

**In den Händen der Bruderschaft**

*von HANS KNEIFEL*

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 Jahr 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 auf dem Planeten Keryan. Nach ihrer Desertion werden sie systematisch gejagt, und schließlich landen sie IN DEN HÄNDEN DER BRUDERSCHAFT ...

Die Hauptpersonen des Romans:

Surfo Mallagan, Brether Faddon und Scoutie - Die drei Betschiden in den Händen der Bruderschaft.

Sargamec - Chef der Bruderschaft auf Beryan.

Breborn - Herr von Keryan.

Carderhör und Lyrst - Rivalen um Breborns Nachfolge.

1.

Kalter Zorn erfüllte Carderhör.

Sie hatte hoch gespielt, und im Moment sah es aus, als habe sie alles verloren. Als Breborn in ihr Gesicht starrte, wußte er, daß sie Aufregung und Ärger provozieren wollte. Der Krane Breborn, der Keryan regierte, nahm die unausgesprochene Kampfansage mit phlegmatischer Ruhe an. Heute war er entschlossen, die Erfahrung seines Alters auszuspielen.

„Was kann ich für dich tun, schönste Carderhör?“ fragte er rau. Ihre großen Augen funkelten vom Bildschirm herunter in seine Richtung. Vor ihr standen die Teile einer komplizierten Feinschmeckermahlzeit aus vielen Gängen.

„Es ist dir nicht gelungen“, fauchte sie ihn an, „die drei Deserteure von der TRISTOM festzuhalten!“

Breborn führte die Geste der Unschlüssigkeit aus. Sein Gesicht verzog sich zu einem widerstrebenden Grinsen.

„Ich kann weder gleichzeitig an jeder Stelle Keryans sein noch die raffinierte Verkleidung der Betschiden durchschauen“, schränkte er gelassen polternd ein.

„Deine Schutzgarde hat Tausende von überbezahlten Beamten“, fuhr sie ihn hart an. Er ging aus guten Gründen nicht auf ihren energischen Tonfall ein und entgegnete:

„Offensichtlich waren sie bis auf eine Ausnahme der geistigen Potenz eines Doppelträgers nicht gewachsen!“

„Die Ausnahme, der Jäger Barkhaden, liegt verletzt in der Klinik und ringt mit dem Tode“, bellte sie und schüttelte ihre buschige, goldfarbene Mähne. Die Haarspitzen waren modisch schwarzweiß getönt. Eine animalische Wirkung strahlte von Carderhör aus. Entschlußkraft, Reichtum und Willkür sprachen aus jeder Geste. Ihn, Breborn, vermochte sie heute längst nicht mehr so zu beeindrucken - so wie vor vielen Jahren. Er war zu alt geworden, zu abgeklärt. Inzwischen kannte er eine Vielzahl ihrer geheimen Laster. Er setzte ein herablassendes Lächeln auf und empfahl krächzend:

„Wende dich an den ehrgeizigen Chef der Ordnungsbehörde. Er wird dir erklären, wie es zu der bedauerlichen Panne gekommen ist.“ Er streckte den Arm aus, um die Sichtverbindung zu löschen. Drüben, auf dem anderen Ufer des Torstyl, würde Carderhör in ihrem palastartigen Haus toben. Es war nicht mehr seine Sache. Ihr Zorn berührte sie nicht, auch wenn sie einen Großteil aller Tali verwaltete, die je auf diesem Planeten verdient worden waren. Er mußte natürlich einkalkulieren, daß auch sie es auf sein Amt abgesehen hatte. Den Zeitpunkt, an dem er seinen Sessel räumen würde, bestimmte allerdings er selbst - oder einer der Herzöge.

„Wir sprechen uns noch, Breborn“, rief sie in mühsam unterdrückter Wut. „Die Sache ist noch nicht ausgestanden.“

„Daran zweifle ich nicht. Unser Treffen wird mir, wie immer, ein uneingeschränktes Vergnügen sein“, bellte er in kaum spürbarer Ironie zurück. Er seufzte und sah das Bild der jungen Kranenfrau auf dem Schirm verblassen.

„Ein Ereignis geringer Bedeutung“, sagte er zu sich selbst. „Sollen sich andere mit den Deserteuren beschäftigen. Lyrst, beispielsweise, dem die Ehre ihres nächsten Anrufs zuteil werden wird, und der auch nur meinen Sessel in den Augen hat.“

Für Breborn bestand allerdings nicht der geringste Zweifel, daß trotz aller bizarren Einzelheiten ihres Lebenswandels und der gegenseitigen Eifersucht zwischen Carderhör und Lyrst seine beiden Gegner ebenso loyale Anhänger der Herzöge von Krador waren wie er selbst. Sicher war aber auch, daß die sogenannte Bruderschaft, mit Sargamec auf Keryan an ihrer Spitze, höchst gegenteilige Ziele hatte. Niemand kannte Sargamec. Es gab kein Dossier, keine Aufzeichnungen über ihn. Alles, was man wußte, deutete direkt darauf hin, daß die Bruderschaft hartnäckig gegen die Herzöge von Krador kämpfte.

Zumal die Mitglieder dieser verbrecherischen Bande durch ihren Überfall bewiesen hatten, daß sie bedenkenlos Sargamecs Befehlen gehorchten.

Daß die Bruderschaft das Quartier der Schutzgarde gestürmt und teilweise zerstört hatte, wußte inzwischen fast jedermann auf Keryan. Die Fahndung nach den drei Deserteuren war bis zu diesem Augenblick völlig im Sand verlaufen. In Unadern, ganz besonders in dieser Hafenstadt, verbreiteten sich Gerüchte mit kosmischer Geschwindigkeit. Selbst über die mehr trennenden als verbindenden Brückenkonstruktionen des Torstyl hinweg waren die Gerüchte gedrungen.

Der Jäger der Herzöge, Barkhaden, lag schwer verletzt im Hospital. Aber die Geheimnisse von Unadern hatten nicht nur mit der Bruderschaft zu tun. Feine Fäden zogen sich unsichtbar zwischen vielen Kranen; ein unsichtbares Netz, das in den Anfangsjahren der Herzöge und des Orakels von Krador gesponnen worden war.

Auch zwischen Carderhör und Lyrst existierte ein solcher Faden.

Als der diensttuende Bildfunke erschreckt von der Bedeutung und dem Zorn Carderhørs ihren Bildanruf in den Arbeitsraum schaltete, bot sich den Augen der Kranenfrau die hektische Umgebung, in der Lyrst residierte.

Gardisten kamen und gingen. Sie legten Meldungen ab, sprachen miteinander oder mit Lyrst und nahmen neue Befehle entgegen. Lyrst, ein breitschultriger Krane mit auffallend buschiger Mähne, saß in der Uniform der Garde vor dem Tisch und hob den Kopf.

„Sehe ich recht?“ fragte er überrascht und bedeutete seinen Leuten, den Raum zu verlassen. Er kannte Canderhör seit langer Zeit, aber ihren Anruf hatte er wirklich nicht erwartet. Schließlich war sie seine direkte Konkurrentin und verfügte über unbeschränkte Finanzmittel.

„Keine Ausflüchte, Gardist!“ knurrte sie und nahm mit einer zweizinkigen Gabel ein Stück halbrohes Fleisch aus einem Schälchen. „Brebörn verwies mich an dich. Der Alte kultiviert sein Phlegma.“

„Das tut er seit Jahren“, gestattete sich Lyrst heiser einzuschränken, „was kann ich für dich tun?“

Ihr Zorn schien echt zu sein. Der Ruf Carderhørs war ihm bekannt. Er zweifelte nicht daran, daß etwa die Hälfte der Gerüchte zutraf - aber welche Hälfte?

„Die drei Fremden sind dir entkommen!“ stellte sie fest.

„Richtig. Nach meinen neuesten Informationen sind sie von der Bruderschaft befreit und nach Unadern gebracht worden, also in deinen Einflußbereich“, antwortete Lyrst rau und fügte hinzu: „Warum dieses starke Interesse an drei betschidischen Deserteuren? Willst du dich qualifizieren?“

Canderhör war unermeßlich reich, in der Gegenüberstellung mit Lyrsts Einkommen jedenfalls. Sie wohnte zudem im Mündungsdelta auf der richtigen Seite des Torstyl. Der breite Mündungsteil des Flusses, dessen Wasser voll war von langgestreckten periodischen Inselchen, wälzte sich durch Unadern und war Teil eines natürlichen Wasserhafens. Das Ahyr-Meer begann hinter einer Handvoll verstreuter Inselchen und verdiente, obwohl nicht sonderlich groß, diese Bezeichnung durchaus. Canderhørs palastähnliches Haus stand zwischen den luxuriösen Bauten hoher Beamter, verdienter Raumfahrer und aller anderen reichen Geschäftsleuten.

Carderhör antwortete kratzig:

„Ich mag es nicht, hereingelegt zu werden. Du weißt also trotz deiner vielen Gardisten nicht, wo die Betschiden sind?“

„Ich kann mir nur denken, daß sie sich in der Gewalt von Sargamec befinden“, gab er zurück. Er wußte tatsächlich nichts. Er rechnete allerdings damit, in Kürze über mehr Informationen verfügen zu können. Seine Männer waren überall, seine Zuträger hielten auch in den Nächten die Augen offen.

„Ich kann mir auch vieles denken“, schnarrte sie. Lyrst sah in ihr Gesicht und war verblüfft. Obwohl sie von außergewöhnlicher Schönheit war, gab es mehr als einen Zug in ihrem Gesicht, der ihn warnte und abstieß. Raffinesse paarte sich mit einer deutlichen Spur von Grausamkeit. Also stimmten die Gerüchte doch, registrierte er befriedigt. Sie fuhr fort:

„Aber ich möchte es genau wissen! Die Fremden sind wichtig, denn sonst würden sich nicht mehrere einflußreiche Gruppierungen um sie reißen!“

Lyrst versicherte kühl und der Wahrheit entsprechend:

„Die Schutzgarde sucht drei Deserteure der TRISTOM. Ihnen wird eine Serie unterschiedlicher Straftaten zur Last gelegt. Unter anderem der Vorwurf der Doppelträgerschaft. Auch er besteht zu Recht, wie mir der Jäger versicherte. Ich kann daran nichts Exotisches sehen.“

„Stimmt es, daß sie Barkhaden verletzt haben?“ bellte sie.

„Er liegt versorgt in einer Klinik. Vermutlich ist er im Kampf gegen Mitglieder der Bruderschaft verletzt worden“, sagte Lyrst knapp, „aber es ist ebenso denkbar, daß die Betschiden ihn angeschossen haben.“

Wie nahezu jeder Krane war Carderhör ebenso wie Lyrst entschlossen, mit aller Kraft und Entschlossenheit durchzusetzen, was sie sich vorgenommen hatten. Lyrst erklärte mürrisch:

„Ich werde in Unandern jedes Haus und jeden möglichen Schlupfwinkel durchsuchen lassen. Binnen kurzer Zeit haben wir die Fremden. Entweder alle drei oder auch nur den Doppelträger.“

„Ich halte nichts von einem massiven Einsatz der Schutzgarde!“

„Ich auch nicht“, pflichtete er ihr widerwillig bei. „Aber fast alle Beamten sind praktisch nur auf dieses Problem angesetzt.“

„Du bist sicher, daß sie euch nicht wieder entwischen? Vorausgesetzt, ihr findet sie. Gegen Sargamec scheinen deine Leute wenig Chancen zu haben.“

„Du bist hervorragend informiert“, sagte Lyrst mißmutig. „Weißt du, wo Sargamec haust? Zweifellos in einem Unterschlupf der Bruderschaft. Wo ist dieses Versteck?“

Carderhör warf ihr Eßbesteck wütend zwischen die klirrenden Schälchen und Teller.

„Ich bin sicher, daß es sich auf der anderen Seite des Flusses befindet. Irgendwo in den Ruinen!“

„Also nicht auf derjenige Seite, auf der dein Palast steht“, riskierte Lyrst zurückzutragen. Trotzdem beeindruckte ihn der unermessliche Reichtum, über den sie jederzeit verfügen konnte. Er hingegen konnte nur Ehrgeiz und Tüchtigkeit einsetzen.

„Natürlich nicht! Ich habe keine Beweise - bisher bin ich ihm noch nicht auf die Spur gekommen. Einwandfrei gehören die Bruderschaft und die Deserteure zusammen. Findet die Betschiden, dann habt ihr auch die Bruderschaft.“

Oder denkst du etwa, daß es mir nur um persönlich Belange geht?“

„Ich zweifle nicht an deiner Loyalität“, sagte er steif. „Schließlich schreiben wir nicht das erste Jahr der Kolonisation und Ausdehnung.“

„Nein. Trotzdem gehen im dreihundertdreißigsten Jahr Herzog Lugos seltsame Dinge vor. Gelingt es der Bruderschaft, durchzuführen, was sie vorhat, kann uns das in die vergessenen Anfangsjahre zurückkatapultieren. Niemand will das. Nur keinen Bürgerkrieg. Was wirst du also tun, Lyrst?“

„Zuschlagen, sobald wir wissen, wo sich die Fremden verstecken“, knurrte Lyrst.

„Denke daran!“ bellte sie, „daß große Aktionen fast niemals den gewünschten Effekt haben. Leise und schnell! Ich werde mich auf meine Art um das Problem kümmern.“

Lyrst sprang vor Überraschung fast senkrecht aus dem Sessel.

„Du? Ausgerechnet du? Ah, ich begreife. Du setzt die Mitarbeiter in deinen Filialen ein und den Vorteil unbeschränkter Geldmittel...“

„Und meine Erfahrung. Zusätzlich noch andere Hilfsmittel. Ich halte dich auf dem laufenden.“

Er machte die Geste der Zustimmung und sagte:

„Ich rechne damit. Es wird nicht lange dauern, dann haben wir beide. Die Fremden und die ‚Brüder‘ samt dem unbekannten Chef.“

Der Bildschirm wurde abgeschaltet.

Lyrst sagte sich, daß die Aufregung über die seltsamen Fremden jetzt einen neuen Höhepunkt erreicht hatte. Sogar die reichste Frau Keryans ließ die Betschiden jagen. Glücklicherweise waren sich alle bisher Beteiligten über das gemeinsame Ziel einig. Lyrst stand auf, stemmte seine langen Arme von der Schreibtischplatte hoch und ging zum Panoramafenster.

Er blickte hinaus und sah die Lichterflut der Stadt. Die Monde Herkeys und Andor standen am Nachthimmel, das silbern schimmernde Licht der Scheiben spiegelte sich im Wasser des Torstyl.

„Ausgerechnet als Ai-Mutant verkleidete sich der Doppelträger“, sagte Lyrst grimmig zu sich selbst. Letzte Einzelheiten hatte ihm der schwerverletzte Jäger mitteilen können. Sei-

ne Beamten waren ausgeschwärmt. Er wartete auf die erste Information, die ihm weiterhelfen konnte. Befanden sich die Betschiden wirklich im Schutz der Bruderschaft? Wo steckte deren rätselhafter Chef Sargamec? Gab es wirklich ein Geheimnis der Ruinen? Summende Geschäftigkeit lag über dem Tal, das der Fluß zerschnitt. Irgendwo waren die Gesuchten versteckt.

Alle anderen Probleme mußten warten. Das nächste Problem dieser Art war die Nachfolge Breborns. Er, Lyrst, bewarb sich darum ebenso ehrgeizig wie Carderhör. Rücksichtslos würde sie selbst den kleinsten Vorteil ausnutzen. Er durfte es nicht zu einem Erfolg für sie kommen lassen! Er kratzte den dunkelbraunen Pelz seiner Unterarme, dann tippte er eine Kobination in die Tastatur des Bildgeräts; eine Folge kryptischer Krandhorjan-Lettern und einige Zahlen.

Sofort zeichnete sich ein Bild ab. Ein Mousur erschien und zwitscherte:

„Was kann ich für dich tun? Mein Herr ist nicht da. Wurde überraschend weggerufen.“

Nachdenklich betrachtete Lyrst das Wesen vom Planeten Erx-Argaz, das mit zwinkern-den Augen zurückstarrte.

„Sorghyr ist also nicht da!“ stellte er knarrend fest. „Wo ist er?“

„Weiß nicht. Was darf ich ausrichten?“

Der Mousur hatte mit seiner Vogelstimme einige Schwierigkeiten, verständliches Krandhorjan zu sprechen. Trotzdem verstand ihn der Chef der blaugekleideten Schutzgarde. Er sagte ruppig:

„Er soll versuchen, mich bald am gewohnten Punkt zu treffen. Klar?“

„Welchen Namen hast du, Herr Krane?“

„Lyrst, du Idiot!“ bellte er. Er schaltete die Verbindung ab. Gerade noch hörte er über den Lautsprecher, wie der Mousur schrillte:

„Selbstverständlich. Lyrst. Richte ich aus.“

Daß Sorghyr, der ehemalige Doppelträger-Jäger der Herzöge, einen Abend nicht in seinem Haus verbrachte, war, zwar möglich, aber höchst selten. Lyrst würde die Sache in seine eigenen Hände nehmen müssen. Deckte er die Umtriebe der Bruderschaft auf und verhaftete ihren Kopf, war der Weg zum Sessel Breborns mit dem silbergrauen Fell ein gutes Stück kürzer geworden.

Dasselbe galt allerdings auch für Carderhör mit ihrem brennenden Ehrgeiz.

\*

Der Boden war mit einer weichen Schicht flammend gestreifter Teppiche bedeckt. Die vier Meter hohen, schlanken Fenster standen halb offen und boten einen herrlichen Blick auf den Park. Hinter den Wedeln, Blättern und Stämmen der riesenhaft und üppig wuchernden Pflanzen waren mehrfarbige Beleuchtungskörper versteckt. In ihrem Licht bewegten sich Blumen und Blüten. Die Wasserstrahlen bizarrer Brunnen und Fontänen schimmerten perlenartig. Jede Einzelheit war speziell darauf ausgerichtet, den Reichtum Carderhørs deutlich erkennen zu lassen.

Mit bedächtigen Schritten bewegte sich Sorghyr über den breiten Pfad zwischen Park-  
eingang und dem vorspringenden weißen Dach des Hauses. Schlanke Säulen waren von Kaskaden intensiv riechender Blüten bedeckt. Sorghyr, ein alter Krane mit grauem Fell, ließ sich nicht beeindrucken. Sein Ziel lag woanders. Carderhørs Reichtum würde ihm den Weg dorthin zu ebnen helfen. Er hob einen Arm in die Richtung einiger Überwachungslin-  
sen und murmelte rau:

„Licht des Universums! Mitunter übertreibt sie's. Ich bin es, Sorghyr!“

Ihre Stimme aus einem versteckten Lautsprecher knarrte hart:

„Ich habe dich erwartet. Den Weg kennst du ja.“

„Und wie immer wundere ich mich, daß du in diesem prunkvollen Haus allein lebst“, antwortete der alte Jäger ohne innere Teilnahme.

Türen öffneten und schlossen sich vor und hinter ihm. Ganz zuletzt schob der Krane endlich die letzte Tür, eine Stahlplatte mit prachtvollen Intarsienverzierungen, hinter sich in die magnetischen Halterungen. Er lehnte sich mit seinem breiten Rücken dagegen.

Zehn Schritte von ihm entfernt saß Carderhör vor ihrem Abendessen.

Etwa drei Dutzend Schalen, Röhrchen und Teller standen auf der heißen Thermoplatte. Der Raum war trotz der offenen Fenstertüren erfüllt von den verschiedenen Düften und Gerüchen. Von den Soßen, Beilagen und Zutaten stiegen dünne Dampfwolken auf. Carderhör deutete mit einer zierlichen Gabel auf die zweite Sitzmatte.

„Nimm Platz, mein alter Freund“, sagte sie schmeichelnd. „Hunger?“

Er machte mit beiden Händen die Geste der ehrlichen Verneinung.

„Danke. Keinen Appetit. Kommen wir zum Thema.“

Wie nahezu jeder erwachsene Krane war auch die junge Frau eine Liebhaberin von umständlichem, raffiniertem und langwierigem Essen, mit zahllosen Zutaten und Raffinesse bereitet.

„Du bist einer meiner wenigen Vertrauten, auf die ich mich verlassen kann - nicht wie auf Menthelep, den Versager“, eröffnete sie das Gespräch. Also brauchte sie etwas von ihm. „Er erhielt eine Menge Geld und lieferte nichts. Er ließ sich von dem Doppelträger Malla-gan übertölpeln. Du kennst die Ereignisse, die darauf folgten?“

Er stimmte zu.

„Sie sind mir weitestgehend bekannt. Teilweise aus offiziellen, zum anderen aus meinen eigenen Quellen“, sagte Sorghyr. „Was willst du von mir?“

Sie spießte nacheinander einen Fleischbrocken, ausgesuchte Pflanzenteile und etwas Tharn auf die zweizinkige Gabel, tauchte alles in eine weiße, sämige Sauce und hielt es in das Feld des Brenners. Die Speisen überzogen sich mit einer braunen Kruste. Nachdem die Brocken zwischen den Zähnen ihres schimmernden Raubtiergebisses verschwunden waren, sagte sie scheinbar ruhig:

„Du mußt versuchen, Zugang zur Bruderschaft zu finden. Wenn du dazu einige Megatali brauchen solltest - meinetwegen. Du bekommst jede Unterstützung. Finde den Unterschlupf und die drei Betschiden. Unternimm sonst nichts - den Rest erledige ich. Du bist der beste Krane für diese schwierige Aufgabe.“

„Der beste ist Barkhaden, mein großer Jäger-Kollege“, erwiderte Sorghyr bellend. „Er ist verletzt, und an seinem Aufkommen wird gezweifelt.“

Ihr strahlendes Lächeln war Tarnung, das wußte er. Aber er zweifelte nicht daran, daß Carderhör es absolut ernst meinte. Sie dachte an den Thron von Breborn. Sie wollte ihn aus dem Sessel kippen und seinen Platz einnehmen. Und mit den Betschiden selbst hatte sie darüber hinaus ihre eigenen, selbstsüchtigen und makabren Pläne. Sie fragte lauernd:

„Nimmst du den Auftrag an?“

„Ja. Unter allen Bedingungen“, erwiderte der alte Doppelträger-Jäger.

2.

Brether Faddon schüttelte sich. Eine breite, schwarze Binde bedeckte seine Augen, aber er hörte und fühlte, daß er sich in einem hallenden, feuchten Tunnel befand.

Brether Faddon hatte Angst.

„Wohin bringt ihr uns, Kersyl?“ fragte er. Seine helle Stimme war fast schrill vor innerer Anspannung.

„Kersyl kann dich nicht hören. Du bist in Sicherheit.“

Brether hatte die überstürzte Flucht miterlebt, die schweren Explosionen und den kurzen Kampf. Anschließend verwischten sich die Eindrücke. Jetzt waren sie hier, offensichtlich

irgendwo unter der Oberfläche Keryans. Faddon hörte die Schritte Scouties und Mallagans, und er wünschte sich, je einmal die ruhige Besonnenheit Surfos zu erreichen. Die nassen Wände des Raumes, in dem sie ohne sonderlich große Eile entlanggeführt wurden, warfen die Echos anderer Schritte zurück. Es waren die charakteristischen Schrittmuster von mindestens vier Kranen.

Große Tropfen fielen irgendwo klatschend zu Boden.

„Wo sind wir?“ fragte Faddon nach einer Weile.

Die Angst, blind in ein Verhängnis zu rennen, beherrschte ihn. Die Möglichkeit, daß die Bruderschaft ihnen nur deswegen geholfen hatte, Surfo zu befreien, um selbst etwas Unheimliches mit ihnen zu treiben, folterte ihn.

„Bald steht ihr vor Sargamec“, bellte einer der Kranen hinter ihm. Deutlich war eine gewisse Ehrfurcht aus seiner Stimme zu hören.

„Ruhig, Brether!“ brummte Surfo. Wieder erzeugten die Stimmen Echos, die sich mehrfach brachen. „Sie haben mich nicht befreit, um uns alle umzubringen.“

„Das sehe ich ja ein ...“, murmelte Faddon. Das Bewußtsein, daß Scoutie mit ihnen ging und jedes Wort hörte, half ihm nicht, sicherer zu werden.

Die Wände, der Boden und die Decke des Bauwerks waren feucht und rochen moderig. Erinnerungen an feuchte Schluchten auf Chircool, an Jagderlebnisse auf ihrem Heimatplaneten, tauchten auf. Immer wieder ging es, meist rechtwinklig, um Ecken herum. Rampen ohne Stufen führten abwärts und aufwärts. Faddon war sicher, daß sie sich tief unter der Planetenoberfläche befanden. So tief, daß es bereits wieder warm zu werden begann. Die Gänge hatten nichts von der kalten, klammen Feuchtigkeit, sondern besaßen denselben Geruch wie die kleinen Räume des Schiffes, in denen Pflanzen gezogen wurden.

Sand und Staub knirschten unter den Sohlen der Betschiden und der Kranen. Wieder legten sie eine größere Wegstrecke fast schweigend zurück. In Faddon wuchs die Erregung. Die Kranen stießen nur ab und zu Warnlaute aus: *Achtung, Köpfe einziehen, rechts herum, Vorsicht.*

Plötzlich hörte Faddon die besonnene Stimme seines Freundes.

„Ich bin sicher, Bandar oder Fumont, daß wir uns in einer unterplanetarischen Anlage befinden. Die Bruderschaft kann nicht so mächtig sein - wer hat diese Gänge und Hallen erbaut?“

Ein Murmeln des Erstaunens breitete sich aus. Brether wurde bewußt, daß ihm diese Frage unausgesprochen im Kopf herumgegangen war. Aber der Träger zweier Spoodies war, wieder einmal, schneller gewesen. Schließlich gab ein Krane mit heiserer Stimme eine Antwort.

„Wir sind an einer versteckten Stelle in die Kanalisation der Stadt Unadern eingedrungen. Jetzt befinden wir uns unterhalb des Ahyr-Meeres, in der Nähe der Flußmündung. Die Bruderschaft fand diese Anlagen.“

Augenblicklich erfaßte Mallagan die Bedeutung dieser Auskunft und zog den richtigen Schluß. In schweigender Verwunderung hörten Scoutie und Brether zu.

„Das bedeutet, daß diese Anlagen von einer untergegangenen Zivilisation geschaffen worden sind?“

„Du hast recht, Surfo Mallagan. Vermutlich ist die Zivilisation gestorben, als Herkeys und Andor auseinanderbrachen. Wir konnten die Anlagen nicht bauen, aber wir haben sie verbessert, ausgebaut und beleuchtet. Dank der präzisen Vorstellungen und Anordnungen des Sargamec haben wir einen unentdeckbaren Schlupfwinkel. Von hier aus führen wir den Kampf gegen die Willkür der Herzöge und gegen die fehlerhaften Sprüche des Orakels.“

„Ich verstehe. Wann sehen wir Sargamec?“

Seit man ihnen zu verstehen gegeben hatte, daß Sargamec keiner Kritik zugänglich und eine Art wissenschaftlich-politischer Bestimmungsfaktor war, hüteten sie sich, gezielte Fragen zu stellen. Es war gefährlich, und die nächste Auskunft bestätigte diese Vorsicht.

„Ihr seht Sargamec, wenn es ihm beliebt, euch zu rufen. Aber der Ort, an dem ihr vor ihm erscheinen werdet, ist nicht mehr weit.“

Man hatte ihnen die Masken weggenommen, während sie sich ausgeruht hatten. Am nächsten Morgen lagen einfache weiße Umhänge neben ihren Lagern aus kranischen Sitzmatten. Bisher hatte man sie korrekt, aber keineswegs mit überströmender Freundlichkeit behandelt. Gerade dies machte Brether mißtrauisch. Trotzdem wagte er nicht, die Binde von den Augen zu reißen.

„Es ist zu eurem Schutz“, hatte man ihnen im oberplanetarischen Versteck gesagt. „Und zu unserem. Wenn man euch befragt, wird man nichts erfahren. Und die Bruderschaft überlegt immer.“

Mit dieser etwas orakelhaften Anordnung gaben sie sich zufrieden. Man führte sie weiter, wieder um zahlreiche Ecken und durch Türen oder Schotte, die sich auf leise ausgesprochene Kodewörter öffneten.

Die schwüle Feuchtigkeit hörte auf.

Ein frischer Luftstrom umschmeichelte sie, als man ihnen bedeutete, stehenzubleiben und zu warten. Sie befanden sich jetzt offensichtlich in einer größeren Halle oder Höhle, denn eine Art ferne, leise Musik rief eindeutige Echos hervor. Den Takt zu den jaulenden Melodien schlugen Wassertropfen, die mit metallisch hallenden Lauten irgendwo auftrafen.

„Eure Augen werden Sargamec bald sehen können“, erklärte übergangslos eine Stimme, die sie als die Stimme Kersyls erkannten. Brether spürte die Berührung von Kranenfingern, und plötzlich sah er, wohin man sie gebracht hatte.

„Kersyl!“ stieß er hervor. „Wir haben dich vermißt!“

Brether sah sich um. Zuerst erkannte er seine beiden Freunde, die rechts und links von ihm standen. Einige Kranen umgaben die Gruppe in lockerem Abstand. Sie waren bewaffnet, aber sie betrachteten die drei Betschiden mit nachlässiger Aufmerksamkeit. Kersyl verzog sein Raubtiergesicht zu einem auffordernden Grinsen.

„Die Umhänge sind symbolisch“, knurrte er. „Ihr würdet es wohl ein Büßergewand nennen. Auch die Masken haben wir entfernt, denn für jedes Mitglied der Bruderschaft ist es vorgeschrieben, mit reinem Gesicht vor Sargamec zu treten.“

Wieder antwortete Surfo zuerst. Er war eindeutig schneller in der Lage, größere Zusammenhänge zu erkennen. Er sagte laut:

„Wir unterwerfen uns gern euren Zeremonien und den Regeln der Bruderschaft. Vergeßt aber nicht, daß wir bestimmte Vorstellungen von unserer eigenen Zukunft haben. Es ist durchaus möglich, daß es Differenzen gibt, Kersyl.“

Surfo Mallagans persönliches Problem lag darin, daß er sich zu oft an die letzte Unterhaltung erinnerte, die er mit dem Jäger Barkhaden alias Stern gehabt hatte. Zum erstenmal hatte er den Eindruck gehabt, daß ein Krane ihn und die Beweggründe der kleinen Gruppe verstand. Auch Barkhaden war Doppel-Spoodie-Träger; wahrscheinlich war dies der Grund. Barkhaden haßte die Bruderschaft. Die Bruderschaft befreite die drei Betschiden beziehungsweise versteckte sie. Der Weg zum Orakel von Krandhor ... war er kürzer geworden, nur weil die Bruderschaft ihnen half? Karsyl ging nicht auf die einschränkende Bemerkung ein, sondern sagte kurz:

„Gegen die Anordnungen Sargamecs gibt es nichts anderes als Gehorsam. Sargamec wird in kurzer Zeit kommen. Seht euch um, denn hier werdet ihr einige Zeit zubringen müssen.“

Surfo schwieg und warf seinen Freunden ein aufmunterndes Lächeln zu. Als sein Blick die zierliche Gestalt Scouties umfing, sah es für Brether einen Moment lang aus, als ver-



sänke Surfo in einen angenehmen Traum. Ein kurzer, intensiver Stich der Eifersucht traf den Zwanzigjährigen. Er hob die Hand und wischte den Schweiß aus seinem dunklen Haar. Dann wandte er sich der Umgebung zu, in der man sie stehengelassen hatte.

Sie befanden sich am Rand einer domartigen Halle, einer unregelmäßig geformten Höhle. Sie war einzigartig und von bizarrer Schönheit.

Die Felsenhöhle besaß einen Durchmesser von schätzungsweise zweihundert Metern. An vielen Stellen sahen die Betschiden deutlich, daß der natürliche Fels bearbeitet worden war. Pfeiler, Säulen und Mauern ragten auf, vor unendlich vielen Jahren von unbekannten Baumeistern aufgetürmt. Dunkelgrüne Pflanzen wucherten an den Rändern der Bodenfläche und krochen an den Felswänden hinauf. Völlig unregelmäßig waren Hunderte kleiner, stechend greller Beleuchtungskörper angebracht. Sie erzeugten ein sonnenähnliches Licht und strahlten Wärme ab.

Von der Höhlendecke hingen Zapfen aus grellfarbigen Mineralien und Kristallen. Riesige Tropfen lösten sich von ihren Spitzen, schimmerten einen Moment im hellen Licht auf und fielen dann in flache, goldglänzende Schalen. Diese Behälter befanden sich an den oberen Enden von Säulen oder kubischen Blöcken, die ohne erkennbares Muster in der Halle verteilt waren. Den Platz zwischen Säulen und Pflanzen füllte heller Sand aus, von zahllosen Spuren durchfurcht. Auch von vielen Stellen an den Höhlenwänden, hauptsächlich dort, wo deutliche Adern und Gesteinsschichtungen zu erkennen waren, lief Wasser. Mehrere Eingänge führten in die Höhle, jeweils mit vorspringenden Dächern vor dem tropfenden Wasser geschützt.

„Es ist eine unwirkliche Umgebung“, stellte Scoutie unbehaglich fest. Surfo legte seinen Arm um ihre Schultern und zog sie kurz an sich.

„Der Auftritt Sargamecs wird sicherlich ebenso unwirklich sein“, sagte Surfo so leise, daß es nur seine Freunde hören konnten. Sie drängten sich unwillkürlich näher zusammen. Das harte Geräusch, das von den Tropfen erzeugt wurde, ging unter, als die Musik lauter wurde.

„Er kommt!“ sagte Brether und drehte sich um. Die Kranen standen erwartungsvoll da. Ihre großen Körper beugten sich nach vorn.

Die zunehmende Lautstärke der Musik, die den Betschiden fast körperliche Schmerzen zufügte, kündigte den Auftritt an. Voller Spannung warteten Surfo, Scoutie und Brether. Zuerst wurde die Helligkeit in der Höhle gedrosselt. Dann tauchte eine Gruppe von etwa zwanzig Kranen auf. Die Männer schleppten ein seltsam aussehendes Gestell, in dessen Mitte eine groteske Gestalt nur undeutlich zu sehen war. Strahlenförmig gingen von einem rechteckigen Podest lange Stangen aus. Die Fäuste der Kranen schlossen sich um die Enden der Tragestangen. Die Last war tatsächlich schwer, denn jeder Schritt der Träger kostete erhebliche Kraft.

„Erwartet die Gegenwart Sargamecs!“ schnarrten mehrere Kranen im Chor. Die Freunde von Chircool starrten noch immer überrascht auf das Zentrum der Sänfte. Auf einem kastenförmigen Element waren Unmengen von kleinen, rechteckigen und runden Sitzmatten aufgeschichtet und miteinander verbunden worden. Ein riesiger Tart mit aufgedunsenem Leib lag schräg in der Aussparung zwischen den weichen Kissen. Dünner Stoff bedeckte seinen Körper, und mehr verblüfft als erschrocken bemerkte Brether, daß dieser Torso keine Arme mehr besaß. Deutlich sah er unter dem hellen Stoff die Stelle, an der sich das Gelenk befunden hatte.

Die Kranen schleppten die Sänfte in die Mitte der Höhle und stellten sie auf einer höheren Rampe ab. Fast gleichzeitig zogen die Träger die Stangen aus den Öffnungen, richteten sie senkrecht auf und zogen sich schweigend und ehrfürchtig einige Schritte zurück.

Flüsternd warnte Surfo Mallagan:

„Keine Kommentare, Freunde!“

Dem krankhaft fetten Tart fehlten auch die Beine! Halb entsetzt, halb erstaunt registrierten die Betschiden diese Tatsache. Die schuppige Kopfhaut Sargamecs war nicht mehr silbergrau, sondern schlohweiß. Zu der Färbung des Gesichts und den großen, dunklen Augen bildete diese Farbe einen erschreckenden Gegensatz. Sargamec war krank, und der Blick, den er den drei Fremden zuwarf, ließ ahnen, daß die Krankheit nicht nur seinen Körper verwüstet, sondern auch seinen Verstand in bestimmte Bahnen gelenkt hatte.

„Ich bin Sargamec, der Chef der Bruderschaft auf Keryan“, sagte er langsam und scharf betont. „Auf meinen Befehl seid ihr hier hergebracht worden. Stört euch nicht daran, daß ich bewegungsunfähig bin. Meine Untergebenen sind meine Füße und Arme. Ich bin ihr Gehirn und ihr Verstand.“

Aus jedem Wort sprach eine starke Persönlichkeit mit einem überzeugenden Willen. Waren schon die normalen Kranen von einer Entschlossenheit, die größer zu sein schien als die der Leute von Chircool, so schien der Tart Sargamec sie noch bei weitem zu übertreffen. Er sprach weiter.

„Kommt näher heran. Keine Furcht. Ich will die Fremden genau sehen können, die es bis an diese Stelle vorzudringen geschafft haben.“

Schweigend und in steigender Beklemmung gehorchten sie. Die Kranen rührten sich nicht. Die Szene erhielt dadurch eine fast übertrieben feierliche Bedeutung, und sie drohte, ins Groteske umzuschlagen.

„Warum trägst du keine Prothesen?“ wagte Surfo zu fragen. Sargamec zischte zurück:

„Weil die Narben der Operation schmerzen. Meine Nerven sind überempfindlich.“

Die Schädeldecke Sargamecs war an einer Stelle hoch aufgewölbt. An dieser Stelle waren die Schuppen stark gelichtet. Die Färbung der Haut und das Aussehen der schlecht verheilten Narben ließen erkennen, daß die beiden Spoodies, die er trug, nicht integriert worden waren. Er vertrug den zweiten Spoodie nicht. Trotzdem würde er sich nicht davon trennen, das dachten übereinstimmend alle drei Freunde.

Je länger sie in das scharf gezeichnete Gesicht Sargamecs blickten, desto stärker zweifelten sie an der Bedeutung, die noch vor kurzer Zeit die Bruderschaft für sie gehabt hatte.

Sie behielten ihre Gedanken und Überlegungen für sich und versuchten, sich nicht einmal durch eine Veränderung ihres Gesichtsausdrucks zu verraten. Die Tage und Nächte, die auf Keryan hinter ihnen lagen und viel mehr noch die Ereignisse dieser Zeit hatten selbst Scoutie gewarnt und mißtrauisch gemacht.

Der Auftritt Sargamecs war für jeden von ihnen - allerdings auf andere Weise - ein Schock.

Scoutie war erschreckt worden von der brutalen Häßlichkeit des Torsos. Der kalte Blick des Chefs traf sie bis ins Innerste. Sie konnte ihre Gefühle nur schwer in Gedanken fassen. Teilweise war es deutlicher Abscheu vor diesem machtgerigen Träger eines Doppelspoodies. Zum anderen Teil entsetzte sie die Vorstellung, daß sie diesem Scheusal hier tief unter dem Schlick des Ahyr-Meeres ausgeliefert sein würden.

Surfo Mallagans Gedanken bewegten sich auf einer anderen Ebene. Gleichzeitig registrierte er jede Einzelheit dessen, was er sah und empfand - und überdies traf er seine Analyse der letzten Vorgänge.

Die Vertreter der Bruderschaft hatten ihn zwar befreit, aber sie waren mit brutaler Härte vorgegangen. Die Beamten der Schutzgarde hatten mit ihren Schockern nicht die geringste Chance gehabt. Deutlich stand das Bild Barkhadens vor ihm, der mit einer Brandwunde in der Brust gegen die staubbedeckte Wand geschleudert worden war. Ehrgeiz und Machtgier - das strahlte Sargamec unverkennbar aus. Wenn sich Surfo vorstellte, was die Krankheit aus einem ohnehin bereits machtbesessenen Tart gemacht hatte ... sein Gehirn war durch den zweiten Spoodie, den Sargamec nicht vertrug, geschädigt worden, und der Verstand war mit Sicherheit beeinträchtigt. Anstatt sich vom zweiten Spoodie zu trennen, zog es Sargamec vor, zu leiden. Dieser Umstand konnte für den Tart nur einen Kreislauf

des Irrsinns einleiten. Seine Anwesenheit und noch viel mehr der Umstand, daß die Bruderschaft auf Keryan seinen Befehlen gehorchte, machte ihn noch nachdenklicher. Eines stand für ihn bereits jetzt schon fest:

Sargamec betrachtete ihn, Surfo, als eindeutigen Konkurrenten.

Brether Faddon hatte noch immer Angst. Und er wußte nicht, aus welchen Komponenten sich seine Angst zusammensetzte.

Daß Tarts gefühlsarm und fanatische Verfechter der Gerechtigkeit waren, wußte er. Daß sie mehr oder weniger ununterbrochen Martha-Martha spielten, hatte er oft genug gesehen. Daß Kranen sich freiwillig dem Kommando eines solchen Echsenwesens unterstellten, das zudem auch noch körperlich kleiner war als jeder von ihnen, das gab ihm das Gefühl, in großer Geschwindigkeit in eine weit geöffnete Falle hineingerannt zu sein. Der Tart war bössartig. Also war die Bruderschaft bössartig. Und sie würden von den Mitgliedern der Bruderschaft gezwungen werden, an dieser Bössartigkeit teilzunehmen. Hier und jetzt fing dieser Prozeß an. Die Furcht, die Brether in den letzten Minuten unterdrückt hatte, als er die Höhle und deren Einrichtung bestaunte, kam mit erhöhter Wucht wieder zurück. Er merkte, wie seine Knie schwach wurden.

Als habe das Echsenwesen die Gedanken der Betschiden erraten, zischte der Torso:

„Zwar habe ich keine Gliedmaßen mehr, aber das bedeutet nichts. Meine Befehle werden ausgeführt. Um ein vollwertiges Mitglied der Bruderschaft zu werden, müssen Prüfungen abgelegt werden. Das setzt voraus, daß im Hinblick auf diese Qualifikationen gelernt und vorbereitet werden muß. Gerade auf dich, Mallagan, wird der größte Anteil der Anstrengungen entfallen.“

„Abgesehen von der Mitgliedschaft zur Bruderschaft“, riskierte Surfo zu fragen, „was ist der Vorteil für uns?“

„Bereits die Mitgliedschaft ist ein hoher Preis für jede Anstrengung“, sagte Sargamec.

„Zugegeben. Aber die Ziele eines Doppelträgers mögen weiter gesteckt sein“, schränkte der Betschide ein. „Wer das Ziel nicht kennt, kann den Weg dahin schwer finden.“

„Den Weg werde ich für euch bestimmen“, gab der Tart zurück. „Ihr werdet gut untergebracht werden. In der Bruderschaft gibt es nur Spitzenkönnner. Harte Ausscheidungen und viele Anstrengungen warten auf euch. Aber das Ziel wird eure Mühen belohnen.“

„Wie definierst du das Ziel?“ wollte der Doppelträger wissen.

„Das werdet ihr am Ende der Prüfungen erfahren“, lautete die gezischte Antwort. Wenn Surfo den Ausdruck des halb insektenhaften, halb echsenartigen Gesichts richtig deutete, zerrten Schmerzen und der Ausdruck innerer Verzweiflung an den Nerven dieses Tarts.

„Führt sie in ihre Quartiere!“ befahl er mit einem verzerrten Grinsen.

„Selbstverständlich, Sargamec“, erwiderte Kersyl und winkte den drei Fremden. Sie verließen die Höhle. Man legte ihnen diesmal keine dunklen Binden mehr um die Augen. Durch einige Korridore, in deren Wänden undeutlich Gravuren und Basreliefs zu erkennen waren, führte Kersyl sie in einen anderen Bezirk des untermeerischen Verstecks.

Aus Klugheit - und ebenso aus Verwirrung - schwiegen die Betschiden. Sie versuchten, sich jede Kleinigkeit zu merken, den Weg, die Abzweigung, die kaum erkennbaren Bilder der längst ausgestorbenen Zivilisation, die wuchernden Moose und Pflanzen, die überall und unaufhörlich tickenden Tropfen aus Salzwasser, die Reaktionen des Kranen.

Kersyl blieb vor einem schmalen, hohen Schott stehen und deutete auf den leicht angerosteten Griff.

„Ruht euch aus“, bellte er heiser. „Bald beginnen die Vorbereitungen.“

„Woraus bestehen die Anstrengungen?“ wollte Scoutie wissen und warf Surfo einen hilfeschuchenden Blick zu.

„Wenn ihr dies wüßtet, würdet ihr euch darauf einstellen können. Ihr sollt unbefangen reagieren. So will es Sargamec“, antwortete Kersyl. Mallagan öffnete das Schott. Die Hö-

he, in der man den Griff angebracht hatte, deutete darauf hin, daß die Räume hauptsächlich von den drei Meter großen Kranen benutzt wurden. Surfo fragte:

„Das Interesse Sargamecs konzentrierte sich auf mich. Ich glaube, er lehnt mich ab, weil ich wie er zwei Spoodies trage.“

Die Antwort von Kersyl war von vernichtendem Fanatismus.

„Unser Chef ist absolut gerecht und unfehlbar. Von solchen Äußerlichkeiten wird sein Denken nicht im mindesten beeinflusst.“

Surfo nickte versonnen, packte Scouti und Brether an den Armen und zog sie mit sich. Die Tür schloß sich hinter ihnen mit einem leisen Knirschen.

### 3.

Eine der wenigen Stellen, an denen sich Angehörige aller Völker trafen und miteinander sprachen, ohne Diskriminierung und Einschränkungen, befand sich auf der Insel Norfershay. Aus dem Krandhorjan zurückübersetzt, bedeutete dieser Begriff so etwas wie *Flut, Ebbe und die Sicherheit, diese Zyklen der Seele zu dämpfen*. Jeder, der hier herkam, ob Ai, Tart, Prodheimer-Fenke, Krane oder Lysker, Mousur oder Borxdanner, hatte inzwischen die Bedeutung der Übersetzung aus dem archaischen Krandhorjan begriffen. Mehr oder weniger war der halb runde, halb eckige Turm auf der winzigen Insel ein Ort, an dem jedes Wesen dasjenige Getränk und diejenige Rauschsubstanz erhielt, an die seine Rasse gewohnt war. Man saß friedlich nebeneinander, aß die Spezialitäten der Heimatplaneten, sprach miteinander, meist friedlich, trank Flüssigkeiten mit unaussprechlichen Namen, zahlte teuer und verließ den Ort wieder im Bewußtsein, einen schönen Abend verlegt zu haben. Hier gab es alles: jedes Getränk für jeden Geschmack, jede Speise für die Mandibeln der Borxdanner ebenso wie für die Kauwerkzeuge der Tarts, die weiblichen Besucher fanden entsprechende männliche Interessenten, die männlichen Gäste hatten eine reiche Auswahl zwischen gut aussehenden weiblichen Gästen, und die Angehörigen jener Sternenvölker, die sich nicht in dieses dualistische Schema einordneten, fanden meist auch, was sie suchten - falls sie es suchten.

Als Sorghyr, nachlässig und teuer gekleidet, den Schocker unauffällig unter dem breiten Gürtel versteckt, das Norfershay-Tariac betrat, befand sich sein Kopf augenblicklich in einer mehrfarbigen Schicht erstickenden Rauches. Die Klimaanlage des ersten Barraums arbeitete auf höchsten Touren, aber sie schaffte es nicht, die Wolken abzusaugen und durch frische Abendluft zu ersetzen.

Sorghyr sah einen freien Sitz an der langen Theke. Es war ein Sessel in der richtigen Höhe für einen Kranen. Der alte Jäger schüttelte seine Mähne, bahnte sich einen Weg und setzte sich. Eine junge Kranenfrau kam auf ihn zu, schaltete das Säuberungsfeld des Servierabschnitts ein und fragte, was er zu bestellen gedachte.

„Einen Herkeys-Dhoom, einfach, ohne Nom“, sagte er. Sofort erhielt er einen Becher, auf dessen Außenseite Eiskristalle glitzerten. Er warf eine gefärbte Kristallscheibe auf die Theke und winkte ab, als die junge Frau auf den Doppeltalo herausgeben wollte. Während er in winzigen Schlucken trank, durchforschten seine Augen jede Klauenbreite des rauch-erfüllten Raumes.

Nach langem Nachdenken, fast einem halben Hundert von Bildgesprächen und nachdem er mit etwa dreißig sehr unterschiedlichen Bewohnern von Unadern gesprochen hatte, wußte er, wer die erste Person in seiner Kette war.

Wayhnarer, der greise Planetare Vermesser. Angeblich war er hier zu finden.

Es war nur ein einziges Stichwort gewesen, das ihn alarmiert hatte. Die Ruinen. Sorghyr war alt genug, um die meisten Legenden von Keryan zu kennen. Man erzählte, daß es vor der Zeit, in der jener Urmond in zwei große Teile, Herkeys und Andor, zerbrach, hier eine blühende Zivilisation gegeben habe. Sie starb, als die Wirkung der kosmischen Ebbe und

Flut die Planetenkruste aufriß. Dort, wo Unadern heute lag, habe es einen gewaltigen Seehafen gegeben. Immer wieder hatte man beim Bau der Uferstadt Relikte und Artefakte gefunden. Und Sorghyr glaubte daran, daß tief unter der Oberfläche noch Hohlräume existierten. Aber an welcher Stelle? Jedes Gebäude nahe der Gezeitenlinie konnte in Frage kommen. Oder andere Stellen. Wenn jemand überhaupt etwas wußte, dann war es Wayhnarer. Er besaß ein phänomenales Alter und sicherlich alle Informationen darüber, an welchen Stellen man Fundamente gefunden oder die Abwässer der Stadt in unterplanetarische Stollen eingeleitet hatte.

Der ehemalige Jäger fand Wayhnarer nicht in diesem Raum. Er wandte sich an die Kranenfrau.

„Finde ich hier und in dieser Nacht den Planetaren Vermesser?“

„Wayhnarer?“ fragte die junge Frau zurück. „Wie immer sollte er auf der Terrasse sein. Er sieht sich das Innere des Schirmes an und die Monde.“

„Dies ist auch eine Methode, die Nächte zu verbringen“, stellte Sorghyr fest, trank aus und ging mit federnden Schritten auf die Treppe zu. Eine Gruppe Kranen, die laut miteinander sprachen, schüttelten ihre schweißnassen Mähnen und hielten leere Becher in den Fingern, Zischende Laute kamen aus den Rachen von silbergeschuppten Tarts. Sie hatten in ihrer Mitte eine Kalebasse stehen, aus der dünne Schläuche herausführten. Die Tarts hatten die Enden der Schläuche in den Nüstern, und aus ihren Rachen kam fahlvioletter Rauch hervor.

Eine andere Gruppe saß an einem Tisch und war um das Brett des Martha-Martha-Spieles versammelt. Die Regeln dieses Spieles waren derart undurchsichtig, daß Sorghyr nur die Schultern krümmte und sich abwandte. Auf einer Platte, die mit einer bernsteinfarbenen Paste bestrichen war, kauerten Borxdanner. Die zwergenhaften Spinnenwesen flüsterten miteinander unverständliches Zeug. Ihre Gliedmaßen zuckten unkontrollierter, und die Augen schlossen und öffnen sich in schnellem Rhythmus.

Langsam stieg der Doppelträger-Jäger die Stufen hinauf. Sie verliefen nebeneinander in verschiedenen Größenverhältnissen und waren der unterschiedlichen körperlichen Größe der verschiedenen Wesen angepaßt.

Vorbei an schwarzpelzigen Lyskern, die ihre Gesichter hinter Atemmasken versteckten. Schwatzende Prodheimer-Fenken kauerten auf den Stufen. Ein Tart schleppte ein reich bestücktes Tablett unmittelbar vor Sorghyr vorbei und stellte es vor einem Tisch voller Mousuren ab.

Schließlich erreichte der Jäger, nachdem er sieben Ebenen durchklettert hatte, die oberste Plattform. In einer Ecke kauerte ein schnäbelndes Mousurenpärchen, in einem auseinandergefalteten Matten-Sessel lag eine Gestalt mit weißgrauem Pelz. Sorghyr blieb neben dem alten, knöchernen Kranen stehen und fragte höflich:

„Ich habe die Ehre, Wayhnarer anzusprechen?“

„Wer stört mich?“ knarrte eine uralte, flache Stimme. Die Augen des alten Vermessers richteten sich auf die Scheiben der Monde, die hinter dem Energieschirm zu sehen waren.

„Jemand, der sich für die alten Sagen interessiert. Ich muß erfahren, an welcher Stelle man heute noch in die Gewölbe und Ruinen unter dem Ahyr-Meer eindringen kann.“

Langsam bewegte der Planetare Vermesser den Kopf und starrte Sorghyr an. Die Falten und Hautsäcke unter seinen Augen waren weiß und schlaff. Neben der Matte stand ein halbleerer Krug.

„Nach einem Jahrzehnt bist du der erste, der sich dafür interessiert. Wer bist du?“

Sorghyr sagte es ihm und fügte hinzu, indem er sich auf den kühlen Boden kauerte:

„Ich ahne, daß die Bruderschaft sich dort verbirgt. Ich suche einen Weg zu ihrem Versteck. Die Wahrscheinlichkeit, daß es sich in den Ruinen befindet, ist groß, denn seit einiger Zeit sucht jeder Beamte der Schutzgarde und ganz besonders Lyrst vergeblich auf der Oberfläche unseres Planeten. Eine naheliegende Annahme.“

„Es ist so lange her, daß ich die subplanetaren Anlagen vermessen konnte“, meinte der Alte nach einer langen Pause. „Du sprichst von Unadern, Sorghyr?“

„Viele Spuren deuten hierher!“ stellte er fest.

Vom Festland zu der kleinen Insel führte eine breite Straße, auf metallenen Stelzen über dem Wasser errichtet. Sie war nicht sonderlich lang, und Gleiter verkehrten regelmäßig in beiden Richtungen. Das Norfershay-Turiac war das einzige Gebäude auf der Insel.

Der Alte fing zu erzählen an.

Er schilderte mit bemerkenswerter Genauigkeit die vielen Stellen, an denen die Erbauer der Uferstadt auf Ruinen gestoßen waren. Viele Schächte hatte man flüchtig erforscht und zugeschüttet. Andere wieder waren nur verschlossen worden. Wieder andere - man hatte in den Jahren des Zweiten Aufbaues keine Zeit für subtile Forschungen gehabt - standen noch heute offen: Sorghyr hatte sich Informationen über diese Einstiegsmöglichkeiten verschafft und wußte, daß außer Ungeziefer dort niemand lebte und niemand passierte, sich nicht einmal ein Borxdanner verstecken würde. Je mehr Sorghyr hörte, desto genauer kristallisierten sich vier Stellen heraus, an denen es überhaupt möglich war, in den Untergrund zu kriechen.

Zwei Punkte lagen tief unterhalb der Fundamente von Bauwerken der Zweiten Phase. Die beiden anderen Stellen waren ein Nebenarm des Torstyl und eine Stelle der zerklüfteten Uferfelsen, die weder von Land noch vom Wasser aus gesehen und fast ebenso schwierig zu erreichen waren.

„Und wenn du mir noch jemanden zeigen kannst, der mich dort hinunterbringt“, fragte Sorghyr ohne jede Hoffnung, „dann wird dich ein Geschenk von ausgesuchter Schönheit und großem Wert erreichen.“

Müde winkte der Planetare Vermesser ab. Er sagte nur noch:

„Setze dich mit Krailharp in Verbindung. Krailharp der Hehler. Er ist bestechlich. Je höher die Summe, desto präziser die Auskunft.“

Sorghyr stand auf und verbeugte sich.

„Ich kenne seinen Laden. Kann ich mich auf dich berufen?“

Wayhnarer stieß ein keuchendes, bellendes Gelächter aus.

„Du bist ein ebenso alter Narr wie ich. Gehe hin und biete ihm einen Megatali. Er wird unaufhörlich reden. Die Hälfte davon ist Schwachsinn ... so wie meine Erzählungen. Von jetzt ab störst du mich.“

„Trotzdem danke ich“, versicherte Sorghyr, warf den turtelnden Mousuren und drei Lyskern, die ihre Körper ineinander verknäuelten, einen nachdenklich-spöttischen Blick zu und verließ den Turm, nicht ohne vorher einen zweiten Herkeys-Dhoom, dieses Mal mit Nom, hinuntergekippt zu haben.

Er glaubte, ein gutes Stück weitergekommen zu sein.

\*

Surfo Mallagan warf sich nach links, als neben seinem Stiefel der Strahlschuß in den Sand einschlug. Es gab ein peitschendes Geräusch, das in der Felsenhalle dröhnte, dann knisterte es, und der Gestank des verbrannten Sandes breitete sich aus. Seit einer halben Stunde jagte die Automatik den Betschiden durch die Anlage. Mallagan lief weiter, bis er den nächsten Freipunkt erreichte. Keuchend blieb er auf der glatten weißen Platte stehen und blickte sich gehetzt um. Sein Körper war schweißgebadet, an einigen Stellen waren die Haare an Unterarmen und an den Schenkeln versengt.

Surfo zählte langsam bis zehn, und diesmal lief er los, noch ehe der Summer aufblökte.

Wieder verfolgte ihn die automatische Anlage mit scharfen Energieschüssen. Die Linsen erfaßten seine Bewegungen, und ein Computer gab dem Schuß im letztmöglichen Moment eine leicht veränderte Richtung. Trotzdem konnte Surfo getroffen werden. Er rannte

im Zickzack zwischen den zahllosen Einschlagkratern und verschmolzenen Flächen im feuchten Sand hindurch, auf die verschlossene Stahltür zu.

Hinter ihm schmetterte ein Strahl in den Boden. Surfo sprang zur Seite. Dann zuckte aus der beweglichen Strahlerbatterie der nächste Schuß unmittelbar neben Surfos Ferse in den Boden. Die Entladungsgeräusche schienen die Halle zu erschüttern, deren helle Wände und die Decke aus glatt bearbeitetem Fels bestand. Hier gab es keine einzige Stelle, von der Salzwasser tropfte.

Eine Zeiteinheit lang mußte er durchhalten. Mehr als die Hälfte einer chircoolschen Stunde war bereits vergangen.

„Verdammt!“ stöhnte er und wischte mit dem Unterarm über seine Stirn. Er schleuderte die Schweißtropfen weg und stützte sich, als er auf den nächsten Freipunkt zusprang, mit beiden Händen an der Wand ab.

Nach seiner Berechnung war dies der fünfte Tag in den subplanetarischen Anlagen. Und er merkte, wie sein Körper, von den beiden Spoodies kontrolliert und in seiner Leistungsfähigkeit verstärkt, ebenso geschult wurde wie sein Verstand und der Instinkt, der ihn stets in der richtigen Geschwindigkeit und der entsprechenden Zeitspanne auf die Scheibe führte. Hier war Surfo etwa zehn Sekunden lange absolut sicher und konnte sich entspannen. Auch dieser Teil der Prüfungen war gnadenlos und hart.

Surfo wußte, daß Sargamec ihn beobachtete.

Gerade, als die Zeit wieder abgelaufen war und der erste Strahl eine handtellergroße Fläche Sand schmolz, klickte ein Lautsprecher. Die zischende Stimme des Bruderschaft-Chefs ertönte. Während Surfo versuchte, einem Treffer zu entgehen, rief Sargamec ihm zu:

„Du wirst von Tag zu Tag besser. Am Ende bist du ein hervorragendes Mitglied der Bruderschaft.“

„Wozu dient diese Schinderei?“ stieß Surfo hervor. Er wußte, daß er bewußt schikaniert wurde.

„Um dich besser werden zu lassen, schneller, klüger ...“, sagte der Chef unbestimmt. „Dich und deine Freunde. Wenn auch Scouti und Brether deinen Rang niemals werden erreichen können.“

„Und wer bestimmt, wann die Prüfungen aufhören?“ keuchte Surfo stoßweise. Bisher war jede Anstrengung während der nächsten Prüfung durch eine noch härtere Variante abgelöst worden.

„Ich allein bestimme es!“

Während diese reichlich makabren Antworten gegeben wurden, hetzte Surfo weiterhin mit weiten Sprüngen zwischen den verbrannten Stellen entlang. Die Worte wurden von den summenden und peitschenden Entladungen zerhackt und teilweise verschluckt. Wieder rettete sich Surfo auf eine neutrale Scheibe.

„Sind alle Mitglieder der Bruderschaft so hart ausgebildet worden?“ rief Surfo. Er war sicher, daß es sich nicht so verhielt. Weder Fumont noch die Kranenfrau Bandaro waren je in dieser Halle gewesen und waren um ihr Leben gerannt.

„Nicht alle. Nur die wichtigsten!“ Es gab nicht nur körperliche Strapazen, sondern auch so etwas wie Intelligenztests. In kleinen Kammern hatten die drei Betschiden Tausende von unregelmäßig geformten sphärische Bausteine zusammenstecken müssen, ohne Modell, ohne eine Ahnung, was die fertige Form ergeben würde.

Auch hier erwies sich, daß die zwei Spoodies ihm bisher fast ungeahnte Fähigkeiten verliehen beziehungsweise seine vorhandenen Fähigkeiten drastisch gesteigert hatten. Sufo begriff schneller und handelte zweckbestimmt. Und prompt war die nächste Prüfung mindestens doppelt so schwer. Für ihn waren weder Erfolg noch ein Ende abzusehen.

„Gehöre ich zu dieser Gruppe?“ wollte Surfo wissen. Seine winzige Portion Ruhezeit war vorbei. Er schnellte sich von der Scheibe und kam wieder in den Hagel der Strahlschüsse. Zwischen den einzelnen Einschlägen schrie Sargamec:

„Du bist der beste der Gruppe!“

Sechsmal lief die Zeit ab. Mindestens sechzig weitere Schüsse jagten Surfo hin und her. Der Chef beobachtete ihn weiterhin, schwieg aber. Als der Summer zum letzten Mal zu hören war, befand sich Surfo fast unmittelbar vor dem Tor. Er lehnte sich dagegen und fühlte, wie seine Muskeln schmerzten und seine Knie zitterten. Mit einem harten Ruck öffnete sich die Metallplatte. Sie schleuderte ihn einige Meter weit in den Sand. Eine waagrechte Wassersäule brach in die Halle ein, packte ihn wieder und rollte Surfo herum. Er schnappte überrascht nach Luft und wußte mit vollkommener Sicherheit, daß sich Sargamec mit ihm eine neue, zusätzliche Teufelei erlaubt hatte.

„Ausgerechnet“, stöhnte er und versuchte, durch einen Spurt zur Seite dem nachstürzenden Wasser zu entgehen. Aber in derselben Sekunde öffneten sich einige eckige Elemente in den Wänden und spieen weitere Wasserstrahlen von beträchtlicher Dicke nach unten. Das Wasser zischte und rauschte, und es stieg in verblüffender Geschwindigkeit. Als Surfo eintauchte, merkte er, daß sein erster Verdacht gerechtfertigt gewesen war. Salzwasser! Also lag der Stützpunkt versteckt unter dem Ahyr-Meer.

Der Wasserspiegel erreichte die Oberkante der hohen Eisentür. Acht dicke weitere Strahlen prasselten schäumend in den Saal herein. Surfos Körper wurde hochgerissen, und der Betschide mußte schwimmen. Das Wasser war angenehm kühl, und vorübergehend vergaß er seine Erschöpfung. Allerdings fragte er sich, wie er aus dieser Falle entkommen konnte. Er versuchte, seine Bewegungen so sinnvoll wie möglich zu halten, versuchte, sich nicht mehr anzustrengen als unbedingt nötig. Seine Gedanken überschlugen sich.

Vermutlich wurde auch diese Aktion aufgenommen und übertragen - Sargamec wollte zeigen, daß dieses neue Mitglied niemals eine Qualifikation erreichen konnte.

Surfo breitete die Arme aus und sagte sich, daß das salzige Wasser ihn einigermaßen gut tragen würde.

Er schwamm mit ganz langsamen, systematischen Bewegungen. Seine Muskeln schmerzten schon wieder. Sein Körper drehte sich in der strudelartigen Strömung, die von den Wassereinlässen und dem brodelnden Strom aus dem Haupteingang erzeugt wurde.

Surfo schwang sich mit einer trägen Bewegung auf den Rücken.

Seine Augen hefteten sich auf die Projektores der Strahlengeschütze. Dann sah er an drei Stellen die akustischen und optischen Erfassungssysteme. Das Wasser stieg in verblüffender Geschwindigkeit. Wenn der Druck des gesamten kleinen Meeres hinter diesem Einbruch stand, dann würde sich dieser Raum nicht nur schnell gefüllt haben, sondern am Ende auch unter demselben Druck stehen, der auch am Grund des Meeres herrschte. Eisiger Schrecken durchzuckte Surfo. Er trieb noch immer auf dem Rücken, und jetzt schwamm er auf die Batterie der Strahler zu.

Sie waren jetzt noch rund drei Meter über ihm.

Surfo wartete geduldig, studierte die Leitungen und Verbindungen und versuchte, sich nicht zu verraten. Sicher starrte Sargamec auf die Bildschirme und erwartete eine Reaktion Mallagans, die diesen innerhalb der Bruderschaft diskriminieren sollte. Davon war Surfo jedenfalls überzeugt.

Sechs Tage hatte er praktisch verloren.

Das Orakel von Krandhor lag für ihn in weiter Ferne. Er war dem Planeten Kran nicht einen Schritt nähergekommen. Alles, was sie hier taten, war sinnlos. Nicht, daß es ihnen schlecht gehen würde, nein, sie wurden hervorragend gepflegt, und die Anstrengungen von Verstand und Körper ließen sich aushalten. Sie hatten zwar zu wenig Schlaf, und was sie entnervte, waren die sich unablässig steigenden Prüfungen und Tests. Bisher hatte



Surfo Mallagan jeden einzelnen Test bestanden. Diesen hier würde er vielleicht nicht überleben, und selbst wenn er nicht ertrank, würde er nicht bestehen, was seine Ausdauer auf eine neue Probe stellen mußte.

Als er jetzt den Arm aus dem Wasser hob, könnte er den Haltebügel eines Projektors fassen. Er hielt sich fest und zog sich dran hoch. Dann drehte er den Projektor in die Richtung einer der Aufnahmeapparaturen und kippte den Montageschalter.

Zischend und heulend brach ein Dauerstrahl aus dem Projektor, fuhr zweimal in die Decke und streifte einmal das quirlende und schäumende Wasser, das sich sofort in eine brüllende Dampfwand verwandelte.

Der nächste Schwenk traf die Linsen und Mikrophone und verwandelten sie in schmelzenden Schrott.

Surfo trat Wasser, wechselte seinen Griff und lockerte die verkrampften Armmuskeln. Dann richtete er den Projektor auf die beiden anderen Anlagen und zerstörte sie völlig. Erst dann reagierte Sargamec und ließ die Strahlgeschützte ausschalten.

„Nun“, murmelte Surfo zufrieden und ließ sich ins Wasser zurückfallen, „sieht der Ausgang dieses Tests wohl ein wenig positiver aus.“

Er wartete und teilte seine Kräfte weiterhin sparsam ein. Wieder erinnerte er sich daran, daß er scheinbar keinerlei geistige Anstrengungen unternommen hatte. Die beiden Spoodies unter seiner Kopfhaut hatten ihm den Ausweg ermöglicht, ohne daß er es gemerkt hatte. Trotz aller Erfolge durfte ihn dies nicht dazu verleiten, sich auf diese Helfer zu verlassen.

Surfo schwamm auf dem Rücken und merkte, daß das Wasser zu steigen aufgehört hatte. Der Raum zwischen der Oberfläche und der Decke verkleinerte sich nicht mehr. Der Dampf war kondensiert oder durch unsichtbare Öffnungen abgesogen worden. Dann erkannte der Betschide, daß das Wasser fiel. Vermutlich wurde es durch Pumpen abgesaugt; eine Tatsache, die ihm deutlich sagte, wie gut der Stützpunkt wenigstens in einigen Bereichen ausgebaut war. Sollte jemand die Oberfläche des Meeres beobachten, würden vielleicht die Spuren der Einleitung zu sehen sein.

Sargamec ging ein großes Risiko damit ein, wenn er versuchte, seinen Untergebenen das Versagen des neuen Mitglieds zu schildern. Alles nur, weil er neiderfüllt auf die hervorragende Integrierung der beiden Spoodies im Fall Surfo Mallagans blickte?

Etwas eine halbe Stunde später watete Surfo durch kniehohes Wasser auf die Tür zu. Als sich die Innentür der Schleuse zurückzog, empfing ihn Scoutie und Brether. Sie grinsten breit und schlugen ihm begeistert auf die nassen Schultern. Das Wasser lief auf den Korridor hinaus, und versickerte in breiten Rosten.

„Wir haben alles gesehen!“ rief Scoutie und zog ihn in die Richtung ihrer Quartiere. „Du warst hervorragend.“

Einige Tarts und Kersyl, die hinter den Betschiden standen, wirkten eindeutig so, als würden sie Sargamec diese Niederlage gönnen. Aber sie ließen sich nicht dazu verleiten, diese Überzeugung abzusprechen.

„Ich bin sicher, daß Sargamec die Halle geflutet hätte. Bis zum Grenzwert“, sagte Brether und legte Surfo den Arm auf die Schultern. „Du hast genau das Richtige getan.“

„Hoffentlich“, schränkte Surfo ein. „Möglicherweise war dies der programmierte Ausgang des Tests.“

„Das glaubt nicht einmal Kersyl“, rief Brether fröhlich und zeigte auf den Kranen. „Los, abtrocknen, das Essen wartet schon.“

„Vorher möchte ich, wenn du gestattest“, antwortete Surfo, „eine schöne heiße Dusche nehmen.“

„Wo doch die Salzkristalle in deinen Augenbrauen so interessant wirken“, lachte Scoutie. Die Gefährten betraten ihr Quartier, und nachdem sich Surfo frische Kleidung herausgesucht hatte, schloß er die hohe, schmale Tür der Duschkabine hinter sich.

Sekunden später fing Surfo abermals laut zu fluchen an.

Die Reinigungsflüssigkeit, die normalerweise aus haarfeinen Düsen gegen seinen Körper prasselte, stank abscheulich und bedeckte seine Haut mit einem öligen Film. Als er das Wasser durch einen Hebeldruck einschalten und dessen Temperatur genau einregulieren wollte, prasselten zuerst kochende, dann eiskalte Schauer auf ihn nieder. Aus der Öffnung der Absaugvorrichtung kamen dicke Rauchwolken. Er mußte husten und riß am Griff der Kabinentür. Das erste Mal rutschten seine Finger ab. Der ölige Film war weder durch das kochende noch durch das kalte Wasser auszuwaschen gewesen. Beim zweiten Versuch löste sich der gekrümmte Griff, und die Tür ließ sich nicht öffnen.

Es war leicht, zu begreifen, daß auch dieser Test ihn herausfordern und beschämen sollte.

Surfo nahm den Griff dergestalt zwischen die Finger, daß das Metall nach vorn wies. Die Türfläche bestand aus einer halbdurchsichtigen, glasähnlichen Masse. Er zog den Arm weit nach hinten, spannte seine Muskeln und geriet vorübergehend wieder in das schmerzhaft heiße Wasser. Dann schlug er zu. Es gab ein entsetzliches Klirren und Krachen, und die Fläche unmittelbar vor ihm verwandelte sich in ein Muster aus spinnennetzähnlich auseinanderlaufenden Sprüngen.

Surfos Augen tränten. Der Rauch erstickte ihn. Eiskalte Wasserstrahlen prasselten auf seine Schultern und seinen Rücken. Er schlug ein zweites Mal zu, kippte einen Splitter nach draußen, hieb immer wieder im Mittelpunkt des Loches gegen das Material und erzeugte eine annähernd runde Öffnung, deren Kanten messerscharf waren. Als sie endlich groß genug war, stieg er mit äußerster Vorsicht hindurch. Er ritzte nur die Haut an seiner linken Schulter ein wenig. Seine Wut ließ ihn den Schmerz vergessen.

Im Vorraum warf er den Handgriff in einen raumhohen Spiegel.

Das dünne Material klirrte als Schauer aus winzigen Splittern zu Boden. Mallagan riß ein Trockentuch vom Bügel, wand es um seine Hüfte und ging hinaus auf den Korridor. Mit wenigen Schritten war er am Eingang zu einem anderen Quartier. Er wußte, daß hier Kersyl untergebracht war.

Tatsächlich saß im kleinen Wohnraum der Krane auf einer Matte und aß schweigend. Als Surfo hereinstürmte, sprang er überrascht auf. Surfo wußte, warum: das stinkende Öl hatte seinen Körper in breiten Streifen und abenteuerlichen Schlieren schwarz gemacht.

„Was ...“, fing der Krane an. Surfo hob die Schultern und erklärte trocken:

„Befehl vom Chef. Meine Duschkabine ist hoffnungslos beschädigt. Ihr sollt die technische Einrichtung reparieren. Du gestattest?“

Er wartete keine Antwort ab, ging in die Sanitärzelle Kersyls und beendete dort in aller Ruhe seine Reinigungsarbeit.

Diese Duscheinrichtung funktionierte geradezu herausfordernd gut. Es gelang Surfo, das meiste des schwarzen Ölfilms abzuwaschen. Mehrere Trockentücher, die anschließend nicht mehr zu verwenden waren, legte Surfo pedantisch genau an den Kanten zusammen. Sie sahen aus, als habe man damit eine Straße geputzt.

Das letzte Tuch knotete sich Surfo um die Hüften und stolzierte schweigend durch ein Spalier von Tarts und Kranen in das Gemeinschaftsappartement zurück.

Dieser Einfall von Sargamec jedenfalls zählte nicht zu seinen besten Ideen.

4.

Sorghyr blieb stehen, lehnte sich gegen eine bröckelnde Mauer und ließ seinen Blick über das Panorama gleiten. Obwohl er schon viele Jahre auf Keryan und während dieser Zeit in nahezu allen Stadtteilen gewohnt hatte, faszinierte ihn der Blick vom Hafenberg immer wieder. Der Berg war nur sechshundert Meter hoch und von Gebäuden aller Art förmlich überwuchert, aber von hier blickte man über die Kanäle hinweg, über die Land-

zungen, die winzigen Inselchen, über felsigen und sandigen Strand und über die Mündung des Torstyl. Gerade jetzt kippte die Tide; das Wasser des Ahyr-Meeres zog sich aus den überschwemmten Gebieten zurück. Die Wasserfahrzeuge ließen sich mit der ablaufenden Ebbe mitziehen oder setzten höhere Maschinenkräfte ein, um gegen die Strömung anzukämpfen. Undeutlich sah Sorghyr die meerseitige Innenwand des Energieschirms. Ihn schauderte, wenn er an die Anziehungskräfte dachte, die draußen auf dem Meer übergangslos einsetzten.

Krailharp der Hehler besaß eines der würfelförmigen Häuser auf der felsigen Seite des Berges. Von seinem Laden mußte man eine noch schönere Aussicht haben.

„Licht des Universums“, murmelte Sorghyr. „Wie mag es hier vor einigen Jahrtausenden ausgesehen haben?“

Die Glaubenslehre der Kranen gipfelte in diesem Begriff. Sie fühlten sich vorn einzigen Licht des Universums mythisch berührt und auserwählt. Ihr Moralkodex war entsprechend ausgelegt, auch wenn er in bestimmten Passagen mitunter dehnbar blieb. Was immer sie unternahmen, geschah für dieses Licht, auch wenn sich alte Kranen wie Sorghyr mitunter recht häretische Gedanken darüber machten.

Sumjarc brannte ziemlich heiß herunter.

Es war ein wolkenarmer Tag. Sorghyr hatte die erste Hälfte des Tages damit verbracht, seine Jagd sicherer zu machen und versucht, die Beute genauer einzukreisen. Dazu hatte ein langes Gespräch mit Lyrst geführt. Ob nun Lyrst oder die schöne Sammlerin männlicher Sonderexemplare Carderhör den Posten Breborns einnehmen würde - er, Sorghyr, wollte in der unmittelbaren Nähe der Macht bleiben.

Nach zweihundert Schritten erreichte er den Eingang des Ladens. Hierher gab es nicht einmal eine richtige Straße. Die weit ausladenden Kronen der riesigen Pharr-Bäume warfen schwarze Schatten. Der Verfall der meisten Häuser würde nicht mehr aufzuhalten sein. Sie stammten aus der ersten Aufbauphase und waren unwirtschaftlich, ein Relikt aus der Geschichte des Siedlungsteils Unadern.

Auf eine Panoramascheibe, die gegen das Sonnenlicht abgeschirmt war, hatte Krailharp Lettern geschweißt. Sie besagten, daß er fast alles ankaupte und ebensoviel verkaufte. Daß er selbst mit Spoodies handelte, war kein Geheimnis. Nur: niemals hatte man bei ihm auch nur ein einziges Spoodie gefunden.

Ein Vorhang aus faustgroßen Perlen, die unaufhörlich ihre Farbe wechselten, klapperte und klingelte zur Seite, als der Krane eintrat. Hinter einer Platte, die quer durch den Laden ging, stand ein Krane. Über der normalen Kleidung trug er eine weiße Schürze, die bis zum Boden reichte. In Regalen, deren Fächer unterschiedlich groß und tief waren, befanden sich unzählige Gegenstände. Sorghyr erkannte bestenfalls die Hälfte davon. Er hob die Hand und sagte:

„Ich bin Sorghyr, der Jäger von Doppelträgern. Ich weiß, wer du bist, und wir wollen nicht darüber reden. Der Planetare Vermesser schickt mich. Er bittet dich, mich zu unterstützen.“

Der andere Krane starrte ihn schweigend an. Leise klimperten die Perlen des Vorhangs. Im Laden roch es unbeschreiblich nach Fremdartigem. Schließlich antwortete Krailharp kühl:

„Ich glaube nicht, daß ich dir helfen kann - was immer du sonst brauchst, findest du hier.“

Er deutete auf seinen Schatz, der aus Funden, Artefakten und unbeschreiblichen Dingen bestand. Kranische Raumfahrer schienen sie aus allen Ecken des Universums zusammengetragen zu haben.

„Ich bin sicher, daß ich es hier finde. Bei dir nämlich“, sagte Sorghyr mit säuerlichem Grinsen. „Man sagt, du kannst nur schwer der Faszination von Centotali oder gar Megatali widerstehen.“

„Wer kann das schon? Nicht einmal Breborn. Also, was willst du?“

„Ich suche jemanden, der mir sagt, an welchen Stellen ich in die Ruinen unter dem Meer eindringen kann. Ich suche das Versteck der Bruderschaft. Es kann hier sein, direkt unter dem Hafenberg, aber auch an jeder anderen Stelle innerhalb des Schirmes. Was kostet diese Auskunft?“

Die Stadt war voller Gerüchte. Sie wucherten ebenso wild wie die Konstruktionen der Brückenbauwerke über den Torstyl. Die Kranen waren begabte Architekten. Raumfahrer, mit denen Krailharp handelte, brachten andere Informationen mit. Krailharp wußte ganz genau, wovon der alte Jäger sprach. Als Sorghyr weiter ausführte, begriff er auch, daß hinter dem Jäger nicht nur der Moralkodex, der Glaube an das Orakel von Krandhor und das Licht des Universums standen, sondern auch die politische und wirtschaftliche Macht, die von Breborn, Lyrst und Carderhör repräsentiert wurde.

„Wie auch immer“, keuchte er heiser auf. „Die Auskunft ist teuer.“

„Nenne einen Preis!“

„Nicht, daß ich zu gierig wäre. Aber ich werde eine Kette von Leuten bestechen müssen. Ich ahne von jemandem, daß er einen anderen kennt, der sicher ist, daß der Freund eines Bekannten zur Bruderschaft gehört. So ist es.“

Sorghyrs Augen schweiften durch die Scheibe hinaus auf die kleinen Wellen des Ahyr-Meeres.

„Verblüffenderweise glaube ich dir sogar. Wie viel?“

„Ich rechne, daß es einige Megatali kosten wird.“

„Dafür garantiere ich, daß dich niemand wegen dieses Wissens verfolgen wird“, schränkte der Jäger ein und griff in eine der vielen Taschen seiner Kleidung. „Hier.“

Er legte eine lange Reihe dünne, unterschiedlich gefärbte Kristallscheiben auf die leere Theke. Der Hehler zählte, ohne die Münzen zu berühren.

„Dreitausend Tali!“ sagte Krailharp fast ehrfürchtig. „Deine Jagd muß mehr als nur dringend sein.“

„Meine Aufgabe ist die Jagd“, sagte Sorghyr in ungewöhnlichem Ernst. „Andere werden das Urteil vollziehen. Das Leben eines jeden intelligenten Wesens ist für mich unantastbar. Und ebenso wenig taste ich die Wahrheit dessen an, was das Orakel von Krandhor sagt. Deswegen glaube ich, daß die Bruderschaft aus Eiferern und Gegnern des universalen Lichts besteht.“ Er lachte kurz, um seinen Worten das Feierliche zu nehmen. „Du siehst also, daß ich nicht nur wegen der Erregung der Jagd hinter der Bruderschaft herhaste.“

„Ich glaube, ich fange zu begreifen an“, meinte der Hehler heiser. „Wie erreiche ich dich?“

„Hier ist mein Anschluß.“

Der Jäger schob eine dünne Plastikkarte über den Tisch. Krailharp las die Ziffern und Buchstaben, prägte sie sich schweigend ein und vernichtete dann die Karte. Er schüttelte sich unbehaglich und bellte rau:

„Du weißt, daß es mich meine Existenz und vielleicht auch das Leben kosten wird?“

„Nicht, wenn du es nur mit mir zu tun hast. Ich jage seit Jahrzehnten. Die Herzöge werden dich ebenso schützen wie mich.“

„Das garantierst du?“

„Letzten Endes liegt die Verantwortung bei den Herzögen. Du kannst dir leicht vorstellen, wie sie jemanden schützen, der ein Komplott gegen sie aufdeckt. Du bist nur dann in Gefahr, wenn andere reden und dich verraten.“

„Daß es nicht passiert, dafür Sorge ich selbst“, versicherte der Hehler. „Und? Wie steht es mit dir? Willst du nicht eine meiner Kostbarkeiten erwerben?“

Sorghyr schüttelte seine Mähne.

„Für den Umgang mit derlei Kitsch bin ich ein wenig zu alt. Ich warte auf deinen Anruf, Krailharp.“

„Er wird erfolgen. Früher oder später.“

Sorghyr wandte sich um und glitt durch den klirrenden Perlenvorhang. Er ging bis zum nächsten Gebäude, in dem eine öffentliche Bildsprechzelle zu sehen war. Zuerst rief er Carderhör und teilte ihr mit, daß er einen Schritt weitergekommen sei. Nur einen kleinen Schritt, zweifellos, aber immerhin einen erfolgsversprechenden.

„Was du auch unternehmen willst“, erwiderte die Kranenfrau mit Nachdruck, „vergiß auf keinen Fall, daß zuerst sämtliche Informationen vorliegen müssen. Keine einzige überstürzte Aktion! Gehe behutsam vor!“

„Ich bin doch gar nicht soweit, überhaupt etwas unternehmen zu können“, erwiderte der Jäger kurz.

„Um so besser. Ich höre wieder von dir?“

„Spätestens dann, wenn ich wieder einige Tausend Tali brauche“, versicherte er. Er wartete, bis die Leitung wieder frei war und ließ sich mit Lyrst verbinden. In wenigen dünnen Worten sagte der Jäger nichts anderes, als daß er hoffte, in kurzer Zeit mehr Erfolge melden zu können. Lyrst sicherte ihm volle Unterstützung zu.

„Ich halte mich bereit“, schloß er, „mit der geballten Macht meiner Organisation schnell zuzuschlagen. Jeder blauuniformierte Schutzgardist wird an nichts anderes denken als daran, die Feinde der Herzöge ihrer gerechten Strafe zuzuführen.“

„Ich zweifle nicht daran“, sagte der Jäger heiser. „Trotzdem wirst du warten müssen. Ich bin noch lange nicht soweit. Und wenn deine Gardisten sich zu deutlich in bestimmten Gebieten zeigen, werden wir niemals etwas herausfinden.“

Lyrst fragte fast gierig:

„In welchen Gebieten?“

„Auch das wirst du erst erfahren können, wenn ich es selbst weiß“, brummte Sorghyr. „Ich melde mich in diesem Fall wieder.“

Er trennte die Verbindung und fragte sich, wie lange es wirklich dauern würde, bis er einen Zugang zur Bruderschaft finden würde - durch Zufall, Verrat oder seine eigene Tüchtigkeit.

\*

Surfo Mallagan erwachte an diesem Morgen ziemlich spät.

Sein erster Gedanke war voller Verwunderung. Nach dem Zwischenfall mit der sabotierten Duschkabine und seiner kalten, entschlossenen Reaktion hatte ihm der Chef mindestens einen Tag lang „freigegeben“.

*Trotzdem*, sagte sich Surfo und gähnte ausgiebig, *traue ich dem Frieden nicht eine Sekunde lang*.

Die Gefahr lag an einer anderen Stelle. Die Gefahr betraf ihn und, fast ebenso hart, seine beiden Freunde. Scoutie hielt sich hervorragend und versuchte, ihn und Brether mit ihrem Optimismus aufzuheitern. Die Krise würde als ersten Brether Faddon erreichen. Surfo hatte bisher die Tests und die Prüfungen als Mischung von Sport, eigenem Ehrgeiz und der guten Gelegenheit angesehen, sich und seinen Körper in Form zu halten. Inzwischen brannte ihm die verstrichene Zeit unter den Nägeln. Das Orakel. Die SOL. Chircool und die Bruderschaft, Sargamec und alle Pläne, die sie hatten: Kran lag im Moment so weit entfernt wie noch nie seit ihrer Flucht aus dem Raumschiff.

Surfo stand auf, duschte, zog sich an und holte aus einem Schrankfach das Essen. Wo waren Scoutie und Brether?

Er aß in Ruhe und fragte sich, was dieser Tag bringen würde.

Die Gefahr für Surfo war, daß es hier so wie in den vergangenen Tagen oder so ähnlich weitergehen würde. Er glaubte nicht, sein Ziel aus den Augen zu verlieren, aber seine Freunde konnten von den Mitgliedern der Bruderschaft zu falschen Reaktionen und womöglich zu einer gefährlichen Trägheit verleitet werden. Sie waren weitaus schutzloser und verletzlicher als er selbst.

Ein Summer ertönte. Das grelle Geräusch schreckte Surfo aus seinen Gedanken auf. Der Bildschirm in seiner Kammer, ebenfalls ein „umgestaltetes“ Krankenquartier, wurde hell. Der widerwärtige Kopf Sargamecs zeichnete sich, wie erwartet, vor einem Hintergrund aus auffälligen Farben ab.

„Ich sehe, daß du dich ausgezeichnet erholt hast und bester Laune sein mußt“, fauchte das Echsenwesen. Surfo sah die aufgequollenen Ränder der schlecht vernarbten Schädeldwunde, unter der zwei Spoodies verborgen waren. Ihm war, als würde das Fleisch zucken und beben. Er schluckte die Antwort, die ihm auf der Zunge lag, hinunter und erwiderte :

„Mit Sicherheit hast du eine interessante Reihe neuer Prüfungen angesetzt. Wo sind meine Freunde?“ .

„Du wirst sie treffen, wenn du alle deine Aufgaben zufriedenstellend gelöst hast“, zischte es aus dem Echsenrachen des Tarts. „Suche sie!“

„Das ist die Aufgabe?“

„So habe ich es bestimmt.“

„Eine Frage?“ gestattete sich Surfo unbewegten Gesichts. Sargamec grinste breit, und ein unbekannter Tart neben ihm führte die Geste der Bejahung aus; eine kranische Angewohnheit, die er übernommen hatte.

„Warum haßt du mich?“

„Ich hasse dich nicht. Vielleicht erscheint es dir so. Wenn die Bruderschaft es riskiert, dich nach Kran zu schicken und mit einer Mission gegen das Orakel zu betrauen, dann wollen wir jedes Risiko ausschalten. Das ist einzusehen, denke ich?“

„Ich sehe es ein“, antwortete der Betschide grimmig. Schräg vor dem ins Riesenhafte vergrößerten Kopf Sargamecs tauchte Kersyl auf und erläuterte:

„Geh und suche deine Freunde. Sie sind in Gefahr. Es wird eine der letzten Prüfungen sein, versichert dir Sargamec.“

Surfo glaubte in dem Raubtiergesicht des Kranen so etwas wie Mitgefühl oder gar echte Sympathie zu erkennen. Er nickte schweigend und sah zu, wie das Bild aus dem Schirm verblaßte. Diesmal hatte er immerhin Gelegenheit, das gesamte Ausmaß der unterplanetarischen Anlage kennenzulernen - oder sich hoffnungslos zu verirren.

Als einzigen Ausrüstungsgegenstand nahm er ein etwa armlanges Stück Metallrohr mit, das bisher unbeachtet in einem Winkel ihrer Unterkunft gelehnt hatte.

Er trat in den erhellten, feuchten und tiefenden Korridor hinaus. Als er die verkrusteten Basreliefs betrachtete, deren Gestalten sich im harten Schatten der sonnenähnlichen Lampen zu bewegen schien, kam ihm die erste undeutliche Idee, auf welche Weise Sargamec die Freunde versteckt haben konnte.

Sicherlich war dies so perfekt geschehen, daß man ihnen keine Gelegenheit gegeben hatte, Spuren für Surfo Mallagan zu hinterlassen.

5.

Entschlossen ging Surfo gradeaus. Angesichts der leeren, aber gut beleuchteten Hauptkorridore begann er sich grenzenlos einsam zu fühlen. Er sagte sich, daß auch dieser Effekt von Sargamec erwünscht war. Mit diesem neuen Bewußtsein setzte er ein grimmiges Lächeln auf und sagte sich:

„Auch dieser Test wird mich nicht umbringen.“

Er schritt schnell aus. Unablässig richtete er seine Augen auf den sandigen Boden und auf die Zeugen einer längst vergessenen Vergangenheit. Wie viel Jahrtausende waren diese Reliefs wirklich alt? Welche Rasse hatte die Stollen gegraben? Hatte sich diese Anlage vor dem Auseinanderbrechen des Urmonds in Wirklichkeit oberhalb des Wasserspiegels Befunden? Lauter Fragen, auf die Surfo niemals würde eine Antwort erhalten können.

Nach etwa zweihundert Schritten kam Surfo an ein Tor. Eine Anlage aus mehreren verschieden großen Metallplatten verschloß den Stollen. Die schweren Riegel und Scharniere verschwanden in dem massiven Fels und in Mauervorsprüngen, die aus wuchtigen Quadern errichtet waren. Surfo zog an einem Griff, der etwa in Augenhöhe angebracht war. Die kleinste der Metalltüren knirschte zwar, ließ sich aber nicht öffnen. Der Betschide musterte den scheinbar komplizierten Schließmechanismus. Seit seinem ersten Kontakt mit den Kranen hatte er ein solches Wirrwarr von Klinken, Schiebern, Haken und Exentern nicht gesehen. Er brummte verblüfft:

„Es sind doch nicht etwa die Schlösser der ‚Alten‘?“

Er versuchte, die Funktionen des Mechanismus zu analysieren. Natürlich rechnete Surfo auch jetzt damit, daß er besser und schneller sein würde als jeder Einfachträger. Inzwischen hatte er sich an diesen Umstand bereits gewöhnt, und es gefiel ihm, mitzuerleben, wie seine Kräfte wuchsen: Was ihm hingegen keineswegs gefiel, war der Umstand, daß Sargamec ausgerechnet Scoutie und Brether als Ziel dieser Prüfung ausgesucht hatte. Es war tatsächlich so: Sargamec haßte ihn, weil er ihm offensichtlich all das neidete, was er selbst nicht besaß.

In winzigen Schritten, immer wieder mit seinem Rohrstück nachprüfend, entdeckte er, wie das uralte Schloß funktionierte. Es war vollständig verrostet. Zwischen einigen Hebeln und Zuhaltungen wuchsen winzige dunkelgrüne Moospflänzchen. Surfo hob die Schultern, lief etwa die Hälfte seines bisherigen Weges zurück und drang in ein leerstehendes Quartier ein. In fieberhafter Eile suchte er zusammen, was er zu brauchen glaubte. Dann stand er wieder vor dem eisernen Tor, spritzte Öl zwischen sämtliche Berührungsflächen und hämmerte zielbewußt auf bestimmte Teile los. Sie bewegten sich knirschend und mit lautem Kreischen. Wieder versuchte er, den schwersten und größten Hebel zu bewegen. Er rutschte nur drei Finger breit nach oben - noch immer ließ sich die Tür nicht öffnen.

Diesen Teil des Stollens kannte er.

Hier würde Sargamec seine Freunde auf keinen Fall verborgen haben. Ununterbrochen schlug und schob er an den rund hundert Metallteilen. Er goß mehr Öl zwischen die Teile, zündete einen Brennstab an und erhitzte Öl und Metall. Nach zwanzig weiteren Schlägen mit dem mittelgroßen Hammer rutschte der Riegel ganz zurück. Es gab ein hartes, schnappendes Geräusch, die Metalltür schwang mit durchdringendem Kreischen auf.

Sie war so dick wie Surfos Unterarm.

„Also ein Schott“, sagte er, steckte einige Werkzeuge ein und rannte weiter. Der Stollen, der sich hinter diesem Einschnitt öffnete, war nicht so groß, aber ebenso gut beleuchtet. Surfo schloß daraus, daß es außer diesem archaischen Schott noch mindestens einen anderen Zugang gab. Er blickte sich um. In seiner unmittelbaren Nähe gab es fünf Nischen, in denen er Türen und kleine, runde Schotte sah. Mit einigen Sprüngen war er an der ersten Tür, riß sie mit einem gewaltigen Ruck auf und schrie:

„Scouti! Brether! Seid ihr hier?“

Keine Antwort. Er suchte an den Stellen, an denen er bisher stets die Schaltelelemente ertastet hatte, nach einem beweglichen Kontakt. Schließlich flammten Lichtleisten an verschiedenen Stellen auf. Er blickte in eine leere Kammer hinein, deren Wände naß waren von Wasserstreifen und salzigen Ablagerungen. Sofort verließ er den Raum wieder und suchte nacheinander alle anderen Möglichkeiten dieses Abschnitts ab.

„Nichts! Beim Alten vom Berge!“ stöhnte er auf, als er sich vor einer spiraligen Rampe am Ende dieses Korridors befand.

Einen Augenblick lang starrte er einen der Frieze an, die in unregelmäßigen Resten auch hier einst aus dem Fels gehämmert worden waren. Jede Gestalt, die hier abgebildet war, und die er als Figur identifizierte, sah anders aus. Es gab keinerlei Ähnlichkeit mit den Wesen, die er kannte. Er sah nicht einen einzigen Kranen, aber auch keinen Tart in dem verschlungenen Muster der unbekannten Wesen. Ein jedes schien einer anderen Arbeit nachzugehen. Er erkannte auch keines der Werkzeuge, die sie benutzten.

Surfo nahm einen Anlauf und rannte die Rampe hinauf.

Die Wände trafen vor Feuchtigkeit. Je höher er auf der spiraligen Rampe kam, desto kühler und feuchter wurde es. Surfo war sich bewußt, daß er mit größter Wahrscheinlichkeit sozusagen dem Boden des Meeres entgegenkletterte. Er vermochte den Sinn dieser Aktion noch immer nicht einzusehen.

Etwa fünfzig, sechzig Meter ging es in der immer enger werdenden Spirale aufwärts. Es gab hier keine einzige Nische und keine Tür, kein Schott. Es existierten nur halbkugelige Beleuchtungskörper, von denen nur jeder zehnte etwa nicht funktionierte. Auf den Steinplatten glänzte Feuchtigkeit, in den Ritzen stand Wasser. Die Rampe richtete sich gerade aus und führte in einen anderen Stollen.

Diesmal gab es keine gekrümmte Decke. Der Stollen war rechteckig, wie ein Flur in einem Gebäude. Die Lampen waren hier nicht halbkugelig; ein schmales Lichtband erstreckte sich von hier bis zum gegenüberliegenden Ende des Ganges. Surfos Unruhe wuchs, er sagte sich immer wieder, daß seine Freunde in Gefahr waren. Aber in welcher Gefahr?

Er holte tief Luft und lief bis zur ersten Tür. Wieder fing das frustrierende Spiel an. Er riß die Tür auf, versuchte, das Licht einzuschalten und schrie die Namen seiner Freunde. Vierzehn leere Kammern! Sie waren einfach eingerichtet und schienen Kranen oder Tarts als Quartier gedient zu haben, der Größe der Einrichtungsgegenstände und der Länge der Matten nach zu urteilen. Dann stand er am Ende des Korridors, fluchte lautlos in sich hinein und verdamnte dieses sinnlose Rennen durch Korridore und Gänge und leere Räume. Wieder mußte er vor einem anscheinend massiven Schott anhalten.

Er riß an den Riegeln und Zuhaltungen.

Aus seiner Unruhe war inzwischen eine Kombination aus Panik und kalter Wut geworden. Der Zorn ließ seine Bewegungen schneller werden; er merkte nicht, daß er die Riegel mit einer gewaltigen Anstrengung aufriß, sich keuchend gegen die Griffe stemmte und schließlich das Schott, das wie ein Korken in den brüchigen Verschlusdichtungen steckte, aufriß. Genau in diesem Augenblick schoß ihm ein verwegener Gedanke durch den Kopf.

Wider Willen lachte er kurz auf.

Einige Sprünge brachten ihn durch die Öffnung und auf den glatten, wenn auch von einer dünnen Wasserschicht bedeckten Boden einer schrägen Ebene. Die Luft war wärmer als in dem zurückliegenden Bereich. Surfo spurtete geradeaus und schoß in vollem Lauf, auf der glitschigen Fläche schlitternd, durch einen offenen Durchgang. Er befand sich in einer kleineren Felsenhalle. Sie ähnelte ein wenig jenem Felsendom, in dem Sargamec seinen ersten Auftritt gehabt hatte. Wieder grinste Surfo, suchte sich unter den sieben Eingängen den zutreffenden aus und rannte quer durch die Halle.

Vorbei an leeren Metallschalen, in die schwere Tropfen mit glockenartigen Tönen herunterfielen, über den nassen Sand, in dem sich zahllose Spuren abzeichneten! Surfo hatte bereits von seinem leicht erhöhten Standort aus gesehen, in welche Richtung die meisten und tiefsten Abdrücke von Stiefeln und anderem Schuhwerk deuteten. Dieselbe Richtung schlug er jetzt ein.

In der kleinen Felsenhalle herrschte dieselbe trockene Wärme wie in dem riesigen Felsendom. Surfo war überzeugt, ziemlich dicht an seinem Ziel zu sein. Er blieb nur einmal



stehen und versuchte, irgendwelche - Beobachtungslinsen zu erkennen oder zu sehen, ob irgendwo aus einer Deckung heraus ihn ein Krane beobachtete.

Er sah nichts und verschwand in einem Ausgang. Unter seinen Stiefelsohlen knirschte der Sand. Nach wie vor war jede Handbreit des Geländes, durch das er sich bewegte, völlig leer und verlassen. Er schüttelte die Panik ab, die ihm bei den Gedanken an seine Freunde ergriff, rannte weiter und wußte nach einer Anzahl schneller Sprünge, daß er sich auf dem richtigen Weg befand.

Ein niedriger, warmer und grell ausgeleuchteter Stollen schloß sich an den Ausgang an. Binnen zwanzig Sekunden hatte er ihn hinter sich gelassen und kam, erwartungsgemäß, in die sogenannte Zeremonienhalle hinein.

Er blieb stehen.

Blitzschnell huschten seine Augen über die bekannten Formen und Umrisse. Nichts hatte sich geändert. Surfo versuchte, eine Serie regelmäßiger Fußspuren von rund zwei Dutzend Kranen zu identifizieren. Sie hatten seinerzeit den Thron Sargamecs getragen. Es störte ihn nicht im mindesten, daß er aus zahllosen Linsen beobachtet wurde. Daß es sich so verhielt, dessen war er sicher.

Während des Rennens hatte er seinen Hammer und andere Ausrüstungsstücke verloren. Aber noch immer hielt er das Metallrohr in den Händen, dessen Spitze inzwischen deformiert war.

Er heftete sich auf die Spur der tiefen Eindrücke und wurde notgedrungen etwas langsamer. Er duckte sich unwillkürlich unter einem der vorspringenden Schutzdächer und versuchte, das unrhythmische Hämmern und Dröhnen der fallenden Tropfen zu ignorieren.

Dieses Mal schloß sich verblüffenderweise kein Tunnel, Stollen oder Korridor an den Ausgang an. Surfo Mallagan stand am Fuß einer Rampe, die hier unten etwa dreißig Meter breit und an ihrem oberen Abschluß nicht breiter als zehn Meter war. Die Rampe sah aus wie eine bühnenwirksame Triumphtreppe ohne Stufen. Das Geländer an beiden Seiten war mit gelb strahlenden Lichtbändern ausgerüstet. Eine Doppelreihe von Phantasiegestalten irgendwelcher heraldischer Tiere oder Wesen, aus makellos weißem Gestein herausgeschlagen, führte schräg nach oben.

„Ich hab's gewußt!“ keuchte er verblüfft und warf sich vorwärts. Mit einem einzigen Schwung rannte er die Schräge hinauf und stand vor einer Reihe kantiger Säulen. Zwischen ihnen befanden sich schmale, hohe Türen, entsprechend den Größenverhältnissen von drei Meter großen Kranen. Die Türen bestanden aus glänzendem Metall und waren überraschend gut erhalten.

Surfo sagte sich, daß ein methodisches Vorgehen zumindest statistisch den größten Erfolg haben würde. Er riß die am weitesten links befindliche Tür auf und machte einige Schritte nach vorn. Er stand auf einem Absatz, der über einer vertieft zu sehenden Masse von Mauern angebracht war. Die Mauern wirkten von hier wie ein Labyrinth und grenzten einzelne Räume ein. Dank der unzähligen direkt und indirekt leuchtenden Sonnenlampen war der Raum taghell erleuchtet. Surfo blickte in mehrere Dutzend einzelner Räume hinein, in denen er keinerlei Bewegung erkannte.

„Die Bruderschaft“, flüsterte er im Selbstgespräch, „könnte eine große Armee hier verstecken!“

*Warum tat sie es nicht?*

Die Felswände warfen das Echo seiner wilden Rufe zurück. Scoutie und Brether meldeten sich nicht. Surfo zog sich zurück und öffnete die nächste der insgesamt fünf Türen. Er blickte diesmal in einen kurzen Gang hinein. Er hob sich die Erkundung für später auf und rannte nach rechts, riß die nächste Metallplatte auf. Seinen Augen bot sich ein mehr als überraschendes Bild.

Er befand sich in einem einzigen Raum.

Die Höhle war aus dem Fels herausgeschlagen worden. Sie besaß etwa zehn verschiedenen hohe Ebenen, die von massiven Felswänden gegeneinander abgegrenzt wurden. Sie waren in eine Richtung offen und wirkten - abermals - wie eine Dekoration. Von seinem Standort aus führten schräge Rampen zu den unterschiedlich hohen Ebenen hinauf. Jeder der würfelförmigen Räume war in ein anders getöntes Licht getaucht. Hier gab es eine Schaltzentrale, in der Kranen, Tarts und einige Lysker vor Bildschirmen und Pulten saßen. Als die Tür aufschwang, richteten sich die Augen der Wesen auf ihn. Er stand ratlos da, das Rohr in seinen Händen.

Ein anderer Raum schien der Wohnbezirk Sargamecs zu sein.

Er war mit zahllosen Sitzmatten und Teilen von Sitzmatten ausgepolstert. Da die verschieden großen Matten in sämtlichen bekannten Farben gemustert waren, dauerte es lange, bis Surfo den Chef der Bruderschaft auf Keryan entdeckte. Als er gerade den Mund öffnete, um ihm zu erklären ...

... sah er in einem anderen Teil dieser verblüffenden Anlage seine beiden Freunde.

„Sie sind tatsächlich in Gefahr!“ stieß er hervor und handelte, ohne sich viel dabei zu denken.

Zwei durchsichtige Röhren standen nebeneinander in einem ziemlich leeren Teil dieser steinernen Kulisse.

In den Röhren standen Scoutie und Brether Faddon, die Arme dicht an die Seiten gepreßt. Der nächste Blick zeigte Surfo, daß sie sich in einer Flüssigkeit befanden, die im Innern der Röhren stieg. Wasser! Salzwasser!

Es tröpfelte ununterbrochen von der Decke und ließ die fast nicht sichtbare Linie des Wasserspiegels in den Röhren steigen. Die Röhren sahen sehr massiv aus. Alle diese Beobachtungen machten Mallagan, während er bereits auf die Rückwand der Kammer zurannte und sich überlegte, wie er die Freunde befreien konnte.

Wieder fand er die einzig richtige Lösung oder jedenfalls die am meisten erfolgversprechende, ohne daß er sich anstrengte. Noch während er lief, warf er die Metallstange weg, änderte seine Richtung und hastete auf einen Kranen zu. Er blickte, während er Kersyl erkannte, in eine andere Richtung und sprang erst im letzten Augenblick auf den Kranen zu.

Mit einem einzigen Schlag wischte er den Arm des Kranen zur Seite und riß dessen Strahler aus der Gürteltasche.

Er bewegte sich blitzschnell zurück und nützte das Überraschungsmoment aus. Zurück in den anderen Raum!

Im Laufen entscherte er den Energiestrahler. Zweimal peitschte die Waffe auf und zerschnitt die gläsernen Behälter etwa einen Meter über den Köpfen der Gefangenen.

Sargamec begann fauchend und zischend zu lachen. Die oberen Teile der Glassäulen kippten hin und her und schlugen dann schwer auf den steinernen Boden. Lange Sprünge zuckten durch das transparente Material, aber die Röhrenabschnitte zerbrachen nicht.

„Wartet... nur noch ein paar Sekunden“, flüsterte er und hob wieder die Waffe. Hinter sich hörte er Lärm und hastige Schritte. Surfo zielte genau und feuerte wieder. Er schnitt die Säulen am untersten Ende schräg auf und sprang zur Seite.

Das Wasser schoß in schrägem Winkel und in einem armdicken Strahl aus dem Loch im Glasbehälter. Langsam neigten sich die säulenartigen Behälter. Sie kippten nach vorn, noch während das Wasser heraussprudelte. Ununterbrochen tropfte das Wasser von der Höhlendecke weiter.

Fast gleichzeitig schlugen die schweren, noch teilweise gefüllten Behälter zu Boden. Das Wasser schwemmte die Insassen halbwegs heraus. Surfo packte die Schultern Scouties und zerrte sie aus dem engen Rohr. Als sie schwankend auf den Beinen stand und sich schwer gegen ihn fallen ließ, schob er sie kurz zurück und half Brether heraus. Dann packte er beide Freunde um die Hüften, zog sie an sich und sagte wutentbrannt:

„Ich habe auch diese Prüfung erfolgreich beendet, Sargamec. Es war, dessen mußt du sicher sein, der letzte Test.“

Aus allen Richtungen kamen Kranen und Tarts herangerannt. Mallagan sicherte den Strahler wieder und warf ihn, das Griffstück voran, Kersyl zu. Der Krane fing ihn auf und steckte ihn schweigend ein. Sargamec lachte noch immer, aber sein Gelächter war leiser geworden.

„Danke, Surfo“, murmelte Faddon. „Es war verdammt knapp.“

„Wie hast du uns eigentlich finden können?“ wollte Scouti wissen und schmiegte sich an ihn. Obwohl Brether dies genau merkte, kümmerte er sich nicht darum. Aus ihrer Kleidung lief und tropfte das Salzwasser.

„Es war zuerst nur eine Idee“, sagte Surfo nachdenklich. „Sie wurde immer stärker. Ich sagte mir, daß Sargamec euch nicht würde töten wollen. Also mußte er euch an einer Stelle verstecken, die er unter Kontrolle hatte.“

„Aber“, meinte Scoutie verblüfft, „ausgerechnet hier, in der Nähe seines Privatquartiers?“

„In den unterplanetarischen Gängen und Stollen hätte ich tagelang suchen können“, erklärte Surfo. „Noch rechtzeitig fiel mir ein, daß sich Sargamec nicht weit vom Thronsaal entfernen würde. Schließlich muß er überall hin geschleppt werden.“

Bewundernd schüttelte Brether den Kopf und sagte:

„Ich glaube, du verträgst auch drei oder mehr Spoodies. Was wird der Chef zu deinem Entschluß wohl sagen?“

Surfo stieß ein knurrendes Lachen aus, das gänzlich ohne Humor war.

„Wir werden es gleich sehen!“ Das zischende, kehlige Lachen des Bruderschaft-Chefs riß ab. Er wandte den Kopf in die Richtung der drei Betschiden. Inzwischen hatten rund zwei Dutzend Bruderschafts-Mitglieder sich in einem unregelmäßigen Kreis um Surfo und die triefenden Gestalten versammelt. Surfo drehte sich herum und versuchte, den Ausdruck der Gesichter zu analysieren. Er war sicher, daß die meisten Mitglieder ihn ebenso wie seine Freunde mit schweigender Sympathie anstarrten.

„Du hast den Test bestanden. Du bist wirklich schnell und klug“, fauchte das Echsenwesen.

„Sind wir nun vollwertige Mitglieder der Bruderschaft? Bringt ihr uns jetzt nach Kran? Zum Orakel?“

Die Mitglieder schwiegen und rührten sich nicht. Langsam gingen die Betschiden auf das Zentrum des anderen Raumes zu, in dem Sargamec inmitten seines Berges aus weichen Kissen und Matten thronte.

„Du, Surfo Mallagan, forderst von mir Dinge, die nicht leicht zu erfüllen sind.“

„Braucht ihr, um uns in die Nähe des Orakels zu bringen, derartige Spektakel?“ rief Surfo mit harter Stimme.

„Was die Bruderschaft braucht, entscheidest nicht du, Betschide!“ fauchte Sargamec wütend.

„Ich will auch nicht entscheiden. Ich will lediglich eine klare Antwort!“ beharrte Surfo. Unter den übrigen Mitgliedern kam leichte Unruhe auf. „Wie lange wollt ihr uns noch unter dem Ahyr-Meer verstecken?“

Offensichtlich hatte es noch niemals jemand gewagt, auf diese Weise mit Sargamec zu reden. Inzwischen standen die Betschiden keine zehn Meter vor der aufgedunsenen Gestalt. Sargamec starrte sie hart und funkelnd an. Er schien zu überlegen, denn ganz offensichtlich trieb die Situation einem gefährlichen Höhepunkt zu. Sargamec befand sich in der Gefahr, an Autorität zu verlieren.

„Kannst du uns keine Antwort geben - oder willst du nicht?“ fragte Surfo. Er wußte, daß er hoch spielte.

„Ich denke nach“, sagte Sargamec.

Er sah ein, daß es auf diese Weise kaum möglich war, Surfo auszuschalten. Die Einfachträger interessierten ihn in diesem Zusammenhang nicht; nur Mallagan als Doppelträger forderte ihn heraus. Surfo fing an zu ahnen, daß die Bruderschaft - wenigstens im Augenblick - keine Möglichkeit besaß, ihn und die Freunde von Keryan wegzubringen.

Er wartete eine Weile, dann wiederholte er sinngemäß seine Frage.

„Ich werde mich weigern, weitere Prüfungen durchzumachen. Ich bin schneller und besser als jeder andere hier im Versteck der Bruderschaft - ausgenommen natürlich dich, Sargamec. Was soll ich noch lernen? Wem soll ich beweisen, daß ich so gut bin und alle möglichen Aufgaben schneller löse als andere? Ihr wolltet uns helfen!

Ab jetzt habt ihr Gelegenheit, es zu beweisen.

Wir gehen in unser Quartier, um uns zu reinigen und trockenes Zeug anzuziehen. Jeder weiß, wie wir zu erreichen sind. Überlege gut, Sargamec.“

Der Chef der Bruderschaft blickte ihnen mit einem kalten Echsengrinsen nach. Er schwieg hartnäckig. Surfo geriet keine Sekunde lang in die Versuchung, anzunehmen, seine Worte hätten Sargamec die Sprache verschlagen. Aber ganz sicher war er hingegen dessen, daß er den Chef in tiefe Nachdenklichkeit gestürzt hatte.

Sollte Surfos Analyse von Sargamecs Charakter zutreffen, dann würde dieser auf Mittel und Wege sinnen, letzten Endes nur seine eigenen Absichten durchzusetzen. Niemand hielt die Betschiden auf. Sie kannten den Weg zu ihren Quartieren inzwischen ganz genau.

Als sie sich in der Mitte der Zeremonienhalle befanden, zuckte Surfo zusammen. Er hob den Arm und stieß hervor:

„Still! Hört ihr es nicht?“

Sie blieben stehen und hielten den Atem an. Um sie herum waren nur die hallenden Geräusche der einschlagenden und zerplatzende Tropfen. Dann glaubten sie übereinstimmend in weiter Ferne irgendwelche fremdartigen Geräusche zu hören: dumpfes Krachen und ein helles Zischen.

„Was war das?“ brachte Brether hervor. „Hat es sich Sargamec anders überlegt?“

„Du fürchtest dich, nicht wahr?“ fragte Scoutie direkt. Brether senkte den Kopf und gab zurück:

„Seit ich hier bin, werde ich ein Gefühl der Ungewißheit nicht los. Furcht? Es kann durchaus Furcht sein - oder Angst vor einer unbekannten Zukunft.“

„Gerade der Umstand“, versuchte ihn Surfo zu beruhigen, „daß wir uns tief unter dem Meeresboden befinden, verstärkt dieses Gefühl. Warte noch etwas, dann sind wir wieder an der Oberfläche und in der Sonne. Deine Angst wird dann verschwinden wie Tau auf den Blättern.“

„Leider kann ich deinen Optimismus nicht teilen“, brummte Faddon und war jetzt ganz sicher, daß er krachende Explosionen und das Zischen einbrechender Wasserfluten gehört hatte.

Surfo zog seine Freunde weiter. Ohne daß ein anderer Bewohner dieses Verstecks aufgetaucht wäre, erreichten sie ihr Quartier und ließen sich aufseufzend auf die gestapelten Matten fallen.

„Das war's!“ knurrte Brether und nahm einen langen Schluck aus einer bauchigen Flasche.

„Es ist noch lange nicht zu Ende“, erwiderte Surfo voller Pessimismus. Er wartete förmlich darauf, daß Sargamec sich für diesen Zwischenfall bitter rächen würde.

6.

Vor sechs Stunden war die Sonne Sumjarc jenseits des Horizonts untergegangen. Der riesige Ball hatte die Farbe gewechselt, und noch jetzt schien das tiefrote Leuchten auf

der Rundung des riesigen Schutzschirms zu liegen. Das Licht der Sterne glitzerte auf dem Wasser des Binnensees. Seewasser drang über den Schlick des Watts herein, das Brackwasser kräuselte sich leicht. Die landinnere Hälfte des Ufers war von riesigen Steinblöcken gesäumt, die an ihren Flanken große Adern und Flächen von schimmernder Lava trugen. Zwischen den Findlingen erhob sich das Buschwerk. Ein leichter Nachtwind ließ die Blätter und Ranken zittern.

Als der kleine, zerbeulte Gleiter sich mit abgeblendeten Lichtern näherte, drückte sich die dunkel gekleidete Gestalt tiefer in den Schatten einer Felsspalte. Das dicke Moos verschluckte jedes Geräusch.

Das Fahrzeug bohrte sein Vorderteil in einen Busch und blieb stehen. Langsam öffnete sich der Einstieg, während die Positionslichter erloschen. In der Ferne, nur kurz sichtbar, bahnte sich ein startendes Raumschiff seinen Weg zu den Sternen.

Eine raue Stimme flüsterte einige Worte. Die Stimme gehörte unzweifelhaft zu der großen Gestalt eines Kranen.

„Licht des Universums. Bist du bereit, meine Entdeckungen zu belohnen?“

„Das ist genau der ausgemachte Wortlaut“, sagte Sorghyr etwas lauter, trat aus dem Schatten heraus und steckte den schweren Schocker ein. Eine Sekunde lang schimmerte der Doppellauf im Sternenlicht. Der nächtliche Besucher sah, daß diese Waffe auch auf tödliche Energie umgestellt werden konnte.

„Dachtest du, daß Lyrsts gesamte Heerscharen hinter mir folgen?“ bellte Krailharp. „Ich habe, was du brauchst.“

„Licht des Universums! Tatsächlich?“

Ein kleines Tier schwang sich durch die Luft, landete auf einem Farnwedel und überschüttete die zwei Kranen mit Samenstaub. Hinter den Felsen keuchte und grollte ein schweres Tier. Der Hehler entgegnete:

„Ich mußte noch zwei Megatali ausgeben. Morgen, bei Abenddämmerung, wird ein Mitglied der Bruderschaft einen neuen Adepten in das Versteck bringen. Sie treffen sich auf der Brücke der Erinnerungen.“

„Du hast wirklich gute Arbeit geleistet“, staunte der alte Jäger und zählte einige Kristallscheiben in die gekrümmte Hand des Hehlers. „Vorausgesetzt, es stimmt.“

„Es stimmt tatsächlich. Das Mitglied der Bruderschaft heißt Yars und ist ein Krane. Der Novize ist ein Prodheimer-Fenke. Niemand kennt seinen Namen. Er ist angeblich Spezialist für Programmierung.“

Die Kristallscheiben klirrten, als der Hehler sie in die Tasche gleiten ließ. Der scharfe Blick des Doppelträger-Jägers glitt ununterbrochen über die Umgebung hinweg. Scharf zeichneten sich die Zacken der felsigen Berge gegen den Nachthimmel ab. Die Lichter von Unadern und den kleinen, rund um die Hafenstadt gelagerten Gruppen von Bauwerken ließen die Nacht ein wenig heller werden. Nach einiger Zeit, in der er jeden Aspekt der Mitteilung auf seinen Wert anklopfte und versuchte, eine möglichst unpersönliche Analyse zu treffen, sagte der Jäger:

„Wann soll das Treffen stattfinden?“

Der Hehler nannte den genauen Ort und machte eine Zeitangabe. Sie war ziemlich präzise.

„Gibt es besondere Merkmale? Ist Yars alt oder jung, ein Raumfahrer ... oder wie verhält sich der Prodheimer-Fenke? Und weißt du vielleicht, an welcher Stelle sie das Versteck erreichen wollen?“

Der Hehler hatte gehört, daß sich - was ausgesprochen selten war - mehrere Prodheimer-Fenken nach Tauchausrüstungen erkundigt und schließlich eine teure Ausführung gekauft hatten. Diese aufrechtgehenden Blaupelze mit ihrer auffallenden Geschäftigkeit waren alles andere als begeisterte Wassersportler.

„Das hilft uns weiter!“ stellte der Jäger fest. „Bitte, sage mir, was du noch über dieses Vorhaben weißt!“

Der Hehler war auf seine Art ehrlich. Er verriet niemanden. Er verkaufte nur sein Wissen und die Informationen, über die er verfügte. Vermutlich war auch er letzten Endes ein loyaler Anhänger der Herzöge, des Orakels und des universalen Lichtes. Schweigend und scharf konzentriert lauschte der Jäger. Er speicherte den winzigsten Informationsbruchteil, den er erkennen konnte. Mit Bestechung, Erfahrung und dem Versuch, auch im Alter noch so erfolgreich wie in der Mitte seiner Jahre zu sein, hatte er bisher diese Jagd betrieben. Sie trat nun in ein entscheidendes Stadium. Er unterdrückte die aufkommenden Haßgefühle auf die Bruderschaft, die sich immer stärker als Gegner des Orakels profilierte, dann sagte er in fast resignierendem Tonfall:

„Es ist fast wie ein Martha-Martha-Spiel. Wenn sich die beiden morgen treffen, werden wir anschließend die Bruderschaft und ihr Versteck auf Keryan zerschlagen. Obwohl ich viel Geld ausgegeben habe, das mir nicht gehört, danke ich dir. Vielleicht erinnert sich das Orakel an deine zukünftige Mitarbeit.“

Sie machten beide die Geste des endgültigen Abschieds. Der Jäger zog sich wieder in die Dunkelheit zurück, während der Hehler sein Fahrzeug herumdrehte und mit ausgeschalteten Scheinwerfern bis zur nächsten Straße fuhr. Dort raste eben ein schweres Fahrzeug mit dem gekreuzten Symbol der Schutzgarde in entgegengesetzte Richtung. Das orangefarbene flimmernde Licht der Funkleitstreifen ließ in der Ungewissen Helligkeit das Gesicht von Krailharp erkennen. Es trug den Ausdruck der Zufriedenheit. Er hatte den Herzögen gedient und dabei noch ein gutes Geschäft gemacht; er wünschte sich, öfters Partner von solcher Großzügigkeit zu haben.

\*

Sorghyr setzte ein gemessenes Lächeln auf und eröffnete das Zwiegespräch.

„Ich weiß nun“, sagte er und machte eine wirkungsvolle Pause, „daß du in Wirklichkeit an dem Mann Surfo Mallagan interessiert bist. Er ist männlich, exotisch und ein Doppelträger. Carderhör, dieser Fund hat sich abermals um einige Megatali verteuert.“

Mit einer Bewegung, die einem tödlichen Prankenhieb glich, wischte Carderhör das Argument weg. Ihre Raubtieraugen funkelten den alten Jäger an. Sorghyr hielt den Blick mit starrem Lächeln aus.

„Vergiß die Valuta!“ schnarrte Carderhör. „Natürlich interessiert mich ein Doppelträger. Dieser Strolch hat mich außerdem betrogen. Ich kenne ihn persönlich nicht, aber wir beide wissen, wie er mit Menthelep, diesem Narren vom INTERSTELLAREN KONTOR, verfahren ist. Wann wirst du ihn gepackt haben?“

Der Jäger berichtete ihr etwa zwei Drittel dessen, was er wußte. Er selbst hatte seine Ausrüstung parat; es dauerte nicht einmal die Hälfte einer Stunde, bis er für einen jeden Einsatz ausgezeichnet gerüstet sein würde. Mallagan, der sich als Sucher der Bruderschaft ausgegeben hatte, würde binnen drei Keryan-Tagen gefaßt sein.

„Das hört sich gut an. Wirst du noch mehr Ausgaben in Megatali-Höhe haben?“ fragte Carderhör bissig.

Sorghyr verneinte. „Ich werde versuchen, dem Novizen und dem Kranen zu folgen und die drei Betschiden herauszuholen.“

„Mich interessiert nur der Doppelträger!“ beharrte Carderhör.

„Du bekommst den einen nicht ohne die beiden anderen“, belehrte sie Sorghyr. „Es ist bekannt, daß die Betschiden noch enger aneinander kleben als verliebte Ehepartner von unserer Rasse.“

„Auch richtig. Ich verlasse mich auf dich. Wage nicht, ohne den Betschiden in mein Haus zu kommen.“

Sie versuchte, die Drohung der letzten Bemerkung durch ein Lächeln abzuschwächen, aber der Jäger wußte ganz genau, woran er war.

Er wartete, bis Carderhör die Verbindung getrennt hatte, dann wählte er den Anschluß, der ihn mit Lyrst privat verband. Sekundenbruchteile später starrte er in das mißmutige Gesicht des jungen Kranen.

Diesmal berichtete er alles, was er wußte. Er sagte Lyrst, daß er selbst an dieser Verfolgung teilnehmen und mit der Schutzgarde zusammenarbeiten würde. Und er bat Lyrst zum wiederholten Male, nicht sofort massiert loszuschlagen, als gelte es, einen Planeten zu unterjochen.

„Keine Sorge. Ich weiß, was zu tun ist. Das Gros meiner Leute wird in der lückenlosen Beobachtung eingesetzt werden. Wir beide werden, Seite an Seite, in den Stützpunkt eindringen. Zufrieden, Alter?“

„Nicht ganz. Ich kenne dich jungen Hitzkopf. Du willst auf den Sitz Breborns, noch ehe das Leder kalt geworden ist!“

„Zugegeben. Und du wirst meine rechte Hand. Einen Mißerfolg dürfen wir uns nicht wieder leisten.“

„Darin bin ich voll deiner Meinung, Lyrst. Wo treffen wir beide uns morgen?“

Die Jagd auf den geheimnisvollen Sargamec und die drei, die sich ihm als Sucher der Bruderschaft genähert hatten, war tatsächlich eröffnet. Noch in dieser Nacht würde die Schutzgarde, hervorragend getarnt, ihre Fallen aufbauen.

Lyrst rief aufgeregt: „Warum grinst du, Sorghyr?“

„Weil ich mir gerade vorstelle, wie sich unsere Laune gestaltet, wenn wir morgen die beiden Bruderschaftler verpassen, wenn sie sich an einer anderen Stelle verabredet haben, oder wenn wir überhaupt den Eingang nicht finden. Hast du genügend ausgebildete Taucher?“

„Massenhaft. Ich werde meine Lysker einsetzen. Es sind nicht viele, aber sie sind tüchtig.“

„Tu, was du für richtig hältst. Aber, beim Licht des Universums, greife nicht mit deinem Raumlandekorps an!“ lachte Sorghyr. Er hoffte, daß Lyrst seinen Ratschlägen gehorchte oder sie wenigstens gebührend beachtete.

„Sei unbesorgt. Ich weiß, was ich tue.“

„Weil du weißt, was für dich davon abhängt“, knurrte der alte Jäger und sehnte sich nach Ruhe und Schlaf.

„Nur etwas weniger hängt für dich vom Gelingen unseres Planes ab“, schloß Lyrst. „Ich muß jetzt anfangen, mich um die Planung zu kümmern. Ich bin bis zum frühen Abend im Büro zu erreichen.“

Sie sahen sich mit dem eigentümlichen Ausdruck an, der den Kranen eigen war, wenn zwischen zwei Angehörigen vollkommene Übereinstimmung in der Beurteilung eines Vorgangs herrschte. Der Bildschirm wurde dunkel.

\*

Sorghyr saß in seinem zerschrammten, alten Höhengleiter und hatte die Klimaanlage auf höchste Leistung gestellt. Unter seiner normalen Kleidung trug er die gelbschwarze Ausrüstung eines Tauchers. Maske, Brille und Atemluftgerät lagen auf dem freien Sitz. Im Armaturenbrett waren sämtliche Kommunikationsgeräte eingeschaltet. Die Kranen waren wahre Meister, was Nachrichtenübermittlung auf kurze oder auf kosmische Distanzen als auch die akustischen Anzeichen waren perfekt.

Sorghyr, der Jäger, hatte alles vergessen, was hinter ihm lag. Ihn hatte jene eigentümliche Erregung gepackt, die auf anderen Planeten Jagdfieber hieß. Er war äußerlich völlig

ungerührt, aber tief in seinem Innern fühlte er eine ferne, archaische Verwandtschaft mit einem beutehungrigen Raubtier.

Schräg unter ihm lag Unadern, speziell jener Teil der Stadt, der mit dem gegenüberliegenden Ufer durch Brücken verbunden war.

Immer, wenn Sorghyr diese Brücken sah, erfüllte ihn ein unbändiger Stolz auf sein Volk und auf die Worte des Orakels. Sein Volk kannte unzählige Baumeister und Architekten. Jeder von ihnen war in der Lage, auf einem neu besiedelten oder kolonisierten Planeten mehr als nur Städte und Raumhäfen zu bauen. Hier, in Unadern, hatte mindestens ein Dutzend dieser einsamen Meister die Brücken geschaffen. Jede trug unverkennbar die Handschrift eines Spitzenkünstlers. Hier, die Brücke der Edelsteine - sie stammte vom Meister der Ersten Phase, von Vietteilm, dem Graubepelzten. Kantige Kanzeln, markante Mauern, pfahlartige Pfeiler, schwere Steine, filigran bearbeitet, eine Vielzahl von Villen, die wie Trauben aus steingewordener Phantasie an den Strebungen und Bögen hingen, erfüllt vom prallen Leben der Hafenstadt. Fußgängerpassagen, verdeckte Verkehrswege, sämtliche Energien ... diese Brücke war ebenso ein Kunstwerk wie alle anderen.

Die letzte Brücke, also jene, die dem Mündungsdelta des Torstyl am nächsten war, nannte sich Brücke der Erinnerungen.

Ohne einen Moment in seiner Wachsamkeit nachzulassen, vergegenwärtigte sich Sorghyr, warum man die Brücke so nannte.

Sie war niedrig, breit und nahezu vollkommen in die Landschaft integriert. Die vulkanischen Bergreste, die trockenfallenden Wattbereiche, das Wasser, die kleinen Kanäle mit ihrem ständig wechselnden Aussehen, ein Hügel hier und dort, uralte, halb versteinerte Bäume - sie alle waren Bestandteile eines Bandes, das sich von Ufer zu Ufer spannte. Dort, wo es „unsichtbar“ gemacht werden konnte, sah man nichts von einer Brücke. An den Stellen, an denen die Brücke nicht in die Landschaft integriert werden konnte, waren alle Stilelemente der langen Historie der Kranen zu sehen. Monumente aus Stein, Konstruktionen aus schimmerndem Stahl, Wohnbereiche inmitten üppiger Gärten, Wasserfälle ebenso wie Teile, die nur mit Hilfe von Supertechnik hergestellt werden konnten.

Immer war ein Umstand deutlich zu erkennen:

Auf einer Seite endete das Brückenbauwerk in Parks, gepflegter Wildnis und in einem Bereich teurer Villen. Dort wohnte Carderhör. Am entgegengesetzten Ufer befanden sich graue und zerfallene Massenquartiere. Dies war, nach Carderhørs Meinung, das sogenannte falsche Ufer. Sie wohnte auf der richtigen Seite...

Ein Summer ertönte. Eine harte Stimme bellte:

„Objekte sind erfaßt. Überwachung beginnt.“

Auf dem Schirm zeichneten sich die Einzelheiten ab. Mindestens fünfhundert Gardisten waren jetzt alarmiert. Sie befand sich an jeder erdenklichen Stelle des möglichen Weges des Novizen und des Bruderschafts-Mitglieds.

Die Gleiter der Schutzgarde waren getarnt. Sie schwebten in großer Höhe über der Stadt, private oder unauffällige Fahrzeuge voller Konzentrierter Kranen fuhren langsam durch die Straßen, überall befanden sich Knotenpunkte eines zumeist unsichtbaren Netzes. Lyrst war darauf bedacht gewesen, die Aktion so gut wie möglich vorzubereiten.

Der Jäger konzentrierte sich auf die Beute. Oder auf das Opfer, gleichgültig, wie man den Kranen bezeichnete. Er hieß Yars und sah alltäglich aus, ebenso wie seine Kleidung. Er ging nicht zu schnell und nicht zu langsam entlang des Brückengeländers auf die erste Stelle zu, die, von gemeißelten Gestalten im Kampf mit anderen Figuren bedeckt, sich aus einem natürlichen Lavablock erhob.

Einige Prodheimer-Fenken kamen dem Kranen entgegen und gingen an ihm vorbei. Der Krane hielt an, ging weiter, wurde angesprochen, gab Auskunft, blieb abermals stehen und hielt wieder an, als ihn ein Prodheimer-Fenke ansprach.

Richtmikrophone wurden herumgeschwenkt.



Ein winziges Insekt, in Wirklichkeit ein superminiaturisierter Sender schwirrte heran und heftete sich an die Kleidung des Kranen. Ein zweiter Sender nistete sich in dem hellblauen Pelz des Wesens ein, das nur halb so groß war wie der Krane.

„... nächster Treffpunkt ist der Bootshafen.“

„... werde ich dich dort wieder treffen ...?“

„... suche nach einem gelben Boot. Privatfischer. Der Name ist KLEINE WELLE ...“

„Bis nachher!“

Der Krane ging geradeaus weiter. Der Novize blickte sich mehrmals um und hastete dann in der angegebenen Richtung weiter. Von der Brücke bis zu dem winzigen Hafen, in dem die Freizeit-Sportboote der Kranen und Tarts lagen, betrug die Entfernung nicht mehr als sechs Kilometer.

Der Krane ließ sich von einem Mietgleiter dorthin bringen.

Der Prodheimer-Fenke war halb hysterisch vor Aufregung. Aber er fiel damit nicht besonders auf, als er sich in das Getümmel der Hauptstraße stürzte und in fieberhafter Eile, mit seinen Pfoten herumfuchtelnd wie alle Fenken, den Weg zum Hafen einschlug. Das Räderwerk der Überwachung drehte sich mehrmals. Männer wurden abgezogen und an andere Posten verteilt. Einige von ihnen nahmen ihre Plätze im Hafen ein. Langsam schob sich ein uraltes, schmutziges Wasserfahrzeug aus dem Versteck an der Flussmündung und schlug den Kurs nach dem Hafen ein. Ununterbrochen erschienen die leuchtenden Echos der winzigen Sender auf den Kontrollschirmen. Im Empfangsgerät, das hinter Sorghyrs Ohr festgeklebt war, ertönte Lyrsts Stimme. Sie war heiser vor Erregung.

„Wir treffen uns am alten Leuchtturm, Sorghyr.“

„Einverstanden. Erschrick nicht, wenn du mich siehst!“

„Ende.“

Der verfolgte Krane verließ den Gleiter in der Mitte der Hafenstadt. An einem Kiosk aß und trank er eine Kleinigkeit, dann lief er weiter. Er benutzte einige Laufbänder und schlug einen Kurs ein, der ihn in unzähligen rechten Winkeln immerhin im Verlauf einer Stunde bis zu einer Gasse brachte, in der das Band endete. Die Gasse führte hinaus in unerschlossenes Gebiet.

Irgendwie, sagte sich der Jäger, versinken die Leute von der Bruderschaft stets in der Durchschnittlichkeit. Ausgerechnet dieser stinkende winzige Hafen!

Der Prodheimer-Fenke wartete bereits ungeduldig im Schatten des ersten, halb zerfallenen Bootes.

Inzwischen war die lange Abenddämmerung fast vorbei. Die Dunkelheit, gleichermaßen Schutz der Verfolgten wie Vorteil der Verfolger, brach herein. Lichter flammten allerorten auf. Unsichtbar zwar, aber voller gespannter Aufmerksamkeit und schwer bewaffnet, befanden sich fünfzig Gardisten im Gebiet des Hafens. In einer riesigen Schleife kam Sorghyr vom Meer herein, landete den Gleiter am Fuß des mehrere Jahrhunderte alten und längst erloschenen Leuchtturms. Dann zerrte er einen Großteil seiner Ausrüstung ins Freie, stellte eine Lampe auf und gab sich den Anschein, als bereite er sich methodisch auf einen nächtlichen Unterwasserfischfang vor. Absichtlich warf er Ausrüstungsgegenstände um, fluchte laut und nahm ab und zu einen kräftigen Schluck aus einer Flasche. Es war tatsächlich ein mild berauschendes Getränk darin enthalten.

Aber er beobachtete seine Beute.

Das Jagdfieber hatte einer kalten, maschinenhaften Neugierde Platz gemacht. Es würde ein Kräfteressen werden - und er würde es für sich entscheiden.

Die beiden Opfer kamen von verschiedenen Seiten auf ein kleines Boot zu, das träge in den Wellen schaukelte. Der Krane machte es halbwegs los, dann kam der Prodheimer-Fenke und erkundigte sich mit überschlagender Stimme, ob er mitfahren dürfe.

Schließlich steuerte das Boot mit aufbrummendem Motor aus dem Hafen.

Neben Sorghyr stapfte ein Krane heran, der über der Schulter stinkende Fische und lange Tangstreifen trug. Es war der Chef der Schutzgarde, ebenfalls in Kampfausrüstung.

„Wir können weitermachen“, sagte Lyrst befriedigt. „Die beiden scheinen DAS KLIFF anzusteuern.“

„Irgendwo haben sie ihre Ausrüstung versteckt. Im Boot?“ meinte der Jäger und zog die einzelnen Teile seiner Kampfbekleidung an, nachdem er die alltäglichen Gewänder abgestreift und in den Gleiter geworfen hatte.

„Ja. Es sind nur zwei Tauchausrüstungen und zwei kleine Schocker. Wasserfeste Waffen, allerdings“, sagte Lyrst, warf die Fische achtlos weg und setzte sich in Sorghyrs Gleiter. Er gab seine Anordnungen. Ein riesiger Kreis zog sich mehr und mehr zusammen.

Nach einer Zeitspanne, die ihnen als kleine Ewigkeit vorkam, meldete sich einer der Ortungsfachleute.

„Die beiden haben DAS RIFF erreicht. Sie scheinen in kurzer Zeit von Bord gehen zu wollen.“

Lyrst deutete hinaus aufs Ahyr-Meer.

„Unsere Stunde kommt näher. Alles klar, Sorghyr?“

Sorghyr war so gut wie irgend gerade möglich darauf eingerichtet und dementsprechend dafür ausgerüstet, nach einer längeren Unterwassersuche durch irgendein Schott in ein System von subplanetaren Kavernen einzudringen und sich dort so gut wie möglich zurechtzufinden.

Ob allerdings die Wirklichkeit seinen Vorstellungen entsprechen würde, wußte er nicht. Aus drei Richtungen setzten sich Schiffe und Boote in Bewegung. Gleiter kreisten und näherten sich vorsichtig DEM RIFF. Der Kreis zog sich abermals enger zusammen.

Sorghyrs Maschine erhob sich und schwebte durch die Dunkelheit auf den bezeichneten Punkt zu. Auf einem Bildschirm, der von einem Restlichtaufheller betrieben wurde, zeichnete sich die Szene gestochen scharf ab.

## 7.

Niemand wußte, was DAS RIFF einst gewesen war.

Ein schlanker, aber vom Meeresboden herausragender, spaltenreicher Block aus vielfarbiger Lava, in dessen Innern sich deutlich mächtige Stahl-Hohlkörper abzeichneten, sowohl röhrenförmige als auch trägerartige. DAS RIFF war etwa hundert Meter hoch und ragte, je nach Wasserstand, rund zwanzig Meter aus dem Meer. Jeder Quadratmillimeter der Lava und des an die Oberfläche getretenen Metalls war glatt wie Glas. Die kleinen und großen Höhlungen waren von den Wellen ausgewaschen worden. Dieses Kunstwerk, von der Natur veredelt und ein Relikt derjenigen Rasse, die vor den Kranen diesen Planeten bewohnt hatte, trug an der Spitze lediglich ein dunkel glimmendes Rotlicht und einige Positionssende-einrichtungen.

Der Bruderschafts-Angehörige und der Novize hatten einen Schwerkraftanker ausgebracht und das Heck des kleinen Bootes am RIFF festgemacht. Sie schalteten ihre Tauchgeräte ein, hakten ein Verbindungsseil an den Gürteln fest und hangelten sich am Tau des Ankers abwärts. Sie schienen den Eingang ganz genau zu kennen.

Sie wurden geortet und verfolgt.

Dreißig Taucher machten sich bereit. Auf der anderen Seite des RIFFs glitten Lyrst und Sorghyr ins Wasser und schwammen schräg abwärts. In ihren Helmlautsprechern wispernten die harten Stimmen der Orter und dirigierten sie genau an die richtige Stelle. Auf Bildschirmen, die vor dem Helm angebracht waren und an biegsamen Stielen saßen, verfolgten sie jede Bewegung der Beute mit.

*Weiter her zu mir!* signalisierte Lyrst.

*Abwarten! Nicht gleich hinterher!* gab Sorghyr zurück.

Jede andere Stelle in und um Unadern, an der man eine verborgenen Einstieg vermutete, war abgesichert. Die Wachen hatten von Lyrst eindeutige Befehle bekommen, was der alte Jäger nicht wußte.

Der Krane und der Prodheimer-Fenke schwammen an ein rundes Schott heran. Scheinwerfer flammten auf und beleuchteten die Handgriffe. Die Lichter zeichneten sich auf den Spezielsichtgeräten als schmerzend grelle Flamme ab. Das Schott klappte auf, die Verfolgten schwammen hinein und schlossen es wieder. Langsam glitten Lyrst und Sorghyr hinterher und blieben zwanzig Meter vor der Metallplatte mit den schweren, langen Riegeln schweben. Ein paar andere Gardisten kamen herbeigeschwommen und warteten ebenfalls.

Wieder verging die Zeit quälend langsam.

Dann griff Lyrst nach Sorghyrs Arm und schwamm vorwärts. Sie erreichten das Luk und wiederholten die Griffe der Verfolgten. Vor ihnen erstreckte sich ein kleiner, tonnenförmig geformter Raum aus Fels. Die anderen Gardisten schlossen das Schott, und beide Kranen schalteten die Handscheinwerfer ein.

Dunkelheit. Treibende Schlickpartikel im abgestandenen Meerwasser. Absolute Stille. Vorsichtig glitten die Kranen vorwärts, kamen an die innere Schleusentür und öffneten sie mit einem einfachen Handgriff.

Das Wasser versickerte augenblicklich durch eine Anzahl kleiner Löcher.

Eine schräge Rampe führte vor ihnen abwärts. Sie sicherten, aber sie sahen niemanden. Die Rampe, aus dem Felsen geschlagen, war dunkel. Ein Scheinwerfer wurde ausgeschaltet, und Lyrst machte sich mit gezogener Waffe an den Abstieg.

Das zweite Öffnen der äußersten Schotttür hatte den Mechanismus aktiviert. Das Erkennungssignal blieb aus, und dann wurde die zweite Platte geöffnet. Die nächste Möglichkeit, den Zünder zu deaktivieren, wurde nicht wahrgenommen. Die Uhr begann unhörbar zu laufen. Als die zwei Kranen abermals eine Kontaktschranke durchbrachen, ohne sich im heutigen Kode zu identifizieren, setzte sich der Schutzmechanismus in Bewegung. Die Anlage hatte einen Umstand definiert, der „Äußerste Gefahr“ für Sargamec und das Versteck bedeutete.

Als Lyrst und Sorghyr festen Boden erreichten und eben nach den Visieren ihrer Tauchhelme griffen, detonierte das erste Sprengpaket.

In Sekundenabständen wurde jeder Zugang zur subplanetarischen Anlage gesprengt. Wasser brach hier am RIFF ein und schwemmte als riesige Woge die beiden Kranen durch einen Korridor, eine Treppe abwärts und in einen geschützten Winkel. Eine wilde, kochende und schäumende Flut wälzte sich an ihnen vorbei und erfüllte den Stollen mit einem lauten Brausen und Zischen.

\*

In einem Nebenarm des Torstyl, der sich langsam mit Flußwasser und mit Meerwasser füllte, erschien in der Dunkelheit eine Art halbkugeliger Buckel. Die Flut drückte kleine Wellen zwischen den Steinen und den salzwasserliebenden Pflanzen hindurch. Dann löste sich der Buckel auf, und eine weiße Säule aus Wasser, Luft und Explosionsgasen sprang sechzig Meter senkrecht hoch. Ein peitschender Knall erschütterte die nahen Häuser. Die dumpfe Erschütterung der Detonation ließ die Scheiben klirren und riß einige frühe Passanten von den Beinen. Augenblicklich näherten sich Gleiter der Detonationsstelle. Scheinwerfer wurden in Stellung gebracht. Taucher ließen sich ins Wasser fallen und schwammen mit dem stärker werdenden Sog auf die unterseeische Öffnung zu.

Meldungen schwirrten aufgeregt hin und her. Mitten in den Wirrwarr hinein detonierte das nächste Sprengpaket.

In einer Felswand, im Augenblick fünf Meter über dem Wasserspiegel des Meeres, zuckte eine Stichflamme waagrecht aufs Meer hinaus. Eine Wolke aus Gesteinsstaub, Rauch und winzigen Felsbrocken erhob sich. Ein Teil der Felswand löste sich, rutschte abwärts und kippte dröhnend nach vorn. Als er ins Wasser schlug, breitete sich eine kleine Flutwelle aus. Auch an dieser Stelle drangen die Schutzgardisten ein. Inzwischen schwirrten die eigenen, gekennzeichneten Gleiter heran, die das gekreuzte Symbol auf den Türen und Hauben trugen.

Der tiefste Keller eines Hochbauwerks, in dem die Energieverteiler standen, wurde von einer kleineren Explosion heimgesucht. Schlagartig fielen sämtliche Energiearten für die Hausbewohner aus. Panik breitete sich in rasender Eile aus. Gleiter und Mannschaften des Katastrophenschutzes rasten heran.

Drei Taucher am RIFF wurden von der ersten Explosion förmlich zerfetzt. Ihre Leichen wurden vom Detonationsdruck zur Seite geschleudert und trieben dann langsam an die Oberfläche zurück. Das Boot KLEINE WELLE kenterte und sank vom Schwerkraftanker nach unten gezerrt.

Die Mannschaften sammelten die anderen Taucher, die bewußtlos waren, schnell ein und versorgten sie.

Dann drang ein Stoßtrupp besonders mutiger Taucher mit schwerer Kampfausrüstung ein. Die reißende Strömung des eindringenden Wassers riß die Kranen in rasender Geschwindigkeit am zerstörten Eingang vorbei, hinunter ins Innere des Verstecks.

Obwohl Lyrst keinen Befehl gegeben hatte, griff die Schutzgarde den Stützpunkt der Bruderschaft massiv an.

\*

Die Beleuchtung flackerte einmal, zweimal, dann erlosch sie. Nach zehn Sekunden schaltete sich eine Hälfte der Beleuchtungskörper wieder ein.

Die Bildschirme blieben dunkel. Aber aus den Lautsprechern aller Räume hallte die zischende Stimme Sargamecs.

„Ich befehle allen Angehörigen der Bruderschaft, sich entschlossen zu wehren. An vier Stellen sind die Sicherheitsschaltungen aktiviert worden. Die versteckten Sprengsätze detonierten. Jemand muß Yars und dem Neuen gefolgt sein. Stärkste Wassereinbrüche von mindestens zwei Punkten, vom Fluß und vom RIFF. Die Pumpen laufen bereits.“

Scoutie, Brether und Mallagan sahen sich schweigend an. Surfo wußte, daß Sargamec nicht wieder eine neue Prüfung startete. Diesmal war es Ernst. Die Polizei hatte den Stützpunkt gefunden und drang ein.

„Also doch!“ flüsterte Faddon. „Das Zischen und die Explosionen ...“

Surfos Wink unterbrach ihn. Er schwieg und hörte, was Sargamec herausbrüllte.

„Wir ziehen uns langsam zum Zentrum zurück. Wir können das Zentrum lange verteidigen. Es gibt einen geheimen Notausgang, durch den wir entkommen können. Wir sammeln uns in der Zeremonienhalle.“

*Klick.* Die Lautsprecher schwiegen. Surfo sah sich um; sie besaßen keinerlei Ausrüstung, um sich wehren zu können. Ihnen blieb nur die Flucht, zusammen mit dem Tart-Torso Sargamec.

„Es scheint, daß es mehr Kranen und Bruderschaftsleute hier unten gibt, als wir gesehen haben“, rief Scoutie. Brether riß die Tür auf und spähte nach beiden Seiten in den Korridor. Er war leer und halb dunkel. Undeutlich erschütterte das Zischen und Rauschen eindringenden Wassers die Luft. Man hörte einzelne Energiestrahler arbeiten. Kommandos hallten undeutlich und zersplitterten in dumpfe Echos.

„Los!“ sagte Surfo entschlossen. „Denselben Weg zurück, den wir gekommen sind. Wir suchen Sargamec. Wenn er sich in Sicherheit bringen will, müssen wir in seiner Nähe sein. Wir werden sonst ersäuft wie alles hier unten.“

Brether Faddon erwiderte dumpf:

„Beim Alten vom Berge! Jetzt weiß ich, wovor ich mich die ganze Zeit über gefürchtet habe.“

Die Betschiden rannten los. Als sie das Ende des Korridors erreichten und gerade in die Richtung des großen Felsendoms weiterlaufen wollten, füllte sich der Stollen vor ihnen mit weißem Gischt. Ein hohles Brausen und Heulen kam ihnen entgegen. Dann schoß unter der schaumigen Wolke, in der Dreck, losgerissene Pflanzen, kleines Gestein und dunkle Körper herumwirbelten, eine Wasserzunge hervor, so breit wie der Korridor. Sie leckte zischend nach den Stiefeln der Betschiden und schleuderte ihnen förmlich drei Körper entgegen.

Es waren tote Schutzgardisten.

„Schnell! Die Waffen. Die Scheinwerfer!“ befahl Surfo mit schneidender Stimme. Die Wolke aus Schaum raste an ihnen vorbei. Sie hatten sich hinter dem nächsten Eingang in Deckung fallen lassen. Die Wasserflut sank in sich zusammen und verlief sich. Mit großen Sätzen sprangen die Betschiden auf die regungslosen Körper zu, rissen die schweren Waffen an sich und wandten den Toten die Scheinwerfer aus den Händen, Surfo war versucht, auch die Tauchgeräte an sich zu nehmen, sagte sich aber, daß sie nicht passen würden.

„Zurück!“ ordnete er an.

In kurzer Zeit würde das Chaos sich hier ausgebreitet haben. Hinter sich hörte Surfo die ersten Schüsse. Das Zischen und Heulen des Wassers, das Luft vor sich herschob und zusammenpreßte, klang drohend in den Ohren. Der Druck stieg an, und als die Betschiden den Eingang zum großen Felsendom erreichten, überholte sie der erste Ausläufer des Meerwassers, das bald jeden Winkel ausfüllen würde.

Wieder gab es eine Detonation.

Aus der Decke fiel eine gewaltige Metallplatte. Sie rutschte in breiten Schienen senkrecht abwärts, schlug in den breiten Strom gurgelnden Wassers hinein und zerteilte ihn. Nur ein schmaler Spalt blieb am Boden, durch den das Wasser schräg aufwärts schoß. Scoutie schrie auf und deutete auf den gegenüberliegenden Ausgang. Er führte in die Richtung von Sargamecs Residenz.

„Schneller!“ schrie Faddon in Todesangst. Sie warfen sich die Scheinwerfer mit den winzigen Energiemagazinen über die Schultern, griffen nach Scouties Armen und rannten, so schnell sie konnten.

Kranen huschten an ihnen vorbei. Die Mähnen der Wesen waren tiefend naß. Einige Tarts kamen aus einem Korridor und wandten sich immer wieder um. Dann packte sie das Wasser, riß ihre Körper herum und wirbelte sie durcheinander.

Wieder senkte sich ein uraltes Sicherheitsschott dicht hinter den Betschiden. Sie kamen dem Zentrum immer näher.

Ein trockener Knall ertönte.

Schlagartig erloschen sämtliche Beleuchtungskörper. Von der Decke brachen dicke Felsschichten und erschlugen einige Mitglieder der Bruderschaft. Ein Wasserstrahl, drei Meter im Durchmesser, fiel von der Decke wie ein Hammer herunter, zermalmte die Körper und wirbelte die Felsplatten wie Holzstücke durcheinander. Aus einem winzigen Nebenstollen schrie ein tragbarer Verstärker mit großer Lautstärke:

„Ergebt euch. Hier spricht Lyrst von der Schutzgarde! Flucht ist sinnlos!“

Zwei Kranen, die neben den Betschiden flüchteten, feuerten mit Energiewaffen in die Richtung des Tunnels. Im Leuchten der Energie-Strahlen und den feurigen Spuren, wenn

die Energie auftraf und abgelenkt wurde, sah Surfo drei Gestalten in Taucheranzügen, die hinter einer Felsbarriere kauerten, von Wasserschleiern fast unsichtbar gemacht.

„Schutzgarde!“ keuchte Surfo erschrocken auf. Sie waren bereits bis hierher vorgedrungen! Das rasende Abwehrfeuer, das den drei Kranen entgegenschlug, wurde nicht erwidert.

An zwei anderen Stellen krachten schmalere Schottwände zu Boden. Das Wasser stand in diesem kurzen Stollen bereits bis an die Knie der drei von Chircool. Sie wateten weiter. Aus der Dunkelheit tasteten sich rechts und links dünne Lichtstrahlen heran. Gurgelnd stieg das Wasser. Flüchtende Mitglieder der Bruderschaft sprangen ins Wasser und schoben sich vorwärts. Bellende Schreie und schweres Keuchen waren zu hören. Die gelende Stimme aus dem tragbaren Verstärker schrie hinter ihnen her:

„Das Wasser steigt! Der Stützpunkt ist verloren. Die drei Betschiden sollen warten. Wir bringen sie in Sicherheit.“

„Nur ein anderer Name für dieselbe Falle!“ dröhnte Surfos Stimme. Er leuchtete den Weg vor sich und seinen Freunden aus. Die Dunkelheit war ein Chaos aus Schreien und dem Geräusch des Wassers, aus den Strahlen der Waffen, aus den Lichtkreisen der Scheinwerfer, aus zahllosen anderen Geräuschen und den Gedanken der Panik. Ununterbrochen stieg das Wasser. Es reichte den drei Freunden bereits bis an die Oberschenkel. Trotzdem versuchten sie, so schnell wie möglich die Rampe zu erreichen, die in Sargamecs Reich führte. Aber auch dort gab es kein Licht.

Surfo Mallagan hatte vor seinem inneren Auge, während er nach seinen Freunden faßte und sie festhielt, den Plan dieser wenigen Stollen, Kammern und Höhlen. Er wußte genau, wo er sich befand. Es ging nur noch etwa fünfzig Meter geradeaus, dann schien ein totes Ende, eine Sackgasse erreicht zu sein.

Gerade, als Surfo unter seinen Sohlen spürte, daß der Weg schräg abwärts führte, wurden sie gleichzeitig von einer Druckwelle, von einem gigantischen Schwall Wasser und dem Donner einer weiteren Explosion gepackt. Ihre Körper schlugen schwer ins Wasser, tauchten unter und wurden die Rampe aufwärts geschwemmt, ohne sich wehren zu können. Surfos Griff, mit dem er sich an die Gürtel der Freunde klammerte, ließ nicht nach. Sie schluckten Salzwasser, tauchten unter, wurden hilflos umhergewirbelt und irgendwohin geschleudert und abgesetzt.

Vor ihren Augen drehten sich zuckend und grell die angeschalteten Scheinwerfer und Lampen im Wasser.

Die Körper der Betschiden schrammten entlang eines Stückes Steinboden. Das Wasser floß fauchend ab. Einige Scheinwerferstrahlen flammten aus verschiedenen Richtungen auf. Sie irrten einige Sekunden lang hin und her und erfaßten dann die Betschiden.

Das Knacken der Sicherungshebel, das Surfo mehr am Rand seines Bewußtseins wahrnahm, warnte ihn. Er ließ seine Freunde los und rief unterdrückt:

„Achtung! Wir werden beschossen!“

Sie sprangen instinktiv nach verschiedenen Richtungen auseinander und aus dem Bereich des grellen Lichtes. Einen Sekundenbruchteil später fauchten Energiestrahler auf, und mindestens ein halbes Dutzend Glutstrahlen hämmerten auseinandersprühend in den Fels. Sie trafen genau die Stelle, an der die Betschiden eben noch gestanden waren.

„Sargamec will uns töten. Er bringt sich selbst in Sicherheit und läßt alle anderen zurück!“

Der erste Satz entsprach der Wahrheit. Mit dem zweiten Teil seiner hinausgebrüllten Warnung wollte Surfo bluffen und Sargamec in Verlegenheit bringen.

An einigen Stellen des Bodens lagen eingeschaltete Lampen. Einige Kranen schossen aus der Höhle heraus in die Richtung der undeutlich sichtbaren Gestalten, die langsam vorrückten. Es waren zweifellos Schutzgardisten mit hervorragender Ausrüstung. Mehrere schwere Scheinwerfer, die an schwerkraftaufhebenden Trägergestellen befestigt waren,

drehten sich langsam herum und richteten blendendes Licht gegen die Kranen. Die Betschiden befanden sich im Moment in einem guten Versteck. Sie kauerten hinter einer Steinplatte, die von der Wucht des Wassers gegen die Wand gekippt worden war.

„Jetzt kennen wir die Wahrheit über Sargamec“, flüsterte Scoutie. „Wie kommen wir hier hinaus, Surfo?“

Er hielt ihre Hand und wisperte zurück:

„Vielleicht nur mit der Hilfe der Schutzgarde. Ich weiß es nicht.“

„Was ist das?“ fragte Brether. „Da! Vor uns! Dieser verdammte Sargamec ...“

Aus der Decke des Raumes, in dem Sargamec lebte, senkte sich eine Röhre. Sie hatte einen Durchmesser von etwa fünf Metern. Einige Gestalten, die vor und neben dem Chef umhersprangen, schossen gezielt auf die vorrückenden Kranen. Überall dort, wo die Glutstrahlen auftrafen, erhoben sich brodelnd und blubbernd riesige Wolken aus weißem Dampf.

„Surfo Mallagan! Wir bringen dich in Sicherheit! Denke an Barkhaden, deinen letzten Freund!“ dröhnte die Stimme aus dem Verstärker.

„Halt's Maul“, fluchte Mallagan.

Wieder rollte eine neue Flutwelle heran. Bisher war die restlose Überflutung aller Hohlräume von den antiken Schotten verhindert worden, die an allen möglichen Stellen abgesenkt worden waren. Viele von ihnen schienen geborsten zu sein. Der Luftdruck stieg immer mehr an; in den Ohren der Betschiden knackte es.

„Surfo! Kannst du nichts tun? Diese Dunkelheit, das Wasser ... der Druck! Ich halte es nicht mehr aus!“ flehte ihn Scoutie an. Inzwischen war ein erbitterter Kampf zu beobachten. Die Mitglieder der Bruderschaft, rund dreißig Gestalten, verteidigten das Zentrum der Anlage nach zwei Seiten. Aus diesen beiden Korridoren, die halb überflutet waren, feuerten die Schutzgardisten mit Energiewaffen und Schockern zurück. Scheinwerfer zerbarsten mit dumpfem Krachen. Ununterbrochen gellten Schreie und Kommandos auf. Über allem lag das erbarmungslos ununterbrochene Rauschen, Plätschern und Gischen des einströmenden Wassers.

„Warte!“ gab Surfo zurück. „Es passiert etwas.“

Das Rohr war abgesenkt worden. Unter dem Kissenberg, in dem der Torso lag, fauchte komprimierte Luft auf. Ein scheibenförmiger Schwimmkörper blies sich in rasender Schnelligkeit auf. Die Vorgänge waren nur im Widerschein der gleißenden Schußbahnen zu erkennen. Und plötzlich brach der letzte Rest der Organisation zusammen.

In den Felsen knirschte und kreischte es. Aus hunderten Löchern, Spalten und Rissen strömten gewaltige Mengen Wasser herein. Sie schwemmten alles mit, was ihnen im Weg stand. Das riesige Kissen, auf dem Sargamec mit einigen Kranen saß, schwamm hoch, schlüpfte ins untere Ende der Röhre und wurde vom Luftdruck höher hinaufgeschoben. Überall waren Wasserstrahlen, Schaum, herumwirbelnde Gegenstände und ertrinkende Körper. Und Taucher, die zwar nicht ertranken, aber völlig orientierungslos waren.

Irgendein schwerer Gegenstand wurde herangewirbelt und traf Surfos Hinterkopf. Mallagan spürte keinen Schmerz, aber vor seinen Augen bewegten sich grelle Sterne und Sonnen. Sein letzter Gedanke hatte etwas mit schrankenloser Erleichterung zu tun - er gab auch den letzten Rest von Verantwortung ab.

Surfo spürte nicht mehr, daß ihn und seine Freunde eine mächtige Welle packte, wieder einmal herumschleuderte wie willenlose Puppen und davonwirbelte. Niemand sah, daß Sargamec sich davonmachte, indem er in dieser Rettungsröhre wie ein Korken nach oben gedrückt wurde, immer schneller, und daß er damit die meisten Mitglieder der Bruderschaft auf Keryan zum Tode verurteilte oder zur Gefangenschaft.

\*

Sorghyr sagte hart:

„Entweder sind deine Leute verrückt geworden, oder dieser wahnsinnige Sargamec hat seinen eigenen Stützpunkt zum Tod verurteilt. Was können wir tun?“

Sie hatten die Helme geschlossen. Ihre Unterhaltung, falls man die hastig hervorgestoßenen Satzketten so bezeichnen konnte, lief über die Unterwasserfunkgeräte.

„Wir müssen wenigstens vier Personen schnappen!“ keuchte Lyrst. „Den Chef und die drei Betschiden. Klar?“

„Völlig klar. Dein Erfolg wird in jeder Minute fraglicher!“

„Was zu vermeiden ist. Los, Gardisten - Sturm auf das Zentrum.“

„Verstanden, Chef.“

Die Schutzgardisten, denen es gelungen war, bis hierher vorzudringen, waren ausgebildete Taucher. Die zahlreichen toten Gardisten, von denen sie wußten, motivierten sie und erfüllten sie mit kalter Entschlossenheit. Die gelbschwarz gekleideten Kranen schwammen mit der Strömung und wußten, daß die Position ihres Chefs in Gefahr war. Sie ahnten allerdings nicht, daß der alte Jäger ebenso dachte; seine Stellung bei Carderhör hing an einem Spinnenfaden.

Die gewaltige Wasserflut packte Lyrst und Sorghyr. Sie wurden nach vorn gerissen, auf die Stelle zu, an der die Bruderschaftsmitglieder noch vereinzelte Schüsse abgaben. Es war sinnlos, irgendwie zu reagieren oder zu versuchen, der Druckwelle zu widerstehen. Sie schlug schwer auf den Steinboden, wurden zur Seite geschleudert und brachten mit dem ablaufenden Wasser einige andere Gestalten zu Fall. Ein Knäuel wild um sich schlagender Wesen bildete sich.

Lyrst zerrte Sorghyr mit einem harten Ruck wieder auf die Füße. Sofort schalteten sie ihre Scheinwerfer an. Vor ihnen tauchten zwei der Betschiden auf und versuchten, den dritten hochzuwuchten. Der dritte Mann war Surfo Mallagan, der Doppelträger. Sorghyr sah, daß er bewußtlos war. Und versuchte mehr Einzelheiten innerhalb des Raumes zu erkennen, in dem sie sich befanden.

Der Außenlautsprecher in Lyrsts Helm brummte auf, dann sagte der Chef der Schutzgarde deutlich:

„Kommt mit uns. Wir bieten euch die einzige Chance zum Überleben.“

Vorübergehend mußte Sorghyr vergessen, daß er zumindest Mallagan zu Carderhör bringen mußte. Aber noch war die Aktion nicht abgeschlossen. Die beiden Betschiden schüttelten hartnäckig ihre Köpfe, was ihre Geste der Verneinung bedeutete. Einen Augenblick lang war der alte Jäger ratlos. Er sah, wie Lyrst hinter dem strahlenden Reflektor der Lampe die Energie seiner Waffe umschaltete. Lyrst wollte die Betschiden betäuben und irgendwie wegschleppen.

Sie wurden alle einer eigenen Entscheidung enthoben.

Berstendes Knistern und abermals das Rauschen von Wassermassen erfüllte die Fels-halle. Von der Decke lösten sich riesige Bruchstücke und rissen kleineres Gestein mit sich. Lyrst wurde von einem Brocken getroffen und ließ aufschreiend seine Waffe fallen. Das Wasser, das ihnen bis an die Brust reichte - die Betschiden standen bis zum Hals darin und atmeten keuchend und prustend - hob sich auf unerklärliche Weise. In der Kammer bildete sich sofort ein Wirbel. Aus den Spalten der Decke schossen riesige Wasserstrahlen herunter und schwemmten Sand und Schutt heran. Ein ungeheurer Sog erfaßte alles, was sich in dieser Halle befand, und drängte es in den offenen Schlund der riesigen Röhre.

Abermals ergriff nackte Todesangst jedes Wesen, das noch bei Bewußtsein war. Nur Surfo Mallagan hätte eine präzise Erklärung gehabt, aber er war bewußtlos. Das Luftkissen, auf dem sich Sargamec gerettet hatte, war nach dem Aufstieg in der Röhre am oberen Ende angelangt. Das Schott hatte sich, vermutlich dank einer Explosivladung, ruckar-



tig geöffnet. Die zusammengepreßte Luft im Innern des Stützpunkts konnte entweichen, und der Druck jagte das Wasser wie durch einen Schlauch aufwärts.

Es dauerte nur einige Sekunden, bis das Gemenge aus Wasser und Abfällen, Ausrüstung und toten Kranen, lebenden Schutzgardisten und Betschiden, Möbeln, Kissen und Gebrauchsgegenständen kreiselnd und drehend die Entfernung innerhalb der Fluchtröhre zurückgelegt hatte.

Alles wurde in einer kleinen Fontäne ausgestoßen. Die Gestalten der Kranen und Betschiden fielen, vom Wasser umhüllt, an der Oberfläche des Ahyr-Meeres schwer zurück in die Wellen.

Noch brannten die beiden Scheinwerfer. Sorghyr bemerkte, daß er instinktiv und ohne es zu wissen, Schwimmbewegungen ausführte. Er versuchte sich umzusehen, suchte nach den Verfolgten und nach Lyrst. Der einzelne Scheinwerfer schwamm auf ihn zu, er packte ihn und zog am Energiekabel. Lyrst befand sich nicht am anderen Ende.

Und erst jetzt, als er durch das Helmvisier die Sterne seltsam klar sah, wußte der alte Jäger, warum ihm jede Bewegung so unendlich schwer fiel:

Sie waren außerhalb des Schutzschirms, außerhalb der Wirkung der Gravitatoren!

Er stöhnte auf und richtete mühsam den Scheinwerfer auf nähertreibende Gestalten. Es waren die Gesuchten. Sie schwammen und hielten sich gegenseitig fest. Nur ihre Köpfe ragten aus den Wellen des aufgewühlten Meeres.

\*

Der Bereich auf Keryan, in dem die Bevölkerung lebte, und darüber hinaus Teile der Umgebung, lag im Wirkungsbereich des Schirmes und besaß die konstante Schwerkraft von einem und zwei Zehntel Gravos. Hier, im offenen Ahyr-Meer, außerhalb dieses Schutzes, befanden sich Verfolger und Verfolgte in der freien Natur des Riesenplaneten. Hier herrschen 1.85 Gravos. Zwar hob die Eigenschaft des salzigen Wassers, das die Körper mit zusätzlichem Auftrieb versah, den lebensfeindlichen Unterschied ein wenig auf, trotzdem fiel jede Bewegung schwerer und erfolgte langsamer und unter Anspannung aller Kräfte. Allein der Versuch, den Kopf aus dem Wasser zu stemmen, erforderte eine gewaltige Anstrengung. Die Oberfläche des Meeres lag in völliger Dunkelheit, und nur die weißen Schaumkronen der hohen Wellen waren schwach sichtbar. Ein starker Wind pff und heulte. Er wühlte das Wasser auf und riß den Schaum mit sich. „Verdammt!“ stöhnte Sorghyr keuchend, „wo ist Lyrst?“

Einige Kisten oder ähnliche hohle Elemente waren aus dem Stützpunkt hochgerissen worden. Sie schwammen zwischen den Betschiden und dem Jäger. Die starken Strahlen beider Unterwasserscheinwerfer tanzten hin und her und leuchteten einmal in die Augen der Deserteure, dann auf das graugrüne Wasser und auf die Behälter. Die schwimmenden Körper hoben und senkten sich im Rhythmus der Wellen. Es gelang Sorghyr, eine Kiste halbwegs unter seine Brust zu bugsieren und sich qualvoll langsam hochzuziehen. Er half den Betschiden, indem er weiterhin die Lichtstrahlen auf die Kisten richtete. Immer wieder mußte er Tang oder Schmutzpartikel vom Helmvisier wischen.

Mit einiger Zufriedenheit sah er, daß die zwei männlichen Betschiden den Körper des weiblichen Flüchtlings auf einen schwimmenden Würfel geschoben hatten. Sie selbst hielten sich an beiden Seiten eines größeren, tonnenförmigen Gegenstands fest, der tief im Wasser lag.

„Ich habe im Augenblick keine Möglichkeit, uns zu helfen“, sagte Sorghyr über den Außenlautsprecher. „Könnt ihr mich verstehen?“

Undeutlich erscholl eine bejahende Antwort vom Wellenkamm herunter.

„Wir müssen warten, bis uns ein Gleiter der Schutzgarde entdeckt!“ sagte Sorghyr und hoffte, in diesem Fall den Kranen bestechen zu können. „Ich gebe inzwischen Lichtsignale!“

Die Antwort verstand er nicht, aber sie war eindeutig bejahend.

Sorghyr versuchte, seine Situation und die Lage der drei Betschiden in den richtigen Bezügen zu sehen. Sargamec schien entkommen zu sein. Lyrst, irgendwie sein Freund und im Augenblick sein Konkurrent, war verschwunden. Er hoffte, daß er nicht getötet worden war. Er selbst war mit den drei wichtigsten Personen allein, aber es gab keine Möglichkeit, sich zu retten. Sein Helmfunkgerät verband ihn mit dem Funknetz der Schutzgarde, und er zögerte noch immer; den betreffenden Kanal zu wählen. Er würde sich jeder Chance berauben. Er hing über der Kiste, hob die beiden Handscheinwerfer hoch und schaltete sie ein und aus, ein und aus - er richtete den Strahl schräg aufwärts und hoffte, in die Richtung der Küstenlinie zu blinken.

Einige Sekunden später trieben die Betschiden an ihm vorbei. Er nahm die Scheinwerfer in eine Hand, knotete mit der anderen ein Seil von seinem Gürtel und schleuderte es in die Richtung der Verfolgten.

„Haltet euch daran fest!“ schrie es aus dem Lautsprecher.

Die Deserteure begriffen und knoteten sich langsam und mit Bewegungen, die deutlich die Belastung durch die erhöhte Anziehungskraft erkennen ließen, an das Seil. Ununterbrochen blinkte Sorghyr mit den Scheinwerfern. Er wußte nicht, ob seine Hoffnung und sein Optimismus noch berechtigt waren. Sargamec war entkommen und befand sich vermutlich im Kreis einiger Helfer in Sicherheit. Siedendheiß fiel dem Jäger ein, daß er Sargamec nicht einmal gesehen hatte. Und seine Chancen nahmen von Sekunde zu Sekunde rapide ab.

Dort drüben wirbelte die Welle einen bewegungslosen Körper hoch. Gegenüber, in zwanzig Metern Entfernung, bildete sich ein Strudel aus kleinen, schwimmenden Gegenständen. Die Lichtblitze der Scheinwerfer funkelten, sich immer wieder brechend, auf den Wellenkämmen. Wenn wieder ein Windstoß heranfuhr und einen Schauer aus Tropfen und Schaum über die Köpfe der Schwimmenden hinwegschleuderte, zuckte Sorghyr zusammen. Das Warten dauerte ihm bereits zu lange.

Er hatte versäumt, mußte er sich vorwerfen, sich genügend abzusichern. Carderhör würde ohne Schwierigkeiten einen Gleiter hierher schicken können. Er aber hatte sich auf seine eigene Tüchtigkeit verlassen. Trotzdem fuhr er ununterbrochen damit fort, Blinksignale zu geben.

Niemand antwortete. Weder ein Gleiter noch ein Boot näherte sich. Der Himmel war wolkenlos, und die Sterne standen starr in der Finsternis. Die Betschiden und Sorghyr schwiegen und warteten. Sie waren damit beschäftigt, zu überleben. Mit zeitlupenhaft langsamen Bewegungen versuchten die vier Wesen, sich über Wasser zu halten. Die Schwerkraft zerrte an ihnen, die Kälte des Wassers kühlte ihre Körper aus. Es war nur eine Frage der Zeit, wann sich die Griffe ihrer Finger lockern würden. Wenn dies geschah, waren sie verloren - früher oder später ertranken sie.

Im Doppelstrahl der Scheinwerfer wurde immer wieder von den nebelartigen Schwaden aus Gischt und Wassertropfen verdunkelt. Trotzdem hoffte der alte Jäger, daß das Glück ihm noch eine kleine Weile treu bleiben würde. Eben hatte der Lichtstrahl das Gesicht des Toten hinter dem transparenten Material des Taucherhelms getroffen. Der Tote war nicht Lyrst!

Und dann, völlig unvermittelt, hob sich auf dem Kamm einer Welle der scharfe Bug eines Bootes aus dem Wasser. Deutlich sah Sorghyr die Doppelreihen schwerer Niete und die abblätternde Farbe, von der das Wasser abperlte. Der Bug schlug schwer nach unten, setzte hart ein und zerteilte das Wasser. Hinter dem Heck brodelte weiß die Doppelspur der rasend rotierenden Schrauben.

„He! Hier kommt unsere Rettung!“ schrie Sorghyr und richtete beide Scheinwerfer auf das Boot, der mit voll eingesetzter Maschinenkraft auf den Punkt zuhielt, an dem das Licht aufblinkte.

Ein Scheinwerfer, der über der massiven Reling des Bootes angebracht hatte, richtete sich auf die Schwimmenden. Hinter der massiven Metallpanzerung erklangen laute Kommandos, die keiner der Flüchtenden verstand. Dann tauchten Schultern und Köpfe von Kranen auf. Die Insassen des schweren, rostzerfressenden Schiffes trugen dicke gelbe Schutzkleidung. Leinen flogen über die Bordwand, große Rettungsringe klatschten ins Wasser, hervorragend gezielt. Über die Kante wurde ein Netz geworfen, und das Boot stampfte näher heran. Sorghyr sah mit einiger Befriedigung, daß die Betschiden einander in die Ringe helfen konnten und an die Wand des Schiffes herangezogen wurden.

Er selbst schwamm, nachdem er die treibende Kiste losgelassen hatte, auf den nächsten Ring zu und wurde wie die drei anderen Wesen zunächst herangezogen, dann halfen die Kranen an Bord des Schiffes den Betschiden und Sorghyr, mit Hilfe von Tauwerk und dem Netz und den Rettungsringen, die steile Bordwand zu erklettern.

Als sie sich über die Kante der Reling schlangen, merkten sie, daß sie sich wieder im Bereich der normalen, ungefährlichen Schwerkraft befanden.

Surfo Mallagan kam taumelnd auf die Füße, lehnte sich gegen eine Wand der nassen Aufbauten und sagte resignierend, immer wieder von würgendem Husten unterbrochen:

„Ich wundere mich nicht, dich hier zu sehen, Kersyl. Du hast einen erstaunlich hohen Überlebensfaktor!“

„Nicht geringer als deiner, Betschide“, sagte der Krane. „Ich befolge nur die Befehle von Sargamec. Mein Leben ist Gehorsam.“

Surfo taumelte. Sein Griff löste sich, er kippte nach rechts und riß Sorghyr mit sich auf die dicken eisernen Planken. Er sah nicht mehr, daß schräg über dem Schiff die Positionslichter eines schweren Luftgleiters blinkten.

„Nein!“ kreischte Brether auf.

Es war zu spät. Ein anderer Krane feuerte bedächtig viermal aus einem kleinen Schocker auf die schwankenden Gestalten. Die drei Betschiden und der alte Krane zuckten nicht einmal, als sie der summende Lähmstrahl traf. Sie brachen zusammen und blieben an Deck liegen. Keiner von ihnen konnte sehen, daß sich ein schwerer Gleiter bis auf die Aufbauten hinuntersenkte. Die Mitglieder der Bruderschaft klinkten eine Art Netz in den Rettungshaken ein. In dem gepolsterten Gewebe hing der schwere, aufgedunsene Körper des Tarts. Als er im Bauch des Gleiters verschwunden war, enterte die Schiffsbesatzung ebenfalls hoch und verschwand zusammen mit dem Flugapparat.

Die vier betäubten Wesen waren vorher gefesselt worden. Die Maschinen des gepanzerten Bootes liefen und schoben das Fahrzeug in mittlerer Geschwindigkeit hinaus auf das offene Meer. Daß das Schiff mit Mikrogravitatoren ausgestattet war, merkten die Betäubten nicht.

Nicht ein einziger der Schutzgarde-Gleiter wurde auf das Boot aufmerksam, das sich weit außerhalb des Energieschirms bewegte.

8.

Brether Faddon blinzelte, sah vor sich eine Platte, von der Rost in handtellergroßen Fladen abblättert und darüber ein Ungewisses Licht. Erst als sich in seinem Gesichtsbereich eine breitschultrige Gestalt zu bewegen begann, erkannte er, daß es sich um die ersten Lichtstrahlen des Sonnenaufgangs handelte. Surfos Gesicht, salzverkrustet, voller Schrammen und grau vor Erschöpfung, schob sich heran.

„Brether! Wir sind auf dem verlassenen Schiff Sargamecs“, sagte Surfo langsam und scharf betont. Er rechnete damit, daß Brether kaum etwas richtig verstand. „Das bedeutet, daß Sargamec uns und das Schiff vernichten will.“

Hinter Surfo sah er einen Kranen im Taucheranzug und Scoutie, die sich ruckartig bewegte. Sie war an den Handgelenken ebenso gefesselt wie Surfo, er selbst und der unbekannte Krane. Mallagan stemmte sich hoch, federte die Stöße des Schiffes mit den Knien ab und rief:

„Nimm den Strahler des Kranen! Er liegt unter seinem Rücken. Schmilz meine Fesseln auf.“

„Ist klar“, lallte Brether mechanisch und robbte auf dem Eisenrost vorwärts. Surfo half ihm, indem er den schweren Körper mit den Füßen halb hochzurollen versuchte. Faddon hielt die Waffe mit beiden Händen fest und gehorchte den kurzen, einfachen Befehlen Surfos. Der Energiestrahler verbrannte die semimetallischen Stränge und kleine Teile der Haut Surfos. Mallagan schrie leise vor Schmerz auf. Dann nahm er Brether die Waffe ab und durchtrennte die Fesselung der anderen Gefangenen. Er klappte das Visier des Taucherhelms hoch, betrachtete einige Sekunden lang das Gesicht des Fremden und schüttelte den Kopf. Dann verschwand er unter Deck.

Zwanzig Minuten lang brauchten Scoutie, Brether und der unbekannte Krane, um wieder zu sich zu kommen. Faddon entsann sich, daß es wohl dieser Schwimmer gewesen sein mußte, der ihnen geholfen und Lichtsignale gegeben hatte. Es wurde von Minute zu Minute heller. Die Sonne Sumjarc kletterte hinter dem Horizont höher. Plötzlich sprang, ein knapps Grinsen in seinen verwüsteten Zügen, Surfo wieder an Deck. Er hielt in seiner Hand ein Stück Draht, an dem mehrere winzige Würfel baumelten.

„Wir befinden uns in einer denkbar lausigen Lage“, sagte er in unverständlicher Fröhlichkeit. „Aber wir sind dem Schicksal entkommen, das Sargamec uns zugebracht hatte. Das Boot wird nicht explodieren!“

Zum erstenmal sprach der Krane. Er kippte den runden Taucherhelm von seinen Schultern und funkelte aus blutunterlaufenden Augen den Betschiden an.

„Er hat tatsächlich eine Sprengladung angebracht?“

„Ja“, erwiderte Surfo. „Ich habe sie entschärft. Du bist Lyrst, der Chef der Schutzgarde?“

„Nein. Ich bin Sorghyr, ein Freund und Kollege von Barkhaden“, gab der Krane zurück und zog sich mühsam an der Bordwand hoch. „Und, so wie es jetzt aussieht, bin ich der einzige, der euch noch ein wenig schützen kann.“

„Auch vor diesen Gleitern?“ schrie Faddon und deutete schräg in den Morgenhimmel hinauf. Dort war eine Staffel von fünf Gleitern zu sehen, die in rasendem Flug heranschwebten und immer tiefer glitten.

„Schutzgarde ...? Vielleicht kann ich etwas verhindern...“, sagte Sorghyr und hob seinen Helm wieder auf. Er fingerte an den Kontrollen des Funkgeräts herum, aber nachdem er merkte, daß er mit den Schwimmhandschuhen nichts ausrichten konnte, zog er sie aus und stellte die Schrauben und Schalter genau ein. Dann rief er laut und drängend seine Warnungen in das Mikrophon.

Es schien fast zu spät zu sein.

Die Gleiter rasten heran und eröffneten das Feuer auf das gepanzerte Schiff. Ihre Energiestrahlen durchfurchten das Wasser und ließen es in breite Dampfbahnen aufkochen. Über das Heck zog sich eine summende Glutspur und schmolz das Metall. Funken sprühten auf, Rauch wurde vom Wind weggerissen. Sorghyr schrie aufgeregt in das Funkgerät. Der erste Gleiter hob die Schnauze und jaulte schräg über den Bug des Schiffes hinweg. Rund um die Bordwände schlugen Glutstrahlen ein und hüllten Deck und Aufbauten in weiße Dampfwolken. Schließlich dröhnte durch die Wolken eine Stimme auf, die aus einem Megaphon stammte.

„Wir haben verstanden. Macht euch bereit, Sorghyr. Wir bringen euch zu Lyrst. Er wurde eben aufgefischt. Achtung...“

Ein riesiger Gleiter krachte förmlich auf das Heck des Schiffes herunter. Einige Gardisten sprangen heraus und halfen den vier erschöpften Wesen, über das Deck zu tapfen und in die Sitze des Gleiters zu fallen. Der Pilot schaute nicht ein einziges Mal zu ihnen hin; er hatte zu tun, die schwere Maschine auf dem wild tanzenden Deck zu halten. Als zuletzt Surfo Mallagan hereingezerrt wurde und jemand hinter ihm die Tür zuwarf, startete der Gleiter. Ein Krane schraubte den Verschuß eines Thermowürfels ab und reichte ihn dem Jäger.

Sorghyr trank das heiße Zeug mit gierigen Schlucken und reichte den Würfel weiter. Die Betschiden tranken den Würfel leer, lehnten sich zurück und versanken übergangslos in einen Schlaf, der einer Ohnmacht ähnelte. Auch Sorghyr schloß die Augen und entspannte sich.

Sie waren in Sicherheit. Sorghyr wußte mit Bestimmtheit, daß die schöne Carderhör sie an ihrem nächsten Landeplatz erwarten würde.

Zwischen ihr und Lyrst würde der nächste Kampf toben. Aber auf keinen Fall war er tödlich für einen der Beteiligten. Nur für ihn, Sorghyr, war der Ausgang des Kampfes bereits klar: einer der großen Verlierer war er selbst.

\*

Die Erschöpfung hielt Brether Faddon fest in ihrem Griff. Er registrierte die Vorgänge um ihn herum nur undeutlich und hatte jedes Zeitgefühl verloren. Zunächst, als der Gleiter der Schutzgarde landete, gab es einen erbitterten Streit zwischen ihrem Retter und einer Kranenfrau. Dann brachte man sie in das Hauptquartier der Garde. Überall waren die gekreuzten Symbole zu sehen. Carderhör, so nannte sich die Frau, stritt sich mit Lyrst und Sorghyr um die Betschiden. Man brachte sie in drei einzelne Zellen, die mit einem bescheidenen Luxus ausgestattet waren. Brether schlief wieder ein und träumte davon, in den Wellen zu ertrinken, er tauchte ein und schlug wild um sich, und er nahm nicht wahr, daß er von einem Kommando Gardisten weggebracht wurde.

Nach einer langen Fahrt kam er wieder zu sich. Männer in den Uniformen der Raumfahrer brachten ihm ein Tablett voller Essen. Er erkannte die typische Ausstattung des Raumschiffsgeschirrs. Auf dem Tablett stand MARSAGAN.

Er hob den Kopf und fragte:

„Ihr habt uns auf ein Raumschiff gebracht?“

„Richtig. Breborn persönlich hat es veranlaßt. Er will euch sprechen - beeile dich.“

„Breborn? Der Verantwortliche von Keryan?“

„Es gibt nur einen Breborn. Schnell!“

Faddon folgte dem Kranen. Als er außerhalb der Raumschiffskabine an einer spiegelnden Wandfläche vorbeikam, sah er, wie er auf Breborn wirken würde: abgerissen, schmutzig und mit verfilztem Haar. Er verstand um nichts im Kosmos, warum ausgerechnet Lyrst, Sorghyr, Carderhör und jetzt der führende Angehörige des Herzogtums, Breborn, ein derart unglaubliches Interesse an ihnen hatten. In einer Zentrale des Raumschiffs warteten bereits Scoutie, Mallagan und eine Menge Lysker, Kranen, Tarts und ein hochgewachsener Krane, mit weißgrauer Mähne und einer sorgfältig gearbeiteten Uniform.

Er sagte knarrend:

„Ich bin Breborn. Nachdem die Versuche Carderhörs und Lyrsts nur Chaos produziert haben, entschloß ich mich, einzugreifen. Auf meinen Befehl seid ihr in der MARSAGAN. Aufgrund einer Anordnung, die ich von einer wichtigen Persönlichkeit erhielt, mußte ich mich einschalten. Ihr scheint in einem gewissen Zusammenhang mit dem Orakel von

Krandhor zu stehen; auf dem Flug wird sich ein Mann um euch kümmern, dem ihr viel zu verdanken habt.“

Breborn wartete keine Antwort ab. Er führte die Geste des Abschieds aus und verließ mit seinen Bewaffneten die Zentrale. Brether blieb neben Surfo stehen. Der Doppelträger sah ebenso mitgenommen aus wie er selbst.

„Die MARSAGAM ist ein ziemlich großes Schiff“, sagte Surfo fast flüsternd. „Ich habe Einzelheiten feststellen können...“

Ein Krane mit den Abzeichen des Kommandanten winkte sie zu sich heran. Die Raumfahrer, die in der Zentrale standen, gingen an ihre Plätze. Ein langer, aufmerksamer Blick des Kommandanten traf Surfo, ehe der Krane sagte:

„Kommt mit. Ihr seid offensichtlich interessante Fundstücke. Er will euch sprechen.“

„Wohin? Wer?“ fragte Surfo zurück.

„Kommt!“

Man brachte sie durch einige Korridore bis zu einem Schott, auf dem das Zeichen der Krankenstation angebracht war. Derjenige, der hier lag, war offensichtlich von großer Wichtigkeit. Das Schott öffnete sich, die Wachen traten zur Seite. Der Kommandant deutete auf ein Lager aus Metall und kranischen Liegematten. Ein Krane lag, umgeben von Instrumenten und Geräten, mit breiten weißen Bändern angeschnallt, auf dem weißen Lager. Mallagan zuckte zusammen, stürzte nach vorn und blieb erschüttert neben dem Krane stehen.

„Barkhaden!“ sagte er leise. „Jeden anderen hätte ich hier erwartet...“

Der Jäger machte eine müde Bewegung mit der freien Hand. Er vermochte nur unter Schmerzen zu sprechen. Seine Augen waren dunkel, und seit dem letzten Zusammentreffen schien er um Jahre gealtert zu sein. Tiefe Kerben zeichneten sein Gesicht. Er vermochte tatsächlich zu lächeln und fragte:

„Seid ihr jetzt von den Ideen der Bruderschaft geheilt? Ich habe mir von Lyrst und Sorg-hyr alles berichten lassen.“

Hilflos blickten Scoutie und Brether ihren Freund an. Mallagan hob unsicher die Schultern. Seine Antwort war ausweichend.

„Sargamec ist ein übler Genosse. Kersyl, seine rechte Hand ist ein Eiferer. Unser Aufenthalt war eine Marter. Trotzdem scheint eine Opposition eine gewisse Daseinsberechtigung zu haben. Ich bin nicht sicher, Barkhaden.“

Barkhaden blickte Surfo an, als könne er nicht glauben, was er geantwortet hatte. Er holte röchelnd Atem und fuhr stockend fort:

„Du wirst es noch einsehen müssen. Nun, ich werde euch mit jemandem zusammenbringen, der die Entscheidung trifft. Meiner Meinung nach sollt ihr nach Kran gebracht werden.“

„Wir? Nach Kran? Zusammen mit dir?“

„Ja. Wenn ich es lebend überstehe. Ihr seid die typischen Orakeldiener. Das ist meine persönliche Überzeugung - du erinnerst dich an unsere Unterhaltung, Surfo Mallagan?“

Surfo senkte den Kopf und bekannte:

„Ich erinnere mich gut. Es war wie ein Gespräch unter Freunden. Wenn es dich nicht zu sehr erschöpft: kannst du uns noch mehr über den Flug nach Kran sagen?“

„Selbst wenn ich es könnte“, war die resignierende Antwort, für die der schwerverletzte Jäger seine letzten Kräfte zusammennahm, „ich dürfte es nicht. Laßt mich allein. Erholt euch von den Strapazen!“

Schweigend verließen sie die Krankenstation. Scoutie sagte tonlos:

„Barkhaden liegt im Sterben, Surfo.“

Der Kommandant, der bisher kein Wort gesagt und alle Vorgänge kommentarlos zur Kenntnis genommen hatte, erklärte dazu:

„Ich bin Kommandant Arkiszon. Es steht nicht gut um Barkhaden. Ich weiß nicht, was er mit euch vorhat. Geht in eure Quartiere, dort findet ihr, was ihr braucht. Der Start der MARSAGAN steht unmittelbar bevor.“

Ein Schiffingenieur brachte sie zurück in die Kabinen. Sie waren von den Ereignissen viel zu sehr mitgenommen und von ihren lastenden Gedanken abgelenkt. Den Start des weißen Raumschiffs erlebten sie wie in Trance mit. Sie zogen sich aus, unterzogen sich einer intensiven Reinigung und aßen die Reste ihrer Schiffsmahlzeit. Das Schiff und die gewohnten Einrichtungen erzeugten bei den Betschiden ein schwaches Heimatgefühl oder eine Art Zusammengehörigkeitsgefühl mit den anderen Raumfahrern. Die Kombinationen aus braunem Kunststoff mit dem breiten Gürtel und den hellblauen Stiefeln waren weich und sauber. Der Start ging vorüber, die MARSAGAN ging in den Raum. Surfo Mallagan lag, einigermaßen, entspannt, auf den zusammengeschobenen Sitzmatten und versuchte, Ordnung in seine Gedanken zu bringen. Der Summer des Bildfunkgeräts riß ihn aus seinen Überlegungen. Er sprang auf, als er Arkiszon erkannte.

„Rekrut Mallagan. Sofort zu mir in die Zentrale. Bringe Faddon und Scoutie mit.“

„Wir kommen“, erwiderte Surfo verwirrt.

Eine Minute später befanden sie sich in der Zentrale. Arkiszon schwang den schweren Spezielsitz herum, musterte die drei von Chircool, und sie wußten nicht, ob sie als Deserteure oder als Rätselwesen bestaunt wurden.

„Ich muß euch mitteilen, daß Barkhaden den Start nicht überlebt hat. Er kam nicht mehr dazu, mir mitzuteilen, was er mit euch vorhatte. Ich weiß es selbst nicht. Ich muß an höherer Stelle nachfragen, was mit euch zu geschehen hat.“

„Barkhaden ist tot“, wiederholte Mallagan, und ihm war, als habe er einen Freund verloren. Dann hob er hilflos die Schultern.

„Ihr werdet in euren Quartieren bleiben“, entschied Arkiszon. „Wenn ich weiß, welche Befehle für euch gelten, werdet ihr verständigt.“

Sie gingen zurück und trafen sich in Surfos Kabine. Sie waren absolut ratlos. Jeder von ihnen starrte die weißen Flächen der Wände an. Nach einer abenteuerlichen Irrfahrt waren sie wieder im Weltraum, aber sie konnten das Ziel nicht einmal errahnen. Nicht einmal ihre eigenen Gedanken hatten einen festen Drehpunkt. Nur Surfo Mallagan sagte nicht, daß der quälende Zustand irgendwann sein Ende haben würde, Aber welches Ende?

ENDE