

Nr. 1018

Die Betschiden und der Jäger

von KURT MAHR

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

Dennoch ist der Hanse selbst im Jahre 424 NGZ 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 und viele Abenteuer zu bestehen.

So ergeht es den drei jungen Leuten auch, als sie Karselpun verlassen und zum Planeten Keryan desertieren. Dort kommt es zu dem Treffen: **DIE BETSCHIDEN UND DER JÄGER ...**

Die Hauptpersonen des Romans:

Surfo Mallagan, Brether Faddon und Scoutie - Die Betschiden in der Maske von Mutanten.

Firsinq, Versellu und Spottlos - Bewohner von Keryan.

Barkhaden - Ein Menschenjäger.

Kersyl - Ein Mitglied der Bruderschaft.

1.

Das Wesen, das sich in der Hitze des Nachmittags den Berghang entlangmühte, hätte auch auf einer von weniger Völkern besiedelten Welt Aufsehen erregt. Selbst auf Keryan, wo sich alle im Herzogtum von Krandhor vertretenen Arten niedergelassen hatten, war ein Ai-Mutant von Forgan VI eine Seltenheit.

Den oval geformten Schädel bedeckte eine dunkle Haut. An mehreren Stellen war die Schädeloberfläche eingedrückt, als sei sie dort mit einem stumpfen Werkzeug bearbeitet worden. An diesen Stellen war die Haut lichter. Die Ai verständigten sich untereinander, indem sie die lichten Bezirke der Kopfhaut abwechselnd und in verschiedenen Rhythmen verfärbten. Ihre „Sprache“ war optischer Natur.

Die Augen des Ai standen eng beisammen und ruhten auf kurzen, dünnen Stielen, die sich drehen und beugen ließen. Die Nase war breit und flach. Öffnungen zu beiden Seiten des Schädels deuteten den Sitz des Gehörs an. Einen Mund besaß der Ai nicht, dafür eine Kinntasche, die er zur Nahrungsaufnahme beutelförmig aufstülpen konnte. Organe für die Erzeugung von modulierten akustischen Signalen besaß der Ai nicht. Die Ai-Mutanten von Forgan VI hatten jedoch gelernt, mit Hilfe der Hautfalten in ihrer Kinntasche

1

Geräusche hervorzubringen und ihnen den Lautwert von Wörtern einer gesprochenen Sprache zu verleihen. Unter den Ai-Mutanten auf Keryan gab es einige, die das Krandhor-jan recht anständig sprachen.

Der Ai war mit einem losen, weit herabfallenden Mantel bekleidet. Die Ärmel des Klei-

dungsstücks waren so lang und so weit, daß er die Hände darin mühelos verbergen konn-te. An den Füßen trug er geschnürte Sandalen aus Kunstleder. Er trug kein Gepäck, und doch wies alles an ihm darauf hin, daß er einen langen Marsch hinter sich hatte.

Er sah zum flimmernden Ball der Sonne Sumjarc auf, der sich langsam dem Kamm der westlichen Berge zuwälzte. Der Tag auf Keryan hatte 32 Stunden, viel zu viele für den müden Wanderer. Er fuhr sich mit der Hand übers Gesicht, um den Schweiß fortzuwi-schen. Dabei wurde offenbar, daß seine Hand nur fünf Finger besaß, gewiß ein unge-wöhnlicher Zug an einem Vertreter des Volkes der Ai, von denen man wußte, daß sie achtfingrige Hände besaßen.

Die Geste war fruchtlos. So heiß dem nachmittäglichen Wanderer auch sein mochte, sein Gesicht enthielt keinen einzigen Tropfen Schweiß. Er sah sich nach Schatten um. Ein Stück weiter den Hang hinauf standen zwei mächtige, von Moosen und riesigen Farnen überwucherte Felsklötze. Zwischen ihnen hatte sich großblättriges Buschwerk angesie-delt. Der Ai lenkte die müden Schritte dorthin. Er brach sich einen Weg durchs Gebüsch und stieß auf eine Lache, in der Tau und Regenwasser sich angesammelt hatten.

Es war kühl hier im grünen Schatten der tropischen Gewächse. Der Wanderer ließ sich zu Boden sinken. Er warf den Mantel von sich. Darunter kam die schmutzigbraune Montur der kranischen Flotte zum Vorschein, komplett mit überbreitem Gürtel, der zahllose Ta-schen enthielt. Der Einsame griff sich an den Hals. Die Haut schien sich zu lockern. Er hielt einen ganzen Hautlappen in der Hand und hörte nicht auf zu ziehen und zu zerren, bis er sich die ganze Schädelhaut herabgerissen hatte.

Er warf die Maske achtlos beiseite und fuhr sich mit der Hand durch das struppige, dunkle Haar. Das braungebrannte, betschidische Gesicht zeigte Symptome der Müdigkeit, während die Augen nachdenklich in die kleine Pfütze aus Brackwasser starrten. Auf der Stirn trug der Wanderer eine große Buhrl-Narbe, eine glasartige Verdickung der Haut, die einen strahlenförmigen Ausläufer quer über die Schädeldecke sandte.

Surfo Mallagan streckte sich und lehnte sich mit dem Rücken gegen den moosigen Fels. Seine Gedanken kehrten zu den turbulenten Ereignissen der vergangenen Woche zurück.

*

Angefangen hatte es alles mit dem alten Kranen namens Cersonur auf dem Planeten Karselpun. Er hatte mit Surfo ein Experiment anstellen wollen: er beabsichtigte, ihm einen zweiten Spoodie unter die Kopfhaut zu operieren. Der Versuch war geeglückt. Der zweite Spoodie hatte sich mit dem ersten, den Surfo Mallagan ebenso wie seine Gefährten seit den Tagen vor dem Aufbruch von Chircool auf der Schädeldecke trug, vereinigt. Die bei-den insektenförmigen Organismen bildeten seitdem eine Einheit. Surfo Mallagan war, was man einen Doppelträger nannte.

Erst später, an Bord der TRISTOM, hatte er von einem Rekruten namens Killsoffer erfahren, daß der Besitz eines Mehrfach-Spoodies verboten war. Die Mehrfachträger, von den herzoglichen Behörden verfolgt, hatten sich zu einer Untergrundvereinigung zusam-mengeschlossen, die sich „die Bruderschaft“ nannte. Die Bruderschaft hatte eine ihrer stärksten Vertretungen auf der Handelswelt Keryan, an der der Kurs der TRISTOM in nicht allzu großer Entfernung vorbeiführte.

Es hatte Surfo Mallagan, dem der Doppel-Spoodie zusätzliche Geisteskräfte verlieh, nur wenig Mühe gekostet, den Ersten Kommandanten der TRISTOM zu einer Landung

auf Keryan zu überreden. Die Finten, die er dabei hatte gebrauchen müssen, waren indes

2

kurze Zeit später durch einen Verrat des reumütigen Killsoffer als solche entlarvt worden. Kaum hatten Surfo und seine betschidischen Gefährten, Scoutie und Brether, den Boden von Keryan betreten, da war zur Jagd auf sie geblasen worden.

Man hatte sie nicht gefangen. Es gab auf Keryan eine aus Angehörigen verschiedener Völker bestehende Organisation, die einen Gewinn daraus erzielte, Flüchtigen, die sich der Bruderschaft anschließen wollten, Beistand zu leisten. Zwei Mitglieder dieser Organisation, ein Krane namens Clazzence und ein Prodheimer-Fenke mit dem Namen Neri-duur, hatten den drei Betschiden geholfen. Für teures Geld hatten die drei Freunde die Masken erworben, von denen Surfo eine soeben achtlos neben sich hatte zu Boden sinken lassen. Sie waren Meisterstücke der Maskenbildnerei, die im inaktiven Zustand wie harmlose Beutel aus Gummiplastik wirkten und ihre eigentliche Funktion erst dann zu ver-sehen begannen, wenn sie mit dem Körper des Maskenträgers in Berührung kamen und sich auf Körpertemperatur erwärmt.

Die aufregenden Ereignisse der vergangenen Tage hatten sich in der Stadt Gruda abgespielt, die am nördlichen Eingang des Gruda-Tales lag. Das Tal zog sich sechzig Kilometer weit in generell südwestlicher Richtung bis zum Ahyr-Meer. Am Südausgang des Tales, unmittelbar am Meer, lag die Hafenstadt Unadern. In Unadern, so wurde gesagt, befand sich das geheime Quartier der Bruderschaft. Die Masken boten den drei Betschiden, eine gewisse Sicherheit. Sie durften hoffen, ihr Ziel zu erreichen. Allerdings war es seit neuestem nicht mehr nur die Schutzgarde von Keryan, die ihnen auf den Fersen saß. Ein weiterer Verfolger war hinzugekommen, ein berühmter Spezialist im Aufspüren von Doppelträgern und Sympathisanten der Bruderschaft: Barkhaden, der Jäger.

Surfo Mallagan hatte der Anwesenheit Barkhadens dadurch Rechnung getragen, daß er sich von den Gefährten trennte. Drei ihrer Art, auch wenn sie noch so sorgfältig verkleidet waren, mochten auffallen. Brether und Scoutie als Gespann auf der einen, er selbst auf der anderen Seite hatten eher eine Chance, unbemerkt durchzuschlüpfen. Sie waren mit Geld versehen. Es standen ihnen alle Dienste zur Verfügung, die die Zivilisation der Siedlerwelt anbot, zum Beispiel Passage auf einem Schiff, das den Torstyl hinabfuhr oder ein Mietfahrzeug. Surfo nahm an, daß Scoutie und Brether sich für eine dieser schnelleren Fortbewegungsmöglichkeiten entschieden hatten. Er selbst war die ersten beiden Tage hindurch gewandert. Er legte Wert darauf, hinter den beiden Freunden zu bleiben. Wenn ihnen etwas zustieß, würde er davon erfahren und konnte ihnen helfen.

Zwei Tage lang hatte er von dem gelebt, was ihm die üppig wuchernde tropische Vegetation des Gruda-Tales bot: Beeren und Früchte, hin und wieder einen Pilz. Aber jetzt hat-te er Hunger nach Fleisch und Brot, und Durst nach einem kalten Getränk. Schräg vor ihm in Marschrichtung lag Engfern, die nördlichste der drei Siedlungen des Tales. Sobald es dunkel wurde, würde er seine Schritte dorthin lenken.

Die Müdigkeit drohte, ihn zu übermannen. Er schloß die Augen und wäre um ein Haar eingeschlafen. Da hörte er Stimmen.

*

Die frisch geschlagene Schneise führte schräg vom Tal herauf und dann in gleichbleibender Höhe an der Berglehne entlang. Sie war achtzig Meter breit und sollte ohne Zwei-fel dereinst eine Straße werden. Die zwei Räumgleiter, die die Vegetation beseitigt hatten, schwieben reglos an Ort und Stelle. Zwischen ihnen stand eine Gruppe von

Arbeitern, in heftiger Diskussion begriffen. Das waren die Stimmen, die Surfo gehört hatte.

Er hätte ihnen einfach aus dem Weg gehen können; aber es drängte ihn, seine Maske auf die Probe zu stellen.

Langsam und gemächlich, wie man es von den Ai gewöhnt war, näherte er sich der Gruppe der Debattierenden. Er zählte zwei Kranen, hochgewachsene Geschöpfe mit 3

mächtigen braunen Mähnen, sieben Prodheimer-Fenken, zierlich in ihren lichtblauen Pelzen und der grellbunten Bekleidung, und fünf Tarts, aufrechtgehende Echsen mit silbrig schimmerndem Schuppenpanzer. Die Aufmerksamkeit der Streitenden konzentrierte sich auf ein Gerät, das auf der Seite eines der beiden Räumleiter montiert war. Mit schriller Stimme stieß ein Prodheimer-Fenke hervor:

„Du hättest ein zweites Gerät mitbringen sollen; dann wüßten wir, ob dieses funktioniert oder nicht.“

Der Krane, an den der Vorwurf gerichtet war, ließ sich nicht einschüchtern. „Diese Art Geräte versagt nie“, erklärte er mit Nachdruck.

Die Schneise entlang zog sich ein dünner, metallisch schimmernder Strang. Er endete im Heck des anderen Räumleiters.

„Ich sage, wir fahren zurück“, zischte einer der Tarts, „und probieren die Messung an einer Stelle, von der wir wissen, daß sie in Ordnung ist.“

Der zweite Krane sah sich um und bemerkte den Ai, der sich mit schleppendem Schritt näherte.

„Warum fragen wir nicht den dort“, schlug er vor und gab ein spöttisches Lachen von sich.

Surfo blieb stehen. Mit Hilfe der organomotorischen Mechanismen, die unsichtbar in die Maske eingebaut waren, bewirkte er, daß einige der helleren Stellen der Kopfhaut sich verdunkelten.

„Ich verstehe deine Signale nicht, Ai“, brummte der Krane. „Kannst du nicht sprechen?“

„Glück dir, wenn du mich fragst“, schnarrte Surfo.

„Du meinst, es könnte nicht schaden, wenn ich dich um Rat frage?“ sagte der Krane von oben herab.

Surfo machte die Geste der Zustimmung.

„Also sprich“, forderte der Krane Surfo auf.

Surfo hob den Arm. Vorsichtig darauf achtend, daß die Hände nicht unter dem Ärmel zum Vorschein kamen, wies er auf eine Gruppe rötlich gefärbter Felsen, die sich dreihundert Meter hangabwärts zu beiden Seiten der Schneise erhob. Merkwürdig an den Felsen war außer ihrer Farbe, daß sich keinerlei Vegetation auf ihnen angesiedelt hatte. Die mineralische Zusammensetzung bot den Pflanzen keinen Nährgrund.

„Was ist damit?“ fragte der Krane mißtrauisch.

„Eisen, Magnetismus“, schnarrte Surfo, dessen Stimme durch die Mechanismen der Kinntasche in ein typisch Ai'sches Organ verwandelt wurde. „Fehlleitung der Signale.“

„Oh, ihr Götter, er hat recht“, schnatterte ein aufgeregter Prodheimer-Fehke. „Eisenerz im Boden. Seht euch die Felsen an. Kein Wunder, daß unser Signal nicht klappt.“

Der metallisch schimmernde Strang, der sich die Schneise entlangzog, war der Leiter für die Funkleitsignale, die den Fahrzeugverkehr auf der fertiggestellten Straße leiten würden. Der Krane sah ein, daß Surfos Argument stichhaltig war. Er warf dem vermeintlichen Ai-Mutanten einen überraschten Blick zu, dann gab er eine Reihe von

Befehlen, woraufhin sich der Räumgleiter, dessen Aufgabe die Verlegung des Signalleiters war, wieder in Bewegung setzte. Der Strang wurde eingeholt und aufgespult, während sich das Fahrzeug hangabwärts bewegte. Etliche hundert Meter unterhalb der rötlichen Felsengruppe ging der Gleiter auf Gegenkurs. Er kam wieder den Hang herauf, wobei er eine dünne Schneise brach und den Signalleiter in weitem Bogen um die Felsengruppe herum verlegte.

Das Manöver dauerte fast eine halbe Stunde. Surfo sprach kein Wort. Wie die anderen beobachtete er die Tätigkeit des automatischen Fahrzeugs. Als der Gleiter an seinen Ausgangsort zurückgekehrt war, trat der Krane an das Meßgerät, das an der Seite der anderen Räummaschine montiert war, und unternahm einen weiteren Versuch. Ein Signal wurde in den Leiter injiziert. Es wurde von einem hangabwärts gelegenen Kontrollmecha-

4

nismus reflektiert. Der einwandfreie Empfang des reflektierten Impulsbündels bewies, daß die Signalübertragung planmäßig funktionierte.

Der Krane sah die grünen und blauen Kontrolllichter aufleuchten und wandte sich an den Ai. „Du hattest recht, mein Freund“, sagte er. „Ohne deinen Rat hätten wir noch ein paar Stunden an diesem Problem herumgerätselt.“

Surfo machte eine beschwichtigende Geste, die andeuten sollte, daß er den Dank nicht verdiente. Dann scharnte er: „Nicht Ai für dumm halten.“

„Ich werde es nicht wieder tun, mein Freund“, versicherte der Krane. „Gibt es einen Gefallen, den wir dir tun können?“

Surfo verneinte. „Weitergehen, Engfern“, sagte er.

„Ich wünsche dir eine gute Reise“, sagte der Krane und blickte ihm lange nach.

Surfo Mallagan machte sich auf den Weg. Er hatte die Maske auf die Probe gestellt, und die Probe war erfolgreich verlaufen. Er schritt die Schneise entlang, die ihn nach Engfern bringen würde.

*

Engfern war eine Siedlung von bescheidenen Ausmaßen, die sich etwa einen Kilometer weit zu beiden Seiten des Torstyl erstreckte. Es gab zwei Brücken, die den Fluß überquerten. Das größte Gebäude, das unmittelbar am Westufer lag, beherbergte die Ortsverwaltung und eine Zweigstelle der Schutzgarde. In Engfern wohnten Geschäftsleute, die ihren Lebensunterhalt mit der Flusschifffahrt verdienten, und Farmer, die den fruchtbaren Boden der nahen Berghänge bebauten. Ebenfalls am Westufer des Torstyl verlief die Hauptverkehrsader, die Gruda mit Unadern verband.

Die Sonne war untergegangen, als Surfo Mallagan sich der kleinen Stadt näherte. Die Straßen waren auf den Verkehr zugeschnitten, der in zehn bis zwanzig Jahren hier herrschen würde. Zu beiden Seiten der Fahrbahnen führten Rollsteige entlang. Surfo stieg auf eines der langsam laufenden Bänder und hatte keine Mühe, anderen Fußgängern aus dem Weg zu gehen.

Das Speisehaus lag auf der Ostseite der Hauptverkehrsader, die Surfos Rollsteig auf einer sanft geschwungenen Brücke überquerte. Das Gebäude wurde von grellen Sonnenlampen angestrahlt. In der Nähe des Eingangs standen zwei Dutzend Fahrzeuge verschiedener Typen geparkt. Jenseits des Speisehauses war es finster; dort zog der Torstyl träge seine Bahn. Zur rechten Hand gewahrte Surfo die Lichterkette einer der beiden Brücken, die den Fluß überquerten.

Der Speisesaal war ein Geviert von fünfzehn mal dreißig Metern, in dem sich die insgesamt dreißig Gäste verloren. Die Einrichtung sprach von der Fähigkeit der Kranen,

es al-len Völkern ihres ständig wachsenden Sternenreichs recht zu machen. Die Tische waren in der Höhe verstellbar. Die Sitzmöbel ließen sich als kranische Sitzmatten, als prodheimi-sche Bänke und als tartische Sesselschalen verwenden. Lediglich auf Lysker war man hier nicht eingerichtet.

Links zog sich eine Reihe von Automaten die Wand entlang. Einer davon enthielt verpackte Mahlzeiten für eilige Gäste. Surfo hatte es zwar nicht eilig; aber er durfte nicht im Speisesaal essen. Jeder hätte gesehen, daß seine Hände nur fünf Finger hatten und daß er nicht schlängelte, wie es die Art der Ai war, sondern die Nahrung zunächst kauend zerkleinerte. Er wählte mit Bedacht, schob eine Fünf-Tali-Münze in den Schlitz und nahm das Paket aus dem Fach.

„Auf der Durchreise?“ sagte eine helle Stimme hinter ihm.

Er wandte sich um und sah einen Prodheimer-Fenken, der sich für denselben Automaten interessierte. Surfo blinckte mit den hellen Stellen der Kopfhaut. Ein seltsamer Aus-
5

druck trat in die hellen, klugen Augen des blaupelzten Wesens. „Verstehe ich nicht“, sagte er. „Was willst du sagen?“

„Wanderschaft nach Kallidula“, schnarrte Surfo. Kallidula war die nächste Siedlung stromabwärts.

„Oh schön!“ frohlockte der Prodheimer-Fenke. „Da will ich auch hin. Was sagst du, wenn wir zusammen wandern?“

Sein Benehmen war aufdringlich, selbst wenn man in Betracht zog, daß die Prodheimer-Fenken aus sich herausgehende, lebhafte Geschöpfe waren. Surfo getraute sich nicht, im Blinkcode der Ai zu antworten, da er den unbestimmten Verdacht hatte, daß der Blaupelz die Blinksprache besser verstand als er.

„Geh alleine“, sagte er statt dessen.

„Sei kein Eigenbrötler“, lachte der Prodheimer-Fenke. „Ich heiße Firsinq und bin ein munterer Wandergeselle. Na, wie wär's?“

Surfo wandte sich ab und schritt auf den Ausgang zu.

2.

Eine halbe Stunde später saß er am Ufer des Torstyl, auf der anderen Seite des Flusses, und verzehrte nachdenklich die Mahlzeit, die auf den Geschmack eines Kranen zugeschnitten war. Er fragte sich, ob der aufdringliche Kerl mit dem seltsamen Namen Firsinq seine Wahl beobachtet hatte. Wenn ja, würde er sich darüber wundern? Oder hatte Firsinq gar Verdacht geschöpft?

Das war nicht der einzige Fehler, den er sich hatte zuschulden kommen lassen. Es lief ihm jetzt noch kalt über den Rücken, wenn er sich an Firsinqs merkwürdigen Ausdruck erinnerte, als er ihm in Aischem Blinkcode antwortete. Er hatte sich darauf verlassen, daß auf Keryan außer den Ai selbst niemand die Blinksprache beherrschte. Er selbst kannte nur eine kleine Anzahl von Kommunikationssymbolen. Was aber, wenn der Prodheimer-Fenke ein Experte war?

Seine Gedanken schweiften zu der nachmittäglichen Begegnung am Berghang zurück. Er wußte jetzt, daß es ein Fehler gewesen war, den Arbeitern zu helfen. Der nachdenkliche Blick des kranischen Vorarbeiters ging ihm nicht aus dem Sinn. Er hätte sich nicht einmischen dürfen. Ein echter Ai hätte Zurückhaltung geübt und seinen Rat niemand aufgezwungen.

Surfo saß fünfzig Meter oberhalb der Brücke, auf der er den Fluß überquert hatte. Sein Blick glitt nachdenklich die Kette der Lampen entlang. Er sah, wie sich eine von ihnen verdunkelte, als ein Fußgänger an ihr vorbeischritt, dann die nächste. Das Summen

eines Triebwerks kam übers Wasser. Ein großes, hell erleuchtetes Boot kam unter der Brücke hervor und bewegte sich mit mäßiger Geschwindigkeit flußaufwärts. Es war eine friedliche Szene.

Eine zierliche Gestalt wuchs aus der Dunkelheit.

Der Fußgänger auf der Brücke, dachte Surfo. Eine helle Stimme sagte: „Erschrick nicht, ich bin es nur. Ich meinte, du könntest es dort im Speisehaus doch nicht so ernst gemeint haben.“

Surfo stand auf. Er schleuderte die Überreste des Proviantpaketes von sich und brummte: „Alleine lassen!“

„Ach, stell dich nicht so an“, kicherte Firseng. „Ich mag nicht alleine wandern. Also ...“

„Weg!“ knurrte Surfo. „Brauche keine Gesellschaft.“

Er spürte ein leises Zittern im Boden, als ein schwerer Schritt sich näherte.

„Mein Freund in dem blauen Pelz“, sagte eine tiefe Stimme, „du hörst, daß der Ai nichts von dir wissen will.“

6

Der Prodheimer-Fenke zuckte zusammen. Surfo wandte sich um und sah den Umriß einer mächtigen Gestalt, eines Kranen. Große Augen leuchteten im Widerschein der Lam-pen auf der Brücke. Es war etwas an diesem Gesicht, das sich Surfo einprägte: die hohe Stirn, der gekrümmte Nasenrücken, das kantige Kinn...

„Ich wollte doch nur ...“, jammerte Firseng.

„Aber der Ai wollte nicht“, schnitt ihm der Krane das Wort ab. „Willst du dich freiwillig auf die Socken machen, oder soll ich nachhelfen?“

„Ich gehe schon“, zeterte der Prodheimer-Fenke. Wenige Augenblicke später hatte ihn die Nacht verschlungen.

Der Krane wandte sich an Surfo. „Sie sind harmlos und verspielt, nur manchmal ein we-nig aufdringlich“, sagte er. „Ich bin sicher, er wird dich von jetzt an in Ruhe lassen. Auch ich will deine Einsamkeit nicht stören. Die Nacht beschere dir Ruhe.“

„Dank“, schnarrte Surfo. „Dein Name?“

„Dank schuldest du mir keinen, mein Freund“, antwortete der Krane. „Ich heiße Stern. Und du?“

Surfo blinckte mit den hellen Hautstellen. Seinen Namen hatte er sich eingeprägt; dabei machte er keinen Fehler. „Mit-Schwingen“, sagte er für den Fall, daß der Krane den Blink-code nicht verstand.

„Ich wünsche dir eine beschwingte Reise, Mit-Schwingen“, sagte Stern.

Er schritt davon. Surfo blickte noch eine Zeitlang in die Richtung, in der der Krane gegangen war.

*

Das Rasthaus bot dreihundert Gästen Platz. Es war, wie ganz Engfern, für die Zukunft eingerichtet. Der Wirt, ein Krane, führte Surfo einen breiten, hohen Korridor entlang. Zu beiden Seiten gab es Reihen von Türen: dreieinhalf Meter hohe für Kranen, etwas kleine-re für Tarts und schließlich winzige, die zu je zweien übereinander angeordnet waren, für Prodheimer-Fenken.

„Auf Ai-Mutanten sind wir hier nicht eingerichtet“, sagte der Wirt in einem Tonfall, als be-daure er diesen Umstand außerordentlich. „Suche dir eine Unterkunft aus, die dir behagt.“ Er musterte seinen Gast von Kopf bis Fuß und schätzte seine Größe ab. „Für ein Prod-heimer-Fenken-Bett bist du zu lang. Wie wär's mit einer Tart-Stube?“

Sie wurden rasch handelseinig. Für fünfzehn Tali erhielt Surfo eine bequeme Unterkunft mit Hygieneeinrichtung und einem Anschluß ans Informationsnetz. Daß das

Bett die Form eines flachen Boots hatte und das Badewasser Schwefelzusätze enthielt, wie es die Tarts gerne hatten, störte ihn nur am Rand. Ob die Unterkunft bequem war oder nicht, spielte für ihn nur eine geringe Rolle. Er hätte ebensogut draußen im Freien schlafen können, wie er es während der vergangenen beiden Tage getan hatte. Was er brauchte, waren Informationen.

Er nahm ein Bad, dann machte er es sich vor dem Bildschirm bequem und schaltete eine Nachrichtensendung ein.

Wie viele interstellare Raumschiffe während des vergangenen Tages auf Keryan angekommen und wie viele abgeflogen waren, interessierte ihn nicht. Auch die Information, daß seit nunmehr fünf Monaten kein Aychartan-Pirat sich mehr im Faarnheyst-Sektor hat-te blicken lassen, war nur von geringem Wert. Für interessanter hielt er schon, daß die Ordnungsorgane auf Keryan hofften, dem Unwesen der Bruderschaft binnen kurzer Zeit Einhalt gebieten zu können.

Und dann kam die Nachricht, auf die er gewartet hatte.

„Neusten Zuwachs“, sagte die kranische Nachrichtensprecherin, „erhoffen sich die Um-stürzler von drei betschidischen Deserteuren vom Versorgungstender TRISTOM. Einer

7

der drei Deserteure steht im Verdacht, ein Doppelträger zu sein. Es ist der Garde bisher nicht gelungen, die Betschiden aufzuspüren. Es wird jedoch angenommen, daß sie sich weiterhin im Stadtgebiet Gruda aufhalten, womöglich versuchen, den Raumhafen zu er-reichen. Auf Hinweise, die zur Ergreifung der drei Deserteure führen, ist eine Belohnung von zehntausend Tali ausgesetzt. Die Festnahme eines einzelnen Betschiden bringt dem betreffenden Informanten dreitausend Tali ein ...“

Surfo pfiff leise vor sich hin und schaltete den Empfänger ab. Ein Angebot dieser Höhe mußte auch solche Leute auf Trab bringen, die nichts Besseres zu tun hatten und einen Hang zum Detektivspielen besaßen. Er würde es von jetzt an nicht nur mit Barkhaden und der Schutzgarde, sondern auch mit Amateurjägern zu tun haben.

Die Zukunft war um eine Nuance trüber geworden.

Als er einschlief, lag die Sorge um Scoutie und Brether schwer und drückend auf seinem Bewußtsein.

*

Als das erste Raumschiff der Kranen auf der Siedlerwelt Chircool landete, da hatten die Betschiden nicht anders geglaubt, als daß die SOL zurückgekommen sei, das Raumschiff der Ahnen, von dem ihre Vorfahren vor zwanzig Generationen auf diesem Planeten abge-setzt worden waren. Erst allmählich war ihnen aufgegangen, daß das weiße Fahrzeug nichts mit der SOL und die riesigen Wesen, die ihm entstiegen und von den Betschiden zuerst Wolfslöwen genannt worden waren, nichts mit ihren Vorfahren gemein hatten.

Die Kranen waren gekommen, um Chircool dem Reich der Herzöge von Krandhor einzuvorleiben. Ihre erste Tat war, jedem Bewohner von Chircool einen Spoodie unter die Kopfhaut zu setzen, ein insektenähnliches Gebilde von zwei Zentimetern Länge und fünf Millimetern Breite. Die Betschiden hatten sich gegen die unerbetene Operation gewehrt, doch vergeblich.

Drei Betschiden waren als Rekruten konstriktiert worden: Surfo, Scoutie und Brether. Mit dem großen, weißen Schiff waren sie ins Weltall gestartet, überzeugt, daß das Schicksal sie zur Bewältigung rühmlicher Aufgaben ausersehen hatte. Sie würden nach dem Schiff der Ahnen suchen und es dazu bewegen, nach Chircool zurückzukehren.

Seitdem waren Wochen vergangen. Die ursprüngliche Begeisterung war rasch verflogen. Das Flottenhandwerk war hart und erlaubte nur wenig Freizeit. Es dauerte lange, bis sie die ersten Hinweise auf das „Geisterschiff“ erhielten, von dem sie meinten, es müsse die SOL sein. Und als sie schließlich den Planeten der Königsblüten erreichten, auf den die Gerüchte zielten, da fanden sie zwar das Schiff der Ahnen, aber es war nur noch ein Wrack.

Als sie den Schock überwunden hatten, wußten sie, welches ihr nächstes Ziel war: das Orakel der Herzöge. Sie mußten nach Kran. Ihr Zerwürfnis mit der herzoglichen Flotte beruhte in erster Linie auf der hartnäckigen Weigerung der kranischen Kommandanten, diesen ihren Wunsch ernst zu nehmen und ihnen eine Passage zur Zentralwelt des Her-zogtums zu verschaffen. Wenn sie nach Kran wollten, dann mußten sie ihren eigenen Weg gehen; das war ihnen bald klar geworden.

Auf Karselpun hatte Surfo Mallagan das Experiment des Kranen Cersonur über sich er-gehen lassen, der darauf bestand, ihm einen zweiten Spoodie-Organismus unter die Kopfhaut zu setzen. Der zweite Spoodie hatte nichts Eiligeres zu tun gehabt, als sich mit dem ersten zu vereinen. Surfos geistige Beweglichkeit hatte sich als Resultat des Versuchs verdoppelt. Bisher ungenutzte Geistesgaben waren aktiviert worden, und Surfos Denkfähigkeit entwickelte sich bis zu dem Punkt, an dem Scoutie und Brether sich in sei-ner Gegenwart unbehaglich zu fühlen begannen.

8

An Bord der TRISTOM hatte Surfo von der Bruderschaft erfahren. Es war nur natürlich, daß er sich entschlossen hatte, die Hilfe dieser Organisation für sein Vorhaben in An-spruch zu nehmen. Die Mitglieder der Bruderschaft waren Doppelträger. Eben um dieser Eigenart willen wurden sie von den kranischen Behörden verfolgt. In der Turbulenz der Ereignisse war Surfo das Widersprüchliche dieser Situation zunächst nicht aufgefallen. Erst vor kurzem hatte er begonnen, sich darüber zu wundern. Es waren die Herzöge selbst, auf deren Geheiß hin Spoodies an alle befriedeten Völker verteilt wurden. Welchen Einwand konnten die Herzöge dagegen haben, daß jemand zwei oder mehr Spoodies trug?

Es kam Surfo vor, als würde mit jedem Schritt, den er tat, der Weg länger. Irgendwo aber mußte eine Erklärung für all das Unerklärliche zu finden sein, dem er in den letzten Wochen begegnet war.

Irgendwo...

Auf Kran. Beim Orakel der Herzöge.

*

Am nächsten Morgen war Surfo früh auf den Beinen. Es fiel ihm noch immer schwer, sich an den 32-Stunden-Rhythmus von Keryan zu gewöhnen. Er wußte, daß das Rasthaus eine Küche hatte, die Reiseproviant für Gäste zubereitete. Er fand einen alten Kranen, der die Nachtaufsicht hatte, und gab ihm seine Bestellung auf.

Als der Alte ihm das Gewünschtes brachte, verwickelte Surfo ihn in ein Gespräch. Er be-diente sich dabei seiner schnarrenden Kinntaschenstimme.

„Seltene Gäste, die Ai“, begann er.

Der Alte wiegte den Kopf. „Im allgemeinen nicht“, antwortete er. „Ai gibt es viele. Nur euch Mutanten kriegt man nicht oft zu sehen.“

Er deutete auf den Preis, der auf der Hülle des Proviantpaket markiert war. Surfo schob die Hand in die Tasche und zählte die entsprechenden Münzen nach dem Gefühl ab. Er schob die bunten Kristallscheiben auf den Tisch, ohne daß die Hand dabei sichtbar wur-de.

„Zwei von meiner Art sind in der Gegend“, sagte er. „Gestern davon gehört.“

„Oh, wirklich?“ machte der Alte ohne sonderliches Interesse. „In Engfern?“

„Nein, unterwegs.“

„Aha, das erklärt es. Wenn sie in Engfern gewesen wären, hätte ich davon erfahren.“

Der Krane schob das Geld in die Tasche. Surfo verabschiedete sich.

Daß man in Engfern von Scoutie und Brether nichts gehört hatte, gab ihm zu denken. Sie mußten vor ihm sein, es sei denn, es war ihnen etwas zugestoßen. Waren sie einfach an der kleinen Stadt vorbeigefahren?

Surfo nahm das Proviantpaket auseinander und verstauten die Bestandteile in den tiefen Taschen seiner Montur. Die Sonne schob sich im Osten über den gezackten Bergkamm, als er sich auf den Weg machte. Er überquerte die Brücke, die große Verkehrsstraße und wandte sich bergaufwärts. Kallidula lag zwanzig Kilometer in südwestlicher Richtung ent-fernt. Er hatte vor, bis dorthin zu wandern.

In Kallidula hoffte Surfo, von Brether und Scoutie zu hören. Wenn nicht, so durfte er annehmen, daß sie bis nach Unadern durchgefahren waren.

Die gegossene Straße endete und verwandelte sich in einen holprigen Fußpfad, der schräg die Berglehne emporführte. Hier gab es Felder, auf denen die Früchte des Landes angebaut wurden. Die Farmer, zum größten Teil Tarts, waren an der Arbeit. Sie schenk-ten dem einsamen Wanderer keine Beachtung, und dieser war es zufrieden.

Er schritt an einem Feld entlang, das von einer hohen, mit bunten Blüten bedeckten Hecke eingezäunt war. Dort, wo die Hecke nach Süden abbog, beschrieb auch der Pfad eine

9

scharfe Krümmung. Surfo bog um die Ecke und wäre um ein Haar mit einem zierlichen, blaupelzigen Geschöpf zusammengeprallt.

Der Prodheimer-Fenke wich rasch einen Schritt zurück und hob beschwichtigend die Arme. „Nicht zornig werden“, sagte er rasch. „Ich habe nicht die Absicht, dir lästig zu fallen.“

„Firseng“, grollte Surfo.

„Ja. Ich habe eine Botschaft auszurichten und wollte mich vergewissern, ob du auch der richtige Empfänger bist. Das ist mir nicht gelungen; du warst zu abweisend. Ich habe keine Zeit, noch länger zu warten. Ob du nun der richtige bist oder nicht - hier ist die Botschaft.“

Seine Hand schoß nach vorne. Surfo sah einen mit Schriftzeichen bedeckten Plastiklap-pen. Er griff vorsichtig zu, die Hand im Ärmel bergend. Der Prodheimer-Fenke eilte davon den Weg zurück, den Surfo gekommen war. Surfo sah ihm eine Zeitlang nach, erst dann richtete er seine Aufmerksamkeit auf den Lappen. In ungelenken, kranischen Buchstaben stand dort: „Schon-Gestern und Breiter-Pfad brauchen deine Hilfe. Versellus Farm, halb-wegs zwischen Engfern und Kallidula am Westhang.“

Nachdenklich starnte Surfo den staubigen Pfad hinab. Schon-Gestern und Breiter-Pfad waren die Namen, die Scoutie und Brether angenommen hatten. Sie brauchten seine Hilfe. Sie waren in Gefahr.

Er prüfte den Stand der Sonne, dann schritt er so schnell davon, wie sich ein Ai-Mutant eigentlich gar nicht bewegen dürfen.

3.

Nachdem sie durch das Netz der Schutzgarde geschlüpft waren, hatten Scoutie und Brether zunächst ihre Masken auf die Probe gestellt. Sie waren auf Umwegen in die Stadt zurückgekehrt und hatten sich unter die Menge gemischt. Hin und wieder

bedachte man sie mit einem merkwürdigen Blick; aber das lag daran, daß es auf Keryan nicht viele Ai-Mutanten gab. Keiner der Blicke war mißtrauisch.

Durch den Erfolg ermutigt, wandten sie sich an eine Anlegestelle und mieteten ein Fahr-zeug mittlerer Größe für die Fahrt flußabwärts. Der Bootseigner war ein Tart. Er gab an, daß er den Blinkcode der Ais nicht verstehe; also mußten sie sich auf akustische Weise mit ihm ins Benehmen setzen. Das ging gut. Der Tart schöpfte keinen Verdacht. Für die Fahrt bis zu einer Anlegestelle oberhalb der Siedlung Engfern zahlten sie zwanzig Tali pro Person.

Die Bootsfahrt verlief ereignislos. Scoutie und Brether vertrieben sich die Zeit, indem sie sich im Abstrahlen von Blinkzeichen übten, was der Tart dahingehend deutete, daß sie in eine angelegentliche Unterhaltung vertieft seien.

Sie erreichten die Anlegestelle gegen Morgen. Von dort aus wanderten sie ein paar Kilometer talabwärts, immer in der Nähe des Flusses. Später hielten sie sich landeinwärts, und als die Sonnenhitze unerträglich wurde, suchten sie sich ein schattiges Plätzchen und legten eine ausgedehnte Ruhepause ein. Sie hatten auf dem Boot zu essen und zu trin-ken bekommen und hofften, von Feldfrüchten leben zu können, bis sie Kallidula erreichten.

Am Nachmittag brachen sie wieder auf, ließen Engfern im Tal links liegen und wanderten weiter, etwa in halber Höhe des Hanges, in Richtung Kallidula. Scoutie war begeistert von der üppigen, tropischen Vegetation. Sie fühlte sich an die Wälder von Chircool erinnert, und manchmal, wenn es im Unterholz raschelte, regte sich ihr Jägerinstinkt. Die Tie-re, die sie zu sehen bekamen, waren zumeist Nager verschiedener Arten und Größen. Sie hatten noch keine Zeit gehabt, Furcht vor intelligenten Wesen zu entwickeln, und zeigten wenig Scheu.

10

Gegen Abend begannen sie, Beeren und Früchte zu sammeln. Brether hielt nach einem geeigneten Unterschlupf für die Nacht Ausschau. Kallidula lag noch etwa zehn Kilometer entfernt. Sie würden es am nächsten Morgen erreichen.

Brether verließ den Pfad, der die Berglehne entlangführte, und kletterte ein Stück weit hangaufwärts. Er hielt auf eine Felsengruppe zu, die ein passables Versteck zu bieten schien. Es war ihm, als hörte er hinter sich einen Ruf. Er wandte sich um. Scoutie war nirgendwo zu sehen. Sie stand irgendwo unter dem dichten Blättergewirr. Brether inspizierte die Felsen und stellte fest, daß sie sich gut als Nachtquartier eigneten. Es gab dort sogar eine kleine Quelle, an der sie den Durst stillen konnten.

Er kehrte zum Pfad zurück und suchte nach Scoutie. Das Mädchen war nirgendwo zu sehen. Er erschrak und vergaß einen Augenblick lang die gebotene Vorsicht: er rief ihren Namen.

Es prasselte im Gestrüpp. Der graue, langgestreckte Leib eines mächtigen Tieres schoß aus dem Unterholz hervor. Brether sah sechs Beine und einen bulligen Schädel mit kräftigem Gebiß. Das Tier jagte den Pfad entlang. Kurz bevor Brether es aus den Augen verlor, stieß es ein wildes Geheul aus.

Brether stand eine Sekunde lang starr vor Schreck, dann nahm er die Suche wieder auf. Von irgendwoher hörte er plötzlich Scouties Stimme: „Paß auf, wo du hintrittst. Die Gegend ist gefährlich.“

Die Worte schienen aus der Tiefe zu kommen. Brether blickte den Pfad entlang. Da sah er das Loch im Boden.

*

„Eine Falle“, staunte er und blickte in die Finsternis hinab.

Das Loch war über zwei Meter tief und maß drei Meter im Quadrat. Scoutie hockte auf dem Boden und hielt sich das rechte Bein. Die Maske hatte sie abgenommen.

„Hilf mir hinauf“, sagte sie. „Ich glaube, ich habe mir den Knöchel verstaucht.“

Der Rand des Loches war sorgfältig mit großen Blättern und aufgeschüttetem Erdreich abgedeckt. Brether manövrierte sich vorsichtig in eine Position, in der er niederknien und Scoutie die Hand reichen konnte. Er zog das Mädchen herauf.

„Möchte wissen, welcher Narr die Falle mitten auf dem Weg angelegt hat“, schimpfte sie.

Brether erzählte ihr von dem grauen Tier, das er gesehen hatte. Dabei untersuchte er Scouties Fuß. Er war gebrochen. „Verdammmt“, knirschte Scoutie. „Das hat uns noch gefehlt.“

Brether schnitzte ein Aststück zurecht und benützte ein Tuch, um den Bruch zu schienen. Er war noch mit dem Verbinden beschäftigt, als er das summende Geräusch eines Triebwerks hörte.

„Maske auf!“ zischte er.

Scoutie zog sich das schlaffe Gebilde aus Organoplastik über den Kopf. Brether blickte den Pfad entlang. Ein altertümlicher Gleiter schob sich durch das Gestüpp und kam den Pfad entlang. Innerhalb des gläsernen Aufbaus sah Brether den silbrig schimmernden Schuppenpanzer eines Tarts. Besorgt musterte er Scoutie. Die Maske begann eben erst, sich zu formen. Er faßte das Mädchen bei den Schultern und drehte es herum. „Leg dich hin“, sagte er. „Gesicht nach unten.“

Der Gleiter kam heran und hielt wenige Schritte entfernt. Brether war aufgestanden und ging dem Fahrzeug entgegen. Je länger er den Tart davon abhalten konnte, einen Blick auf Scoutie zu werfen, desto besser. Ein Luk klappte auf. Schwerfällig kletterte das Echsenwesen heraus.

„Sprichst du Krandhorjan?“ fragte es.

Brether machte die Geste der Bejahung.

11

„Das ist gut“, sagte der Tart. „Mit euren Blinkzeichen kenne ich mich nicht aus. Ich heiße Versellu. Ich habe diese Falle gebaut, um ein gefährliches Tier zu fangen, das meine Ern-te schädigt. Ich sehe, einer von euch beiden hat sich verletzt. Das tut mir leid. Ich will euch helfen.“

„Dank“, schnarrte Brether. „Mein Freund, Schon-Gestern, Fuß gebrochen. Du hast Medizin?“

Der Tart musterte Scouties reglose Gestalt mit aufmerksamem Blick.

„Medizin?“ wiederholte er. „Man wird einen Mediker holen müssen.“

Es entging Brether nicht, daß Versellu ihn dabei aufmerksam ansah. Er machte ein Zeichen des Unwillens. „Mediker nicht gut“, sagte er. „Kein Mediker auf Keryan versteht Ai-Mutanten.“

„Da hast du recht“, bekräftigte der Tart. Fast schien es Brether, als wäre er erleichtert. „Du und dein Freund, ihr könnt auf meiner Farm bleiben, bis sein Fuß geheilt ist. Wie heißt du?“

„Breiter-Pfad“, schnarrte Brether.

„Also gut, Breiter-Pfad“, sagte Versellu, „du kannst mir helfen, deinen Freund aufladen. Nimm ihn bei den Füßen, du kennst dich da besser aus.“

Scouties Maske hatte sich inzwischen stabilisiert. Sie hatte die Augenstiele eingezogen und die Pupillen geschlossen. Brether und der Tart luden sie behutsam auf den Gleiter. Versellu setzte sich ans Steuer und dirigierte das Fahrzeug den Pfad hinab.

*

Nach wenigen Minuten kamen sie auf eine kreisförmige Lichtung von dreihundert Metern Durchmesser. Verkohlte Pflanzenreste deuteten an, wie die Vegetation beseitigt worden war. Schmale Furchen zogen sich quer über die Rodung, und aus den Furchen sproß junges Grün.

Am südlichen Rand der Lichtung erhob sich ein halbkugeliges Gebäude. Es war aus Ästen und Plastikmaterial ziemlich roh gefertigt. Versellus Augen glitzerten, als er sagte: „Kein Palast, aber es bietet mir Unterkunft. Ich bin erst seit kurzem auf Keryan. Wenn ich mir die Schädlinge vom Leib halten kann, bin ich bald ein reicher Farmer.“

Für einen Tart, fand Brether, war er auffallend gesprächig.

„Wir kommen dort unter?“ fragte er.

„Nein, für euch werden wir extra bauen müssen“, antwortete Versellu. „Keine Sorge, das geht ganz schnell.“

Das war nicht zuviel versprochen. Während Brether sich um Scoutie kümmerte, fällte Versellu Bäume, hob den Boden aus und errichtete eine Rundwand von sechs Metern Durchmesser. In die Mitte des Kreises setzte er einen vier Meter hohen Pfosten, der das Dach tragen sollte. Er ging mit großer Geschicklichkeit und einer Tatkraft zu Werk, die dem gravitätisch wirkenden Tart so rasch keiner zugetraut hätte. Brether fiel auf, daß er sich durchweg primitiver Werkzeuge bediente. Versellu war kein reicher Farmer. Aber bei dem Eifer, den er an den Tag legte, glaubte man ihm gern, daß seine Bedürftigkeit nur von kurzer Dauer sein werde.

Brether versah Scouties Fuß mit kühlenden Umschlägen Ihre ganze Hoffnung bestand darin, daß der Bruch von selbst wieder zusammenheilte. Ein Mediker durfte nicht hinzugezogen werden, und Medikamente, die das Wachstum betschidischen Knochengewebes förderten, besaß der Tart wahrscheinlich nicht, noch ließen sie sich ohne Aufsehen beschaffen.

Wasser für die kühlenden Bandagen beschaffte Brether aus einem trogförmigen Brunnen, der durch eine altmodische, batteriebetriebene Pumpe gespeist wurde. Bei einem seiner Gänge zum Brunnen hatte er das Gefühl, er werde beobachtet. Er sah sich um.

12

Drüben, am Rand der Lichtung, war Versellu damit beschäftigt, ein kegelförmiges Dach aus dünnen, langen Ästen zu bauen. Im Schatten seiner halbkugeligen Hütte lag Scoutie und wartete auf seine Rückkehr. Der alte Gleiter stand abseits.

Ein Busch geriet in Bewegung. Das Gestrüpp teilte sich, und durch die Zweige schob sich ein bulliger Schädel mit mächtigem Gebiß. Zwei große, tückische Augen flimmerten Brether an. Er ließ die Bandage fallen, und griff instinktiv nach der Waffe.

*

Auf seinen Warnschrei hin kam Versellu herbeigeeilt. Die Bestie hatte sich inzwischen vollends aus dem Unterholz hervorgeschnitten. Sie lag mit dem Leib dicht an den Boden gedrückt und ließ Brether keine Sekunde aus den Augen. Der kräftige Schwanz peitschte das Erdreich.

Brether schob die Waffe rechtzeitig wieder in den Gürtel, bevor Versellu sie zu sehen bekam.

„Keine Angst“, rief der Tart. „Das ist nur Unru, mein Freund. Komm her, Unru, zeig dem Ai, daß er sich vor dir nicht zu fürchten braucht!“

Das mächtige Tier erhob sich vom Boden. Mit einem Laut, der sich wie grollendes Miau-en anhörte, glitt es auf Versellu zu und stand still, während ihm der Tart den knochigen Schädel kraulte. Sein Mißtrauen Brether gegenüber schien es vergessen zu

haben.

„Die Falle nicht für dieses Tier?“ fragte Brether.

„Für Unru? Nein!“ Versellu gab ein rhythmisches Zischen von sich, das bei Tarts ein Ausdruck der Heiterkeit war. „Im Gegenteil. Unru ist der einzige, der mir hilft, die Schädlinge fernzuhalten.“

„Was für ein Tier? Von Keryan?“ wollte Brether wissen.

„Nein. Unru ist ein Maquali. Ich habe ihn von Quonzor mitgebracht.“ Quonzor war die Heimatwelt des Tart-Volkes. „Es gibt keinen gehorsameren Diener als den Maquali.“

Die Hütte wurde vor Anbruch der Dunkelheit nicht mehr ganz fertig; aber sie war wenigs-tens soweit, daß Brether und Scoutie einziehen und eine einigermaßen bequeme Nacht verbringen konnten, falls es nicht etwa anfing zu regnen. Versellu lud sie zur Abendmahl-zeit in sein Haus ein. Aber es fiel Brether leicht, sich darauf herauszureden, daß sein Ge-fährte Schon-Gestern sich nicht bewegen dürfe und er ihn nicht allein lassen wolle. Der Tart war's zufrieden und gab Brether eine große Schüssel voll Brei, der aus Getreide-schrot und kleingehacktem Fleisch bestand, dazu einen Kanister eines leicht alkoholi-schen Getränks. Das Innere der Hütte war mit Laub und jungen Zweigen aufgeschüttet worden, darüber hatte Brether eine grobgewebte Decke gebreitet, die ihm Versellu über-lassen hatte. Als Beleuchtung diente ihnen eine Lampe, die Mineralöl verbrannte.

Scoutie hatte die Maske abgenommen. Brether tat es ihr nach. Er saß in der Nähe der Tür, die in Wirklichkeit ein aus Lianen gewebter Vorhang war, und spähte hinaus. Falls es Versellu einfiel, sie spät am Abend noch einmal zu besuchen, würden sie sofort die Lam-pe löschen und sich schlafend stellen.

Scoutie war durstig. Das vergorene Getränk, das sie in Mengen genoß, wirkte aufheiternd. „So läßt sich's leben“, kicherte sie, nachdem sie den Kanister etwa zur Hälfte geleert hatte. „Wenn's Surfo nur halb so gut geht wie uns!“

„Wo er wohl stecken mag?“ fragte Brether nachdenklich.

„Ich wette, er hält sich hinter uns“, sagte Scoutie. „Er hat Angst, daß uns etwas zustößt. Wenn er hinter uns bleibt, hat er bessere Übersicht und kann eingreifen, um uns zu hel-fen. So denkt er, daß weiß ich genau. Heute ist er wahrscheinlich noch nicht einmal bis Engfern gekommen.“

Brether schwieg. Es bedrückte ihn, wenn Scoutie davon sprach, wie gut sie sich in Surfo Mallagans Gedanken auskannte. Später stellte er die leere Schüssel und den fast geleer-

13

ten Kanister vor die Hängetür. Sie schickten sich an, die Lampe zu löschen, als sie vom jenseitigen Rand der Lichtung plötzlich eine helle Stimme rufen hörten:

„Heda, ist jemand zu Hause? Hier ist Firseng, der Händler. Ich habe wundervolle Waren zu billigen Preisen ...“

Unru gab ein quietschendes Geheul von sich, beruhigte sich jedoch rasch wieder, als Versellu von seiner Kugelhütte her antwortete: „Tritt ein, Händler. Du bist mir willkommen.“

Brether blies die Lampe aus. Sie lagen in ihre Mäntel gehüllt, die Masken griffbereit ne-ben sich. Sie hörten nicht mehr, was Versellu und der wandernde Händler miteinander besprachen. Der Schlaf schloß ihnen die Augen.

*

Es war noch dunkel, als Brether aufstand. Er zog sich behutsam die Maske über und kroch so geräuschlos wie möglich aus der Hütte. Scoutie schlief noch.

Drüben, auf der anderen Seite des Tales, hatte der Himmel einen hellen Rand. Es war finster in Versellus Kugelhütte. Brether hielt nach Unru Ausschau, aber der Maquali war nirgendwo zu sehen. Brether überquerte die Lichtung und fand ohne Mühe den Waldpfad, auf dem sie am vergangenen Tag gekommen waren.

Als er die Falle erreichte, war es fast schon hell. Versellu hatte sich nicht die Mühe gemacht, das Loch wieder abzudecken. Brether legte sich auf den Bauch und starrte in die Grube hinab. Auf dem Boden lagen Steine, so groß wie eine kräftige Faust. Auf einen die-ser Steine war Scoutie gestürzt und hatte sich dabei den Fuß gebrochen. Wozu waren die Steine da?

Als er sich wieder aufrichtete, schob sich eben der glühende Sonnenrand über die Berge im Osten. Brether erstarrte, als er die Silhouette des Maquali sah, die sich schwarz gegen den goldenen Glanz des jungen Morgens abzeichnete. Das mächtige Tier stand weiter unten am Pfad und hatte Brether den Kopf zugewandt, als müsse es auf ihn aufpassen. Das Sonnenlicht zeichnete einen strahlend hellen Saum um den langgestreckten Tierkör-per.

Es war ein Bild, das Schrecken einflößte. Brethers Hand glitt zur Waffe. Er setzte sich in Bewegung. Der Maquali warf sich zur Seite und eilte in lockerem Trab davon. Er war nir-gendwo in Sicht, als Brether die Lichtung erreichte.

Scoutie war wach. Sie hatte die Maske aufgezogen. „Wo bleibt das Frühstück?“ fragte sie.

„Erst muß ich den Koch wecken“, antwortete Brether und hockte sich neben sie. „Was macht der Fuß?“

„Besser. Das Pochen hat aufgehört. Ich wette, ich könnte schon darauf stehen.“

„Den Teufel wirst du tun“, knurrte Brether. „Wenn wir hier losmarschieren, brauche ich einen Begleiter, der rennen kann.“

Er sagte das so eigenartig, daß Scoutie aufhorchte.

„Stimmt etwas nicht?“

Er fuhr sich mit der Hand durch die Haare, die infolge des Mangels an Pflege schon ziemlich lang geworden waren. „Ich weiß es nicht“, brummte er. „Ich war bei der Falle. Versellu hat sie noch nicht repariert.“

„Er hatte keine Zeit dazu“, belehrte ihn Scoutie.

„Das sagte ich mir auch. Aber warum hat er sie mitten auf dem Pfad angelegt? Ich mei-ne, wo jeder Wanderer einbrechen und sich verletzen kann? Warum hat er kein Warnzei-chen aufgestellt?“

„Sag's mir“, forderte ihn Scoutie auf. „Du hast dir offenbar den Kopf schon darüber zerbrochen.“

14

„Es hört sich ziemlich abenteuerlich an“, sagte Brether. „Aber ich dachte mir, Versellu hat kein Geld. Seine Geräte sind so altärmlich, als hätte er sie aus einem Museum be-schafft. Vor ihm liegt eine Menge Arbeit. Ich weiß nicht, was er anbaut; aber wenn diese Pflanzen größer werden, dann brauchen sie Pflege. Hältst du es für denkbar, daß er die Falle angelegt hat, um sich ... Arbeiter einzufangen?“

Scoutie lachte auf.

„Wie wollte er uns hier festhalten?“

„Er weiß nicht, daß wir bewaffnet sind. Der Maquali gibt einen guten Wächter ab. Wenn du nur deine Hände hättest, um dich zu wehren, würdest du dich mit ihm anlegen, wenn er dich hindern wollte, die Farm zu verlassen?“

Er berichtete von seinem morgendlichen Erlebnis. Scoutie war nachdenklich

geworden. Plötzlich hallte Versellus Stimme über die Lichtung:

„Seid ihr wach und hungrig? Kommt euch die Morgenmahlzeit holen.“

Brether klopfte Scoutie beruhigend auf die Schulter. Er stand auf und ging hinaus. Als er die Hängetür hinter sich fallen ließ, sah er, daß in der Nähe der Hütte ein paar junge Pflanzen zertreten waren. Das mußte er gewesen sein, als er im Dunkeln zu seinem Morgenspaziergang aufbrach. Hoffentlich würde sich der Tart nicht darüber aufregen.

4.

Immer wieder zog Surfo Mallangan den Plastiklappen aus der Tasche und studierte die Nachricht. Er hatte sich ein Dutzend Mal gefragt, warum sie in Krandhorjan abgefaßt war, und immer wieder dieselbe Antwort gefunden: weil der Bote, dem sie den Lappen anvertrautet, die Botschaft zu lesen versuchen würde. Wäre sie in der Sprache und den Schriftzeichen von Chircool geschrieben, so hätte er vielleicht Verdacht geschöpft - be-sonders dann, wenn er das Alphabet der Ai kannte.

Er versuchte, zu erkennen, ob Scoutie oder Brether den Text geschrieben hatte; aber in den wenigen Wochen, die seit ihrem Aufbruch von Chircool vergangen waren, hatte noch keiner Zeit gehabt, im Krandhorjan-Alphabet eine eigene Handschrift zu entwickeln.

Woher hatten die beiden gewußt, wo der Bote ihn finden würde? Das lag natürlich an Scouties Schläue. Sie konnte sich denken, daß er versuchen würde, hinter ihnen zu blei-ben und bei jeder Gelegenheit Erkundigungen nach ihnen einzuziehen. Mit anderen Wor-ten: er würde unbedingt in Engfern haltnachen.

Dennoch bedauerte er es, daß er den Prodheimer-Fenken nicht festgehalten und ausge-fragt hatte. Warum hatten sich die beiden nicht darüber geäußert, weswegen sie seine Hilfe brauchten? Auch auf diese Frage gab es Dutzender plausibler Antworten. Es hatte keinen Sinn, daß er sich unnütz den Kopf zerbrach. Er mußte auf dem schnellsten Weg zu Versellus Farm. Dort würde er erfahren, was los war. Wenn es nicht eine Falle ist!

Die Frage war - natürlich, wie schwierig es sein würde, Versellus Farm zu finden. Es führten viele Wege an den Berghängen entlang, und es gab eine Menge Farmen.

Er mußte sich zurechtfragen. Er kam an ein Feld, auf dem eine Schar Prodheimer-Fenken arbeiteten. Sie sahen ihn von weitem kommen und betrachteten ihn, wie es ihre Art war, mit Neugierde. Er schritt auf den Blaupelz zu, der ihm am nächsten war, und frag-te: „Versellus Farm - wo?“

Die Augen des zierlichen Geschöpfs glitzerten. „Gerechter Himmel, da droben muß wirk-lich etwas los sein!“ stieß es hervor. „Du bist heute schon der dritte, der danach fragt.“

„Wo?“ beharrte Surfo.

Der Prodheimer-Fenke wies den Hang hinauf. „Schräg nach oben, dicht unter der Grenzlinie, vielleicht noch neun Kilometer von hier. Im Wald stößt du auf einen Pfad, der bringt dich direkt zu Versellu.“

„Dank“, schnarrte Surfo. „Schon zwei vor mir, eh? Welche Sorte?“

15

Die Frage schien den Blaupelz zu verwirren. Er blickte hilfesuchend zur Seite. Einer sei-ner Genossen, der die Unterhaltung mitangehört hatte, sagte: „Ein Tart und einer von uns.“

„Grund genannt?“ wollte Surfo wissen.

„Nein. Aber wenn noch ein paar hier vorbeikommen und nach Versellu fragen, dann ma-che ich mich selbst auf den Weg und sehe nach, was dort oben los ist“, sagte der

erste Blaupelz.

*

Die Zweifel ließen Surfo nicht los. Es war alles zu perfekt, zu plausibel. Er zog den Lap-pen wieder hervor - zum wievielten Mal, das wußte er nicht mehr - und las ihn von neuem. Die Nachricht enthielt nichts Verdächtiges. Und doch - wenn ihn jemand in eine Falle hätte locken wollen, hätte er es geschickter anfangen können als mit dieser Botschaft?

Die bebauten Felder waren jetzt weniger zahlreich. Dschungelartige Vegetation bedeck-te die Berglehne. Surfo verlangsamte seinen Trab und suchte nach einem Ort, an dem er sich ausruhen konnte. Wenn sich Brether und Scoutie wirklich in Gefahr befanden, dann hatte es keinen Sinn, sich zu verausgaben. Was er jetzt an Eile zulegte, würde ihm später an Ausdauer fehlen. Er fand einen schattigen Ort mit einem kleinen, plätschernden Was-serlauf, machte es sich bequem und verzehrte einen Teil der Mahlzeit, die er vom Rast-haus in Engfern mitgebracht hatte.

Unterm Essen kam ihm ein Gedanke. Er blickte den Pfad entlang. Er führte jetzt in gleichbleibender Höhe am Berghang entlang. Rechts und links wucherte üppiger Pflanzenwuchs. Es war erstaunlich, daß die Vegetation den schmalen Strang des Weges nicht längst schon wieder mit Beschlag belegt hatte. Ein paar hundert Meter weiter südwestlich wurde der Boden uneben. Dort lagen Felsen verstreut, selbst wieder von Pflanzen be-deckt. Manche waren so groß wie ein zweistöckiges Haus.

Surfo verzichtete darauf, seine Abfälle aufzuräumen. Er machte sich auf den Weg. Als er die Felsengruppe erreichte, bahnte er sich vorsichtig einen Weg durchs Dickicht. Er hatte sich einen Steinklotz ausgesucht, der talwärts eine vielfach zerklüftete Oberfläche auf-wies. Seine Berechnung erwies sich als richtig. Es bereitete ihm keine Mühe, den Felsen zu erklimmen. Oben machte er es sich zwischen niedrigen Büschen so bequem wie mög-lich. Der Pfad lag unter ihm. Niemand kam hier vorbei, ohne daß er ihn bemerkte.

Warum hatte der Prodheimer-Fenke gezögert, als er ihn fragte, welcher Art die beiden Geschöpfe gewesen seien, die vor ihm nach Versellus Farm fragten? Wie würde jemand vorgehen, der ihn in eine Falle zu locken versuchte? Er würde versuchen, ihn zur Eile zu bewegen. Schließlich war eine Belohnung von 10.000 Tali auf die Ergreifung der drei Bet-schiden ausgesetzt, und jemand anders mochte ihm zuvorkommen. Surfo stellte sich Fir-senq vor, wie er den Hang herabkam und unterwegs zu den Feldarbeitern sprach, beson-ders zu denen, die seines Volkes waren. „Wenn einer kommt, der nach Versellus Farm fragt“, würde er gesagt haben, „dann macht ihm vor, dort oben sei etwas los. Sagt ihm, es hätten heute schon mehrere sich nach Versellu erkundigt.“

So hätte es sein können. Aber wer gab ihm Gewißheit?

Ein Geräusch kam den Pfad herauf. Auf den Ellbogen schob Surfo sich einen halben Meter weit nach vorne. Er hörte einen halblauten Pfiff, dann ein Platschen: da hatte je-mand mit ungelenkem Fuß ein großes Insekt zertreten. Sekunden später kam unter einer großblättrigen Staude hervor eine zierliche, lichtblaue Gestalt zum Vorschein. Surfo beo-bachtete den Wanderer, bis er auf der anderen Seite des Felsens wieder im Laubwerk verschwand.

Firsenq...

Also hatte er sich nicht getäuscht.

lockt werden. Eine andere Deutung der Zusammenhänge gab es nicht. Die Frage, warum der verräterische Prodheimer-Fenke sich seiner nicht schon in Engfern bemächtigt hatte, verursachte Surfo kein langes Kopfzerbrechen. Firsinq war allein und seiner Sache nicht sicher gewesen. Hier oben in den Bergen hatte er Helfer. Da konnte nichts schief gehen.

Surfo folgte dem Prodheimer-Fenken in sicherem Abstand. Der Verräter schien zu glauben, daß er den Rücken frei hatte. Er wandte sich kein einziges Mal um. Er war der An-sicht, Surfo befindet sich vor ihm. Surfo schätzte die Entfernung von Versellus Farm auf zwei bis drei Kilometer. Er näherte sich der Falle. Irgendwo entlang des Weges mußten Posten stehen, die darauf zu achten hatten, daß er auch wirklich in die Falle ging. Wenn Firsinq auf den ersten dieser Posten stieß, wurde es kritisch. Denn dann mußte der Prodheimer-Fenke erkennen, daß er sein Opfer nicht vor sich hatte.

Bei einem seiner Versuche, Firsinq nicht aus den Augen zu verlieren, wäre er um ein Haar zu weit vorgeprellt. Er bog um eine Wegkrümmung, und sah den Verräter nicht mehr als fünfzehn Meter vor sich. Firsinq war stehengeblieben; damit hatte Surfo nicht rechnen können. Er ging sofort zu Boden und kroch seitwärts in einen Busch, der ihm Deckung bot. Er hörte die Stimme des Prodheimer-Fenken. Mit wem sprach er? Drüben teilte sich das Gebüsch, und ein zweiter Blaupelz kam zum Vorschein. Surfo konnte nicht verstehen, was die beiden miteinander besprachen; aber er sah sie heftig gestikulieren - den Weg entlang, den Firsinq gekommen war, und in die entgegengesetzte Richtung, wo Surfo eine zerklüftete Felswand über die Baumwipfel emporragen sah. Dort mußte sich die Falle befinden.

Firsinq ging schließlich weiter; sein Genosse zog sich in sein Blätterversteck zurück. Surfo kehrte um und schritt etwa einhundert Meter weit, bevor er sich seitwärts in die Büsche schlug, um den versteckten Wachposten in weitem Bogen zu umgehen. In dem dichten, verfilzten Gestrüpp erwies sich das Vorwärtskommen als äußerst schwierig und zeitraubend. Surfo bewegte sich hangaufwärts, um nach Möglichkeit an den oberen Rand der Felswand zu gelangen, an deren Fuß er die Falle vermutete. Einmal brach er bis zum Knie in ein Loch ein, das mit einer klebrigen, braunen Flüssigkeit gefüllt war. Als aus dem Morast ein mit rötlichen Saugnäpfen besetzter Tentakel hervorschoss, warf Surfo sich zur Seite und riß das Bein mit aller Kraft aus der tückischen Masse heraus. Surfo eilte weiter und achtete von jetzt an besser darauf, wie der Boden beschaffen war, auf den er den Fuß setzte.

Nach geraumer Zeit erreichte er einen schmalen Pfad, der am Hang entlangführte. Er zielte annähernd in die Richtung, in der die Felswand lag. Surfo folgte ihm eine Zeitlang und gelangte an einer Stelle, an der jemand mitten auf dem Weg eine Falle angelegt hatte. Sie bestand aus einer tiefen Grube, die sorgfältig abgedeckt worden war, so daß sie sich nicht von der Umgebung unterschied. Irgend etwas hatte sich vor kurzem in der Falle gefangen. Die Decke enthielt ein Loch. Die Vertiefung dagegen war leer, bis auf ein paar Handvoll faustgroßer Steine, die wahllos auf dem Boden verstreut lagen.

Surfo fragte sich, welcher Narr es fertiggebracht haben möchte, ein derart gefährliches Hindernis mitten auf einem Weg anzulegen. Aber er hatte keine Zeit, dem Gedanken nachzuhängen. Nach seiner Schätzung befand er sich etwa auf der Höhe der steilen Felswand. Er drang nach links hin in den Dschungel ein und arbeitete sich vorsichtig vorwärts. Wenn ihn seine Berechnung nicht täuschte, befand er sich in unmittelbarer Nähe des Gegners. Die Vegetation wurde lichter. Der Boden war steinig; die Pflanzen fanden hier nur unzureichende Nahrung. Die Öffnung tat sich so plötzlich vor ihm auf, daß er fast den Halt verloren hätte. Der Untergrund wurde abschüssig und verschmolz

ohne Über-

17

gang mit der zerklüfteten Wand, die senkrecht in die Tiefe stürzte. Surfo wandte sich seit-wärts und suchte sich einen Punkt, an dem er sich dem Absturz nähern konnte, ohne in Gefahr zu geraten. Auf dem Bauch liegend, schob er sich nach vorne, bis er über die Kan-te hinweg in die Tiefe sehen konnte.

Die Felswand bildete den rückwärtigen Abschluß einer Bucht, die vor Jahrhunderten ein Erdrutsch in den Berghang gerissen hatte. Die Sohle der Bucht lag zwölf Meter unter ihm. Dort war Bewegung. Wesen verschiedener Herkunft drängten sich um einen Gleiter, der schräg auf der Seite lag, als sei er hier abgestürzt.

Surfo sah, daß er zu spät gekommen war. Ein zweites Fahrzeug stand abseits.

5.

Als Brether Faddon das halbkugelförmige Haus betrat, da hatte Versellu die Schüssel mit dampfendem Schrot-und-Fleisch-Brei schon bereitstehen. Dazu gab es einen kleinen Kanister desselben Getränks, das Scoutie gestern Abend so sehr behagt hatte. Brether stellte das leere Geschirr auf den Boden.

„Deinem Freund geht es besser, hoffe ich?“ begrüßte ihn Versellu.

„Besser, ja“, schnarrte Brether.

„Wäre schade, wenn wir einen Mediker aus Kallidula holen müßten. Mediker kosten Geld, und ich nehme an, zum Hinauswerfen habt ihr beide es auch nicht gerade, wie?“

„Brauchen keinen Mediker“, sagte Brether. Die Art, wie der Tart sich nach ihren Geldmit-teln erkundigte, beunruhigte ihn. „Fuß heilt von selbst.“

„Das ist gut“, zischelte Versellu. Die Echsenaugen blickten starr. Das Gesicht verriet keine Gefühlsregung. „Nehmt und eßt. Was ich euch vorsetze, sind keine Kostbarkeiten, aber es ist nahrhaft. Kommt mich in einem Jahr wieder besuchen, dann will ich euch bewirten wie die Königsechsen.“

„Gestern nacht - Besucher?“ fragte Brether.

„Ah, das habt ihr gehört!“ Keine Spur von Überraschung, registrierte Brether. Versellu hatte mit der Frage gerechnet. „Das war Firsinq, der Händler. Er kommt oft hier vorbei. Manchmal kaufe ich etwas von ihm, manchmal habe ich kein Geld.“

„Hast du gekauft?“

Die Frage war aufdringlich, aber sie schien den Tart nicht zu beleidigen. „Das nicht, aber in Auftrag gegeben“, antwortete er. „Morgen kommt Firsinq wieder her und bringt das Be-stellte. Automatisches Gerät für die Farmarbeit. Es wird Zeit, daß ich den Betrieb automa-tisiere.“

Brether sah sich in der Kugelhütte um. Versellus Behausung war groß, aber ärmlich. Die Einrichtung der Hütte war primitiv, roh zusammengezimmert und nur für den Augenblick gedacht. Sie mochte der Mentalität des Tarts entsprechen; Brether hätte sich in dieser Umgebung nicht wohl gefühlt.

Er nahm die Schüssel und den Kanister auf, sagte „Dank“ und ging. Als er die Lichtung überquerte, kam ihm ein Gedanke.

Er hatte Versellu im Verdacht, die Falle angelegt zu haben, damit sie ihm Feldarbeiter einfing - Arbeiter, die er sich seiner Armut wegen auf andere Weise nicht beschaffen konnte. Die Grube war nicht tief genug, um beispielsweise einen Kranen festzuhalten; aber an einen Kranen würde der Tart sich auch nicht heranwagen. Schließlich waren die Kranen die Herren im Lande. Die Falle war für kleinere Geschöpfe gedacht, Prodheimer-Fenken, Tarts, auch Ai, falls welche vorbeikamen. Versellu mußte darauf achten, daß sei-ne Opfer nicht ernsthaft beschädigt wurden, sonst waren sie ihm zu nichts nütze.

Darum also die Steine auf dem Boden der Grube. Wer in die Falle stürzte, sollte sich gerade soviel verletzen, daß er Versellus Hilfe brauchte. Das Prinzip war einfach und wirk-sam. Der Beweis dafür war Scoutie.

18

Brether war seiner Sache ganz sicher.

*

Scoutie allerdings konnte er so leicht nicht überzeugen.

„Hört sich abenteuerlich an“, sagte sie, nachdem er ihr seine Theorie vorgetragen hatte. „Keryan war vor kurzem noch ein militärischer Stützpunkt mit strengem Reglement und umfassender Aufsicht. Auf einer solchen Welt verschwindet man nicht spurlos. Die Arbei-ter, die sich Versellu einfinge, würden bald vermißt werden. Man würde nach ihnen su-chen, und schließlich käme die ganze Sache ans Tageslicht. Ich glaube nicht, daß der Tart ein solches Risiko eingehen wollte.“

Brether wechselte das Thema und berichtete, was er über den Besuch des Händlers Firsinq erfahren hatte.

„Na also!“ sagte Scoutie. „Da ist etwas, wo du einhaken kannst.“

Er sah sie verblüfft an. „Wie meinst du das?“

„Du hast mir erzählt, wie es in Versellus Hütte aussieht. Ich habe selbst von ihm gehört, wie arm er ist. Wie kommt er also dazu, sich automatisches Gerät zu kaufen? Woher nimmt er das Geld?“

Sie hatte natürlich recht. Er war so mit seiner Theorie über den Verwendungszweck der Falle beschäftigt gewesen, daß er Versellus Einkaufsplänen keinerlei Beachtung geschenkt hatte.

„Vielleicht auf Pump?“ versuchte er einen schwachen Einwand.

„Ohne Sicherheit? Welchem Volk gehört Firsinq an?“

„Ich habe Versellu nicht danach gefragt. Der Stimme nach muß er ein Prodheimer-Fenke sein.“

„Du kennst die Prodheimer“, sagte Scoutie. „Verspielt und geschwätzig. Ausgezeichnete Mediker, solange sie der Disziplin der Flotte unterliegen. Aber als Händler? Schlau, gerissen und geldgierig. Sie feilschen um einen einzigen Talo, bis ihnen der Atem ausgeht.“

Brether widersprach nicht mehr. „Was soll es also zu bedeuten haben?“ fragte er.

„Das werden wir morgen erfahren“, antwortete Scoutie.

Der Tag verstrich ereignislos. Versellu hatte auf dem Feld zu tun; aber später kam er, um die Gästehütte zu vervollständigen. Brether half ihm dabei, legte jedoch weitaus weniger Geschick an den Tag als der Tart.

„Der Händler“, sagte er, während Versellu Laubwerk auf das Dach schichtete, „zu Fuß oder mit einem Fahrzeug?“

„Manchmal so, manchmal so“, antwortete der Tart, ohne seine Tätigkeit zu unterbrechen. „Warum fragst du?“

„Morgen. Bringt Gerät“, schnarrte Brether. „Gewiß nicht zu Fuß?“

„Nein, morgen kommt er mit einem Lastengleiter. Warum interessierst du dich dafür?“

„Uns mitnehmen. Vielleicht“, sagte Brether.

Der Tart sah zu ihm herab. Die Echsenaugen glitzerten. „Das ist eine Idee“, sagte er. „Aber umsonst wird er es nicht tun. Du mußt ihm etwas dafür anbieten. Wohin wollt ihr?“

„Ahyr-Meer“, sagte Brether.

„So weit kommt Firsinq nicht. Wenn er euch überhaupt mitnimmt, wird er euch vorher irgendwo absetzen.“

Die Unterhaltung gab Brether nachhaltig zu denken.

*

Am nächsten Morgen machte Scoutie die ersten Gehversuche. Brether und der Tart sa-hen ihr dabei zu und feuerten sie mit ermunternden Worten an. Brether war verwirrter als

19

je zuvor. Wenn Versellu sie wirklich zur Feldarbeit eingefangen hatte, dann mußte er in aller Bälde zu erkennen geben, daß er nicht die Absicht hatte, sie wieder gehen zu lassen. Statt dessen schien er sich ehrlich über Scouties rasche Wiedergenesung zu freuen, und als Brether von neuem das Gespräch auf die Möglichkeit brachte, daß der Prodheimer-Fenke sie mit seinem Fahrzeug mitnehmen könne, da antwortete der Tart nicht anders als am Tag zuvor: „Sprich mit ihm. Wenn du ihm Geld anbietest, läßt sich ganz bestimmt et-was machen.“

Am Mittag gab es eine anspruchslose Mahlzeit, die aus gerösteten Brotfladen und Was-ser bestand. Danach arbeitete er an seiner Pflanzung, in der Gegend hinter der Halbku-gelhütte. Eine halbe Stunde später sah Brether ihn aus der Hütte hervorstürzen. Er wedel-te mit den Armen und rief: „Ein Unfall, ein Unfall! Kommt rasch, wir müssen helfen!“

Während er seinen altmodischen Gleiter in Betrieb setzte, erfuhr Brether, worum es ging. Firseng hatte sich mit Versellu in Verbindung gesetzt. Es schien, sein Gleiter war auf einer Strecke unwegsamen Geländes unterhalb der Farm abgestürzt oder mit einem Hin-dernis zusammengeprallt. Der Händler war angeblich verletzt und wußte sich nicht zu hel-fen.

Scoutie wurde aufgeladen, obwohl sie lautstark beteuerte, sie könne aus eigener Kraft aufsteigen. Brether saß neben ihr im rückwärtigen Teil des Fahrzeugs, während Versellu das Steuer handhabte. Der Gleiter setzte sich ruckend und mit keuchendem Triebwerk in Bewegung. Als sie die Lichtung hinter sich zurückließen, sah Brether sich um und erblick-te Unru, den Maquali, der mit langen, gleitenden Schritten hinter dem Fahrzeug herstrich. Der Anblick des Tiers erfüllt ihn mit Unbehagen.

Er berichtete Scoutie, was er über den Unfall des Händlers wußte. Scoutie wackelte mit den dünnen Augenstielen, was bedeutete, daß sie unter der Maske ein bedenkliches Ge-sicht machte.

„Stimmt was nicht?“ fragte Brether.

„Hört sich harmlos genug an“, murmelte Scoutie, so daß sie von Versellu nicht gehört werden konnte. „Aber wie hat der Händler sich mit dem Tart verständigt? Hast du irgend-wo in seiner Hütte ein Funkgerät gesehen?“

*

Brether straffte die Schultern. „Ich werde mit Versellu ein ernstes Wort reden müssen“, sagte er und schickte sich an, in den Vorderteil des Fahrzeugs zu klettern.

„Warte noch.“ Scoutie legte ihm die Hand auf den Arm. „Wir Ai sind phlegmatisch und gutmütig. Es hat keinen Zweck, den Zornigen herauszukehren. Laß uns erst sehen, wohin der Tart uns bringt. Was kann schon geschehen? Wir sind bewaffnet.“

Der alte Gleiter brach sich ächzend eine Bahn durch die dichte Vegetation des Dschun-gels. Versellu dirigierte den Gleiter geradewegs den steilen Hang hinab. Brether blickte die Bresche entlang, die er in den wuchernden Pflanzenwuchs gerissen hatte, aber der Maquali war nirgendwo zu sehen.

Schließlich erreichten sie einen Pfad. Versellu bog nach links ein. Der Hang wich plötz-lich vor ihnen zurück. Zur linken Hand lag eine felsige Bucht, die im Hintergrund

von einer steil aufstrebenden Wand begrenzt wurde.

Auf der Sohle der Bucht, schräg gegen einen Felsblock gelehnt, lag der Gleiter des Händlers. Es war ein Fahrzeug moderneren Typs mit einer großen, überdachten Ladeplattform. Woraus die Ladung bestand, konnte Brether nicht erkennen. Sie war unter schweren Planen verborgen. Auf dem Boden vor dem Gleiter lag die zierliche Gestalt eines Prodheimer-Fenken. Der Händler war bei Bewußtsein. Er winkte matt, als er Versellus altertümliches Gefährt erblickte.

„Ich bleibe hier, du siehst dich um“, sagte Scoutie halblaut. Brether nickte zustimmend.
20

Als der Tart den Gleiter absetzte und das Triebwerk mit gurgelnden Geräuschen verstummte, sprang er ab. Er kniete neben dem Prodheimer-Fenken nieder und wollte ihm helfen. Aber das blaubepelzte Geschöpf winkte mit furchtsamen Gesten ab und flüsterte: „Nicht bewegen! Ich fürchte, ich habe mir die Wirbelsäule gebrochen.“

Brether überließ den Händler der Fürsorge des Tarts, der eilends herbeikam, und mach-te sich daran, den Gleiter zu untersuchen. Das erste, was ihm auffiel, war, daß das Trieb-werk ordnungsgemäß auf null gefahren worden war. Wie hätte das vor sich gehen sollen? Der Händler rammte mit dem Fahrzeug gegen den Felsen, zog sich dabei einen Wirbel-säulenbruch zu, schaltete das Triebwerk ab, kletterte hinaus, legte sich auf den Boden und hatte seitdem Angst davor, sich zu bewegen? Mißtrauisch spähte Brether aus der Fahrzeugkabine hinaus. Versellu kauerte über dem Verletzten. Scoutie saß unter dem offenen Luk des alten Gleiters. Noch war nichts zu befürchten.

Brether stieg auf die Ladeplattform. Die schweren Planen waren mit dem Rand der Platt-form verknöpft. Es kostete einige Mühe, die Magnetverschlüsse zu lösen. Brether schleu-derte die Planen zur Seite und fand zwei anspruchslose Plastikbehälter. Er rüttelte sie und stellte fest, daß sie leer waren. Von den automatischen Geräten, die Versellu angeblich bestellt hatte, war keine Spur.

Er rutschte bis zum Rand der Plattform. „Achtung, Scoutie!“ rief er in der Sprache von Chircool.

Er sah, wie der Tart sich plötzlich aufrichtete. Scoutie schlug den Mantel auseinander; aber in diesem Augenblick schoß wie ein grauer Blitz der langgestreckte Körper des Ma-quali aus dem Gestüpp und sprang das Mädchen an.

Brether rollte von der Plattform herab. Eine helle Stimme sagte: „Du hast genug geschnüffelt, Fremder.“ Im nächsten Augenblick spürte er seinen stechenden Schmerz im Nacken. Er fiel vornüber und verlor das Bewußtsein.

*

Er lag auf dem Boden, und das Atmen fiel ihm bemerkenswert leicht. Sie hatten ihm die Maske abgenommen! Er hielt die Augen geschlossen, um sie nicht wissen zu lassen, daß er zu sich gekommen war. Er konnte weder Arme noch Beine bewegen, wie er sich ohne Mühe überzeugte. Er war gefesselt.

Oh, wäre ihm doch schon vor zehn Minuten alles so klar gewesen, wie es jetzt war! Er erinnerte sich an die zertretenen Pflanzen, die er am vergangenen Morgen außerhalb ih-rer Hütte gesehen hatte. Wäre er ein wenig aufmerksamer gewesen, hätte er wahrschein-lich bemerkt, daß sie sich halb schon wieder aufgerichtet hatten. Denn sie waren am A-bend vorher zertreten worden, als Scoutie und er in der Hütte saßen und sich unterhielten und der Prodheimer-Fenke draußen lauschte. Er hatte sie ohne Masken gesehen und in der Sprache von Chircool reden hören. Später dann hatte er sich der Lichtung aus einer anderen Richtung genähert und seine Ankunft mit lauter Stimme verkündet.

Was wollte der Blaupelz mit ihnen? Sich Geld verdienen natürlich. Auf die Ergreifung der Betschiden war ohne Zweifel eine hohe Belohnung ausgesetzt. Aber warum hatte er sie nicht gleich an Ort und Stelle festgenommen? Wozu diese langwierige Vorbereitung?

Er hörte Stimmen in der Nähe: die hellen, aufgeregten Organe von mehreren Prodheimer-Fenken und die zischenden Laute des Tarts. Sie sprachen über den Abtransport der Gefangenen. Versellu sprach über Geld. Brether öffnete vorsichtig die Augen. Zur rechten Hand stand Versellus almodisches Fahrzeug. Der Maquali kauerte daneben und wandte den Blick nicht von den Gefangenen. Scoutie lag unmittelbar neben Brether. Weiter vorne stand das Fahrzeug des angeblichen Händlers, jetzt aufgerichtet und offenbar unbeschädigt.

21

Die Prodheimer-Fenken gestikulierten. Der, der den Schwerverletzten gemimt hatte - Brether nahm an, daß er derjenige war, der Firsinq hieß -, wies zur Kante der Felswand hinauf. Brether zählte fünf Blaupelze. Sie waren bewaffnet. Einer ihrer Schocker hatte ihn in den Nacken getroffen. Er wandte den Kopf, soweit es ging, und sah, daß Scoutie ein ähnliches Schicksal erlitten hatte. Sie war noch nicht wieder bei Bewußtsein.

Die Prodheimer-Fenken waren inzwischen zu einer Entscheidung gelangt. Firsinq und noch einer trennten sich von der Gruppe und begannen, die Felswand emporzuklettern. Das taten sie sehr geschickt; Brether wunderte sich nur, was sie da oben wollten. Firsinq und sein Begleiter drangen in das Dickicht ein, das am oberen Rand des Absturzes wuchs, und verschwanden aus dem Blickfeld. Die übrigen Prodheimer-Fenken zogen sich hinter den Felsen zurück, in dessen Deckung sie wahrscheinlich auch gelauert hatten, während Brether den Gleiter untersuchte. Versellu mußte ihnen folgen, obwohl ihm das offenbar nicht recht war. Zurück blieben die beiden Gefangenen und der Maquali, der sie bewachte.

Eine halbe Stunde verging. Es war heiß auf der Sohle der Bucht, deren rückwärtige Wand die Glut der Sonne wie mit einem Hohlspiegel reflektierte. Brether machte vorsichtige Bewegungen, um zu sehen, ob er die Hände irgendwie befreien könne. Aber jedes Mal, wenn er die Muskeln anspannte, stieß Unru, der Maquali, ein drohendes Knurren aus. Inzwischen war Scoutie zu sich gekommen. Sie sprach nicht, sondern sah mit starrem Blick in den Himmel hinauf. Was hätte sie auch sagen sollen? Sie hatten sich wie kleine Kinder in die Falle führen lassen.

Ein Schrei zerriß die Stille. „Dort ist er!“ gellte die Stimme eines Prodheimer-Fenken. „Vorsicht, er entkommt! Setzt den Gleiter in Gang und bringt ihn herauf!“

Die Blaupelze kamen hinter dem Felsen hervorgesprungen. Einer warf sich in das Fahrzeug des Händlers. Das Triebwerk heulte auf. Per Gleiter schoß aus der Bucht hinaus und drang seitwärts in den Dschungel ein.

Die beiden übrigen Prodheimer-Fenken kamen auf die Gefangenen zu. Sie hatten auf etwas gewartet. Was immer es sein mochte: es war eingetreten, aber auf andere Art und Weise als geplant. Brether hatte gehofft, es würde sich in der allgemeinen Verwirrung eine Gelegenheit ergeben, die Fesseln zu lösen. Aber Unru war nach wie vor auf der Hut, und die Blaupelze schienen erraten zu haben, was in seinem Gehirn vorging. Einer von ihnen kniete nieder und vergewisserte sich, daß die Fesselung sich nicht gelockert hatte.

Scoutie wandte den Kopf zu ihm.

„Sie sind hinter Surfo her“, sagte sie auf Chircoolisch.

6.

Surfo hätte sich nachträglich ohrfeigen mögen. Es hatte in seiner Hand gelegen, das

Blatt zu wenden. Aber er hatte sich mit dem Naheliegenden nicht zufrieden geben, sondern das Unmögliche erreichen wollen. Darum war ihm die Chance entglitten.

Als er Scoutie und Brether gefesselt auf dem Boden liegen sah, ihrer Masken beraubt, da hatte er geglaubt, er sei zu spät gekommen. Er zählte fünf Prodheimer-Fenken - einer davon war Firsinq - und einen Tart, die sich an dem umgestürzten Gleiter zu schaffen machten. In der Nähe des zweiten Fahrzeugs saß ein Tier, wie es Surfo nie zuvor gesehen hatte, und beobachtete die Gefangenen, die bewußtlos zu sein schienen.

Der Gleiter wurde aufgerichtet. Er schien absichtlich gegen den Felsen gefahren worden zu sein und wies keinerlei erkennbare Beschädigung auf. Surfo begann, sich zusammen-zureimen, wie Brether und Scoutie in die Falle gelockt worden waren.

Zwischen den Blaupelzen und dem Tart entspann sich eine Debatte. Es ging um Geld, soviel konnte Surfo verstehen. Firsinq und ein weiterer Prodheimer-Fenke lösten sich von der Gruppe und näherten sich der Felswand. Dadurch verlor Surfo sie aus dem Blickfeld;

22

aber wenige Augenblicke später hörte er, wie sie an der Wand emporgeklettert kamen. Was wollten sie hier? Es lag auf der Hand. Der dritte Betschide war ihnen noch nicht in die Falle gegangen. Firsinq rechnete noch immer damit, daß seine gefälschte Botschaft die gewünschte Wirkung erzielen werde. Vorne am Weg stand der Wachtposten. Drunten in der Bucht befanden sich drei Prodheimer-Fenken und ein Tart, über dessen Rolle sich Surfo nicht ganz im klaren war. Und hier oben hockten Firsinq und sein Begleiter. Wenn der letzte Betschide auftauchte, war er hoffnungslos umzingelt.

An den Geräuschen erkannte Surfo, daß die beiden Prodheimer-Fenken ein paar Meter zu seiner Linken aus der Wand steigen würden. Er wandte sich dorthin und fand ein Ver-steck in einem Busch, dessen Dornen ihm die Hände zerkratzten. Er hielt Firsinq für den Leiter des verräterischen Unternehmens. Wenn er ihn in die Hand bekam, würde es ein leichtes sein, Scoutie und Brether zu befreien. Wie sich ihre Flucht von hier aus anließ, war freilich eine andere Frage. Die Masken waren verraten.

Die beiden Prodheimer-Fenken suchten sich eine Stelle, von der aus sie die Felsenbucht überblicken konnten, ohne von unten gesehen zu werden. Surfo lag nur zwei Meter von ihnen entfernt. Firsinq und sein Begleiter unterhielten sich mit halblauter Stimme. Surfo verstand fast jedes Wort.

„Dieser Tart ist nur auf das Geld aus“, sagte Firsinqs Genosse. „Wir sollten ihn auszahlen und fortschicken. Er macht zuviel Lärm.“

„Und worauf sind wir aus?“ fragte Firsinq spöttisch. „Zehntausend Tali. Wenn wir alle drei fangen, heißt das. Wenn es bei den zweien dort unten bleibt, dann sind es nur sechs-tausend. Versellu wird nicht erfreut sein, wenn er hört, daß er sich mit sechshundert begnügen muß.“

„Muß er sie überhaupt bekommen? Ich meine, warum jagen wir ihn nicht einfach davon?“

Firsinq machte eine beschwichtigende Geste. „Ich bin Händler, mein Freund. Es gibt niemand, der mir nachsagen kann, ich hätte mich nicht an eine Abmachung gehalten. Oh-ne Versellus Falle hätten wir die beiden Betschiden nicht gefunden. Der Tart hatte keine Ahnung, wer sie waren. Er hat die Falle angelegt, um sich Feldarbeiter einzufangen. Die beiden sollten für ihn arbeiten. Ich sprach zu ihm von der Belohnung, die auf die Erfolg der Betschiden ausgesetzt ist, und bot ihm einen Teil davon an. Er ging sofort darauf ein. Es war ein Übereinkommen unter Geschäftspartnern. Zehn

Prozent Anteil an der Be-lohnung entschädigen Versellu dafür, daß er zwei billige Arbeitskräfte verliert.“

„Die er sich auf ungewöhnliche Weise beschafft hat“, spottete Firsengs Gesprächspartner. Ansonsten hatte er offenbar jedoch keine Lust, dem Händler weiter zu widersprechen. Er brachte die Rede auf ein anderes Thema. „Du rechnest bestimmt damit, daß der dritte Betschide hier auftaucht?“

„Noch rechne ich damit“, antwortete Firseng. „Aber wer weiß - die Gesellen sind schlau. Vielleicht hat er Lunte gerochen, und wir müssen uns mit den zweien dort unten zufrieden geben.“

„Bist du sicher, daß der Ai-Mutant, mit dem du sprachst, in Wirklichkeit ein Betschide war?“

Firseng keckerte halblaut vor sich hin. „Absolut sicher“, bestätigte er. „Er war derselbe, der am Nachmittag zuvor einem Bautrupp half, der in technische Schwierigkeiten geraten war. Tut ein Ai so etwas? Der Kerl blinkte mir etwas zu, als ich ihn ansprach; aber wenn das Ai-Code war, dann will ich mich auf der Stelle in ein Tier wie jenes dort unten verwandeln. Und drittens holte er sich eine Kranen-Mahlzeit aus dem Automaten. Ich frage dich: welcher Ai würde Kranen-Futter essen?“

Der Lauscher spürte ein Verlangen, mit den Zähnen zu knirschen. Dem scharfäugigen Prodheimer-Fenken war kein einziger seiner Fehler entgangen!

23

„Wir warten noch zwei Stunden“, schloß Firseng seine Ausführungen. „Wenn er bis dahin noch nicht aufgetaucht ist, geben wir uns mit dem zufrieden, was wir haben.“

Das war der Augenblick, in dem Surfo Mallagan hatte zugreifen müssen. Er hatte den Schocker hervorgezogen und entsichert. Zwei Schüsse, und die beiden Prodheimer-Fenken waren in seiner Hand. Aber nein! Er wollte sich den Freunden zeigen, bevor er den entscheidenden Schlag führte. Millimeter um Millimeter schob er sich aus seinem Lauschversteck zurück, bis er weit genug entfernt war, um sich aufzurichten. Zehn Meter weiter abwärts näherte er sich der Felswand. Er hatte sie fast schon erreicht, als der Boden unter ihm in Bewegung geriet.

Er warf sich nach hinten und bekam einen niedrig hängenden Zweig zu fassen. Er zog sich daran in Sicherheit. Eine Staublawine schoß prasselnd die steile Felswand hinab. Drüben im Laubwerk war der lichtblaue Pelz eines Prodheimer-Fenken zu sehen. Ein Schocker summte, aber der Schuß ging weit an Surfo vorbei. Eine schrille Stimme gellte: „Dort ist er! Vorsicht, er entkommt! Setzt den Gleiter in Gang und bringt ihn herauf!“

Der blaue Pelz verschwand. Surfo preschte davon.

*

Er stürmte hangaufwärts, den Weg zurück, den er gekommen war. Er kam an den Pfad mit der Falle. Wenn er dem Pfad folgte, konnte er Geschwindigkeit entwickeln. Aber was war das Tempo selbst eines Schnellläufers gegen einen modernen Gleiter? Er hörte das Triebwerk. Es summte hell und durchdringend. Es kam näher. Nein, der Pfad bot keinen Ausweg. Nur im Dickicht konnte er hoffen, den Verfolgern zu entgehen.

Er ließ die Falle hinter sich zurück und arbeitete sich weiter den Berghang hinauf. Der Dschungel verwehrte ihm den Ausblick; er wußte nicht, wie weit der Gebirgskamm noch entfernt lag. Das Summen des Gleitertriebwerks wurde lauter. Firseng steuerte das Fahrzeug dicht über den Baumkronen und folgte der unübersehbaren Spur, die der Flüchtende hinterlassen hatte.

Surfo überlegte, ob er einen weiten Bogen schlagen und umkehren solle. Wenn die

Prodheimer-Fenken allesamt hinter ihm her waren, dann bot sich ihm eine ausgezeichne-te Möglichkeit, Scoutie und Brether zu befreien. Nein, so dumm war Firsinq nicht. Er hatte eine ausreichende Bewachung bei den Gefangenen zurückgelassen, und seine Genossen waren auf der Hut.

Die Vegetation wurde lichter. Vom Saum des Waldes aus blickte Surfo auf ein Stück Berghang, das fast kahl vor ihm lag. Kümmerliche Büsche mit gelben, halb vertrockneten Blättern wuchsen in weiten Abständen voneinander. Die Fläche bot kaum Deckung. Surfo spähte zum Kamm hinauf. Er lag noch zwei Kilometer entfernt. Über den Kamm hinweg würde Firsinq ihm nicht folgen. Das Gebiet auf der anderen Seite der Berge war zu un-übersichtlich, zu gefährlich.

Dann sah er den schlanken, hoch aufragenden Pfahl. An seiner Spitze trug er eine klei-ne Lampe. Ihr schwaches, rotes Leuchten wurde vom Glanz der Sonne fast ertränkt. Sein Blick glitt nach rechts. Hundert Meter von dem Pfahl entfernt sah er einen zweiten, und links drüber, wiederum hundert Meter weit weg, einen dritten.

Ein Plan materialisierte in seinem Bewußtsein. Er horchte auf das Summen des Gleiters. Es war nicht mehr so laut wie zuvor. Auf den letzten paar hundert Metern hatte er sich Mühe gegeben, seinen Weg mit weniger Ungestüm zu bahnen. Firsinq hatte Mühe, seine Spur zu finden.

Der Hang bot ihm keinen Unterschlupf. Aber der dunkle Mantel, den er bisher nie anders als lästig empfunden hatte, stach nur wenig von dem vertrockneten Buschwerk und dem ausgelaugten Boden ab. Firsinq würde scharf Ausschau halten müssen, bevor er ihn ent-deckte.

24

Als er den Pfahl erreichte, gönnte er sich ein paar Sekunden Zeit zum Verschnaufen. Die nächsten Minuten würden anstrengend werden. Er brauchte seine Kraft. Dann begann er, an dem Pfahl zu rütteln. Er war tief in den harten Boden gerammt. Er bestand aus biegsem Plastikmaterial, weil er den Stürmen zu trotzen hatte, die mitunter über die Bergkuppe fegten. Indem Surfo ihn hin- und herbog, lockerte er das Erdreich. Dann beug-te er sich nieder, griff den Pfahl so dicht über dem Boden wie möglich, stemmte die Füße ein und zog. Als der Boden losließ, was er bisher so eisern festgehalten hatte, verlor Surfo den Halt und kugelte hintenüber. Der Pfahl lag flach auf dem Boden. Die kleine rote Lam-pe leuchtete nicht mehr. Er lachte ärgerlich auf; dann eilte er zu der nächsten Markierung und achtete darauf, daß er die unsichtbare Grenzlinie, die sich zwischen den beiden Pfählen dahinzog, nicht überschritt.

Beim Laufen sah er sich um. Er erblickte Firsangs Gleiter nur wenige hundert Meter hangabwärts. Der Prodheimer-Fenke hatte die Spur des Flüchtenden wiedergefunden und folgte ihr, so rasch es ging. Höchstens noch eine Minute, und er erreichte den Rand des Dschungels. Bis dahin mußte die Arbeit getan sein.

Der zweite Pfahl saß noch fester im Boden als der erste. Surfo sah den Hang hinab. Der Gleiter war nur noch ein paar Dutzend Meter vom Waldrand entfernt. Noch einmal rüttelte Surfo mit aller Kraft an dem widerspenstigen Pfahl. Dann umfaßte er ihn mit beiden Hän-den, faltete die Finger ineinander und riß, bis es in den Armgelenken knackte. Langsam löste sich das graue Plastikgestänge aus dem harten Boden. Surfo warf es zur Seite.

Dann rollte er sich vorwärts, den Hang hinauf, über die Grenze hinweg, die die beiden Pfähle markiert hatten. Ein Druck wie von der Faust eines Giganten preßte ihn gegen den Boden. Der malträtierte Körper sträubte sich gegen die Anstrengung. Die Finsternis der Ohnmacht wallte an den Rändern des Bewußtseins empor und schickte sich an,

über ihm zusammenzuschlagen.

Surfo ruhte zwei Sekunden. Dann kroch er weiter.

*

Die fünfundzwanzig Meter bis zu dem Felsklotz, an dem er sich mühsam in die Höhe zog, waren die schlimmsten, die er je in seinem Leben hatte zurücklegen müssen.

Inzwischen hatte Firsinq ihn gesehen. Die Sonne schien von Südwesten her in den gläsernen Aufbau des Gleiters. Surfo erkannte Firsinq im Sitz des Piloten und einen zweiten Prodheimer-Fenken an seiner Seite. Das Fahrzeug hatte sich vom Rand des Dschungels gelöst und kam den Hang herauf.

Surfo stellte sich in Positur. Es mußte alles echt aussehen. Er floh nicht weiter, weil er sich verletzt hatte. Er nahm eine verkrümmte Haltung an, als habe er sich den Fuß verstaucht. Aber ohne Gegenwehr würde er sich nicht fangen lassen. Er zog den Strahler hervor und brachte ihn mühsam, wie es schien, in Anschlag. Firsinq erhielt keine Gelegenheit, seine Aufmerksamkeit auf etwas anderes zu richten als auf den verkappten Bet-schiden, den er fangen wollte.

Aus den Augenwinkeln sah Surfo den dritten Pfahl, den zu beseitigen er keine Zeit mehr gehabt hatte. Würde Firsinq ihn bemerken? Würde er im letzten Augenblick erkennen, daß er auf die gefährliche Grenze zutrieb, an der die künstlich regulierte Schwerkraft des Tales in die volle Gravitation des Planeten Keryan überging.

Surfo schoß. Der Schuß war schlecht gezielt und ging weit daneben: außerdem befand sich der Gleiter ohnehin noch außerhalb der wirksamen Reichweite des thermischen Energiestrahls. Aber Firsinq wurde nervös. Er flog Ausweichmanöver. Er holte in weitem Bogen nach Norden aus und kam in schwankendem Kurs auf den scheinbar hilflosen Bet-schiden zugeschossen.

25

Mit hoher Fahrt glitt er über die unsichtbare Grenze. Das Triebwerk heulte auf, als die automatischen Sensoren die Gefahr registrierten und versuchten, dem Fahrzeug zusätzlichen Auftrieb zu geben. Aber der Gleiter hatte nicht genug Spielraum. Die mörderische Schwerkraft riß ihn aus der Luft und schleuderte ihn zu Boden, bevor er abgefangen werden konnte.

Das Fahrzeug kam mit der Kante auf und überschlug sich. Ein Regen von Felssplittern jaulte durch die Luft. Eine riesige Staubwolke wallte auf, und durch den Dunst zuckte die rote Stichflamme einer Explosion. Krachender Donner hallte den Berghang hinauf.

Surfo rannte, der Schwerkraft nicht achtend, die an ihm zerrte. Das hatte er nicht gewollt! Der Staub kratzte ihn in der Kehle. Heiße Luft und der Gestank überhitzten Metalls schlügen ihm entgegen. Das Heckteil des Gleiters, wo sich der Wasserstofftank befunden hatte, war ein Gewirr von Metall- und Plastikfetzen. Der Prodheimer-Fenke im Sitz des Kopiloten war nach vorne geschleudert worden und hing schlaff in den Gurten. Surfo zog ihn behutsam zurück. Dann sah er, daß jede Hilfe zu spät kam.

Er fand Firsinq zehn Minuten später, nahe dem Anfang der Furche, die das abstürzen-de Fahrzeug in den Boden gerissen hatte. Firsinq war beim ersten Aufprall aus der Kabi-ne geworfen worden. Er hatte Glück gehabt. Er war bewußtlos, aber sein Leben war nicht in Gefahr.

Surfo zerrte ihn über die unsichtbare Grenze in den Bereich verminderter Schwerkraft.

*

Die Bucht war leer. Niedergedrücktes Blattwerk verriet, daß hier vor kurzem noch zwei Gleiter gestanden hatten. Surfo hockte am oberen Rand der Felswand und starre mit grimmigem Blick in die Tiefe. Neben ihm lag Firsinq, der Händler, jetzt bei Bewußtsein,

aber unfähig, sich zu bewegen, weil er einen Schulterknochen gebrochen hatte.

Surfo hatte die Maske abgezogen. Sie lag neben ihm.

„Was hindert mich“, knurrte er auf Krandhorjan, „dich einfach über die Kante zu rollen und hinabstürzen zu lassen?“

„Nichts“, antwortete Firseng mit gequetschter Stimme. „Nichts außer deinem Gewissen.“

„Gewissen? Pah!“ machte Surfo. „Für zehntausend Tali wolltest du mich und meine Freunde verraten und der Schutzgarde ausliefern. Warum sollte mein Gewissen mich hindern, dich zu töten? Wir sind nicht die einzigen, die vor der Garde fliehen. Den anderen wäre geholfen, wenn es dich und deine Geldgier nicht mehr gäbe.“

Der Prodheimer-Fenke ächzte. „Du bist bitter“, sagte er so schwach, daß seine Stimme wie ein Hauch klang. „Auf dieser Welt lebt jeder, so gut er eben kann. Die Prämienjagd ist ein Geschäft wie jedes andere. Die Bruderschaft sitzt in Unadern. Unzufriedene, Abenteuerer und Revolutionäre schließen sich ihr an. Jeder wird genommen, solange er nur zwei Spoodies im Kopf trägt. Die Bruderschaft ist ungesetzlich. Die Herzöge wollen nicht, daß sie ständig Zustrom erhält. Darum setzt die Schutzgarde eine Belohnung für die Ergreifung derer aus, die zur Bruderschaft stoßen wollen. Und wir, die Prämienjäger, versuchen, uns die Belohnung zu verdienen.“

„Ohne Rücksicht auf das Wohl der Geschöpfe, die ihr der Garde ausliefert“, erwiderte Surfo zornig.

„Was geschieht ihnen? Bei den meisten genügt ein kräftiges Zureden. Sie sehen ein, daß sie auf dem falschen Weg waren und werden dorthin zurückgeschickt, woher sie kamen - nachdem man ihnen die überzähligen Spoodies abgenommen hat. Im schlimmsten Fall unterziehen sie sich einem Rehabilitierungsverfahren. An unseren Händen klebt kein Blut, Betschide. Wir stehen im Dienst des Gesetzes und lassen uns dafür bezahlen.“

26

„Außer Blut gibt es noch Träume. Ihr nehmt ihnen die Träume, wenn ihr sie der Garde ausliefert.“ Surfo sprach mit schwerer, ernster Stimme; aber sein Zorn war schon halb verflogen. „Sie kehren nach Hause zurück, ohne erreicht zu haben, wozu sie auszogen.“

„Und um ihre Träume zu retten, soll ich verhungern?“ fragte Firseng spöttisch.

Surfo stand auf. „Du bist ein erbärmlicher Krämer“, sagte er voller Verachtung. „Dein Blick reicht nicht über den Rand deines Geldbeutels hinaus. Keine Angst, ich tu' dir nichts. Du magst hier liegen bleiben, bis einer deiner Genossen kommt, sich um dich zu kümmern. Es tut mir leid um deinen Begleiter. Er wäre noch am Leben, wenn du dich mit sechstausend Tali begnügen hättest.“

Hüte dich, mir noch einmal vor Augen zu kommen.“ Er schritt davon.

*

Er wanderte ein paar Kilometer weit in Richtung Engfern. Die Maske hatte er inzwischen wieder angelegt. Unterwegs schrieb er auf einen Plastiklappen ein paar Anweisungen, wie Firseng zu finden sein und in welcher Lage er sich befindet. Als er in die Nähe eines Fel-des kam, auf dem Prodheimer-Fenken, Tarts und Kranen einträglich nebeneinander arbeiteten, machte er sie von weitem auf sich aufmerksam, ließ den Lappen zu Boden fallen und eilte davon. Sie machten sich nicht die Mühe, ihn zu verfolgen. Bevor er im Dickicht verschwand, sah er, wie einige von ihnen in einen Gleiter stiegen und sich auf den Weg machten. In spätestens zwei Stunden würde Firseng sich in der Obhut eines Medikers befinden.

Surfo kehrte in weitem Bogen um und schlug die Richtung nach Kallidula ein. Er rechne-te damit, die Stadt kurz nach Einbruch der Dunkelheit zu erreichen, und das war ihm ge-rade recht. Während Firseng und sein Begleiter ihn verfolgten, hatten sich die übrigen Prodheimer-Fenken zusammen mit dem Farmer Versellu und den beiden Gefangenen auf den Weg nach Kallidula gemacht. Scoutie und Brether sollten dort den Behörden überge-ben werden. Versellu hatte die Prämienjäger begleitet, weil er nur auf diese Weise zu sei-nem Geld kam - zehn Prozent der Belohnung plus fünfzig Tali, die er von den Prodheimer-Fenken für die Benützung seines Gleiters verlangte.

Surfos Aufgabe war, den Ort zu finden, an dem Scoutie und Brether in Gewahrsam gehalten wurden, und sie zu befreien, sobald sich ihm eine Möglichkeit bot. Während er ohne sonderliche Eile dahinschritt, dachte er darüber nach, wie das Bestreben, die eige-nen Ziele zu verfolgen, ihn immer mehr mit den Regeln, Vorschriften und Gesetzen der Gesellschaft in Konflikt brachte. Er hatte das nicht gewünscht. Er und seine Freunde, sie hatten sich die Aufgabe gestellt, das Orakel der Herzöge von Krandhor aufzusuchen und es zu befragen, was aus denen geworden war, die an Bord des Schiffes der Ahnen das Weltall durchquert hatten, bis ihr Fahrzeug auf der Welt der Königsblüten abgestürzt war. Sie verlangten Auskunft über das Schicksal ihrer Vorfahren und derer, die nach ihnen ge-kommen waren, nachdem sie die Betschiden auf Chircool ausgesetzt hatten. Es war ein einfaches und gerechtes Anliegen, und doch verstrickten sie sich, während sie es verfolg-ten, immer mehr in Schuld. Warum konnte ein Wesen seine Ziele, die mit den Zielen kei-nes anderen in Konflikt standen, nicht verfolgen, ohne dabei Vorschriften zu verletzen und Gesetze zu brechen. Surfo wußte es nicht. Es mußte eine Art Naturgesetz sein. Der größ-te Teil eines jeden Wesens gehörte der Gesellschaft, in der er lebte. Wenn es versuchte, sich aus dieser Bindung zu lösen - wenn es danach trachtete, den Zweck des eigenen Daseins selbst zu bestimmen, anstatt ihn sich von der Gesellschaft diktieren zu lassen, dann aktivierte es dadurch das Naturgesetz, das besagte, daß das Individuum beim Ver-folgen solcher Absichten Schuld auf sich laden müsse.

Surfo war müde. Die Muskeln schmerzten ihn noch von dem kurzen Ausflug in die volle, natürliche Gravitation des Planeten. Seine Gedanken verliefen nicht mehr in wohl definier-

27

ten Bahnen. Er sah das Problem, aber wie die Lösung aussehen solle, davon hatte er kei-ne Ahnung.

Als die Sonne Sumjarc sich anschickte, hinter den Bergen im Westen zu verschwinden, lenkte er die Schritte talwärts und kam an einen kleinen See, dessen glatte, unbewegte, friedliche Oberfläche ihn zum Rasten einlud. Er hatte noch ein paar Brocken von der Mahlzeit in der Tasche, die er im Rasthaus von Engfern eingekauft hatte. Der Himmel mochte wissen, wie sie die Hitze des Tages überstanden hatten.

Auf einem schmalen, grasigen Streifen, der unmittelbar am Ufer entlanglief, ließ er sich nieder und streckte sich aus. Er verschränkte die Hände unter dem Kopf und starre in den tiefblauen Himmel hinauf. Aber dann merkte er, wie die Müdigkeit sich über ihn senk-te und ihm die Augen schließen wollte. Er richtete sich auf und zog die Überreste des Proviantpakets aus den Taschen.

Er kaute an seinem ersten Bissen, als er das Geräusch hinter sich hörte.

*

Scoutie? schoß es ihm durch den Sinn.

Er sprach den Namen nicht aus. Der Verstand signalisierte, es könne weder Scoutie

noch Brether sein. Das Wesen stand fünf Meter von ihm entfernt und musterte ihn aus Augen, die an dünnen, schlanken Stielen ein paar Zentimeter weit aus ihren Höhlen aus-gefahren waren.

Die lichten Hautstellen am Schädel des Fremden begannen, sich in raschem Rhythmus zu verfärbten. Die Konzentration nahm Surfo so in Anspruch, daß er aufs Kauen vergaß.

„Die Zufriedenheit sei mit dir, Bruder“, besagten die Blinksignale.

Surfo würgte den Bissen hinunter. Krampfhaft versuchte er, sich des Ai-Codes zu erinnern. „Und mit dir, mein Bruder“, antwortete er.

„Darf ich mich zu dir setzen?“ blinkte es am Schädel des Fremden.

„Gewiß, du bist mir willkommen“, lautete Surfos Antwort.

Der Ai-Mutant ließ sich umständlich neben ihm nieder. Surfos Verstand raste. Er beherrschte den Blinkcode der Ai so unvollkommen, daß er sich spätestens beim übernächsten Satz verraten würde. Was war zu tun? Er konnte vorgeben, er hätte ein Gelübde getan, allein zu bleiben und jede Gesellschaft zu meiden. Nein, dazu war es zu spät. Er hatte den Ai schon zum Platznehmen aufgefordert. Außerdem - wie hätte er eine so komplizierte Aussage fehlerfrei blinken sollen?

„Du kannst sprechen?“ schnarrte er.

Der Ai machte eine vage Geste der Zustimmung. „Kann sprechen“, drang es aus seiner Kinntasche. „Nicht gut.“ Es beunruhigte Surfo, daß er gleichzeitig blinkte.

„Muß üben“, sagte er, ohne zu blinken. „Land gehört den Kranen. Kein Auskommen, wenn man ihre Sprache nicht kennt.“

„Ja, das ist so“, blinkte sein Gesprächspartner.

Surfo hielt ihm ein Stück gebratenen Fleisch hin. „Hunger?“ fragte er.

„Dank“, blinkte der Ai. „Kranische Nahrung bekommt mir nicht.“

Es war eine merkwürdige Unterhaltung. Der Ai blinkte, und Surfo sprach. Mehrmals flocht er ein, daß es wichtig sei, die Sprache der Kranen zu erlernen und zu beherrschen. Es klang schon fast wie die Wiedergabe einer Tonaufzeichnung.

„Aus welchem Teil von Forgan VI kommst du?“ fragten die Blinksignale des Ai. |

Surfo spürte, wie ihm das Blut stockte. Was wußte er über Forgan VI? Nicht mehr, als er in jener letzten Nacht in Gruda vom Bibliotheksdienst erfahren hatte. Forgan VI, eine heiße Tropenwelt, nur in den Polargegenden besiedelbar, wichtigste Siedlungen in der Nord-polarzone.

„Südpol“, schnarrte er.

28

„Oh, ich auch“, signalisierte der Ai. „Kennst du ...“

Was Surfo hätte kennen sollen, erfuhr er nicht. Die Blinksignale waren unverständlich. Er nahm an, daß es sich um einen Namen handele, den Namen einer Stadt oder eines Siedlers.

„Kenne nicht“, antwortete er. „In den Bergen aufgewachsen. Stadt nie gesehen.“

Der Ai schwieg und sah auf das ruhige Wasser des Sees hinaus. Die Sonne war hinter den Bergen verschwunden. Dunkelheit stieg aus dem Tal an den Wänden der östlichen Berge hinauf. Ein paar Minuten vergingen. Surfo hatte Hunger, aber er getraute sich nicht zu essen. Der Ai hätte seine Hände gesehen und seine Kaubewegungen bemerkt.

Gerade in dem Augenblick, in dem Surfo sich entschlossen hatte, einen Satz in Blinkco-de zu formulieren, um sich nicht noch verdächtiger zu machen, stand der Ai auf.

„Du bist kein Bruder“, sagte er in einwandfreiem Krandhorjan. „Du trägst eine Maske, ei-ne sehr gute Maske. Ich weiß nicht, warum du so aussehen willst wie einer von uns.“

Aber einen Rat kann ich dir geben: Lerne, dich auszudrücken wie ein Ai.“

Surfo sah niedergeschlagen vor sich hin. Der Ai regte sich nicht. Er wartete auf seine Antwort.

„Dein Rat ist gut“, sagte Surfo schließlich, „aber ich werde nicht mehr dazu kommen, ihn zu befolgen. Ich habe diese Maske angenommen, weil sie die einzige ist, die zu meinem Körperbau paßt. Ich habe nicht vor, mich länger als unbedingt notwendig als ein Mitglied deines Volkes auszugeben. Und die Wahl meiner Maske bedeutet nicht, daß ich dein Volk geringschätze.“

„Ich weiß es, mein Freund“, antwortete der Ai ruhig. „Du bist ein Verfolgter.“ Es war eine Feststellung, keine Frage.

„Aus eigener Wahl. Ich habe nichts verbrochen. Ich habe niemand Schaden zugefügt. Aber ich verfolge meine eigenen Ziele. Darum muß ich mich verstecken.“

„Wie ist dein Name?“ fragte der Ai. „Ich meine deinen angenommenen Namen. Deinen Ai-Namen.“

Es wäre ein grober Verstoß gegen die guten Sitten gewesen, die Frage akustisch zu beantworten. „Mit-Schwingen“, blinlte Surfo.

„Ein guter Name, mein Freund“, sagte der Ai. „Wir sind Fremde in diesem Reich, du und ich. Die Herzöge von Krandhor haben uns ein Leben aufgezwungen, das wir von uns aus niemals gewählt hätten. Das Universum ist in Aufruhr. Ich habe den Glauben, daß alles dem Guten dient. Das Orakel berät die Herzöge. Das Orakel will allen Wesen wohl, nicht nur den Kranen. Eines Tages wird es ein mächtiges Sternenreich geben, über das alle Sternenvölker gleichberechtigt herrschen. Aber bis es soweit ist, herrscht die Ungewißheit, und es wird Geschöpfe geben wie mich, die ziellos einherwandern, und solche wie dich, die sich unter der Maske eines Fremden verstecken müssen.“

Er hielt inne und sah auf die dunkle, unbewegte Oberfläche des Sees hinaus. „Inzwischen wünsche ich dir Glück auf den Weg, mein Freund“, sagte er. „Mein Weg ist in die Einsamkeit gerichtet. Ich werde wochenlang keinem anderen Wesen begegnen. Das heißt: ich brauche dir nicht zu versichern, daß ich dein Geheimnis niemand verraten wer-de.“

Surfo stand auf. Er nahm die Maske ab.

„Glück auch auf deinem Weg, Freund“, sagte er. „Mögest du finden, wonach du suchst. Was mich betrifft: ich gehe leichteren Schritts, nachdem ich dir begegnet bin.“

„So haben wir beide gewonnen“, antwortete der Ai. Er blinlte seinen Namen. „Spottlos“, entzifferte Surfo. „Wir werden einander nicht wiedersehen, aber unsere Erinnerung soll bleiben.“

Er wandte sich um und schritt davon. Einen Augenblick später hatte ihn die Dunkelheit verschluckt.

29

7.

Im Hintergrund der Bucht stieg eine Staubwolke auf. Am oberen Rand des Steilabfalls tauchte der Gleiter auf, den der Prodheimer-Fenke durch den Dschungel gesteuert hatte.

„Surfo?“ fragte Brether benommen. „Bist du sicher ...“

„Wer sonst sollte es gewesen sein?“ fiel ihm Scoutie ins Wort. „Er muß dort oben gelegen und uns beobachtet haben. Sie haben ihn entdeckt.“

Der Prodheimer-Fenke, der den Gleiter nach oben gebracht hatte, kehrte zurück. „Wir brechen sofort auf“, sagte er. „Anweisung von Firsinq.“

Etwas Ähnliches mußte schon vorher vereinbart gewesen sein, denn Versellu, der

Tart, er hob keinen Einwand. Die beiden Gefangenen wurden in den altertümlichen Gleiter ge-laden. Inzwischen war auch der Wächter herbeigekommen, der am Wegrand auf Posten gestanden hatte. Die vier Prodheimer-Fenken stiegen auf. Versellu übernahm das Steuer. Er dirigierte das Fahrzeug aus der Bucht hinaus auf den Pfad. Sobald sich eine Gelegen-heit ergab, schwenkte er nach Südost ab und hielt Kurs auf Kallidula.

Unterwegs setzten Versellu und die Prodheimer-Fenken die zuvor unterbrochene Debat-te fort. „Wenn Firsinq den dritten Betschiden nicht einfängt“, sagte der Tart, „dann erhaltet ihr nur sechstausend Tali Belohnung. Zehn Prozent davon für mich, das sind sechshundert Tali. Das lohnt sich nicht. Da hätte ich die beiden lieber als Feldarbeiter behalten.“

„Laß dich nicht auslachen“, antwortete einer der Prodheimer-Fenken. „Wenn du dir Ar-beiter auf diese Weise beschaffst, landest du in spätestens zwei Monaten im Rehabilitie-rungsheim, und dann ist es um deine Farmerei geschehen. Gib dich mit sechshundert zufrieden, mein Freund.“

Versellu murkte noch eine Zeitlang, aber schließlich gab er den Widerstand auf. Der Gleiter hatte inzwischen den westlichen Rand des Gruda-Tales erreicht und bewegte sich über ebenes Gelände auf die Siedlung Kallidula zu. Das Fahrzeug schwankte und schau-kelte, weil das Triebwerk unregelmäßig arbeitete. Manchmal neigte es sich so weit zur Seite, daß Brether durch das gläserne Kabinendach die Häuser der kleinen Stadt in der Ferne sehen konnte.

Der Gleiter, so alt er auch war, besaß eine brauchbare Funkeinrichtung. Mehrmals ver-suchte Versellu, sich mit Firsinq in Verbindung zu setzen. Es ging ihm ums Geld. Er woll-te erfahren, ob es dem Prodheimer-Fenken gelungen war, den dritten Betschiden zu fas-sen. Aber Firsinq meldete sich nicht. Brether beobachtete, daß die vier Blaupelze darüber beunruhigt waren.

Er hörte, wie der Tart plötzlich auffuhr. „Ein Fahrzeug kommt uns entgegen!“ rief er.

„Laß es herankommen“, riet einer der Prodheimer-Fenken.

Ein paar Sekunden vergingen. Versellu beruhigte sich. „Es trägt die Markierungen der Schutzgarde.“

„Gut. Dann cassieren wir die Prämie gleich hier.“

Es knisterte im Empfänger. Die tiefe, dröhrende Stimme eines Kranen sagte: „Fremder Gleiter, anhalten! Hier spricht Kersyl, Standortkommandant der Schutzgarde.“

*

„Ladet die Gefangenen aus!“ hallte der Befehl durch das offene Luk des Gardistengleiters.

„Wir haben Anspruch auf die Fangprämie“, rief einer der Prodheimer-Fenken.

„Keine Angst, ihr bekommt eure Belohnung.“

Irgend etwas am Klang dieser Stimme machte Brether Faddon stutzig. Sie hörte sich spöttisch, fast höhnisch an. Was hatte der Krane im Sinn? Er drehte den Kopf und sah, daß Scoutie dem Wortwechsel mit konzentrierter Aufmerksamkeit lauschte.

30

„Hilf uns, Versellu“, sagte ein Prodheimer-Fenke. Kräftige Arme packten Brether an den Schultern, andere bei den Beinen. Er wurde aufgehoben und glitt durch das Luk. Die bei-den Fahrzeuge standen dicht nebeneinander. Zwei Kranen waren aus dem Polizeigleiter ausgestiegen, zwei weitere saßen in der Kabine. Sie trugen die blauen Uniformen der Schutzgarde. Der zierlich gebaute Krane am Steuer des Fahrzeugs war ein weibliches Wesen.

„Wohin damit?“ fragte Versellu.

„In unseren Gleiter“, antwortete der Gardist, der sich Kersyl nannte. „Im Lastenteil ist genug Platz.“

Dem Sprecher der Prodheimer-Fenken kamen offenbar Bedenken. „Wir hatten vor, die Gefangenen in der Zweigstelle der Garde in Kallidula abzuliefern“, sagte er. „Dort hätte man uns die Prämie ausgezahlt. Wie willst du ...“

„Ich sagte doch, nur keine Angst“, unterbrach ihn Kersyl. „Ihr bekommt eure Belohnung.“

Auf Versellus Armen näherte sich Brether dem offenen Luk. Die Bordwand des Gleiters ragte unmittelbar vor ihm auf. Das Symbol der Schutzgarde, eine Streitaxt gekreuzt mit einer schwertähnlichen Waffe, leuchtete in grellem Blau. Der Rand des Symbols war scharf gezeichnet. Es war nicht gemalt, es war aufgeklebt. Die Öffnung des Luks glitt über Brether hinweg. Versellu ließ ihn unzeremoniell auf den Boden des Lastenabteils fallen.

„Wie habt ihr sie gefangen?“ hörte er Kersyl fragen.

Der Sprecher der Prodheimer-Fenken gab einen knappen Bericht. „Ai-Masken, wie?“ sagte Kersyl. „Habt ihr sie? Gebt sie uns. Sie sind Beweismaterial.“

Scoutie wurde hereingebracht und ebenfalls unsanft abgesetzt. Sie hatte den Kopf zur Seite gewandt. „Eine Falle!“ zischte sie. „Das sind keine ...“

„Ruhe!“ sagte der weibliche Krane, der am Steuer des Gleiters saß.

Die Masken wurden gebracht und ebenfalls hereingeworfen. „Wo ist der dritte Betschide?“ fragte Kersyl.

„Einer von uns ist hinter ihm her“, antwortete der Prodheimer-Fenke. „Er wird ihn bald bringen.“

„So sicher wäre ich an deiner Stelle nicht“, sagte Kersyl. „Vor ungefähr einer halben Stunde wurde die Explosion eines Gleiters in den oberen Talhängen gemeldet. Das hätte nicht etwa euer Freund sein können, oder?“

„Ich ... ich weiß es nicht“, stotterte der Prodheimer-Fenke.

„Was ist jetzt mit der Prämie?“ knurrte die Stimme des Tart.

„Oh ja, die Belohnung“, sagte Kersyl und wandte sich an seinen Begleiter. „Fumont, gib sie ihm.“

„Vorsicht, Versellu!“ schrie Brether und bäumte sich auf.

Ein harter Schlag traf ihn an den Kopf. Er hörte ein dumpfes Rauschen, während er gegen die Bewußtlosigkeit ankämpfte, und Scouties gellenden Schrei: „Nicht töten!“ Ein Strahler entlud sich knallend und fauchend. Jemand schrie auf. Ein wütendes Geheul mischte sich in den Lärm und belehrte Brether: Unru, der Maquali, war dem Gleiter seines Herrn gefolgt. Der Strahler knallte ein zweites Mal. Das Geheul ging in ein schmerhaftes Wimmern über und erstarb.

Jemand sprang durch das offene Luk, daß das Fahrzeug zitterte. „Nichts wie weg“, hörte Brether eine kranische Stimme sagen.

Der Gleiter schoß steil in die Höhe. Als die Kranin ihn in eine scharfe Kurve riß, sah Brether Versellus altertümliches Fahrzeug in lodernde Flammen gehüllt. Zwei Prodheimer-Fenken lagen reglos am Boden, und neben ihnen der verstümmelte Körper des Maquali. Der Tart und die beiden übrigen Blaupelze stoben in wilder Flucht durch das grasige Gelände.

„Von denen hören wir nichts mehr“, sagte Kersyl.

Sie landeten bei einem einsam stehenden Farmhaus am Fuß der östlichen Bergkette. Sie hatten den Torstyl unterhalb der Siedlung Kallidula überquert und waren eine Zeitlang ziellos hin- und hergeflogen, während die Kranen sich überzeugten, daß ihnen niemand folgte.

Nachdem sie gelandet waren, lösten Kersyl und sein Genosse Fumont den Gefangenen die Fesseln. Der dritte Krane hieß Yars, soviel war aus der Unterhaltung deutlich geworden, und der Name der Kranin am Steuer war Bandar.

„Steht auf, ihr seid in Sicherheit“, sagte Kersyl.

Brether richtete sich auf und massierte Arme und Beine, um den Blutkreislauf wieder in Gang zu bringen. Scoutie musterte den Kranen aus glühenden Augen. „Es war nicht nötig, sie zu töten“, sagte sie bitter.

„Unsinn“, knurrte Kersyl. „Lakaien der Herzöge. Sie sind nichts wert.“

„Warum habt ihr uns befreit?“ wollte Brether wissen.

„Ihr sucht die Bruderschaft, nicht wahr?“ Ein breites Grinsen erschien auf Kersyls kanti-gem Gesicht. „Wir sind die Bruderschaft.“

Sie stiegen aus. Das Farmhaus war in prodheimischem Stil gebaut. Die Eingangstür war einen Meter achtzig hoch. Die Kranen mußten in die Hocke gehen, um hindurchzugelangen. Das Versteck war nicht übel gewählt. In diesem Gebäude würde niemand nach einer Gruppe Kranen suchen.

Scoutie und Brether wurden in einen großen, quadratischen Raum geführt. Die Einrichtung entsprach dem Baustil. Die Sitze waren so eng, daß Brether sich eingezwängt fühlte. Die Kranen hockten sich kurzerhand auf den Boden. Einer von ihnen, Yars, war draußen geblieben, um Wache zu halten.

„Wir hörten von euch, als ihr von der TRISTOM davonlieft“, eröffnete Kersyl die Unterhaltung. „Durch unsere Mittelsleute verfolgten wir eure Bewegungen. Heute erfuhren wir davon, daß ihr in eine Falle gelockt worden wart. Daraufhin griffen wir ein. Es ist nicht gut, solche, die sich der Bruderschaft anschließen wollen, in die Hände der Schutzgarde fallen zu lassen. Die Zitadellen der Herzöge sind grausame Gefängnisse, in denen mancher sein Leben einbüßt. Und wer nicht stirbt, verliert den Verstand.“

„Ich habe noch niemals von einer solchen Zitadelle gehört“, sagte Scoutie unbeeindruckt.

„Du hast von überhaupt nichts viel gehört“, hielt Kersyl ihr entgegen. „Vor zehn Wochen noch saßest du auf Chircool und wußtest nichts vom Reich der Herzöge von Krandhor.“

Die brüskie Art der Zurechtweisung brachte Brethers Blut in Wallung. „Du magst uns für primitive Kolonisten halten“, sagte er. „Aber in Wirklichkeit haben wir die Augen ständig offen und lernen, so schnell und soviel wir können.“

Kersyl machte eine etwas selbstgefällige Geste der Zustimmung. „Das sollte man von euch erwarten“, bekräftigte er. „Ihr gehört zu den Auserwählten, denen ein Doppelspoode erhöhte Geisteskraft verleiht.“

Scoutie und Brether sahen einander an, verständigten sich durch Blicke.

„Falsch“, sagte Scoutie. „Wir sind keine Doppelträger.“

*

Bandar gab einen überraschten Laut von sich. Kersyls Augen wurden zu schmalen Schlitzten. Fumont, der dritte Krane, betrachtete angelegentlich seine Hände.

„Aus welchem Grund sucht ihr die Bruderschaft?“ fragte Kersyl.

„Wir brauchen Hilfe“, antwortete Scoutie. „Wir rechneten damit, daß die Bruderschaft sie uns gewähren würde.“

„Die Bruderschaft ist keine Hilfsorganisation für in Not Geratene“, wies Kersyl sie zu recht. Seine Stimme klang anmaßend und hart.

„Sondern was?“ konterte Scoutie respektlos.

Kersyl sprach wie einer, der seinen Spruch auswendig gelernt hatte. „Die Bruderschaft ist eine politische Macht, die auf den Sturz der Diktatur der Herzöge von Krandhor zielt, die Macht des Orakels brechen und den Völkern in diesem Teil des Universums die Freiheit bringen wird.“

Bandar meldete sich zu Wort. „Ich dachte mir schon, daß es bei denen da hier oben nicht ganz stimmt.“ Sie machte eine bezeichnende Bewegung in Richtung des Kopfes. „Der eine wollte die Prämienjäger tatsächlich vor uns warnen.“

„Ich halte das Leben eines jeden intelligenten Wesens für heilig“, verteidigte sich Brether.

„Heilig!“ Das Wort explodierte förmlich von Kersy whole Lippen. „Heilig ist die Freiheit. Heilig ist alles, was die Herzöge und das Orakel unterdrücken. Aber das Leben eines Prämienjägers? Keinen halben Talo ist es wert!“

Brether war klar, daß er es mit einem Eiferer zu tun hatte. Aber er hatte inzwischen von Scoutie gelernt, Courage zu zeigen. „So denkst du“, sagte er ruhig. „Ich denke anders.“

Kersyl hatte sich sofort wieder in der Gewalt. „Wer hat euch an die Bruderschaft gewiesen?“ fragte er.

„Ein Krane namens Killsoffer“, antwortete Brether. „Ein Rekrut an Bord der TRISTOM.“

„Ich habe den Namen nie gehört. Wie kam er auf die Idee, die Bruderschaft könne euch helfen?“

„Oh, damals war von Hilfe keine Rede“, sagte Brether leichthin. „Killsoffer hatte lediglich entdeckt, daß einer von uns ein Doppelträger war.“

Kersyl fuhr in die Höhe. „Also doch!“ stieß er hervor. „Welcher von euch?“

„Der, den ihr noch nicht habt“, spottete Scoutie. „Surfo Mallagan.“

„Wir werden ihn finden“, dröhnte Kersyl.

Die Tür ging auf. Yars, tief geduckt, schob sich herein. „Meldungen aus Kallidula“, sagte er. „Die Schutzgarde treibt alle Ai-Mutanten zusammen.“

8.

Die Begegnung mit Spottlos hatte Surfo nachdenklich gestimmt. Er saß noch eine ganze Zeitlang am Ufer des stillen Sees und ließ die Worte der Unterhaltung in sich nachklingen. Der Ai und er, sie waren so verschieden voneinander, wie zwei Wesen nur sein konnten. Aber sie hatten einander verstanden. Es war eine merkwürdige Sache. Wahrscheinlich, dachte er, könnte das ganze Universum in Frieden leben, wenn nur seinen Geschöpfen die Möglichkeit gegeben würde, miteinander zu sprechen.

Schließlich machte er sich auf den Weg. Es waren nur noch ein paar Kilometer nach Kallidula. Er würde die Siedlung lange vor Mitternacht erreichen. Er sah bunte Lichter durch die Nacht gleiten, die Positionslichter von Gleitern. Es war bemerkenswert, daß so viele Fahrzeuge unterwegs waren.

Vor ihm tauchte eine hell erleuchtete Szene auf. Er sah einen Gleiter mit den Markierungen der Schutzgarde und einen zweiten, der offensichtlich demoliert war. Blauuniformierte Kranen durchsuchten das Wrack. Zwei reglose Körper wurden aufgehoben und in das Polizeifahrzeug geladen. Ein paar Meter abseits lag der Körper eines toten Tieres. Surfo hielt vorsichtigen Abstand von der Grenze des erleuchteten Bereichs. Er kam nicht nahe genug, um zu erkennen, was für ein Tier es war.

Es fehlten noch vier Stunden an Mitternacht, als er die Stadt erreichte. Inzwischen war er voller Mißtrauen und beobachtete seine Umgebung mit hellwachen Sinnen, denn er hatte auf allen Gleitern, die ihm nahe genug gekommen waren, das gekreuzte Symbol der

33

Garde gesehen. Irgend etwas war geschehen, das die Schutzgarde aufgescheucht hatte, und die Annahme drängte sich förmlich auf, daß es mit der Einbringung der beiden Bet-schiden in Zusammenhang stand.

Kallidula war größer als Engfern, Es gab hier mehrere Speise- und Rasthäuser. Aber bevor Surfo sich in die Menge wagte, wollte er sich Übersicht verschaffen. Über leere Straßen bewegte er sich in Richtung Stadtmitte. Unmittelbar am Ufer des Torstyl breitete sich ein großer Platz aus. Nach Osten hin führte eine Brücke über den Fluß. Am westlichen Rand des Platzes erhob sich das hell erleuchtete Gebäude des örtlichen Quartiers der Schutzgarde.

Die Bewohner der Siedlung hatten offenbar ebenfalls gespürt, daß etwas Ungewöhnliches in der Luft lag. An den Rändern des Platzes standen Gruppen von Neugierigen. Sur-fo wich ihnen aus. Er hielt sich im Schatten zwischen den Lichtkreisen, der an hohen Masten montierten Lampen und schob sich allmählich immer näher an das Polizeigebäude heran. Das Summen eines Motors übertönte das verhaltene Gemurmel der Menge. Aus der Mündung einer Straße schoß ein Polizeigleiter. Das Fahrzeug hielt am Fuß der Ram-pe, die zum Haupteingang des Quartiers der Schutzgarde hinaufführte. Luken schnellten auf. Zwei Kranen stiegen aus und führten zwischen sich ein schmächtiges Geschöpf.

Surfo Mallagan traute seinen Augen nicht.

Sie hatten Spottlos gefangen.

*

Die Menge war aufgebracht. Drohende Rufe schallten über den Platz.

„Macht kurzen Prozeß mit dem Lump!“

Surfo schob sich an zwei Prodheimer-Fenken heran, die zehn Meter von der Rampe entfernt standen und wütend mit den Armen fuchtelten. Die beiden Gardisten hatten den Ai-Mutanten inzwischen ins Gebäude gebracht, ohne sich um die Rufe der Menge zu kümmern.

Surfo stand im Schlagschatten einer Hausmauer. „Was geht hier vor?“ fragte er halblaut.

„Die verdammten Ai-Mutanten werden wild“, stieß einer der beiden Prodheimer-Fenken hervor, ohne sich umzusehen. „Zwei sollten eingekauft werden, weil sie zur Bruderschaft gehörten. So wurde's mir wenigstens erzählt. Unterwegs wurde der Transport aber über-fallen. Es gab Tote, und die beiden Ai sind verschwunden.“

„Und seitdem macht die Garde Jagd ...“

„Auf die Ai, natürlich! War auch höchste Zeit. Die Burschen kamen mir von allem Anfang an verdächtig vor.“

Surfo hatte erfahren, was er wissen wollte. Er zog sich zurück. In diesem Augenblick sagte der Prodheimer-Fenke: „Du bist fremd hier, nicht wahr? Woher ...“

Surfos Bewegung kam zu spät. Er hatte den Schlagschatten verlassen. Der Schein der nächsten Lampe fiel ihm voll aufs Gesicht. Der Blaupelz stieß einen schrillen Schrei aus.

„Hierher! Es ist einer von den verfluchten ...“

Surfos Faust schoß nach vorne und bekam Kontakt. Das wütende Geschrei des Prod-

heimer-Fenken verstummte mit einem Gurgeln. Er stürzte hintenüber. Sein Genosse wich ängstlich zurück. Surfo warf sich herum und verschwand in einer schmalen Seitenstraße. Auf dem Platz war inzwischen die Hölle los. Die aufgebrachte Menge heulte und schrie. Surfo hielt den Kopf gesenkt und rannte, was die Beine hergaben. Die wenigen Passanten, die ihm entgegenkamen, musterten ihn erstaunt und wichen ihm aus. Aber sie konnten nicht verstehen, was die Menge schrie. Immerhin, wenn sie den Platz erreichten, würden sie berichten, was sie gesehen hatten. In ein paar Minuten hatte er die ganze Meute auf den Fersen.

34

Ein finsterer Spalt, kaum zwei Meter breit, trennte zwei Häuser voneinander. Surfo schob sich hinein. Hinter ihm war es eine Zeitlang ruhiger geworden; aber jetzt brandete der Lärm von neuem auf, kam näher. Sie hatten seine Spur aufgenommen.

Über ihm schien mattes Licht. Es drang durch ein kleines, kreisförmiges Fenster, das in zweieinhalf Metern Höhe in die Wand eingelassen war. Er sprang, bekam den Fenstersims zu fassen und zog sich in die Höhe. Er blickte in eine Werkstatt. Ein stämmig gebauter Tart machte sich an einem modernen Gleiter zu schaffen. Die Triebwerkshaube war entfernt, der Meiler halb ausgebaut.

Surfo ließ sich fallen. Draußen kam Lärm die Straße entlang. Er hatte nur noch eine Minute. Zur linken Hand lag eine Tür. Er tastete sie ab und strich dabei über den Öffnungsmechanismus. Die Tür schwang auf.

*

Der Tart fuhr empor. „Wer ...“

Er erstarrte, als er seinen nächtlichen Besucher erblickte. Surfo hatte den Strahler in der Hand. Es lag nicht in seinem Plan, ihn zu benutzen. Aber als Schreckmittel war er wirkungssamer als ein Schocker.

„Keine Angst“, schnarrte Surfo. „Ich will ein ehrliches Geschäft mit dir abwickeln. Du sollst Geld daran verdienen. Aber zuerst möchte ich, daß du mir diese dort vom Leib hältst.“

Er winkte in Richtung der großen Vordertür, vor der ungeduldige Stimmen laut geworden waren. Surfo duckte sich hinter den Gleiter, an dem der Tart gearbeitet hatte. Sein unfreiwilliger Gastgeber sah, daß er die Mündung des Strahlers auf ihn gerichtet hielt. Er ließ die Tür nach oben fahren. Draußen auf der Straße standen mehrere Prodheimer-Fenken, mit starken Lampen ausgerüstet.

„Ein verdammter Ai-Mutant schleicht sich hier herum“, schrillte einer von ihnen. „Hast du ihn gesehen, Tart? Hält er sich bei dir versteckt?“

„Bei mir versteckt sich keiner“, grollte der Tart. „Ich habe viel Arbeit.“

„Halte die Augen offen!“ riet ihm der Blaupelz. „Wenn du den Schuft siehst, schlage Alarm.“

„Ich will's mir überlegen“, sagte der Tart und ließ die Tür wieder herabgleiten. Surfo hörte, wie sich die Schritte der Prodheimer-Fenken entfernten. Er kam aus seinem Versteck hervor.

„Dieser Gleiter ist fahrbereit?“ sagte er und wies auf das zweite Fahrzeug.

„Heh, das ist mein eigener!“ protestierte der Tart. „Den kannst du nicht haben.“

„Fünftausend Tali“, sagte Surfo unerbittlich.

„Fünftau...“ Die glitzernden Augen des Insektenwesens starnten ungläubig.

„Viertausend für das Fahrzeug“, bestätigte Surfo, „und eintausend für deine Begleitung.“

Er zog eine Handvoll Münzen aus der Tasche und zählte dem Tart die genannte

Summe in die Hand, die er Surfo mechanisch entgegenstreckte.

„Wohin?“ murmelte er. „Wohin soll ich dich begleiten?“

„Ein Stück aus der Stadt hinaus. Du verstehst.“

Der Tart machte eine beschwichtigende Geste. „Von mir hast du nichts zu fürchten“, sagte er. „Wenn du meinst, ich wollte dich den Blaupelzen ausliefern, dann irrst du dich. Ich habe nichts gegen euch Ai, und was in dieser Stadt geschieht, ist ein häßlicher Fall von Hysterie.“

Surfo schüttelte den Kopf. „Sicher ist sicher“, beharrte er. „Du hast das Geld. Ich versichere dir, daß dir nichts geschehen wird. Ich brauche nicht mehr als eine Stunde Vorsprung.“

35

Der Tart sah ein, daß sich sein Besucher nicht beirren ließ. Mit einer Geste der Resignation öffnete er das Seitenluk des Gleiters und schickte sich an einzusteigen.

„Du ans Steuer“, befahl Surfo. „Ich sage dir, welche Richtung wir einschlagen.“

Das Werkstattlicht wurde per Fernbedienung ausgeschaltet. Das Tor öffnete sich. Das unbeleuchtete Fahrzeug glitt auf die Straße hinaus.

*

Sie hielten sich abseits der großen Verkehrsstraße, die am westlichen Ufer des Torstyl von Gruda nach Unadern führte. Am Rand der Straße standen vereinzelte Gebäude - ein paar Raststätten, eine Reparaturwerkstatt, eine Schenke. Kallidula lag sechs Kilometer zurück.

„Lande am Rand der Straße“, sagte Surfo.

Der Tart gehorchte. Das orangerote Flimmern der Funkleitstreifen zog sich die Oberflächen der Fahrbahnen entlang und erzeugte ein Ungewisses Halbdicht.

„Du wirst ohne Mühe jemand finden, der dich nach Kallidula zurückbringt.“ Surfos Stimme klang müde. „Ich danke dir für deine Hilfe.“

Der Tart hatte das Luk geöffnet, zögerte jedoch mit dem Aussteigen. „Du schuldest mir keinen Dank, Fremder“, sagte er. „Du hast mich reichlich bezahlt. Du bist kein Ai. Warum maskierst du dich als einer? Ausgerechnet in dieser Nacht, in der alles hinter den Ai-Mutanten her ist?“

„Weil ich ohne Maske noch dringender gesucht werde als in ihr“, antwortete Surfo. „Woher weißt du, daß ich kein Ai bin?“

„Ich habe noch nie einen Ai gesellen, der Krandhorjan so einwandfrei beherrscht wie du. Und auch keinen, der nicht wenigstens ab und zu mit dem Schädel blinkte, während er sprach. Und schließlich bin ich überhaupt noch keinem Wesen begegnet, das den Kopf schüttelt, um „nein“ zu sagen. Du mußt von einer ganz und gar fremden Welt kommen.“

Er kletterte langsam hinaus. „Wer auch immer du sein magst, Fremder“, sagte er, „ich wünsche dir Glück. Du wirst es brauchen.“

Surfo sah ihn an der Straße entlanggehen. Ein paar hundert Meter in Richtung Kallidula lag auf der anderen Straßenseite die Schenke. Dort gab es einen Tunnel, der unter der Straße hindurchführte. Vor der Schenke stand ein Dutzend Gleiter. In spätestens einer halben Stunde war der Tart wieder zu Hause. Surfo glaubte nicht, daß er die Schutzgarde informieren würde.

Er rutschte auf den Pilotensitz und schloß das Luk. In mäßiger Fahrt hielt er nach Westen auf die Berge zu. Er hatte den Autopiloten ausgeschaltet und achtete sorgfältig auf die Anzeigen der Meßinstrumente, die ihn auf Hindernisse aufmerksam machten.

Er war nicht sicher, in welche Richtung er sich wenden sollte. Aus dem wenigen, das

er in Kallidula erfahren hatte, ging hervor, daß Scoutie und Brether befreit worden waren, bevor die Prämienjäger sie der Schutzgarde hatten ausliefern können. Als Befreier kam außer der Bruderschaft höchstens eine rivalisierende Gruppe von Prämiensuchern in Fra-ge; aber in diesem Fall hätte man längst davon gehört, daß die beiden Betschiden einge-bracht worden waren. Also doch die Bruderschaft? Bohrendes Unbehagen beschlich Sur-fo, als er daran dachte, daß es bei der Befreiung Tote gegeben hatte. Waren sie das Werk der Bruderschaft? Galt ihren Mitgliedern die Freiheit derer, die Verbindung mit ihnen auf-nehmen wollten, soviel, daß sie darum zu töten bereit waren?

Seine Gedanken verwirrten sich. Wenn sich Brether und Scoutie bei der Bruderschaft in Sicherheit befanden, dann konnte er nichts Vernünftigeres tun, als auf dem schnellsten Weg nach Unadern zu fahren. Aber es drängte ihn, dieser Tragödie der Irrungen ein ra-sches Ende zu machen, noch bevor weitere Unschuldige dabei Schaden fanden. An ei-

36

nem gewissen Punkt seiner Überlegungen war er nahezu entschlossen, nach Kallidula zurückzukehren und sich der Schutzgarde zu stellen.

Ziep-ziep-ziep...

Das aufgeregte Gezwitscher des Orters brachte ihn mit einem Ruck in die Wirklichkeit zurück. Zwei hellgrüne Lichtflecke glitten über die kreisförmige Bildfläche des Ortergeräts. Sie kamen einer von schräg rechts, der andere von schräg links, und ihr Ziel war das Zentrum der Scheibe.

Verfolger!

Sie wollten ihn in die Zange nehmen ...

*

Das Reliefbild der Karte zeigte ein kleines Gehölz, achthundert Meter voraus. Surfo hielt darauf zu. Er brauchte sich nicht lange den Kopf darüber zu zerbrechen, wer die Verfolger waren. Nur die Hochleistungsfahrzeuge der Schutzgarde entwickelten eine derart hölli-sche Geschwindigkeit. Er mußte ihnen aufgefallen sein, weil er sich nicht an die funkgesi-cherten Verkehrswege hielt. In dieser Nacht war alles verdächtig, was sich nicht auf die übliche Weise benahm.

Die einzige Chance, die Surfo blieb, lag im Übereifer seiner Verfolger. Er brachte den Gleiter auf halbe Fahrt und drang in das Gehölz ein. Stauden und Bäume wichen krauchend und prasselnd vor ihm zur Seite. Er hatte das Luk geöffnet. Der daumendicke, bläu-lich-weiße Energiestrahl des Blasters schoß knallend in die Finsternis. Flammen züngel-ten auf. Der Wald geriet in Brand. Der Schutz war nicht vollkommen, das wußte Surfo. Aber die thermische Strahlung würde auf den Ortergeräten der Verfolger ein Flackern er-zeugen, das es schwieriger machte, den Reflex seines Fahrzeugs zu erkennen.

Er riß den Gleiter herum. Vor ihm loderte eine Flammenwand. Er musterte die beiden grünen Lichtpunkte, die mit unverminderter Geschwindigkeit heranrasten, und versuchte, den richtigen Augenblick abzuschätzen. Die Hand verkrampfte sich um den Fahrthebel, riß ihn mit einem Ruck nach vorne. Ein Ruck fuhr durch das Fahrzeug, als es mit einem Satz über die wabernden Flammen hinwegsetzte und in den dunklen Nachthimmel hi-naufschoß.

Sein eigener Trick machte ihm zu schaffen. Es funkelte auf der kleinen Orterscheibe. Er hatte damit gerechnet und war darauf vorbereitet. Der Gleiter kippte nach links. Einer der beiden Reflexe wanderte zur Mittellinie des Kreises und kam geradewegs auf das

Zent-rum zu. Surfo biß die Zähne zusammen. Er wurde zur Maschine. Seine Bewegungen wa-ren mechanisch, ruckartig. Alles Empfinden war aus ihm gewichen. Reagierte er eine Zen-telsekunde zu spät, war alles verloren.

Scheinwerfer! Der Lichtkegel stach durch die Dunkelheit. Ein leuchtender Umriß explodierte aus der Nacht, erfüllte das Blickfeld. Surfo riß die Maschine nach rechts. Der Gleiter blockte durch den Sog des anfliegenden Fahrzeugs, das er um ein Haar gerammt hätte. Surfos Blick ruckte zum Orterschirm. Ein Teil der Spannung löste sich. Er grinste. Einer der beiden Lichtpunkte bewegte sich auf wirrer, kreiselnder Bahn über die kleine Scheibe. Surfos Manöver hatte den Gardisten erschreckt. Vermutlich glaubte er jetzt noch nicht so recht, daß er mit dem Leben davongekommen war.

Der zweite Polizeigleiter änderte den Kurs. Er näherte sich dem Kameraden, der sein Fahrzeug allmählich wieder unter Kontrolle brachte. Surfo schaltete den Scheinwerfer aus. Das Triebwerk heulte, als das letzte Quant Leistung von ihm gefordert wurde. Voraus näherte sich das orangefarbene Band der breiten Hauptverkehrsstraße. In einer Höhe von zweihundert Metern setzte Surfo darüber hinweg. Zur Linken schimmerten die Lichter der Siedlung Kallidula.

37

Hinter ihm hatten die Verfolger ihre Fassung wiedergewonnen. Sie bewegten sich mit Höchstgeschwindigkeit. Lange würde sie Surfo sich nicht vom Hals halten können. Aber das bedrückte ihn nicht: Kallidula lag nahe. Was ihn weitaus mehr störte, waren die flinken Punkte, die seitwärts von Norden und Süden her auf ihn zurasten. Das Kesseltreiben hat-te begonnen.

*

Er schoß auf eine Masse flacher, ausgedehnter Gebäude zu. Die Gegend wirkte ausge-storben; es schien sich um eine Fabrik zu handeln. Die Häscher waren nahe. Surfo sah einen schweren Gleiter unter einer entfernten Lampe hindurchtauchen. Wenn es ihnen einfiel, das Feuer zu eröffnen, war er in ernsthafter Gefahr.

Er steuerte das Fahrzeug über eine Mauer hinweg auf einen weiten Hof. Er drosselte die Geschwindigkeit, bis der Gleiter sich nur noch in doppeltem Schrittempo bewegte. Er öff-nete das Luk. Im selben Augenblick, in dem er sprang, drückte er den Fahrthebel nach vorne. Das Triebwerk heulte auf; aber Surfo hatte sich schon abgestoßen. Er landete hart auf dem gegossenen Boden, überschlug sich und kam humpelnd wieder auf die Beine. Ein Gleiter der Schutzgarde zog in geringer Entfernung an ihm vorbei, ohne ihm Beach-tung zu schenken. Sein Trick war vorerst erfolgreich: die Gardisten verfolgten sein leeres Fahrzeug. Ein paar Minuten würden vergehen, bevor sie merkten, daß sie auf die falsche Spur gelockt worden waren. Der leere Gleiter hielt auf den Fluß zu. Es stand nicht zu be-fürchten, daß er in einer besiedelten Gegend ab stürzen würde.

Surfo hielt auf das langgestreckt Gebäude zu, das die rückwärtige Begrenzung des Ho-fes bildete. Die Fenster waren dunkel. Er fand dicht nebeneinander ein paar hohe Türen; aber keine davon ließ sich öffnen. Er wandte sich nach links und stieg auf die Mauer hin-auf, die den Hof umgab. Vor sich hatte er die Stadt. Zur rechten Hand, jenseits des Ge-bäudes, zog der Torstyl seinen tragen Lauf. Er sah zum Himmel auf. Die Sterne waren verschwunden. Über den Bergen im Osten wetterleuchtete es. Draußen an der Mauer führte ein breiter Fahrweg vorbei. Jenseits lagen mehrere dunkle Gebäude. Bis zum er-leuchteten Haus waren es fünfhundert Meter den Fahrweg entlang.

Ein Lichtkegel stach durch, die Nacht. Er glitt die Mauerkrone entlang. Surfo fluchte un-beherrscht und ließ sich fallen. Er landete auf der Fahrbahn. Sie hatten ihn

überrascht! Er hatte das Fahrzeug nicht kommen hören. Der Schlagschatten der Mauer verkürzte sich, als der Gleiter mit leise summendem Motor den Fabrikhof überquerte. Sollte er warten, ob die Gardisten vorüberflogen, ohne ihn zu bemerken, oder sollte er Deckung suchen? Er traf die Entscheidung instinktiv. Mit einem mächtigen Satz löste er sich aus dem Schatten der Mauer und schoß über den Fahrweg hinüber.

Das grelle Oval, das der Lichtkegel des Scheinwerfers auf den Boden zeichnete, tanzte zitternd hinter ihm her. Er blickte über die Schulter und sah es auf sich zukommen. Er lief im Streulicht. Hatten die Gardisten ihn schon gesehen? Er warf sich seitwärts und sank zu Boden. Eine Sekunde lang kauerte er reglos, ein formloses, dunkles Objekt. Das Oval rutschte über ihn hinweg. Er schloß die Augen, um nicht geblendet zu werden. Dann sprang er auf und rannte weiter. Eine Gebäudewand ragte vor ihm auf. Er glitt an ihr entlang, bis er das fußseitige Ende erreichte. Gerettet! Wenigstens vorerst ...

Der Scheinwerfer tanzte den Weg zurück, den er gekommen war. Er kreiste suchend, suchte das formlose Objekt, das er vor einer halben Minute erfaßt hatte. Es war verschwunden. Der Lichtkegel schwenkte seitwärts, fuhr an der Mauer entlang, in deren Schutz Surfo Mallagan noch vor kurzer Zeit gekauert hatte.

Er durfte keine Zeit verlieren. Er mußte ihnen entkommen, solange sie noch verwirrt waren. Sie wußten jetzt, daß er hier war. Aber noch hatten sie keine Ahnung, in welcher Richtung er sich bewegte.

38

*

Sie hatten Alarm geschlagen. Der dunkle Himmel wimmelte von Polizeifahrzeugen. Scheinwerferstrahlen leuchteten jeden Quadratmeter Boden ab. Mehrere Fahrzeuge waren gelandet. Die Gardisten standen sprungbereit, nur auf den Hinweis wartend, wo der Flüchtige gesehen worden war.

Im Schatten einer Hecke ruhte Surfo ein paar Sekunden aus. Fünftausend Tali hatte er ausgegeben, um sich in Sicherheit zu bringen, und jetzt war er wieder da, wo er angefangen hatte. Er hätte lachen mögen, wenn ihm nicht so elend zumute gewesen wäre. Die Kräfte gingen ihm aus. In den vergangenen zwanzig Stunden hatte er weiter nichts gegessen als die eine Mahlzeit, die er vom Rasthaus in Engfern mitgenommen hatte. Weit würde er nicht mehr kommen.

Das Wohnhaus, das er von der Mauer aus gesehen hatte, lag noch zweihundert Meter entfernt. Es stand an einer breiten Straße mit zwei gegenläufigen Fahrbahnen, die durch eine Zeile von Bäumen und blühendem Gebüsch getrennt wurden. Dort gab es Deckung. Wenn es ihm gelang, unbemerkt bis zu dem Haus vorzudringen, hatte er eine echte Chance, dem Schleppnetz der Schutzgarde zu entkommen.

Er richtete sich halb hinter der Hecke auf und studierte das Spiel der Scheinwerferlichter. Sie bewegten sich wahllos. Es war unmöglich, vorherzusagen, in welcher Richtung sich der eine oder andere der grellen, ovalen Flecke im nächsten Augenblick wenden würde. Surfo wartete, bis die Masse der Reflexe sich nach Westen zu bewegen schienen, dann preschte er los.

Die ersten Regentropfen schlugen ihm klatschend ins Gesicht, als er die Hälfte der Tanz zurückgelegt hatte. In der Ferne zuckte ein Blitz auf. Murrend rollte Sekunden später der Donner über das Land. Der Regen fiel dichter. Gut so, dachte Surfo.

Der Lichtkegel packte ihn von der Seite her. Plötzlich war die Welt verschwunden, Übrig war nur noch der unglaublich helle Fleck, drei Meter lang und zwei Meter breit, in dessen Bannkreis er sich bewegte, ohne von der Stelle zu kommen. Er sah die Lichter

des Hau-ses nicht mehr, nur noch die unerträglich schmerzende Helligkeit. Er kniff die Augen zu schmalen Schlitzen zusammen, stolperte, fiel, raffte sich wieder auf ...

Er begriff instinktiv, daß der Scheinwerfer ihn verloren hatte. Der Lichtkegel war voraus-geprellt. Niemand hatte damit gerechnet, daß er stürzte. Er warf sich zur Seite, gerade rechtzeitig, um der zurückkehrenden Helligkeit zu entgehen. Laute, dröhnende Stimmen hallten durch die Nacht, übertönten das Geprassel des Regens. Er hörte die platschenden Geräusche schwerer Schritte. Sie kamen von allen Seiten auf ihn zu.

Eine Unebenheit hätte ihn um ein Haar ein zweites Mal aus dem Gleichgewicht gebracht. Er wankte vornüber und prallte gegen den knorriegen Stamm eines Baums. Er hatte die Straße erreicht. Vor ihm erstreckte sich die Baumzeile. Weit voraus schummerte eine einsame Straßenlaterne durch den Wolkenbruch. Blitze zuckten. Krachender Donner füllte die Luft.

Surfo huschte von Baum zu Baum. Er bewegte sich mit letzter Kraft, nur von dem Wunsch beseelt, sich nicht einfangen zu lassen. Er brach sich eine Bahn durch dichtes Gebüsch, zertrampelte ordentlich angelegte Blumenbeete und hörte, wie der Stimmenlärm allmählich hinter ihm zurückblieb.

Er lehnte sich an einen Baumstamm, um zu verschnaufen. Das Herz schlug ihm bis in den Hals, die Beine zitterten, der Regen wusch ihm beißenden Schweiß in die Augen. Das Summen eines Fahrzeugtriebwerks schreckte ihn aus der Benommenheit auf. Ein Gleiter hielt dicht neben ihm, auf der stadteinwärts verlaufenden Fahrbahn. Ein Luk stand offen. Im Innern des Fahrzeugs war es finster. „Mein Freund, du kannst kaum noch auf

39

den Beinen stehen“, drang es aus dem Dunkel. „Steig ein. Ich bringe dich hin, wo du dich ausruhen kannst.“

Die Stimme, woher kannte er nur diese Stimme? Vorsichtig näherte er sich dem Gleiter. Kein einziges Mal kam ihm der Gedanke, die Waffe zur Hand zu nehmen. Er war am Rand der Erschöpfung. Sein Kampfwille war gebrochen. Er wäre in diesem Augenblick selbst zu einem Schutzgardisten ins Fahrzeug gestiegen.

Er taumelte durch das offene Luk, sank in ein weiches Polster, das neu roch. Die Öffnung schloß sich mit leisem Zischen. Das Prasseln des Regens, die Trommelschläge des Donners verstummt. Der Gleiter setzte sich in Bewegung. Ein Scheinwerfer flammte auf und stach durch die glitzernden Regenschnüre hindurch die Fahrbahn entlang.

Surfo setzte sich zurecht. Die Gestalt neben ihm war die eines Kranen. Ein kräftiger Arm reckte sich vorwärts. Klickend wurde die matte Innenbeleuchtung angeschaltet.

Surfos Augen öffneten sich weit, ungläubig.

„Stern ...“, stieß er hervor.

Ein fröhliches Grinsen entstand auf dem kantigen Gesicht des Kranen. „Du erinnerst dich also noch an mich“, sagte er. „Es freut mich, dir helfen zu können, Mit-Schwingen.“

9.

Man setzte Scoutie und Brether eine Mahlzeit vor. Es war lange Stunden her, seit sie Versellus primitives Mittagessen zu sich genommen hatten; aber sie empfanden kaum Hunger. Das Mahl, um etliche Güteklassen besser als alles, war der Tart ihnen je angebo-ten hatten, wurde kaum berührt.

„Das ist also die Bruderschaft“, sagte Brether und schob sein Tablett weit von sich.

Scoutie sah sich um. Die Kranen hatten den Raum verlassen. Sie waren beschäftigt, und ihre Geschäftigkeit hatte irgend etwas damit zu tun, daß Surfo Mallagans

gegenwärtiger Aufenthaltsort ausfindig gemacht werden sollte.

„Bevor du dir die ganze Sache von der Seele redest“, sagte Scoutie auf Chircoolisch, „solltest du in Erwägung ziehen, daß es hier womöglich Abhörgeräte gibt.“

Brether machte eine wegwerfende Handbewegung. „Ach was, Seele“, brummte er. „Es ist einfach, daß ich mir die Bruderschaft anders vorgestellt habe. Da draußen irgendwo liegen zwei tote Prodheimer-Fenken. Wozu war das gut?“

Scoutie nippte mit kleinen Bissen von ihrer Mahlzeit. „Vielleicht verstehen wir das nicht, du und ich. Denke dran, daß wir nur einen Spoodie tragen.“

Brether sah sie an. „Das ist nicht dein Ernst?“

Scoutie schüttelte den Kopf. „Nein. Wenn ich die Wahl hätte, noch einmal zu denselben Bedingungen befreit oder der Schutzgarde ausgeliefert zu werden, dann ...“

Die Tür flog auf. Bandar trat ein.

„Surfo Mallagan ist in Gefahr“, erklärte sie mit harter Stimme. „Die Garde veranstaltet ei-ne Treibjagd auf ihn. Wir brechen sofort auf, um ihn herauszuholen.“

Brether stand auf. „Wohin ...“, begann er.

„Nicht ihr“, fiel ihm Bandar ins Wort. „Ihr bleibt hier. Ihr wäret uns nur...“

Sie vollendete den Satz nicht. Scoutie schob ihren Teller zurück. „Im Weg?“ fragte sie.

Bandar starre sie aus glühenden Augen an. „Nimm es, wie du es nehmen willst“, sagte die Kranin. „Ihr seid Einfachträger. Der Einsatz verlangt Mut, Entschlossenheit und Ent-scheidungsvermögen. Außerdem ist er gefährlich.“

„Ihr seid die lächerlichste Bande von Angebern, die mir je in die Quere gekommen ist“, sagte Scoutie ruhig. „Wenn ihr Surfo aufstöbert, warum, meint ihr, würde er sich euch an-schließen? Ihr seid Kranen wie die, die ihn jagen. Dazu, ihm eure Doppelspoodies zu zei-gen, kommt ihr in der Eile nicht.“

40

Bandar war unsicher geworden. Sie wandte sich zur Tür und rief nach Kersyl. Der hoch-gewachsene Krane trat kurze Zeit später ein. „Die Betschidin hat Bedenken“, sagte Ban-dar.

Kersyl hörte sich Scouties Einwände an. „Das hat etwas für sich“, erklärte er. „Kommt mit uns. Ihr braucht Waffen?“

„Die Prämienjäger haben uns alles Wertvolle abgenommen“, sagte Scoutie.

Kersyl wandte sich an Bandar. „Gib jedem einen Strahler.“

Scoutie hob die Hand. „Ich nehme einen Schocker oder gar keine Waffe“, erklärte sie mit Bestimmtheit.

„Dasselbe gilt für mich“, meldete sich Brether zu Wort.

Kersyl musterte beide mit eigenartigem Blick. Auf Bandars Gesicht spielte ein hochmüti-ges, überlegenes Lächeln.

„Wie ihr wollt - gar keine Waffen“, sagte Kersyl.

*

Es war derselbe Gleiter, mit dem sie gekommen waren. Die Markierungen der Schutzgarde waren abgezogen worden. Kersyl führte das Steuer. Neben ihm saß Bandar, auf der zweiten Bank kauerten Fumont und Yars. Scoutie und Brether hatten es sich im Las-tenabteil so bequem wie möglich gemacht.

Das Funkgerät war ununterbrochen in Tätigkeit. Informationen kamen aus Kallidula. Sur-fo Mallagan war plötzlich verschwunden, angeblich an Bord eines Fahrzeugs, das mitten im Kessel der Schutzgarde auftauchte und den Betschiden entführte. Scoutie hörte, wie Kersyl antwortete: „Die Vorgehensweise kommt mir bekannt vor. Seht euch am Einsatz-punkt eins um.“

„Zwei Späher schon unterwegs“, antwortete die Stimme aus dem Empfänger.

Scoutie war nachdenklich geworden. Das brutale Eingreifen der Bruderschaft bei ihrer Befreiung hatte sie verschreckt, Bandars Überheblichkeit hatte sie abgestoßen. Aber hier saß sie in einem mit vier Kranen bemalten Gleiter, und die Kranen hatten offenbar vor, es mit der gesamten in Kallidula stationierten Abteilung der Schutzgarde aufzunehmen. Es wurde unter der Besatzung des Fahrzeugs wenig gesprochen. Die Stimmung war ernst, entschlossen und voll verhaltener Zuversicht. Das Informationsnetz der Bruderschaft funktionierte mit beeindruckender Präzision. Scoutie zweifelte, daß die Schutzgarde besser als Kersyl darüber informiert war, wo Surfo Mallagan sich im Augenblick aufhielt. Diese Wesen mochten rücksichtslos sein; aber es lag in ihrem Verhalten der Ausdruck einer sicheren, fundierten und unbezweifelbaren Überlegenheit, als seien sie Geschöpfe einer höheren Ordnung, die sich um die Gesetze der „gewöhnlichen“ Welt nicht zu kümmern brauchten. Es war nichts mehr Überhebliches an ihrem Verhalten. Ihre Überlegenheit war etwas Selbstverständliches, immer Dagewesenes; und Scoutie fühlte sich wider ihren Willen beeindruckt.

Kersyl steuerte den Gleiter über eine Brücke ans Ostufer des Flusses.

Über eine einsame, dunkle Straße schwebte das Fahrzeug mit mäßiger Geschwindigkeit flußaufwärts. In der Ferne kam eine zweite Brücke in Sicht. Das Funkgerät trat jetzt selten in Tätigkeit. Die Späher hatten Surfo Mallagans Aufenthaltsort offenbar ausfindig gemacht. Es ging jetzt nur noch um die geeignete Vorgehensweise. Kersyls Anweisungen und Antworten waren knapp, wortkarg. Weder Scoutie noch Brether verstand, was im einzelnen vorging. Nur soviel war klar: das Unternehmen war gefährlich. Surfo war nicht allein. Die Bruderschaftler richteten sich darauf ein, ihn mit Gewalt aus seiner jetzigen Umgebung zu befreien.

„Wo hält er sich versteckt? Wer ist bei ihm?“ fragte Scoutie besorgt.

„Sprich jetzt nicht“, wies Bandar sie mit eisiger Stimme zurecht.

41

*

Sie überquerten die zweite Brücke und gelangten wieder ans rechte Ufer des Torstyl. Scoutie sah einen weiten, hell erleuchteten Platz, der nach Südwesten hin durch ein mehrstöckiges, ausgedehntes Gebäude begrenzt wurde. Auf dem Platz standen Gruppen von Wesen, hauptsächlich Prodheimer-Fenken, in eifriger Debatte begriffen. Es war eine Nacht der Unrast.

Kersyl lenkte nach links in eine schmale, dunkle Straße hinein. Es folgte eine Anzahl rascher Manöver, die Scoutie und Brether gründlich verwirrten. Es schien Scoutie jedoch, als bewegten sie sich ständig in der Nähe des Platzes und des großen Gebäudes.

Auf einem unkrautüberwucherten Hof hinter einem finsternen Haus setzte Kersyl den Gleiter schließlich ab. Es wurde kein Wort gesprochen. Die Kranen starnten unbeweglich in die Dunkelheit. Sie warteten auf etwas, ein Zeichen, eine Meldung. Scoutie wußte es nicht. Es drängte sie, Fragen zu stellen, aber sie hatte Bandars eisige Zurechtweisung noch nicht vergessen. Zum ersten Mal in ihrem Leben empfand sie so etwas wie Haß einem anderen Wesen gegenüber.

„Späher eins“, sagte Kersyl plötzlich.

„Hier eins“, kam es aus dem Empfänger. „Ich registriere Bewegung.“

„Kommen sie heraus?“

„Nein, warte.“ Eine kurze Pause trat ein. Dann: „Die Bewegung findet innerhalb des Hauses statt. Die Signale werden schwächer. Sie entfernen sich...“

„Impulsanalyse“, befahl Kersyl. „Stelle fest, ob sie sich zu ebener Erde bewegen.“

Späher eins antwortete nicht sofort. „Negativ“, ließ er sich schließlich hören. „Abwärts, dann geradeaus - in nordöstlicher Richtung. Keine Signale mehr. Empfindlichkeitsgrenze überschritten.“

Ein Kartenbild leuchtete auf und verbreitete fahle Helligkeit im Innern des Gleiters. Ker-syl beugte sich nach vorne. Sein Finger fuhr die Konturen des Bildes nach. Scoutie erkannte den Umriß des Platzes und unweit davon einen Ort, der mit einer grellroten Eins gekennzeichnet war. Einsatzpunkt eins oder der Standort des Spähers eins, bedeutete das wohl.

„Erkannt“, sagte Kersyl. „Es muß einen geheimen Verbindungsgang geben. Das macht die Sache noch unangenehmer. Wir stoßen vor, Späher eins. Haltet die Augen offen. Es kann sein, daß wir Verstärkung brauchen.“

„Alles klar“, antwortete Späher eins.

*

Kersyl führte sie durch das finstere Haus. Die stickige Luft roch nach Moder, Schimmel und Zerfall. Yars trug eine kleine Handlampe, aus der er hin und wieder einen Lichtblitz vor sich hinfallen ließ; dann traten die Umrisse alter, in sich zusammengesunkener Möbelstücke aus der Dunkelheit. Die Vordertür des Hauses führte auf eine Straße hinaus. Auf der anderen Seite erstreckte sich eine Hofmauer mit einem großen Tor.

Der Krane brachte das kleine Funkgerät, das er am rechten Unterarm trug, in die Nähe des Mundes.

„Späher eins, neue Informationen?“

„Nein, alles ruhig“, hörte Scoutie.

Sie überquerten die Straße. Bandar und Fumont trugen ihre Strahler schußbereit. Wehe dem, der ihnen jetzt in die Quere kam! Scoutie zitterte. Wenn der üble Zufall jetzt einen harmlosen Spaziergänger hierher führte ...

42

Kersyl öffnete das Toschloß. Sie gelangten auf einen schmalen, aber langgestreckten Vorhof. Ein Gleiter stand dort geparkt. Yars untersuchte ihn. „Leer“, meldete er, als er zurückkehrte.

Das Tor hatte sich hinter ihnen geschlossen. Scoutie atmete auf. Ihr hypothetischer Spaziergänger hatte jetzt nichts mehr zu fürchten. Kersyl analysierte den Riegel der Haustür. „Alarmvorrichtung“, murmelte er. Fumont trat vor. Er hielt ein kleines, kastenförmiges Gerät in der Hand und nahm daran ein paar Schaltungen vor. Kleine, bunte Lämpchen leuchteten auf; schließlich gab der Kasten einen piepsenden Ton von sich. Die Tür glitt zur Seite. Die Alarmvorrichtung war neutralisiert. Der ganze Vorgang hatte nicht mehr als zwei Minuten gedauert.

„Vorsicht“, sagte Kersyl, als sie sich durch einen dunklen Flur bewegten. „Dem Kerl ist nicht zu trauen.“

Sein Funkgerät meldete sich. „Ihr seid jetzt in unmittelbarer Nähe“, ertönte die matte Stimme des Spähers eins. „Etwas mehr nach rechts.“

Yars' Lampe blitzte auf und enthüllte den Umriß einer Tür. Sie war nicht gesichert und ließ sich mühelos öffnen. Dahinter lag ein behaglich eingerichteter Raum mit einem niedrigen Tisch und gepolsterten Sitzmatten, wie die Krane sie liebten. Die Decke war über vier Meter hoch. An der schmalen Rückwand stand ein hoher, schlanker Kasten. In der Mitte befand sich eine aus spiegelndem Glas gefertigte Scheibe, auf der bunte Lichter in verwirrendem Rhythmus flackerten. Scoutie erkannte die Funktion des Kastens sofort. Sie hatte Bilder ähnlicher Gegenstände gesehen, vor Wochen, als sie im

Nest der Achten Flotte mit der Kultur der Kranen vertraut gemacht worden waren. Der Kasten war eine al-tertümliche kranische Uhr. Die blinkenden Lichter zeigten dem, der sie zu lesen verstand, die Zeit, die Konstellation der Gestirne, Gezeiten und ähnliche Dinge an.

„Der Kerl hat Geschmack, das muß man ihm lassen“, sagte Kersyl grimmig.

Scoutie hatte keine Ahnung, wer „der Kerl“ war; es beruhigte sie jedoch, zu wissen, daß er nicht Surfo Mallagan sein konnte.

„Wo ist der Geheimgang?“ fragte Bandar. „Nicht etwa hinter der Uhr?“

„Nein, so primitiv ist er nicht“, lachte Kersyl düster. „Außerdem ist es die falsche Wand.“ Er hob den rechten Arm. „Folge meinen Schritten“, sagte er.

„Gemacht“, antwortete Späher eins. „Die anderen sollen stillstehen.“ Kersyl ging langsam an der Längswand entlang, die der Tür gegenüber lag. „Steh!“ sagte Späher eins plötzlich.

Yars trat hinzu. Er hatte den kleinen Kasten wieder in der Hand. Das Gerät piepste und blinke. „Kein einfacher Fall“, murmelte er. Diesmal dauerte es fast fünf Minuten, bis plötzlich ein Teil der Wand zur Seite wichen und einen schmalen, finsternen Durchgang freigab. Scoutie verstand wenig von der Technik, deren sich die Bruderschaftler bedienten. Aber sie begriff, daß ihnen Mittel zur Verfügung standen, die andere, „normale“ Kranen nicht besaßen, und ihr widerwilliger Respekt wuchs.

Hinter der Geheimtür führte eine Rampe in die Tiefe. Kersyl, den Strahler in der Hand, schritt vorsichtig hinab.

„Ihr seid auf dem richtigen Weg“, meldete sich Späher eins.

„Gut“, sagte Kersyl. „Von jetzt an kein Kontakt mehr.“

Der Gang war nicht mehr als anderthalb Meter breit - so schmal, daß die breitschultrigen Kranen sich seitwärts bewegen mußten - aber über drei Meter hoch. Aus der Länge der Rampe schloß Scoutie, daß er unter der Erde dahinführte. Sie zählte dreißig Schritte, dann kamen sie abermals an eine Rampe. Diese wies nach oben. Ein Blitz aus Yars' Lampe schoß vor ihnen her und erfaßte eine Tür hinter einem Absatz am oberen Ende der Rampe. Kersyl schritt hinauf. Hinter ihm kamen Yars und Bandar, dann Scoutie und Brether. Fumont machte den Abschluß.

43

Als sie die Tür erreichten, hörte Scoutie undeutliches Stimmengemurmel. Kersyl lausch-te ein paar Sekunden lang, dann sagte er halblaut: „Hört sich an wie vier oder fünf. Keine unmögliche Situation. Seid ihr fertig?“

„Fertig“, antwortete Bandar entschlossen.

10.

Es war angenehm kühl im Innern des Gleiters. Surfo Mallagan empfand ein Bedürfnis, sich zu entspannen, dem geplagten Körper Ruhe zu gönnen, zu schlafen. Aber die Neugierde ließ ihn nicht los.

„Warum nimmst du dich meiner an?“ fragte er. „Bist du mir gefolgt?“

Sterm beantwortete nur den ersten Teil der Frage. „Wir haben vieles gemeinsam“, sagte er. „Ich bin ein Einsamer wie du. Ich erfuhr, daß die Schutzgarde in Kallidula alle Ai-Mutanten einfängt, um sie zu befragen. Da fielst du mir ein. Daß ich zur rechten Zeit am richtigen Ort war, ist allerdings mehr ein Zufall.“

„Wohin bringst du mich?“ wollte Surfo wissen.

„An einen Ort, wo du dich ausruhen kannst. Du brauchst Ruhe, nicht wahr?“

Fast hätte Surfo genickt. Er riß sich zusammen. Vor lauter Müdigkeit begann er, die Vorsicht zu vergessen. Ein Ai nickte nicht. Auch seine Sprache hatte er vernachlässigt.

Er sprach fließendes Krandhorjan, anstatt sich kurzer, abgehackter Sätze zu bedienen und das charakteristische Schnarren der Kinntasche nachzuahmen. „Ja, ich brauche Ruhe“, sagte er.

Sterm folgte einem komplizierten Kurs durch die Außenbezirke der Siedlung. Surfo war zu müde, um auf die Richtung zu achten. Ein paar Mal sah er die Wasser des Torstyl vor ihnen oder seitwärts aufblinken. Schließlich mußte er ein paar Sekunden lang eingenickt sein. Er erwachte, als der Gleiter mit sanftem Ruck aufsetzte, und sah, daß das Fahrzeug in einem schmalen Hof gelandet war.

Der Krane führte ihn ins Innere des Hauses. Seine Einrichtung sprach von Wohlhaben-heit. Ein hallenähnlicher Gang teilte das Haus in zwei Hälften. Sterm öffnete eine Tür zur Linken. Surfo sah einen modern eingerichteten kranischen Speisesaal mit Geräten für die automatische Zubereitung von Mahlzeiten. Sterm wies ihn an, es sich auf einer Sitzmatte vor dem großen, ovalen Tisch bequem zu machen.

„Ich kann mir vorstellen, wie es um deinen Magen bestellt ist“, sagte er. „Ausgelaugt und leer, aber zu nervös, um Hunger zu empfinden. Ich empfehle dir eine kleine, gut gewürzte Mahlzeit und ein anregendes Getränk. Danach ruht es sich besser.“

„Einverstanden“, schnarre Surfo.

Sterm brauchte nur ein paar Minuten, um das Versprochene herzurichten. Die Mahlzeit bestand aus kleinen, scharf gerösteten Fleischstücken, über die eine pikante Soße ge-gossen war. Das Getränk war prickelnder, kranischer Wein, so kalt, daß kleine Eisstücke darin schwammen. Sterm reichte die üblichen kranischen Eßwerkzeuge, die fast so lang waren wie Surfos Unterarm. Surfo griff zu und erstarnte.

Freundlicher Spott glomm in Sterns großen, dunklen Augen. „Du verrätst mir kein Geheimnis mehr, mein Freund“, sagte er. „Auch wenn ich deine fünffingrigen Hände nicht zu sehen bekommen hätte, wüßte ich, daß du in Wirklichkeit kein Ai-Mutant bist. Sieh dir dei-nen Mantel an. Er hat deine jüngsten Abenteuer nicht gut überstanden. Selbst ungeübte Augen erkennen die Montur der herzoglichen Flotte. Und warum blinkst du nicht mehr? Du tatest es noch, als wir uns in Engfern unterhielten.“

Surfo ließ die große, zweizinkige Gabel sinken. Er dachte an den Tart, dem er für fünftausend Tali einen Gleiter abgekauft hatte, der jetzt zerschellt irgendwo am Fuß der östli-chen Berge lag. Auch der hatte ihn durchschaut. Das Tragen einer Maske erforderte Ge-schick. Müdigkeit aber war die Feindin des Geschicks. Er war wie der Faustkämpfer, der

44

vor Erschöpfung die Arme sinken ließ und dem Gegner das ungeschützte Gesicht als Zielscheibe bot.

Er sah zu dem Kranen auf. „Was jetzt?“ fragte er müde.

„Nimm die Maske ab und iß, wie du es gewöhnt bist“, sagte Sterm.

*

Später saßen sie in einem anderen Raum. Er war behaglich eingerichtet. An einer der Wände stand eine altmodische kranische Blinkuhr. Die unablässige Spielen der Lichter faszinierte Surfo. Er starrte die Spiegelglasscheibe an und war wie hypnotisiert.

„Du bist von der Flotte desertiert“, sagte Sterm, der ihm gegenüber auf einer weich gepolsterten Sitzmatte kauerte. „Du weigerst dich, den Herzögen zu dienen?“

Die Frage überraschte Surfo. Er dachte einen Augenblick darüber nach, dann schüttelte er, wie es seine Gewohnheit war, den Kopf. „Ich weigere mich nicht“, antwortete er. „Mei-ne Gefährten und ich, wir betrachten die Herzöge und die Kranen nicht als Feinde. Wir wurden nicht gefragt, als man uns als Rekruten in die Flotte

aufnahm; aber ich kann nicht behaupten, daß wir uns gesträubt hätten. Es ist nur ...“

Er zögerte. Dann begann er zu erzählen. Von Chircool, von Claude St. Vain, von den Jägern und den „Schiffsbewohnern“, vom Raumschiff der Ahnen und von dem Wrack, das sie auf dem Planeten der Königsblüten gefunden hatten.

„Siehst du, wir haben neben unserer Pflicht gegenüber den Herzögen unsere eigene Mission“, schloß er. „Wir haben uns zur Aufgabe gemacht, herauszufinden, wie sich das Schicksal der SOL und ihrer Besatzung erfüllte. Es gibt nur eine Instanz, die uns die Antwort geben kann: das Orakel der Herzöge. Und wenn wir die Antwort wissen, müssen wir sie nach Chircool tragen und unseren Brüdern und Schwestern dort berichten, was wir erfahren haben. Daß es keinen Sinn mehr hat, auf die Rückkehr der SOL zu warten. Daß Chircool ihre Welt ist, mit der sie sich abfinden müssen.“

Er sprach eindringlich. Die Müdigkeit war von ihm abgefallen. Verborgene Kräfte wurden mobilisiert, während er über die Dinge sprach, die ihn zutiefst bewegten. Sterm hatte ihm aufmerksam zugehört und ihn mit keinem Wort unterbrochen. Jetzt sagte er:

„Vielleicht kann ich euch dem Ziel ein paar Schritte näher bringen. Ich bin nicht ohne Einfluß im Reich der Herzöge. Ich bringe dich jetzt dorthin, wo du dich ausruhen kannst. Ich bitte dich, erschrick nicht über das, was du zu sehen und zu hören bekommst.“

Die Worte berührten Surfo eigenartig. Er sah aufmerksam zu, als der Krane zur Wand trat und dort einige Hantierungen verrichtete. Ein schmaler Teil der Wand glitt beiseite. Ein hoher Gang tat sich auf. Eine Rampe führte mehrere Meter weit in die Tiefe. Sterm schritt voran. Als die Geheimtür sich hinter ihnen schloß, füllte undurchdringliche Finsternis den engen Korridor. Surfo richtete sich nach dem Geräusch der Schritte des Kranen. Nach einer Weile ging es wieder aufwärts. Ein schwaches Licht glomm auf. Surfo sah eine Tür. Sterm legte die Hand auf den Türrahmen. Die Tür glitt beiseite. Surfo blickte halb geblen-det in einen hell erleuchteten, weiten Raum. Er sah drei hochgewachsene Kranen, die blaue Uniformen trugen und eine eindeutig respektvolle Haltung annahmen, als sie seinen Begleiter Sterm erblickten.

Surfo erstarrte. Die Tür schloß sich hinter ihm. Er wandte sich an Sterm.

„Die Schutzgarde ...“, ätzte er.

Sterm machte die Geste der Bejahung.

„Ja. Wir sind im Quartier der Schutzgarde.“

Surfos Hand verkrampte sich um die gummiartige Maske, die er in der Tasche trug.

„Du bist... Sterm?“ fragte er.

„So wurde ich in meiner Jugend genannt“, kam die ernste Antwort. „Heute kennt man mich unter dem Namen Barkhaden.“

45

*

„Du warst mir von Anfang an auf den Fersen“, sagte Surfo düster.

Sie saßen in einem kleinen, hohen Zimmer abseits des Dienstraums. Die Tür stand offen. Die Gardisten waren damit beschäftigt, die allgemeine Jagd auf Ai-Mutanten abzubla-sen. Barkhaden hatte es ihnen befohlen.

„Ich hielt euer Auftreten in Gruda für einen Trick“, antwortete der Krane. „Ihr wolltet uns weismachen, euer Ziel sei der Raumhafen und ihr hättet keine besseren Masken als die Umhänge der Bußbrüder. Gleichzeitig verschwand der Bildhauer Neri-durr, nachdem sein Haus auf rätselhafte Weise in Brand geraten war. Zuviel Zufälle. Wenn ihr unsere Auf-merksamkeit nach Norden lenken wolltet, dann wart ihr wahrscheinlich nach Süden un-terwegs. Ich sah mich entlang der Hauptverkehrsstraße zwischen Gruda und Unadern um. Dabei stieß ich auf dich. Deine Maske war gut. Aber ich hatte erfahren,

daß du am Nachmittag einem Straßenbautrupp technische Hilfe geleistet hattest. Das tut kein Ai. Ich beschloß, ein Auge auf dich zu haben. Als ich von den Ereignissen des vergangenen Ta-ges erfuhr, war ich meiner Sache sicher. Meine Informanten hörten von dem eigenartigen Besucher, den der Besitzer einer Reparaturwerkstatt an diesem Abend hatte. Bald darauf wurde Alarm geschlagen, weil am Fuß der Westberge einer, der offenbar unerkannt blei-ben wollte, um ein Haar ein Fahrzeug der Schutzgarde gerammt hätte. Ich fing an, mir die Dinge zusammenzureimen. Das Informationsnetz der Garde steht mir zur Verfügung. Ich war einigermaßen sicher, daß ich dich würde aufgreifen können, wenn ich mich nur zur rechten Zeit am richtigen Ort aufhielt.“

Surfo nickte. „Die Worte habe ich zuvor gehört.“ Er seufzte. „Auf Keryan wird viel über dich gesprochen. Man hat Respekt vor dem Jäger der Herzöge. Ich war darauf bedacht, mich vor dir in acht zu nehmen. Aber ich erwartete keine großen Schwierigkeiten. Ich tra-ge zwei Spoodies. Ich glaube, ich verließ mich zu sehr auf meine überlegene Denkfähig-keit.“

Barkhaden lächelte. Dann beugte er sich nach vorne, so weit, bis sein Kopf auf derselben Höhe war wie Surfos Augen. Die Hände teilten die dichte, braune Mähne.

„Sieh her“, sagte er.

Surfo sah den vernarbten Einschnitt und die Verfärbung der Schädelhaut. Sie war weit-aus größer als bei einem normalen Kranen.

„Auch du ...“, stieß er hervor.

„Auch ich“, antwortete Barkhaden. „Ich bin ein Doppelträger.“

„Der Jäger der Herzöge steht außerhalb des Gesetzes!“

„Der Jäger dient dem Gesetz. Er braucht Beweglichkeit. Er darf gegen einzelne Bestim-mungen des Gesetzes verstößen, solange er seine Verpflichtung dem Gesetz als ganzem gegenüber nicht vergißt.“ Barkhaden war so ernst, wie Surfo ihn bis jetzt noch nicht gese-hen hatte. „Du und deine Freunde, ihr seid auf dem Weg zur Bruderschaft?“

„Die Bruderschaft ist die einzige Organisation, von der wir in unserer Lage Hilfe erwarten können“, verteidigte sich Surfo.

„Die Bruderschaft ist böse!“ Der Jäger spie das Wort förmlich aus. „Sie verachtet das Orakel und hat den Herzögen den Krieg angesagt. Die Bruderschaft zielt auf die Zerstö-
lung der gegenwärtigen Ordnung ab. Hat sie Erfolg, dann erzeugt sie Anarchie und Cha-os.“

Barkhaden spielte mit einem kleinen Schreibgerät auf dem niedrigen Arbeitstisch. „Du brauchst die Bruderschaft nicht mehr“, sagte er. „Für deinen Transport nach Kran wird gesorgt, sobald wir deine beiden Freunde gefunden haben.“ Er lächelte plötzlich. „Ich könnte mir vorstellen, daß das Orakel von Krandhor sehr an dir interessiert ist, an dir und deinen Freunden.“

46

Surfo sah ihn überrascht an. Er kam nicht dazu, eine Frage zu stellen; denn Barkhaden fuhr fort: „Was brauchst du noch? Hast du Vorbereitungen zu treffen, Dinge zu erledigen?“

„Spottlos“, entfuhr es Surfo. „Ein echter Ai-Mutant. Er wurde früh am Abend eingefangen und hier hergebracht. Er ist...“

„Unschuldig“, fiel ihm der Jäger ins Wort. „Ich weiß. Er wurde kurze Zeit später wieder entlassen und dorthin zurückgebracht, wo man ihn auflas, damit ihm die aufgebrachten Prodheimer-Fenken nichts anhaben konnten.“

Surfo atmete auf.

Das Gebäude erzitterte unter dem Donner einer mächtigen Explosion.

*

Surfo wurde zur Seite geschleudert. Er prallte mit voller Wucht gegen eine Wand und kam taumelnd, halb bewußtlos wieder auf die Beine. Staub und Qualm erfüllten das Blick-feld. Im Hintergrund zuckten Flammen. Verwundete stöhnten irgendwo im Dunst beweg-ten sich rasche Schritte.

Barkhaden lag halb unter seinem Schreibtisch begraben. Seine Montur war weiß von Mörtel, das Gesicht schmerzverzerrt. Er arbeitete sich unter dem Hindernis hervor. Ein kurzläufiger Schocker erschien in seiner Hand. „Die Bruderschaft“, knurrte er zornig. „Geh in Deckung, Betschide!“

Ein Strahler entlud sich knallend. Eine grellweiße Feuerzunge stach durch den Qualm. Ein Krane schrie auf. Eine hochgewachsene Gestalt schlüpfte sich aus dem Dunst. Ein zweites Mal knallte der Strahler. Barkhaden sank in sich zusammen, eine häßliche Brandwunde auf der Brust. Er war nicht mehr zum Schuß gekommen.

„Du dort...“, bellte der Krane.

Eine zierliche Silhouette tauchte neben ihm auf. „Scoutie!“ Krächzend brachte er den Namen über die Lippen. Er hatte den Mund voller Staub. Jemand packte ihn an der Schul-ter und zog in grob aus den Trümmern des Raumes, in dem er mit Barkhaden gesessen hatte. Surfo warf einen Blick rückwärts. Der Jäger bewegte sich schwach. Er war nicht tot!

Der grobe Griff um seine Schulter lockerte sich. Plötzlich waren Scoutie und Brether an seiner Seite. Er stolperte über reglose Körper, die am Boden lagen, und sah die staubbe-schmutzten, blauen Uniformen der Schutzgarde. Einer der Toten hatte den Schocker noch in der Hand, den Finger über dem Auslöser gekrümmmt.

Eine schmale Tür, die abwärts führende Rampe. Hier war er zuvor gewesen. Die Luft wurde klarer, leichter zu atmen. Eine kranische Stimme, die in dem schmalen Korridor ein merkwürdiges Echo erzeugte, dröhnte: „Schnell! In spätestens zwei Minuten bekommen sie Verstärkung.“

Es wurde hell. Surfo erkannte das Zimmer mit der Blinkuhr wieder. Er ging quer durch das Gebäude hindurch, über den Hof, durch das Tor, hinüber auf die andere Straßenseite. Abermals Dunkelheit. Muffige, von Schimmelgeruch erfüllte Luft. Surfo hatte tausend Fra-gen auf der Zunge und keine Zeit, auch nur eine einzige auszusprechen. Irgendwo heul-ten Sirenen. Seine Gedanken wirbelten. Er wurde in einen Gleiter geschoben. Das Fahr-zeug startete mit einem mörderischen Ruck. Die Lichter der Stadt tauchten auf und wur-den zu ineinanderfließenden Leuchtbahnen, als das Fahrzeug mit Höchstwerten be-schleunigte.

Eine leicht verzerrte Stimme, die aus einem Lautsprecher zu kommen schien, sagte: „Hier Späher eins. Alles in Ordnung. Wir legen falsche Orterspuren. Ihr seid in Sicherheit.“

*

47

Der Alptraum war vorüber. Sie saßen in einem hell erleuchteten Raum mit zierlichen, prodheimischen Möbelstücken. Vor ihnen standen Becher mit dampfend heißen Getränken. Es war Surfos zweiter Becher. Das Getränk entspannte ihn und erfüllte ihn mit einem Gefühl der Zufriedenheit. Es war mit Drogen versetzt; aber das störte Surfo nicht.

Der Krane, der sich Kersyl nannte, musterte ihn mit freundlichem Blick. „Die Bruderschaft breitet sich aus“, sagte er. „Du bist der erste Betschide, der ihr angehören wird.“

„Ich - und meine beiden Freunde“, antwortete Surfo.

Scoutie und Brether saßen abseits. Kersyl wandte den Kopf und sah zu ihnen hinüber. „Du und deine Freunde“, bestätigte er. „Wir verbringen den Rest der Nacht und den morgigen Tag in diesem Haus. Morgen, nach Einbruch der Dunkelheit, machen wir uns in Richtung Unadern auf den Weg. Sargamec will euch sehen.“

Der Unterton der Ehrfurcht, mit der er den Namen aussprach, war unüberhörbar. Surfo musterte die drei übrigen Kranen: Yars, Fumont und Bandar. Ihre Augen leuchteten, als sie den Namen hörten.

„Wer ist Sargamec?“ fragte er.

Kersyls Blick verfinsterte sich für den Bruchteil einer Sekunde. Es war, als faßte er die Frage als Beleidigung auf. „Ich vergesse, daß du dich im Reich der Kranen nicht auskennst“, sagte er und ließ von neuem das freundliche Lächeln sehen. „Sargamec ist das Haupt der Bruderschaft. Er weiß von euch. Er verlangt, daß ihr ohne Maske vor ihm erscheint. Er hat noch nie einen Betschiden von Angesicht zu Angesicht gesehen.“

Surfo nickte gelassen. „Wir verzichten gerne auf die Masken“, antwortete er.

Im Hintergrund meldete sich ein Lautsprecher zu Wort.

„Späher eins an Kersyl. Die Lage ist klar: die Garde sucht nordwärts, im Raum zwischen Kallidula und Engfern. Ihr seid sicher.“

Kersyl wandte sich um und fragte in Richtung des Funkgeräts: „Was hört man von Bark-haden?“

„Ist schwer verletzt. Man weiß nicht, ob er gerettet werden kann.“

„Die Hölle mag ihn verschlingen!“ knurrte Kersyl. Der Empfänger schaltete sich mit leisem Knacken ab.

„Ich bin so müde, daß ich nicht mehr geradeaus sehen kann“, sagte Surfo, nachdem er seinen zweiten Becher geleert hatte. „Sag mir, wo ich mich ausruhen kann.“

Den drei Betschiden wurde ein gemeinsamer Schlafräum angewiesen. Die Prodheimerischen Schlafgestelle waren entfernt worden. Weiche Matten bedeckten den Boden. Surfo streckte sich aus und verschränkte die Hände unter dem Kopf. Scoutie und Brether saßen mit untergeschlagenen Beinen vor ihm.

„Macht euch keine große Hoffnung, ihr beiden“, sagte Surfo gähnend. „Wenn ich die Augen zumache, wache ich erst in vierzig Stunden wieder auf.“

„Es ist gut, daß du wieder da bist“, sagte Brether. Und da Brether für alles, was er sagte, einen guten Grund hatte, fügte er hinzu: „Kersyl und seine Leute behandeln Scoutie und mich wie Geschöpfe zweiter Klasse. Du wirst ihnen den nötigen Respekt beibringen, nicht wahr?“

„Ich versuch's“, brummte Surfo.

„Und irgendwann erzählst du uns, wie es dir unterwegs ergangen ist“, sagte Scoutie.

„Damit kann ich gleich anfangen“, antwortete Surfo.

Aber er fing nicht an. Er dachte an die beiden Prodheimer-Fenken, die bei Scouties und Brethers Befreiung erschossen worden waren. Er dachte an Barkhadens und das Gespräch, das er mit ihm geführt hatte. An die Explosion und an die toten Gardisten, die sich nur mit ihren Schockern hatten wehren wollen, während sie mit Explosivkapseln und Strahlern angegriffen wurden.

Und er fragte sich, ob er wirklich da war, wo er sein wollte.

48

Aber am Schluß machten seine Gedanken sich selbständig und tanzten einen wirren Reigen. Die Bilder wurden ihm schwer. Er schloß die Augen und schlief noch in derselben Sekunde ein.

ENDE

