

Nr. 1025

Planet der Spiele

von *MARIANNE SYDOW*

Mehr als 400 Jahre sind seit dem Tag vergangen, da Perry Rhodan durch seine Expedition mit der BASIS tiefe Einblicke in die kosmische Bestimmung der Menschheit gewann und in die Dinge, die auf höherer Ebene, also auf der Ebene der Superintelligenzen, vor sich gehen.

In folgerichtiger Anwendung seiner erworbenen Erkenntnisse gründete Perry Rhodan Anfang des Jahres 3588, das gleichzeitig zum Jahr 1 der Neuen Galaktischen Zeitrechnung (NGZ) wurde, die Kosmische Hanse, eine mächtige Organisation, deren Einfluß inzwischen weit in das bekannte Universum hineinreicht.

Dennoch ist der Hanse selbst im Jahre 424 NGZ nichts über das Herzogtum von Krandhor bekannt und auch nichts über die Betschiden, die ihre Herkunft von dem legendär gewordenen Generationenschiff SOL ableiten.

Um drei dieser Betschiden geht es nun! Seitdem sie für die Flotte von Krandhor rekrutiert wurden, führen sie ein gefährliches Leben, reich an Abenteuern und Komplikationen.

Gegenwärtig befinden sich die drei ehemaligen Jäger von Chircool an Bord der MARSAGAN, die sie nach Couhrs bringt. Couhrs ist der PLANET DER SPIELE...

Die Hauptpersonen des Romans:

Surfo Mallagan, Brether Faddon und Scoutie - Die Betschiden auf dem Planeten der Spiele.

Arkiszon - Kommandant der MARSAGAN.

Cylam - Ein Meisterkämpfer.

Wyskynen - Cylams Schüler.

Doevelynk - Der Favorit der Lugosiade wird entführt.

1.

Brether Faddon schob seinen Teller zur Seite. Ratlos sah er sich um.

Tartas, Prodheimer-Fenken, Lysker und viele andere drängten sich an der Essenausgabe, suchten nach freien Plätzen und trieben bei all dem ihre üblichen Scherze miteinander. Man brauchte sie nur anzusehen, um zu wissen, daß sie ihre knapp bemessene Freizeit genossen. Keiner litt unter Langeweile - keiner außer Brether Faddon.

Der Jäger seufzte und stand auf. Es hatte keinen Sinn, wenn er noch länger hier herumsaß.

Die drei Jäger vom Planeten Chircool genossen an Bord der MARSAGAN den seltenen Status von bloßen Passagieren. Die Raumfahrer der kranischen Flotte wußten mit solchen Figuren nichts anzufangen. Sie behandelten die drei wie Fremdkörper, die sie als lästig, aber nicht gefährlich einstufte, von denen man aber wußte, daß man sie ohnehin bald wieder loswurde.

Als Brether Faddon dem Ausgang zusteuerte, trat ihm ein junger, hochgewachsener Krane in den Weg. Der Jäger war so überrascht, daß er wie angenagelt stehenblieb. Er hatte sich in den letzten Tagen daran gewöhnt, daß jeder ihm aus dem Weg ging.

Der Jäger mußte den Kopf in den Nacken legen, um dem Krane ins Gesicht blicken zu können. Der junge Bursche schien keineswegs Streit zu suchen, er wirkte eher nachdenklich, fast ein wenig unsicher.

„Was willst du von mir?“ fragte Brether, als der Krane keine Anstalten traf, von sich aus den Mund aufzutun.

„Ich frage mich, was so Besonderes an dir und deinen Freunden sein soll“, erklärte der Krane. „Ich hatte gehofft, es herausfinden zu können, indem ich dich einmal in Ruhe anschau. Es ist mir nicht gelungen.“

Brether spürte, wie ihm das Blut zu Kopf stieg. Er hatte ein hitziges Temperament, und die erzwungene Untätigkeit, die Langeweile, vor allem aber die totale Unsicherheit, was die Zukunft der drei Betschiden betraf, machten es ihm nicht leichter, sich im Zaum zu halten. „Geh mir aus dem Weg!“ knurrte er.

Der Krane rührte sich nicht.

Da verlor Brether Faddon endgültig die Geduld. Er besaß noch genug Vernunft, um sich mit einem schnellen Rundblick davon zu überzeugen, daß niemand außer diesem einzelnen Krane ihm Beachtung schenkte, dann aber schlug er zu. Er tat nur einen Schlag, aber in dem lag all die Wut, die sich in ihm aufgestaut hatte. Brether Faddon war ein ungemein kräftiger Betschide, und nach den Maßstäben seines Volkes war er sehr groß. An den Krane allerdings reichte er bei weitem nicht heran. Obwohl er hoch gezielt hatte, traf er nur die Brust des Raumfahrers, und seine Faust fühlte sich hinterher an, als hätte er sie auf einen Baumstamm abgefeuert. Aber der Schmerz in Fingerknöcheln und Handgelenk machte ihm gar nichts aus, denn er sah, daß der Krane schwankte und sich leicht zusammenkrümmte. Der Kopf des Fremden gelangte in Brethers Reichweite, und, er wollte eben erneut zuschlagen, als der Krane plötzlich blitzschnell zupackte.

Dem Jäger begann es zu grausen, als er den Boden unter seinen Füßen schwinden fühlte. Er trat verzweifelt aus, aber der Krane streckte ihn mühelos von sich weg und hielt ihn immer noch in einem erbarmungslos festen Griff.

„Versuch das nicht noch einmal mit mir“, sagte er leise und drohend. „Oder ich versetze dir eine Tracht Prügel, die du bis an dein Lebensende nicht vergessen wirst.“

Ein paar Tarts, die an einem der Tische einem spannenden Martha-Martha-Spiel zusehen hatten, drehten sich ärgerlich um.

„Streitet euch woanders!“ brummte einer von ihnen.

Ein Prodheimer-Fenke stieß ein schrilles Gelächter aus und drängte sich respektlos zwischen den Beinen der riesigen Tarts hindurch.

„Soll ich dir helfen, Großer?“ fragte er, quietschend vor Aufregung.

Faddon wußte nicht, wen die pelzige Kreatur ansprach - ihn selbst oder den Krane - aber er bejahte die Frage vorsichtshalber. Der Prodheimer-Fenke krümmte sich vor Vergnügen.

„Laß ihn in Ruhe, Wyskynen!“ befahl der Krane. „Er ist sowieso schon restlos durcheinander.“

Brether Faddon begriff im Augenblick vor allem eines: Der Krane war trotz der vorangegangenen Ereignisse weder wütend noch beleidigt, sondern sogar im Gegenteil außerordentlich ruhig. Das brachte ihn zu der Überzeugung, daß seine Lage nur halb so gefährlich war, wie sie auf den ersten Blick wirken mochte.

„Laß mich hinunter!“ bat er.

„Wirst du noch einmal versuchen, dich mit mir zu prügeln?“ fragte der Krane ernsthaft.

„Nein“, versicherte der Betschide verlegen. „Es war nicht so gemeint.“

Der Krane lachte.

„Wenn du es mal wieder ‚nicht so meinst‘, würde ich an deiner Stelle etwas weniger heftig zuschlagen“, bemerkte er.

Er stellte den Jäger auf die Füße, und Brether Faddon drehte sich auf der Stelle um, um sich aus dem Staub zu machen.

„Hast du es sehr eilig?“ hörte er den Kranen hinter sich fragen. Überrascht sah er sich um.

„Warum?“ fragte er.

„Weil ich mit dir reden möchte.“

Brether Faddon zögerte. Er sehnte sich zwar nach etwas Abwechslung, aber er war nicht sicher, ob dieser Krane gerade das war, worauf er hoffen sollte. Andererseits war die sich ihm bietende Alternative wenig verlockend, denn es war ihm verboten, im Schiff herumzuwandern.

„Gut“, sagte er daher. „Da drüben ist ein Tisch frei.“

„Nein“, sagte der Krane gelassen. „Nicht hier. Gehen wir in meine Kabine. Wyskynen, komm mit.“

Der Betschide sagte sich, daß niemand ihn aufhalten würde, wenn er in Begleitung eines Kranen unterwegs war. Auf diese Weise bekam er wenigstens etwas vom Schiff zu sehen, und vielleicht bot sich ihm sogar eine Möglichkeit, etwas darüber zu erfahren, was man mit den drei Jägern vorhatte. Aus diesen Gründen folgte er dem jungen Kranen ohne weiteres Zögern.

Er war mittlerweile lange genug mit kranischen Raumschiffen vertraut gemacht worden, um auf Anhieb zu erkennen, wohin der Fremde ihn führte. Es ging in jenen Teil des Schiffes, in dem die besseren Quartiere lagen. Dort hausten keine einfachen Rekruten. Es schien, als müsse es mit „seinen“ Kranen eine besondere Bewandnis haben.

„Wer bist du eigentlich?“ fragte er, als er schließlich in einer vergleichsweise luxuriös ausgestatteten Kabine stand.

„Ich heiße Cylam“, sagte der Krane. „Nimm Platz. Wyskynen, könntest du uns etwas zu trinken geben?“

„Ist er dein Diener?“ fragte der Betschide verwundert und deutete auf den Prodheimer-Fenken.

„Nein, mein Schüler“, erwiderte Cylam gelassen.

„Und was lernt er von dir?“

„Kämpfen.“

Brether Faddon schüttelte verwirrt den Kopf.

„Ich fürchte, auf diese Weise kommen wir nie voran“, murmelte er. „Wie wäre es, wenn du mir das im Zusammenhang erzählst?“

„Es ist ganz einfach“, behauptete Cylam. „Wir Kranen kennen eine ganze Reihe von traditionellen Kampftechniken. Sie haben heutzutage durch die Entwicklung, die die Waffen genommen haben, ihren praktischen Wert weitgehend verloren - wenigstens ist das eine sehr verbreitete Meinung. Aber sie werden hier und da noch immer gepflegt. Ich habe diese unterschiedlichen Kampftechniken sowohl in der Theorie, als auch in der Praxis gründlich studiert und gelte in jeder einzelnen Disziplin als Meister. Wyskynen ist mein Schüler. Du wunderst dich darüber, weil er ein Prodheimer-Fenke ist. Nun, solche Reaktionen sind mir nicht fremd. Einige Kranen nennen mich einen Verräter, weil ich unsere traditionellen Künste an Artfremde weitergebe, aber das stört mich nicht. Wyskynen ist der beste Schüler, den ich je hatte. Keiner der mir bekannten Kranen könnte sich mit ihm messen.“

Brether Faddon hatte Mühe, ein Lächeln zu unterdrücken. Es gelang ihm nur, indem er sich an Cylams erbarmungslosen Zugriff erinnerte.

Wyskynen, der inzwischen Becher mit Fruchtsaft gebracht hatte, war selbst für einen Prodheimer-Fenken recht klein geraten. Er maß sicher nicht mehr als einhundertvierzig Zentimeter. Dazu war er sichtlich schlanker als die meisten seiner Artgenossen. Trotzdem sah er mit seinem stahlblauen, sehr gepflegten Fell eher sanft und anschmiegsam als

kämpferisch und stark aus. Aber Faddon hatte bereits die Erfahrung gemacht, daß diese Wesen im Gegensatz zu ihrem Aussehen häufig rechte Kratzbürsten zu sein vermochten.

„Du glaubst mir kein Wort“, stellte Cyclam fest.

Wyskynen kauerte vor den Füßen seines Lehrers auf dem Boden und beobachtete Brether Faddon mit blitzenden Augen. Er schien sich königlich zu amüsieren.

„Ich wüßte einen Weg, ihn zu überzeugen“, gab er bekannt.

„Sei still, Wyskynen!“ befahl Cylam streng. „Er stammt von einer Welt, die erst vor kurzem entdeckt wurde. Von euch Prodheimer-Fenken weiß er so gut wie nichts, und von den Kampfkünsten der Kranen noch viel weniger. Wir müssen ihm Zeit lassen.“

Dem Betschiden gefiel diese Unterhaltung nicht sonderlich. Er überlegte bereits, wie er sich verabschieden konnte, ohne unhöflich zu erscheinen. Aber ehe er ging, wollte er wenigstens noch eine Frage geklärt haben.

„Du sagtest vorhin, du hättest nicht herausfinden können, was an uns Betschiden Besonderes sein soll?“, erinnerte er Cylam. „Wie hast du das gemeint?“

„Wörtlich“, erklärte der Krane lakonisch.

„Aber irgendwie mußt du doch auf die Idee gekommen sein, dich das überhaupt zu fragen!“

„Ach, das meinst du! Nun, wer an der Lugosiade teilnehmen will, der muß immerhin einiges zu bieten haben.“

Brether Faddon war nahe daran, sich die Haare zu raufen.

„Verrate mir um Himmels willen, was eine Lugosiade ist!“ bat er verzweifelt.

Cylam betrachtete ihn verblüfft.

„Weißt du das denn nicht?“ fragte er verwundert.

„Sonst würde ich wohl kaum danach fragen!“

„Schon gut, reg dich nicht auf. Die Lugosiade ist ein... ein Spiel. Wer erfolgreich dabei ist, erhält die Chance, an dem Spiel teilzunehmen. Ich sehe dir an, welche Frage du jetzt stellen möchtest, aber ich muß dich enttäuschen: Was das Spiel ist, kann ich dir auch nicht verraten, denn ich weiß es nicht.“

„Und wie kommst du auf die Idee, wir wollten an dieser Lugosiade teilnehmen?“

„Weil dieses Schiff hier nach Couhrs fliegt.“

Cylam stockte, als er den Blick in Brether Faddons Augen bemerkte, und schüttelte seine seidige Mähne.

„Verzeih mir“, bat er. „Mir scheint, ich habe schon wieder einen Fehler begangen. Das kommt daher, daß ich mich nicht an den Gedanken gewöhnen kann, daß du tatsächlich so unwissend sein sollst.“

„Ich bin es, verehrter Meister aller Klassen!“ versicherte der Betschide grimmig. „Ich bin es wirklich. Darum wäre es nett von dir, wenn du mir reinen Wein einschenken könntest. Also - was ist Couhrs? Ein Planet?“

„Ja, und dazu eine der wichtigsten Welten des Herzogtums. Couhrs liegt im Raumsektor Flattlos, und dieser gehört zu jenen Gebieten, die den Sektor Kran umschließen.“

„Auf Couhrs findet diese Lugosiade statt?“

„Nicht nur diese, sondern auch alle anderen.“

„Wie viele gibt es denn?“

„Diese hier ist die fünfzigste, seit wir begonnen haben, nach Jahren des Herzogs Lugos zu zählen. Es heißt übrigens, daß er selbst die Lugosiade gegründet hat.“

Brether Faddon rechnete sich aus, daß demnach alle sechs bis sieben Jahre eine Lugosiade stattfinden mußte.

„Man hat uns nichts davon gesagt, daß wir nach Couhrs fliegen“, sagte er.

„Das kommt sicher noch“, meinte Cylam. „Wenn es sich nur um Rekruten handelt, haben es die Kommandanten der Raumschiffe häufig nicht besonders eilig, solche Informationen loszuwerden.“

„Woher weißt du es?“

„Ich bin kein Rekrut!“

„Daran zweifle ich auch nicht im geringsten“, versicherte Brether Faddon hastig. „Aber du wirst es mir nicht verübeln können, daß ich gewisse Zweifel hege.“

„Da hast du recht“, gab Cylam zu. „Nun, was unser Ziel betrifft, so bin ich mir absolut sicher. Ich befand mich in einer etwas peinlichen Situation. Als ich die Berufung zur Lugosiade erhielt, befand ich mich auf einem Planeten, der sehr häufig von Raumschiffen besucht wurde. Es wäre kein Problem gewesen, jederzeit von dort nach Couhrs zu reisen, außerdem blieb mir noch viel Zeit. Fast gleichzeitig erhielt ich eine Nachricht von einer Welt, deren Namen nichts zur Sache tut. Dorthin haben sich einige Meister der traditionellen Kampfkünste samt ihren Schülern zurückgezogen, um ungestört ihren Studien nachgehen zu können. Diese Welt wurde von Aychartan-Piraten entdeckt. Diese Wesen erkannten durchaus den Wert der Gefangenen, die sie nun machen konnten, und sie begannen, die verschiedenen Schulen für sich zu erobern. Sie bedienten sich dabei Techniken, gegen die man mit Schnelligkeit und Härte nichts ausrichten kann: Sie beeinflussten die Kranen auf ganz seltsame Weise. Ich selbst habe gesehen, wie angesehene Meister ihre Schüler nur noch die tödlichen Künste lehrten und dabei die Lehre der Harmonie völlig vergaßen. Wyskynen und ich haben das Problem gelöst. Aber dieser Planet wurde für uns zu einer regelrechten Falle, denn wir hatten keine Chance mehr, rechtzeitig nach Couhrs zu kommen. Wegen der ungeheuren Bedeutung der Lugosiade gab man einen Notruf durch, und daraufhin meldete sich schließlich die MARSAGAN. Man brachte mich mit einem anderen Schiff zu einem bestimmten Treffpunkt, und als ich bereits eine Weile an Bord war, erfuhr ich, daß es noch andere Passagiere gibt - euch Betschiden. Darum begann ich, mich für euch zu interessieren.“

Cylam erzählte diese Geschichte ohne jede Spur von Überheblichkeit, und das war etwas, das Brether Faddon gegen dessen Willen imponierte. Er hatte die Aychartan-Piraten bereits in gewisser Weise kennen gelernt, und sein Respekt vor ihnen war beträchtlich.

„Ich fand für eure Anwesenheit auf diesem Schiff nur eine Erklärung“, fuhr Cylam fort. „Daß ihr nämlich ebenfalls an der Lugosiade teilnehmen werdet. Jetzt bin ich mir nicht mehr so sicher.“

„Wir sind Jäger von Chircool!“ brauste Brether Faddon auf. „Ich gebe zu, daß wir gegen dich keine Chance haben mögen - wenigstens dann nicht, wenn wir einzeln gegen dich antreten müßten. Aber wir sind auch Kämpfer, und wenn du das nicht glaubst, dann kannst du es gerne versuchen.“

Cylam lächelte - eine beinahe furchterregende Angelegenheit, wenn man an das Aussehen der Kranen noch nicht völlig gewöhnt war. Brether Faddon aber hatte bereits seine Erfahrungen auf diesem Gebiet.

„Gegen Wyskynen rechnest du dir sicher größere Chancen aus, nicht wahr?“ fragte er freundlich.

Der Betschide wollte schon zustimmen, da erinnerte er sich - zum erstenmal seit langer Zeit - an Doc Ming. Der Heiler der Betschiden kannte unzählige Sagen, die zum Teil noch von der SOL erzählten. Und Doc Ming hatte in den langen Tagen der Regenzeit besonders gerne von einer Gruppe von Kämpfern erzählt, die angeblich vor langer Zeit in diesem Raumschiff gelebt hatten, von Männern und Frauen, die Holzstücke und selbst Steinplatten mit der bloßen Hand zerschlagen konnten - was sie dann mit den Knochen ihrer Gegner anstellten, ließ sich unschwer vorstellen. Warum sollte es bei den Kranen nicht ebensolche Kämpfer gegeben haben und immer noch geben? Und hatte Doc Ming nicht des öfteren einen Kämpfer namens Lucan erwähnt, der kaum größer als der Prodheimer-Fenke und dennoch als der größte aller Kämpfer galt, weil er schier unbesiegbar war?

Er glaubte, Doc Mings Stimme zu hören.

„Ihr glaubt, daß Kraft das einzig Wichtige sei. Aber ihr irrt euch. Ein Gegner kann noch so stark sein - wenn ihr schnell genug seid, dann werdet ihr ihn besiegen. Und jetzt sehe ich in euren Augen den Schimmer von Verständnis, und ich sehe, wie einige von euch versuchen, mir ihre Schnelligkeit zu demonstrieren, indem sie nach Objekten, die nur in ihrer Phantasie existieren, treten, schlagen und zielen. Ihr Dummköpfe! Der Sprung eines ‚Jaguars‘ kommt schneller, als eure Augen es sehen können. Der Biß des Chircool-Skorpions erfolgt so blitzartig, daß euch auch die schnellste Reaktion nicht mehr retten dürfte. Trotzdem entkommt ihr dem Jaguar und dem Skorpion. Warum? Weil ihr schneller denken könnt, wenn ihr nicht gerade nach eurer eigenen Nase schießt. Ihr geht durch den Dschungel, und Blätter regnen plötzlich auf euch herab, Blätter in großer Zahl. Ihr wißt, daß das nur ein Jaguar sein kann. Ihr habt auch oft genug gehört, daß diese Tiere sich im Sprung drehen. Also weicht ihr dorthin aus, woher ihr gekommen seid. Der Jaguar springt ins Leere, und ihr habt den Speer bereits in der Hand. Wo eure Augen zu langsam sind, da müßt ihr euch auf euren Verstand und eure Gefühle verlassen. Das aber muß man lernen und üben.“

Der Prodheimer-Fenke mochte es geübt haben, und er hatte einen guten Lehrer. Faddon entsann sich des Augenblicks, in dem Cylams Hände nach ihm gegriffen hatten. Er hatte praktisch keine Bewegung gesehen, nur die Folgen gespürt. Wenn Wyskynen nur halb so schnell war...

Aber da war sein Stolz ihm im Wege. Brether Faddon fühlte sich beobachtet und herausgefordert von einem selbstbewußten jungen Kranen und einem Wesen, das wie ein überdimensionales Eichhörnchen aussah.

Nußknacker! dachte er.

Im Jargon der Flotte war das eine fast schon tödliche Beleidigung einem Prodheimer-Fenken gegenüber. Aber Brether Faddon hielt sich an diesem Wort fest.

„Nußknacker!“ wiederholte er laut.

Wyskynen hob den Kopf. Cylam lächelte immer noch, aber sein Lächeln ähnelte mehr und mehr einer bössartigen Grimasse.

Brether Faddon stand langsam auf und stellte den Stuhl zur Seite.

Vor ihm lag nun nur noch der Teppich, dann kam eine Ecke des Tisches, und dahinter - Wyskynen. Der Prodheimer-Fenke sah beinahe mitleiderregend aus. Aus der Perspektive der Wut erschien er dem Jäger von Chircool nicht breiter und beweglicher als das Tischbein. Aber dieses zerbrechliche, hilflose Wesen grinste über das ganze, nichtmenschliche Gesicht.

„Komm her, Nußknacker!“ sagte Brether Faddon leise und drohend.

Er behielt seinen Gegner scharf im Auge, und er bedachte auch das, was Doc Ming ihm und den anderen gesagt hatte. Er versuchte, die Aktionen seines Gegners vorherzusehen. Er erkannte denn auch das leichte Zucken in Wyskynens Augen, die kaum wahrnehmbare Verlagerung des Körpergewichts. Er stellte sich auf einen Angriff ein, der aus einem Sprung heraus erfolgte, und er rechnete fest damit, daß ihm die größte Gefahr von Wyskynens Füßen drohte. Er bereitete sich darauf vor, einen solchen Tritt mit den erhobenen Händen abzuwehren. Und all das tat er so schnell, wie Doc Ming und der Dschungel von Chircool es ihn von Kindesbeinen an gelehrt hatten. Als er aber seine Vorbereitungen fast abgeschlossen hatte, drückte ihm etwas den Kehlkopf zusammen, und er stürzte hilflos röchelnd zu Boden.

Seine Augen waren weit geöffnet, obwohl er sie zu schließen versuchte. Er sah den Prodheimer-Fenken. Das Wesen mit dem zartblauen Pelz trat nach dem Stuhl, den Brether Faddon gerade zur Seite gestellt hatte. Der Betschide wußte sehr genau, daß er damit nicht mittels seiner Füße hätte herumjonglieren können. Wyskynen aber tat es, und nachdem er den Stuhl genügend getreten hatte, beförderte er das Möbel mit einem kurzen Tritt in die entfernteste Ecke. Der Stuhl überschlug sich in der Luft. Die Lehne prallte

gegen die Wand und zerbrach, der Rest aber blieb unversehrt - und Wyskynen stand bereits an der passenden Stelle und nahm darauf Platz.

„Wie war ich?“ fragte er.

„Schlecht!“ kommentierte Cylam kalt. „Die Sache mit dem Stuhl beweist, daß du Talent hast, aber das geschah erst, nachdem du den Betschiden besiegt hattest. Dir fehlt nach wie vor die Beherrschung deiner Gefühle. Was du mit diesem Wesen gemacht hast, erinnert mich an die Aychartan-Piraten ...“

„Bitte, Meister, laß uns nicht mehr davon reden!“ flehte Wyskynen, aber Cylam fuhr unbeirrbar fort:

„Du hast wie ein Barbar unter ihnen gehaust. Hast du gezählt, wie viele Tote auf dein Konto gehen?“

„Meister, es waren Aychartan!“

„Ja, aber auch sie sind Kinder unseres Universums. Man tötet sie nicht einfach, auch wenn man glaubt, Grund dazu zu haben.“

„Aber sie sind böse, Meister!“

„Woher weißt du das?“

Wyskynen senkte beschämt den Kopf.

„Die Piraten sind unsere Gegner“, fuhr Cylam erbarmungslos fort. „Wenn wir Kranen nicht versuchen würden, ein großes Imperium aufzubauen, wüßten wir mit großer Wahrscheinlichkeit noch nicht einmal, daß es die Aychartan-Piraten gibt. Indem wir andere Völker in unsere Dienste nahmen, setzten wir auch sie den Angriffen der Piraten aus. Wir müssen die Piraten als unsere Feinde betrachten, und es ist unser natürliches Recht, uns nach besten Kräften gegen sie zu wehren. Aber das heißt nicht, daß diese Fremden objektiv schlecht sind.“

„Wenn ich daran denke, was sie mit unseren Freunden gemacht haben ...“

„Ihre Methoden sind abscheulich“, stimmte Cylam zu. „Aber genug davon. Solange du dich nicht zu beherrschen weißt, nützt dir die beste Technik nichts, und du bleibst ein Schüler.“

„Ich will gar nichts anderes sein“, versicherte Wyskynen demütig.

„Das habe ich überhört“, erklärte Cylam streng. „Und zu deinem Glück weiß ich auch, daß es nicht der Wahrheit entspricht.“

Er sah Brether Faddon an.

„Steh auf!“ sagte er beinahe sanft.

Der Betschide hatte aufmerksam zugehört und die Zeit genutzt, um sich zu entspannen und seine Kräfte zu sammeln. Er war sicher, daß er kein zweites Mal auf den Prodheimer-Fenken hereinfallen würde.

Er war sich der kurzen Blicke gar nicht bewußt, die er in Richtung auf das pelzige Wesen warf, während er sich, scheinbar mit großer Mühe, langsam aufrichtete. Er gab sich schwerer getroffen, als es der Wirklichkeit entsprach, um den Prodheimer-Fenken in Sicherheit zu wiegen.

Der Betschide kam auf die Füße und gewann einen sicheren Stand. Er plante jede Bewegung, die er vollführte, genau voraus. Erst als er sicher war, daß er nichts übersehen hatte, griff er an.

Einen Herzschlag später lag er erneut auf dem Boden, und diesmal kniete Wyskynen auf ihm und hielt ihn nieder. Dem Betschiden war es ein Rätsel, wie es dazu hatte kommen können. Noch viel rätselhafter aber war es, wie der leichtgewichtige Prodheimer-Fenke es fertigbrachte, Brether Faddon zur totalen Regungslosigkeit zu verurteilen.

„Es ist genug“, sagte Cylam gelassen. „Er wird dich kein drittes Mal angreifen. Gib ihn frei.“

Wyskynen kehrte mit einem so blitzschnellen Satz zu seinem Sitzplatz zurück, daß Brether Faddon an Zauberei zu glauben begann.

„Er ist dir überlegen“, stellte Cylam fest. „Siehst du das ein, Brether Faddon?“

„Mir bleibt ja gar nichts anderes übrig“, murmelte der Betschide düster. „Wie konnte er so schnell sein?“

„Deine Augen haben dich verraten“, erklärte der Krane. „Außerdem hast du deinen Körper noch nicht gut genug unter Kontrolle. Er hat dich beobachtet und dadurch genau erkannt, was du mit ihm vorhattest.“

Brether Faddon schluckte die bittere Pille widerstandslos.

„Schade, daß du nur ein Rekrut bist“, sagte der Krane. „Ich habe leider keine Möglichkeiten, dich aus diesem Status herauszuholen, sonst würde ich alles daransetzen, dich zu meinem Schüler zu machen. Du bist sehr schnell, Brether Faddon, und du hast Talent. Ich glaube fast, daß du ein wirklicher Meisterschüler werden könntest.“

„Was bedeutet das?“ fragte Brether Faddon vorsichtig.

„Wenn ich genügend Zeit hätte, würde es dir eines Tages gelingen, mich zu besiegen.“

Brether Faddon brachte ein schiefes Lächeln zustande.

„Wenn ich eine Waffe hätte, würde ich dir zeigen, daß ich diesen Stand schon jetzt erreicht habe!“ behauptete er selbstsicher.

„An welche Art von Waffe denkst du?“ fragte Cylam lächelnd.

Faddon sah den Kranen mißtrauisch an.

„Ich habe nicht die Absicht, gegen dich anzutreten“, versicherte er.

„Du brauchst keine Angst zu haben“, sagte Cylam beschwichtigend. „Niemand wird dabei verletzt werden. Ich habe noch nie aus Versehen getötet oder auch nur Blut vergossen.“

„Was ist, wenn ich einen Strahler wähle?“ fragte Brether Faddon gedehnt.

Wyskynen kicherte, und Cylam warf dem Prodheimer-Fenken einen strafenden Blick zu.

„Du darfst wählen, was immer du willst!“ erklärte der Krane.

Brether Faddon starrte ihn an. Plötzlich fand er dieses Wesen unerträglich arrogant.

Er stellte sich vor, wie es wäre, dem Kranen mit einem Strahler gegenüberzustehen. Da würde diesem Burschen alle Schnelligkeit, die er besitzen mochte, nicht mehr helfen. Gleichzeitig wurde ihm klar, wie riskant solche Überlegungen waren. Wenn er Cylam umbrachte, würde man das nicht nur ihn, sondern auch Surfo Mallagan und Scoutie büßen lassen.

„Nein“, sagte er widerstrebend. „Ich will es nicht.“

„Du hast Angst“, stellte Cylam fest.

„Nicht um mich!“ sagte Brether Faddon heftig.

„Ich weiß. Aber ich sagte bereits, daß es keine Verletzungen geben wird. Siehst du, die Anhänger unserer Lehre verachten Waffen aller Art. Einen Strahler kann jeder Dummkopf gebrauchen, ja selbst Roboter können damit umgehen. Einen Kampf auf diese Weise zu gewinnen, bedeutet nichts. Es sind nämlich nicht deine Kräfte, die du gemessen hast, sondern die der Waffe, und hinter der stehen unzählige Fremde, die mit deiner Auseinandersetzung gar nichts zu tun haben. Diese Fremden haben gedacht und geprüft, experimentiert und konstruiert, um dir den Sieg zu garantieren.“

„Es kommt immerhin auch darauf an, wie man eine Waffe einsetzt!“ erwiderte Brether Faddon trotzig.

„Das ist richtig. Weißt du, ich habe nichts gegen Waffen aller Art. Ich verwende sie sogar - zum Entsetzen derer, die die reine Lehre vertreten. Der wirkliche Kampf, der nicht nur körperliche, sondern auch geistige Fähigkeiten umfaßt, ist dann besonders befriedigend, wenn keine von anderen gefertigten Hilfsmittel im Spiel sind, und in diesem Punkt stimme ich den alten Lehrern durchaus zu. Aber die Zeit ist über diese Regeln hinweggeschritten. Die Erfahrung hat mich gelehrt, daß es illusorisch ist, heutzutage noch nach den alten Regeln kämpfen zu wollen.“

Cylam griff zur Seite, so schnell, daß Brether Faddon es fast nicht wahrzunehmen vermochte. Dann fiel dem Betschiden ein Strahler direkt vor die Füße.

„Versuche es!“ befahl Cylam sanft.

Der Betschide zögerte. Er startete die Waffe an, und es war beinahe, als hätte er einen der ebenso schnellen wie tödlich giftigen Chircool-Skorpione vor sich zu liegen.

„Du kannst mich nicht dazu zwingen!“ sagte er unsicher.

Cylam griff schweigend hinter sich. Brether Faddon erschrak, als er die andere Waffe sah.

Was da vor seinen Füßen lag, war ein Strahler, eine Waffe, die nach den Begriffen des Betschiden auf „saubere“ Art und Weise tötete. Wenn man damit einen placierten Schuß anbrachte, dann hörte man sein Opfer nicht einmal mehr schreien. Der Dolch dagegen, den Cylam in der Hand hielt, konnte zwar ebenfalls tödliche Wunden verursachen, aber darüber hinaus auch Schmerzen bereiten. Noch vor kaum einer halben Stunde hätte der Betschide über eine solche Konfrontation gelacht. Ein Dolch brauchte Zeit, um ins Ziel zu gelangen, ein Energiestrahler dagegen war so schnell wie das Licht. Kein Wesen war schnell genug, um einem solchen Schuß ausweichen zu können. Der Betschide wußte jedoch, daß es möglich war, die Absichten eines Gegners mit großer Genauigkeit zu erraten, und er entsann sich nur zu deutlich der Sicherheit, mit der sich der „Schüler“ Wyskynen dieser Technik bedient hatte.

„Komm schon!“ sagte Cylam und bewegte auf seltsame Weise den Kopf zur Seite. „Greif mich an, oder ich werde dich dazu zwingen.“

In dem Betschiden erwachte der Trotz. Er war einer der besten und schnellsten Kämpfer seines Volkes, und er hatte - seit dem Aufbruch von Chircool - Gefahren überstanden, an denen nachweisbar auch die Mehrzahl der Kranen gescheitert wäre.

Er griff nach der Waffe, und Cylam hielt noch immer still. Brether Faddon hatte die feste Absicht, auf den Kranen zu schießen, nur brachte ihn die Haltung seines Gegners aus dem Konzept. Cylam hatte gar keine Chance. Er benahm sich geradezu wie eine lebende Zielscheibe.

„Komm schon, Dummkopf!“ sagte der Krane leise, und gleichzeitig warf er den Dolch.

Die blitzende Waffe zischte an Brether Faddons linkem Ohr vorbei. In diesem Augenblick glaubte der Betschide noch an einen Zufall, und er war mindestens ebenso fest davon überzeugt, daß Cylam nun sein Pulver verschossen hatte. Dann aber sah er die andere Waffe, die der Krane in der Hand hielt. Es war ebenfalls ein Strahler, und seine Mündung zeigte auf Brether Faddons Kopf. Er sah das Flimmern und wußte, daß die Waffe scharf war. Er sah auch, wie der Finger des Kranen sich krümmte, und alles in ihm schrie danach, ebenfalls zu feuern. Sein Finger senkte sich bereits dem entsprechenden Kontakt entgegen. Dann endlich kam er zur Besinnung. Er schleuderte den Strahler von sich.

„Gibst du auf?“ fragte Cylam spöttisch.

„Ja“, sagte Brether Faddon.

„Warum?“

„Wenn du von vornherein die Absicht hattest, mich zu töten, kann ich dich sowieso nicht daran hindern“, bekannte der Betschide. „Wenn du aber vorhin die Wahrheit gesagt hast, dann wirst du mich nicht in eine so große Gefahr bringen.“

Der Krane lachte und warf die Waffe in die entfernteste Ecke.

„Du hast die Prüfung bestanden“, sagte er. „Und jetzt weiß ich auch endlich, daß ihr Betschiden doch, etwas Besonderes darstellt.“

„Wie meinst du das?“ fragte Brether Faddon verwirrt.

Aber in diesem Augenblick bewegte Wyskynen sich aufgeregt. Cylam hob beruhigend die Hand.

„Ich habe es ebenfalls bemerkt“, sagte er leise. Er wandte sich wieder an Brether Faddon. „Das Schiff hat den Planeten Couhrs erreicht, und man wird euch spätestens jetzt

über das Ziel des Fluges aufklären. Es ist besser, wenn du zu deinen Artgenossen zurückkehrst, ehe man dich vermißt. Wir werden uns bald wiedersehen."

„Bei der Lugosiade? Willst du damit etwa andeuten, daß es sich um Kampfspiele handelt?"

„Wenn es so wäre, dann würde ich nicht daran teilnehmen", versicherte Cylam ernst. „Geh jetzt, es wird höchste Zeit für dich. Wyskynen, begleite ihn!"

2.

Während sie durch die Gänge hasteten, dachte Brether Faddon immer noch über die letzte Äußerung des Kranen nach, aber sie war und blieb ihm rätselhaft.

„Was ist diese Lugosiade nun wirklich?" fragte er schließlich den Prodheimer-Fenken. Aber Wyskynen gab keine Antwort.

Das Wesen huschte so schnell dahin, daß Brether Faddon arge Mühe hatte, sich nicht abhängen zu lassen. Der Betschide aber wollte Wyskynen auf keinen Fall darum bitten, langsamer zu laufen. Wenn er diesem Winzling schon im Kampf unterlegen war, dann wollte er sich nicht auch noch auf einem anderen Gebiet, auf dem er sich ebenfalls auskennen glaubte, beschämen lassen.

Als sie endlich vor der Kabine des Jägers anlangten, drehte Wyskynen sich um. Er war keineswegs außer Atem, und er lachte dem herankeuchenden Menschen entgegen.

„Was soll das?" brachte Brether schweratmend hervor. „Willst du mich provozieren?"

„Aber nicht doch!" erwiderte Wyskynen schnippisch.

Brether Faddon glaubte plötzlich, alles zu verstehen. Sicher war dieses Wesen eifersüchtig auf den Fremden, den Cylam als talentiert bezeichnet hatte.

Gerade wollte der Betschide seinem Begleiter klarmachen, daß er keinen Grund zur Beunruhigung hatte und daß der Jäger von Chircool keineswegs danach strebte, ebenfalls zu einem Schüler Cylams zu avancieren, da rannte Wyskynen davon und war wie der Blitz hinter der nächsten Ecke verschwunden.

Brether Faddon zuckte ratlos die Schultern und beschloß, die ganze Angelegenheit zu vergessen. Das aber war leichter gedacht als getan, denn ihm wurde erst nachträglich bewußt, wie knapp er dem Tode entgangen war. Das, was Wyskynen mit ihm gemacht hatte, hätte den Jäger sehr leicht umbringen können. Brether Faddon konnte sich nicht darüber klar werden, ob er sein Leben einem Zufall oder einer bestimmten Absicht verdankte, er begriff nur eines: Wenn eine Absicht dahintersteckte, dann war der kleine Prodheimer-Fenke ein noch weit besserer Kämpfer, als er bis dahin angenommen hatte.

Energisch schob er diese Gedanken beiseite und öffnete die Tür.

Die drei Betschiden bewohnten nebeneinander liegende Kabinen, die miteinander verbunden waren. Brether Faddons Kabine lag in der Mitte und war dadurch automatisch zu einem Treffpunkt geworden. Als er eintrat, sah er denn auch prompt Scoutie und Mallagan auf dem Rand der Koje sitzen. Sie starrten ihn an, als wäre er ein Gespenst.

„Störe ich?" fragte Brether anzüglich.

Scoutie sprang ärgerlich auf.

„Wo warst du so lange?" fragte sie aufgebracht. „Wir haben uns Sorgen um dich gemacht. Wer war der Krane, mit dem du den Speiseraum verlassen hast?"

Sie war also in die Messe gegangen, um dort nach seinem Verbleib zu forschen. Angesichts dieser Tatsache war Brether so gerührt, daß er sich am liebsten bei ihr entschuldigt hätte.

„Oh, das war ein recht interessanter Bursche", sagte er leichthin. „Er hat mir verraten ..."

Ein schrilles Geräusch unterbrach ihn. Scoutie eilte an ihm vorbei und öffnete die Tür. Sie erschrak, als sie den riesigen Kranen sah, der davor stand.

Kommandant Arkiszon mußte den Kopf einziehen, um die Tür durchschreiten zu können. Er warf einen prüfenden Blick in die Runde und räusperte sich.

„Wir werden in Kürze auf dem Planeten Couhrs landen“, gab er bekannt. „Ich habe den Befehl erhalten, euch dort abzusetzen, aber bevor ich das tue, möchte ich euch kurz über euer Ziel informieren. Couhrs ist einer der wichtigsten Planeten unseres Imperiums. Er liegt im Raumsektor Flattlos, der dem Sektor Kran vorgelagert ist. Couhrs ist der vierte Planet des Evinauder-Systems. Ihr braucht dort keine besonderen Schutzanzüge, denn die Lebensbedingungen sind normal. Ich werde euch jedoch neue Kleidung aushändigen lassen.“

Arkiszon schien der Ansicht zu sein, daß damit alles gesagt sei, was für die drei Betschiden von Wichtigkeit sein konnte, denn er traf Anstalten, die Kabine wieder zu verlassen.

„Um uns das zu sagen, bist du extra zu uns gekommen?“ fragte Surfo Mallagan plötzlich.

Arkiszon blieb ruckartig stehen und drehte sich langsam um. Er sah den Betschiden starr an. Mallagan hielt die Augen halb geschlossen und vermittelte einen beinahe schläfrigen Eindruck.

„Ja“, sagte Arkiszon nach einer langen Pause.

„Wer hat veranlaßt, daß wir nach Couhrs gebracht werden?“ fragte Mallagan beharrlich weiter.

Scoutie stieß Brether Faddon an und machte eine warnende Geste. Faddon zuckte nur mit den Schultern. Natürlich war der Verdacht nicht von der Hand zu weisen, daß Surfo Mallagan, der Träger eines Doppel-Spoodies, wieder einmal versuchen würde, seine neu gewonnenen Fähigkeiten einzusetzen. Wenn er allerdings darauf verfiel, ausgerechnet den Kommandanten zu beeinflussen, würden die drei Betschiden alsbald noch mehr Ärger bekommen, als sie ohnehin schon hatten.

Vorläufig schien Arkiszon jedoch noch völlig Herr seiner Sinne zu sein.

„Es tut mir leid, aber diese Information ist nicht für euch bestimmt“, erklärte er fest.

„Aber du wirst uns doch sicher sagen können, was wir auf Couhrs sollen?“ hakte Mallagan nach.

„Auch das nicht“, entgegnete Arkiszon. „Ihr werdet es noch rechtzeitig erfahren.“

„Warum sagst du uns nicht, daß wir an der Lugosiade teilnehmen sollen?“ platzte Brether Faddon heraus. „Ist das ein so großes Geheimnis?“

Arkiszon wandte sich überrascht nach dem Betschiden um.

„Du hast von der Lugosiade gehört?“

„Das halbe Imperium spricht doch über nichts anderes mehr“, meinte Brether Faddon aufs Geratewohl und hoffte, daß es auch wirklich so war. „Noch dazu, wo es schließlich die fünfzigste Lugosiade ist.“

Für einen Augenblick wirkte Arkiszon unsicher, dann aber riß er sich zusammen, straffte sich und ging hochauferichtet hinaus. In der Tür drehte er sich noch einmal um. Wieder streifte er Surfo Mallagan mit diesem seltsamen Blick. Er gab jemandem, der draußen gewartet hatte, einen knappen Wink. Für einen Augenblick wurde ein großer, dunkler Schatten sichtbar. Ein Tart reichte dem Kommandanten drei glatte Pakete, und Arkiszon legte sie auf eine Konsole neben der Tür. Dann ging er endgültig hinaus und schloß die Tür, ohne noch ein Wort gesagt zu haben.

„Da stimmt doch etwas nicht!“ murmelte Brether Faddon verwirrt.

Er sah Surfo Mallagan fragend an. Der Jäger zog die Schultern hoch, als wäre ihm kalt.

„Erzähle uns, was du über Couhrs erfahren hast!“ bat er.

Brether Faddon berichtete und wartete dann gespannt auf Mallagans Kommentar. Der Mann mit dem Doppel-Spoodie sah nachdenklich zu Boden, stand dann abrupt auf und holte die drei Pakete. Er riß die Verpackung des ersten auf und besah sich den Inhalt.

„Ganz normale Raumfahrerkleidung“, stellte er fest. „Nun, wir werden sehen...“

Brether wartete ungeduldig. Als es für ihn feststand, daß Mallagan wieder einmal verstummt war, sprang er ärgerlich auf.

„Es ist doch alles klar!“ sagte er heftig. „Auf Couhrs findet die Lugosiade statt, und man bringt uns ausgerechnet jetzt dahin. Man gibt uns frische Kleidung, damit wir wieder wie ordnungsgemäße Rekruten aussehen. Der Kommandant persönlich sucht uns auf, obwohl er uns diese wenigen Informationen ebenso gut über die Sprechanlage hätte geben können. Schlußfolgerung: Wir sind Teilnehmer der Lugosiade, ob uns das nun paßt oder nicht.“

„Und was sind das für Spiele?“ fragte Scoutie skeptisch.

„Hast du dir das Denken abgewöhnt? Womit haben wir drei uns denn in den Augen der Kranen bisher hervorgetan? Wir haben bewiesen, daß wir kämpfen können - das ist alles!“

„Es sind keine Kampfspiele!“ sagte Surfo Mallagan plötzlich. „Es steckt mehr dahinter. Viel mehr!“

„Ach nein. Und was, wenn man fragen darf?“

Mallagan sah Brether Faddon an.

„Woher soll ich das wissen?“ fragte er mißmutig. „Ich glaube, das Schiff setzt bereits zur Landung an. Wir sollten uns umziehen.“

*

Zwei Tarts und ein Krane geleiteten sie zur Schleuse. Es schien, als wären sie zu früh dran, denn man befahl ihnen, zu warten, bis sie abgeholt würden. Ihre Begleiter verschwanden im Schiff, und so blieben sie in der Schleuse stehen und beobachteten das Treiben auf dem Raumhafen.

„Ziemlich viel Verkehr“, stellte Brether Faddon fest.

Das war eine glatte Untertreibung.

Der ganze Hafen war voller Schiffe, und es waren nicht nur kranische Modelle zu sehen, sondern auch solche, die von anderen Völkern des Herzogtums gebaut wurden. Hinzu kam ein wahres Gewimmel von Fahrzeugen in allen nur denkbaren Formen, die auf dem Boden und in der Luft herumkurvten, und sogar Fußgänger waren zu beobachten.

Die Tarts, die schließlich die Rampe hinaufkamen, wirkten nervös und aufgeregt, und genau denselben Eindruck vermittelte auch alles andere, was die Betschiden bisher vom Planeten Couhrs gesehen hatten.

„Ich wünsche euch viel Glück!“ sagte eine Stimme, die die drei Jäger mittlerweile gut kannten. Sie drehten sich überrascht um und starrten Arkiszon an, der direkt hinter ihnen stand und sie offenbar bereits geraume Zeit beobachtet hatte.

„Es hörte sich eben eher wie das Gegenteil an“, bemerkte Surfo Mallagan mißtrauisch.

Arkiszon lachte und winkte einen der Tarts heran.

„Das sind die drei“, sagte er. „Paßt gut auf sie auf.“

Der Tart schwieg. Er wandte sich den drei Betschiden zu und deutete wortlos auf ein Fahrzeug, das am Ende der Rampe wartete.

„Ein berauschender Empfang!“ murmelte Scoutie.

„Immerhin führen sie uns nicht in Handschellen ab“, bemerkte Brether Faddon. „Wenn das kein Lichtblick ist...“

Als sie auf die Rampe hinaustraten, spürten sie den Wind. Er war rau und heftig und riß an ihren Kleidern. Eine blaue Sonne stand am Himmel. Die Luft roch, wie sie auf allen Raumhäfen zu riechen pflegte, enthielt aber eine fremde Beimischung von Schnee und beißend scharfen Kräutern. Die drei Betschiden sahen sich unwillkürlich nach hohen Bergen um, konnten aber nichts erkennen, da einige Raumschiffe ihnen den Blick verstellten.

Vor dem Fahrzeug wartete ein weiterer Krane auf sie, ein schon älterer Mann mit schmalen Augen und narbiger Haut. Er war kleiner als die meisten seiner Artgenossen und überragte Brether Faddon nur um wenige Zentimeter. Als die Betschiden heran waren, kreuzte er die Arme vor der Brust und vollführte eine Verbeugung.

„Mein Name ist Carzykos“, sagte er, und seine Stimme klang nicht einmal unfreundlich. „Ich bin für die Dauer eures Aufenthalts auf Couhrs für euch verantwortlich. Wenn ihr Biten, Beschwerden oder Fragen habt, dann wendet euch an mich.“

„Warum hat man uns hergebracht?“ erkundigte sich Brether Faddon.

„Ich bedaure die Tatsache, daß ich euch darüber keine Auskunft geben kann“, erwiderte Carzykos. „Der Grund dafür läßt sich sehr einfach nennen: Man hat mich über diesen Punkt nicht informiert.“

„Aber...“, begann Brether Faddon enttäuscht.

„Was ist mit der Lugosiade?“ fiel Surfo Mallagan ihm ins Wort. „Kann es sein, daß wir daran teilnehmen sollen und uns deshalb auf Couhrs befinden?“

Der Tart stutzte, dann warf er den Kopf zurück und stieß ein bellendes Gelächter aus.

„Nein“, sagte er, als er sich schließlich beruhigt hatte. „Das ist nicht anzunehmen.“

„Warum nicht?“

„Weil mit der Teilnahme bestimmte Voraussetzungen verbunden sind.“

„Vielleicht erfüllen wir sie“, bemerkte Mallagan sanft.

Der Tart wurde ernst und betrachtete die drei, als hätte er seltene Insekten vor sich.

„Wer weiß“, murmelte er schließlich und winkte ab, als Scoutie eine weitere Frage stellen wollte.

„Ich muß weiter“, erklärte er. „Es gibt jetzt sehr viele Fremde auf Couhrs zu betreuen. Man wird euch in die Stadt bringen. Euer Quartier ist bereits vorbereitet. Ihr solltet dort auf mich warten, denn ich werde euch durch die Stadt führen, sobald ich mich meiner Pflichten entledigt habe.“

„Und wenn wir uns lieber auf eigene Faust umsehen möchten?“ fragte Mallagan.

„Das bleibt euch vorbehalten“, entgegnete Carzykos kühl. „Ich würde allerdings davon abraten. In der Stadt wimmelt es von Fremden, und es könnten Wesen darunter sein, deren Sitten sich mit den euren nicht vertragen. Abgesehen davon besteht die Gefahr, daß ihr euch verlauft.“

„Wir sind Jäger von Chircoll“, sagte Mallagan stolz. „Wir verlaufen uns nie!“

Der Tart vollführte eine wegwerfende Geste und wandte sich seinen Artgenossen zu.

„Bringt sie in die Stadt“ befahl er. Dann hastete er davon.

Brether Faddon drehte sich noch einmal um, ehe er in das Fahrzeug kletterte. Er blickte nach oben und sah Cylam und Wyskynen in der Schleuse stehen. Der Krane hob die Hand und winkte ihm zu. Brether war so verdattert, daß er erst nach einigen Sekunden reagierte und zurückwinkte. Da aber hatte Cylam sich bereits abgewandt und suchte sein Gepäck zusammen.

„War das dieser Bursche, von dem du uns erzählt hast?“ fragte Scoutie neugierig, als das Fahrzeug sich in Bewegung setzte.

Brether nickte.

„Er sieht wie ein ganz normaler Krane aus“, kommentierte die Jägerin.

Brether Faddon nickte abermals. Er war nicht dazu aufgelegt, sich zu diesem Zeitpunkt über Cylam zu unterhalten.

Drei Tarts befanden sich bei ihnen im Fahrzeug, einem geschlossenen Schweber, der erstaunlich viel Platz bot. Der eine konzentrierte sich auf die Steuerung, während der zweite irgendwelche Formulare studierte. Der dritte warf einen entsagungsvollen Blick auf ein Funkgerät, ehe er sich den drei Betschiden zuwandte.

„Ihr befindet euch auf dem Raumhafen von Couhrs-Yot“, erklärte er. „Couhrs-Yot ist die Hauptstadt dieses Planeten und liegt im Zentrum des Kontinents Alcor-Abasch. Das ist die

einzig große Landmasse im nördlichen Teil von Couhrs. Im Süden liegen zwei weitere, kleinere Kontinente. Sie heißen Sa und Sa-Sec. Alcor-Abasch ist vom Meer Dysonne umgeben. Die südlichen Meere heißen Yapmir, Knav und Skull. Sa und Sa-Sec sind nur schwach besiedelt, es gibt dort ein paar unbedeutende Stützpunkte. Wir nähern uns jetzt dem Grenzbereich des Raumhafens und werden in kurzer Zeit die eigentliche Stadt erreicht haben."

Die drei Betschiden sahen sich an, als der Tart sich abwandte und in das Funkgerät zu wispern begann. Sie verstanden kaum ein Wort, aber sie begriffen schnell, worum es ging - der Bursche war schon wieder bei seinem geliebten Martha-Martha-Spiel.

„Merkwürdig, daß er sich die Mühe gibt, uns mündlich über unsere Umgebung zu informieren“, bemerkte Brether Faddon.

„Ich finde es noch weit merkwürdiger, daß man uns überhaupt sagt, wo wir uns befinden“, murmelte Surfo Mallagan. „Mit einfachen Rekruten gibt man sich normalerweise nicht so viel Mühe.“

„Und was schließt du daraus?“ fragte Brether herausfordernd.

„Wir sind dazu bestimmt, an diesen Spielen teilzunehmen“, erwiderte Mallagan mit Bestimmtheit.

„Und warum hat Carzykos das nicht gleich zugegeben?“

„Vielleicht will es ihm nicht in den Kopf, daß Wesen wie wir als Teilnehmer in Frage kommen konnten. Er ist ein Tart, und wahrscheinlich hat er, wie seine Artgenossen, nur das Martha-Martha im Kopf. Er kann sich bestimmt gar kein anderes Spiel vorstellen, das irgendwie von Bedeutung sein konnte. Er geht davon aus, daß nur Martha-Martha-Spieler Chancen haben.“

„Aber Cylam erwähnte dieses Spiel nicht einmal!“

„Jetzt reicht es mir!“ sagte Scoutie plötzlich.

Sie beugte sich vor und klopfte dem Tart auf die Schulter.

Das Wesen richtete sich auf und sah die Betschidin geistesabwesend an.

„Was ist die Lugosiade?“ fragte Scoutie drängend.

Der Tart machte zuerst den Eindruck, als wollte er die Frage des Mädchens ignorieren. Schließlich aber bequeme er sich doch dazu, den Kontakt zu seinem unsichtbaren Spielpartner für kurze Zeit zu unterbrechen.

„Die Lugosiade“, sagte er gedehnt, „bietet jedem Teilnehmer Gelegenheit, seine besonderen Fähigkeiten zu demonstrieren.“

„Was für Fähigkeiten?“ hakte Scoutie sofort nach. „Was muß man können, um eine Chance auf den Sieg zu haben?“

„Dazu gibt es keine Regeln. Es muß eben nur etwas Besonderes sein.“

„Aber es wird doch eine Auswahl getroffen. Also muß auch festgelegt sein, was als Besonderheit anzusehen ist und was nicht!“

„Natürlich wird eine Auswahl getroffen“, erwiderte der Tart konsterniert. „Sonst könnte ja jeder teilnehmen!“

„Eben! Also - wie funktioniert das? Wenn jemand besonders gut Martha-Martha spielen kann - wird er dann zugelassen?“

„Es ist nicht sicher“, murmelte der Tart, und es schien, als würde er sich zum erstenmal den Kopf über diese Dinge zerbrechen. „Und es muß auch nicht Martha-Martha sein.“

„Könntest du teilnehmen?“

„Oh nein. Ich bin nichts Besonderes und auch kein guter Spieler.“

„Jedes lebende Wesen stellt eine Besonderheit dar“, mischte Mallagan sich ein. „Außerdem hast du selbst gesagt, daß es nicht nur um euer Spiel geht. Angenommen, du könntest besonders schnell laufen, oder du wärest ein überragender Kämpfer. Würde das deine Chancen verbessern?“

„Ich glaube schon.“

Der Tart warf einen Blick nach draußen.

„Wir erreichen die Stadt“, stellte er fest. „Ihr solltet jetzt mehr auf eure Umgebung achten.“

Die Betschiden verstanden den Wink mit dem Zaunpfahl und blickten resignierend nach draußen. Sie waren genauso schlau wie vorher.

„Martha-Martha und die Fähigkeit, mit besonderer Schnelligkeit zu kämpfen“, murmelte Scoutie. „Wie, um alles in der Welt, paßt das zusammen?“

Niemand antwortete ihr.

Es gab in Couhrs-Yot keine klare Abgrenzung zwischen Hafengelände und Stadt. Wie Landzungen in einen Ozean stießen Gebäudetrakte weit in das Landefeld vor. Dann tauchten zwischen den nüchternen Hallen und Kuppeln phantasievollere Formen auf, Häuser, die kleinen Palästen glichen. Die Straßen wurden ein wenig enger, und die Betschiden sahen prächtige Schilder, die darauf hinwiesen, daß Raumfahrer hier all das finden konnten, was sie während ihrer langen Reisen entbehren mußten. Direkt neben einer Unterkunft für Rekruten erhob sich ein Turm, dessen Besitzer für sich in Anspruch nahm, die schönsten Pelz- und Lederwaren von ganz Couhrs feilzubieten. Daneben gab es eine Kneipe, vor deren Eingang sich Dutzende von Wesen unterschiedlicher Herkunft um einen lackgesichtigen Nordaner drängten. Der Nordaner führte Taschenspielertricks vor, mit denen er sein Publikum in helles Erstaunen versetzte. Kaum zehn Meter weiter führte ein Borxdanner ein gezähmtes Tier vor, das seine langen Tentakel zu Schriftzeichen formte und auf diese Weise Fragen beantwortete und Rechenaufgaben löste.

Der Fahrer des Schwebers mußte das Tempo drosseln, weil die Straßen verstopft waren und Fußgänger unachtsam von einer Straßenseite zur anderen wechselten. Scoutie ignorierte die Martha-Martha-Sucht ihres „Fremdenführers“ und klopfte dem Tart abermals auf die Schulter.

„Sind das Teilnehmer an der Lugosiade?“ fragte sie und deutete auf den Taschenspieler und den Borxdanner.

„Ja“, erwiderte der Tart lakonisch und wandte sich erneut seinem Spiel zu.

„Die Angelegenheit wird immer rätselhafter“, stellte Brether Faddon fest. Er sah Surfo Mallagan dabei an, als erhoffe er sich von ihm eine Antwort auf seine Fragen. Aber Mallagan beobachtete fasziniert einen Lysker, der am Straßenrand stand und eine bumerang-ähnliche Waffe schwang. Die gebogene Metallstange flitzte immer wieder haarscharf über die Dächer der Fahrzeuge hinweg und wich dabei jedem Hindernis mit blitzschnellen Bewegungen aus.

„Sie sind alle wie im Fieber“, meinte Scoutie wenig später, als sie auf einem Platz steckenblieben, der mit seltsamen kleinen Hütten vollgestellt war. In den Hütten hockten grünhäutige Wesen, die an zwergenhafte, haarlose Prodheimer-Fenken erinnerten. Sie bliesen in metallene Behälter, in denen ein schillernder Brei kochte und brodelte, ohne daß man hätte sehen können, wie er erhitzt wurde. Aus dem Brei lösten sich dünne Fetzen, formten sich im Atem der Grünhäutigen zu Kugeln und strebten dem Himmel entgegen. Oben hielten die Kugeln aufeinander zu und lieferten sich, viele Meter über den Köpfen der Passanten, seltsame Kämpfe, bei denen es offenbar darum ging, immer mehr Kugeln miteinander zu verschmelzen, bis ganze Trauben entstanden waren, die drohend zu kreisen begannen und schließlich in ihre Einzelteile zerfielen. Eine solche Traube war offenbar in einem Stück heruntergekommen. Ein Berg von stinkendem, schillerndem Brei versperrte den Fahrzeugen und Passanten den Weg. Angehörige der Schutzgarde rannten aufgeregt umher, bis endlich ein Krane zur Stelle war, der das Hindernis zur Seite räumen sollte. Aber als der Krane zupacken wollte, stand einer der Grünhäutigen auf, ging geradewegs auf das Hindernis zu, blies auf den Brei - und die Kugeln erhoben sich und schwebten scheinbar schwerelos davon.

Die drei Betschiden starrten den Grünen an und fragten sich, woher dieses Wesen den Mut nahm, hochaufgerichtet zwischen den Fahrzeugen hindurchzugehen. Es hatte absichtlich gewartet, bis sein Eingreifen den größtmöglichen dramatischen Effekt erzielen mußte. Daß es dabei die Geduld anderer strapazierte, schien es nicht im geringsten zu kümmern.

Erstaunlicherweise war aber niemand dem Grünen deswegen böse. Im Gegenteil - lauter Beifall brandete auf.

„Phantastisch!“ sagte der Fahrer des Schwebers, und sogar der Martha-Martha-Spieler ließ sich dazu hinreißen, sein Spiel zu unterbrechen und dem Grünhäutigen ein lautstarkes Lob zu spenden.

„Versteht ihr das?“ fragte Scoutie ratlos.

„Er ist einer, der Chancen hat, an dem Spiel teilzunehmen!“ erklärte der Tart mit dem Funkgerät überraschend. „Er ist ein großer Favorit, auch wenn er nicht Martha-Martha spielt.“

Die drei Freunde sahen sich vielsagend an.

„Abgesehen davon, daß wir nicht wissen, wie dieser Trick funktioniert“, sagte Surfo Mallagan halblaut, als der Tart sich wieder auf sein Funkgerät konzentrierte. „Könnt ihr euch vorstellen, auf welche Weise der Grüne an der Lugosiade teilnehmen soll?“

„Zweifellos ist er etwas Besonderes“, erwiderte Scoutie spöttisch.

„Und darauf kommt es ja angeblich an.“

Der Stau löste sich auf. Der Schweber glitt in eine breite Straße, und plötzlich sahen sie den anderen Teil der Stadt.

Vor ihnen stieg das Gelände steil an, und schließlich türmten sich Berge auf, die buchstäblich bis in den Himmel zu reichen schienen. Sie mußten unglaublich hoch sein, wenigstens nach den Begriffen der Betschiden. Ihre Gipfel waren von Schnee und Eis bedeckt und schimmerten im Licht der tief stehenden blauen Sonne wie Kristall. Bis fast an die Schneegrenze hinauf reichte die Stadt Couhrs-Yot. Ein Gewirr von weißen und gelben Kuppeln, Türmen und Palästen überzog die Hänge. Dazwischen zogen sich Straßen hin, auch sie gelb und weiß, wie aus Gold und Schnee geformt. Die Straßen umschlossen die Gebäudekomplexe, aber auch Flächen, die grün wie Smaragd, rot wie Rubin und blau wie Saphir waren. Hochstraßen bildeten ein silbrig schimmerndes Netz darüber, und hier und da erhoben sich burgähnliche Bauten, deren Mauern und Türme sich schwarzglänzend vor dem hellen Hintergrund abzeichneten.

„Das ist die obere Stadt“, sagte der Tart mit dem Funkgerät nüchtern und zerbrach damit den Zauber des Augenblicks. Die drei Betschiden, die sich ganz in den Anblick dieser unglaublichen Stadt vertieft hatten, hätten ihn dafür erwürgen mögen. „Couhrs-Yot hat etwa fünf Millionen Einwohner. Zur Zeit der Lugosiade erhöht sich diese Zahl natürlich. Die Berge, die ihr dort seht, gehören zum Pars-Gebirge, das sich durch diesen Kontinent zieht und sich an dieser Stelle bogenförmig um den Raumhafen von Couhrs schließt. Die drei höchsten Gipfel heißen Pars, Pars-Arg und Pars-Syll. Sie sind zwischen acht- und zehntausend Meter hoch.“

„Das reicht!“ sagte Surfo Mallagan ungeduldig. „Was haben die bunten Flecken dort in der Stadt zu bedeuten?“

„Es sind Parkanlagen und Plätze. Die sieben größten davon sind die Austragungsorte der Lugosiade. Die Stadt wurde ebenso wie die Spiele von Herzog Lugos gegründet. Couhrs-Yot entspricht in seiner ganzen Anlage den Erfordernissen, die an den Austragungsort der Lugosiade gestellt werden müssen.“

„Bist du auf Couhrs geboren?“ fragte Surfo Mallagan sanft.

„Nein“, erwiderte der Tart überrascht.

„Das dachte ich mir. Ich gebe dir einen guten Rat: Konzentriere dich auf dein Martha-Martha und laß uns die Schönheit dieses Anblicks genießen!“

Ein anderes Wesen wäre vielleicht beleidigt gewesen. Der Tart aber schien geradezu dankbar zu sein. Er wandte sich dem Funkgerät zu und flüsterte die Formeln für allerlei Spielzüge ins Mikrofon. Einer seiner Artgenossen, der vorher Formulare durchgesehen hatte, war in ähnlicher Weise beschäftigt. Nur der Fahrer mußte sich notgedrungen auf die Steuerung konzentrieren.

Der Schweber glitt auf eine der Hochstraßen, ein silbriges Band, das sich über Täler und Höhen wand und dabei unmerklich immer weiter anstieg, bis sie sich fast schon am Rand der Schneegrenze befanden. Hier endlich verließ das Fahrzeug die geschwungene Straße und glitt durch enge Gassen und über weite Plätze, bis es vor einem der großen, schwarzen, burgähnlichen Gebäude anhielt.

Nur der Fahrer stand auf und öffnete die Tür. Die beiden anderen Tarts waren so in ihr Spiel vertieft, daß sie wahrscheinlich gar nicht merkten, was um sie herum vorging.

„Kommt!“ sagte der Fahrer und marschierte auf das Tor der „Burg“ zu.

Die drei Betschiden folgten ihm. Das Tor öffnete sich vor ihnen, und sie sahen in einen riesigen, hellen Hof hinein. Treppen aus glänzendem, schwarzem Gestein führten zu den oberen Etagen hinauf. Die Balustraden waren mit weißen, gelben, silbernen und roten Tüchern behängt. Die Türen, die in das Innere des Gebäudes führten, schimmerten wie pures Gold.

„Hier werdet ihr wohnen“, sagte der Tart. Er deutete auf eine der Treppen. „Ihr müßt dort hinauf gehen. Man erwartet euch bereits.“

Damit wandte er sich ab und stapfte davon.

Um zu der Treppe zu gelangen, mußten sie den Hof überqueren. Der Boden war mit einer Plastiksicht bedeckt. Man ging darauf wie auf dem weichen Untergrund innerhalb eines Waldes. Sie genossen dieses Gefühl und verfielen instinktiv in den federnden Trab, den sie von Chircool her gewöhnt waren.

Dann erreichten sie die Treppe, sahen hinauf und erblickten die beiden Gestalten, die hoch über ihnen auf den Stufen saßen.

„Ich habe es geahnt“, flüsterte Brether Faddon.

Cylam winkte ihnen zu.

„Kommt herauf!“ rief der Krane. „Ich zeige euch euer Quartier!“*

3.

Die Räume waren luxuriös ausgestattet, nicht zu vergleichen mit jenen Quartieren, die sie bisher bewohnt hatten. Es gab darin weiche, mit Fellen bedeckte Sessel, in denen man sich geborgen fühlen konnte. In Schalen und Töpfen wuchsen Pflanzen, so dicht und üppig, als hätte man sie direkt aus dem Dschungel hierher geholt. Der Boden war weich und federnd. Es gab Dutzende von Lampen. Wenn man sie alle abschaltete, blieb dennoch ein Licht erhalten, wie von einem glimmenden Feuer, das in der Mitte des Raumes brannte.

Sie sahen sich um, und ihre Instinkte sagten ihnen, daß sie sich hier wohl zu fühlen hatten. Ihr Verstand hatte dagegen allerdings einiges einzuwenden.

Surfo Mallagan überwand als erster das Stadium der Verwunderung. Er drehte sich um. Cylam stand immer noch an der Tür.

„Mir scheint, man hält uns für Wilde!“ sagte Mallagan. „Was soll das alles?“

Cylam lächelte auf seine wölfische Weise.

„Man will nur, daß ihr euch wohl fühlt“, sagte er nüchtern.

„Du hast uns hier erwartet, nicht wahr?“ fragte Brether Faddon schnell.

„Ja. Es ist das Haus der Kämpfer. Ich habe damit gerechnet, daß man euch so einstufen würde. Es gab eigentlich gar keine andere Wahl - wenigstens nicht für die Offiziellen.“

„Wer steckt dahinter?“

Cylam hob in einer erstaunlich menschlich wirkenden Weise die Schultern.

„Es sind Kranen“, sagte er gedehnt. „Aber sie befolgen nur Befehle.“

„Wessen Befehle?“

„Das weiß ich auch nicht so genau. Die fünfzigste Lugosiade findet unter der Schirmherrschaft von Herzog Gu statt. Er wird übrigens herkommen, der Eröffnung beiwohnen und die Spiele beobachten. Man darf den Herzog aber sicher nicht für alles verantwortlich machen, was hier geschieht.“

„Auf jeden Fall dürfte nun feststehen, daß wir tatsächlich an diesen Spielen teilnehmen müssen“, murmelte Mallagan.

„Wart ihr darüber im Zweifel?“

„Nun, Carzykos hat es noch vor weniger als einer Stunde heftig bestritten.“

„Ist das der Tart, der euch am Raumhafen begrüßt hat?“

„Ja.“

„Carzykos weiß nicht viel.“

„Im Gegensatz zu dir, wie mir scheint.“

Der Krane lachte.

„Ich bin nur ein einfacher Teilnehmer“, behauptete er. „Aber ich habe gelernt, meinen Verstand zu gebrauchen.“

„Man hätte uns wenigstens fragen können, ob wir einverstanden sind“, bemerkte Scoutie. „Abgesehen davon wissen wir nicht einmal, was wir bei der Lugosiade tun sollen. Kannst du es uns verraten?“

„Es ist eine große Ehre, wenn man zur Teilnahme berufen wird“, erklärte Cylam ernst. „Viele Bewohner des Herzogtums würden ihr gesamtes Hab und Gut hingeben, wenn sie dafür mit euch tauschen dürften. Was das andere betrifft - ihr müßt selbst bestimmen, welche Rolle ihr spielen wollt. Niemand wird euch in dieser Beziehung Vorschriften machen.“

„Außer unseren Gegnern.“

„Habt ihr Gegner?“

„So habe ich es nicht gemeint“, wehrte Scoutie ab. „Aber da die Lugosiade ein Wettbewerb ist, wird es doch Wesen geben, gegen die wir anzutreten haben!“

Cylam lächelte und schüttelte seine Mähne.

„Nein“, sagte er. „Es gibt keine Gegner. Ihr braucht gegen niemanden anzutreten. Ihr seid nicht einmal gezwungen, euer Bestes zu geben, denn die Chance dafür, daß ihr als Teilnehmer an dem Spiel ausgewählt werdet, ist sehr gering, und wenn ihr es nicht schafft, wird niemand euch einen Vorwurf daraus machen.“

„Dann können wir also das Ganze ebenso gut als einen amüsanten Urlaub betrachten, wie?“ fragte Brether Faddon sarkastisch.

Cylam legte den Kopf schräg und musterte den Betschiden nachdenklich.

„Theoretisch könntet ihr das tun“, stimmte er zu. „Aber ihr werdet es nicht fertig bringen.“

„Ach nein. Bist du dir da ganz sicher?“

„Ja, das bin ich.“

Der Krane drehte sich um und ging davon.

„Ein imponierender Bursche“, murmelte Scoutie und schloß die Tür. „Aber irgendwie ist er mir unheimlich.“

„Dabei hast du noch gar nicht gesehen, wie schnell er sein kann“, sagte Brether Faddon.

„Ich hätte so etwas niemals für möglich gehalten.“

„Vielleicht ist er ein Jäger“, sagte Mallagan plötzlich.

„Du meinst, einer, der nach Trägern von Doppel-Spoodies fahndet?“ fragte Scoutie erschrocken.

Sie sahen sich schweigend an.

Brether Faddon besaß genug Geistesgegenwart, um das Schweigen endlich zu brechen, in dem er bemerkte:

„Was immer er sein mag - was geht uns das an? Ich möchte wissen, wo Carzykos bleibt. Er wollte uns doch die Stadt zeigen!“

Aber der Tart ließ sich an diesem Abend nicht mehr blicken.

*

Die drei Betschiden verbrachten eine ruhige Nacht. Nichts und niemand störte sie, und als sie am Morgen vor die Tür sahen, stellten sie fest, daß man ihnen nicht einmal eine Wache vor die Nase gesetzt hatte.

Aus dem Hof drangen Geräusche herauf - langgezogene, seltsame Schreie, dumpfes Klatschen wie von heftigen Schlägen, ein Pfeifen und Zischen, als würde ein schwerer Gegenstand mit großer Geschwindigkeit im Kreis herumgewirbelt.

Brether Faddon lief zur Brüstung der Galerie und sah hinunter.

„Seht euch das an!“ rief er den anderen zu.

Sie blickten hinab und sahen ein Dutzend Wesen, die auf der weiten Fläche Scheinkämpfe ausfochten. Keiner der Kämpfer hatte einen Gegner aus Fleisch und Blut vor sich. Sie alle schienen ausschließlich mit sich selbst und einem Wesen, das nur in ihrer Phantasie vorhanden war, beschäftigt zu sein.

Vergeblich sah Brether Faddon sich nach Cylam und Wyskynen um. Die beiden waren nicht unter denen, die im Hof trainierten. Schließlich entdeckte er sie aber doch. Sie saßen auf den Treppenstufen, beobachteten die Kämpfer und sprachen leise miteinander.

Während er noch hinsah, wandte Cylam den Kopf und sah nach oben.

Er muß gewußt haben, wo ich bin! schoß es dem Betschiden durch den Kopf. Aber wie hat er das angestellt?

Die Blicke der beiden ungleichen Männer begegneten sich, dann konzentrierte sich Cylam wieder auf die Vorgänge im Hof. Ein Tart schwang ein riesiges Schwert und trieb damit seinen Gegner vor sich her - wobei auch dieser Gegner nicht existierte. Der Tart erweckte zeitweilig den Eindruck, völlig die Kontrolle über sich verloren zu haben. Aber als ihm ein feingliedriges, schwarzhäutiges Wesen, das schwere Kugeln an dünnen Schnüren um sich herumwirbelte, fast vor die Füße sprang, stoppte der mächtige Echsenmann blitzschnell einen Scheinangriff, der den Fremden unweigerlich in zwei Hälften hätte zerteilen müssen.

„Scher dich weg, du Anfänger!“ schrie der Tart den Dunkelhäutigen an.

Keiner der drei Betschiden hätte je zuvor so viel Temperament bei einem dieser sonst so ruhigen Echsenwesen vermutet.

Der Tart war durch den Vorfall aus dem Rhythmus geraten. Er ließ das Schwert sinken und stapfte schwerfällig zur Treppe. Dort blieb er stehen, auf das Geländer gelehnt, und begann eine Unterhaltung mit Cylam und Wyskynen.

Fast gleichzeitig setzte Surfo sich in Bewegung und steuerte auf die Treppe zu. Brether Faddon bekam ihn gerade noch zu fassen.

„Bist du verrückt geworden?“ zischte er ihn an. „Wenn das wirklich ein Jäger ist...“

„Dann hat er die Wahrheit längst erkannt“, wehrte Mallagan gelassen ab. Er schüttelte Brether Faddons Hand mühelos ab und ging nach unten. Brether sah sich ratlos nach Scoutie um.

„Wir sollten ihm folgen“, riet sie leise. „Von hier oben aus können wir kaum auf ihn aufpassen. Er gefällt mir heute nicht so recht. Er ist zu ruhig. Ich fürchte, er wird sich in Schwierigkeiten bringen.“

Brether wünschte sich nur eines: Daß es ihm möglich gewesen wäre, Surfo Mallagan von dem Doppel-Spoodie zu befreien. Ein Spoodie befähigte seinen Symbionten dazu,

schneller, klüger und umsichtiger zu handeln, Informationen besser zu verarbeiten, Zusammenhänge zu durchschauen, die ihm vorher unbegreiflich gewesen waren, und schneller zu lernen, also auch anpassungsfähiger zu sein. Wenigstens war das der Idealfall. Es gab auch Wesen, die kaum oder gar nicht auf einen Spoodie reagierten. Zwei von diesen winzigen Symbionten aber erschienen dem Betschiden zunehmend als Auslöser für eine riskante Gratwanderung zwischen Genie und Wahnsinn.

Mallagan hatte die Gruppe am Ende der Treppe erreicht. Er blieb stehen.

Cylam schien den Tart gut zu kennen, und er erklärte ihm gerade in allen Einzelheiten einen Fehler, den er in der Kampfweise des Echtenmanns bemerkt hatte. Dabei gestikulierte er lebhaft, und da Mallagan allmählich immer näher an ihn heranrückte, war es fast unausweichlich, daß Cylam den Betschiden mit der Hand berührte. Brether Faddon, der alles genau beobachtete, war sich sicher, daß diese Berührung nicht zufällig erfolgte. Mallagan benahm sich geradezu provozierend, und Cylam ging darauf ein. Der Jäger glaubte zu ahnen, worauf das alles hinauslief.

„Paß auf, du!“ sagte Mallagan denn auch prompt. „Ich lasse mich nicht gerne herum-schubsen!“

Cylam beachtete ihn nicht, sondern sprach weiter mit dem Tart. Offenbar war er nicht damit einverstanden, daß der Echtenmann in seinem Scheinkampf ausschließlich Schwertstreiche ausgeführt hatte, die - jeder für sich - einem echten Gegner den Tod gebracht hätten.

„Wenn das ein echter Kampf gewesen wäre“, sagte der Krane, „dann läge der ganze Hof jetzt voller Leichen.“

„Es war aber kein Gegner da!“ bemerkte Mallagan laut und deutlich.

Der Tart zuckte zusammen, und Wyskynen starrte den Betschiden böse an. Nur Cylam reagierte noch immer nicht, und Brether Faddon machte sich Sorgen deswegen.

„Du solltest es noch einmal versuchen“, riet Cylam dem Tart. „Stell dir vor, du wärest in den Stützpunkt eines Gegners eingedrungen, von den man bisher noch gar nichts wußte. Du kennst den Gegner noch nicht genau genug, um beurteilen zu können, wer von deinen Feinden über die nötigen Informationen verfügt, aber du bist sicher, daß der Kommandant sich unter deinen Gegnern befindet. Wenn du ihn tötest, dann rettetest du zwar möglicherweise dein Leben, aber dein Kampf ist sinnlos. Wenn du die Besatzung des Stützpunkts umbringst, handelst du wie jemand, der einen umherstreifenden Athiros erschlägt, anstatt ihm zum Bau seines Volkes zu folgen. Hast du begriffen, wie ich es meine?“

Der Tart nahm schweigend sein Schwert und stapfte davon.

„So ein Unsinn!“ sagte Mallagan. „Wer wird schon einen Tart mit einem Schwert in den Stützpunkt eines Gegners schicken. Es reicht doch, einen Betäubungsstrahl auf die ganze Meute zu richten!“

„Es gibt Situationen, in denen das nicht möglich ist“, sagte Cylam sehr ruhig. „Außerdem spielt das im Augenblick keine Rolle. Es kommt mir einzig und allein darauf an, daß er aufhört, sich wie ein Gaukler zu benehmen.“

„Ich kann nicht finden, daß er das tut“, bemerkte Mallagan.

Der Tart war in einigen Metern Entfernung stehengeblieben. Er hob das Schwert in einer zeremoniellen Geste, dann begann er seinen Scheinkampf.

„Das reicht!“ rief Cylam ihm schon nach wenigen Sekunden zu. Er wartete, bis der Tart wieder vor ihm stand.

„Du kannst es nicht“, stellte er fest. „Ich nehme an, daß dir das Training zu mühsam war. Stimmt das?“

„Ja“, gab der Tart zögernd zu. „Versteh doch, ich habe es versucht, aber ich habe es nicht geschafft. Ich hätte dich nicht bitten sollen, es mir beizubringen, Cylam. Du hast nur deine Zeit an mich verschwendet.“

„Das ist Unsinn, Garayn. Von Zeitverschwendung können wir erst dann reden, wenn du die Technik beherrschst und sie trotzdem nicht anwendest. Gib mir das Schwert.“

„Aha, jetzt kommt der große Meister persönlich“, spöttelte Mallagan.

Der Krane beachtete den Betschiden nicht. Er stand auf, nahm die Waffe des Tarts und wog sie prüfend in der Hand.

„Gut“, sagte er schließlich. „Komm her, Wyskynen!“

Der Prodheimer-Fenke sprang seinen Lehrer mit einem gewaltigen Satz an. Das Schwert fuhr blitzend durch die Luft, und Wyskynen fiel zu Boden.

„Das ist doch ...“, stieß Mallagan fassungslos hervor. Er starrte auf den Prodheimer-Fenken und schluckte.

Er hatte mit eigenen Augen gesehen, daß das Schwert den Kleinen voll getroffen hatte, und zwar genau in der Mitte des Körpers. Aber Wyskynen war aller Wahrscheinlichkeit zum Trotz immer noch in einem Stück vorhanden. Es gab auch kein Blut an ihm.

Cylam bückte sich und half seinem Schüler auf die Beine. Wyskynen schüttelte sich leicht. Er sah Mallagans Gesicht und kicherte.

„Der da dachte, du würdest mich tatsächlich in der Mitte durchhauen“, bemerkte er.

„Na schön“, gab Mallagan zu. „Ich habe mich täuschen lassen. Aber das war doch nur ein Trick. Ich möchte wissen, wie lange ihr das geübt habt. Werdet ihr solche Spielchen auch bei der Lugosiade vorführen?“

„Hör endlich auf, Surfo!“ bat Scoutie leise. „Willst du unbedingt Streit mit ihm bekommen?“

„Du brauchst dir keine Sorgen um ihn zu machen!“ sagte Cylam gelassen. „Oder glaubst du wirklich, daß ich wegen Mordes von der Teilnahme an der Lugosiade ausgeschlossen werden will?“

Er gab dem Tart das Schwert zurück, und genau in dem Augenblick, in dem die Waffe von der einen Hand in die andere übergang, sprang Surfo Mallagan vor.

Es gelang ihm, das Schwert an sich zu bringen. Blitzschnell wich er zurück, gerade weit genug, um aus der Reichweite von Cylams langen Armen zu kommen.

Brether Faddon, der noch immer auf der Treppe stand, schlug wütend mit der Faust auf das Geländer.

„Was willst du eigentlich beweisen?“ rief er Surfo Mallagan zu. „Daß du auch schnell sein kannst? Das ist doch reiner Wahnsinn!“

„Halte dich da heraus!“ knurrte Mallagan. „Das hier ist meine Sache. Los, Cylam, hol dir das Schwert zurück!“

„Na schön“, murmelte der Krane. „Du willst es nicht anders haben.“

Aber paß wenigstens auf, daß du dich mit dem Ding nicht selbst umbringst!“

Mallagan antwortete nicht. Er stand abwehrbereit da, das Schwert in beiden Händen haltend.

„Laß mich das erledigen!“ bettelte Wyskynen. „Das ist doch kein Gegner für dich!“

Aber Cylam brachte den Prodheimer-Fenken mit einer Geste zum Schweigen. Brether Faddon, der ihn beobachtete, fand, daß der Krane in diesem Augenblick ruhiger und beherrscher denn je zuvor wirkte - und gefährlicher.

Cylam ging langsam auf den Betschiden zu. Surfo Mallagan wich Schritt für Schritt zurück. Es war leicht zu erkennen, welche Absicht er damit verfolgte: Er wollte den Kranen von Wyskynen weglocken. *Zumindest, dachte Brether Faddon düster, war Mallagan also noch klar genug, um zu erkennen, daß er zwei Gegnern dieser Art nicht gewachsen war, nicht einmal dann, wenn er ein Schwert in der Hand hielt, während Cylam und Wyskynen unbewaffnet waren.*

Faddon glaubte zu wissen, wie dieser Kampf ausgehen mußte. Er wußte nicht viel über Cylam, aber was er bis zu diesem Augenblick erfahren hatte, reichte ihm. Auch mit dem Doppel-Spoodie hatte Mallagan keine Chance gegen den Kranen. Wenigstens dann nicht,

wenn er sich noch einen Rest von Verstand bewahrt hatte. Mallagan war gar nicht fähig dazu, mit dem Schwert gegen einen unbewaffneten Gegner loszugehen. Er mochte es versuchen, aber er würde schon deshalb unterliegen, weil er gewisse Hemmungen nicht abzustreifen vermochte.

Oder doch?

Mallagan griff an, als Cylam so weit von der Treppe entfernt war, daß selbst Wyskynen nicht mit einem Satz zur Stelle sein konnte. Das Schwert des Tarts war zu groß und zu schwer für den Betschiden, aber durch den Doppel-Spoodie hatte Mallagan an Kraft und Geschicklichkeit gewonnen. Das Schwert zischte durch die Luft und hätte Cylam unweigerlich treffen müssen. Aber der Krane duckte sich mit der ihm eigenen Schnelligkeit, und die Waffe fuhr wenige Millimeter über seinem Kopf hinweg. Was dann geschah, spielte sich so schnell ab, daß sie es später nur mühsam rekonstruieren konnten.

Noch während Mallagan mit aller Kraft den Schwung der Waffe zu stoppen versuchte, warf Cylam sich nach vorne. Sein Kopf stieß gegen die Beine des Betschiden, daß Mallagan das Gleichgewicht verlor. Der Jäger stürzte nach vorne. Dabei hielt er das Schwert, das er gerade erst wieder in die Höhe beförderte, noch immer in den Händen. Er drehte sich im Fallen, keineswegs freiwillig, denn allein die Kraft, die er in den gerade begonnenen Schlag legte, reichte aus, um ihn auch gegen seinen Willen herumzureißen. Gleichzeitig verlor er die Kontrolle über das Schwert. Er war nicht imstande, es weiter zu führen, aber andererseits war der Schwung der Waffe durch den Widerstand, den Mallagan seiner augenblicklichen Bewegung leistete, aufgezehrt.

Er vermochte die schwere Waffe nicht mehr zu halten. Beinahe hilflos lag er am Boden, halb zur Seite gedreht, und das Schwert schwebte über ihm, bis es das Übergewicht gewann und herabkippte. Es war klar, was folgen mußte. Die Schneide kippte auf Surfo Mallagans Kopf zu, und sie tat das keineswegs langsam, sondern mit einer Wucht, die ausreichen würde, um den Betschiden zu töten.

Aber in derselben kurzen Zeitspanne hatte Cylam sich zur Seite gerollt. Sein rechter Fuß zuckte durch die Luft und traf Surfo Mallagans Hände, die sich noch immer um den Griff des Schwertes krampften. Die Waffe kippte zur Seite. Gleichzeitig hakte sich Cylams linkes Bein um Brether Faddons Schenkel und zog ruckhaft an. Surfo Mallagans Körper wurde um einige Zentimeter gedreht. Das Schwert traf nicht den Kopf des Betschiden, sondern es bohrte sich schräg in den Boden.

Als Brether Faddon begriff, daß Surfo Mallagan noch lebte, stand Cylam bereits wieder auf den Beinen, packte das Schwert und schleuderte es zur Seite. Es bohrte sich zu Garayns Füßen in den Boden. Der Tart ergriff es und stieß ein dumpfes Knurren aus. Er stürmte auf die beiden Kämpfer zu, aber Cylam stoppte ihn mit einer Handbewegung.

Mallagan rappelte sich mühsam auf.

„Hast du genug?“ fragte Cylam halblaut. „Oder muß ich dir erst eine Tracht Prügel verpassen!“

Der Betschide grinste verzerrt und rieb sich die Handgelenke.

„Für heute reicht es mir“, murmelte er. „Ich nehme an, du hättest es auch anders machen können, oder?“

„Ja“, antwortete der Krane ungerührt. „Aber du hattest dir eine Lehre redlich verdient.“

„Ich habe mich ziemlich dumm angestellt.“

In den Augen des Kranen blitzte es auf.

„Ganz im Gegenteil“, versicherte er so leise, daß niemand außer Mallagan ihn verstehen konnte. „Du warst hervorragend.“

Er warf einen kurzen Blick auf das Tor. Mallagan folgte seinem Beispiel und sah einen Tart, der den Hof betrat. An der geringen Körpergröße und einigen anderen Merkmalen erkannte er Carzykos.

„Ich bin sicher, daß er zu euch will“, flüsterte Cylam. „Er wird euch die Stadt zeigen. Sieh dich genau um - und hüte dich vor der Bruderschaft!“

Surfo Mallagan war so perplex, daß er den Kranen nur noch schweigend anstarren konnte. Cylam lächelte. Dann drehte er sich geschmeidig um und ging auf den Tart zu, der ungeduldig, mit dem Schwert in der Hand, darauf wartete, daß der Krane den Unter-richt fortsetzte.

Surfo Mallagan bemerkte erst jetzt, daß sein „Kampf“ mit Cylam allgemeine Beachtung gefunden hatte. Die Kämpfer, die im Hof trainierten, lösten sich aus ihrer Erstarrung und setzten ihre Arbeit fort. Kampfschreie und die Geräusche, die von fremden, seltsamen Waffen verursacht wurden, erfüllten den Hof, als der Betschide auf Carzykos zuing.

Carzykos war stehengeblieben und blickte dem Betschiden mißtrauisch entgegen.

„Hat es Ärger gegeben?“ fragte er, als Mallagan heran war.

„Keineswegs“, versicherte der Betschide lächelnd, wobei er sich völlig darüber im klaren war, daß der Tart die Mimik eines Menschen nur in sehr begrenztem Umfang würde deuten können. „Wir haben uns nur ein wenig kennen gelernt. Ist das verboten?“

„Natürlich nicht“, antwortete Carzykos verlegen. „Schließlich werdet ihr alle während der Lugosiade Konkurrenten sein.“

„Du gibst also zu, daß wir zu den Teilnehmern gehören?“

Der Tart wand sich förmlich.

„Ja“, brachte er widerwillig hervor.

„Und warum bereitet dir das so viel Unbehagen? Hältst du uns für unwürdig?“

Aus den Blicken des echsenähnlichen Wesens sprach so viel ehrliche Abneigung, daß Mallagan fast schon wieder bereit war, Verständnis, sogar Sympathie für Carzykos aufzubringen. Dieses Gefühl steigerte sich, als er die Antwort des Tarts hörte, denn er erkannte das ungeheure Maß an Selbstbeherrschung, das Carzykos in diesem Augenblick aufbrachte, obwohl ihm der Grund für dessen offensichtliche Erregung nicht klar war.

„Jedem steht der Weg in die Lugosiade offen“, sagte Carzykos. „Auch Wesen wie euch, die von einer gerade erst entdeckten Welt stammen und nichts von unseren Traditionen wissen.“

Es klang recht ehrlich, aber Mallagan ahnte, daß Carzykos an diesen Worten fast erstickte. Er hätte gerne die Situation ausgenutzt, um dem Tart weitere Informationen zu entlocken, aber in ihm regte sich ein Mitleid, das möglicherweise unangebracht, nichtsdestoweniger aber ungeheuer stark war.

Er hörte leise Schritte hinter sich. Es waren Scoutie und Brether Faddon, die schweigend heran kamen.

„Gehen wir“, schlug Mallagan dem Tart vor.

Carzykos drehte sich schweigend um und führte die drei Betschiden zu einem Schweber, der vor dem Tor wartete.

4.

Couhrs-Yot war die schönste Stadt, die sie bisher zu sehen bekommen hatten, eine Metropole, die fünf Millionen Einwohner in ihren Mauern barg. Die meisten davon waren Kranen. Da diese hochgewachsenen Wesen einen größeren Raumbedarf als Menschen hatten, wirkte alles in dieser Stadt auf die Betschiden etwas überdimensioniert, als wären sie Kinder, die in einer Welt der Erwachsenen ständig gezwungen waren, nach oben zu blicken, anstatt geradeaus zu sehen.

Carzykos lenkte den Schweber auf eine Straße, die talwärts führte, und sie bestaunten die prächtigen Paläste, die sich ringsum erhoben. Es schien in dieser Stadt gar keine normalen Häuser zu geben, geschweige denn jene schlichten Bauten, in denen die weniger begüterten Bürger Unterschlupf fanden. Erst als der Tart sie auf einen Turm führte,

von dem aus sie einen großen Teil der Stadt überblicken konnten, entdeckten sie auch einige weniger prächtige Viertel. Aber selbst sie machten einen sehr sauberen, wohlhabenden Eindruck.

Aber so erstaunlich Couhrs-Yot an sich auch sein mochte - das, was sich zur Zeit in den Straßen abspielte, bot noch weit mehr Anlaß zur Verwunderung.

Bisher hatten sie den Eindruck gewonnen, als käme es bei der Lugosiade darauf an, daß jeder Teilnehmer seine besondere Geschicklichkeit auf diesem oder jenem Gebiet demonstrierte. Cylams Andeutungen hatten sie in dieser Meinung noch bestärkt. Nun aber mußten sie erkennen, daß sie bisher nur die turbulenten Randerscheinungen erlebt hatten. Auf allerlei Plätzen, an den Rändern der Straßen, selbst auf den Dächern und Türmen, bot sich ihnen ein neues, geradezu unheimliches Bild.

Tausende von Wesen aller Art hockten irgendwo herum und meditierten. Andere versetzten sich in Trance und taten dann die seltsamsten Dinge. Wieder andere hatten Zuhörer um sich geschart und hielten Vorträge mit philosophischem Inhalt. Eine deutlich spürbare Spannung hing in der Luft.

Besonders stark war das in der Nähe der sieben Plätze zu spüren, auf denen die Lugosiade stattfinden sollte. Die Plätze selbst waren noch leer. Bewaffnete Posten wachten darüber, daß niemand die eigentlichen Austragungsstätten dieser seltsamen und rätselhaften Spiele betrat. Die Absperrungen wurden zum Teil sehr scharf gehandhabt, und die Betschiden, die das natürlich bemerkten, zogen daraus den Schluß, daß man auch in Couhrs-Yot mit unerwünschten Einmischungen von seiten der Bruderschaft rechnete. Vor den Absperrungen aber schienen sich all jene einzufinden, die den Beginn des Spektakels nicht abwarten konnten.

Die Betschiden sahen einen Kranen, der in tiefer Trance auf einem niedrigen Podest saß und von einer flackernden, bläulichen Aura umgeben war. Ein zwergenhaftes, gelbhäutiges Geschöpf jonglierte mit Bällen, die aus reinem Feuer zu bestehen schienen. Direkt daneben balancierte ein Lysker auf nur einen Tentakel und gab dabei weise Sprüche von sich, die er rauh und bellend hervorstieß. Es gab Wesen, die regungslos ein Stück über den Boden schwebten, und andere, die zum Vergnügen der Menge bunte Lichteffekte um sich herum entstehen ließen, und wieder andere, die von niedrigen Säulen herab Auskunft über die Zukunft zu geben versprachen. Ein marktschreierischer, wortgewandter Prodheimer-Fenke pries lautstark die Künste eines Ais, für den er als Übersetzer arbeitete und von dem er behauptete, daß er jeden Gedanken eines Fragestellers lesen könne.

Dazwischen boten Heilkundige, die angeblich nichts als ihre Hände und ihren Verstand benutzten, ihre Künste an. Gaukler, Zauberer und Taschenspieler verblüfften ihr Publikum mit allerlei Tricks.

„Das sind alles Teilnehmer an der Lugosiade?“ fragte Mallagan schließlich.

Der Tart brummte zustimmend.

„Es scheint tatsächlich keine Regeln zu geben, die vorschreiben, was man zu tun hat“, stellte Scoutie fest. „Es sieht aus, als ob sie alle miteinander nicht ganz richtig im Kopf sind. Seht euch den da an!“

„Der da“ war ein massiger alter Tart, der auf dem Kopf stand und auf dessen Füßen ein Martha-Martha-Brett ruhte. Eine daumengroße, pelzige Kreatur huschte auf dem Brett herum und verschob die Figuren nach Anweisungen, die der Tart ihm gab. Der Tart spielte offenbar nur gegen sich selbst.

Carzykos gab keinen Kommentar. Er hatte ein Mikrofon zu sich herangezogen und flüsterte ebenfalls Spielanweisungen hinein.

„Die ganze Stadt spielt verrückt“, murmelte Surfo Mallagan nachdenklich. „Sämtliche Tarts sind endgültig dem Martha-Martha-Fieber erlegen, und was den Rest betrifft ...“

Er schüttelte ratlos den Kopf und klopfte Carzykos auf die Schultern. Als der Tart nicht reagierte, griff der Betschide kurzerhand nach dem Mikrofon und schaltete es aus.

„Du kannst später weiterspielen“, sagte er zu dem Tart, der sich empört umdrehte. „Erkläre uns, worauf das Ganze hinausläuft.“

„Die erfolgreichsten Teilnehmer dürfen das Spiel spielen“, erwiderte Carzykos zögernd.

„Davon haben wir bereits gehört. Was ist das Spiel?“

„Darüber spricht man nicht!“ wehrte der Tart hastig ab.

„Warum nicht? Worum geht es dabei? Welcher Preis winkt dem Sieger, und was passiert mit denen, die verlieren?“

Carzykos suchte nach Worten, gab es aber schließlich auf.

„Es ist sinnlos, daß ihr mir weitere Fragen stellt“, behauptete er. „Ich kann euch doch nicht die Antworten geben, die ihr erwartet.“

„Und wenn wir uns weigern, an diesem Unsinn teilzunehmen?“ fragte Mallagan herausfordernd. „Niemand kann von uns verlangen, daß wir uns um etwas bemühen, von dem wir nicht einmal wissen, was es uns einbringt!“

In den Augen des Tarts blitzte es auf.

„Mir scheint, du hast Angst!“ sagte er langsam.

„Du irrst dich. Ich bin nur vorsichtig. Dieser ganze Hokusfokus hier mag verrückt, aber ungefährlich sein, aber wer sagt mir, daß es bei dem Spiel nicht ganz anders aussieht?“

„Du brauchst dich nicht zu fürchten“, erklärte Carzykos höhnisch. „An dem Spiel wird keiner von euch teilnehmen. Nur die Besten erreichen dieses Ziel.“

„Du hast eine hohe Meinung von uns!“ bemerkte Scoutie spöttisch.

Der Tart starrte sie ausdruckslos an und beschäftigte sich dann wieder mit den Kontrollen des Schwebers. Das Fahrzeug glitt auf eine Hochstraße und raste dem Zentrum von Couhrs-Yot entgegen. Schon bald tauchte weit voraus eine undurchsichtige Energieglocke auf. Carzykos fuhr dicht an den Platz heran.

„Das ist der Ednuk, der Platz, auf dem das Spiel stattfindet“, erklärte er.

„Aber man sieht ja gar nichts!“ beschwerte sich Brether Faddon. „Was steckt unter der Glocke?“

„Ich sagte euch bereits, daß ihr mir keine solchen Fragen stellen sollt!“

„Mir scheint, du weißt es selbst nicht“, vermutete Surfo Mallagan spöttisch.

„Ja, du hast recht“, gab der Tart überraschend zu. „Nicht nur das Spiel, sondern auch der Ednuk gehören zu den Dingen, über die man in Couhrs-Yot nicht spricht.“

„Nun“, sagte Mallagan gedehnt. „Es handelt sich immerhin schon um die fünfzigste Lugosiade. Du solltest also in deinem Leben irgendwann schon einmal gesehen haben, was sich da drüben verbirgt.“

„Da irrst du dich“, wehrte Carzykos ab. „Ich bin noch nicht lange auf diesem Planeten. Bevor ich diese Aufgabe hier übernahm, war ich Achter Kommandant eines herzoglichen Schiffes - da bleibt einem kein Zeit, sich um solche Dinge zu kümmern.“

„Was hast du ausgefressen, daß man dich hierher versetzte?“ erkundigte sich Brether Faddon respektlos.

„Ich übe eine ehrenvolle Tätigkeit aus“, entgegnete Carzykos ärgerlich.

„Ha!“ machte Scoutie spöttisch. „Im Augenblick fährst du drei einfache Rekruten spazieren. Das ist vielleicht eine Ehre für uns, aber für dich?“

„Ihr seid...“, begann Carzykos, merkte dann aber endlich, daß er sich fast hatte über-rumpeln lassen.

„Na, was sind wir?“ hakte Mallagan sofort nach.

„Teilnehmer der Lugosiade“, antwortete Carzykos lahm. „Als solche verdient ihr besondere Aufmerksamkeit.“

Damit wandte er sich den Kontrollen zu und brachte die drei Betschiden zur „Burg“ zurück.

*

„Warum hast du Cylam herausgefordert?“ fragte Faddon, als sie vor dem Tor standen. Carzykos war sofort wieder gestartet, nachdem er die Betschiden abgesetzt hatte. Er schien es sehr eilig zu haben.

„Weil er es so wollte“, erwiderte Mallagan knapp.

„Davon habe ich nichts gemerkt.“

„Aber ich.“

„Meinetwegen. Du hättest trotzdem die Finger von ihm lassen sollen.“

Mallagan lachte.

„Du hast doch gesehen, was passiert ist“, sagte er spöttisch. „Er ist sehr daran interessiert, daß ich am Leben bleibe.“

„Vielleicht gehört er zur Bruderschaft!“ überlegte Scoutie.

„Das glaube ich nicht. Er hat mich ausdrücklich vor den Rebellen gewarnt.“

„Oder doch ein Jäger?“

„Manchmal frage ich mich, wozu du deinen Verstand hast“, bemerkte Mallagan lächelnd. „Er hat mich vor der Bruderschaft gewarnt. Wir wissen aber, daß diese Leute sich nur wegen des Doppel-Spoodies für mich interessieren, und er weiß das sicher auch. Also weiß er, was mit mir los ist.“

„Aber was ist er dann?“ fragte Scoutie ratlos. „Es muß doch einen Grund für das alles geben!“

„Vielleicht ist dieser Grund einfacher beschaffen, als wir alle uns vorstellen können“, sagte Mallagan nachdenklich.

Brether Faddon stieß ihn freundschaftlich mit dem Ellbogen an.

„Komm schon“, sagte er. „Du ahnst doch wieder irgend etwas. Heraus mit der Sprache.“

Aber Mallagan lächelte nur und ging durch das Tor, das sich bereitwillig vor ihm öffnete.

Es ging bereits wieder auf den Abend zu. Im Hof trainierten auch jetzt Wesen aller Art. Garayn stapfte zwischen straffgespannten Schnüren umher und übte sich in der schwierigen Kunst, ein Schwert so zu gebrauchen, daß es sowohl zu betäuben als auch zu töten vermochte. Das häufige Knallen, mit dem die zerschnittenen Schnüre gegen die Wand schnellten, sobald der Tart sie mit der Schneide traf, bewies, daß er noch immer die blutige Seite des Kampfes besser beherrschte als deren Gegenteil.

Im Zentrum des Hofes bemühte sich ein halbwüchsiger Krane, Cylam zu Boden zu bringen. Der Junge - er war kaum größer als ein erwachsener Betschide - kämpfte ohne Waffen, aber unter Einsatz des ganzen Körpers, während der um gut einen Meter größere Cylam sich darauf beschränkte, den Schlägen und Hieben kaum merklich auszuweichen und nur hier und da einen Fuß oder eine Hand, die ihn ernstlich hätten treffen können, mit einer fast nachlässig wirkenden Bewegung abzuwehren. Beide Kranen hatten ihre Oberkleidung abgelegt. Im Licht der tiefstehenden Sonne glänzten ihre Körper. Ihr Fell lag dicht an und ließ das Spiel der Muskeln erkennen. Das noch braune Brustfell des Jungen war bereits naß und dunkel vom Schweiß, während dem heller bepelzten Erwachsenen nichts von der Anstrengung anzumerken war, die ihn dieser Kampf kostete.

Unwillkürlich blieben die Betschiden stehen. Der Junge steigerte sich in immer größere Wut hinein. Knurrend und schreiend fuhr er auf Cylam los, der unbeirrbar jedem Ansturm standhielt.

„Der arme Kerl“, murmelte Mallagan.

„Ich kann mir nicht vorstellen, daß der Junge ihn ernsthaft zu treffen vermag!“ antwortete Scoutie.

„Ich meine nicht Cylam, sondern den Jungen“, erklärte Mallagan nüchtern. „Er sollte seine Gefühle in Zaum halten. Wenn er es nicht tut, wird er die Folgen zu spüren bekommen.“

„Du mußt es ja wissen“, bemerkte Scoutie anzüglich.

Mallagan lächelte seltsam.

Die Wut des jungen Kranen auf den schier unverwundbar erscheinenden Gegner wurde so groß, daß er seine eigene Sicherheit außer acht ließ. Er sprang in die Luft, offenbar in der Absicht, Cylam einen Tritt gegen Kopf oder Hals zu versetzen. Der ältere Krane bückte sich beinahe lässig. Der Junge beherrschte seinen Körper schon fast perfekt. Er landete auf den Füßen, drehte sich blitzschnell um und wollte erneut angreifen. Aber inzwischen zuckte Cylams Fuß bereits nach hinten, und der Junge lief direkt in diesen Tritt hinein. Er wurde zurückgeschleudert und stürzte zu Boden. Ehe er sich aufraffen konnte, war Cylam bereits bei ihm und stellte ihm den Fuß auf die Brust.

„Schluß“, sagte er ruhig. „Steh auf.“

Er nahm den Fuß weg, und der Junge kam schweratmend auf die Beine. Beschämt, mit gesenktem Kopf und vor der Brust zusammengepreßten Händen blieb er vor dem Sieger in diesem ungleichen Kampf stehen.

Cylam hatte die Betschiden längst bemerkt.

„Warte hier!“ befahl er dem Jungen und ging den Menschen entgegen.

„Der führt doch etwas im Schilde!“ bemerkte Scoutie mißtrauisch. „Laßt euch bloß nicht provozieren!“

„Wie kommst du darauf, daß er es auf Brether oder mich abgesehen hat?“ fragte Mallagan spöttisch.

Dann war Cylam heran. Er blieb einige Schritte von den Betschiden entfernt stehen. Scoutie fragte sich, ob er das aus Höflichkeit tat, oder ob es bloßer Zufall war. Es war nicht sehr erhehend, direkt vor diesem 2.80 m großen Hünen zu stehen und zu ihm aufzusehen. Man kam sich klein und unbedeutend dabei vor. Hinzu kam, daß Cylam ohne den üblichen Overall noch beeindruckender wirkte.

„Ich möchte euch um einen Gefallen bitten“, sagte der Krane leise. „Der Junge da drüben ist nicht nur unbeherrscht, sondern auch noch hochmütig. Ich habe ihm angeboten, gegen Garayn oder Wyskynen zu kämpfen. Gegen den Tart hätte er sogar eine Chance gehabt. Aber er meint, daß es unter seiner Würde ist, seine Kräfte an einen anderen als einen Kranen zu verschwenden. Es wäre sehr leicht, ihm eine Lehre zu erteilen. Ihr habt gesehen, wozu die Wut ihn verleiten kann.“

„Wir sind nicht hier, um uns mit deinen Schülern herumzuprügeln!“ bemerkte Surfo Mallagan.

Cylam lächelte und zeigte dabei sein prächtiges Raubtiergebiß.

„Ich verlange nicht, daß ihr es ohne Gegenleistung tut“, sagte er sanft. „Es gibt Leute, die auf euch nur gewartet haben. Ihr werdet schon bald Ärger bekommen, und es werden genug Kranen unter euren Gegnern sein. Wäre es nicht interessant für euch, zu wissen, wie ihr einen von uns vorübergehend ausschalten könnt?“

Die drei Betschiden sahen ihn überrascht an.

„Du willst uns einen wunden Punkt deiner Rasse verraten?“ fragte Scoutie fassungslos.

„Ja.“

„Man wird dich auf den allerletzten Planeten verbannen, wenn jemand das erfährt!“ warnte Mallagan.

Cylams Lächeln wurde noch breiter, und seine Wolfsohren zuckten.

„Was kümmert euch das?“ fragte er. „Ihr werdet euch doch um mich keine Sorgen machen! Oder ist eure Ehrfurcht vor den Kranen so groß, daß ihr es gar nicht wagt, gegen sie anzutreten?“

„Du redest Unsinn!“ behauptete Surfo Mallagan grob. „Was sollen wir tun?“

Cylam betrachtete ihn nachdenklich. Dann sah er Scoutie an.

„Man sagte mir, daß du eine Frau bist“, murmelte er. „Für mich und diesen Jungen ist das unwichtig, denn in unserem Volk gibt es keine traditionellen Unterschiede zwischen den Geschlechtern. Aber bei euch mag es anders sein.“

„Sie kämpft wie eine Katze“, sagte Surfo Mallagan in einer Mischung aus Trotz und Stolz. „Und sie hat im Dschungel von Chircool überlebt - als Jägerin, aber das sagt dir vermutlich nichts.“

„Es sagt mir eine ganze Menge.“

Wieder sah der Krane Scoutie an.

„Für mich ist ausschlaggebend, daß du am kleinsten bist - körperlich, wenigstens. Der Junge urteilt sehr oberflächlich. Je kleiner der Gegner, desto größer die Schmach einer Niederlage, meint er. Aber er hat diese Schmach verdient, denn auf andere Weise wird er niemals lernen, seine wirklichen Feinde zu erkennen.“

„Das verstehe ich nicht!“ gestand Scoutie ratlos ein. „Ich bin nicht sein Feind!“

„Natürlich nicht. Sonst würde ich dich niemals bitten, ihm eine solche Lehre zu erteilen. Sieh mal, wir Kranen bauen unsere Herrschaft immer weiter aus, wir erobern eine Welt nach der anderen. Die Spoodies ermöglichen es uns, unsere Gegner zu unseren Freunden zu machen.“

„Die Spoodies ...“, sagte Mallagan überrascht.

„Sie geben euch mehr Intelligenz“, fiel der Krane ihm ins Wort. „Und nicht nur euch, sondern auch uns und den Angehörigen der anderen Völker. Sie verleihen uns Einsicht. Ohne ihren Einfluß müßte uns jedes einzelne Volk, dessen Planet von den kranischen Schiffen besucht wird, hassen und bekämpfen. Ohne sie würden andererseits wir Kranen vermutlich alle Fremden verachten.“

„Ich bin mir nicht sicher, ob das richtig ist“, murmelte Surfo Mallagan nachdenklich.

„Ich habe mir den Bericht über die Eroberung von Chircool besorgt“, entgegnete Cylam lächelnd. „Es war eine unerfreuliche Zeit für euch. Haßt ihr uns Kranen?“

„Nein“, gab Mallagan zu. „Aber das hat nichts zu sagen.“

Er biß sich auf die Lippen. Fast hätte er dem Kranen gesagt, daß die Betschiden Nachkommen der Solaner waren, die seit langer Zeit den Raum durchstreift hatten und dabei sicher gelernt hatten, mit unzähligen fremdartigen Wesen friedlich auszukommen. Aber die SOL existierte nicht mehr. Sie lag als Wrack auf dem Planeten Kranenfalle, und was jetzt noch von ihrer einstigen Größe zeugte, das mochte einen Kranen nur mäßig beeindrucken.

„Wir haben Unglück über euer Dorf gebracht“, sagte Cylam ernst. „Aber ihr haßt uns nicht dafür. Die Spoodies verleihen euren Gedanken genug Klarheit, daß ihr erkennt, daß wir dieses Unglück nicht wollten. Wir bemühen uns, es Völkern wie dem euren leichtzumachen. Die Frage ist nur, ob und wie weit wir aus eigenem Antrieb so rücksichtsvoll vorgehen. Einige von uns meinen, daß wir von Natur aus weit härter und grausamer sind, als wir uns jetzt gebärden.“

„Welche Meinung vertrittst du selbst?“

„Ich glaube an das ‚Licht des Universums‘, wie es sich für einen Kranen gehört“, sagte Cylam. „Aber ich glaube nicht daran, daß dieses Licht nur uns berührt hat. Wir haben eine Aufgabe, und wenn wir versagen, wird das ‚Licht des Universums‘ ein anderes Volk auswählen. Wenn wir es jetzt sind, die sich bemühen, immer mehr Planeten auf so friedliche Weise wie nur irgend möglich zu vereinen, dann können es in ferner Zukunft ebenso gut ganz andere Wesen sein, die diese Rolle übernehmen.“

Cylam sah kurz zu dem Jungen hinüber, der noch immer mit gesenktem Kopf im Sonnenlicht stand und wartete.

„Es ist mit dem zu vergleichen, was mit ihm in wenigen Minuten geschehen kann“, fuhr er leise fort. „Wir dehnen die Grenzen des Herzogtums immer weiter aus. Für die Welten, die davon betroffen sind, ist es eine Art Operation; Dem Schmerz folgt die Erleichterung, aus Gegnern, die von Furcht und Haß beherrscht werden, entstehen uns Partner, manchmal sogar Freunde. Aber wir haben nicht nur an den Grenzen unseres Reiches um Verständnis zu ringen, sondern auch hier, im Innern des Herzogtums, und häufig genug

zeigt es sich, daß nicht die Aychartan-Piraten oder die Bewohner der eroberten Planeten unsere Ziele gefährden. Unser schlimmster Feind lauert in uns selbst. Er entsteht aus der Überzeugung heraus, daß wir Kranen ein auserwähltes Volk sind. Der Junge da drüben ist einer von denen, die aus diesem Grund meinen, ein Krane wäre jedem anderen Wesen überlegen. Seht ihn euch an - er zittert vor Wut, weil ich mit euch rede, anstatt ihn auf die Weise zu unterrichten, die er sich vorgestellt hat. Mit Fremden wie euch, so denkt er, spricht man nicht, sondern man erteilt ihnen Befehle. Unglücklicherweise handelt es sich um einen sehr begabten jungen Mann. Er wird eines Tages eine hohe Stellung einnehmen, vielleicht sogar zum Befehlshaber einer Flotte aufsteigen. Wenn ihn bis dahin niemand zur Vernunft gebracht hat und er mit derselben Einstellung die Eroberung neuer Planeten betreibt, dann kann er auf diese Weise alles in Gefahr bringen, was wir bisher aufgebaut haben."

„Man wird ihn schon noch zurechtstutzen", meinte Brether Faddon unsicher.

„Darauf möchte ich mich nicht verlassen. Solche Neigungen sind manchmal schwer zu bekämpfen. Du glaubst, daß ich mich in Dinge mische, die mich nichts angehen, und damit hast du nicht einmal unrecht. Aber ich fühle mich für den Jungen verantwortlich. Nach der Lugosiade wird er mich nach Skand begleiten, um dort seine Ausbildung fortzusetzen. Auf Skand aber gibt es fast nur Kranen. Es wird schwer sein, ihn dort von seiner Überzeugung abzubringen."

„Glaubst du, daß er seine Meinung ändern wird, nur weil ein Nicht-Krane ihm eines überbrät?" fragte Mallagan skeptisch.

„Natürlich nicht. Aber eine solche Niederlage würde seine Überzeugung ins Wanken bringen, und das allein wäre schon ein Fortschritt."

Scoutie sah den Kranen betroffen an. Bis zu diesem Augenblick hatte sie seine Schnelligkeit bewundert und seine Selbstsicherheit für etwas gehalten, das sich ganz von selbst aus der Gewißheit ergab, auf einem bestimmten Gebiet so gut wie unschlagbar zu sein. Jetzt erst erkannte sie, wie oberflächlich diese Beurteilung war.

Sie erinnerte sich an das, was Brether berichtet hatte. Es gab Kranen, die Cylam einen Verräter nannten. Zu seinen Schülern gehörten Wesen, deren Völker zwar voll in das Herzogtum integriert waren, die aber aus dunklen, instinktiven Regungen heraus vielfach noch immer mit Mißtrauen betrachtet wurden. Man war zweifellos gründlich daran gewöhnt, daß Nicht-Kranen alle möglichen Dinge erlernten. Schließlich brauchte man die Hilfe der eroberten Völker, wenn man die Expansion des Herzogtums weiterhin betreiben wollte. Aber es gab Unterschiede in der Art des Wissens, das einem Nicht-Kranen vermittelt wurde. Daß Cylam die Kenntnis uralter, traditioneller Kampfkunst an Artfremde weitervermittelte, mußte vielen traditionsbewußten Kranen ein Dorn im Auge sein - besonders aber jenen, die sich als Angehörige eines auserwählten, „besseren" Volkes fühlten, das allen anderen überlegen waren. Damit, daß auch Artfremde lernen konnten, ein Raumschiff zu steuern und komplizierte Maschinen zu bedienen, hatte man sich abgefunden. Die Vorstellung jedoch, daß diese Fremden jetzt auch noch in die Lage versetzt wurden, die Kranen im direkten Kampf mit deren eigenen Waffen zu schlagen, mochte vielen von ihnen als unerträglich erscheinen.

Die Betschiden waren oft genug mit arroganten, dünkelhaften Kranen konfrontiert worden, um zu wissen, daß Cylam durchaus nicht übertrieb. Man wurde nicht automatisch zu einem Verbündeten dieses Volkes, nur weil man einen Spoodie bekam. Ein Krane, der auf alle Artfremden mit Verachtung herabsah, mochte im Lauf der Zeit so viel Haß provozieren, daß eine gewaltsame Auseinandersetzung unvermeidlich wurde.

Die Betschiden wußten zu wenig über die Kranen, um sich ein Urteil über dieses Volk erlauben zu können. Die innere Struktur des Herzogtums war ihnen noch unbekannt, das gleiche galt für das Motiv, das die Kranen dazu trieb, immer neue Planeten zu erobern und in ihr Reich einzugliedern. Aber mit einer Objektivität, die sie nicht zuletzt dem Spoo-

die unter ihrer Kopfhaut verdankte, erkannte Scoutie, daß Cylam zumindest in einem Punkt die Wahrheit gesagt hatte: Die Kranen bemühten sich nach besten Kräften, ihr Ziel auf friedliche, unblutige Weise zu erreichen. Es mochte Völker geben, die nichts mit ihrer Zugehörigkeit zum Herzogtum anzufangen wußten, vielleicht sogar unglücklich in diesem Gefüge waren. Die meisten aber profitierten von der Bekanntschaft mit den Kranen, vor allem auf dem Gebiet der Technik. Sie wurden zu Raumfahrern, lange vor dem Zeitpunkt, an dem sie diese Stufe der Entwicklung eigentlich hätten erreichen sollen. Wenn diese Völker - aus welchem Grund auch immer - zu der Überzeugung gebracht wurden, daß sie Anlaß hatten, die Kranen als ihre Feinde zu betrachten, dann würde ein Bürgerkrieg von unvorstellbaren Ausmaßen das Herzogtum erschüttern.

Es war gewiß nicht anzunehmen, daß ausgerechnet dieser eine Junge, der mit wachsender Wut auf die Fortsetzung seines Unterrichts wartete, derjenige war, der eine solche Entwicklung in Gang brachte. Aber er war einer von vielen.

Scoutie schob das Argument, daß sie als Betschidin keinen Grund hatte, sich über solche Dinge Gedanken zu machen, als nicht stichhaltig beiseite. Sie mochte sich auch nicht hinter der Behauptung verschanzen, daß es unerheblich war, ob dieser einzelne Krane von seiner gefährlichen Überzeugung abgebracht wurde oder nicht. Erstens gehörte Chircool zum Herzogtum von Krandhor, und zweitens gehörte es zu den unumstößlichen Prinzipien der Jäger von Chircool, eine Gefahr da auszumerzen, wo man sie antraf.

„Was habe ich zu tun?“ fragte Scoutie.

„Überlege es dir!“ stieß Brether Faddon beschwörend hervor. „Lege dich nicht mit einem Kranen an, auch wenn er noch so jung ist!“

„Das mußt ausgerechnet du sagen!“ murmelte Scoutie spöttisch. „Verrate mir deinen Trick, Cylam!“

Der Hüne lächelte, und plötzlich erkannte Scoutie in den fremdartigen Augen etwas, das sie bei einem Kranen nie zuvor gefunden hatte: Den Ausdruck ehrlicher, aufrichtiger Freundschaft.

„Du mußt ihn hier treffen“, sagte Cylam und deutete auf einen Punkt knapp oberhalb seines linken Hüftknochens. „Es schaltet ihn blitzartig aus. Er wird keine Schmerzen dabei empfinden. Laß mich deine rechte Hand sehen.“

Scoutie streckte die Hand aus.

„Sie hat genau die richtige Form und Größe“, stellte der Krane fest. „Für uns ist das eine schwierige Technik, denn wir können nur zwei Finger dabei zum Einsatz bringen. Du mußt die Finger gestreckt halten und den Daumen nach unten abwinkein. So ist es gut. Nun versuche es - aber leg nicht deine ganze Kraft hinein, denn sonst erwischt es mich.“

Scoutie sah ihn zweifelnd an. Cylam lachte auf seine wölfische Weise.

„Ich bin darauf vorbereitet“, versicherte er.

„Der da drüben auch“, knurrte Brether Faddon besorgt. „Er beobachtet uns.“

„Das wird ihm nichts nützen“, behauptete der Krane. „Er hält sich und seinen Körper für perfekt. Daß ich ihm überlegen hin, kann er zur Not noch einsehen, aber er würde es niemals für möglich halten, daß ein Artfremder ihn auf diese Weise treffen könnte.“

Scoutie zögerte nicht länger. Sie ging auf Cylam zu und sah, wie dessen Muskeln sich spannten.

„Der Junge wird genauso reagieren!“ warnte Brether.

„Und wenn schon!“ flüsterte Scoutie und stieß den Kranen die Finger in die Seite.

Sie sah und spürte das Zucken, das durch den mächtigen Körper ging. Als sie den Kopf in den Nacken legte, erkannte sie in den Augen des Kranen den Ausdruck von Schmerz. Aber Cylam fing sich sofort wieder.

„Das war sehr gut“, sagte er leise.

„Du brauchst ihn gar nicht viel stärker zu treffen.“

„Ich werde es mir merken“, versicherte Scoutie ebenso leise.

„Du brauchst dich nicht lange mit Rujum aufzuhalten. Er wird sich sowieso gegen den Gedanken sträuben, daß er es gegen dich aufnehmen soll. Greif ihn an und bring ihn zu Boden, je schneller, desto besser. Aber paß auf dich auf. Sobald die Wut mit ihm durchgeht, wird er versuchen, dich zu töten.“

Für einen Augenblick stieg Angst in der Betschidin auf, und sie fragte sich, wie sie dazu kam, diesen Wahnsinn mitzumachen.

„Dir wird nichts geschehen“, versicherte Cylam. „Erstens werde ich rechtzeitig eingreifen und zweitens weiß Rujum nicht, wo du verwundbar bist.“

„Weißt du es?“

Den Kranen schüttelte ein lautloses Lachen.

„Ich habe gelernt, mich auf alle möglichen Gegner einzustellen“, sagte er.

„Bringen wir es hinter uns“, murmelte sie und ging auf den Jungen zu.

Rujum kehrte ihr demonstrativ den Rücken zu. Als sie um ihn herumging, verschränkte er die Arme vor der Brust und blickte über sie hinweg. Sein arrogantes Benehmen hätte sie vermutlich in Zorn versetzt, wenn Cylam sie nicht so genau über den Jungen informiert hätte.

Scoutie blieb stehen, keine zwei Schritte von dem Kranen entfernt. Rujum behielt die Arme oben und rührte sich nicht. Der Betschidin kamen Zweifel an der Fairneß einer solchen Auseinandersetzung. Wäre der Junge ein Feind gewesen, wie sie ihr bereits begegnet waren, dann wäre sie ohne Zögern auf ihn losgegangen. So aber fühlte sie sich verpflichtet, wenigstens eine Warnung auszusprechen.

„Sieh dich vor!“ sagte sie.

Der Junge mit dem braunen Brustfell warf den Kopf in den Nacken und lachte. Da erkannte Scoutie, daß Cylam auch in diesem Punkt recht gehabt hatte.

Sie stieß die Hand nach vorne. Rujum bemerkte die Bewegung noch und versuchte auszuweichen, aber er kam mit dieser Reaktion zu spät. Der halbwüchsige Krane sackte in sich zusammen und blieb regungslos vor Scouties Füßen liegen.

Im ersten Augenblick dachte sie voller Schrecken, daß Cylam sie hereingelegt hatte. Was, wenn sie den Jungen getötet hatte?

Hastig bückte sie sich, um nach einem Lebenszeichen zu suchen. Sie legte die Hand auf Rujums Hals und atmete auf, als sie das Blut in einer starken Ader pochen spürte. Ihr Blick glitt über den Kopf des Jungen - und sie erstarrte.

Das Kopffell des Jungen hatte sich geteilt, und ein kleiner, kahler Fleck war sichtbar geworden. Unter der hellen Haut zeichnete sich deutlich ein dunkler Schatten ab - ein Schatten, der doppelt so groß war, wie er hätte sein dürfen.

Rujum trug einen Doppel-Spoodie.

Ein Schatten fiel über Scoutie und den jungen Kranen. Erschrocken sah sie zu Cylam auf, der sich herabbeugte und den Jungen aufmerksam ansah.

„So ist das also“, murmelte der Krane und strich vorsichtig mit dem Finger über die kahle Stelle. „Jetzt wird mir so einiges klar.“

„Was meinst du damit?“ fragte Scoutie unsicher.

Aber der Krane winkte ab. Er strich Rujums Kopffell zurecht, so daß der Doppel-Spoodie nicht länger sichtbar war. Dann hob er den Jungen auf.

„Geht nach oben“, raunte er Scoutie zu. „Wir können über alles reden, sobald ich diesen Burschen sicher genug untergebracht habe!“

Ehe sie noch einen Einwand vorbringen konnte, schritt Cylam davon, auf eine der Treppen zu, die in die oberen Stockwerke führten. Sie stand auf und sah Faddon und Surfo Mallagan aufgeregt herankommen.

„Was ist los?“ wollte Brether wissen.

Scoutie öffnete schon den Mund, als ihr endlich bewußt wurde, daß es viel zu still im Hof war. Sie sah sich um. Die Kämpfer hatten ihr Training unterbrochen. Zweifellos hatten sie

alles genau beobachtet. Zum Glück war jedoch keiner nahe genug am Ort des Geschehens gewesen, um sehen zu können, was sich unter Rujums Kopfhaut verbarg.

Sie setzte sich schweigend in Bewegung. Die beiden Betschiden begriffen sofort und folgten ihr.

Vor der Tür ihres Quartiers wartete Wyskynen auf sie.

„Ich bleibe bei euch, bis Cylam Zeit für euch hat“, verkündete er. „Es wird nicht lange dauern.“

„Wir brauchen keinen Aufpasser!“ gab Brether Faddon ärgerlich zurück.

Der Prodheimer-Fenke kicherte unterdrückt.

„Ich werde euch nicht mehr als unbedingt notwendig auf die Nerven gehen“, versprach er.

Surfo Mallagan zuckte die Schultern und öffnete die Tür. Wyskynen flitzte blitzschnell an ihm vorbei. Als die Betschiden ihm folgten, sahen sie, daß er schnell und gründlich dem ganzen großen Raum untersuchte. Sie sahen sich schweigend an.

„Wonach suchst du eigentlich?“ fragte Scoutie schließlich.

„Wenn ich es gefunden hätte, würdest du keine solche Frage mehr stellen“, erklärte der Prodheimer-Fenke orakelhaft. „Glücklicherweise ist es nicht hier.“

Damit sprang er in den weichsten und bequemsten Sessel, den er entdecken konnte, und ringelte sich dort zusammen. Sie brachten kein weiteres Wort aus ihm heraus.

5.

Es dauerte fast eine Stunde, bis Cylam endlich kam.

„Ich will es kurz machen“, sagte der Krane. „Ich habe versucht, aus Rujum etwas herauszubringen, aber der Junge schweigt sich aus. Ich bin sicher, daß er zur Bruderschaft gehört, aber es dürfte sehr schwierig sein, ihm das zu beweisen. Diese Leute sichern sich gut gegen Verrat aus den eigenen Reihen ab.“

„Ist Rujum nicht noch ein bißchen zu jung, um solche Verbindungen zu haben?“ fragte Mallagan skeptisch.

Cylam sah Scoutie überrascht an.

„Ich wußte nicht, ob Wyskynen etwas davon erfahren darf“, sagte die Betschidin. Sie wandte sich an ihre Gefährten. „Rujum ist Träger eines Doppel-Spoodies.“

„Das kann nicht sein“, platzte Brether Faddon heraus. „Wie konnte er sich dann so dumm anstellen?“

„Weil ein Doppel-Spoody nicht auf jeden Träger so positiv wirkt, wie auf deinen Freund Mallagan“, erwiderte Cylam lächelnd.

„Du hast es also tatsächlich gewußt“, murmelte Scoutie verwundert.

„In der MARSAGAN schwirrt es nur so von Gerüchten“, erklärte der Krane trocken. „Allerdings wußte niemand etwas Genaues. Ich beschloß, die Wahrheit herauszufinden, und es war zu meiner Überraschung gar nicht schwierig.“

„Und nun?“ fragte Scoutie beklommen.

„Ich verstehe nicht, was du meinst.“

„Das ist eine Lüge. Was wirst du unternehmen?“

„Nichts“, sagte Cylam gelassen. „Ich werde versuchen, euch zu beschützen, soweit mir das möglich ist. Alles andere bleibt euch überlassen.“

„Wirklich?“ fragte Scoutie mißtrauisch.

„Laß es gut sein“, sagte Mallagan leise. „Er ist bestimmt kein Jäger, und er gehört auch nicht zur Bruderschaft.“

„Da wäre ich mir an deiner Stelle nicht so sicher“, murmelte Brether Faddon. „Diese sagenhafte Schnelligkeit - könnte sie nicht auch auf einen Doppel-Spoody zurückzuführen sein?“

Er behielt Cylam dabei im Auge. Der Krane war für einen Augenblick wie erstarrt, und etwas wie Schmerz zeichnete sich in seinen Augen ab.

„Du kannst dich gerne vom Gegenteil überzeugen“, sagte der Krane dann, und seine Stimme klang rauh. Er beugte sich vor und strich mit beiden Händen sein Kopffell auseinander. „Aber sieh bitte genau hin!“

Brether Faddon starrte auf die kleine, kahle Hautstelle und den Schatten, der sich darunter abzeichnete. Es handelte sich ohne jeden Zweifel um nur einen Spoodie.

„Das ist noch kein Beweis“, sagte der Betschide unsicher. „Der zweite könnte an einer anderen Stelle sitzen.“

Der Krane richtete sich wieder auf und brachte sein Fell in Ordnung.

„Du weißt, daß das unmöglich ist“, sagte er dabei. „Erstens suchen die Spoodies sich stets eine Stelle aus, an der sie die bestmögliche Verbindung zu ihrem Symbionten herstellen können - und es gibt immer nur eine einzige Stelle, die allen Anforderungen entspricht. Die Spoodies nehmen in positivem Sinn Einfluß auf das, was in unseren Gehirnen vorgeht. Damit sie ihre Aufgabe erfüllen können, müssen sie eine Position wählen, von der aus sie erstens den entsprechenden Nerven besonders nahe sind, und an der sie gleichzeitig Blutbahnen erreichen, die in den betreffenden Teil des Gehirns hineinführen. Die Position, die die Spoodies einnehmen, ist je nach Art des Wirtes verschieden. Die Abweichungen innerhalb einer Art aber betragen nur Millimeter. Zweitens weisen alle Beobachtungen darauf hin, daß die Spoodies einen natürlichen Drang danach haben, sich zu vereinigen. Wenn jemand einen Doppel-Spoodie besitzt, dann sitzen diese beiden Wesen unter Garantie auch ganz eng beieinander.“

„Wir können das nicht nachprüfen“, sagte Scoutie gedehnt. „Außerdem bleibt ein Faktor, den Brether bereits erwähnt hat: deine Schnelligkeit. Wir drei sind auf Chircool aufgewachsen, und das ist eine harte Welt voller Gefahren. Wer dort überleben will, der muß schnell reagieren können, und er muß lernen, ein Gleichgewicht zwischen Instinkt und Verstand zu entwickeln. Man hat uns schon einige Male mehr oder weniger versteckt zu verstehen gegeben, daß wir in dieser Hinsicht Ausnahmefälle darstellen, daß wir schneller und konsequenter handeln können, als es den meisten anderen Leuten des Herzogtums möglich ist.“

Cylam lachte leise auf.

„Ihr kennt nur einen winzigen Ausschnitt dieses Herzogtums“, murmelte er belustigt.

„Dieser Ausschnitt scheint uns durchaus repräsentativ zu sein!“

„Dann habt ihr euch vom Schein täuschen lassen“, sagte Cylam ernst. „Das Herzogtum von Krandhor ist groß. Es umfaßt viele Planeten und noch mehr Völker. Jedes Volk hat seine Besonderheiten, und täglich kommen neue Welten hinzu. Es ist so gut wie unmöglich, mit dieser Entwicklung Schritt zu halten. Vielleicht kennt das Orakel alle Völker und weiß deren Besonderheit zu würdigen - uns Sterblichen ist das unmöglich.“

„Du gehörst aber zu keinem der uns unbekannten Völker“, stellte Brether Faddon fest. „Du bist ein Krane - und du bist schneller als alle Angehörigen deines Volkes, denen wir bis jetzt begegnet sind.“

„Und ihr seid der Ansicht, daß mir das nur mit Hilfe eines Doppel-Spoodies möglich sein kann.“

„Du hast es erfaßt.“

„Ich fürchte, ihr seid einem Irrtum aufgesessen, was die Spoodies betrifft“, sagte Cylam gedehnt. „Natürlich erhöhen diese Symbionten die allgemeine Intelligenz ihrer Wirte, wenn ihnen die entsprechende Nahrung zur Verfügung steht. Aber in erster Linie fördern sie individuelle Begabungen. Die meisten Lysker besitzen ein artbedingtes Gefühl für technische Vorgänge. Dasselbe gilt für die Prodheimer-Fenken auf dem medizinischen und die Tarts auf dem militärischen Sektor. Die Spoodies erkennen solche Begabungen und steigern sie. Aber manchmal zeigt ein Individuum Abweichungen von der Norm. Ich meine

damit nicht die normale Streubreite. Selbstverständlich gibt es auch unter den Prodheimer-Fenken, um nur mal sie zu nehmen, Individuen, die weniger intelligent sind, und bei denen die Spezialbegabung kaum ausgeprägt ist. Sie werden zu einfachen Hilfskräften. Es gibt aber auch Abweichungen nach oben hin. Da drüben sitzt Wyskynen. Er erkennt instinktiv und sehr schnell den Verlauf wichtiger Nervenbahnen auch bei Wesen, die ihm vorher völlig fremd waren. Sein Spoodie hat diese Fähigkeit noch erhöht, und das ständige Training, dem er sich unterzieht, tut ebenfalls seine Wirkung. Als seine Vorgesetzten diese Spezialbegabung erkannten, haben sie dafür gesorgt, daß er seine Fähigkeiten voll entwickeln kann. In der Flotte wäre ihm das nicht möglich gewesen. Durch einen Zufall trafen wir uns. Was ihr für Schnelligkeit haltet, beruht ebenfalls auf einer Veranlagung. Ich kann - aus welchem Grund auch immer - die Handlungen meiner Gegner im gewissen Umfang vorhersehen. Indem ich diese Fähigkeit trainierte, wurde ich automatisch immer schneller, denn ich konnte mich schon bald auf einen Angriff vorbereiten, bevor er überhaupt begann."

„Das kann nicht alles sein!“ meinte Brether Faddon skeptisch.

„Nun, es kommt natürlich ein körperliches Training dazu, aber dieses Training allein hätte Wyskynen und mir nicht viel geben können. Es ist die Verbindung mit einer speziellen Begabung, die solche Übungen erst sinnvoll macht. Was man dabei allerdings überhaupt nicht braucht, das ist ein zweiter Spoodie, zumal ein solcher doppelter Symbiont sich nur in verhältnismäßig wenigen Fällen günstig auswirkt. Den meisten Trägern bringen die Doppel-Spoodies nichts als Tod und Wahnsinn ein."

„Na schön“, murmelte Scoutie. „Wir wissen nun, daß du keinen Döppel-Spoodie trägst. Du behauptest, weder zur Bruderschaft zu gehören, noch ein Jäger zu sein. Aus welchem Grund interessierst du dich dann für uns?"

Cylam sah kurz zu Surfo Mallagan hinüber. Der Betschide hielt die Augen halb geschlossen und verfolgte das Gespräch schweigend.

„Da gibt es mehrere Gründe“, sagte er langsam. „Erstens sagt mir ein Gefühl, daß ihr sehr wichtig für den Ausgang dieser Lugosiade sein werdet. Zweitens bin ich sehr neugierig - ich möchte zu gerne wissen, welche Spezialbegabung ihr während der Spiele präsentieren werdet. Und drittens habe ich Wesen wie euch noch nie gesehen. Zu allem Überfluß seid ihr mir sympathisch."

„Wann hast du herausgefunden, daß ich es bin, der den Doppel-Spoodie trägt?“ fragte Mallagan plötzlich.

Der Krane lachte.

„Als du das Schwert in den Händen hattest und ich auf dich zuging. Du hast versucht, mich zu beeinflussen. Ich nehme an, daß du dir dessen gar nicht bewußt warst. Das, was von dir ausging, findet man nur bei sehr wenigen Trägern von Doppel-Spoodies."

„Du kennst das also."

„Ich habe vor rund sechs Jahren die letzten Prüfungen abgelegt. Seitdem ist es niemandem gelungen, mich im Kampf Mann gegen Mann, ob mit oder ohne Waffen, zu besiegen. Du wirst verstehen, daß durch diesen Umstand viele Herausforderer angelockt werden. Es sind ausgesprochene Narren darunter, und es waren auch schon etliche Gegner mit Doppel-Spoodies dabei. Du, Mallagan, kannst besser als ich beurteilen, was in einem Wesen vorgeht, wenn ihm zwei von diesen Symbionten unter der Kopfhaut sitzen. Viele werden dann übermütig, sie halten sich für unschlagbar und wollen das sofort mit aller Macht beweisen."

„Lassen wir dieses Thema“, murmelte Surfo Mallagan unbehaglich. „Es steht so gut wie fest, daß Rujum von der Bruderschaft hierher geschickt wurde. Kannst du uns sagen, was er hier wollte?"

„Ich bin mir nicht sicher“, sagte Cylam leise. „Aber ich fürchte, er wollte dich, mein Freund!"

Die drei Betschiden starrten Cylam erschrocken an.

„Ihr werdet von jetzt an sehr vorsichtig sein müssen“, fuhr der Krane fort. „Das gilt besonders für den Fall, daß ihr dieses Gebäude aus irgendwelchen Gründen verlaßt. Ich bitte euch, Wyskynen oder mich zu benachrichtigen, wann immer ihr einen Ausflug plant. Einer von uns wird euch dann begleiten.“

„Wer sagt dir, daß wir es nicht gerade auf einen Kontakt mit der Bruderschaft anlegen?“ fragte Surfo Mallagan spöttisch.

„Oh, ich weiß, daß ihr schon mit diesem Gedanken gespielt habt“, erwiderte Cylam im gleichen Tonfall. „Aber ich weiß auch, daß euch bereits Zweifel an der Aufrichtigkeit dieser Leute gepackt haben. Wenn ich das nicht wüßte, würde ich keinen Finger für euch krumm machen und hätte euch längst der Schutzgarde gemeldet. Im übrigen solltet ihr mir eines glauben: Die Mitglieder der Bruderschaft sind nicht eure Freunde. Sie wollen euch nur benutzen. Die Ziele, die sie verfolgen, mögen für Wesen wie euch, die bisher vom Herzogtum nicht viel Gutes erfahren haben, sogar verlockend klingen, aber ihr dürft sicher sein, daß sie euch längst nicht alles erzählt haben.“

„Wir werden daran denken“, versprach Mallagan nachdenklich. Er stand auf und reckte sich.

„Es ist spät geworden“, murmelte er. „Wollt ihr die Nacht über hier Wache halten?“

„Wyskynen wird bei euch bleiben“, sagte Cylam so entschieden, daß niemand ihm widersprach. „Wir sehen uns morgen wieder.“

*

Die Nacht verlief ruhig. Der kleine Prodheimer-Fenke verbrachte die Zeit in einem breiten Sessel. Dort lag er, zusammengerollt wie ein Tier, und schien fest zu schlafen. Beim leisesten Geräusch aber hob er den Kopf.

Wyskynen verschwand am nächsten Morgen, um sich zu erfrischen. Er bat die drei Betschiden, in ihrem Zimmer auf seine Rückkehr zu warten, und sie stimmten zu, aber kaum war der Prodheimer-Fenke draußen, da stand Surfo Mallagan schon an der Tür.

„Ich will nur mal sehen, was draußen los ist“, erklärte er.

Brether Faddon und Scoutie schlossen sich ihm an. Sie hielten Wyskynen und Cylam für übertrieben vorsichtig. Was sollte ihnen schon geschehen? Die Anhänger der Bruderschaft würden es wohl kaum wagen, Mallagan am hellen Tage zu belästigen - noch dazu in diesem Gebäude, in dem es von erfahrenen Kämpfern nur so wimmelte.

Abgesehen davon waren sich die Betschiden immer noch nicht einig darüber, ob sie eine neue Kontaktaufnahme als lästig empfinden sollten. Bei den Kranen waren sie durchaus korrekt behandelt worden - wenigstens nach kranischen Begriffen - aber sie sahen für sich keinen Grund, das Herzogtum zu lieben. Es gab vieles, was ihrer Meinung nach hätte geändert werden müssen. Die einzige Gruppe aber, die überhaupt beabsichtigte, Änderungen herbeizuführen, war nun einmal die Bruderschaft. Es war daher nur zu verständlich, daß die Jäger von Chircool mit diesem Geheimbund sympathisierten.

Auf dem Hof war das Training bereits wieder im Gang. Allerdings schien es, daß die meisten Teilnehmer ihr Programm ein wenig geändert hatten. Das Bild war an diesem Morgen weniger bunt und bewegt als am Tag davor.

„Ihr solltet auch allmählich anfangen, euch auf die Lugosiade vorzubereiten“, sagte eine raue, dunkle Stimme hinter den Betschiden.

Sie drehten sich überrascht um.

Es war Garayn. Der Tart trug nur eine Art Lendenschurz. Er wirkte massig und breit, wie er so in der Sonne stand, auf sein Schwert gestützt, das in der Sonne glänzte. Unter der silbrig geschuppten Haut zeichneten sich mächtige Muskeln ab.

„Wir wissen ja noch nicht einmal, was uns erwartet“, antwortete Mallagan ruhig. „Wie soll man sich vorbereiten, wenn man das Ziel nicht kennt?“

Der Tart dachte angestrengt nach.

„Ihr habt recht“, meinte er schließlich. „Es ist schwer zu durchschauen. Vielleicht würde es euch helfen, wenn ihr das Training des größten Favoriten beobachten könntet?“

„Das wäre sicher nicht schlecht“, stimmte Mallagan zu. „Wer ist dieser Favorit?“

„Ein Mann aus meinem Volk“, sagte Garayn, und in seiner Stimme schwang eine Spur von Stolz mit. Für einen Tart bedeutete das bereits eine ganze Menge. „Er heißt Doevelynk.“

„Und so finden wir ihn?“

Garayn deutete in den Hof hinunter.

„Fragt Carzykos!“ empfahl er und stampfte von dannen.

Carzykos hatte gerade den Fuß der Treppe erreicht. Schwerfällig begann er hinaufzusteigen.

„Es scheint, als wollte er zu uns“, murmelte Brether Faddon.

Mallagan trat schweigend auf die Treppe hinaus.

Carzykos blieb aufatmend stehen und wartete, bis die drei Betschiden heran waren.

„Diese Treppen sind nicht das Richtige für einen alten Mann wie mich“, bemerkte er zischelnd. Die Betschiden sahen ihn überrascht an, denn es kam so gut wie nie vor, daß ein Tart sich einen Scherz erlaubte. Aber Carzykos sah auch nicht so aus, als hätte er etwas Derartiges im Sinn gehabt.

„Wolltest du uns wieder zu einer Stadtrundfahrt abholen?“ fragte Mallagan höflich.

„Nein“, sagte Carzykos. „Diesmal habe ich etwas Besonderes für euch. Ihr habt die Erlaubnis, Doevelynk zu besuchen.“

„Was für ein Zufall!“ murmelte Scoutie vor sich hin und sah sich nach Cylam und Wyskynen um. Aber die beiden waren nirgends zu erblicken. „Wann soll es losgehen?“

„Jetzt, sofort. Der Schweber wartet.“

„Dann wollen wir den großen Meister nicht warten lassen“, entschied Surfo Mallagan und traf Anstalten, an Carzykos vorbeizugehen. Scoutie hielt ihn am Ärmel fest.

„Sollten wir nicht lieber unseren Freunden Bescheid sagen?“ raunte sie ihm zu.

„Unsinn“, erwiderte Mallagan ebenso leise. „Was soll denn schon passieren? Außerdem sind wir schließlich mit Carzykos unterwegs.“

Scoutie gab widerstrebend nach. Auch wenn sie die beiden ebenfalls für übervorsichtig hielt, wäre es ihr doch angenehmer gewesen, kurz mit ihnen sprechen zu können, bevor sie mit Carzykos davonfuhren. Es war immerhin ein recht seltsamer Zufall, daß Garayn sie eben erst auf Doevelynk aufmerksam gemacht hatte und nun Carzykos ihnen einen Besuch bei diesem Tart anbot.

Aber da ihre Freunde ohne Zögern losgingen und Cylam und Wyskynen sich noch immer nicht blicken ließen, folgte sie ihren Freunden.

Die Fahrt dauerte ziemlich lange. Auf Hochstraßen, die sich wie silberne Bänder zwischen den Dächern weitläufiger Paläste und schlanken Türmen hindurchwand, rasten sie parallel zu den schneebedeckten Bergen fast bis ans andere Ende der Stadt.

Carzykos war an diesem Morgen alle andere als gesprächig. Fast ununterbrochen flüsterte er Spielanweisungen in ein Mikrofon. Für seine Schützlinge hatte er daher kaum Zeit und erst recht kein Interesse. Die Betschiden hielten sich dafür an einigen Paketen mit Obst und Fleisch schadlos, die sie im hinteren Teil des Fahrzeugs aufstöberten.

„Vermutlich ist das sein Frühstück“, meinte Brether Faddon und deutete auf Carzykos.

Der Tart achtete nicht auf das, was hinter ihm vorging.

„Und wenn schon“, murmelte Mallagan. „Er braucht es jetzt nicht. Wir dagegen haben heute noch nichts gegessen.“

So holten sie das entgangene Frühstück nach und vertilgten Carzykos' Vorräte, bis der Schweber endlich vor einem riesigen Palast anhielt. „Beim Geist der SOL!“ stieß Brether Faddon überrascht hervor. „Was für ein Anblick!“

Dieser Ausruf war zweifellos berechtigt.

Daß die Tarts vom Martha-Martha-Spiel besessen waren, wußten die Betschiden schon seit langem. Die Echsenwesen galten außerdem als gefühlsarm, und das traf sicher die Wahrheit. Nur wenn es um ihr geliebtes Spiel ging, gerieten sie in Begeisterung. Daß sie aber sogar imstande waren, aus dem Martha-Martha eine wahre Orgie zu machen, war den drei Jägern neu.

Die Tarts an Bord der Raumschiffe hatten Martha-Martha auf kleinen Tafeln gespielt. Hier und da hatten die Betschiden auch bereits größere, zum Teil sehr kunstvoll gestaltete Spielfelder gesehen. Hier aber schien es, als wären sowohl der Palast, als auch der dazugehörige Park eine einzige riesige Martha-Martha-Fläche. Alles - Blumenrabatten, Grasflächen, Wege, Teiche und Lauben - war in irgendeiner Weise in dieses Spielfeld eingegliedert. Die einzelnen Bestandteile dieses Feldes bildeten Quadrate, die einerseits zu einem übergeordneten Feld gehörten, andererseits aber auch selbst wiederum in Quadrate unterteilt waren, von denen mitunter jedes einzelne ebenfalls eine Spielfläche für sich war. Das Dach, die Balkone und Terrassen und die Mauern des Palasts waren keine Ausnahme. Auch sie bildeten Teile des Spieles. Projektoren warfen die Abbilder von Spielfiguren auf die karierten Mauerflächen, und an den Projektoren saßen Tarts, die voller Verzückung die Züge ihrer Gegner verfolgten und dann darauf zu reagieren versuchten. In den großen Quadraten im Park dagegen bildeten die Tarts vielfach selbst die Figuren in dem großen Spiel und bewegte sich von einem Kästchen zum anderen, nach Anweisungen, die über Funkgeräte gegeben wurden.

Allmählich fiel den Betschiden, denen beim Anblick dieses gigantischen Super-Martha-Marthas regelrecht schwindelig und obendrein kariert vor den Augen wurde, auf, daß jedes Spiel von nur einem Spieler bestritten wurde. Zumindest sah man von dessen Gegner nichts.

„Könntest du dich nicht für einen Augenblick von diesem Unsinn losreißen und uns sagen, was hier eigentlich vorgeht?“ fuhr Brether Faddon Carzykos an, als der Tart keine Anstalten traf, irgend etwas zu erklären.

Carzykos ließ sein Mikrophon sinken und blickte den Betschiden betrübt an.

„Ich habe verloren“, erklärte er. „Das war zwar zu erwarten, aber es ist trotzdem bedauerlich.“

„Herzliches Beileid“, bemerkte Brether Faddon sarkastisch. „Wenigstens wirst du jetzt wieder mit uns reden können. Was ist das hier?“

„Das seht ihr doch. Ein Martha-Martha-Spiel.“

„Mir kommt es eher wie ein quadratischer Alptraum vor! Welchen Sinn erfüllt die Anlage?“

„Es ist Doevelynks Spiel“, verkündete Carzykos, und in seine sonst so kalten Augen trat ein ekstatischer Schimmer. „Das größte Spiel aller Zeiten. Aber kommt, ihr habt noch längst nicht alles gesehen.“

„Leider“, flüsterte Scoutie ihren Freunden zu, während sie dem Tart in das Innere des Palasts folgten.

Dort setzte sich das Muster der vielen ineinander gefügten Quadrate fort. Fußböden, Decken, Wände, Tische, selbst Sitzmöbel - alles gehörte zum Martha-Martha, und überall hockten Tarts, die in tiefer Konzentration auf ihre Figuren starrten. Es war geradezu unheimlich in diesem Gebäude, so still, daß selbst die leisen Schritte der Betschiden wie eine Ruhestörung erschienen. Nur manchmal seufzte oder stöhnte einer der Spieler, und meistens stand er unmittelbar danach auf und schlich aus dem Raum - gebrochen ob sei-

ner Niederlage, aber gleichwohl mit einem Ausdruck der Verzückung angesichts der Genialität seines Gegners in den Augen.

Allmählich wurde den Betschiden das Schema klar, nach dem die verschiedenen großen Spielflächen miteinander in Verbindung gebracht wurden.

„Das Spiel findet auf mehreren Ebenen statt“, erklärte Carzykos. „Seht dieses kleine Feld dort drüben. Der Spieler hat gerade verloren. Damit hat Doevelynk das Feld für die nächsthöhere Ebene gewonnen. Jetzt bildet es kein eigenes Spiel mehr. Es war das letzte Quadrat, das zu gewinnen war, darum beginnt in diesen Augenblicken die Auseinandersetzung auf der nächsten Ebene. Der Spieler, der sich am längsten gehalten hat, tritt erneut gegen Doevelynk an.“

Was das bedeutete, war leicht zu sehen: Tarts brachten Figuren, die groß genug waren, um zu dem neuen Spiel zu passen. Das erweiterte Feld nahm den Boden eines halben Zimmers ein. Einer der Tarts blieb zurück, ein anderer nahm Hörer und Mikrofon, und schon begann das Spiel. Der zweite Tart hatte lediglich die Aufgabe, die Figuren Doevelynks zu bewegen.

„Doevelynk“, fuhr Carzykos leise fort, „begann mit einer sehr großen Zahl von kleinen Spielfeldern der ersten Ebene. Er wird weiterspielen, bis die höchste Ebene, die den ganzen Palast umfaßt, erreicht ist. Seine Gegner dagegen fangen bei einem einzelnen Spielfeld an und müssen nun versuchen, immer mehr Felder zu erobern. Siege gibt es für sie dabei kaum zu erringen, aber es ist bereits eine Ehre, behaupten zu können, daß man Doevelynk mehrere Stunden lang standgehalten hat.“

Sie gingen weiter, durch immer neue Räume, die im Grunde genommen nichts als Teile eines riesigen Spieles waren. Endlich gelangten sie in einen Saal, in dem einige Hundert Tarts vor ihren Spielbrettern saßen, Figuren bewegten und dabei in die Mikrophone flüsterten.

„Sie führen das Spiel in den höheren Ebenen fort“, teilte Carzykos flüsternd mit. Er schien geradezu ergriffen von der weihvollen Ruhe dieses Ortes zu sein. „Diese Spielfelder sind so groß, daß man sie in ihren vollen Abmessungen nicht mehr überblicken konnte. Sie setzen daher hier ihre Figuren. Draußen im Park übernehmen es andere Tarts, diese Figuren und deren Bewegungen darzustellen.“

„Und wo ist Doevelynk?“ fragte Mallagan beeindruckt.

Carzykos' Hand zitterte ein wenig, als er zur anderen Seite des Saales zeigte.

„Dort!“ hauchte er.

Die Betschiden sahen nur die Silhouette eines Tarts, der vor einer verwirrenden Fülle von flimmernden Bildschirmen langsam auf und ab ging.

„Können wir näher herangehen?“ erkundigte sich Brether Faddon.

Carzykos schluckte nervös und fuhr sich mit der Hand über den Kopf. In seinen Augen leuchtete es verdächtig. Es war ihm deutlich anzusehen, daß er sich nichts sehnlicher wünschte, als sein Idol aus der Nähe beobachten zu dürfen. Andererseits hielt ihn seine Ehrfurcht zurück.

„Na gut“, zischelte er schließlich nervös. „Aber ihr dürft in seiner Nähe nicht laut sprechen und habt auch sonst alles zu unterlassen, was Doevelynk stören könnte!“

„Was du nicht sagst“, murmelte Mallagan spöttisch.

Als sie durch den Saal gingen, bemerkten die Betschiden überall an den Wänden Kameras, die das Geschehen an den Spielbrettern festhielten. Die meisten Kameras waren natürlich auf Doevelynk gerichtet.

„Wird das alles nach Quonzor übertragen?“ fragte Surfo Mallagan.

„Nicht nur dorthin“, flüsterte Carzykos erschauernd. „Doevelynks Spiel wird von fast allen Tarts verfolgt. Nur die Unglücklichen, die an den Grenzen des Herzogstums Dienst tun, können diese Augenblicke nicht miterleben. Auf Quonzor hat man diese Anlage nachgebaut, damit jeder Tart die einzelnen Spielzüge nachvollziehen kann. Die, die dort

drüben sitzen, sind Meisterspieler, Träger von achtzig und mehr Bändern. Doevelynk hat alle hundert Bänder errungen. Seit vier Jahren ist es niemandem gelungen, ihn zu schlagen."

Mallagan runzelte nachdenklich die Stirn.

„Merkwürdig“, raunte er seinen Freunden zu. „Auch Cylam ist auf seinem Gebiet so gut wie unschlagbar, aber um ihn macht man nicht so viel Wirbel. Dabei sollte man meinen, daß den Kranen die Kampftechniken mindestens so sehr am Herzen liegen, wie es bei den Tarts mit dem Martha-Martha der Fall ist.“

Carzykos stieß ihm ziemlich grob den Ellbogen in die Rippen. Sie waren Doevelynk um vieles näher gekommen, und der Tart fürchtete wohl, den Unwillen des Martha-Martha-Meisters zu erregen.

Sie beobachteten Doevelynk eine ganze Weile.

Der Meisterspieler war noch relativ jung und schlanker als die anderen Tarts, die die Betschiden kannten. Im Vergleich zu Carzykos und einigen Aufpassern, die an den Wänden des Saales standen, wirkte Doevelynk fast schon elegant. Er bewegte sich auch schneller und geschmeidiger als die meisten seiner Artgenossen. Dieser Eindruck wurde noch verstärkt durch die Kleidung, die Doevelynk trug. Er steckte nicht in dem eintönig braunen Overall, der - bei artgerechtem Zuschnitt - als Einheitskleidung für nahezu alle Bewohner des Herzogtums diente, sondern trug ein weißes, leichtes Gewand, das sich bei jeder seiner Bewegungen flatternd blähte.

Schließlich blies Carzykos zum Rückzug, und die Betschiden folgten ihm willig. Sie hatten genug gesehen, um zu erkennen, daß Doevelynk tatsächlich ein Meister auf seinem Gebiet war.

Martha-Martha war ein Spiel, dessen Regeln allem Anschein nach nur den Tarts begreifbar waren. Artfremde scheiterten binnen kürzester Frist, wenn man sie überhaupt an eines der Bretter heranließ. Aber Doevelynk stand noch weit höher über jenen Martha-Martha-Spielern, denen die Betschiden bisher begegnet waren, als diese wiederum über ihren hilflosen Gegnern aus anderen Völkern standen.

„Was für ein Spiel!“ flüsterte Carzykos, als sie weit genug von Doevelynk entfernt waren. „Und für ihn ist es nur ein Training.“

Er sah die Betschiden an.

„Habt ihr etwas dazugelernt?“ fragte er.

„Nein“, sagte Mallagan nüchtern. „Es sei denn, die Lugosiade ist nichts weiter als ebenfalls ein Martha-Martha-Spiel. Das aber kann ja wohl nicht sein, denn dann hätte man uns nicht hergebracht, und die ganze Lugosiade wäre nur etwas für Tarts.“

„Warte mal“, sagte Scoutie plötzlich. „Cylam hat uns doch erklärt, daß er durch eine spezielle Begabung fähig ist, so unheimlich schnell zu reagieren. Wenn ich es mir recht überlege, dann erscheint mir das zwar als richtig und logisch, aber trotzdem bleibt in mir der Eindruck erhalten, daß da etwas nicht mit rechten Dingen zugeht. Ein lebendes Wesen kann unter normalen Bedingungen nicht so schnell sein - ebenso wenig, wie es dieses Gewirr von Martha-Martha-Spielen zu überschauen vermag.“

„Das ist es!“ stieß Mallagan hervor, und in seiner Überraschung sprach er so laut, daß Carzykos sich abermals gezwungen sah, seinen Ellbogen zum Einsatz zu bringen. Mallagan spürte es kaum.

„Etwas Besonderes muß man bieten“, fuhr er wesentlich leiser fort. „Das wurde uns gesagt, und es verwirrte uns, weil es keine Gemeinsamkeiten zwischen den verschiedenen Darbietungen zu geben schien. Es muß aber logischerweise etwas in dieser Richtung existieren, ein Kriterium, nach dem die Teilnehmer am Spiel ermittelt werden. Jetzt haben wir diese Gemeinsamkeit!“

Er drehte sich um und starrte zu Doevelynk hinüber.

„Etwas Besonderes“, wiederholte er leise. „Etwas, von dem man meint, daß es nicht mit rechten Dingen zugehen kann. Gestern haben wir Beispiele dafür gesehen. Wie kann ein Krane in der Luft schweben? Wie können andere Wesen die Zukunft voraussagen? Wie können Ärzte heilen, ohne ihre Patienten zu berühren? Das ist es, was gesucht wird.“

„Meinst du nicht, daß das meiste fauler Zauber ist?“ fragte Brether Faddon skeptisch.

„Das gibt es sicher auch“, stimmte Mallagan zu. „Aber es muß noch mehr dahinterstecken. erinnert euch doch nur mal an Breiskoll! Er konnte Gedanken auffangen und verstehen, und er ahnte Gefahren voraus. In der SOL soll es Menschen gegeben haben, die schwere Lasten bewegen konnten, ohne sie anzufassen. Wie nannte Doc solche Erscheinungen noch gleich?“

„Außersinnlich!“ flüsterte Scoutie.

„Ja, genau das war es. Vielleicht dient dieses ganze Theater nur dazu, Wesen zu suchen, die solche außersinnlichen Fähigkeiten besitzen!“

„Wenn das wirklich so ist“, murmelte Brether Faddon, „dann brauchen wir gar nicht erst anzutreten.“

„Kommt endlich weiter!“ flehte Carzykos und rang die Hände. „Man wird uns aus dem Saal jagen, wenn ihr nicht endlich still seid! Welche Schande...“

„Wir kommen ja schon“, fiel Surfo Mallagan ihm ins Wort.

Die Betschiden hatten es plötzlich eilig, aus Doevelynks Nähe zu entkommen. Jetzt erst erkannten sie den vollen Umfang des Spieles, das dieser Tart durchführte, und der Saal wirkte unheimlich und bedrückend auf sie. Überall saßen die Echsenwesen und bemühten sich, diesem Meisterspieler wenigstens etwas Zeit abzutrotzen, wenn sie schon keine Chance hatten, einen Sieg zu erringen. Und keiner schaffte es über ein bestimmtes Maß hinaus.

Mallagan erinnerte sich plötzlich daran, wie leicht es war, andere Wesen zu beeinflussen, wenn man einen Doppel-Spoodie besaß, und er fragte sich, ob Doevelynk gewann, weil er wirklich so gut war, oder ob er nicht vielleicht sogar seine Gegner durch seine ganze Ausstrahlung verunsicherte, so daß sie sich selbst die Chance verbauten.

Er war so in seine Gedanken versunken, daß er fast gegen einen Tart rannte, der ihm direkt an der Tür entgegenkam. Der Echsenmann wich aus, tat das aber dummerweise nach genau derselben Richtung, in die auch Mallagan sich bewegte. So standen sie sich erneut gegenüber. Mallagan verzog das Gesicht und wich abermals aus - und wieder fand er sich vor dem fremden Tart.

Da erst wurde er stutzig.

„Laß mich vorbei!“ forderte er.

Der Tart schwieg. Als Mallagan zur Seite sah, entdeckte er, daß auch die beiden anderen Betschiden und Carzykos sich lebenden Hindernissen gegenüberstehen. Und dann erblickte er die verummten Gestalten, die plötzlich hinter der Tür auftauchten.

Er hörte Schreie und wirbelte herum.

Es gab viele Türen, die in den großen Saal führten. Neben jeder hatten Aufpasser gestanden, die aber jetzt am Boden lagen. Vermummte Wesen rannten durch den Saal, direkt auf Doevelynk zu. Auch Roboter waren zu sehen. Sie bauten sich vor den Spielern auf und hielten sie mit ihren Waffen in Schach.

Einige Tarts verloren die Nerven und stürzten sich schreiend auf ihre Gegner. Sie fielen betäubt zu Boden, ehe sie noch die Hälfte der Entfernung zurückgelegt hatten. Einer Gruppe von Tarts, die sich schützend zwischen Doevelynk und die Angreifer zu stellen versuchten, erging es nicht anders. Und schließlich stürzte Doevelynk selbst, der Meisterspieler und ungekrönte König des Martha-Martha, zu Boden. Man wickelte ihn in dunkle Tücher, und ein Roboter trug ihn davon.

„Tut doch etwas!“ schrie Carzykos immer wieder wie von Sinnen.

Der Tart, der Mallagan den Weg versperrte, wich zur Seite und war mit wenigen Schritten im Gewühl untergetaucht. Die Roboter schossen mit Betäubungsstrahlern um sich, bis sich in dem großen Saal nichts mehr regte. Wie betäubt sahen die Betschiden diesem Treiben zu.

Als es vorbei war und sich auch die Vermummten zurückzogen, kam ein Krane auf die drei Menschen zu. Er hatte die Kapuze zurückgestreift, denn es war niemand mehr da, der ihn hätte erkennen und später verraten können. Im übrigen war dieser Krane glänzend gelaunt. Er lachte, als er die Betschiden erreichte.

„Im Namen der Bruderschaft fordere ich euch auf, euch uns anzuschließen“, sagte er. „Sonst wird man euch verdächtigen, die Schuld an dem zu haben, was hier geschehen ist, und wir werden dafür sorgen, daß es nicht beim reinen Verdacht bleibt!“

Die drei Freunde sahen sich an.

„Das ist eine deutliche Drohung!“ flüsterte Brether Faddon wütend. „Wir dürfen nicht darauf eingehen. Wir können schließlich beweisen, daß wir mit dieser Entführung nichts zu tun haben!“

Scoutie schüttelte mutlos den Kopf und hob zwei Finger.

Brether Faddon wurde blaß.

„Daran habe ich nicht gedacht“, murmelte er.

Es ging nicht allein darum, zu beweisen, daß sie nicht an der Entführung schuld waren. Was immer auch geschehen mochte - die Schutzgarde würde sich mit den Betschiden beschäftigen und bei der erstbesten Gelegenheit herausfinden, daß Mallagan Träger eines Doppel-Spoodies war.

„Es bleibt uns nichts anderes übrig“, sagte Surfo Mallagan düster. „Auch wenn mir diese Bruderschaft von Sekunde zu Sekunde unsympathischer wird.“

Der Krane lachte triumphierend und ging voran.

Im Palast war es nun noch stiller als vorher. Viele Martha-Martha-Bretter und -Figuren waren umgestoßen. Bewußtlose Tarts lagen auf den Spielfeldern. Aus den zahllosen Mikrophonen drang kein einziger Laut mehr.

Auch im Park war es still geworden. Nur ein paar Fahrzeuge brummten über die Wege, gewannen an Geschwindigkeit und schwebten schnell davon. Vor dem Portal stand ein Schweber bereit. Die Betschiden stiegen wortlos ein, und der Krane setzte sich ans Steuer.

Von oben konnten sie erkennen, daß auch die Anfahrt zum Palast leer war. Kein einziger Tart schien noch auf den Beinen zu sein. Die Martha-Martha-Spieler waren so in ihre Spiele vertieft gewesen, daß es ihnen nicht einmal mehr gelungen war, die Schutzgarde zu alarmieren.

6.

Bekommen sahen die Betschiden auf die Stadt hinab. Sie stellten sich vor, wie jetzt die Kunde von dem dreisten Überfall und der Entführung Doevelynks verbreitet wurde. Jeden Tart mußte dieses Vergehen in Zorn und Trauer versetzen. Doevelynk war mitten in seinem Spiel davongeschleppt worden - das würde man den Entführern niemals verzeihen.

Es gab sehr viele Tarts in Couhrs-Yot. Wenn sie herausbekamen, wo der Schlupfwinkel der Bruderschaft zu suchen war, dann war das Leben der Rebellen keinen Bilt mehr wert. Das mußte auch der Krane wissen, und an seiner Stelle hätte Mallagan seinen Gefangenen - denn als nichts anderes hatten die Betschiden sich zu betrachten - die Augen verbunden, um sie nicht sehen zu lassen, wohin sie gebracht wurden. Der Krane aber traf keine Anstalten, in dieser oder ähnlicher Weise für die Sicherheit seiner Organisation zu sorgen.

Mallagan dachte, daß das nur eines bedeuten konnte: Man brachte sie zu einem Ort, von dem sie nicht fliehen konnten, den sie möglicherweise niemals lebend verlassen würden.

Der Flug dauerte nicht lange. Das Quartier der Bruderschaft lag mitten in der Stadt, unterhalb des Pars-Arg. Dort erhob sich ein schneeweißes Gebäude zwischen hohen Bäumen mit orangefarbenem Laub. Eine Hochstraße führte über das Gebäude hinweg, ganz dicht an einem sechseckigen Turm vorbei. Das Bauwerk hatte vier solche Türme. Dazwischen erhoben sich schimmernde Kuppeln, von denen zierliche Türmchen und Spitzen ausgingen. Dazwischen lagen Plattformen und winzige Gärten, und an den nach unten neigenden Wänden saßen unzählige Erker und Balkone.

Der Krane landete den Schweber auf einer der Plattformen und forderte die Betschiden auf, auszusteigen. Sie gehorchten wortlos.

„Drei Schritte nach vorne!“ forderte der Krane.

Sie gelangten auf eine rot markierte Plattform, die sich plötzlich senkte und mit ungeheurer Geschwindigkeit in die Tiefe schoß.

Die Betschiden hätten fast das Gleichgewicht verloren. Das spöttische Gelächter des Kranen stachelte ihren Zorn an, und sie schafften es, sich auf den Beinen zu halten. Das Gelächter verklang, und über ihnen wurde es dunkel.

Wenige Sekunden später kam die Plattform zum Stillstand. Sie bremste jedoch relativ sanft ab. Allem Anschein nach war dieser Lift auf die Bedürfnisse von Kranen eingestellt, die den heftigen Ruck als nebensächlich eingestuft hätten.

Sie warteten geduldig darauf, daß eine Tür sich für sie öffnete. Als nach vielen Sekunden noch immer nichts geschah, begannen sie, die Wände abzutasten. Es war finster. In dem Schacht, in dem sie gefangen saßen, glomm hoch über ihnen ein schwaches Licht, das ihnen jedoch nicht weiterhalf. Je länger sie suchten, desto heller wurde dieses Licht, bis schließlich ein matter Dämmerchein den Schacht erfüllte. Voller Hoffnung musterten sie die Wände, entdeckten aber nicht einmal ein Loch darin, geschweige denn einen Spalt, der das Vorhandensein einer Tür angedeutet hätte.

Die Betschiden nahmen diese Erkenntnis gelassen auf. Sie sagten sich, daß man sie nicht an diesen Ort gelockt hatte, um sie sang- und klanglos in einem Liftschacht verschmachten zu lassen. Wahrscheinlich wartete der verdammte Krane nur darauf, daß sie die Nerven verloren und an den Wänden herumtrollten.

Sie taten ihm diesen Gefallen nicht. Als sie sicher waren, daß es keinen Ausweg aus dieser Falle gab, es sei denn, ihnen wurde von außen geholfen, setzten sie sich und warteten gelassen ab.

Demjenigen, der das dumme Spiel mit ihnen zu treiben versuchte, ging schon nach kaum zwei Stunden die Geduld aus. Die Platte sackte um einige Meter tiefer, dann öffnete sich eine Tür, und sie sahen tatsächlich den Kranen davorstehen.

Diesmal lachte er nicht. Statt dessen hielt er eine Waffe in der Hand und winkte die Betschiden damit aus dem Schacht heraus. Sie mußten vor ihm hergehen, durch eine verwirrende Vielzahl von Gängen, treppauf und treppab, bis sie endlich auf einem langen Korridor standen, von dem viele Türen abgingen.

Der Krane öffnete eine davon und befahl Scoutie, hineinzugehen. Dann kam Brether Faddon an die Reihe, und schließlich wurde auch Surfo Mallagan eingesperrt.

Er sah sich aufmerksam in dem kleinen Raum um, der ihm als Gefängnis diente.

Offenbar waren die Betschiden nicht die ersten Gefangenen, die von der Bruderschaft hierher verschleppt worden waren. Die Wände waren uneben und fleckig. Mallagan untersuchte diese Stellen und war danach sicher, daß andere vor ihm versucht hatten, Nachrichten zu hinterlassen, indem sie sie in die Wand ritzen. Es hatte nicht viel genützt, denn man hatte die Schriftzeichen mit einer dicken Plastikmasse überschmiert.

Die Einrichtung entsprach dem Standard aller Gefangenzellen - daran änderte sich offensichtlich niemals etwas, ganz gleich, wohin man gelangte. Es gab eine Lagerstatt, die aus einem Stück gegossen und fest mit dem Boden verbunden war, so daß man sie nicht auseinandernehmen oder hochheben und als Waffe benutzen konnte. Dieses Bett war sehr groß, als wäre es für einen Kranen bestimmt, aber Surfo Mallagan war sicher, daß das einen ganz einfachen und praktischen Grund hatte: In einem solchen Bett konnte vom Lysker bis zum Kranen alles schlafen, was der Bruderschaft ins Netz ging. Vor der gegenüberliegenden Wand standen ein Tisch und ein Stuhl, beide ebenfalls gegossen und mit dem Boden verbunden. Der Tisch war so hoch, daß Surfo Mallagan gerade über die Kante sehen konnte. Wenn er sich auf den Stuhl setzte, baumelten seine Beine in der Luft, und die Tischkante lag da, wo sein Kopf endete. Neben dem Tisch war eine schmale Klappe in die Wand eingelassen. Es klang hohl, als er dagegenklopfte. Die Ränder der metallenen Platte waren an zwei Stellen blank gerieben. Er konnte sich mühelos vorstellen, wie diese Spuren zustande gekommen waren: Aus der Öffnung, die hinter der Klappe lag, kam das Essen. Viele Gefangene verschiedener Art hatten die Klappe angehoben und ihre Mahlzeiten herausgeholt. Er versuchte es ebenfalls, aber die Klappe öffnete sich nicht. Er schloß daraus, daß es noch nicht Essenszeit war, und wandte sich dem nächsten bemerkenswerten Gegenstand in seiner Zelle zu: einer Wasserleitung. Sie bestand aus einem kurzen Rohr, das aus der Wand ragte und mit einem einfachen Hebel geöffnet werden konnte. Darunter befand sich ein Sockel mit gewölbter Oberfläche und einer ringförmigen Vertiefung, die so schmal war, daß er nicht einmal den kleinen Finger dazwischenschieben konnte.

Er durchschaute den Sinn dieser Einrichtung sofort: Das Wasser floß auf eine Weise ab, die es keinem Angehörigen der ihm bekannten Völker erlaubt hätte, sich zu ertränken. Er zweifelte nicht daran, daß diese Vorsichtsmaßnahme auch für alle ihm noch unbekannten Völker hinreichend war.

Ein zweiter Sockel, einige Meter entfernt in der entgegengesetzten Ecke, diente gewissen sanitären Zwecken. Die entsprechende Vorrichtung bestand in einem simplen Loch, aus dem es bestialisch stank.

Mallagan kehrte hastig zur Wasserleitung zurück. Er öffnete den Hebel und fing einen Schluck Wasser mit dem offenen Mund auf. Angewidert spuckte er ihn wieder aus. Dann erst entdeckte er eine in die Wand gravierte Information.

„Hand auf die Kontaktplatte legen, fünf Minuten warten. Wasserumstellung erfolgt automatisch.“

Er versuchte es und öffnete abermals den Hebel. Zuerst schmeckte das Wasser genauso abscheulich wie dieser erste Schluck, dann aber wurde es plötzlich klar und sauber - es schmeckte fast wie das Quellwasser, das er von Chircool her gewöhnt war.

Er trank und sah sich dann nachdenklich um.

Es war ein perfektes Gefängnis. Die Decken auf der Lagerstatt waren luftdurchlässig und unzerreißbar, sie ließen sich ihrer Dicke wegen auch nur bis zu einem gewissen Grade zusammenrollen. Mit ihnen konnte man weder jemanden ersticken noch erdrosseln. Die Leuchtplatte unter der Decke war von einem feinmaschigen Metallnetz umgeben - selbst wenn es einem Gefangenen gelang, das Glas zu zerschlagen, würde er keinen brauchbaren Splitter erhalten, der sich als Waffe gegen andere oder sich selbst benutzen ließ. Wasserleitung und Toilette schieden ebenfalls aus, falls ein Gefangener zum allerletzten, verzweifelten Schritt ansetzen sollte. Man hätte höchstens noch mit dem Kopf gegen die Wand rennen können.

Mallagan traute den Leuten von der Bruderschaft zu, daß sie auch diese Möglichkeit einkalkuliert hatten. Er berührte die Wand, und sie fühlte sich hart an. Aufs Geratewohl schlug er die Faust dagegen. Das Material gab federnd nach.

„Na schön“, sagte der Betschide laut. „Ihr habt an alles gedacht. Aber ich habe nicht die leiseste Absicht, mich umzubringen. Ich will lediglich wissen, was ihr von uns wollt.“

Er wartete eine Weile, aber niemand antwortete ihm. Nur hinter der Klappe scharrte es leise. Als Mallagan die Platte anhub, sah er eine halbkugelige, mit durchsichtiger Folie verschlossene Schale. Er holte sie hervor und öffnete sie.

Die Schale war mit einem grauen, schwach aromatisch riechenden Brei gefüllt. Ein Löffel steckte darin. Er probierte von dem Brei und fand ihn ziemlich fade, aber genießbar.

Gelassen setzte er sich auf das Bett und verzehrte den Brei. Je länger er aß, desto unangenehmer wurde ihm der Geschmack. Aber er wollte bei Kräften bleiben, und noch wußte er nicht, wie viele Mahlzeiten dieser Art man ihm pro Tag zubilligen würde. Darum wischte er die letzten Reste mit dem Finger aus der Schale, bis das Gefäß ganz blank war.

Danach legte er sich hin. Als Jäger hatte er gelernt, dann zu schlafen, wenn sich ihm eine Gelegenheit dazu bot - nicht unbedingt zu den Zeiten, die ihm von der Natur und der Tradition diktiert wurden. Binnen kaum einer halben Minute spürte er die wohlige Schwere in seinem Körper.

Im Traum sah er Cylam vor sich.

„Ich habe dich gewarnt“, sagte der Krane vorwurfsvoll. „Warum hast du nicht auf mich gehört?“

„Gegen die Meute der Vermummten hättest du auch nichts ausrichten können“, erwiderte Mallagan in seinem Traum.

Cylam lächelte, und der Betschide begriff in einem geradezu unwirklichen Moment, warum ihm das Lächeln dieses Kranen stets seltsam erschienen war: Cylam zeigte dabei nicht die Fangzähne, wie alle anderen Kranen es taten, sondern er ließ die Lippen unten. Mallagan begriff, daß Cylam sich zu diesem Lächeln zwang, weil er wußte, welche Wirkung ein normales Lächeln auf die Betschiden ausgeübt hätte. Natürlich waren sie bereits daran gewöhnt, aber Cylams „gebremstes“ Lächeln flößte ihnen Vertrauen ein.

Das lächelnde Gesicht verschwand, und Mallagan sah plötzlich einen Platz vor sich, der von hohen, sehr seltsamen Bäumen gesäumt war. Die Bäume waren ungeheuer hoch. Ihre Stämme waren von dicken, gerippten und gewundenen, krustigen Rinden umhüllt. Die Wipfel waren winzig und bestanden aus rötlichschillernden Kugeln, die an den Enden der wenigen Äste hingen. Unter den Bäumen wuchs orangerotes Gras, und das gleiche Gras überzog auch die Lichtung.

Cylam stand auf der Lichtung, er hatte den Oberkörper entblößt, und sein graues Brustfell schimmerte seltsam im Licht einer tief stehenden bläulichen Sonne. Er hielt einen Stock in der Hand, an dem mit Hilfe einer dünnen, kurzen Kette ein zweiter Stock befestigt war.

Unter den Bäumen standen Wesen, wie Mallagan sie nie zuvor gesehen hatte. Ihre Köpfe waren klein, aber ihre Schultern wirkten sehr breit, und sie hatten lange Arme und Beine, insgesamt sechs an der Zahl.

Langsam näherten sie sich dem Kranen.

Als die ersten fast bis auf Reichweite herangekommen waren, bewegte Cylam den Stock blitzschnell. Mit jener Selbstverständlichkeit, die für einen Traum charakteristisch ist, sah Mallagan die Bewegung in Zeitlupe. Er beobachtete, wie der Stab in einer Viertelkreis-Bewegung nach hinten gezogen wurde. Der zweite Stab schnellte aus der Ruhelage nach vorne und traf den ersten Gegner mitten auf die Stirn. Dann wurde alles immer schneller, bis Mallagan schließlich nur noch ein Flimmern bemerkte, das um Cylams Hand lag, ausgenommen die kurzen Augenblicke, in denen der zweite Stab kein Ziel erreichte, durch den Aufprall gestoppt und für Sekundenbruchteile sichtbar gemacht wurde.

Die seltsamen Wesen türmten sich zu Haufen. Cylam schritt behände hin und her und schwang den Stock. Mallagan empfand Entsetzen bei dem Gedanken, daß all diese Wesen ihr Leben lassen mußten.

Ebenso plötzlich, wie es gekommen war, schwand das Bild. Die Fremden waren verschwunden. Nur Cylam blieb.

„Diesen Fremden ist nicht viel passiert“, versicherte er. „Sie haben sehr harte Schädel. Das ist eine Sache, die man immer bedenken muß: Ehe man zuschlägt, muß man wissen, wie viel ein Gegner verträgt. Du solltest das niemals vergessen, denn es ist wichtig.“

„Ich werde daran denken“, versprach Mallagan, und von da an schlief er traumlos weiter.

*

Ein schwaches Geräusch weckte ihn. Er blieb liegen und ließ die Augen geschlossen, konzentrierte sich nur auf das, was er hörte.

Jemand war bei ihm in der Zelle. Dieser Jemand rührte sich nicht und versuchte, leise zu atmen, aber Mallagan hörte ihn trotzdem.

Er drehte sich geräuschvoll auf die Seite und begann dann leise zu schnarchen. Der Jemand wußte mit derartigen Geräuschen offenbar etwas anzufangen, denn er entspannte sich beinahe fühlbar. Mallagan hielt die Ohren offen. Er spürte, daß der Fremde sich näherte.

Etwas Feuchtes, Kaltes berührte seine Hand. Weiche, daumenlose Pfoten streiften ihm den rechten Ärmel hoch, und er erkannte, was man mit ihm vorhatte. Dieser Fremde würde ihm eine Droge verpassen, und zweifellos würde es ein Mittel sein, das seine Sinne betäubte und ihn zu einem willigen Werkzeug der Bruderschaft machte.

Nicht auf diese Weise, dachte er. Ihr habt euch den Falschen ausgesucht!

Er bewegte sich schnell und heftig, schlug die Hand des Fremden zur Seite, sprang auf und schlug abermals zu.

Der Fremde schrie. Im schwachen Dämmerlicht, das die Zelle jetzt erfüllte, sah Mallagan eine formlose, dunkle Masse, die sich am Boden wälzte. Offenbar hatte er seinen Gegner an einem äußerst wunden Punkt erwischt.

Unwichtig! entschied Mallagan in Gedanken.

Die Tür war offen. Draußen auf dem Gang war es etwas heller. Der Betschide hörte Schritte, die schnell näher kamen. Er sprang neben die Türöffnung und lauschte. Der Fremde, den er niedergeschlagen hatte, hörte auf zu schreien, und in der plötzlichen Stille hörte Mallagan von draußen ein leises Schnalzen. Er lächelte böse. Sein neuer Gegner war ein Krane. Das Geräusch hatte ihn verraten.

Der Krane blieb vor der Tür stehen. Surfo Mallagan hörte das leise Schleifen und Schaben, das entstand, als sein Gegner eine Waffe aus dem Gürtel zog. Er hielt den Atem an und rührte sich nicht.

Zögernd tat der Krane einen Schritt und stand in der Türöffnung. Eine kleine Lampe blitzte auf. Gleichzeitig stieß der Betschide zu. Seine Finger bohrten sich dem Fremden in die Hüfte, und der Krane sackte lautlos in sich zusammen.

Mallagans nahm ihm die Waffe und die Lampe ab und stieg hastig über ihn hinweg. Er mußte die Tür offen lassen. Der Krane lag halb drinnen, halb draußen. Sicher wäre es dem Betschiden gelungen, den schweren Körper in die Zelle zu zerren, aber er würde nur Zeit damit verlieren.

Dreimal hatte er beobachten können, wie die Zellentüren geöffnet wurden, und er hatte den Trick schnell durchschaut. Er befreite Brether Faddon und Scoutie, Beide schliefen, waren aber sofort hellwach und stellten keine Fragen.

Leise rannten sie den Gang entlang.

„Den gleichen Weg zurück?“ fragte Scoutie flüsternd, als sie sich entscheiden mußten, in welcher Richtung sie ihre Flucht fortsetzen wollten.

„Nein“, erwiderte Mallagan. „Im Schacht kriegen sie uns mit Sicherheit.“

Er sah das Gebäude vor sich, und er sah auch den Weg vor sich, den sie zurückgelegt hatten. Surfo Mallagan besaß - wie alle Jäger auf Chircool - ein ausgezeichnetes Orientierungsvermögen, und der Doppel-Spoodie steigerte seine Fähigkeiten noch.

„Dort entlang!“ sagte er und deutete nach rechts, in einen kurzen Gang, an dessen Ende eine Treppe zu erkennen war. „Wir müssen nach oben und dann wieder nach rechts.“

Es war geradezu beunruhigend, daß sich ihnen niemand in den Weg stellte. Das Gebäude wirkte völlig verlassen, als hielte sich außer den drei Gefangenen niemand darin auf. Aber sie wußten, daß sich das schlagartig ändern würde, sobald man ihre Flucht entdeckte, und darum beeilten sie sich.

Über die Treppe gelangten sie ins nächste Stockwerk, und ein nach rechts führender Gang brachte sie zu einer großen, schwachbeleuchteten Halle. Dunkle Säulen erhoben sich vor ihnen. Dahinter lag eine gläserne Wand, und durch das Glas schimmerten die Lichter von Couhrs-Yot.

Zwischen ihnen und der Freiheit aber standen ein gutes Dutzend Roboter, die die gläserne Wand bewachten.

„Zwecklos“, signalisierte Mallagan in der Fingersprache der Jäger. „Weiter!“

Die Säulen boten ihnen Deckung, als sie durch die Halle huschten. Eigentlich hätten die Roboter sie trotzdem bemerken müssen, aber aus unerfindlichen Gründen taten sie es nicht. Trotzdem atmeten die Betschiden auf, als sie die Halle hinter sich hatten. Wieder hetzten sie einen Korridor entlang, bis Mallagan plötzlich stehenblieb und die Luft prüfend durch die Nase zog. Es roch nach Kräutern und Schnee. Sie folgten dem Luftstrom und standen eine Minute später auf einer kleinen Terrasse.

Sie konnten ihr Glück kaum fassen. Nur der Park lag noch vor ihnen, aber dort, so meinten sie, konnten ihnen keine Gefahren mehr drohen, denn zwischen Bäumen und Büschen fühlten sie sich wie zu Hause.

Und dann, gerade als sie die Terrasse verlassen wollten, tauchten wie aus dem Boden gewachsen ein paar Tarts und Kranen vor ihnen auf. Schwere Waffen richteten sich auf die drei Betschiden, und eine spöttische Stimme sagte:

„Das reicht. Euer Ausflug ist beendet.“

Die Betschiden hätten heulen mögen vor Wut und Enttäuschung, als ihnen klar wurde, daß die Leute von der Bruderschaft nur mit ihnen gespielt hatten. Ihre Flucht war längst entdeckt worden. Man hatte sie absichtlich so weit kommen lassen, um sie zu demütigen und ihnen den Mut für weitere Fluchtversuche zu nehmen.

*

Man brachte sie in ihre Zellen zurück. Surfo Mallagan stellte fest, daß der Krane und der Fremde, den er niedergeschlagen hatte, inzwischen verschwunden waren.

Eine Stunde später betrat ein Krane die Zelle.

„Du kannst es dir schwer machen, wenn du das unbedingt willst“, sagte der Fremde. „Dann werde ich dich mit meinen eigenen Händen zu einem Paket verschnüren und hinter mir her ziehen. Du kannst aber auch freiwillig mitkommen.“

„Wohin?“ fragte Mallagan.

„Das wirst du noch früh genug erfahren.“

„Na gut“, murmelte der Betschide und stand auf. Der Krane wich zur Seite aus, als Mallagan an ihm vorbei zur Tür ging. Eine Waffe war auf den Betschiden gerichtet.

„Nach links!“ befahl der Krane.

„Was habt ihr eigentlich mit uns vor?“ fragte Mallagan, während sie den Gang hinunter marschierten.

„Das geht dich nichts an.“

„Deine Freundlichkeit ist geradezu umwerfend“, kommentierte Mallagan.

Der Krane schwieg.

Vor einer Tür, die sich in nichts von allen anderen Türen in diesem Gebäude unterschied, mußte Mallagan anhalten. Der Krane befahl ihm, die Tür zu öffnen, und als der Betschide gehorchte, erhielt er einen groben Stoß und flog förmlich in den Raum hinein.

Er landete weich, denn der Boden war mit dicken Teppichen belegt. Trotzdem gab er sich den Anschein, daß der Sturz ihm zu schaffen machte. Sehr langsam rappelte er sich auf und nutzte die Zeit, um sich umzusehen.

Er befand sich in einem großen, spärlich möblierten Raum. An den Wänden standen Regale, deren Fächer allerlei Schriften enthielten. Es gab Bücher und Rollen aus Papier, Leder und Folie, aber auch die typischen grauen Kästchen, in denen Mikrofilme aufbewahrt wurden. In der Mitte des Raumes stand ein riesiger Arbeitstisch. Ein Krane saß dahinter.

„Wer bist du?“ fragte Mallagan und richtete sich endgültig auf.

„Mein Name tut nichts zur Sache“, gab der Krane mit sehr tiefer, nüchtern klingender Stimme zurück. „Man nennt mich den Erleuchteten.“

„Dann bist du der Chef dieser Bande, die uns entführt hat?“

„Ja.“

„Und was soll dieser ganze Unsinn? Warum habt ihr uns überhaupt mitgenommen? Wir hätten nichts verraten können.“

„Es war kein Zufall, daß ihr gerade zu dieser Stunde Doevelynk besucht habt.“

Mallagan starrte den Krane betroffen an.

„Wie soll ich das verstehen?“ fragte er schließlich.

„So, wie ich es gesagt habe. Es war kein Zufall. Wir haben dafür gesorgt, daß ihr zu einem genau festgesetzten Zeitpunkt bei Doevelynk erscheinen würdet.“

„Dann steckt Carzykos also mit euch unier einer Decke!“

Der Krane zeigte lächelnd sein Raubtiergebiß.

„Nein. Er wußte nichts. Er war nur ein Werkzeug - so, wie du ein Werkzeug sein wirst.“

Kalte Wut stieg in dem Betschiden auf.

„Es wird dir schwer fallen, diese Behauptung in die Tat umzusetzen!“ sagte er drohend. Er konzentrierte sich auf den Krane und versuchte, gezielt die Macht einzusetzen, die der Doppel-Spoodie ihm verlieh. „Du wirst uns freilassen!“

Der Krane lachte dröhnend.

„Verschwende deine Kräfte nicht an mir“, wehrte er verächtlich ab. „Du erreichst nichts damit.“

Er lehnte sich in seinem Sessel zurück und musterte Surfo Mallagan nachdenklich.

„Der Doppel-Spoodie bekommt dir ausgezeichnet“, murmelte er. „Und je länger ich dich ansehe, desto wahrscheinlicher erscheint es mir, daß du tatsächlich besser als jeder andere für mein Vorhaben geeignet bist.“

„Für welches Vorhaben?“ schrie Mallagan wütend, als der Krane abermals eine Pause einlegte. „Warum redest du immer um die Sache herum?“

„Wir werden dir noch zwei Spoodies geben!“ verkündete der Krane.

Dem Betschiden verschlug es die Sprache. Fassungslos starrte er den Erleuchteten an.

Noch zwei Spoodies!

„Das ist Wahnsinn!“ flüsterte er. „Schlimmer noch - es ist Mord!“

Der Erleuchtete lächelte herablassend.

„Auf eines kannst du dich verlassen“, sagte er. „Uns liegt überhaupt nichts daran, daß deine Gesundheit leidet. Im Gegenteil: Wir werden alles tun, um dich am Leben zu erhalten.“

„Aber warum soll ich vier Spoodies tragen!“

„Weil du nur so eine Aussicht hast, gegen Doevelynk zu bestehen.“

„Jetzt verstehe ich gar nichts mehr“, murmelte Mallagan erschüttert.

„Dabei ist es ganz einfach“, erwiderte der Erleuchtete. „Doevelynk ist der Favorit dieser Lugosiade. Wenn irgend jemand fest damit rechnen darf, daß man ihn zur Teilnahme an dem Spiel auffordert, dann ist es der Tart. Doevelynk setzt damit einen Maßstab, an dem alle anderen Teilnehmer der Lugosiade gemessen werden. Du darfst nicht zu schlecht gegen ihn aussehen.“

„Und warum nicht?“

„Weil man dich sonst mit Sicherheit nicht nach Kran bringen wird.“

Surfo Mallagan stutzte, dann schüttelte er ärgerlich den Kopf.

„Ihr seid dumm“, erklärte er. „Kran ist also euer Ziel? Wahrscheinlich wollt ihr herausbekommen, was es mit dem Orakel auf sich hat, nicht wahr?“

„Ja.“

„Dann laßt mir meine beiden Spoodies - sie sind mir sowieso schon fast zu viel. Ich werde nach Kran gelangen, auf irgendeinem Weg.“

„Und dort für uns arbeiten?“

„Vielleicht.“

„Mach dir nichts vor - und vor allem: Versuche nicht, mir etwas vorzumachen. Du wirst dich uns niemals aus eigener Überzeugung anschließen, denn du bist in zu vielen Zweifeln gefangen, und daran wird sich auch nichts ändern.“

„Da könntest du recht haben. Eine Änderung ist besonders dann sehr unwahrscheinlich, wenn ihr uns weiterhin wie Gefangene behandelt. Warum habt ihr diesen Weg gewählt? Hättet ihr mich gebeten...“

„Unsinn!“ fiel der Krane ihm ins Wort. „Du hättest vielleicht wirklich zugesagt. Aber glaubst du denn, daß du der erste Spion bist, den wir nach Kran zu schicken versuchen? Viele von deinen Vorgängern waren überzeugte Anhänger der Bruderschaft. Sie hätten sich eher selbst getötet, als unsere Bruderschaft zu verraten oder ihren Auftrag nicht zu erfüllen. Aber sobald sie Kran erreichten, verstummten sie.“

Der Krane beugte sich vor und sah Surfo Mallagan durchdringend an.

„Du wirst deine Meinung nicht ändern. Wenn du dieses Gebäude verläßt, wirst du nur den brennenden Wunsch haben, in der Lugosiade zu bestehen. Und bei diesem Wunsch wird es bleiben. Niemand wird etwas daran ändern können, denn ein Wesen, das vier Spoodies trägt, ist durch nichts und niemanden zu beeinflussen.“

„Habt ihr das ausprobiert?“ fragte Mallagan, der sich wieder gefangen hatte.

„Selbstverständlich.“

„Und sind diese Wesen nach Kran gelangt?“

„Nein. Aber das liegt daran, daß sie den Verstand verloren haben und gestorben sind, ehe wir sie an ihr Ziel bringen konnten.“

„Reizende Aussichten!“

„Unsere Versuchsobjekte waren nicht gut genug. Du bist anders als sie.“

Der Krane drückte auf einen Knopf. Zwei Tarts kamen herein, packten Surfo Mallagan an den Armen und schleppten ihn davon, in einen Raum, in dem es seltsam roch. Mallagan wurde auf einem Tisch festgebunden, und dann erschienen zwei Prodheimer-Fenken und verabreichten ihm ein Mittel, das ihn schläfrig machte.

Eine monotone Stimme begann neben Mallagans rechtem Ohr zu murmeln. Sie sagte immer dasselbe.

„Du bist ein Mitglied der Bruderschaft. Du liebst die Bruderschaft. Du wirst jeden Befehl erfüllen, den die Bruderschaft dir gibt.“

Surfo Mallagan lächelte verächtlich.

„Du kannst das wiederholen, bis du schwarz bist“, murmelte er. „Damit wirst du bei mir nicht weit kommen.“

Dann schloß er die Augen und schlief ein.

Aber die Stimme sprach weiter, unaufhörlich, Stunde um Stunde. Die Prodheimer-Fenken pumpten Drogen in seinen Körper, bis er in einem fiebrigen Halbschlaf lag, und die Stimme redete immer noch. Sie sagte ihm, was er zu tun hatte, und krank und elend, wie er sich fühlte, begann er, ihr zuzuhören. Sie wurde weicher und freundlicher, tröstete ihn und machte ihm Versprechungen, und immer wieder sagte sie ihm, daß er zur Bruderschaft gehörte und dieser Organisation treu ergeben war.

Schließlich glaubte er das, was in sein Ohr gemurmelt wurde.

„Ja“, sagte er. „Ich gehöre zur Bruderschaft. Ich werde alles tun, was die Bruderschaft von mir verlangt.“

Die Stimme sagte ihm, daß er nun schlafen sollte, und Mallagan schloß gehorsam die Augen.

Als er wieder zu sich kam, fühlte er sich wie zerschlagen. Im ersten Augenblick wußte er nicht, wo er sich befand und was geschehen war. Aber als der Erleuchtete an sein Lager trat, kehrte die Erinnerung zurück.

„Nun?“ fragte der Erleuchtete lächelnd. „Wirst du deinen Auftrag erfüllen?“

Surfo Mallagan hatte sich noch einen Rest von seinem freien Willen bewahrt.

„Nein!“ stieß er hervor, aber im gleichen Augenblick erlosch auch dieser letzte Rest.

„Ich werde es tun“, sagte er.

Der Krane winkte. Ein Prodheimer-Fenke brachte zwei kleine Behälter herein, und dann setzten sie zwei Spoodies auf Mallagans Kopf. Von blindem Eifer erfüllt, bohrten die Symbionten sich durch den winzigen Schnitt, mit denen man ihnen den Weg erleichtert hatte, und vereinigten sich mit dem Doppel-Spoodie.

Diesmal stellte Mallagan sofort eine Wirkung fest. Er begriff schlagartig, daß die Anhänger der Bruderschaft ihn für sich konditioniert hatten und daß das gegen seinen Willen geschehen war. Er sah den Erleuchteten, der erwartungsvoll lächelte, und wollte sich auf ihn stürzen. Aber irgend etwas hinderte ihn daran und hielt ihn fest.

Voller Entsetzen erkannte Surfo Mallagan, daß sich die Befehle, die die monotone Stimme ihm erteilt hatte, tief in sein Gehirn gegraben hatten. Er war nicht fähig, Dinge zu tun, die die Stimme ihm verboten hatte.

Voller Sehnsucht dachte er an seine Freunde. Sie mußten ihm helfen, die Spoodies wieder loszuwerden. Es konnte nicht so schwierig sein, nicht hier, auf Couhrs, einem zivilisierten Planeten - aber gleichzeitig wußte er, daß er Scoutie und Brether nichts von den zusätzlichen Symbionten erzählen würde.

Surfo Mallagan versank in dumpfes Brüten. Er merkte nicht, daß der Erleuchtete die Zelle verließ. Er konnte nur noch an eines denken: daß er gegen seinen Willen für die Bruderschaft nach Kran gehen würde - wenn er nicht vorher den Verstand verlor.

ENDE