nakal. „Aber da Betschiden körperlich schwächer sind als Kranen und Tarts, sollten wir den Wettlauf dennoch gewinnen.“

„Ich werde die Betschiden noch vor dem Fluß einholen“, erklärte Daccsier nach kurzem Zögern. „Wir Kranen können trotz der hohen Stufe der Entwicklung, die wir erreicht haben, zur Not auf allen vieren laufen und sind dabei fast doppelt so schnell als sonst. Ihr folgt mir, so schnell ihr könnt!“

*

Als die drei Betschiden und der Transportroboter den Fluß erreichten, war Sturm aufgekommen. Die aufgewühlten, gepeitschten Fluten bildeten ein Meer aus schaumgekrönten, meterhohen Wellen. Die Bäume des Dschungels, in den die Steppe hier übergang, bogen sich tief unter dem Anprall des heulenden Sturmes. Gischt und Fetzen flogen durch die Luft und verdeckten zeitweilig die Aussicht auf das andere Ufer.

Die Betschiden blickten mit hochgezogenen Schultern auf die entfesselten Elemente.

„Das sieht verflucht nach einem nassen Grab aus“, stellte Brether Faddon mit trockenem Humor fest. Er mußte schreien, damit die Freunde ihn hören konnten.

„Wir gehen am besten flußaufwärts weiter, bis der Sturm sich gelegt hat“, schrie Surfo Mallagan.

„Das werden die Verfolger von uns erwarten“, schrie Scoutie. „Eben deshalb sollten wir hinüberschwimmen.“

„Unter solchen Umständen bin ich noch nie geschwommen“, wandte Brether ein. „Und es sind mindestens dreihundert Meter bis drüben. Ich weiß nicht, ob ich es schaffe. Und Scoutie kann auch nicht besser schwimmen als ich.“

„Dann gehen wir zu Fuß weiter“, erklärte Surfo.

„Wir könnten es doch schaffen, wenn wir alle schweren Ausrüstungsgegenstände auf Mayer laden. Meine Waffen beispielsweise wiegen zusammen bestimmt fünfzehn Kilogramm. Versteht ihr, wenn wir bei diesem Wetter hinüberschwimmen, täuschen wir die Verfolger. Sie werden flußaufwärts gehen und weiter oben nach dem Abflauen des Sturmes nach Spuren suchen, die wir beim Einstieg ins Wasser hinterlassen haben. Da sie dort keine finden ...“

„Ich verstehe schon, Scoutie“, unterbrach Surfo Mallagan sie. „Aber bist du sicher, daß du es ohne Gepäck schaffst? Überschätzt du deine Kräfte nicht? Ich würde mich den Verfolgern lieber kämpfend stellen, als dein Leben zu riskieren.“

„Immer Kavalier, wie Doc Ming sagen würde!“ spottete Brether. „Damit läßt sich Eindruck schinden.“

Surfo ging nicht darauf ein, obwohl er sich sehr darüber ärgerte, daß Brether ausgerechnet in dieser Lage auf den unterschwelligen Konkurrenzkampf anspielte, der seit langem zwischen ihnen um Scouties Gunst geführt wurde - freilich mehr als Geplänkel denn als ernsthaftes Bemühen.

„Antworte, bitte, Scoutie!“ rief er.

„Ich schaffe es“, erklärte Scoutie.

„Und du, Brether?“

„Warum fragst du nicht dich selbst?“ gab Brether Faddon zurück. „Wenn du es schaffst, schaffe ich es auch.“

Surfo Mallagan nickte.

„Also schwimmen wir! Alles Schwere in Mayers Mulde! Mayer, du verschließt sie danach aber!“

„Ich werde sie verschließen, Surfo.“

29

„Und du gehst vor uns ins Wasser und zügig auf dem Grund nach drüben - und dort war-test du auf uns! Ist das klar?“

„Alles klar“, antwortete der Roboter.

Die drei Betschiden legten alle ihre Waffen und ihre Reservemagazine sowie die Leicht-stahlaxt in die Transportmulde, dann schickten sie sich an, in den aufgewühlten Fluß zu steigen.

Kurz vorher drehte Surfo sich noch einmal um und sagte zu dem Roboter:

„Los, beeile dich! Übrigens, was sehen deine Sensoren auf unserer Spur?“

„In zirka fünfhundert Metern Entfernung ein großes Tier, wahrscheinlich eine Raubkatze“, antwortete Mayer und ging ebenfalls zum Wasser. „Es kommt schnell näher, Aber die Verfolger liegen weit zurück.“ (Selbstverständlich benutzte er nicht den Maßbegriff „Me-ter“, sondern einen kranischen Maßbegriff, der umgerechnet fünfhundert betschidischen Metern entsprach.)

„Nun, eine Raubkatze wird bei diesem Wetter kaum Lust zum Baden haben“, meinte Surfo scherzend. „Im Wasser sind wir also vor ihr sicher.“

Gleichzeitig warfen die Betschiden sich in die Fluten. Sie wurden hochgeschleudert, herumgewirbelt und untergetaucht, und während der ersten Minuten vermochten sie nicht festzustellen, ob sie überhaupt vorankamen oder nur auf der Stelle gegen die tobenden Wassermassen kämpften.

Surfo sah, wie Mayer untertauchte. Danach arbeitete er sich kraftvoll vorwärts, immer bemüht, in Scouties Nähe zu bleiben, was gar nicht so einfach war. Brethers Kopf erschien ebenfalls ständig in Scouties Nähe. Also wachte auch er über ihr Leben.

Nach schätzungsweise zehn Minuten bekam Surfo Mallagan, während er herumgeschleudert wurde, wieder das Ufer zu sehen, von dem aus sie losgeschwommen waren. Befriedigt erkannte er, daß sie schon etwa acht Meter zurückgelegt hatten.

Er schwamm weiter, als er wieder in die richtige Richtung gewirbelt wurde. Plötzlich tauchte etwas Schwarzes unmittelbar vor ihm aus der Gischt auf.

Ein Baumstamm!

Surfo konnte gerade noch darunter hinwegtauchen, sonst hätte der Stamm ihn gerammt.

„Vorsicht!“ wollte er den Freunden zurufen, doch der Fluß stopfte ihm mit einem halben Hektoliter Wasser den Mund. Verzweifelt versuchte er, Scoutie zu erspähen. Sie tauchte erst nach wenigen Minuten wieder aus einem Wellental auf - mindestens drei Meter vor ihm.

Er kämpfte sich verbissen näher heran, dann sah er auch Brether Faddon wieder. Im nächsten Moment peitschte der Sturm eine Gischtwolke in sein Gesicht.

Als er wieder etwas sah, schrie er gellend, denn ein weiterer Baumstamm schoß genau auf die Stelle zu, an der er Scoutie zuletzt gesehen hatte. Doch das Brausen, Donnern und Prasseln der Wassermassen verschlang Seinen Schrei. Der Stamm schoß vorbei - und Scouties Kopf tauchte weiter vorn auf.

Surfo war dennoch nicht erleichtert, denn es mochten noch viele Stämme den Fluß hin-abtreiben. Seine Angst um Scoutie war so groß, daß sie ihm neue Kraft verlieh. Minuten später schwamm er an ihrer Seite - stromaufwärts, um Gefahren als erster zu erkennen.

Scoutie lächelte ihm zu, dann wurde sie von einer Welle begraben. Aber Surfo sah es gar nicht, da das wilde Wasserkarussell ihn schon wieder im Kreis herumwirbelte.

So verging Minute um Minute. Die Hände schmerzten, die Muskeln der Arme und Beine zitterten vor Anstrengung. Der Kampf gegen die Sturmwellen wurde zeitlos. Einmal glaubte Surfo, nicht weiterschwimmen zu können. Doch das dauerte nur Sekunden, dann mobilisierte der Körper seine letzten Kraftreserven. Der tote Punkt war überwunden.

Danach schwammen die drei Betschiden wie Automaten - und endlich sahen sie das ersehnte Ufer. Und auf der steilen Uferböschung stand gleichsam als Verheißung aller der

30

Dinge, die sie für ihre weitere Suche nach der SOL so dringend brauchen würden, der Transportroboter.

Surfo Mallagan schrie triumphierend - und starrte versinkend auf den Roboter, der plötzlich in grelle, unerträglich schmerzende Glut gehüllt war.

Als Surfo gleich danach wieder auftauchte, sah er starr vor lähmendem Entsetzen, wie die glühende Gestalt des Roboters kippte, stürzte und zischend im Wasser versank.

Am liebsten hätte Surfo aufgegeben. Doch da dachte er an die Gefährten und daß es Verrat gewesen wäre, sie in der neuen, unglaublich schwierigen Situation allein zu lassen.

Noch einmal strengte er sich an, erreichte Scoutie, schob sie weiter, stemmte sich die rutschige Uferböschung hoch und zog Scoutie hinter sich her. Brether schob von unten nach, während er hinterher kroch.

Gerade, als sie oben ankamen, legte sich der Sturm praktisch von einer Sekunde zur anderen - und in der plötzlichen Stille, die nur durch das Gurgeln und Rauschen des Flusses gestört wurde, hörte Surfo, daß Scoutie haltlos weinte.

Heißer Zorn stieg in ihm hoch: Zorn auf die Verfolger des Quarantänekommandos, die heimtückisch ihren Roboter abgeschossen und sie damit jeglicher Ausrüstung beraubt hatten.

Er wußte mit einemmal, daß das, was Roboter Mayer drüben auf ihrer Spur entdeckt hatte, kein Tier gewesen war, sondern ein Krane, der sich entgegen der sonstigen Gewohnheit aller Kranen auf allen vieren fortbewegt und sie dadurch getäuscht hatte.

Surfo Mallagan schwor dem Krane Rache für seine Hinterlist - und gleichzeitig erkannte er, wie gering seine Chancen waren, den Schwur zu halten. Sie hatten nichts weiter als ihre Uniformkombinationen der Flotten des Herzogtums von Krandhor, und ihre Verfolger besaßen Energiewaffen.

„Und doch werden wir es euch zeigen!“ schrie Surfo Mallagan über den Fluß und schüttelte drohend die Faust.

8.

Daccsier stand unbeweglich am Ufer und schaute über den Fluß, dessen Wassermassen sich allmählich beruhigten, als die beiden Tarts sie einholten.

„Wir haben die Energieentladung gehört, Daccsier“, sagte Nakal. „Hast du den Roboter vernichten können?“

„Ja!“ erwiderte die Kranin abweisend. Doch dann schien sie ihren schroffen Ton zu bereuen und fügte hinzu: „Ich kann mich nicht darüber freuen. Drei Kranke mitten in einem feindlichen Dschungel - und ich habe ihnen ihre ganze Ausrüstung genommen.“

„Ihre Strahlwaffen werden sie ja wohl noch besitzen“, meinte Dronken.

„Dann hätten sie herübergeschossen“, erklärte Daccsier. „Die Zerstörung ihres Roboters und ihres Gepäcks muß sie in wahnsinnige Wut versetzt haben. Dennoch haben sie nicht geschossen, sondern sind nur in den Dschungel geflüchtet.“

„Wahrscheinlich hatten sie die Waffen dem Roboter aufgeladen“, überlegte Nakal laut. „Sie hätten die schwachen Betschiden zu sehr belastet.“

„Schwach?“ wiederholte Daccsier und lachte bellend. „Oh, nein, schwach sind sie ganz sicher nicht, Nakal. Sie gleichen ihre körperliche Unterlegenheit durch Schlauheit, Anpassungsvermögen und List aus. Solange sie noch gehen können, haben wir sie nicht.“

„Dann sollten wir so schnell wie möglich hinterher“, sagte Dronken eifrig (er war noch jung und ein Rekrut ohne große praktische Erfahrungen).

„Was meinst du, Nakal?“ fragte Daccsier.

„Ich schlage vor, weiter flußaufwärts hinüberzuschwimmen, Kommandantin. Wenn diese Betschiden tatsächlich so stark von Emotionen geleitet werden, bringen sie es vielleicht

31

fertig, uns drüben einen Hinterhalt zu legen.“ Nakal deutete mit einer Kopfbewegung zum gegenüberliegenden Ufer.

„Einverstanden“, erwiderte die Kranin. „Gehen wir! Wenn wir nur näher an sie herankämen, dann könnte ich ihnen erklären, daß sie von uns nichts zu befürchten haben!“ Sie senkte den großen Schädel. „Aber nach der Zerstörung ihres Roboters würden sie mir erst recht nicht vertrauen.“

„Durch die Zerstörung ihres Roboters werden wir sie einholen, was uns sonst vielleicht nicht gelungen wäre“, entgegnete Nakal. „Logisch betrachtet, war deine Handlungsweise richtig, Daccsier.“

Er setzte sich an die Spitze, um die Sicherung zu übernehmen. Es wurde bald Nacht, dann wurde ihre Sicherheit nur durch seine auf Garaan geschärften Sinne und seine ebenfalls dort erworbene schnelle Reaktionsfähigkeit gewährleistet.

In leichtem Trab bewegte er sich einen Wildpfad entlang, den Schocker ständig schußbereit in der rechten Hand. Er paralyisierte eine Peitschenschlange, die nicht aus dem Wege ging, obwohl er extra fest aufgetreten war. Die große Raubkatze, die auf einem hoch über dem Pfad hängenden Ast lauerte, witterte er zuerst mit der ständig vor- und zurückschnellenden Zunge, dann entdeckte er sie mit den Augen. Er schoß, ohne zu zögern. Die Raubkatze krümmte sich zusammen, dann streckte sie sich und fiel steif zu Boden.

Anders verhielt er sich, als er mitten auf dem Pfad den seiner Rinde beraubten Pfahl stehen sah, auf den der Schrumpfkopf eines halbintelligenten Flußbewohners gesteckt war. Während der Verfolgung der drei Betschiden waren sie dreimal mit Kopfjägern zusammengestoßen und hatten erkennen müssen, daß diese Wesen äußerst gefährlich waren. Die halbverwesten, enthaupteten Leichen dreier Prodheimer-Fenken hatten ihnen früh genug verraten, daß es sich bei den spinnenbeinigen Lebewesen um Kopfjäger handelte.

Nakal blieb stehen und deutete auf den Pfahl.

„Wahrscheinlich die Markierung der Grenze des Jagdreviers eines Stammes. Wir können das Jagdrevier umgehen oder müssen schnell hindurchlaufen und dabei wahllos in die Baumwipfel ringsum feuern, denn dort hocken vermutlich Posten.“

„Wir laufen durch!“ entschied Daccsier, auf den Rat des erfahrenen Dschungelkämpfers vertrauend.

Sie vertauschten die Schocker mit den Impulsstrahlern und stürmten los, unablässig in die nahen Wipfelfeuernd. Feuer und Rauch markierten im Wipfeldach des Dschungels ihren Weg.

Nakals Zuversicht schwand unvermittelt, als er in den kurzen Pausen zwischen drei Schüssen von oben plötzlich ein Röhren vernahm, das sich blitzschnell zu einem bedrohlichen Dröhnen steigerte.

Er begriff, daß die Kopfjäger schlauer waren, als er bisher angenommen hatte. Zumindest in dieser Gegend hatten sie aus Erfahrungen mit gestrandeten und aus den Blütentälern geflohenen Raumfahrern gelernt und eine ausschließlich bei ihnen funktionierende Falle aufgebaut.

Der Markierungspfahl diente lediglich dazu, Raumfahrer zu einem bestimmten Verhalten zu bewegen. Dabei mußte ihr Beschuß automatisch ein kämpferisches Insektenvolk provozieren, falls sie es nicht zufällig auf einen Schlag vernichteten. Danach sollten die Insekten offenbar über die Eindringlinge herfallen und sie durch Stiche mit ihren Giftstacheln töten. Die Kopfjäger brauchten dann später nur herzukommen und sich die Köpfe der Toten zu holen, ohne dabei ein Risiko einzugehen.

Nakal schaute nach oben und sah eine sich schnell ausdehnende und dabei herabfallende dunkle Wolke.

„Schneller!“ schrie er den Gefährten zu, während er im Laufen nach oben schoß.

32

Sie holten alles aus sich heraus, rannten und feuerten blindlings nach oben, wichen Zweigen und Lianen aus und übersprangen einmal sogar eine Schlange, die zu überrascht war, um zu reagieren. Sekunden später war sie von krabbelnden und stechenden Insekten bedeckt.

Trotz des Feuers holten die Insekten auf. Sie kamen nunmehr in geringer Höhe von hinten. Die Kranin und die beiden Tarts hätten stehen bleiben und sich umdrehen müssen, um auf sie zu schießen. In dieser kurzen Zeitspanne aber wären die Insekten schon über sie hergefallen. So blieb ihnen nur übrig, weiterzulaufen, obwohl sie ahnten, daß sie diesen Wettlauf letzten Endes verlieren würden.

In ihrer Todesangst achteten sie naturgemäß nicht auf den Pfad vor sich - und so rannen sie ahnungslos in eine weitere Falle der Kopfjäger.

Kurz hintereinander stürzten sie durch ein klaffendes Loch in einer dünnen Schicht aus Zweigen, Blättern und Erde in eine tiefe Fallgrube. Nicht einmal Nakal hatte das große Loch bemerkt, denn das bösartige Röhren des riesigen Insektenschwarms hatte sogar ihn in Panik versetzt.

Doch die Fallgrube, die nach dem Willen der Kopfjäger ihr Ende besiegeln sollte, erwies sich als ihre Rettung. Allerdings nur, weil die angespitzten Holzpfähle darin bereits von einem Opfer blockiert wurden, das so groß war, daß es den Boden völlig bedeckte.

Ein riesiger Landschweineber, der trotz der Pfähle in seinem Leib noch schnaufte und strampelte.

Nakal glitt auf der schlammverschmierten Körperseite des Ebers aus, riß sich herum und preßte sich mit dem Rücken gegen eine Wand der Grube. Er wußte, daß es nur noch eine Möglichkeit der Rettung gab, und deshalb überwand er die Panik.

Glücklicherweise reagierten auch Daccsier und Dronken auf die einzig richtige Art. Das weitgefächerte Feuer aus drei Impulsstrahlern deckte die Grubenöffnung lückenlos ab, und die in wilder Wut angreifenden Insekten verwandelten sich in einen dünnen Aschenregen.

Als der Aschenregen aufhörte, stellten Daccsier und die Tarts ihr Feuer ein. Kein einziges Insekt war zu sehen. Unter ihnen hauchte der Landschweineber endgültig sein

Leben aus.

Nakal wischte sich die Asche vom versengten Gesicht.

„Ich bitte um Entschuldigung, Kommandantin“, sagte er zu Daccsier.

„Aber wofür denn?“ fragte die Kranin.

„Ich habe die List der Kopffäger nicht durchschaut, deshalb. Ohne die Fallgrube und oh-ne das Landschwein wären wir jetzt tot.“

„Wir leben aber noch“, erwiderte Daccsier und richtete sich ächzend auf. „Und wir haben Fleisch für die nächsten Tage, ohne daß wir extra Zeit für die Jagd vergeudet hätten.“

„Ich fürchte, ich kann nichts davon essen“, sagte Dronken schwach. Er lehnte zitternd an der Grubenwand.

„Wir müssen!“ erklärte Nakal hart. „Beeilen wir uns, damit wir vor der Dunkelheit einen Lagerplatz finden!“ Er zog sein Messer und machte den ersten Einschnitt in die Schwarte der Beute.

*

Surfo Mallagan, Scoutie und Brether Faddon hatten sich in der letzten Nacht keinen Schlaf gegönnt.

Noch vor dem Anbruch der Nacht hatten sie entsetzt festgestellt, daß sie während der Durchquerung des aufgewühlten Flusses ihre Messer verloren hatten.

33

Nach dem ersten Schock wurden sie jedoch von verbissener Entschlossenheit erfüllt. Als erfahrene Jäger, die auf Chircool schon vor ähnlichen Situationen gestanden hatten, wußten sie genau, was zu tun war und in welcher Reihenfolge es zu geschehen hatte.

Sie mußten allerdings erst einmal das finden, was ihnen die Schaffung einer Ausgangsbasis zur Durchführung ihres Planes ermöglichte. Mitten in einem Dschungel gehörte Glück dazu.

Und sie hatten Glück.

Das Unglück eines Herzoglichen Raumschiffs, das abgestürzt und mitten im Dschungel explodiert war, verhalf ihnen dazu.

Die Explosion hatte einen etwa zweitausend Meter breiten und etwa sechzig Meter tiefen Krater in den Boden gerissen und davor einen über zehn Meter hohen und mehr als hundert Meter breiten Wall aus Erde und Gesteinstrümmern aufgeschüttet.

Zwar war alles seit langer Zeit wieder vom Dschungel überwachsen, aber Steinbrocken aller Art und Größe lagen massenhaft auf dem Boden.

Die drei Betschiden fanden noch vor Einbruch der Nacht harte, splitternde Steine, die sich mit Hilfe anderer Steine so spalten ließen, daß sie einige scharfe Klingen ergaben. Mit diesen Klingen sägten die Verfolgten Äste und Zweige und Lianen für Bögen und Pfeile ab.

Als die Nacht hereinbrach, hatten sie alles beisammen, und bis zum Morgengrauen besaßen sie nicht nur drei halbwegs gute Bögen und ausgezeichnete Pfeile, sondern auch drei Äxte mit Steinblättern und drei daumendicke Wurfspeere. Allerdings um den Preis schmerzender und verspannter Arm- und Rückenmuskeln und bleierner Müdigkeit.

Erschöpft zogen sie ihre Sachen an, die sie während der Nacht zum Trocknen auf Zweige gehängt hatten, dann blickten sie sich in die von dunklen Ringen gezeichneten Augen.

„Überlegen wir, in welcher Reihenfolge was zu tun ist“, sagte Surfo Mallagan schließlich. „Die Lage ist so, daß wir zwar Waffen haben, aber kein Fleisch. Notfalls können wir uns ein paar Tage von den Knollen und Früchten ernähren, die wir

unterwegs auf ihre Ge-nießbarkeit geprüft haben. Wasser ist ausreichend im Fluß vorhanden, wenn auch kein sauberes. Weiter! Unsere Verfolger haben uns überholt. Das haben wir an den Energie-entladungen vor Einbruch der Dunkelheit gehört. Es muß ein ziemlich erbitterter Kampf stattgefunden haben, wahrscheinlich mit den Kriegern eines Kopfjägerstamms. Wie der Kampf ausgegangen ist, wissen wir natürlich nicht."

„Aber wir müssen davon ausgehen, daß die Verfolger noch leben und weiter Jagd auf uns machen", warf Scoutie ein.

„Richtig", erwiderte Surfo. „Dabei ist die Frage, ob sie inzwischen den Fluß durchquert haben, also auf unserer Seite sind, oder nicht."

„Warum schwimmen wir nicht wieder hinüber, dann haben wir sie entweder vor uns, was vorteilhaft wäre, oder sie suchen auf der falschen Seite!" sagte Brether Faddon.

„Auch das ist richtig", erwiderte Surfo. „Allerdings müssen wir davon ausgehen, daß zahlreiche Krieger des Kopfjägerstammes den Kampf überlebt haben und natürlich erregt und voller Haß auf alle Fremden sind - und sie befinden sich noch auf der anderen Seite des Flusses, falls sie nicht zu ihrer Insel zurückgekehrt sind. Es wäre höchst gefährlich, mit ihnen zusammenzutreffen."

„Also bleiben wir auf dieser Seite", erklärte Scoutie. „Wir sind trotzdem im Vorteil gegen-über unseren Verfolgern, denn sie befinden sich auf jeden Fall vor uns, ob auf dieser oder der anderen Seite des Flusses. Sobald wir auf ihre Spur stoßen, können wir ihnen in si-cherer Entfernung folgen und auf eine günstige Gelegenheit warten."

„Und sie dann umbringen", erwiderte Surfo bedrückt. „Mit unseren primitiven Waffen können wir gar nicht anders, als sie töten. Verwunden wir sie nur, würden sie uns den-noch mit ihren Strahlwaffen vernichten können."

34

„Sie wollen uns schließlich auch töten!" entgegnete Brether Faddon heftig. „Wir handeln also nur in Notwehr."

„Es gefällt mir trotzdem nicht", erklärte Surfo Mallagan.

„Mir eigentlich auch nicht", meinte Scoutie. „Aber wenn wir die SOL finden wollen..."

„Um jeden Preis!" rief Brether.

Surfo schüttelte den Kopf.

„Ich fürchte, ich kann nicht aus dem Hinterhalt töten. Das wäre Mord. Schließlich führen unsere Verfolger nur einen Befehl aus, den Befehl, drei Überträger der gefährlichen Spoodie-Seuche zu beseitigen. Für das Selbstverständnis des Flottenkommandos dürfte das Notwehr sein."

„Dann können wir ja in Notwehr Selbstmord begehen", sagte Brether voller Sarkasmus.

Surfo lächelte.

„Du fällst von einem Extrem ins andere, Brether. Aber das hilft uns nicht."

„Ich habe einen Vorschlag", erklärte Scoutie. „Wir gehen einfach weiter, bis wir die Spur der Verfolger gefunden haben. Dann folgen wir ihr in sicherem Abstand und können im-mer noch überlegen, was wir tun sollen. Wir dürften die bessere Dschungelerfahrung be-sitzen als sie."

Surfo Mallagan nickte.

„Du hoffst also, daß sich alles ohne unser Zutun erledigt. Möglich wäre es ja bei den im Dschungel lauernden Gefahren. Also, wir werden uns im Fluß waschen und trinken, dann gehen wir los. Finden wir unterwegs Früchte, ist es gut, finden wir die bekannten Knollen-pflanzen, auch. Wenn nicht, müssen wir spätestens übermorgen auf die Jagd gehen. Ein-verstanden?"

Scoutie und Brether nickten.

Sie hängten sieh die Bögen über den Rücken, schoben Pfeile und Äxte unter die etwas gelockerten Gürtel, nahmen ihre Speere in die Hand und gingen zum Fluß ...

9.

Etwa anderthalb Stunden später, sie hielten sich stets in unmittelbarer Nähe des Flusses, sahen sie durch die Stämme der Uferbäume eine große, langgestreckte Insel.

„Das könnte die Wohninsel der Kopfjäger sein, mit denen unsere Verfolger gestern aneinander gerieten“, meinte Scoutie.

„Wahrscheinlich“, erwiderte Surfo Mallagan. „Gewißheit werden wir aber wohl nicht bekommen, denn es ist völlig still - und den Gebrauch des Feuers kennen die Kopfjäger nicht.“

Sie wußten das, weil sie auf ihrem bisherigen Wege auch einmal eine friedliche Begegnung mit Kopfjägern gehabt hatten und zu Gast auf ihrer Insel gewesen waren.

„Also gehen wir weiter!“ sagte Brether Faddon.

Sie verließen den Fluß und kehrten zu ihrem Wildpfad zurück. Dort kamen sie nicht nur schneller und leichter voran, sondern dort war auch die Gefahr geringer, auf Kopfjäger zustoßen.

Der Pfad führte in ein bewaldetes Tal hinein. Dort beschrieb er einen Bogen um den zirka hundertfünfzig Meter durchmessenden runden Grundwassersee in der Mitte des Tales.

Als er allmählich schmaler und stärker überwuchert wurde, blieb Brether, der vorausging, stehen und drehte sich zu den Gefährten um.

„Hier stimmt etwas nicht“, flüsterte er. „Ich rieche das förmlich.“

Surfo Mallagan musterte den sich verengenden Pfad und danach die zur rechten Seite, vom See weg, wachsende Vegetation. Es dauerte nicht lange, bis er auf breiter Front winzige Spuren dafür entdeckte, daß größere Tiere den Pfad verlassen und in wegloses Waldgelände eingedrungen waren: kleine Haarbüschel an dornigen Zweigen, dunkle Stel-

35

len, wo die Füße von Tieren auf dem nassen Boden ausgeglitten waren und dabei die hel-le Oberschicht des vermodernden Laubes weggescharrt hatten, sowie vereinzelt geknick-te Zweige.

„Viele Tiere scheinen es auch gerochen zu haben“, meinte er.

„Was sollen sie gerochen haben?“ sagte Scoutie ungeduldig. „Ich rieche jedenfalls nichts Besonderes.“

„Brether meinte auch nicht seine Nase, sondern seinen Instinkt. Mit dem gleichen Instinkt wittern Tiere Gefahren“, erklärte Surfo Mallagan.

„Aber nicht alle“, erwiderte Brether Faddon. „Einige sind weitergegangen. Es war übrigens nicht nur Instinkt bei mir, sondern ich hatte mir Gedanken darüber gemacht, warum der Pfad sich verengt.“

„Schon klar“, sagte Surfo. „Sicher befindet sich vor uns irgendeine Gefahr. Gehe vorsichtig weiter, Brether!“

Er warf Scoutie seinen Speer zu, und sie fing ihn wie selbstverständlich auf, dann nahm er seinen Bogen in die Hand, legte einen Pfeil auf die Sehne und folgte Brether Faddon.

Brether schlich geduckt weiter. In der rechten Hand hielt er den Speer wurfbereit in Schulterhöhe. Nach einer Weile tat sich vor ihm eine Lichtung auf. Auf dem Boden wuchs nur eine einzige Pflanzenart: ein knöchelhohes Kraut mit dunkelblauen,

fleischigen, etwa zwanzig Zentimeter breiten und meterlangen Blättern, die auf dem Boden auflagen. In der Mitte jeder Pflanze ragten zehn Zentimeter hohe Büschel aus grellroten, feuchten Staub-fäden empor.

Wieder blieb Brether stehen. Er spähte zur gegenüberliegenden Seite der Lichtung. Dicht an dicht standen dort Baumstämme, zwischen ihnen Unterholz und dazwischen herabhängende Schlingpflanzenranken.

„Kllirfrad“, sagte er. Es war das kranische Wort für Sackgasse. Die Betschiden kannten kein entsprechendes Wort, deshalb war es von den drei Rekruten unverändert in ihren betschidischen Sprachschatz übernommen worden - wie viele andere kranische Wörter, die keine Entsprechung in der betschidischen Sprache hatten.

„Kein Chlorophyll“, stellte Scoutie nüchtern fest.

„Also auch keine Photosynthese“, ergänzte Surfo Mallagan. „Und ohne Photosynthese können Pflanzen nichts mit anorganischen Stoffen anfangen.“

„Also fleischfressende Pflanzen“, meinte Brether Faddon. „Ob das die Uurths sind, von denen Gonos uns erzählte?“

Scoutie zuckte, die Schultern.

„Auf jeden Fall sind alle Tiere, die die Lichtung betreten haben, Opfer dieser Pflanzen geworden.“

„Aber wo sind dann die Skelette geblieben?“ fragte Brether. Er schüttelte den Kopf, als summte ein Insekt vor seinem Ohr.

Surfo blinzelte, rieb sich die Augen und starrte geistesabwesend in die Luft.

„He, was ist in euch gefahren?“ wollte Scoutie wissen. „Eure Augen glänzen ganz eigen-tümlich, irgendwie gierig, würde ich sagen.“

Brether ließ seinen Speer fallen, holte geräuschvoll Luft und breitete die Arme aus.

„Brether!“ schrie Scoutie angstvoll. „Brether, was ist los mit dir? Nein, nicht!“

Ihre Warnung wäre vielleicht vergeblich gewesen, wenn nicht in dem Augenblick, in dem sich Brether Faddon anschickte, mit deutlichen Anzeichen von Lustgefühlen auf die Lichtung zu stürzen, das Fauchen einer Raubkatze ertönt wäre.

Brether und Surfo durchfuhr es gleich einem elektrischen Schlag. Ihr Jägerinstinkt hatte auf das Fauchen unwiderstehlich angesprochen und überlagerte alle anderen Instinkte. Brether suchte nach seinem Speer, entdeckte ihn verblüfft auf dem Boden und hob ihn auf. Surfo hob den Bogen und zielte mit dem aufgelegten Pfeil auf die Stelle des gegenüberliegenden Dschungels, von der das Fauchen gekommen war.

36

Das alles dauerte kaum länger als eine Sekunde. Gleich darauf wiederholte sich das Fauchen. Nein, es war ein irgendwie anders klingendes Fauchen. Dann erscholl das erste Fauchen erneut, gefolgt von lautem Kreischen.

Im Unterholz drüben raschelte es, dann teilten sich die Büsche. Ausschnittweise wurden zwei kleinere Raubkatzen sichtbar, die sich mit Krallen und Zähnen wütend bekämpften.

Plötzlich löste sich die eine Raubkatze von der anderen und vollführte einen weiten Luftsprung. Sie wollte nicht fliehen, denn als sie mit allen vieren auf den blauen Blattpflanzen landete, wandte sie ihrem Gegner sofort wieder den aufgerissenen Rachen zu und duckte sich zum Sprung.

Sie kam nicht dazu, ihn auszuführen, denn im nächsten Moment klappten fünf oder sechs der großen Blätter über ihr zusammen und bildeten eine geschlossene Falle, die plötzlich umkippte, so daß nur noch die langen, fadenartigen Wurzeln zu sehen waren.

Von der Landung der Raubkatze auf der Lichtung bis zu ihrem Verschwinden waren

kei-ne sechs Sekunden vergangen. Ihre Gegnerin starrte aus funkelnden Augen verständnis-los aus dem Dickicht, dann verschwand sie fluchtartig.

Scoutie packte die beiden Männer an ihren Gürteln und riß sie zurück.

„Fort!“ stieß sie beinahe hysterisch hervor. „Fort hier! Kommt, weg hier mit euch!“

Ein wenig benommen und völlig verwirrt gehorchten Surfo und Brether. Aber als sie un-gefähr hundert Meter weit halb gezogen und halb geschoben worden waren, blieben sie störrisch stehen.

„Was ist eigentlich los mit dir?“ fuhr Brether Faddon sie an. „Hast du jetzt das Komman-do übernommen oder was?“

Surfo Mallagan strich sich mit der Hand über die Augen.

„Ich glaube, mir dämmert, was los war. Brether und ich waren geistig weggetreten. Aber das ist doch kein Grund, sich so aufzuführen.“

Scoutie schossen plötzlich Tränen aus den Augen, was Surfo dazu bewog, ihr beruhigend einen Arm um die Schultern zu legen.

Doch sie stieß ihn heftig von sich.

„Rühr mich nicht an, du Ungeheuer!“ Als Brether Faddon grinste, schrie sie: „Du bist auch ein Ungeheuer. Ihr alle seid Ungeheuer, Tiere!“

Surfo Mallagan musterte ihr Gesicht voller Sorge.

„Tiere sind keine Ungeheuer, also sind wir entweder Tiere oder Ungeheuer, nicht beides zusammen“, versuchte er zu scherzen. „Aber ich würde sagen, daß wir der liebe Brether und der liebe Surfo sind. Kind, bitte, was haben wir dir getan, daß du so böse zu uns bist?“

Zu ihrer eigenen Überraschung mußte Scoutie lachen. Sie wurde jedoch schnell wieder ernst, wischte sich die Tränen mit einer schmutzigen Hand vom Gesicht und sagte in normalem Tonfall:

„Entschuldigt, bitte! Aber ich war zuerst erschrocken, dann schockiert und schließlich angeekelt, als ich merkte, was ihr vorhattet - oder was ihr glaubtet, vorzuhaben.“

„Aber ...“, wandte Surfo ein.

„Jetzt rede ich!“ bestimmte Scoutie. „Während der hypnotischen Faktenvermittlung habt ihr ja sicher auch erfahren, was Pheromone sind, oder?“

„Pheromone?“ echote Brether Faddon, dann leuchteten seine Augen auf. „Ja, doch! Das sind Hormone, die als Informationsträger dienen. Besonders verbreitet bei Insekten, wo sie über weite Entfernungen in äußerst geringer Konzentration noch Sexualpartner anlo-cken können um eine spezifische Reaktion auszulösen. Na, wie stehe ich da in Bio-Informatik?“

„Theorie gut, Praxis miserabel“, sagte Surfo matt und lehnte sich an einen Baum. „Das ist mir aber peinlich, Scoutie. Ich kann dir gar nicht sagen, wie peinlich. Jetzt verstehe ich, warum du uns Ungeheuer nanntest.“

37

Auch in Brethers Augen trat plötzlich Begreifen. Er schluckte.

Scoutie seufzte, vor Surfos Reuegefühlen kapitulierend.

„Eigentlich könnt ihr gar nichts dafür“, erklärte sie. „Es liegt in der vorprogrammierten Natur des Mannes, daß er auf bestimmte Pheromone in einer bestimmten Weise reagiert, in diesem Fall auf eine Überdosis weiblicher Sexuallockstoffe.“

„Moment!“ meldete sich Brether Faddon zu Wort. „Ich weiß jetzt genau, worauf du hinauswillst. Es muß sogar stimmen, denn eine andere Erklärung gibt es nicht. Aber wieso gibt eine Pflanze von Kranenfalle betschidisch-artspezifische weibliche Sexuallockstoffe von sich, wenn es vor uns auf dieser Welt noch keinen Betschiden gegeben hat? Das

Wa-rum lässt sich also so wenig wie das Wie erklären."

„Ich kann nur eine Theorie aufstellen und mit eurem Verhalten untermauern", erklärte Scoutie. „Diese fleischfressenden Pflanzen stellen ununterbrochen alle Spielarten denkba-rer Sexuallockstoffe her und geben sie an die Luft ab."

„Nicht denkbarer, denn sie können nicht denken, sondern biochemisch machbarer", kor-rigierte Surfo Mallagan sie interessiert.

„Akzeptiert", erwiderte Scoutie und fuhr fort: „Irgendwie müssen sie in der Lage sein, zu registrieren, ob sich nähernde tierische Lebewesen auf eines dieser Pheromone spezi-fisch reagieren."

„Völlig klar, denn wenn sie reagieren, scheiden sie bestimmt ihrerseits Pheromone aus!" rief Surfo und errötete anschließend.

Scoutie lachte ihn lautlos aus, dann sagte sie:

„Allerdings merken die Betreffenden nichts davon. Die als wirksam erkannten Pheromo-ne werden dann wahrscheinlich ausschließlich, und das bedeutet in großen Mengen, pro-duziert und abgegeben." Sie wurde ernst und schüttelte den Kopf. „Ich kann eure Gesich-ter einfach nicht vergessen. Das Ganze war so abstoßend. Wahrscheinlich werde ich niemals einen Mann küssen ..."

„Nun schalte mal dein Gehirn wieder ein, Scoutie!" erwiderte Surfo Mallagan eindring-lich. „Die Pflanzen können sicher auch Pheromone produzieren, auf die du entsprechend reagiert hättest. Wahrscheinlich aber reicht ihre Kapazität nicht aus, um gleichzeitig Über-dosen weiblicher und männlicher Pheromone zu produzieren. Die Entscheidung darüber, welche Pheromone produziert werden, wird sicher durch die aufgenommenen, verschie-den starken Dosen ausgelöst, die von sich nähernden tierischen Lebewesen ausgeschie-den werden."

Er hob die Stimme.

„Wären in unserer Gruppe die Frauen in der Überzahl gewesen, hätte es dich getroffen, Scoutie - und wer weiß, wie sich dann dein Gesicht vor Gier verzerrt hätte!"

Scoutie errötete.

„Du bist gemein, Surfo!"

„Ich bin nur ehrlich", erwiderte Surfo Mallagan. „Sei nun auch ehrlich zu dir selbst. Das, was sich abgespielt hat, war etwas, womit unsere Gene und die dieser Pflanzen seit un-denkbaren Zeiten programmiert sind. Dagegen kommt keine Vernunft an, denn die ent-stand erst sehr viel später im Lauf der Evolution. Und es war eine Überdosis an Pheromo-nen, die unsere Reaktion hervorrief. Wenn eine normale Dosis genügte, würden wir in deiner Gegenwart immer so reagieren."

„Pfui!" rief Scoutie, aber sie war weder böse noch beleidigt. Listig kniff sie die Augen zu-sammen, denn sie wollte, wie jedes weibliche Wesen, doch noch das letzte Wort haben. „Und warum eigentlich nicht? Weil ihr keine Männer, sondern noch halbe Kinder seid, ha!"

„Oder weil du nur eine jämmerliche Unterdosis Pheromone abgibst", parierte Surfo.

Woraufhin sie endlich alle entspannt lachen konnten.

Anschließend setzten sie ihren Weg fort. Die Lichtung mit den tödlichen Lockpflanzen umgingen sie dabei in weitem Bogen.

38

10.

Erst am vierten Tage nach ihrem verhängnisvollen Flußübergang, neunzehn Tage nach dem Aufbruch aus dem Tal der Königsblüten, fanden sie die Spur ihrer Verfolger. Das war am Fuße eines Vorgebirges, hinter dem sie bereits die Gipfel jenes

Gebirgszugs im Dunst schwimmen sahen, der das letzte Hindernis auf dem Wege zürn Wrack der SOL war.

„Hier sind sie aus dem Fluß gekommen“, erklärte Scoutie und deutete mit dem Speer auf eine Sandbank, durch die sich vom Fluß aus deutlich sichtbare Fußspuren zogen. Sie führten weiter durch das Gras einer Steppenlandschaft, die mit zahlreichen Sträuchern durchsetzt war.

„Das sieht aus, als wäre hier eine ganze Hundertschaft marschiert“, meinte Surfo Malla-gan. „Wir hätten zumindest die Spuren im Sand beseitigt.“

„Die im Gras wären geblieben“, erwiderte Brether Faddon. „Sie kann man nicht völlig verwischen.“

„Aber sie hätten bei ein wenig Unaufmerksamkeit von uns übersehen werden können“, sagte Surfo.

Er bückte sich und fuhr mit der Hand durch das Gras. Die Spitzen einiger Halme waren geknickt und leicht verblaßt.

„Vor anderthalb Tagen, schätze ich“, sagte Scoutie, die Surfo beobachtet hatte.

Surfo richtete sich wieder auf und nickte.

„Wir können also zügig gehen, solange die Spur nicht frischer wird.“ Er blickte nachdenklich zu der Hügellandschaft des allmählich ansteigenden Vorgebirges. „Irgendwo dort werden sie auf uns warten.“

„Warum?“ wandte Brether ein. „Ich meine, wie können sie sicher sein, daß wir auf dieser Seite des Flusses kommen werden?“

„Sicher können sie nicht sein“, erklärte Scoutie. „Aber sie sind lange genug auf der anderen Seite gegangen und wissen deshalb, daß wir uns dort nicht vor ihnen befinden. Als sie herüberkamen, überzeugten sie sich davon, daß wir auch hier nicht schon vorbeige-kommen waren.“

Sie deutete auf die Spur, die in weitem Bogen vom Fluß wegführte.

„Sie haben gesucht und keine Spuren von uns gefunden. Danach werden sie wieder nä-her an den Fluß gegangen sein. Von einem der nächsten Hügel aus können sie wegen der niedrigen Vegetation das Gelände beiderseits des Flusses kontrollieren. Wir brauchen also gar nicht erst zu versuchen, uns auf der anderen Seite davonzustehlen.“

Sie zuckten zusammen, als eine lange Serie gedämpfter Geräusche zu hören waren, wie sie bei der Entladung von vielen Hochenergieschüssen im Ziel entstanden.

Ihre Gesichter wandten sich einer bestimmten Region des Hügellandes zu. Schweigend lauschten sie. Noch mehrmals waren einzelne Entladungen zu hören, dann blieb es end-gültig still.

„Entfernung zirka zehn bis fünfzehn Kilometer“, sagte Scoutie. „Das bedeutet, daß sie von hier aus höchstens noch einen halben Tagesmarsch zurückgelegt haben.“

Brether Faddon nickte.

„Sie können ja nicht ins Blaue weitergehen. Vielleicht wissen sie, daß wir nach einem Schiff namens SOL suchen, aber sie können nicht wissen, wo es liegt. Wir könnten plötz-lich irgendwo abbiegen und verschwinden.“

„Wir müssen sie überlisten“, erklärte Scoutie. „Irgendwo liegen sie in einem Hinterhalt. Das heißt, nicht irgendwo, sondern dort, wo sich das Gelände für einen Hinterhalt anbietet. Wir sollten ein solches Gelände ebenfalls erkennen. Dann rasten wir in der Nähe, und nachts umgehen wir die Falle und ziehen in Gewaltmärschen davon. Spätestens im

Hochgebirge hängen wir sie ab. Weder Kranen noch Tarts sind Kinder des Hochgebirges.“

„Das vermuten wir“, entgegnete Surfo Mallagan. „Aber zumindest für die Echsenwesen sollte es zutreffen. Einverstanden, Scoutie.“

Da es Abend war, beschlossen sie, auf der Sandbank zu übernachten. Scoutie und Surfo wateten in den Fluß, der hier höchstens maximal drei Meter tief war, und schossen mit Pfeil und Bogen sieben unterarmlange, silberblau geschuppte Fische. Drei brieten sie über dem Feuer, das Brether Faddon unterdessen mit Hilfe von zwei Feuersteinen, zunder-trockenem Gras und dürrer Zweigen entfacht hatte.

Es störte die drei Betschiden nicht, daß ihre Verfolger bei genügend Aufmerksamkeit die dünne helle Rauchfahne sehen würden, die infolge Windstille senkrecht aufstieg. Sie würden ihr „Wild“ am nächsten Tage ohnehin sehen.

Nachdem sie reichlich gegessen hatten, rösteten sie auch die übrigen Fische. Sie sollten ihnen neben den Streifen getrockneten Fleisches, das sie in selbstgefertigten Tragebeuteln mitführten, als weitere Verpflegung dienen.

Die Nacht verlief ohne besondere Ereignisse. Am frühen Morgen badeten sie im Fluß, frühstückten und brachen auf. Sie hielten dabei ihre Sinne hellwach. Die Schüsse, die sie am Vortag aus dem Hügelland gehört hatten, gaben ihnen zu denken. Ihre Verfolger würden kaum zum Vergnügen geschossen haben. Sie mußten sich gegen die Angriffe wilder Tiere gewehrt haben.

Als die Sonne ihren höchsten Stand erreichte, gelangten sie zum Eingang eines muldenförmigen, langgestreckten Tales. Seine Wände waren im oberen Drittel von zerrissenen, senkrechten Felszinnen gekrönt. Der Fluß schlängelte sich mehrere Kilometer rechts von ihnen zwischen Hügeln hindurch.

„Die Spur führt genau hinein“, sagte Brether Faddon und deutete auf eine Linie, die sich von ihrer Umgebung durch helle Farbsprenkel abhob. Irgendwo im Tal verlor sie sich.

„Anderthalb Tage alt“, stellte Surfo Mallagan fest. „Wenn die gestrigen Schüsse nicht gewesen wären, müßten wir annehmen, sie wären mindestens vierzig Kilometer vor uns. Natürlich könnten sie nach dem Zwischenfall weitergegangen sein, aber das glaube ich nicht.“

„Ich auch nicht“, warf Scoutie ein. „Dieses Tal ist wie geschaffen für eine Falle.“ Sie schätzte die Breite des Eingangs ab. „Achtzehn Meter, nicht mehr. Jeder, der eine Energiewaffe besitzt, kann ihn ganz allein abriegeln. Das gilt auch für den Ausgang. Und eine Flucht über die Felszinnen ist nicht möglich. Ich wette, sobald wir in der Mitte des Tales wären, würde die Falle zuschnappen.“

„Zweifellos“, erwiderte Surfo.

„Wir wollen hier bis zur Nacht warten?“ fragte Brether Faddon.

Scoutie und Surfo nickten.

„Aber wir werden beobachtet“, erklärte Brether. „Ganz sicher. Was werden unsere Verfolger davon halten, daß wir untätig hier herumlungern?“

„Sie würden Verdacht schöpfen, wenn wir es täten“, erwiderte Surfo lächelnd. „Folglich müssen wir ihnen einen Grund vor Augen halten, warum wir nicht weitergehen.“

„Ich tue so, als würde ich mir den Fuß verstauchen“, meinte Scoutie.

„Zu durchsichtig“, wehrte Surfo Mallagan ab.

Brether lachte leise und deutete nach links.

„Die Natur liefert uns den Vorwand selbst. Seht!“

Surfo und Scoutie schauten in die angezeigte Richtung und entdeckten eine Rotte Wildschweine, die mitten auf einem blühenden Stück Steppe mit ihren Hauern den Boden aufbrachen. Es waren keine Riesenschweine wie die des Dschungels, sondern

viel kleinere. Die Jagd auf sie würde ungefährlich sein.

40

„Die nehmen wir uns vor!“ entschied Surfo Mallagan. „Stellt euch aber bitte so ungeschickt an, daß wir nur ein Exemplar erlegen müssen. Mehr wäre Frevel an der Natur, die alle Geschöpfe geschaffen hat.“

Er blickte nach Nordwesten.

„Dort steigt das Gelände gleichmäßig an. Dahinter scheint es wieder sanft abzufallen. Das sollte der Weg sein, den wir im Dunkeln gehen.“

Die Gefährten nickten, dann verteilten sie sich für die Jagd im Gelände ...

*

Als die Nacht anbrach, machten sie sich bereit.

Sie hatten eines der kleinen Schweine erlegt und die besten Stücke über dem Feuer gebraten, das noch immer brannte. Leider mußten sie den größten Teil der Jagdbeute zurücklassen. Für ihre Gewaltmärsche durften sie nicht zu schwer beladen sein.

Brether schob mehrere dicke Holzstücke nach, die vom Stumpf eines alten Strauches stammten. Außerdem hatten er und Surfo Mallagan „Brücken“ aus trockenem Holz vom Rande des Feuers zu mehreren kleinen Holzhaufen gebaut, die mit trockenem Gras und Reisig unterlegt waren.

Der stetig von den Bergen wehende Abendwind würde dafür sorgen, daß sich das Feuer allmählich durch die Brücken fraß und die anderen Holzhaufen entzündete. Aus größerer Entfernung würde das den Eindruck erwecken, als hätte einer der Betschiden das heruntergebrannte Feuer mit neuem Holz wiederangefacht. Das sollte einem eventuellen Verdacht vorbeugen.

Auf einen Zuruf von Surfo gingen die drei Betschiden gemächlich zu dem Strauch, neben dem sie ihre Waffen und Taschen abgelegt hatten. Dort waren sie den Blicken eines Beobachters bei den Felszinnen entzogen.

Sie hängten ihre Taschen um, nahmen die Waffen auf und huschten geduckt davon. Wie sie bereits am Tage gesehen hatten, stieg das Gelände, dem sie zustrebten, gleichmäßig an. Als das Feuer weit genug entfernt war, gingen sie wieder aufrecht und zügig.

Nach ungefähr anderthalb Stunden erreichten sie den höchsten Punkt. Enttäuscht blieben sie stehen.

Das Licht der Sterne reichte gerade aus, um sie die bleichen Felszinnen sehen zu lassen, die wenige Meter vor ihnen aufragten. Dahinter ging es senkrecht in die Tiefe - mit Ausnahme eines Geröllbandes, das wenige Meter neben ihnen begann und durch eine schmale Lücke in der Mauer der Felszinnen führte.

„Ziemlich steil“, lautete Brethers Beurteilung. „Aber bei größter Vorsicht müßten wir absteigen können, ohne die ganze Halde ins Rutschen zu bringen.“

„Etwas anderes bleibt uns auch nicht übrig“, meinte Surfo Mallagan dazu. „Die Felszinnen scheinen kilometerweit zu reichen, und wer weiß, wie das Gelände danach beschaffen ist. Nein, wir müssen es riskieren.“

„Hoffentlich führt die Halde bis nach unten“, erklärte Scoutie.

„Das ist anzunehmen, da die Felszinnen an dieser Stelle abgebrochen sind“, erwiderte Brether Faddon. „Wir werden ja sehen.“

Mit äußerster Vorsicht machten sie sich an den Abstieg. Unter der Geröllhalde mußte nackter, glatter Fels liegen. Jede stärkere Erschütterung konnte die Halde deshalb in voller Länge abrutschen lassen. Dann wären die Betschiden verloren.

Als unter Brethers Füßen ein Stein ins Rollen kam, blieben sie atemlos stehen.

Würde er eine Lawine auslösen?

Sie atmeten erleichtert auf, als sie hörten, daß der Stein schon nach kurzer Zeit auf weichen Boden prallte - und nicht weiterrollte. Fast ebener Boden mußte dicht unter ihnen sein.

41

Da nahm Brether einen Geruch wahr, der ihn an etwas erinnerte - und diese Erinnerung bewirkte in seinem Gehirn, daß die Geruchswahrnehmung mit einigen kleineren Wahrnehmungen verbunden wurde, die er zuvor gehabt, aber für unbedeutend gehalten hatte.

Die Wahrnehmung, daß im Sternenlicht immer wieder scharfe, glitzernde Kanten an Steinen auftauchten. In Verbindung mit der Wahrnehmung eines Geruchs, der an den erinnerte, der beim Aneinanderschlagen von Feuersteinen entstand, blitzte schlagartig ein intuitiver Schluß auf.

Der Schluß, daß die Halde erst vor kurzem entstanden war, künstlich geschaffen durch Beschuß mit Impulsstrahlern, der die Zinnenmauer an einer Stelle hatte einstürzen lassen.

Das also waren die Schüsse gewesen!

„Halt!“ flüsterte Brether Faddon. „Halt, das ist eine Falle! Zurück!“

„Was?“ riefen Surfo Mallagan und Scoutie wie aus einem Mund.

Im nächsten Moment blitzte unten grelle Helligkeit auf und blendete die Augen der drei Betschiden. Unwillkürlich hoben sie die Hände vor ihre Gesichter.

„Halt!“ rief von unten die bellende Stimme eines Kranen. „Nicht bewegen! Euch geschieht nichts, wenn ihr gehorcht.“

Das ist nicht die Stimme eines Kranen, sondern die einer Kranin! dachte Surfo überrascht. *Und ich kenne sie. Es ist Daccsiers Stimme.*

Rasend wirbelten die Gedanken durch sein Hirn, suchten nach einem Ausweg aus der perfekten Falle. Denn perfekt war sie, das mußte er Daccsier lassen. Sie und ihre Begleiter hatten den ersten Verdacht schon provoziert, als sie unten am Fluß eine so überdeutliche Spur hinterließen.

Danach hatten sie zwei Effekte miteinander verknüpft. Sie hatten einen künstlichen Durchbruch in der Zinnenbarriere geschaffen - und sie hatten durch die dabei entstehenden Entladungsgeräusche ihre Opfer mit der Nase darauf gestoßen, daß sie ihnen irgendwo im Hügelland über ihnen auflauerten.

Lange zuvor hatten sie sie mit ihrer Spur zu dem Tal geführt, das sich durchaus ebenfalls für einen Hinterhalt geeignet hätte. Aber Daccsier kannte die drei Rekruten und schätzte ihre Intelligenz offenbar sehr gut ein. Sie wußte, daß die Betschiden das Tal als Hinterhalt erkennen und auf eine List sinnen würden.

Da es in weiterem Umkreis nur einen Geländeabschnitt gab, der sich für einen zügigen und unbemerkten Aufstieg an dem Hinterhalt vorbei eignete, hatte sie ihn untersucht und die Zinnenmauer als ideal für die Anlegung einer echten Falle eingestuft.

Und da standen sie alle drei nun und waren durch ihre Gerissenheit, die doch nicht groß genug war, in dieser Falle gefangen worden.

Es gab kein Entkommen mehr. Oder doch?

Surfo Mallagan schwankte.

„Macht doch das Licht aus!“ schrie er. „Ich kann mich nicht halten, wenn ich nichts sehe! Aah!“

Er ließ sich fallen und war sicher, daß Brether und Scoutie begriffen, was er beabsichtigte, und es ihm nachmachen würden.

In einer, wenn auch kleinen Steinlawine sausten die drei Betschiden talwärts. Unten

roll-ten sie sich ab, wurden von Steinen in den Rücken getroffen, brachen zusammen und sprangen weiter. Sie verloren ihre Taschen und einen Teil der Waffen dabei und wunder-ten sich darüber, daß ihre Verfolger immer noch nicht schossen, sondern sogar das Licht abgeschaltet hatten.

Doch als sie weiterlaufen wollten, blitzte eine einzelne Lampe grell vor ihnen auf, und Daccsiers Stimme rief:

„Keinen Schritt weiter oder ich schieße!“ Der blendende Strahl eines Hochenergieschusses entlud sich im Boden, wenige Schritte vor den Betschiden. Ein schmelzender Krater voll glühenden Magmas entstand.

42

Aber warum hat sie gesagt „ich schieße“ anstatt „wir schießen“? durchfuhr es Surfo. Warum scheint nur die eine Lampe? Wo sind die Tarts?

Er sah es, als die Blendwirkung auf seine Augen nachließ.

Die beiden Tarts standen schräg hinter der Kommandantin. Sie schwankten vor und zu-rück. Ihre Lampen lagen mit der Reflektorseite nach unten vor ihnen. Unter ihnen lagen ein paar Steine; deshalb verbreiteten sie einen mäßig hellen Lichtschimmer.

„Daccsier?“ rief Surfo Mallagan bestürzt, denn er ahnte, daß etwas Furchtbares geschehen war - und die Loyalität zu seiner ehemaligen Kommandantin war trotz allem immer noch so groß, daß er das Gefühl hatte, ihr helfen zu müssen, was auch immer passiert war oder noch passieren würde.

Die Kranin schwankte ebenfalls, dann sank sie langsam auf die Knie. Die Lampe entfiel ihren Händen, landete aber mit der Reflektorseite nach oben, so daß Daccsiers Gesicht grell angestrahlt wurde.

Surfo eilte auf Daccsier zu, und neben ihm liefen Scoutie und Brether.

Die Kranin war kniend immer noch so groß wie ein Betschide, deshalb brauchten die Betschiden sich nicht zu bücken. Sie faßten sie an den Schultern und hoben ihren Kopf an.

Daccsiers Augen waren weit aufgerissen und starr.

„Daccsier!“ sagte Scoutie mitfühlend. „Bitte, sage uns, was geschehen ist! Wir wollen dir helfen.“

Sie strich der Kommandantin über die Kopf mahne - und plötzlich schrie sie auf. Etwas Insektenhaftes, Krabbelndes, hatte ihre Hand berührt.

Scoutie vermochte sekundenlang kein Glied zu rühren, dann zog sie ruckartig ihre Hand zurück.

Im Schein von Daccsiers Lampe war zu sehen, daß ein kleines, silberfarbenes Lebewesen aus der Mähne der Kranin zu Boden fiel. Es verjüngte sich nach vorn, und dort befanden sich ein dünner Augenring, ein Doppelnüssel und ein schmaler Haarkranz.

„Ein Spoodie!“ sagte Surfo Mallagan tonlos. „Daccsiers Spoodie!“

Der Symbiont lag einen Augenblick lang reglos da, dann bewegten sich seine acht kleinen Beine, und er kroch käfergleich über den Boden.

Plötzlich stieß der eine Tart ein markerschütterndes Gebrüll aus.

Die Betschiden fuhren herum und sahen, wie ein Tart in weiten Sprüngen nach links davonjagte. Der andere Tart war inzwischen wie Daccsier auf die Knie gesunken. Sein Kinn ruhte auf der Brust.

„Bei allen Kometen!“ flüsterte Brether Faddon. „Daccsiers Spoodie kriecht zu dem Tart!“

Es sah tatsächlich so aus, als wollte Daccsiers Symbiont zu dem Echsenwesen krab-

beln. Jedenfalls hatte er diese Richtung eingeschlagen.

Surfo hob Daccsiers Lampe auf und ging langsam zu dem Tart. Er ahnte etwas - und seine Ahnung hatte ihn nicht getrogen. Auch der Spoodie des Tarts hatte seinen Wirt verlassen, und er kroch in Daccsiers Richtung.

Surfo wandte den Kopf und begegnete Brethers Blick. Beide Männer nickten.

„Spürst du etwas?“ erkundigte sich Surfo Mallagan gespannt.

„Nein, ich spüre keinen Zwang, unsere beiden Spoodies zusammenzusetzen“, antwortete Brether.

„Ich auch nicht.“

„Was redet ihr da?“ fragte Scoutie. Dann begriff sie. „Oh, ihr meint, die Spoodies von Daccsier und dem Tart wollen sich vereinigen?“

Surfo nickte.

„Es muß etwas mit der Spoodie-Seuche zu tun haben. Die Symptome sind anscheinend nicht bei allen befallenen Personen gleich. Im Nest der siebzehnten Flotte habe ich das jedenfalls nicht beobachtet.“

43

„Unspezifischer Verlauf...“, sagte Scoutie nachdenklich.

„Wie, bitte?“ fragte Brether Faddon.

„Ich meinte, daß der Krankheitsverlauf bei Daccsier und dem Tart vielleicht von dem für die Krankheit normalerweise kennzeichnenden Verlauf abweicht - so wie bei dir, Surfo. Spürst du gar nichts mehr von dem Drang?“

Surfo Mallagan schüttelte den Kopf.

„Wir sollten uns dennoch selbst und gegenseitig beobachten“, meinte er. „Daccsier hat sich ja auch vor ein paar Minuten ganz gesund gefühlt. So plötzlich wie bei ihr kann es uns auch einmal erwischen.“

Er leuchtete die beiden Spoodies an, die sich bis auf zirka anderthalb Meter einander genähert hatten.

„Kriechen Sie nicht langsamer als vorhin?“ überlegte er laut.

„Tatsächlich!“ rief Brether Faddon und hockte sich neben Daccsiers Spoodie. „Er bewegt die Beine nur noch ganz langsam.“

„Der Symbiont des Tarts auch“, sagte Surfo. „Was hat das überhaupt zu bedeuten, daß Spoodies den Drang verspüren, sich zusammensetzen zu müssen?“

„Wir sollten lieber fortgehen, sonst kommen unsere Spoodies auch auf die Idee, sich zusammenzusetzen, sich vielleicht sogar alle mit Daccsiers Spoodie und dem Spoodie des Tarts zu einem Überspoodie zu vereinen.“

„Wir dürfen Daccsier nicht im Stich lassen“, entgegnete Scoutie.

„Obwohl sie uns töten wollte?“ wandte Brether Faddon ein.

„Sie wollte uns gar nicht töten“, erklärte Surfo. „Sonst hätte sie vorhin sofort geschossen. Ich glaube, wir irrten uns, als wir annahmen, die Kranen würden Leute, die an der Spoodie-Seuche erkrankt sind, einfach abschreiben und vielleicht sogar töten. Wahrscheinlich versuchen sie, ihnen zu helfen. Daccsier sollte uns offenbar in Isolierhaft nehmen.“

„Jetzt rühren sie sich überhaupt nicht mehr“, sagte Brether und meinte die beiden Spoodies.

Surfo hockte neben dem Spoodie des Tarts und leuchtete ihn an.

„Er ist tot“, sagte er betroffen. „Er hat sich auf den Rücken gedreht und streckt die Beine in die Luft.“

„Daccsiers Spoodie auch“, sagte Brether.

Der Tart richtete sich plötzlich auf und blickte verständnislos um sich. Dann entdeckte er seinen Spoodie, sprang zu ihm und kniete neben ihm nieder.

Im nächsten Augenblick stieß er einen gellenden Schrei aus und stürmte in die Dunkelheit.

„Daccsier!“ rief Scoutie.

Surfo und Brether wandten sich um. Sie sahen, daß auch die Kommandantin sich erhoben hatte und auf ihren Symbionten zuging. Nach einem kurzen Blick auf ihn seufzte sie und wankte davon. Surfo stellte sich ihr in den Weg. Sie stieß ihn mit der Faust gegen die Brust, daß er hinfiel, dann verschwand auch sie in der Dunkelheit.

11.

„Unsere Taschen!“ rief Scoutie, nachdem sie ihre Erstarrung überwunden hatte.

Surfo Mallagan und Brether Faddon blickten dorthin, wo sie ihre Taschen mit den Fleischvorräten vermuteten. Aber da war nichts weiter zu sehen als ein Haufen Geröll. Die drei Bögen, die Speere, mehrere Pfeile und eine Axt lagen dagegen auf der grasbedeckten Matte verstreut, auf der die drei Betschiden standen.

„Wir brauchen nur die Steine wegzuräumen und...“, sagte Surfo Mallagan und setzte sich in Bewegung. Plötzlich erstarrte er, und die Worte, die er noch sagen wollte, kamen nicht mehr über seine Lippen.

44

„Da... das i... i... ist das Ding von der Lichtung!“ stieß Brether hervor.

Surfo wich zurück. Scoutie eilte an seine Seite und blickte mit geweiteten Augen auf die Erscheinung.

„Es sind viele“, sagte Surfo tonlos.

Etwa dreißig geisterhafte Wesen schwebten lautlos die Geröllhalde herab. Sie hätten Betschiden sein können, die völlig in milchfarbene, von innen heraus leuchtende, glatte Stoff- oder Plastikhautschleier gehüllt waren. Aber Betschiden hatten Füße, und diese Erscheinungen endeten unten mit einer glatten, ovalen Fläche.

Scoutie erschauerte.

„Mich friert“, sagte sie.

Brether Faddon stöhnte.

„Mich auch. Eine unheimliche Kälte scheint von den Dingen auszugehen. Damals auf der Lichtung habe ich davon nichts bemerkt.“

„Vielleicht, weil es nur ein Wesen war“, erwiderte Surfo Mallagan und spürte, wie eisige Kälte durch seine Kombination drang. „Bloß fort von hier, sonst erstarren wir zu Eis!“

Die Betschiden erwachten aus ihrer Starrte, sprangen vor, rafften ihre Waffen zusammen und rannten davon, wie von Furien gehetzt. Erst nach einiger Zeit merkten sie, daß über ihnen nicht mehr der nächtliche Sternenhimmel funkelte, denn es herrschte die gleiche schwache und kalte Helligkeit wie darunter.

Sie blieben stehen und sahen sich um.

„Nichts zu sehen von den Geistern“, stellte Brether Faddon fest.

„Es gibt keine Geister“, entgegnete Surfo ärgerlich.

„Aber auf Chircool...“

„Alles Märchen“, erklärte Surfo. „Geschichten, erfunden, um sich in langweiligen Winter-nächten richtig schön zu gruseln. Die Kranen haben uns doch aufgeklärt. Hast du nicht alles mitbekommen, Brether?“

„Hört auf, euch über so etwas zu streiten!“ sagte Scoutie. „Wir sind in einer Höhle. Ich fürchte mich. Bestimmt haben diese Wesen uns hier hineingetrieben.“

Surfo blickte nach oben. Die Höhlendecke war unregelmäßig geformt und zweifellos aus natürlichem Fels. An zahllosen Stellen schimmerten grünliche Flecken von unterschiedlicher Ausdehnung.

„Es müssen Algen oder andere organische Zellkolonien sein, was da leuchtet“, erklärte er.

Brether stieß eine betschidische Verwünschung aus.

„Was hast du?“ fragte Scoutie.

„Warum haben wir Daccsier und den Tarts nicht die Waffen weggenommen?“ grollte Brether Faddon. „Nicht einmal Daccsiers Lampe, die sie vergessen hatte, haben wir aufgehoben. Ob wir ...“ Er zögerte, weiterzusprechen.

„Du bist verrückt!“ schrie Scoutie ihn an. „Keine zehn Eaketen schießen mich noch einmal dort hinaus, wo diese Dinger, die Schleierwesen, herumgeistern. Ich will auch gar nicht wissen, was sie wirklich sind. Ich weiß nur, daß sie uns die Körperwärme entzogen haben, so daß wir beinahe erfroren wären.“

„Kommt, wir gehen weiter!“ sagte Surfo Mallagan. „Ich verspüre ebenfalls kein Verlangen nach diesen Wesen.“

Sie drangen tiefer in die Höhle ein, obwohl sie nicht wußten, ob sie einen anderen Ausgang finden würden. Sonst waren sie nicht so leicht zu erschüttern, aber die schleierhaften Wesen waren nicht nur unheimlich gewesen, sondern hatten auch eine tödliche Bedrohung dargestellt.

Nach einiger Zeit gelangten sie in eine weite Höhle, deren Boden mit dem kristallklaren Wasser eines Sees bedeckt war. Als sie sich über den Rand beugten, vermochten sie mühelos bis zum etwa zwölf Meter tiefen Grund zu sehen.

45

„Was ist das da unten?“ sagte Scoutie erstaunt und musterte die kreisrunde, etwa drei Meter durchmessende Öffnung im Mittelpunkt des Seegrunds.

„Seltsam!“ sagte Surfo Mallagan. „Sie hat einen schmalen, metallischbläulich glänzenden Rand, und über der Öffnung flimmert es gleich einem transparenten, hauchdünnen Film.“

„Oder einem Energieschirm“, meinte Brether.

„Einem Energieschirm, der das Wasser hindert, durch die Öffnung einzudringen“, ergänzte Scoutie.

„Dann muß etwas sehr Wichtiges und Wertvolles dahinter verborgen sein“, meinte Surfo. „Kennt ihr die Atemtechnik, mit der man ohne Gerät sehr tief tauchen kann?“

Als Brether und Scoutie die Köpfe schüttelten, erklärte er:

„Als Junge war ich einmal mit dem alten Reggie, er ist schon lange tot, an einem einsamen Waldsee. Dort zeigte er mir, wie man tief tauchen kann, indem man langsam ausatmet und dabei die Arme eng an den Körper legt und die Beine geschlossen hält. Ich habe es selbst zweimal versucht. Beim zweitenmal kam ich auf etwa fünfzehn Meter Tiefe. Aber ich bin bald gestorben, als ich ganz langsam wieder hinaufschwamm. Man darf nämlich nicht zu schnell auftauchen.“

„Geschenkt!“ Scoutie winkte ab. „Du hast doch nicht im Ernst vor, dort hinabzutauchen?“

„Nein!“ erwiderte Surfo etwas zu heftig. „Nein, wir müssen ja sehen, daß wir weiter und aus der Höhle herauskommen. Schließlich sind wir hier, um das Wrack der SOL zu finden.“

Sie gingen um den See herum und wollten die Weiterführung des Höhlengangs betreten. Doch sie taten es nicht, sondern blieben erschrocken stehen.

Denn ungefähr zwanzig Meter weiter schwebte eine schleierartige, mattleuchtende Gestalt.

„Zurück!“ flüsterte Scoutie.

„Nein!“ erwiderte Surfo Mallagan hart. „Noch einmal fliehe ich nicht vor diesem Spuk!“

„Aber du sagtest doch ...“, begann Brether Faddon und schwieg dann, weil Surfo einen Pfeil auf seinen Bogen legte, die Sehne zurückzog und das Geschoß davonfliegen ließ.

Der Pfeil jagte auf die Gestalt zu, wurde jäh abgelenkt und zerbrach beim Aufprall an der Höhlendecke.

„Ein Lichtschild“, sagte Brether. „Es muß einen Lichtschild tragen.“

„Nichts wie weg!“ erklärte Scoutie, drehte sich um und erstarrte erneut.

In der Öffnung des Höhlengangs auf der gegenüberliegenden Seite des Sees schwebte ebenfalls eine milchweiß leuchtende Gestalt.

„Jetzt sind wir verloren“, stellte Scoutie fest. Sie war plötzlich ganz ruhig.

„Ich glaube nicht“, erwiderte Surfo Mallagan bedächtig. „Es sei denn, diese Wesen finden Spaß daran, uns zu quälen, bevor sie uns töten. Seht ihr, es sind nur zwei, und ich spüre keine Kälte.“

„Aber warum versperren sie uns dann den Weg?“ fragte Brether zornig. „Ich versuche es noch einmal.“ Er zog einen Pfeil unter dem Gürtel hervor.

Surfo schüttelte den Kopf.

„Du weißt, daß es so nicht geht.“

„Aber was sollen wir dann tun?“ rief Scoutie ärgerlich.

„Denken“, antwortete Surfo. „Nachdenken und unsere Gefühle zügeln. Diese Wesen müssen einen Grund haben, uns hier festzuhalten. Wenn sie uns nicht nach dem Leben trachten, dann wollen sie etwas anderes von uns.“

„Aber was?“ fragte Scoutie. „Was könnten wir schon für sie tun. Es gibt hier nichts, was wir tun könnten.“

Surfo zog die Schultern hoch.

46

„Ich denke doch. Hier gibt es etwas, wenn ich auch nicht weiß, was ich damit anfangen könnte.“

„Du?“ erkundigte sich Brether Faddon. „Nicht wir? Beim Alten ...“ Er verschluckte den Rest. „Du meinst, daß du tauchen und durch die Öffnung ...?“

„Was sonst?“ erwiderte Surfo Mallagan.

„Aber der Energieschirm?“ wandte Scoutie ein.

„Ist entweder durchlässig für feste Körper oder nicht“, erklärte Surfo lakonisch. „Wenn nicht, kann ich nur wieder auftauchen. Aber ob diese Wesen sich damit zufrieden geben würden ...“ Er zuckte die Schultern.

„Bringe dich nicht in Gefahr!“ warnte Scoutie.

„Wir alle sind in Gefahr, wenn ich nichts tue“, erwiderte Surfo.

Er legte seine Waffen ab, zog sich bis auf die kurze Unterhose aus und stellte sich ans Ufer des Sees. Dort atmete er ein paar Mal tief durch, füllte dann die Lungen bis fast zum Bersten voll Luft, sprang und tauchte mit den Füßen voran durch die Wasseroberfläche.

Wie er es gelernt und erprobt hatte, ließ er ganz allmählich die Luft aus den Lungen entweichen. Über ihm stieg eine Kette silbrig schimmernder Blasen empor, während er langsam tiefer sank. Ungefähr auf halber Tiefe vollführte er ein paar behutsame Schwimmbewegungen und brachte sich damit genau über die Öffnung.

Die nervliche Spannung wich von ihm, als er mühelos durch den Energieschirm glitt

und mit der gleichen Geschwindigkeit wie im Wasser weitersank. Unter der Öffnung herrschte also Schwerelosigkeit.

Sekunden später landete er auf dem Boden eines Raumes mit kreisrunder Bodenfläche. Vorsichtig atmete er ein. Die Luft schien genügend Sauerstoff zu enthalten, aber sicher konnte er nicht sein. Er mußte ein Risiko eingehen.

Erst einmal ließ er den Rest der Luft aus seinen Lungen entweichen, dann atmete er tief ein. Entweder starb er jetzt, oder ... Er starb nicht. Der Luftdruck war dem in zwölf Metern Wassertiefe angepaßt.

Aufmerksam blickte er sich um. In der Wand ihm gegenüber war eine Öffnung, etwa zweieinhalb Meter hoch und anderthalb Meter breit. Dahinter sah er den Ausschnitt eines anderen Raumes.

Entschlossen ging er hinüber - und sah links von sich eine Wand mit wabenförmigen, transparenten Fenstern. Er ging näher heran und schaute durch eines der Fenster.

Im nächsten Moment stockte ihm der Atem.

Hinter dem Fenster befand sich eine - ebenfalls wabenförmige - Kammer, und darin schwamm in einer hellgelben Flüssigkeit ein betschidengroßes, hominides Lebewesen (*wo habe ich nur den Begriff „hominid“ her?*). Es hatte einen spindelförmigen Rumpf, zwei kurze Beine mit riesigen Füßen - und zwischen den drei Zehen die Rudimente von Schwimmhäuten -, vier Arme, von denen je zwei durch Rudimente von Flug- oder Schwimmhäuten verbunden waren, nur je einen Finger an beiden unteren Armen und je drei Finger an den oberen, davon je einen Daumen.

Der Kopf saß auf einem unterarmlangen dünnen Hals, wirkte wie ein plattgedrückter Kürbis und hatte drei Augenschlitze unter der Stirn. Der Mund war breit. Auf der Oberlippe befanden sich drei Nasenlöcher, und an den Mundwinkeln hingen lange, je sechs finger-lange Barteln.

Als er sich die Haut des Wesens genauer ansah, erschrak Surfo Mallagan, denn sie war nicht nur dunkelbraun und rissig, sondern zu mindestens drei Vierteln verbrannt. An den Rändern der schwarzen Schlackenkrusten wucherten schimmelpilzähnliche Organismen.

Surfo schaute sich die anderen Kammern an. Es waren insgesamt neunundzwanzig, und in allen befanden sich gleichartige Wesen mit mehr oder minder gleich schweren, töd-lichen Verbrennungen.

47

Man hat sie hier hergebracht und konserviert, aber ihre Hirnfunktionen künstlich auf-rechterhalten! dachte Surfo, als er die an dünnen Kabeln befestigten zahllosen silbrigen Nadeln sah, die durch die Schädeldecken gesteckt worden waren.

Mit einemmal begriff er alles.

Die Gehirne der Wesen besaßen die Fähigkeit, materielle Projektionen zu bilden und sie auf dem Planeten umherschweben zu lassen. Aber zu mehr als zum Umherschweben und Beobachten waren sie offenbar nicht fähig. Sie mußten nach vielleicht hundert, tausend oder noch viel mehr Jahren ihres sinnlosen künstlichen Lebens überdrüssig geworden sein und sehnten sich nach Erlösung. Selbst vermochten sie die Apparatur, die ihre Kör-per konservierte und ihre Hirne am Leben erhielt, nicht abzuschalten, ja, wahrscheinlich nicht einmal zu erreichen.

Darum hatten sie wer weiß wie lange nach jemandem gesucht, der das für sie tun konn-te - und nun hatten sie endlich jemanden gefunden.

Surfo Mallagan sah sich nach einem Schalter oder etwas Ähnlichem um. Er fand nur ei-ne einzige Schaltplatte. Sie war in die Seitenwand eingelassen und leuchtete hellblau.

„Ich helfe euch“, sagte er mitfühlend, ging zu der Schaltplatte und drückte sie ein.

Ein Summen erscholl, dann zogen sich die silbrigen Nadeln aus den Schädeln der Wesen zurück. Surfo glaubte, ein Seufzen zu hören, aber das war sicher nur Einbildung.

Als die Kammern dunkel wurden, wandte er sich ab und kehrte auf dem gleichen Wege nach oben zurück, auf dem er hergekommen war.

Kaum stand er neben seinen Gefährten, da ertönte ein lautes Gurgeln und Rauschen. In der Mitte des Wasserspiegels bildete sich ein Trichter, in dem das Wasser rasend herum-wirbelte. Der Trichter wurde größer und größer, während der Wasserspiegel des Sees sank, dann schossen explosionsartig mächtige Luftblasen empor - und anschließend beruhigte sich das Wasser.

„Was war das?“ rief Brether Faddon.

„Die Dinger sind weg, vor ein paar Minuten einfach verschwunden, als hätten sie sich in Luft aufgelöst“, berichtete Scoutie. „Was ist dort unten geschehen?“

Surfo lächelte erschöpft und glücklich.

„Ich sage es euch, wenn wir wieder draußen sind.“

*

Fünf Tage später schleppten sich die drei Betschiden über einen Paß, der das Gebirgs-massiv in schätzungsweise zweitausend Metern Höhe durchschnitt.

Sie waren abgerissen, erschöpft und halbverhungert. Seit drei Tagen hatten sie kein Wild mehr aufspüren können und nicht mehr als eine Handvoll eßbarer Wurzeln gefunden. Ihre Mägen hatten sie lediglich mit Wasser füllen können. Bis zirka fünfhundert Meter unterhalb des Passes gab es reichlich Quellwiesen mit klarem Wasser.

Oben auf dem Paß allerdings wehte ein heißer Wind von Norden. Hier wuchs nichts mehr. Links und rechts ragten die Gipfel des Massivs kahl und öde bis zu etwa dreitausend Metern empor.

„Eine Pause!“ flüsterte Scoutie. „Nur eine kleine Pause im Schatten!“

„Hier gibt es keinen Schatten“, erwiderte Surfo Mallagan.

„Doch, dort!“ Müde hob Scoutie den rechten Arm, ließ ihn aber sofort wieder sinken.

Surfo und Brether schauten hin und entdeckten in der Felswand zur Rechten eine Höhlenöffnung.

„Nicht schon wieder eine Höhle!“ sagte Brether Faddon.

Surfo lächelte, nahm Scouties Arm und führte sie ein paar Meter in die Höhle hinein.

„Nicht in jeder Höhle verbirgt sich ein Alptraum“, meinte er.

Brether kam ebenfalls in den Schatten.

4849

„Was mögen das nur für Wesen gewesen sein, dort unter dem See?“ überlegte er laut.

„Die letzten intelligenten Bewohner von Kranenfalle?“

„Kaum“, erwiderte Surfo Mallagan. „Wir haben nirgends Überreste einer Zivilisation entdeckt - und dort unten befand sich supermoderne Technik. Es müssen Raumfahrer gewesen sein. Woher, das werden wir wohl niemals erfahren. Ich nehme an, sie kamen mit einem Schiff hierher. Dann muß es ein Unglück gegeben haben, bei dem neunundzwanzig Besatzungsmitglieder tödliche Verbrennungen erlitten.“

Warum ihre Gefährten die aufwendige Anlage zur Konservierung der Körper und Erhaltung der Hirnfunktionen ausgerechnet dort installierten, anstatt die Verletzten in derselben Anlage auf ihrem Schiff unterzubringen, ist mir rätselhaft.“

„Vielleicht war es Vorschrift, ein alter Brauch oder der Wunsch der Verletzten“, meinte Scoutie. „Zerbrecht euch nicht die Köpfe darüber. Sie sind endgültig tot und sollen ihre

Ruhe haben. Wir werden darüber schweigen, ja?"

Brether und Surfo nickten.

Scoutie seufzte.

„Jetzt geht es wieder. Kommt, ich brenne darauf, endlich die SOL zu sehen!"

„Das Wrack der SOL", korrigierte Brether Faddon sie. „Wenn es überhaupt die SOL ist."

Sie verließen die Höhle und gingen weiter. Mit einemmal schritten sie kräftig aus. Die Aussicht, schon bald - hoffentlich - das Wrack der SOL sehen zu können, ließ sie Hunger und Hitze vergessen.

Nach etwa einer halben Stunde erreichten sie das Ende des Passes. Von da an fiel das Gelände relativ steil ab - und dahinter erstreckte sich im Norden eine teilweise von Nebel verhangene, scheinbar endlose Wüste.

Aber dieser trostlose Anblick interessierte die drei Betschiden nicht in geringsten. Sie hatten nur Augen für das kugelförmige Gebilde dort unten in der Ebene.

„Beim Alten vom Berge!" entfuhr es Scoutie nach langen Minuten des ergriffenen Schweigens. „Ist das aber ein riesiges Schiff! Viel, viel größer als die Raumschiffe der Kranen!" Sie wischte sich die Tränen aus dem Gesicht, die unaufhörlich über ihre Wangen rannen.

Auch Surfo Mallagan und Brether Faddon weinten vor Freude.

Nach einem tiefen Seufzer meinte Surfo:

„Es muß schon sehr lange dort liegen. Ob es tatsächlich die SOL ist?"

ENDE