

**Nr. 1026**

## **DER FAVORIT**

*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 Krand-hor bekannt und auch nichts über die Betschiden, die ihre Herkunft von dem legendär ge-wordenen 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 halten sich die ehemaligen Jäger von Chircool auf Couhrs, dem Planeten der Spiele, auf. Dort nimmt die Lugosiade ihren Lauf, und einer der Betschiden beginnt eine besondere Rolle zu spielen, denn er wird DER FAVORIT ...

Die Hauptpersonen des Romans:

Surfo Mallagan - Der Betschide wird zum Favoriten der Lugosiade.

Brether Faddon und Scoutie - Mallagans Gefährten.

Cylam - Ein Meisterkämpfer wird übertölpelt.

Doevelnyk - Meister des Martha-Martha.

Gu - Der Herzog erscheint zur Eröffnung der Lugosiade.

1.

Couhrs-Yot war wie im Fieber, denn der Tag, an dem die fünfzigste Lugosiade eröffnet werden sollte, rückte immer näher. Diesmal aber überwog nicht die freudige Erwartung, ein aufregendes Spektakel beobachten zu können, sondern Nervosität und Unruhe breite-ten sich aus.

Der Grund dafür war einfach: Doevelnyk war entführt worden, der Favorit der Tarts, un-umstrittener König des Martha-Martha, das weit mehr als nur ein Spiel war. Mitten in ei-nem Super-Spiel gegen Hunderte von Gegnern zugleich, einer Martha-Martha-Orgie, wie es sie noch nie gegeben hatte, waren Angehörige der Bruderschaft zu Doevelnyk vorge-drungen und hatten ihn verschleppt. Die Tarts, von denen der Favorit umgeben gewesen war, reagierten viel zu langsam, weil sie sich auf ihr Spiel konzentrierten, statt an Doevel-nyks Sicherheit zu denken. Und die Wachen, die es in diesen Tagen überall in Couhrs-Yot gab, hatten offensichtlich geschlafen.

Seit diesem dreisten Überfall stand die Stadt kopf.

Die Lugosiade zählte zu den wichtigsten Ereignissen; die es im Herzogtum von Krand-hor gab. Abordnungen von allen bewohnten Planeten reisten nach Couhrs, und jede

1

Gruppe brachte ihren Favoriten mit. Der Überfall auf Doevelnyk war ein einmaliger Zwi-schenfall. Den Teilnehmern der Lugosiade und ihren Betreuern wurde plötzlich klar, daß möglicherweise auch sie in Gefahr waren. Wenigstens schien es ihnen so.

Cylam und Wyskynen wußten es besser.

Doevelnyk war nicht nur der Favorit der Tarts, sondern der Spiele schlechthin. Die

Bruderschaft hatte also nicht irgend jemanden verschleppt, sondern ausgerechnet den Mann, der die größten Chancen hatte, an dem Spiel, das der Lugosiade folgte, teilzunehmen. Abgesehen davon war nicht nur Doevelnyk verschwunden. Die Bruderschaft hatte außer-dem die drei Betschiden mitgenommen, die zum Zeitpunkt des Überfalls das gigantische Martha-Martha-Spiel beobachteten.

In Courhs-Yot maß man dem Verschwinden dieser drei Wesen reichlich wenig Bedeutung bei. Die Betschiden stammten von einem gerade erst entdeckten Planeten. Sie hatten keine Begleiter, die die Menge auf ihre Darbietungen aufmerksam machten, und für die Lugosiade war es sicher völlig unwichtig, ob die Betschiden teilnahmen oder nicht - auf dem Ednuk, bei dem Spiel, würde man ihnen gewiß nicht begegnen.

Auch zu diesem Punkt hätten Cylam und Wyskynen einiges sagen können, aber sie ließen es bleiben. Es hatte keinen Sinn, noch mehr Staub aufzuwirbeln. Das hieß jedoch nicht, daß sie die Hände in den Schoß legten, ganz im Gegenteil: Sie suchten mit großer Intensität nach den Entführten. Dabei lag ihnen Doevelnyk weniger am Herzen als die drei Betschiden.

Natürlich waren auch die Tarts auf der Suche, und die gesamte Schutzgarde von Couhr-Yot fahndete nach den Mitgliedern der Bruderschaft. Man hätte annehmen sollen, daß Cylam und Wyskynen sich unter diesen Umständen die Mühe hätten sparen können. Aber die beiden hatten auch zu diesem Punkt ihre eigene Meinung, von der sie sich nicht ab-Bringen ließen...

\*

Cylam, der Krane, war nahe daran, die Geduld zu verlieren, und das wollte bei ihm sehr viel bedeuten. Seit seiner Kindheit war er darauf trainiert worden, seine Emotionen im Zaum zu halten. Jetzt aber hatte er diesen verstockten Jungen vor sich, aus dem einfach nichts herauszubekommen war.

Rujum war am Tag zuvor bei ihm aufgetaucht, mit einem Empfehlungsschreiben von Nyrm, einem Marschbefehl nach Skand und einigen Zeugnissen ausgerüstet. Nyrm war eine direkte Nachkommin des legendären Herzogs Ludos. Sie genoß großes Ansehen, nicht nur auf Couhrs, sondern auch auf anderen Planeten. Wenn sie um etwas bat, dann war es besser, diese Bitte als einen Befehl zu betrachten. Und Nyrm bat in ihrem Schreiben darum, daß Cylam den Jungen unterrichtete. Nicht ohne Grund lag der Marschbefehl nach Skand ebenfalls vor, denn dorthin wollte der Krane sich nach der Lugosiade begeben. Und die Zeugnisse bewiesen, daß Rujum außergewöhnlich begabt war.

So war Cylam zu einem neuen Schüler gekommen.

Was das Empfehlungsschreiben und den Marschbefehl betraf, so wollte er sich vorerst kein Urteil erlauben. Bei den Zeugnissen dagegen war er sicher, daß es sich um Fälschungen handelte, um sehr gute Fälschungen allerdings. Diejenigen, die diese Dokumente angefertigt hatten, waren entweder nicht darauf gefaßt gewesen, daß Cylam Zeit haben würde, sich mit seinem Schüler näher zu befassen, oder sie schätzten den Kraneen völlig falsch ein. Auf jeden Fall hatte Rujum nicht die Leistung bringen können, die er den Zeugnissen nach hätten bringen müssen. Den Kraneen hätte das nicht weiter aufgereggt, denn an derartige Überraschungen war er gewöhnt. Er galt als der Mann, der die traditionellen Kampftechniken der Kraneen am besten beherrschte, der seit nunmehr sechs Jahren ungeschlagen aus jedem Kampf hervorgegangen war. Er hätte ein Volksheld sein

Seine freundschaftlichen Beziehungen zu vielen Nicht-Kranen waren einigen einflußreichen Leu-ten ein Dorn im Auge - und es gab genug andere, die auf mitunter sehr krummen Wegen versuchten, in Cylams Nähe vorzudringen. Der Junge hätte einer von diesen Fanatikern sein können - wenn er nicht Träger eines Doppel-Spoodies gewesen wäre.

Cylams Ausnahmestellung erlaubte es ihm, sich auf unauffällige Weise Unterlagen zu beschaffen, die andere nie zu sehen bekamen. Er hatte sich im Haus der Kämpfer einzurichten lassen, und er hatte gewußt, wer dort bis zur Beendigung der Lugosiade wohn-te, ehe er noch das Tor durchschritten hatte.

Gemessen an der Gesamtheit derer, die die Lugosiade erfolgreich beendeten und in das Spiel berufen wurden, bildeten die Bewohner des Hauses der Kämpfer eine Minderheit. Um in der Lugosiade zu bestehen, reichte es nicht, wenn man ein Schwert besonders geschickt handhaben konnte oder schnell mit den Fäusten war. Cylam hatten binnen wenigen Minuten herausgefunden, daß es auch diesmal keinen großen Favoriten gab, der aus dieser Umgebung kam. Es existierte jedoch ein unbekannter Faktor, und das waren die drei Betschiden. Diese Wesen gaben Rätsel auf. Wie sie zur Teilnahme an der Lugosiade gekommen waren, wußte man nicht. Ihre Laufbahn war höchst erstaunlich und in erster Linie von Fehlschlägen geprägt. Es schien ein Ding der Unmöglichkeit zu sein, die drei reibungslos in den Flottenbetrieb einzugliedern. Die Beurteilungen derer, die mit den drei Neulingen zu tun gehabt hatten, reichten von „genial“ bis „unmöglich“.

Rujum trug einen illegalen Doppel-Spoodie, und das bedeutete, daß er mit großer Wahrscheinlichkeit zur Bruderschaft gehörte. Cylam hätte den Jungen längst den Jägern vorstellen müssen, aber er war entschlossen, ihn solange bei sich zu behalten, bis er entweder die volle Wahrheit erfahren hatte oder gezwungen wurde, den Fall weiterzugeben.

„Du bist wegen der Betschiden hergekommen“, sagte er, wobei er sich gewaltsam zur Ruhe zu zwingen mußte. „Warum gibst du das nicht zu?“

Der Junge schwieg.

„Es gibt außer den drei Fremden niemanden in diesem Gebäude, für den sich die Bruderschaft sonst interessieren könnte“, fuhr Cylam fort. „Welchen Auftrag hattest du?“

Rujum sah nicht einmal auf. Er hockte vornübergebeugt in einem Sessel und starre den Fußboden an. Cylam hatte den Eindruck, daß der Junge ihm gar nicht zuhörte, sondern seltsamen Träumen nachhing.

Er sagte sich, daß es keinen Sinn hatte. Der Junge würde nicht antworten - selbst dann nicht, wenn Rujum den Eindruck gewinnen mußte, daß es um sein Leben ging. Die Bruderschaft hatte ihre Hände im Spiel, und sie verstand es, sich abzusichern.

Er stand auf und ging hinaus. Rujum schien es nicht einmal zu bemerken. Der Krane schloß die Tür ab und vergewisserte sich, daß dem Jungen kein Fluchtweg blieb. Er sah kurz in den Raum, in dem Wyskynen untergebracht war, aber der Prodheimer-Fenke war noch nicht zurück. Er hatte sich in der Stadt umsehen wollen, und das würde einige Zeit in Anspruch nehmen.

Cylam verließ das Haus der Kämpfer und rief einen Schweber herbei. Er wußte, wo er Nyrm finden konnte.

Wenig später stand er einem wuchtigen Tart gegenüber, der ihm zwar nur bis zur Brust reichte, dafür aber doppelt so breit wie der Krane war.

„Was willst du?“ fragte der Tart unfreundlich.

„Ich muß mit Nyrm reden“, erklärte Cylam und nannte seinen Namen. „Melde mich

bitte an.“

„Nyrm ist nicht zu sprechen!“ behauptete der Tart und trat zurück. Die Tür schloß sich automatisch, und sie tat das so schnell, daß ein lebendes Wesen keine Chance hatte, in das Gebäude zu gelangen. Cylam aber bewegte sich so schnell, daß der Tart nur einen dunklen Schatten sah. Ehe er es sich versah, stand der Krane ihm erneut gegenüber, und

3

als der Tart die Fäuste hob, um den unerwünschten Gast eigenhändig hinauszuwerfen, traf ihn ein Schlag, der ihn quer durch die Eingangshalle warf. Benommen starre er den Kranen an.

„Melde mich an!“ sagte der Krane unbewegt.

Der Tart rappelte sich ernüchtert auf.

„Du bist der Cylam?“ fragte er kleinlaut.

Der Krane lächelte.

„So etwas muß einem doch gesagt werden!“ murmelte der Tart nervös. „Warte einen Augenblick.“

Damit verschwand er in einem winzigen Raum. Cylam hörte ihn sprechen, dann erklang eine andere Stimme. Der Tart tauchte wieder auf und bedeutete ihm, daß er ihm folgen sollte.

Nyrm eilte dem Kranen entgegen, als sie das zweite Stockwerk erreichten. Sie war klein und zierlich - nach kranischen Maßstäben - und trug statt der üblichen Einheitskleidung einen weißen Hausanzug aus weichem Stoff, der sie noch schlanker erscheinen ließ.

„Ich will nicht gestört werden!“ sagte sie zu dem Tart, um sich dann dem Kranen zuzuwenden. Sie begrüßten sich auf die bei ihrem Volk übliche Weise, dann führte Nyrm den Gast in ein behaglich eingerichtetes Zimmer.

„Wie lange haben wir uns nicht gesehen?“ fragte sie mit leuchtenden Augen.

„Seit fünf Jahren“, erwiderte Cylam nüchtern.

„Mir kommt es viel länger vor. Ich wußte gar nicht, daß du auf Couhrs bist. Willst du dir die Lugosiade ansehen?“

„Ich werde daran teilnehmen“, sagte der Krane lächelnd.

Nyrm starrte ihn entgeistert an.

„Ich habe davon noch nichts gehört“, sagte sie schließlich. „Was soll das, Cylam? Hältst du es geheim - oder tun das andere für dich?“

„Beides. Aber das ist jetzt unwichtig.“

„Aber...“

„Es war nicht meine Entscheidung“, fiel Cylam ihr ins Wort. „Wir sollten nicht weiter darüber reden. Ich bin wegen eines Jungen hergekommen, der ein Empfehlungsschreiben vorzuweisen hatte. Er heißt Rujum. Erinnerst du dich an ihn?“

Nyrm stutzte.

„Oh ja“, sagte sie dann. „Ein Sohn von Tarnis. Ist etwas nicht in Ordnung?“

„Nein“, murmelte Cylam, während seine Gedanken sich überstürzten.

Tarnis war einer der drei Stadtverwalter von Couhrs-Yot. Cylam hatte ihn von einem sei-ner Besuche her als einen ruhigen, besonnenen Mann in Erinnerung, der weise und ge-recht über alles urteilte, was ihm vorgetragen wurde. Tarnis galt obendrein als Vertrauter der drei Herzöge.

„Hat Tarnis dich gebeten, das Schreiben zu verfassen?“ fragte er.

„Nein, das war Rujum selbst. Er verehrt dich und deine Ideen. Es war sein größter

Wunsch, dein Schüler zu werden. Als er erfuhr, daß ich dich kenne, hat er mich stunden-lang nach dir ausgefragt. Er ist sehr begabt.“

„Hast du ihn jemals kämpfen sehen?“

„Ja, mehrmals.“

„Würdest du gegen ihn antreten?“

„Ich hasse Niederlagen!“

Cylam sah die Kranin nachdenklich an. Nyrm beherrschte die alten Kampftechniken, die in der Praxis kaum noch zur Verwendung kamen, bis zum siebenten Grad. Rujum dage-gen war vier Stufen darunter steckengeblieben. Und noch etwas war seltsam: Tarnis war gewiß nicht der Mann, der seinen Jungen dazu erzog, daß er sich Artfremden gegenüber für etwas Besseres hielt.

4

Natürlich konnte der Doppel-Spoodie für die Veränderungen verantwortlich sein. So ein zweifacher Symbiont mochte Rujums Reaktionen beeinträchtigen, so daß er nicht mehr imstande war, einmal Gelerntes in die Tat umzusetzen, und er konnte den Charakter be-einflussen.

Cylam holte das Bild hervor, das er von dem Jungen gemacht hatte, und zeigte es Nyrm.

„Ist das Rujum?“ fragte er.

Sie sah das Bild lange an.

„Ja“, sagte sie schließlich.

„Bist du ganz sicher?“

„Nun“, sagte sie zögernd. „Er ist ein Junge, und du weißt, wie das mit solchen Bildern ist. Es könnte genauso gut ein anderer Krane in seinem Alter sein, der lediglich große Ähn-lichkeit mit dem Jungen hat. Aber du kannst dir leicht Gewißheit verschaffen. Er ist mal während der Jagd von einem Dodar angefallen worden. Das Tier hat ihm zwei Stiche ver-setzt, beide am rechten Oberschenkel. Die Narben müßten noch aufzufinden sein.“

Cylam nickte nachdenklich und stand auf.

„Mußt du schon wieder gehen?“ fragte Nyrm enttäuscht.

„Ich komme wieder, wenn du es möchtest“, versprach der Krane.

„Was ist eigentlich los? Stimmt mit Rujum etwas nicht?“

„Ich weiß es nicht. Aber ich werde es herausfinden. Tu mir einen Gefallen, Nyrm: Sprich nicht mit Tarnis darüber!“

Sie war nicht sehr angetan von dieser Bitte, aber schließlich versprach sie es ihm. Sie brachte ihn zur Tür, und unwillkürlich sah er sich nach dem Tart um. Der Wächter ließ sich nicht blicken.

„Er ist selbst schuld daran“, bemerkte Nyrm, die seine Blicke richtig deutete. „Er schießt häufig über das Ziel hinaus. Außerdem sind die Tarts jetzt alle sehr nervös. Ich kann es verstehen.“

„Ich auch“, murmelte Cylam. „Sage ihm, daß es mir leid tut.“

Als er wieder im Schweber saß, spürte er plötzlich eine starke Unruhe in sich aufkommen. Er hatte gelernt, solche Gefühle ernstzunehmen. Er beschleunigte und raste mit Höchstgeschwindigkeit zurück zum Haus der Kämpfer.

Die Tür zu dem Zimmer, in dem er den Jungen zurückgelassen hatte, stand offen. Rujum kauerte auf dem Boden und lächelte töricht. Auf seinem Kopf klebte ein Stückchen Verbandstoff.

Cylam brauchte nicht erst nachzusehen, um zu wissen, was geschehen war: Man

hatte den Doppel-Spoodie entfernt. Natürlich konnte sich das nicht so schnell auf den Verstand des Jungen auswirken. Darum hatte man mit einer Droge nachgeholfen.

Der Krane schluckte den Fluch hinunter, der sich ihm auf die Lippen drängte. Er befahl dem Jungen, sich aufs Bett zu legen und vorher die Oberkleidung auszuziehen. Dann untersuchte er Rujums rechten Schenkel und fand an zwei Stellen ein paar weiße Haare. Als er das Fell auseinander blies, sah er auch die Narben. Erst da war er sicher, daß er wirk-lich Tarnis' Sohn vor sich hatte.

Er fragte sich verzweifelt, wie er dem Stadtverwalter die bittere Wahrheit beibringen soll-te. Es war sehr unwahrscheinlich, daß Rujum jemals wieder zu einem normalen Kranen wurde, auch wenn man ihm einen neuen Spoodie gab.

Cylam ballte in ohnmächtiger Wut die Fäuste und wünschte, er hätte die vor sich, die für Rujums Schicksal verantwortlich waren. Es konnte sich nur um Anhänger der Bruderschaft handeln. Wenn diese Leute sich derart widerwärtiger Methoden bedienten, dann hatten sie Großes im Sinn. Aber was planten sie? Und welche Rolle hatte Rujum in ihrem Plan spielen sollen? Der Krane zerbrach sich darüber den Kopf, bis Wyskynen ihn aus seinen Grübeleien aufschreckte.

5

2.

Sie führten Rujum zu einem Schweber. Der Junge ließ alles widerstandslos mit sich geschehen. Er war friedlich wie ein kleines Kind.

Während sie zu Tarnis unterwegs waren, berichtete Wyskynen, was er in der Stadt erfahren hatte.

„Sie sind alle restlos durcheinander“, sagte der Prodheimer-Fenke. „Bei den Tarts braut sich allmählich etwas zusammen. Sie haben den Schock jetzt halbwegs überwunden und fangen an, an Rache zu denken. Sie wissen nur noch nicht recht, an wem sie ihre Wut austoben sollen. Die anderen Abordnungen reagieren unterschiedlich. Einige geben sich gelassen. Sie meinen, daß es sich um einen Streich handelte, der allein gegen die Tarts gerichtet war. Es gibt sogar ein Gerücht, wonach Doevelnyk von Leuten aus seinem eige-nen Volk entführt worden ist. Man munkelt von einem Rivalen, dem Doevelnyks Martha-Martha-Demonstration nicht gefallen hat.“

„So ein Unsinn!“ murmelte Cylam. „Die Tarts verehren diesen Mann. Jedes seiner Spiele wird von Millionen von Tarts nachvollzogen. Selbst wenn es einen ernsthaften Rivalen gäbe, könnte der unmöglich hinter dieser Entführung stecken. Es muß schließlich eine ganze Horde gewesen sein, die da in Doevelnyks Palast eingedrungen ist. So viele treue Anhänger, die ein so schmutziges Spiel mitmachen, könnte kein Tart um sich versammeln - nicht wenn es um den Meisterspieler geht. Was ist mit der Bruderschaft?“

„Oh, was diesen Verein betrifft, so ist ein besonders phantastisches Gerücht im Umlauf. Es heißt, die Bruderschaft hätte einen eigenen Kandidaten für die Lugosiade eingeschleust, einen Kandidaten mit vier Spoodies!“

Cylam war so überrascht, daß er fast von der Hochstraße abgekommen wäre. Geistes-gegenwärtig schaltete er die automatische Steuerung ein.

„Es freut mich, dich auch einmal aus der Fassung gebracht zu haben“, bemerkte Wyskynen spöttisch.

„Vier Spoodies!“ wiederholte der Krane. „Aber das ist...“

„Unmöglich“, ergänzte Wyskynen trocken. „Jedenfalls sagt man das.“

„Es ist eine Tatsache, die sich jederzeit beweisen läßt“, widersprach Cylam ärgerlich. „Schon zwei Spoodies sind so gefährlich, daß es bei Strafe verboten ist, einen

doppelten Symbionten zu tragen.“

„Trotzdem gibt es Leute, die Doppel-Spoodies haben - und das vielfach ganz offiziell.“

„Es sind nur wenige“, erwiderte Cylam verbissen. „Und es handelt sich ausschließlich um starke Persönlichkeiten, die es verkaufen können. Niemand käme auf die Idee, sich noch einen dritten Spoodie einzusetzen.“

„Wirklich nicht?“ fragte Wyskynen spöttisch. „Ich habe bei meinem Volk Gerüchte gehört...“

„Es hat Versuche gegeben“, gab Cylam widerwillig zu. „Die Vorstellung, die Fähigkeiten bestimmter Personen noch weiter steigern zu können, war zu verlockend. Aber es ist nichts daraus geworden.“

„Warum nicht?“

Cylam ließ sich Zeit mit der Antwort. Dem Prodheimer-Fenken wurde plötzlich bewußt, daß er seinen kranischen, Freund mit solchen Fragen in arge Verlegenheit bringen moch-te. Aber ehe er eine entsprechende Bemerkung machen konnte, antwortete Cylam be-reits.

„Es gibt keinen Grund, warum du es nicht wissen solltest“, sagte er langsam. „Ja, es hat solche dreifachen Spoodies gegeben, und es ist auch tatsächlich zu einer weiteren Steigerung der individuellen Fähigkeiten gekommen. Nur konnten die Betroffenen damit leider nicht viel anfangen.“

6

„Sie haben den Verstand verloren, nicht wahr?“ fragte Wyskynen, als Cylam zögerte, weiterzusprechen.

„Das kam auch vor“, antwortete der Krane nachdenklich. „Aber es wäre nicht das Schlimmste gewesen. Nein sie verloren auf andere Weise die Kontrolle über sich. Es schien, als wären sie zu Sklaven und Opfern der Spoodies geworden.“

Wyskynen war so betroffen, daß er nicht einmal mehr nach Einzelheiten fragte - und das bedeutete viel bei einem Prodheimer-Fenken.

„Jetzt weißt du, warum es so streng verboten ist, sich auf eigene Faust einen Doppel-Spoodie zu besorgen!“ sagte Cylam leise. „Man befürchtet, daß bei Wesen mit geringeren geistigen Fähigkeiten und weniger starkem Charakter schon zwei Spoodies ausreichen könnten, um diesen Effekt herbeizuführen. Es ist zwar unwahrscheinlich, daß das geschieht, aber das Risiko ist viel zu hoch, als daß man derlei Experimente erlauben dürfte.“

Wyskynen fuhr sich unwillkürlich mit einer Hand über die Stelle, an der sein eigener Spoodie unter seiner Haut saß.

„Ich habe nicht gewußt, daß die Dinger so gefährlich sein können“, murmelte er.

„Hast du noch mehr Gerüchte gehört?“ lenkte Cylam ab.

„Nichts von Bedeutung. Ein paar hohe Tarts verlangen, daß die ganze Lugosiade abgeblasen werden soll, wenn es nicht gelingt, Doevelnyk rechtzeitig wieder herbeizuschaffen, aber sie werden sich damit nicht durchsetzen können.“

„Das ist zu hoffen. Da vorne wohnt Tarnis.“

„Mir graut vor diesem Besuch“, gestand Wyskynen.

„Mir auch“, erwiderte Cylam trocken. „Du kannst im Schweber bleiben, wenn dir das lie-ber ist.“

Aber Wyskynen nahm dieses Angebot natürlich nicht an.

Zum Glück waren Tarnis und Yrgana sehr vernünftige Eltern, die bereit waren, die Angelegenheit mit der gebotenen Ruhe zu betrachten. Natürlich war ihr Schmerz groß, aber sie sagten sich, daß es noch schlimmer hätte kommen können. Sie waren sicher,

daß Rujum ohne eigenes Verschulden ein Opfer der Bruderschaft geworden war. Der Junge hatte niemals Verbindungen zu dieser Organisation aufgenommen. Er war zwei Tage vor Cy-lams Ankunft zu seinem Lehrer, einem Kranen namens Banmyrt, gegangen, um sich dort auf die Begegnung mit seinem künftigen Lehrmeister vorzubereiten. Cylam kannte Ban-myrt und war bereit, für ihn die Hand ins Feuer zu legen. Ein Anruf ergab, daß Rujum nicht bei seinem Lehrer eingetroffen war. Er hatte sich aber mit Banmyrt in Verbindung gesetzt und erklärt, daß er sich für eine andere Art der Vorbereitung entschieden hätte: Er wollte die beiden Tage in den Bergen verbringen und dort versuchen, sich über sich selbst und seine Wünsche mehr Klarheit zu verschaffen. Banmyrt begrüßte diesen Entschluß seines Schülers, denn Rujum war in einem Alter, in dem junge Kranen sich ihrer wahren Ziele und Erwartungen bewußt werden sollten.

Es ließ sich im nachhinein nicht feststellen, ob Rujum erst nach diesem Gespräch der Bruderschaft in die Hände gefallen war, oder ob schon der Anruf unter Zwang erfolgt war. Auf jeden Fall hatte man aber den Jungen zu einem Zeitpunkt eingefangen, als eigentlich noch niemand etwas von den weiteren Ereignissen ahnen konnte.

„Es sei denn, wir hatten einen Spion der Bruderschaft an Bord“, überlegte Cylam. „Aber ich frage mich, wie dieser Spion schon so früh mitbekommen haben sollte, daß ich mich der Betschiden annehmen würde!“

„Betschiden?“ fragte Tarnis überrascht. „Was haben die damit zu tun?“

„Sie sind immerhin ebenfalls entführt worden.“

Tarnis lachte zornig auf.

„Ich kann dich eines Besseren belehren!“ knurrte er. „Paß auf!“

Er schaltete ein Bildgerät ein, und Cylam und Wyskynen sahen zum erstenmal, was sich in Doevelnyks Palast abgespielt hatte.

7

„Eine Kamera haben die Verbrecher übersehen“, erklärte Tarnis. „Die anderen wurden ausgeschaltet, das Bildmaterial wurde unbrauchbar gemacht.“

„Weshalb sind diese Aufnahmen nicht an die Öffentlichkeit gelangt?“

„Darum!“ sagte Tarnis hart und deutete auf den Schirm.

Einer der Vermummten, die bei Doevelnyk eingedrungen waren, streifte seine Kapuze zurück. Der Kopf eines Kranen wurde sichtbar.

„Es gäbe nur noch mehr Ärger“, behauptete Tarnis. „Die Tarts sind schon aufgebracht genug. Sie brauchen nicht auch noch zu erfahren, daß Kranen an diesem Spektakel beteiligt waren. Dort sind die Betschiden.“

Cylam beobachtete, wie der Krane geradewegs auf die drei Freunde zuging. Er sagte etwas zu ihnen, was man aber in der Aufnahme nicht verstehen könnte. Die Betschiden schienen zu zögern. Dann aber folgten sie dem Kranen und verließen den Saal.

„Sie sind freiwillig mitgegangen!“ betonte Tarnis. „Es ist erwiesen, daß sie bereits Kontakt mit der Bruderschaft hatten. Es ist gewiß kein Zufall, daß der Überfall ausgerechnet zu dem Zeitpunkt erfolgte, als die Betschiden bei Doevelnyk waren.“

„Davon gehen wir auch aus“, murmelte Cylam nachdenklich. „Wenn auch aus ganz anderen Gründen.“

Er hätte zu gerne gewußt, was der Krane zu den dreien gesagt hatte. Leider war der Aufnahmewinkel denkbar ungünstig. Man konnte sehen, daß der Mann sprach, aber es bestand keine Chance, die einzelnen Laute anhand der Mundbewegungen zu rekonstruieren.

„Ich bin überzeugt davon, daß sie nichts damit zu tun haben“, sagte Cylam. „Die Bet-

schiden sind nur Opfer.“

„Aber warum hat man sie überhaupt mitgenommen?“

Cylam hob ratlos die Hände.

„Ich weiß es nicht“, gestand er. „Ich habe keine Ahnung, wie das alles zusammenpaßt. Ich bin nur sicher, daß Rujum wegen der Betschiden in das Haus der Kämpfer eingeschleust werden sollte. Es wäre zu auffällig gewesen, wenn man jemanden geschickt hätte, der sich direkt für die Fremden interessierte. Darum nutzte man den Umstand aus, daß Rujum ohnehin zu mir wollte.“

Tarnis und Yrgana gaben das Rätselraten glücklicherweise bald auf. Cylam wollte sich nicht zu abrupt von ihnen verabschieden, um sie nicht zu kränken, und so war er froh, als sie von sich aus die Unterhaltung beendeten.

„Wenn du mich fragst“, sagte Wyskynen nachdenklich, als sie wieder im Schweber saßen, „dann ist der Doppel-Spoodie der Schlüssel zum Geheimnis - oder besser: Die Doppel-Spoodies, denn wir haben ja zwei davon. Den einen trägt Mallagan, den anderen brachte Rujum mit. Fällt dir nichts auf?“

„Du denkst natürlich an dieses Gerücht.“

„Woran sonst? Zwei und zwei sind vier - die Sache ist doch ganz einfach.“

„Zu einfach, Wyskynen! Eine solche Operation hätte man im Haus der Kämpfer niemals durchführen können - noch dazu unbemerkt. Abgesehen davon wäre es damit nicht getan gewesen. Mallagan kann nur dann von Nutzen für die Bruderschaft sein, wenn es gelingt, ihn für die Ziele dieser Organisation zu gewinnen.“

„Und wenn das gar nicht mehr nötig ist?“

„Unsinn! Er hat ein bißchen mit diesen Leuten geliebäugelt, das ist alles. Außerdem solltest du nicht vergessen, daß es sich nur um ein Gerücht handelt. Ich kann mir nicht vorstellen, daß die Leute von der Bruderschaft verrückt genug sind, um einen solchen Versuch zu wagen. Sie könnten niemals sicher sein, daß Mallagan für sie arbeitet. Es ist schwer genug, den Träger eines Doppel-Spoodies zu beeinflussen - bei vier Symbionten wäre es endgültig unmöglich.“

„Auch für die Bruderschaft?“

8

„Ja. Und jetzt Schluß mit diesen Theorien. Es muß doch herauszubekommen sein, wo diese Brüder sich versteckt halten. Wir haben schließlich nicht mehr viel Zeit!“

Aber so intensiv sie auch suchten, sie fanden keine Spur, die zum Schlupfwinkel der Entführer geführt hätte.

Und dann, vier Tage nach der Entführung Doevelnyks, landete Herzog Gu auf dem Raumhafen von Couhrs-Yot.

3.

Man hatte für die KRANOS I genügend Raum geschaffen und Absperrungen errichtet, die verhindern sollten, daß die falschen Leute dem herzoglichen Schiff zu nahe kamen. Dadurch konnte man das Schiff in seiner vollen, befreudlichen Pracht bewundern.

Die KRANOS I war nicht weiß, wie alle anderen kranischen Schiffe, sondern bunt bemalt. Über der Hauptschleuse war in großen Lettern der Name ihres Besitzers angebracht. Als diese Schleuse sich öffnete, sahen die Schaulustigen, die sich in großer Zahl eingefunden hatten, buntgekleidete Wächter, die ein farbenprächtiges Spalier bildeten.

Die Wächter entstammten verschiedenen Völkern. Gemeinsam war ihnen - rein äußerlich - nur, daß sie Phantasieuniformen anstelle der braunen Einheitskleidung trugen. Zu diesen Uniformen gehörten Mützen mit wehenden Bändern und flatternde Umhänge sowie anderer Tand, und diese Aufmachung wirkte auf viele Zuschauer eher belustigend

als eindrucksvoll. Man konnte sich nicht recht vorstellen, wie diese Leute kämpfen sollten, wenn sie von so unzweckmäßiger Kleidung behindert wurden.

Als die Wachen Aufstellung genommen hatten, erschien der Herzog selbst, und für jene, die einen solchen Auftritt noch nie gesehen hatten, war damit die Sensation komplett.

Herzog Gu war für einen Kranen sehr klein geraten. Dafür neigte er sehr zu körperlicher Fülle, und das bunte, phantasievolle Gewand, in das er sich gehüllt hatte, unterstrich die-se Tatsache noch.

Watschelnd kam Gu die Rampe herunter. Die drei Stadtverwalter - Tarnis, Hargamäis und Marnz - erwarteten und begrüßten ihn. Herzog Gu lächelte huldvoll in die Kameras, wobei er mit seinem schlaffen Gesicht und den trüben Augen einen eher unglücklichen, leidenden Eindruck hinterließ.

Trotz allem jubelte die Menge ihm zu. Er war der Schirmherr der fünfzigsten Lugosiade, und er war einer der drei Herzöge von Kran, also einer der wichtigsten Männer, die es in diesem Sternenreich gab. So mancher fragte sich allerdings, ob Gu überhaupt imstande war, diese schwere Bürde zu tragen.

Der Begrüßung folgte unausweichlich die Einladung, eine festliche Mahlzeit im Verwaltungsgebäude von Couhrs-Yot einzunehmen, und Herzog Gu geruhte diese anzunehmen. Es blieb ihm auch gar nichts übrig, denn man hätte es ihm sehr übelgenommen, wenn er sich nicht an die Spielregeln gehalten hätte.

Ein offener Schweber stand bereit. Gu stieg ein, und erst in diesem Augenblick bemerk-ten viele der Zuschauer den seltsamen Begleiter des Herzogs: Eine zweieinhalf Meter lange und dreißig Zentimeter dicke, blau leuchtende Stange mit verschiedenen Öffnungen und einigen Tentakeln und Fühlern. Dieses Ding erweckte einen unheimlichen Eindruck, und einige von denen, die zuvor über Herzog Gu geschmunzelt hatten, schauderten un-willkürlich.

Die Stange schwebte einen Meter hinter Gu, und sie tat das auch dann noch, als das Fahrzeug anfuhr. Der Herzog stand noch, und die ihn umgebenden Stadtverwalter fühlten sich daher gemüßigt, ebenfalls stehenzubleiben, bis Gu sie schließlich bat, sich zu setzen. Bei seiner Statur überragte er die drei anderen Kranen im Stehen nur um wenige Zentime-ter. Hätte er gesessen, so wäre er womöglich völlig übersehen worden. Folgerichtig ka-men die Zuschauer zu dem Schluß, daß Gu die Strapaze, die ganze Fahrt bis zum Ver-

9

waltungsgebäude stehend mitzumachen, nur auf sich nahm, um mehr Aufmerksamkeit auf sich zu lenken.

War dieses Verhalten während der Fahrt noch für jedermann verständlich, so nahm GUS Manie während des Festessens absurde Formen an. Denn er stand auch dort. Für die Kranen, die nichts mehr liebten als ein ausgedehntes, geruhsames Mahl, mußte es geradezu eine Qual sein, den Herzog so zu sehen. Allerdings zeigte es sich, daß Gu, was das Essen anging, es mit jedem anderen Kranen aufzunehmen vermochte.

\*

Für den Herzog selbst bot sich die Situation etwas anders dar. Er hätte liebend gerne an der Tafel Platz genommen und auch die Fahrt über gesessen - aber er konnte es nicht. In der KRONOS I verfügte er über die garantiert weichsten Sessel und Kissen, die es im ganzen Herzogtum gab, und doch verbrachte er auch dort die meiste Zeit stehend oder liegend. Er hatte nämlich Hämorrhoiden, die ihm beim Sitzen fürchterliche Schmerzen bereiteten. Niemand wußte das, und er hatte auch nicht die Absicht, es

irgend jemandem zu verraten. Im übrigen paßte sein aus dieser Krankheit resultierendes Verhalten hervor-ragend zu der Maske, hinter der Gu sich verbarg.

Im Augenblick gab er sich jovial und ein wenig dümmlich. Während er wählerisch am Braten herumzupfte, der übrigens ganz vorzüglich war, plauderte er mit seinen Nachbarn über Krankheiten, Familienangelegenheiten und ähnliche, nichtige Dinge. Wer ihn in die-sem Augenblick beobachtete, dem kamen unweigerlich Zweifel an der Weisheit des Ora-kels und der Bedeutung der Herzöge. Gu wußte das und förderte solche Fehlschlüsse bei jeder Gelegenheit.

In Wirklichkeit aber entging seinen trüben Augen nichts, und seine scharfen Ohren fingen Bemerkungen auf, die nicht für ihn bestimmt waren.

Da war Tarnis, der einen bedrückten Eindruck machte. Gu war überzeugt davon, daß Tarnis Probleme hatte, sehr ernsthafte Probleme sogar.

Noch größere Probleme hatte Grofler, der Chef der Schutzgarde. Der Krane war so ner-vös, daß ihm fast das Fleisch aus den Fingern fiel, wenn Gu ihn nur ansah. Zwei Plätze weiter hockte Murd, ein Prodheimer-Fenke, winzig und unglücklich zwischen dem Lysker Bardys, der die Raumhafenbehörde leitete, und dem Tart Op, der Groflers Stellvertreter war. Der einzige in dieser Gruppe, der einigermaßen gelassen wirkte, war Bardys. Murd und Op waren genauso nervös wie Grofler und darüber hinaus sehr gereizt. Es schien, als wären sie sich am liebsten gegenseitig an die Kehle gegangen.

Je länger Gu in dieser Runde weilte, desto deutlicher wurde für ihn spürbar, daß auch alle anderen von Nervosität und Reizbarkeit beherrscht wurden. Außer dem Herzog selbst schien niemand dieses Festessen genießen zu können. Das aber deutete darauf hin, daß es sich nicht um eine der üblichen Quereien handelte. Es mußte etwas Großes sein, et-was, das ganz Couhrs-Yot betraf, und zweifellos hing es mit der Lugosiade zusammen.

Herzog Gu sah sich nach Fischer um. Der Roboter schwebte wie üblich hinter ihm. Nie-mand wußte, woher dieser Automat kam und wer ihn gebaut hatte.

„Paß gut auf!“ sagte Gu zu Fischer.

Der Roboter antwortete nicht, wie üblich, und er rührte sich auch nicht von der Stelle. Aber die Teilnehmer an dieser Tafelrunde wurden prompt um noch einige Grade nervöser.

Herzog Gu war sicher, daß sich bald jemand verplappern würde. Er trieb dieses Spiel nicht zum erstenmal und hatte es zu großer Meisterschaft darin gebracht.

Er fixierte immer häufiger den Prodheimer-Fenken, und Murd wurde ganz zappelig unter diesen Blicken. Er war für alle kulturellen Ereignisse zuständig und daher auch für die Lu-gosiade verantwortlich.

10

Gu lenkte das Gespräch auf Wettkämpfe aller Art und gab eine Geschichte zum besten, die sich tatsächlich zugetragen hatte. Es ging um einen Wettkampf, der zu einem ähnlich großen Ereignis wie die Lugosiade hatte werden sollen, dann aber wegen einer Nachläs-sigkeit der Veranstalter in einem Fiasko endete.

Der Herzog verstand sich darauf, solche Geschichten zu erzählen. Normalerweise bogen sich seine Zuhörer vor Lachen - diesmal jedoch erfolgte nur eine sehr gedämpfte Re-aktion, die noch dazu unecht war, wie Gu sofort erkannte.

Er tat, als hätte er nichts bemerkt, und wandte sich nun direkt an den armen Murd.

„So etwas kann uns natürlich nicht passieren“, bemerkte er und zwinkerte dem Prodheimer-Fenken vertraulich zu.

„Natürlich nicht!“ versicherte Murd hastig.

Gu behielt ihn weiter im Auge. Murd rieb sich nervös die bepelzten Unterarme. Er bemerkte die Blicke des Herzog und zog die Hände hastig zurück - an ihren Innenflächen hafteten Dutzende von hellblauen Haaren. Dem Prodheimer-Fenken stand im übertragenen Sinn der kalte Angstschweiß auf der Stirn. Und genau in diesem Augenblick fing Herzog Gu eine Bemerkung auf, die ihn dazu veranlaßte, das Spiel abzubrechen.

Irgend jemand machte eine Bemerkung über die Bruderschaft.

Mehr war gar nicht nötig. Herzog Gu ließ noch ein wenig Zeit verstreichen, dann hob er die Tafel auf. Aus einem Nebenraum kamen seine Leibärzte und seine charmanten Rei-sebegleiterinnen, und den Tafelgästen bot sich ein erheiterndes Bild, das jedoch die wenigen von ihnen in diesem Augenblick zu schätzen wußten. Herzog Gu bekam nämlich, sobald er seine Leibärzte erblickte, sofort einen heftigen Schluckauf, und das hatte gera-dezu bizarre Folgen. Während die Ärzte ihn beklopften und betasteten und ihre Finger gegen alle nur denkbaren „Nervenknoten“ drückten, was den Schluckauf auf der Stelle beseitigen sollte, es jedoch nicht tat, probierten seine reizenden Favoritinnen konsequent alle Hausmittel und Patentrezepte an Gu aus. Die eine erschreckte ihn, die andere hielt ihm die Nase zu, und als er nach Luft schnappte, schob ihm die dritte liebevoll ein Stück Fleisch in den Mund, das beim nächsten „Hick“ wieder zum Vorschein kam.

Als der Schluckauf endlich aufhörte, hätte niemand sagen können, ob dieses Ende auf natürliche Weise entstanden war oder ob man es tatsächlich auf die Heilkünste der Leibärzte oder die Kenntnisse der jungen Kraninnen zurückzuführen hatte. Gu jedenfalls war so erschöpft, daß er sich hinlegen mußte. Eine Trage wurde herbeieordert, vier stämmige Tarts halfen mit, als man den zwar kleinen, aber schwergewichtigen Herzog auf das tragbare Lager hievte. Kaum aber war er darauf gebettet, da sprang er auch schon Wie-der herunter und erklärte würdevoll, daß er nicht auf so schmähliche Weise das Verwaltungsgebäude zu verlassen gedenke. Nun redeten alle auf ihn ein, sowohl die Leibärzte, als auch die Favoritinnen und die Tarts, und unter diesem unaufhörlichen Geschwätz verließen Gu und sein Gefolge den Saal.

Niemand hörte, wie der Herzog denen, die anscheinend besonders heftig auf ihn einredeten, eine ganze Reihe von Befehlen erteilte.

„Seht euch in der Stadt um“, sagte er zu ihnen. „Etwas stimmt hier nicht. Kümmert euch um die Stadtverwalter. Zum mindest bei Tarnis ist etwas nicht in Ordnung. Grofler hat Prob-leme. Findet heraus, worin sie bestehen. Dasselbe gilt für Murd und Op. Stellt fest, warum Ylsga nicht an dem Essen teilgenommen hat.“

Zehn seiner Begleiter gaben durch unauffällige Zeichen zu verstehen, welche dieser Aufträge sie übernehmen würden. Noch bevor Herzog Gu mit seinem Gefolge den Ausgang erreichte, hatten einige der „Leibärzte“ und „Favoritinnen“ sich still und heimlich entfernt.

\*

11

Cylam und Wyskynen hatten die Ankunft des Herzogs aus der Ferne verfolgt und sich dann in ein Lokal zurückgezogen, um alles Weitere abzuwarten. Sie wußten, daß das Essen geraume Zeit dauern würde, und nutzten die Zeit, um sich auch weiterhin umzuhören, aber es kam nicht viel dabei heraus, außer daß die Anwesenheit Herzog GUS die Wogen der Erregung ein wenig glättete. Diejenigen, die sich von Gu ein mittleres Wunder erhoff-ten, waren allerdings weit in der Minderzahl. Die meisten hatten sich allein durch den spektakulären Auftritt des Herzogs ablenken lassen.

Nach einiger Zeit betrat eine Kranin das Lokal. Sie sah sich kurz um und ging dann

ziel-sicher auf Cylam und Wyskynen zu. Sie betrachtete die beiden prüfend und legte dann eine rote Karte auf den Tisch.

„Rundfahrt zu den Austragungsstätten der Lugosiade?“ fragte Cylam scheinbar gelang-weilt.

Die Kranin gab mit einer Geste ihre Zustimmung bekannt.

„Fünf Jords, vor Antritt der Fahrt zahlbar!“ behauptete Wyskynen frech.

„Mein Kommandant sagte mir, es wäre kostenlos!“ entgegnete die Kranin scharf.

„Huch!“ machte Wyskynen und verschwand mit einem Satz unter dem Tisch.

„Er meint es nicht so“, versicherte Cylam und steckte die Karte ein. „Komm, wir haben einen Schweber draußen stehen.“

Niemand achtete auf sie, als sie zu dritt das Lokal verließen. Gespräche wie diese fanden zu jedem beliebigen Zeitpunkt an jedem nur denkbaren Ort statt, besonders aber in Couhrs-Yot.

Der Schweber stand einige Schritte entfernt. Sie mußten an Gruppen von diskutierenden Wesen unterschiedlichster Herkunft vorbei. Die Fremden unterhielten sich ungeniert über die Lugosiade, die Entführung Doevelnyks und die Frage, ob die Spiele tatsächlich statt-finden würden oder nicht. Cylam beobachtete die Kranin und war froh, daß sie kein allzu offensichtliches Interesse für all diese Bemerkungen zeigte.

„Jurtus-Me“, sagte er, als der Schweber sich bereits in Bewegung gesetzt hatte. „Ich bin erstaunt, daß du selbst kommst.“

„Wir messen den Dingen, die auf Couhrs-Yot vorgehen, einige Bedeutung bei“, erwider-te die Kranin gelassen.

„Das glaube ich gerne“, versetzte Cylam lächelnd. „Und ich bin überzeugt davon, daß ihr Dutzende von Vertrauten in Couhrs-Yot zu sitzen habt.“

„Sie werden ebenfalls befragt werden“, versicherte Jurtus-Me. „Was geht hier vor?“

Cylam steuerte den Schweber auf eine der Hochstraßen und schaltete den Automaten ein. Dann berichtete er in nüchternen Worten, was sich bisher zugetragen hatte.

Jurtus-Me hörte aufmerksam zu. Sie galt offiziell als eine der drei bedeutendsten Leibärzte Herzog GUS. Nur wenige wußten, daß sie, genau wie die anderen Ärzte und Favori-tinnen, eine mit allen Wassern gewaschene Agentin des Herzogtums war und zu den engsten Vertrauten des Herzogs gehörte.

Dieser Kranin hatte Cylam es zu verdanken, daß die MARSAGAN ihn nach Couhrs-Yot mitgenommen hatte. Jurtus-Me war es auch gewesen, die ihn gebeten hatte, ein Auge auf die drei Betschiden zu haben.

Es war nicht das erstemal, daß er eine solche Aufgabe übernommen hatte. Er kam überrall im Herzogtum herum, obwohl er offiziell nicht der Flotte angehörte. Für eine ganze Anzahl wichtiger Kranen waren Leute wie Cylam reine Nostalgie, die Verkörperung einer Vergangenheit, die man fast schon vergessen hatte. Für andere war er ein Narr - aber ob nun das eine oder das andere zutraf: Diesem Mann gegenüber waren sie alle mitunter weniger vorsichtig in ihren Äußerungen. Die einen ließen sich von wehmütigen Erinnerun-gen zu Aussagen verleiten, die sie keinem ihrer Freunde gegenüber gemacht hätten, und die anderen sahen in Cylam einen geistig unterbelichteten Schläger, der feine Andeutun-

12

gen und Wortspiele ohnehin nicht verstand. Nicht zuletzt aber fühlten sich Nicht-Kranen zu ihm hingezogen.

Es gab auch am Herzogtum von Krandhor Verräter - solche, die sich freiwillig gegen die bestehende Ordnung wandten, und solche, die aus einem Zwang heraus handelten.

Es gab liederliche Beamte und bestechliche Stadtverwalter, Leute, die Waren veruntreuten und andere, die auf Kosten der Allgemeinheit zu Reichtum kommen wollten. Vor allem aber gab es die Bruderschaft, und Cylam hatte schon des öfteren mitgeholfen, Stützpunkt-te dieser Organisation aufzuspüren und auszuheben. Er tat das nicht aus Gewinnsucht, sondern weil er an die Idee des Herzogtums glaubte, an die Idee, ein Sternenreich zu schaffen, das eine Insel des Friedens war. Die Kranen waren sich selbst nicht restlos klar darüber, was ihre Bestimmung war. Diese eine Idee aber war unter ihnen weit verbreitet, wenn es auch nicht allzu viele gab, die sich rückhaltlos dafür eingesetzt hätten.

An all das mußte Jurtus-Me denken, als Cylam von der Entführung Doevelnyks und dem Verschwinden der drei Betschiden berichtete. Den Kranen schmerzte es, sein Versagen eingestehen zu müssen, und Jurtus-Me verstand das.

„Ihr habt den Stützpunkt der Bruderschaft nicht gefunden?“ vergewisserte sie sich.

„Nein“, gestand Cylam bedrückt „Er kann sich theoretisch überall auf Couhrs befinden - selbst auf der Berescheide oder hier in der Stadt.“

„Auf der Insel der Gefangenen wohl kaum“, murmelte die Kranin nachdenklich. „Man hätte die Schweber bemerkt, wenn sie übers Meer gekommen wären. Aber hier in der Stadt - das klingt schon besser.“

„Wir haben überall gesucht. Es war umsonst.“

Jurtus-Me sah Wyskynen fragend an, und der Prodheimer-Fenke blickte beschämt zu Boden.

„Ich habe ihm nicht helfen können“, versicherte er. „Mein Spürsinn versagt diesmal.“

„Das ist schade“, sagte Jurtus-Me langsam. „Habt ihr wenigstens schon eine Ahnung, was dahinterstecken könnte? Warum hat man Doevelnyk und die Betschiden entführt?“

„Das wissen wir nicht“, erklärte Cylam. „Vielleicht hoffte man, mit Doevelnyks Entführung die Spiele sprengen zu können. Die Tarts sind mit Recht empört. Einige von ihnen verlan-gen, daß die Lugosiade nicht stattfinden darf.“

„So ein Unsinn!“

„Sie denken anders darüber.“

„Ich kann es mir vorstellen, aber es ist trotzdem Unsinn. Die Lugosiade wird stattfinden, ob der Tart nun dabei ist oder nicht. Was ist mit den Betschiden? Waren sie an der Ent-führung beteiligt, hatte man sie als Opfer eingeplant, oder sind sie nur zufällig in die ganze Geschichte hineingeraten?“

Jurtus-Me sah, daß Cylam mit der Antwort zögerte. Sie wartete geduldig, denn sie wuß-te, daß es sinnlos war, diesen Kranen zu etwas zu drängen.

„Für das, was ich dir jetzt sage“, begann Cylam schließlich, „habe ich keine Beweise, aber ich glaube nicht daran, daß die Betschiden auch hier in Couhrs-Yot Kontakte zur Bruderschaft hatten. So viel kann mir gar nicht entgangen sein, daß ich das nicht bemerkt hätte. Aber es war sicher auch kein Zufall, daß der Überfall gerade dann stattfand, als die drei bei Doevelnyk waren.“

„Du willst sagen, daß man es ausdrücklich auf die Betschiden abgesehen hatte?“ fragte Jurtus-Me ungläubig.

„Warum sollte es nicht so sein?“ fragte Cylam ärgerlich. „Die drei Fremden hatten bereits Kontakt zur Bruderschaft. Ich nehme an, daß sie recht offen mit dieser Organisation sym-pathisiert haben. Nach allem, was ich gehört habe, wurde auf Keryan ein Stützpunkt aus-gehoben, gerade zu der Zeit, als die Betschiden dort waren. Wir wissen, wie die Bruder-schaft mitunter reagiert - schon allein die Rachsucht kann diese Leute dazu getrieben ha-ben, die drei in ihre Gewalt zu bringen.“

„Aber warum auf so geheimnisvolle Weise?“

„Vielleicht war man sich nicht sicher, ob die Betschiden wirklich zu den Feinden zu rech-nen sind. Man hat sie erst einmal entführt, um dann festzustellen, ob sie zur Zusammen-arbeit bereit sind.“

„Reichlich umständlich, nicht wahr?“

„Auf den ersten Blick schon. Aber gesetzt den Fall, die Bruderschaft rechnete damit, daß die Betschiden mitspielen würden - mußte ihnen dann nicht daran gelegen sein, die drei als harmlose Opfer hinzustellen?“

Jurtus-Me rieb sich mit der flachen Hand über den Kopf.

„Eine verwirrende Angelegenheit“, murmelte sie. „Würdest du bitte dafür sorgen, daß dieser Gleiter zu Nyrm fliegt? Was die Betschiden angeht - wir werden uns wohl überraschen lassen müssen.“

„Es gibt ein Gerücht in der Stadt“, sagte Wyskynen plötzlich. „Die Bruderschaft soll einen eigenen Teilnehmer eingeschleust haben - einen mit vier Spoodies!“

Jurtus-Me sah den Prodheimer-Fenken verdutzt an.

„Vielleicht ist dieser Teilnehmer aber noch gar nicht vorhanden“, fuhr Wyskynen unge-rührt fort. „Vielleicht werden ihm die zusätzlichen Spoodies gerade erst eingesetzt!“

„Du mußt den Verstand verloren haben“, sagte Jurtus-Me erschüttert.

„Ich fühle mich völlig gesund“, versicherte Wyskynen.

„Und wer sollte deiner Meinung nach diese vier Spoodies verkraften? Etwa die Betschi-den?“

„Warum nicht? Aber es kann auch Doevelnyk sein.“

Jurtus-Me blickte Cylam vorwurfsvoll an.

„Was hast du mit ihm gemacht?“ fragte sie. „Als ich ihn das letzte Mal sah, war er doch noch ganz vernünftig!“

„Er ist es immer noch“, behauptete der Krane lächelnd. „Aber manchmal geht die Phan-tasie mit ihm durch.“

„Ihr könnt sagen, was ihr wollt!“ knurrte Wyskynen und verschränkte demonstrativ die kurzen Ärmchen vor der Brust. „Aber irgendeinen Sinn muß die Entführung schließlich gehabt haben. Ich gehe jede Wette mit euch ein, daß Doevelnyk und die Betschiden pünktlich zum Beginn der Lugosiade zurückkehren werden - aber einer von ihnen wird sich verändert haben!“

„Der Gedanke hätte etwas für sich“, murmelte Jurtus-Me nachdenklich. „Nur die Aus-gangsbasis gefällt mir nicht. Vier Spoodies - das ist einfach unmöglich!“

„Wir werden es ja sehen“, versetzte Wyskynen trotzig.

„Ja“, stimmte die Kranin zu und lächelte plötzlich. „Sehr leicht sogar. Denn wenn deine Vermutung stimmt, dann wird eines von diesen vier Wesen den Verstand verlieren.“

4.

Mallagan wußte nichts von dem, was draußen vorging. Es interessierte ihn zur Zeit auch gar nicht.

Seit einigen Tagen trug er vier statt zwei Symbionten unter seiner Kopfhaut. Er erinnerte sich noch gut seines anfänglichen Entsetzens, daß ihn angesichts dessen, was der „Er-leuchtete“ ihm eröffnete, gepackt hatte. Mittlerweile war er um vieles ruhiger geworden. Offenbar war alles nur halb so schlimm. Er besaß seinen Verstand noch immer, und er funktionierte sogar besser als je zuvor. Es bereitete ihm zum Beispiel keine Mühe mehr, das Spiel der Bruderschaft zu durchschauen.

Natürlich hatte man es von Anfang an auf Surfo Mallagan abgesehen gehabt. Die Ent-

führung Doevelnyks war nur ein Ablenkungsmanöver gewesen.

14

Der Erleuchtete hat das klug eingefädelt, dachte Mallagan, während er im Schneidersitz auf dem Bett saß und aus halb geschlossenen Augen seine Umgebung beobachtete. Die Schutzgarde wird uns sehr schnell glauben, daß man uns nur aus Versehen mitgenommen hat - weil wir nun einmal greifbar waren. Und man wird das als einen überaus glücklichen Umstand feiern, wenn wir Doevelnyk zurückbringen.

Und genau das würden sie tun. Niemand würde Verdacht schöpfen, ganz im Gegenteil: Jeder Bewohner von Couhrs-Yot, vor allem aber jeder Tart, würde den Befreiern des Meisterspielers zujubeln.

Mallagan empfand uneingeschränkte Bewunderung für den Erleuchteten, der sich diesen Plan ausgedacht hatte. In den ersten Tagen hatte es hier und da noch Augenblicke gegeben, in denen er sich gegen die Rolle sträubte, die man für ihn vorgesehen hatte. In einem lichten Moment erkannte er kristallklar, daß er im Begriff stand, seine Freunde zu betrügen und sie, die unwissenden und arglosen Gefährten, einem noch nicht kalkulierbaren Risiko auszuliefern. Er wußte aber auch, daß es nicht seine Schuld war, wenn es so kam. Man hatte ihn hypnotisiert, ihn mit Drogen vollgepumpt und möglicherweise noch andere Sachen getan, von denen er gar nichts mitbekommen hatte. Die Befehle der Bruderschaft fraßen sich immer tiefer in sein Gehirn, und die lichten Augenblicke blieben schließlich aus. Mallagan empfand nicht einmal mehr das leiseste Unbehagen, wenn er an die Zukunft dachte.

Er würde an die Lugosiade teilnehmen. Man hatte ihm gesagt, daß er mit seinen vier Spoodies gute Chancen hatte, bis in das Spiel auf dem Ednuk vorzudringen, und er glaubte daran. Er würde - egal auf welchem Wege - nach Kran gelangen und dort die Befehle der Bruderschaft befolgen. Er würde ...

Die Gedankenkette brach ab, als die Tür sich öffnete. Mallagan konzentrierte sich auf die neue Situation, ohne sich davon äußerlich etwas anmerken zu lassen. Gleichzeitig erfaßte ihn eine seltsame Ungeduld. Er hätte aufspringen und den Störenfried verprügeln mögen, aber er ließ es bleiben, weil er sich sagte, daß dies eine höchst unvernünftige Reaktion gewesen wäre.

Ein sehr großer Krane mittleren Alters betrat die Zelle. Mallagan stellte erstaunt fest, daß der Erleuchtete selbst sich noch einmal mit ihm zu befassen gedachte.

„Wie geht es dir?“ fragte der Erleuchtete höflich.

„Gut“, erwiderte Mallagan kurz angebunden.

„Deine Stimme klingt gereizt. Hat das einen besonderen Grund?“

„Oh ja! dachte Mallagan grimmig. Auch wenn du der Erleuchtete bist, würde ich dich am liebsten hinauswerfen!“

Laut aber sagte er:

„Das Warten geht mir auf die Nerven. Wie lange wollt ihr uns noch hier behalten?“

„Ihr werdet uns morgen nacht verlassen, gerade noch rechtzeitig, um bei eurer Rückkehr genug Aufsehen zu erregen.“

„Wann beginnt die Lugosiade?“

„Üermorgen. Sie wird am Vormittag eröffnet.“

„Muß es so knapp sein?“ fragte Mallagan ärgerlich. „Ich weiß immer noch nicht, was ich während der Spiele tun soll. Ihr hättet mir mehr Zeit für die Vorbereitungen lassen sollen!“

Der Krane lächelte.

„Wir hätten es gerne getan“, versicherte er. „Aber wir haben etwas dagegen, unseren

Gegnern Vorteile zu verschaffen, die sich vermeiden lassen.“

„Du denkst, daß sie früher oder später Verdacht schöpfen werden!“

„Das ist sicher. Aber selbst ohne einen solchen Verdacht würden sie darauf bestehen, euch gründlichst zu untersuchen. Sie haben seltsame Vorstellungen über das, was wir mit Gefangenen anstellen.“

15

Mallagan bemerkte nichts von dem grausamen Hohn, der sich in dieser Bemerkung verbarg.

„Sie können das jederzeit nachholen“, meinte er nur.

Der Erleuchtete lachte.

„Das können sie eben nicht“, verkündete er triumphierend. „Mein Plan berücksichtigt auch das. Siehst du, wenn ihr Doevelnyk zurückbringt, wird zunächst ein heilloses Durch-einander herrschen. Niemand wird unter diesen Umständen an Untersuchungen denken, und die Zeit bis zur Eröffnung wird wie im Flug vergehen. Wenn es aber erst einmal so weit ist, bist du in Sicherheit. Die Teilnehmer an der Lugosiade sind tabu. Niemand darf sie mit derlei Dingen belästigen.“

Mallagan nickte nachdenklich. Darauf hätte er auch von selbst kommen können. Bei der Lugosiade kam es darauf an, außergewöhnliche Fähigkeiten zur Schau zu stellen, Dinge zu tun, für die es keine vernünftige Erklärung zu geben schien. Die Betschiden waren zu dem Schluß gekommen, daß ähnliche Fähigkeiten gesucht wurden, wie Jörg Breiskoll sie besessen hatte. Dieser junge Jäger hatte die Absichten lebender Wesen vorherahnen, sogar mitunter ihre Gedanken erkennen können.

Für einen Augenblick schwemmten Erinnerungen an die Zeit auf Chircool alle Gedanken an die bevorstehende Lugosiade hinweg. Mallagan dachte mit Wehmut an die Tage der Jagd, an die Nächte im Dschungel und an das Dorf, dessen Bewohner sich fast ausnahmslos eingebildet hatten, in einem Raumschiff zu leben.

Wie mochte es ihnen ergangen sein?

Die Kranen hatten ihnen die Spoodies gegeben, und unter deren Einfluß würde selbst ein Kapitän St. Vain nicht imstande sein, den Selbstbetrug länger aufrechtzuerhalten. Die Betschiden hatten sicher längst eine ganz andere Einstellung zu ihrem Leben und zum Dschungel von Chircool, als in all den Generationen davor. Vielleicht vermißten sie nicht einmal den Alten vom Berg, der Chircool gemeinsam mit Mallagan, Brether und Scoutie verlassen hatte.

Ungerufen tauchte vor Mallagans innerem Auge das Bild dieses seltsamen Wesens auf. Douc Langur hatte es sich genannt. Es war im Nest der Achten Flotte von Bord gegangen, und sie hatten nichts mehr von ihm gehört oder gesehen.

Der Betschide rief sich zur Ordnung und verjagte die Erinnerungen. Wichtig war allein die Tatsache, daß auch Jörg Breiskoll keine Störungen vertragen konnte, wenn er seine Fähigkeiten anwendete. Ein falsches Wort im falschen Augenblick konnte alles zerstören. Eine eingehende Untersuchung aber, die in diesem Fall nicht nur das körperliche, sondern auch das geistige Befinden der ehemaligen Gefangenen umfassen mußte, wäre mehr als eine Störung gewesen. Es erschien ihm als absolut logisch, daß die Teilnehmer der Lugo-siade von solchen Belästigungen verschont bleiben sollten.

Er sah aber auch eine Gefahr, an die er vorher gar nicht gedacht hatte.

„Brether und Scoutie arbeiten nicht für euch“, sagte er langsam. „Wenn sie etwas herausfinden, werden sie alles verderben.“

„Fürchtest du, daß sie dich verraten könnten?“

Mallagan schüttelte lächelnd den Kopf.

„Niemals!“ behauptete er. „Sie würden es nicht einmal dann tun, wenn sie annehmen müßten, daß sie Grund dazu hätten, denn ich bin ein Betschide, und es gibt in diesem Teil des Herzogtums nur drei von unserem Volk. Aber sie würden versuchen, mich zurückzu-halten, vielleicht sogar die Spoodies zu entfernen.“

„Das dürfte ihn kaum gelingen“, meinte der Erleuchtete amüsiert. „Trotzdem - die Gefahr läßt sich nicht leugnen. Aber ehe wir uns darüber länger den Kopf zerbrechen, sollten wir es ausprobieren. Du wirst den Rest der Zeit bei deinen Freunden verbringen. Dann wer-den wir bald wissen, ob sie eine Veränderung an dir bemerken.“

16

Mallagan fragte nicht danach, was mit den beiden geschehen würde, wenn sie dem Ge-heimnis auf die Schliche kamen. Er stand auf und blickte abwartend zu dem riesigen Kra-nen auf.

„Wir haben uns des öfteren mit deinen Freunden unterhalten“, erklärte der Erleuchtete. „Ein gewisses Ruhebedürfnis wirst du damit erklären können, daß die Unterhaltung in dei-nem Fall besonders intensiv ausgefallen ist.“

„Ich verstehe“, murmelte Mallagan, und plötzlich stieg die Ungeduld so heftig in ihm auf, daß er unwillkürlich mit voller Wucht mit der Handkante gegen das Bett schlug.

„Empfindlich?“ erkundigte der Krane sich spöttisch.

Mallagan zuckte zusammen und umklammerte sein rechtes Handgelenk.

„Nein“, sagte er tonlos. „Dieses Nichtstun macht mich noch verrückt.“

„Denke über die Lugosiade nach“, empfahl der Erleuchtete.

„Was glaubst du, was ich die ganze Zeit über mache?“ schrie Mallagan wütend. „Ich ha-be mich nicht für diesen Wahnsinn gemeldet. Ihr wollt doch, daß ich gut dabei abschnei-de. Gebt mir also gefälligst einen guten Rat, wenn ihr schon kein fertiges Rezept bei der Hand habt!“

Die rechte Hand des Krane legte sich auf Mallagans Schultern, als wollte sie den Betschiden zu Boden drücken.

„Beruhige dich!“ bat der Erleuchtete beschwörend. „Wir würden dir sehr gerne sagen, was du zu tun hast, aber das geht nicht. Du mußt selbst herausfinden, womit du die Leute beeindrucken kannst, sonst wirst du niemals die richtige Wirkung auf sie ausüben.“

„Abergläubischer Unsinn!“ murmelte Mallagan.

„Das mag für dich so aussehen, aber ich glaube nicht, daß die Dinge so einfach liegen. Abgesehen davon: Du wirst einen guten Vorsprung vor allen anderen Bewerbern haben, denn du gehörst immerhin zu Doevelnyks Befreiern!“

Mallagan nickte nur und duckte sich, um der Hand des Erleuchteten zu entrinnen. Als er das Gewicht auch dann noch auf den Schultern spürte, griff er ungeduldig nach oben und stieß die Hand weg. Erst im nachhinein wurde ihm klar, was er getan hatte und welche Schlußfolgerung er daraus ziehen mußte. Er war auch körperlich stärker geworden.

Der Krane sah ihn nachdenklich an.

„Du solltest deinen Freunden das nicht zu deutlich zeigen“, bemerkte er. „Sie könnten Verdacht schöpfen.“

„Ich werde es mir merken!“ versprach Mallagan.

Der Krane führte ihn zu jener Tür, hinter der die beiden anderen Betschiden gefangen-saßen.

„Mach deine Sache gut“, sagte er noch, und es klang ein wenig drohend. Dann öffnete er die Tür und stieß Mallagan in das Gefängnis.

\*

Nun war er also wieder mit Brether und Scoutie vereint, und er wußte, daß er sich darüber hätte freuen sollen. Es gelang ihm jedoch nicht so recht.

Es fing schon mit der Begrüßung an. Sie stürzten sich förmlich auf ihn und bombardier-ten ihn mit Fragen. Er hätte sie am liebsten angebrüllt, um sie zum Schweigen zu bringen, und nur mit äußerster Selbstbeherrschung brachte er es fertig, ihnen halbwegs ruhig zu antworten.

Natürlich hatten sie nichts von dem durchschaut, was sich um sie herum abspielte. Mal-lagan fragte sich allen Ernstes, ob es wirklich nur an den Spoodies lag, wenn er die Zu-sammenhänge schneller als seine Freunde begriff, oder ob er ihnen nicht schon von Natur aus überlegen war.

17

„Ich glaube, sie werden uns bald freilassen“, sagte Brether Faddon plötzlich, als Malla-gan noch diesen Gedanken nachhing.

Überrascht hob der Mann mit den vier Spoodies den Kopf.

Hatte Brether etwa doch die Wahrheit erkannt?

„Wie kommst du darauf?“ fragte er gedehnt.

„Nun, sie haben uns zusammengebracht, nicht wahr?“ erwiderte Brether unbekümmert. „Bei unseren Fähigkeiten ist das fast schon eine Aufforderung zur Flucht, noch dazu, wo du jetzt wieder bei uns bist. Deinem Genie wird die Tür nicht lange standhalten.“

Mallagan runzelte die Stirn.

Er war sicher, daß er früher über Bemerkungen dieser Art gelächelt hätte. Jetzt war ihm sein Humor weitgehend abhanden gekommen.

Statt dessen witterte er in Brethers harmloser Plauderei eine Falle, und er reagierte so-fort darauf.

„Deine Sticheleien gehen mir auf die Nerven!“ sagte er scharf. „Wenn du nichts Vernünf-tiges zu sagen hast, dann solltest du besser den Mund halten!“

Brether Faddon starre den Freund sprachlos an.

„Er hat es nicht so gemeint“, mischte Scoutie sich beschwichtigend ein. „Verstehst du denn überhaupt keinen Spaß mehr?“

„Nein“, versetzte Mallagan bissig. „Dazu waren die letzten Tage zu anstrengend.“

„Diese Leute von der Bruderschaft können einem auf die Nerven gehen“, bestätigte Scoutie mitfühlend. „Diese stundenlangen Vorträge darüber, warum wir uns der Organisa-tion anschließen sollten - es war die reinste Gehirnwäsche. Ich nehme an, daß sie über deinen Doppel-Spoodie Bescheid wissen.“

Mallagan nickte vorsichtig.

„Dann haben sie dir wahrscheinlich noch schlimmer zugesetzt als uns“, meinte das Mädchen.

„Das fürchte ich auch“, murmelte Mallagan. „Mir brummt jetzt noch der Schädel.“

Damit warf er sich auf eines der Betten und verdeckte die Augen mit dem rechten Arm.

Natürlich fielen sie auch darauf herein. Sie nahmen an, daß er erschöpft war, und gaben sich große Mühe, möglichst leise zu sein. Er gab sich den Anschein, einzuschlafen, wäh-rend sein Gehirn sich mit der Lugosiade beschäftigte.

„Er wird sich schon wieder erholen“, sagte Scoutie schließlich leise, als sie glaubte, daß Mallagan tief und fest schlief. „Wir müssen ihm ein bißchen Zeit lassen. Paß auf, wenn er aufwacht, ist er wieder ganz der alte.“

„Ich möchte wissen, was sie mit ihm gemacht haben!“ flüsterte Brether Faddon

mißtrau-isch. „Diesen Brüdern traue ich alles zu.“

„Er sieht zumindest nicht so aus, als hätten sie ihn körperlich mißhandelt“, meinte Scoutie beruhigend.

„Bist du sicher?“ fragte Brether bitter. „Es gibt Methoden, bei denen keine Spuren zurückbleiben. Ein Krane hat mir einen langen Vortrag darüber gehalten.“

„Mir auch“, erklärte Scoutie nüchtern. „Zum Glück ist es bei dem Gerede geblieben. Wa-rum sollten sie mit Surfo eine Ausnahme gemacht haben?“

„Wegen des Doppel-Spoodies natürlich.“

Eine kurze Pause entstand, dann stieß Brether plötzlich scharf die Luft zwischen den Zähnen hindurch.

„Vielleicht hat er ihn gar nicht mehr!“ flüsterte er.

„Wen?“ fragte Scoutie verständnislos.

„Den Doppel-Spoodie! Überleg doch mal: Wenn er sich geweigert hat, für die Bruderschaft zu arbeiten - wozu sollten sie ihm das Ding noch länger lassen? Und es würde erklären, warum er sich vorhin so aufgereggt hat.“

18

„Ehe du weiterredest - sieh dir seinen Kopf an“, forderte Scoutie ungeduldig. „Ich bin überzeugt davon, daß sich überhaupt nichts verändert hat.“

Leise Schritte kamen näher, und Mallagan spürte mit beinahe schmerzhafter Intensität die Nähe Brether Faddons. Seine Sinne waren schärfer geworden. Er hörte die leisen Veränderungen in der Art, in der Brether atmete, und konnte daraus auf dessen Bewegungen schließen. Er sah den Betschiden förmlich mit Hilfe dieser Geräusche und anderer, ihm bis dahin fast unbekannter Sinne, als hätte seine ganze Körperoberfläche sich in ein riesiges Auge verwandelt.

Brether beugte sich über Mallagan und musterte dessen Schädeldecke. Das war in die-sem Fall sehr einfach, weil Surfo genau an der fraglichen Stelle eine Buhrl-Narbe besaß, die völlig unbehaart war. Mallagan spürte die Blicke des anderen, die tief in die glasig ver-dickte Haut zu dringen schienen. Wie kleine, scharfe Messer waren diese Blicke, die so feine Wunden schnitten, daß man keinen Schmerz spürte, wohl aber ein ständig wach-sendes Unbehagen. Mallagan mußte all seine Beherrschung zu Hilfe nehmen, um nicht aufzuspringen und sich auf diese Weise diesen forschenden Blicken zu entziehen.

Endlich richtete Brether Faddon sich wieder auf, und Mallagan spürte voller Erleichterung, daß der Betschide sich von ihm entfernte.

„Es sieht aus wie immer“, sagte Brether zu Scoutie. „Du hattest recht. Es war dumm von mir. Ich hätte früher darauf achten müssen, daß auch kein frischer Schnitt zu sehen ist.“

Mallagan pries die Heilkunst der Prodheimer-Fenken, die die kleine Wunde dazu gebracht hatten, sich in dieser kurzen Zeitspanne völlig zu schließen.

Nach einiger Zeit, als er sicher war, daß die beiden ihm keine Beachtung schenkten, drehte er sich zur Wand und zog sich die Decke über die Ohren.

Die erste Hürde hatte er genommen. Jetzt kam es darauf an, daß er sich so schnell wie möglich wieder auf das Leben mit seinen Freunden einstellte, damit sie auch in Zukunft keinen Verdacht schöpften. Darum blieb er liegen und verfolgte aufmerksam alles, was sie sagten und taten. Allmählich stellte sich wieder etwas von jenem Gefühl der Vertrautheit ein, an das er sich von früher her erinnerte. Es war nicht so stark wie damals, als sie noch gemeinsam im Dschungel von Chircool gejagt hatten, aber es hatte ohnehin in der letzten Zeit gelitten. Der Doppel-Spoodie hatte eine Barriere zwischen

ihnen errichtet. Mit den beiden zusätzlichen Symbionten war diese Barriere zu einer wahren Mauer geworden. Aber noch gab es Verbindungen, und Surfo Mallagan wußte, daß es wichtig und vernünftig war, diese Verbindungen zu pflegen und zu verstärken.

Er würde seine Freunde noch brauchen - später, wenn sie die von dem Erleuchteten geplante Flucht durchführten und erst recht dann, wenn er sich bei der Lugosiade zu behaupten hatte.

Nach einiger Zeit wurde es fast dunkel in der Zelle. Brether und Scoutie begaben sich zur Ruhe, und auch Mallagan gönnte sich endlich den wohlverdienten Schlaf. Aber bevor er einschlief, genau auf der Grenze zwischen Wachen und Träumen, tauchte ein Gesicht vor ihm auf, das ihm einen eisigen Schrecken einjagte: Cylam, der Krane, der so leicht, scheinbar spielerisch, herausgebracht hatte, daß Mallagan Träger eines Doppel-Spoodies war.

Mallagan war sofort wieder hellwach. Er starnte in die Dunkelheit und dachte darüber nach, ob es ihm gelingen würde, auch Cylam zu täuschen. Plötzlich war er sich nicht mehr so sicher, ob dieser Bursche nicht doch ein Jäger war und darum so gut über Doppel-Spoodies Bescheid wußte.

Er erinnerte sich in allen Einzelheiten an die Begegnungen mit diesem Kranen, und als er alles berücksichtigt und bedacht hatte, war ihm klar, daß Cylam ihn durchschauen würde - und diesmal hatte der Krane beim besten Willen keinen Grund mehr zu schweigen.

Was ließ sich dagegen tun? Reichte es, wenn Mallagan dem Kranen aus dem Weg ging? Cylam würde an der Lugosiade teilnehmen - wenigstens hatte er das gesagt - und 19

dementsprechend beschäftigt sein. Aber es mußte Pausen in diesem Spiel geben, Zeiten, in denen die Teilnehmer sich ausruhen konnten, und Mallagan war sicher, daß er zumindest während dieser Pausen unweigerlich auf den Kranen treffen würde.

Er zog einen kleinen Zettel aus einer der vielen Taschen an seinem Overall, dazu einen Stift, und schrieb im Dunkeln eine kurze Nachricht. Dann schlich er lautlos zu jener Klappe, hinter der zu bestimmten Zeiten Schüsseln mit Nahrung bereitstanden. Er deponierte den Zettel in dem kleinen Hohlraum und kehrte in sein Bett zurück.

Der Zettel würde noch in dieser Nacht an die richtige Adresse gelangen, und Mallagan war sehr froh darüber. Er verschwendete keinen Gedanken daran, was er mit seiner Botschaft auslösen möchte. Er handelte voll und ganz im Sinn der Bruderschaft - er hatte eine Gefahr erkannt und dazu beigetragen, daß sie beseitigt wurde. Auf welche Weise das geschah, ging ihn nichts an.

\*

Nicht weit von Mallagan und den beiden anderen Gefangenen entfernt, sprach der Erleuchtete zur gleichen Zeit mit einem Prodheimer-Fenken.

„Ich mache mir Sorgen“, gestand der Krane. „Der Betschide macht einen etwas labilen Eindruck.“

„Wir haben ihn die ganze Zeit hindurch beobachtet“, erwiderte der Prodheimer-Fenke gelassen. „Wir konnten keine tiefgehende Veränderung feststellen. Der Versuch scheint zu gelingen.“

„Er hatte einen regelrechten Wutanfall!“ widersprach der Erleuchtete ärgerlich.

„Ein Wesenszug dieses Mannes“, behauptete der Arzt, der für Mallagan verantwortlich war. „Er ist sehr aktiv veranlagt. Die Untätigkeit macht ihm zu schaffen. Es ist ein Glück, daß es jetzt bald vorbei ist. In einigen Tagen würde er die Flucht auf eigene Faust versuchen.“

„Irgend etwas stimmt da nicht“, meinte der Erleuchtete hartnäckig. „Ein aktiv veranlagtes Wesen hockt nicht stundenlang da und starrt Löcher in die Luft. Es läuft in seiner Zelle auf und ab, versucht, Waffen anzufertigen oder was auch immer. Bist du sicher, daß du den Betschiden richtig beurteilst?“

Der Prodheimer-Fenke lächelte auf die für seine Art typische Weise.

„Natürlich bin ich sicher. Der Betschide hat sich auch vorher kaum anders verhalten. Es gibt deutliche Unterschiede zwischen ihm und seinen beiden Artgenossen, und diese Unterschiede können nur durch den Doppel-Spoode entstanden sein. Es ist klar, daß diese Erscheinungen durch die beiden zusätzlichen Symbionten noch verstärkt werden.“

„Das verstehe ich“, murmelte der Erleuchtete. „Du glaubst also, daß er einsatzfähig ist?“

„Voll und ganz.“

Der Krane dachte nach und schüttelte sich ein wenig, als er an das Gebilde unter Surfo Mallagans Kopfhaut dachte. Die Leichtigkeit, mit der der Betschide sich aus seinem Griff befreit hatte, jagte dem Kranen immer noch einen Schrecken nach dem anderen ein. Dieses Ereignis war der bisher einzige konkrete Hinweis darauf, daß Mallagan sich unter dem Einfluß der Spoodies tatsächlich veränderte. Der Betschide behauptete zwar, eine weitere Steigerung seiner Fähigkeiten zu spüren, aber der Erleuchtete traute solchen Aussagen nicht.

„Wird er in unserem Sinn handeln?“ fragte er.

„Selbstverständlich wird er das“, behauptete der Arzt im Brustton der Überzeugung. „Er kann gar nicht anders. Die Art der Beeinflussung, die wir für ihn ausgewählt haben, wirkt sehr tief und nachhaltig. Normalerweise ist es sogar unmöglich, sie wieder rückgängig zu machen. Die letzten Zweifel dürften sich im Lauf dieses Tages verloren haben. Mallagan

20

handelt schon jetzt wie ein echter Angehöriger der Bruderschaft, und er wird sich immer intensiver als Mitglied unserer Organisation fühlen.“

„Es sind aber zu diesem Punkt noch keine Erfahrungen mit Wesen gesammelt worden, die mehr als zwei Spoodies trugen!“

„Das macht nichts“, versicherte der Prodheimer-Fenke und blies die Backen auf, um seinen heimlichen Triumph anzudeuten. „Es gibt bestimmte Anzeichen dafür, daß die Spoodies solche Vorgänge sogar noch begünstigen und verstärken. Auch Treue und Hingabe sind spezielle Eigenschaften eines intelligenten Wesens. Worauf sie gerichtet sind, spielt für die Spoodies keine Rolle, wohl aber, wie stark sie entwickelt sind. Verstehst du es jetzt?“

Der Erleuchtete starre den kleinen Arzt verwundert an. Dann warf er den Kopf in den Nacken und lachte laut und schallend.

„Ja“, sagte er schließlich. „Ich habe verstanden. Wir werden sehen, was daraus wird.“

Als man ihm kurz darauf den Zettel brachte, den Surfo Mallagan im Ausgabeschacht versteckt hatte, war er sicher, daß der Arzt recht behalten und alles so verlaufen würde, wie die Bruderschaft es sich wünschte.

5.

Der Tag wurde zur Qual. Mallagan hockte mit untergeschlagenen Beinen auf seinem Bett, hing seinen Gedanken nach und versuchte, das Gerede der beiden anderen nicht zu hören. Er hatte etwas entdeckt, was ihn faszinierte, aber bis jetzt hatte er nur einen Zipfel davon zu fassen bekommen, und er zweifelte daran, daß es ihm je gelingen würde, mehr zu erfahren, solange er sich in dieser Zelle befand. Trotzdem konnte er

nicht anders, als es immer wieder zu versuchen, und die Fehlschläge, die er auf diese Weise heraufbeschwore, machten ihn aggressiv und ungerecht.

Er erkannte das sehr genau. Sein Gehirn arbeitete klar und präzise. Es zeigte ihm, wo und wann er von seinem früheren Verhalten abwich, und er versuchte bisweilen, Korrekturen vorzunehmen. Aber auch dabei scheiterte er meistens, weil er nicht imstande war, dieses seltsame, verblüffende Geheimnis zu ignorieren, das er so gerne erforscht hätte.

Auf Scoutie und Brether Faddon wirkte Mallagan wie ein Träumer. Die meiste Zeit über saß er regungslos da und starrte in die Luft. Ab und zu veränderte sich sein Gesichtsausdruck. Er wirkte manchmal traurig oder wütend, aber meistens war sein Gesicht ausdruckslos und erinnerte mehr denn je an eine aus Holz geschnitzte Maske. Nur ganz selten lächelte er.

Und wie ein Träumer, der schönen Bildern nachjagt, reagierte er ungeheuer empfindlich auf Störungen aller Art. Die Betschiden gewöhnten es sich binnen kaum einer Stunde ab, Mallagan anzusprechen. Aber auch wenn sie sich untereinander unterhielten, mußten sie stets darauf gefaßt sein, daß ihr Freund unvermittelt aus der Haut fuhr. So setzten sie sich in die entfernteste Ecke und sprachen nur dann miteinander, wenn Mallagan seine Träumereien aus diesem oder jenem Grund für kurze Zeit unterbrach.

Eine solche Gelegenheit ergab sich, als Mallagan einen Schluck Wasser trinken wollte. Während die beiden anderen miteinander flüsterten, öffnete der Betschide einen Hebel und hielt die hohle Hand unter das Rohr. Das Wasser floß auch sofort, aber Mallagan spuckte es mit einem Fluch wieder aus - aus irgendeinem Grund lieferte die Automatik eine Art von Wasser, die für einen Menschen nicht genießbar war.

Mallagan richtete sich auf, zornrot im Gesicht. Dann griff er urplötzlich nach dem Rohr - und brach es ab. Einfach so, mit der bloßen Hand.

Für ein paar Sekunden brach ein heftiger Wasserstrom aus der Öffnung hervor. Mallagan wich geistesgegenwärtig zurück, ehe er restlos durchnäßt war. Dann gab es in der Wand ein schnappendes Geräusch, und danach kam überhaupt kein Wasser mehr.

21

„Das hast du fabelhaft gemacht“, sagte Brether Faddon sarkastisch.

Surfo Mallagan stand sehr still neben der Pfütze, hochaufgerichtet, und starrte den Betschiden an. Brether Faddon gab die Blicke zurück und hob die Fäuste, denn es sah ganz so aus, als würde er sich schon im nächsten Augenblick gegen Mallagan zur Wehr setzen müssen.

Aber schließlich wandte Surfo sich doch ab. Er hob die Klappe zum Essenschacht.

„Wir brauchen Wasser!“ schrie er hinein und schlug die Klappe zu, daß es knallte. Dann nahm er wieder seinen alten Platz auf dem Bett ein und hockte dort düster und drohend, wie ein dumpf vor sich hinbrütender Rache-gott.

„Du kannst sagen, was du willst“, murmelte Brether Faddon. „Aber da stimmt etwas nicht. Diese verdammte Bruderschaft! Ich möchte wissen, was sie ihm angetan haben!“

„Er wird schon wieder“, meinte Scoutie, aber der leichte Tonfall, den sie anschlug, klang nicht darüber hinwegtäuschen, daß auch sie sich Sorgen machte. Surfo Mallagan hatte sich verändert, daran gab es nichts mehr zu rütteln. Wenn man es genau nahm, dann hat-te diese Veränderung allerdings schon vor geraumer Zeit ihren Anfang genommen. Mallagan war nicht mehr der alte, seit er den zweiten Spoodie hatte. Und so kam es, daß Scoutie und Brether zu der Annahme neigten, dieser Doppel-Spoodie würde erst jetzt seine volle Wirkung zeigen.

Sie kamen nicht im entferntesten auf die Idee, ihren Freund im Stich zu lassen oder ihm die Schuld an verschiedenen Vorfällen zu geben. Sie waren Betschiden und standen für-einander ein, auch in schlechten Zeiten, und darauf waren sie stolz.

Sie ahnten allerdings auch nicht, wie sehr sie Mallagan mit ihrer Nachsicht und ihrer Freundlichkeit auf die Nerven gingen. Der Betschide spürte zwar immer deutlicher, daß Emotionen, die er sonst mühelos unter Kontrolle behielt, ihn geradezu überrumpelten, aber er fühlte sich trotz allem recht wohl. Wenn er sich bewegte, fühlte er die unbändige Kraft in seinen Muskeln, und er litt darunter, daß er diese Kräfte nicht erproben konnte. Wenn er um sich blickte, entdeckte er Dinge, die ihm bis zu diesem Augenblick völlig ent-gangen waren und von denen er wußte, daß seine Freunde sie auch jetzt nicht erfaßten.

Er betrachtete die unkenntlich gemachten Schriftzeichen an den Wänden und entdeckte grundlegende Unterschiede in ihnen. Es gab welche, die echt waren, und andere, die man mit einer bestimmten Absicht angebracht hatte - in ihnen saßen Spiongeräte. Diese neu-en, künstlich angebrachten Spuren ergaben keinen Sinn, die alten dagegen waren für ihn nicht länger unleserlich. Er verstand die Botschaften, die frühere Gefangene in die Wände geritzt hatten. Noch vor wenigen Tagen hätten sie ihn aufgewühlt und ihm klärgemacht, was er von der Bruderschaft zu halten hatte. Jetzt dagegen waren sie ihm gleichgültig.

Und er entdeckte noch vieles mehr. Er erforschte die Zelle, ohne sich dabei vom Fleck zu rühren, denn er wagte es nicht, vor den Augen seiner Freunde umherzugehen und alles zu betasten.

Irgendwann, es mußte schon Abend sein, wurde die Tür geöffnet. Zwei bewaffnete Tarts standen draußen, und ein gnomenhaftes Wesen, das eine schwere Tasche trug, huschte wieselhaft zur Wasserleitung und brachte ein neues Rohr an. Mallagan hatte sich mit Be-dacht einen Platz ausgesucht, von dem aus er auf den Gang hinausblicken konnte, falls die Tür geöffnet wurde. Er verzog keine Miene, als er den Erleuchteten im Hintergrund stehen sah. Der Krane gab ihm Zeichen, die er mühelos deutete - noch war die Zeit nicht gekommen.

Scoutie und Brether Faddon schienen bereit zu sein, einen Fluchtversuch zu wagen. Mallagans unveränderte Haltung und stoische Ruhe brachten sie aus dem Konzept, und ehe sie soweit waren, daß sie sich darüber hätten hinwegsetzen können, war der Gnom schon wieder verschwunden.

„Ob wir wohl jemals wieder hier herauskommen?“ fragte Scoutie bedrückt.

22

Surfo Mallagan lächelte verächtlich. Der Fluchtweg war - seiner Meinung nach - so deutlich markiert, daß es außerordentlich schwer sein mußte, ihn nicht zu sehen. Er hätte sein Wissen gerne kundgegeben, aber bevor er das tat, mußte er sich vergewissern, daß er seinen Freunden damit keine Verdachtsmomente lieferte.

„Wie lange seid ihr schon in dieser Zelle?“ fragte er.

Sie starrten ihn an, als wäre er ein Gespenst.

„Dem Geist der SOL sei Dank!“ stieß Scoutie schließlich hervor. „Er ist wieder normal.“

Mallagan hätte sie darüber aufklären können, daß es sich niemals anders verhalten hat-te, aber er verzichtete darauf.

„Wie lange?“ wiederholte er ungeduldig.

„Seit zwei Tagen“, erklärte Brether Faddon. „Warum fragst du?“

„Weil ich wissen möchte, ob man uns beobachten kann. Habt ihr dazu etwas herausge-funden?“

„Nicht viel. Ich glaube nicht, daß man uns ständig kontrolliert, aber ich kann es nicht sicher beweisen.“

Mallagan tat, als müßte er sich alles gründlich überlegen.

„Wir müssen eben ein gewisses Risiko eingehen“, sagte er nach einer gebührenden Pause. „Ich habe keine Lust, mich wochenlang in eine solche Zelle sperren zu lassen.“

Das entsprach sogar der Wahrheit.

„Wenn es bei ein paar Wochen bliebe, wäre es eventuell noch auszuhalten“, murmelte Brether Faddon mißmutig.

„Länger würde es bestimmt nicht dauern“, erklärte Mallagan nüchtern. „Irgendwann würden sie uns nämlich doch herumbekommen. Aber auch darauf möchte ich nicht warten.“

„Du hast einen Plan!“ stellte Scoutie fest. „Komm schon, sprich dich aus.“

„Das hätte jetzt wenig Sinn“, behauptete Mallagan. „Es gibt nicht viel zu sagen, und wir müssen ohnehin die Nacht abwarten.“

Brether Faddon lachte plötzlich laut auf und versetzte seinem Freund einen Rippenstoß.

„So gefällst du mir schon besser!“ sagte er.

Er sah und merkte nicht, wie Mallagan bei der kurzen Berührung zusammenzuckte. Der Betschide verspürte den dringenden Wunsch, den Schlag zurückzugeben, allerdings in weniger freundschaftlicher Absicht. Nur mit Mühe beherrschte er sich, und zum erstenmal bereitete ihm seine ständige Gereiztheit Sorgen.

Er zwang sich zur Konzentration. Die Flucht mußte reibungslos ablaufen. Brether und Scoutie waren mißtrauisch, und sie würden jeden Fehler bemerken und sofort ihre Schlüsse daraus ziehen. Wenn sie Verdacht schöpften, war ihr Leben verspielt, und der Plan geriet in Gefahr.

„Es gibt nur einen Punkt, über den wir uns vorher einigen müssen“, sagte er langsam. „Und das ist Doevelnyk.“

„Wir sollten froh sein, wenn es uns gelingt, diesen Bau zu verlassen“, bemerkte Scoutie. „Sobald wir draußen sind, können wir die Schutzgarde rufen. Die werden dann schon in dieser Räuberhöhle aufräumen.“

„Und du glaubst tatsächlich, daß Doevelnyk dann noch da ist?“ fragte Mallagan spöttisch. „Glaube mir, sobald man unsere Flucht bemerkt, wird man den Tart wegschaffen - oder umbringen. Wir können uns natürlich auch auf den Standpunkt stellen, daß uns das nichts angeht, aber das wäre ein gefährliches Spiel. Wir müssen davon ausgehen, daß man uns mit der Entführung in Verbindung bringt. Doevelnyk wurde betäubt, gefesselt und verhüllt, ehe man ihn wegschleppte. Wir dagegen sind dem Kranen gefolgt, scheinbar freiwillig, ohne auch nur von einer einzigen Waffe bedroht zu werden. In Doevelnyks Umgebung gab es Dutzende von Kameras. Wenn nur eine davon uns aufgenommen hat, als wir den Saal verließen, wird man annehmen, daß wir zur Bruderschaft gehören und bei der ganzen Geschichte aus freiem Willen mitgewirkt haben.“

23

„Wir können beweisen, daß es sich anders abgespielt hat!“ behauptete Brether Faddon.

„Wie schön!“ sagte Mallagan sarkastisch. „Wie lange wird man dir wohl Zeit lassen, das alles zu erklären? Da draußen laufen jetzt Zehntausende von aufgeregten Tarts herum, von denen die meisten auch noch bewaffnet sind. Was meinst du wohl, was die tun, wenn sie uns zu Gesicht bekommen?“

„Sie werden schon nicht gleich schießen“, meinte Scoutie. „Woher sollten sie dann noch erfahren, wo ihr Meisterspieler steckt?“

„Ich verlasse mich nicht gerne darauf, daß bestimmte Leute so vernünftig handeln, wie ich es mir vorher ausgedacht habe“, erklärte Mallagan gelassen. „Der einzige sichere Schutz, den wir uns verschaffen können, ist Doevelnyk selbst. Wenn wir ihn bei uns haben, wird niemand auf uns schießen.“

„Mit anderen Worten“, sagte Brether gedehnt, „du willst den Tart befreien. Was machen wir, wenn Doevelnyk gar nicht mit uns gehen will? Wenn die Bruderschaft ihn schon be-kehrt hat?“

„Das weiß ich auch nicht. Vielleicht müssen wir Gewalt anwenden - es wird sich schon irgend etwas ergeben.“

„Wir wissen nicht einmal, wo man den Tart eingesperrt hat“, wandte Scoutie ein. „Sollen wir etwa stundenlang nach ihm suchen?“

„Das ist nicht nötig“, wehrte Mallagan ab. „Als ich zu euch gebracht wurde, habe ich Doevelnyk gesehen. Er wurde in eine der gegenüberliegenden Zellen gesperrt. Ich habe mir die Tür gemerkt. Sie ist von außen sehr leicht zu öffnen. Als wir zu fliehen versuchten, habe ich euch ja auch herausholen können.“

„Ich zweifle nicht daran, daß du es fertig bringst“, murmelte Scoutie bedrückt. „Aber ich frage mich, ob es richtig ist, wenn wir uns mit dem Tart belasten. Er wirkte so versponnen und abwesend - wer weiß, wie er sich in gefährlichen Situationen verhält!“

„Das wird sich ja zeigen“, meinte Mallagan leichthin.

Lange Zeit schwiegen sie und dachten über das Problem nach.

„Surfo hat recht“, sagte Brether schließlich. „Wir haben gar keine andere Wahl. Nur wenn wir Doevelnyk befreien, wird man uns glauben, daß wir nichts mit der Bruderschaft zu tun haben. Wir holen ihn heraus.“

Mallagan sah Scoutie fragend an, und das Mädchen nickte zögernd.

Der Betschide atmete auf. Diese Hürde war überwunden.

Am liebsten hätte er sich nun wieder seinen Gedanken überlassen, aber er wagte es nicht. Seine Freunde sollten nicht auf die Idee kommen, daß tatsächlich etwas nicht mit ihm stimmte. Im Augenblick waren sie davon überzeugt, daß Mallagan sich nur hatte erholen müssen. Sollten sie ruhig noch eine Weile dabei bleiben!

Natürlich würde er dieses Spiel nicht lange durchhalten. Er spürte sehr deutlich, daß er sich immer stärker veränderte. Seine geistigen und körperlichen Kräfte wuchsen, aber auch seine Reizbarkeit nahm zu. Als er sich jetzt gezwungenerweise am Gespräch beteiligte, ertappte er sich immer häufiger bei dem Wunsch, aus lauter Ungeduld alles kurz und klein zu schlagen.

Mallagan beruhigte sich selbst, indem er sich sagte, daß diese Ungeduld auf den Aufenthalt in den Zellen zurückzuführen war. Kam er erst wieder ins Freie, dann würde er auch wieder normal reagieren.

Schließlich ging das Licht aus, und sie legten sich hin, um einige Stunden zu schlafen. Sie rechneten sich größere Chancen aus, wenn sie erst gegen Morgen ausbrachen. Auf diese Idee waren Scoutie und Brether von ganz alleine gekommen, und Mallagan war sehr froh darüber, denn eine langwierige Diskussion wäre zu diesem Zeitpunkt über seine Kräfte gegangen.

\*

„Wie bekommen wir die Tür denn nun auf?“ fragte Scoutie ratlos.

„Das wirst du gleich sehen“, murmelte Mallagan und ging zur Wässerleitung.

Er hatte das seltsame Wesen genau bei der Reparatur beobachtet, wie der Erleuchtete es ihm geraten hatte.

Sie waren sich darüber klar gewesen, daß sie den beiden Betschiden eine absolut glaubwürdige Flucht bieten mußten. Es ging nicht an, daß beispielsweise die Tür nicht richtig geschlossen wurde oder ein Wächter den Schlüssel „verlor“ - Scoutie und Brether hätten bei solchen Spielchen leicht Verdacht schöpfen können. Den Trick mit der Wasserleitung würden sie hoffentlich nicht durchschauen.

Das neue Rohr bestand aus dünnem, hartem Kunststoff. Es war etwa zwanzig Zentimeter lang und fast so dick wie der Finger eines Kranen. Der Hebel, mit dem man es ver-schließen konnte, saß am vorderen Ende. Das Rohr ragte schräg aus der Wand und zielte auf ein Loch, durch das das Wasser abfließen konnte. Es war auf den in der Wand sitzen-den metallenen Stumpf nur aufgesteckt und mit einer plastischen Masse abgedichtet wor-den.

Auf diese Masse hatte der Betschide es abgesehen - und auf das Rohr ebenfalls.

Mit einiger Mühe gelang es ihm, das Rohr von dem Stumpf herunterzuziehen. Wieder brach ein heftiger Wasserstrahl aus der Wand. Mallagan hielt das an einem Ende verschlossene Rohr darunter und wischte erst zurück, als er sicher war, daß kein weiterer Trop-fen hineinpaßte. Das gefüllte Rohr reichte er an Scoutie weiter.

„Paß gut darauf auf!“ warnte er. „Verschütte nichts!“

Er wartete, bis das Wasser versiegte, dann machte er sich daran, die Reste der Masse aus der Öffnung in der Wand zu kratzen. Es war eine mühselige Arbeit, bei der er sich die Fingernägel abbrach und die Haut aufschürfte, aber endlich hatte er einen kleinen Klum-pen von dem klebrigen Zeug zusammen. Während Scoutie das Rohr hielt, klebte Malla-gan den Klumpen an dessen oberen Rand und formte eine kurze Tülle daraus. Dann ging er zur Tür.

Die Türen der Zellen konnten von außen geöffnet werden, indem man auf einen Knopf drückte. Von innen jedoch brauchte man dazu einen Schlüssel - einen kurzen Stab, den man gegen eine Kontaktstelle drückte und der dann eine bestimmte Impulsfolge abgab. Es war völlig aussichtslos, wenn man versuchte, dem elektronischen Schloß mit bloßen Händen zuleibe zu rücken, und Werkzeug, selbst in der primitivsten Form, stand den Ge-fangenen nicht zur Verfügung und ließ sich aus den in der Zelle vorhandenen Gegenstän-den auch nicht anfertigen. Die Zellen waren - nach kranischen Begriffen - ausbruchsicher. Selbst gegen das, was Mallagan jetzt vorhatte, war die Tür gesichert, denn man hatte die feinen Ritzen rund um die Kontaktstelle mit einer wasserdichten Haut aus dünnem, glat-tem Kunststoff überzogen. Ein Gefangener, der auf normale Weise versuchte, diese Haut zu entfernen, brauchte unweigerlich so viel Zeit dazu, daß man ihm allemal rechtzeitig auf die Schliche kam.

Aber die Betschiden besaßen den Klebstoff und das Rohr, und sie benötigten nur eine winzige Öffnung, um ihren Plan in die Tat umsetzen zu können.

Als Mallagan mit seinen klebrigen Fingern über die Plastikhaut strich, zeigte es sich, daß das Material von dem Klebstoff angegriffen wurde. Es wurde rau und weich. Schon nach wenigen Minuten hatte der Betschide eine kleine Spalte freigelegt.

Der Riß war sehr fein, kaum einen Viertel Millimeter breit, aber Mallagan ließ sich dadurch nicht entmutigen. Sorgfältig drückte er die klebrige „Tülle“ gegen die Tür und drück-te sie zurecht, bis dem Wasser gar nichts anderes mehr übrigblieb, als durch die dünne Spalte zu laufen.

„Wenn das nur gut geht“, murmelte Scoutie skeptisch. „Glaubst du, daß du auf diese Weise die Tür aufbekommst?“

„Es ist ein gewisses Risiko dabei“, gab Mallagan kaltblütig zu. „Wenn wir Pech haben, bleibt der Sperrmechanismus geschlossen. Dann müssen die Leute von der Bruderschaft sehen, wie sie uns aus der Zelle bekommen. Aber es bleibt uns nichts anderes übrig, als es zu probieren - oder hier zubleiben.“

„Alles, nur das nicht“, sagte die Betschidin.

„Na also.“

Mallagan hob das Rohr vorsichtig an, und das Wasser begann, unendlich langsam, Tropfen für Tropfen, durch den Spalt zu sickern.

„Das kann ja Stunden dauern!“ stöhnte Brether Faddon gequält.

Mallagan schüttelte den Kopf.

„Das glaube ich kaum“, wehrte er ab. „Ein solches Schloß dürfte allergisch gegen Wasser sein.“

Brether Faddon setzte zu einer Bemerkung an, aber fast gleichzeitig klickte es vernehmlich in der Tür, dann zischte und puffte es, und einen Augenblick später sprang die Tür auf.

„Das war's“, bemerkte Mallagan zufrieden und löste das Rohr.

„Ich frage mich, warum ich so vorsichtig mit dem Wasser umgehen sollte!“ sagte Scoutie.

„Weil ich Durst habe“, gab Mallagan ungerührt zurück und trank das Rohr leer.

Die beiden anderen sahen ihn kopfschüttelnd an. Er lachte und steckte das Rohr in eine der zahllosen Taschen an seinem Overall.

„Kommt!“ sagte er leise.

Er spähte auf den Gang hinaus und fand ihn leer, wie er es auch erwartet hatte. Leise huschte er auf die andere Seite, zu jener Tür, hinter der Doevelnyk gefangen war. Binnen Sekunden hatte er die Tür geöffnet.

Der Tart saß auf der Bettkante und starre den Betschiden düster an. Er trug ein grellgelbes Gewand, das mit roten und violetten Ornamenten bedruckt war. In seiner Zelle war es hell, und verschiedene Kleidungsstücke, die auf dem Bett lagen, sowie ein Martha-Martha-Brett und ein Tablett, auf dem Teller und Schalen mit Essensresten standen, zeigten deutlich, daß Doevelnyk während seiner Gefangenschaft ein weitaus bequemeres Leben als die Betschiden hatte führen können.

„Laßt ihr mir jetzt nicht einmal mehr in der Nacht meine Ruhe?“ fragte Doevelnyk ärgerlich.

„Ein Mißverständnis!“ sagte Scoutie, die neben Mallagan stand, hastig. „Wir sind Gefangene wie du. Komm mit, wir wollen sehen, daß wir hier herauskommen.“

Doevelnyk blieb für einen Augenblick ganz still sitzen. Dann aber sprang er auf, stopfte in rasender Eile die Kleidungsstücke und das Martha-Martha-Brett in eine überreich verzierte Tasche aus dünnem Leder und war danach bereit zur Flucht.

„Ich hab's ja gleich gesagt“, flüsterte Scoutie. „Wir werden nichts als Ärger mit ihm haben. Wozu muß er den ganzen Kram mitschleppen?“

Niemand antwortete ihr.

Surfo Mallagan übernahm - wie bei ihrem ersten Fluchtversuch - die Führung. Er mußte lächeln, als er daran dachte, wie sie damals durch dieses Gebäude gerannt waren und tatsächlich geglaubt hatten, der Bruderschaft entkommen zu können. Natürlich war auch dieser erste Versuch von dem Erleuchteten genau geplant gewesen. Er hatte den Betschiden damit die Gelegenheit geben wollen, den Weg in die Freiheit auszukundschaften, damit beim zweitenmal, wenn es ernst wurde, keine Komplikationen

auftraten.

Die Mühe hatte sich gelohnt. Die Betschiden mit ihrem ungewöhnlich guten Orientierungsvermögen fanden sofort den richtigen Weg, und diesmal umgingen sie auch jene Halle, in der die Roboter Wache hielten. Doevelnyk hielt sich recht gut. Für einen Tart be-

26

wegte er sich sehr schnell und beinahe elegant, wenn er auch bei weitem nicht so geschmeidig und flink wie die drei Jäger war.

Mallagan führte seine Schützlinge zur einer der vielen Terrassen, über die man in den parkähnlichen Garten gelangen konnte. Diesmal warteten dort keine Mitglieder der Bruderschaft, und auch im Garten selbst war es still. Sie rannten über Grasflächen und unter Bäumen hindurch, bis sie die Mauer erreichten.

Es war ein ernstzunehmendes Hindernis, gute vier Meter hoch und so glatt, daß nicht einmal ein Prodheimer-Fenke daran hätte hinaufklettern können.

„Wo kann das Tor sein?“ fragte Scoutie flüsternd.

Mallagan rief sich die Anlage des Grundstücks ins Gedächtnis und deutete nach links.

„Es werden Wachen dort sein!“ warnte Doevelnyk leise.

„Mit denen werden wir auch noch fertig!“ versicherte Mallagan grimmig und lief voraus.

Er behielt recht. Die Wache bestand aus einem verschlafenen Lysker, der viel zu spät begriff, was die vier Fremden mit ihm vorhatten. Scoutie und Brether fesselten und knebelten ihn im Handumdrehen, während Mallagan und der Tart die Kontrolltafel untersuchten, mit der das Tor sich öffnen ließ.

Und dann rannten sie auf einer der schönen, glänzenden Straßen von Couhrs-Yot berg-ab, jenem Bereich der Stadt entgegen, der voller Lichter und Leben war. Nach einigen Minuten tauchte eine Gruppe von Tarts vor ihnen auf, bewaffnete, blau gekleidete Männer von der Schutzgarde, die beim Anblick der drei Betschiden in Schußposition gingen, ihren Zorn aber schnell vergaßen, als sie ihren verehrten Meisterspieler sahen. Ein Schweber wurde herbeigerufen, und als das Fahrzeug mit den Entführten vor dem Verwaltungsgebäude eintraf, wartete dort bereits eine riesige Schar von Tarts, die Doevelnyk mit über-schäumender Freude begrüßten. Die Betschiden trug man im Triumphzug zu jenem Raum, in dem Grofler auf sie wartete.

6.

Die Nachricht von der Rückkehr der Entführten schlug wie eine Bombe ein. Ganz Couhrs-Yot wurde aus dem Schlaf gerissen. Die Tarts verfielen in einen wahren Freuden-taumel, aber auch die Angehörigen anderer Völker waren froh über den glücklichen Aus-gang dieser unangenehmen Geschichte. Die offizielle Meldung zu Doevelnyks Befreiung kam eine Stunde nach Sonnenaufgang, und von da an feierte man überall in der Stadt den Meisterspieler und den Beginn der Lugosiade, auch wenn diese noch gar nicht eröff-net war.

Während sich aber die Bewohner und Gäste von Couhrs-Yot ins Vergnügen stürzten, mußten die drei Betschiden sich mit Grofler und dessen Leuten auseinandersetzen, und das war nicht immer einfach.

Grofler selbst war ein vierschrötiger Krane. Er sah geradezu furchteinflößend aus, verhielt sich jedoch bemerkenswert diplomatisch, ja, beinahe feinfühlig. Das genaue Gegen-teil traf auf Op zu, einen Tart, der das Taktgefühl eines Holzhammers und das diplomati-sche Geschick eines tollwütigen Chircools besaß. Op stand, wie die Betschiden bald merkten, in erbitterter Konkurrenz zu Ylsga, einer Kranin, die direkt unter Grofler rangierte. Ylsga war nicht mehr die Jüngste und sie war gerissen und klug.

Vor ihr mußte man sich besonders in acht nehmen - wenn man ein schlechtes Gewissen hatte.

Die Betschiden hatten so etwas nicht. Die Tatsache, daß sie es mit dem Chef der Schutzgarde und dessen engsten Mitarbeitern zu tun hatten, konnte sie nicht schrecken. Im Gegenteil: Einen besseren Beweis dafür, daß sie mit der Befreiung Doevelnyks eine große Tat vollbracht hatten, hätte man ihnen schwerlich liefern können.

Seltsamerweise war gerade Op nicht restlos davon überzeugt, daß es bei dieser Befreiung mit rechten Dingen zugegangen war. Grofler und Ylsga waren heilfroh darüber, daß

27

der Meisterspieler zurückgekehrt war, und selbst wenn sie etwas an der Entführung und der Befreiung als fragwürdig empfunden hätten, wären sie vermutlich bereit gewesen, alle Fragen zu diesem Thema auf einen späteren Termin zu verschieben.

Bei Op war es anders. Er stellte so viele bohrende Fragen, daß Doevelnyk, der sich mit Recht als unschuldiges Opfer fühlte, schließlich die Geduld verlor.

„Was soll das eigentlich?“ fragte er eisig. „Man hat mich entführt und tagelang gefangen gehalten - mitten in Couhrs-Yot. Die Schutzgarde war nicht in der Lage, mich aufzuspüren und zu befreien. Diese drei Betschiden mußten das übernehmen, was eigentlich eure Aufgabe gewesen wäre. Und nun behandelst du, Op, uns alle wie Verbrecher. Was denkst du dir dabei?“

Mallagan, der alles aufmerksam beobachtete, sah, daß Ylsga sich zufrieden zurücklehnte. Auch Grofler schien dem Tart zuzustimmen, brachte das aber nicht ganz so deutlich zum Ausdruck.

Op war von Doevelnyks Vorwürfen keineswegs beeindruckt.

„Du solltest besser ganz ruhig sein“, riet er seinem Artgenossen. „Und du solltest mir dafür danken, daß ich so vorsichtig und mißtrauisch bin, wie die Situation es erfordert. Du hast dich in der Gewalt der Bruderschaft befunden, und niemand weiß, was mit dir in dieser Zeit geschehen ist.“

„Du könntest zum Beispiel mich danach fragen“, schlug Doevelnyk spöttisch vor.

„Deine Antworten genügen mir nicht.“

„Was soll ich dir sonst noch liefern?“

„Bringe mir den Beweis dafür, daß du dich während deines Aufenthalts bei der Bruderschaft nicht verändert hast!“

„Du verlangst viel“, meinte der Meisterspieler belustigt. „Soll ich Martha-Martha mit dir spielen?“

„Nein“, erwiderte Op gedehnt. „Ich bin sicher, daß man an deinen Fähigkeiten nicht herumgekratzt hat.“

„Dann verstehe ich nicht, worauf du hinauswillst.“

„Viele Mitglieder der Bruderschaft tragen illegale Doppel-Spoodies“, sagte Op. „Träger solcher doppelten Symbionten üben mitunter einen rätselhaften Einfluß auf andere Wesen aus. Sie beherrschen sie geradezu und können sie dazu bringen, daß sie ganz ungewöhnliche Befehle befolgen. Du bist einer der Favoriten der diesjährigen Lugosiade, du hast große Chancen, zur Teilnahme an dem Spiel berufen zu werden. Wer sich aber auf dem Ednuk tapfer zu schlagen weiß, der hat gute Aussichten, nach Kran zu gelangen. Der Bruderschaft dürfte sehr viel daran liegen, jemanden, der für sie arbeitet, dorthin zu bringen.“

Doevelnyk starrte den Tart sprachlos an. Ylsga dagegen sprang plötzlich auf.

„Ich glaube, das reicht!“ rief sie ärgerlich. „Grofler, du solltest diesem ungehobelten

Klotz den Mund verbieten. Doevelnyk hat wahrhaftig zu viel durchgemacht, um sich mit so dummen Vorwürfen abgeben zu müssen!"

Op wandte nicht einmal den Kopf.

„Ich will nur vermeiden, daß du zum Verräter wirst, ohne es zu wollen“, sagte er leise und sah Doevelnyk unverwandt an. „Es würde auf unser Volk zurückfallen - daran kann auch dir nichts liegen.“

„So ein Unsinn!“ fauchte Ylsga. „Glaube ihm kein Wort, Doevelnyk! Er will sich nur in Szene setzen!“

„Mir erscheinen seine Argumente als logisch“, erklärte der Meisterspieler ruhig. „Ich weiß zwar, daß er unrecht hat, aber ich kann es nicht beweisen.“

„Es gibt eine Möglichkeit“, behauptete Op. „Vertraue dich unseren Wissenschaftlern an. Sie werden dich gründlich untersuchen.“

28

„Dazu bleibt uns keine Zeit mehr“, bemerkte Grofler. „Die Eröffnung der Lugosiade steht unmittelbar bevor, und danach sind alle Teilnehmer tabu, was Untersuchungen aller Art betrifft. Das weißt du so gut wie ich.“

„Dann bleibt uns nur der Ai.“

Ylsga bewegte sich unruhig.

„Was für ein Ai?“ fragte sie mißtrauisch.

„Er kann Gedanken erkennen“, erklärte Op gelassen.

„Du nieinst, er behauptet, daß er das kann!“

„Nein, ich bin überzeugt, daß es ihm tatsächlich gelingt. Ich habe ihn auf die Probe gestellt - nicht nur einmal, sondern immer wieder. Er wird erkennen, ob sich in Doevelnyk Dinge verbergen, die uns gefährlich werden können.“

Der Tart wandte sich an Grofler.

„Erlaube mir, daß ich den Ai rufen lasse!“ bat er.

Grofler vollführte eine Geste, die einem menschlichen Schulterzucken gleichzusetzen war.

„Es kann sicher nicht schaden“, sagte er zu Ylsga, und Op befahl einem seiner Unterge-benen, den Ai samt seinem Dolmetscher herbeizuschaffen.

Während sie warteten, überlegte Mallagan, ob der Ai eine Gefahr für ihn bedeutete. Wenn dieses Wesen wirklich Gedanken lesen konnte, bestand durchaus die Möglichkeit, daß es den Betschiden durchschaute, auch wenn es sich nicht ausdrücklich auf Mallagan konzentrierte. Er durfte sich nicht darauf verlassen, daß der Ai nur ein Scharlatan war. Es war höchste Zeit, daß er etwas zu seinem Schutz unternahm.

Er durfte es nicht wagen, den Raum zu verlassen, gleich unter welchem Vorwand, denn dadurch hätte Op erst recht Verdacht geschöpft. Aber Mallagan hatte eine Möglichkeit entdeckt, sich gewissermaßen zu entfernen, ohne sich dabei vom Fleck zu rühren: Er schickte seine Gedanken auf die Reise.

Seine Freunde bemerkten die Veränderung, die mit ihm vorging. Mallagan saß starr und steif auf seinem Platz, den Blick in weite Fernen gerichtet. Auf seinem Gesicht zeigte sich ein Ausdruck tiefer Konzentration, aber trotzdem wirkte er völlig entspannt.

„Er grübelt wieder!“ flüsterte Brether Faddon. „Er wird noch alles verpassen, was hier geschieht!“

„Da versäumt er nicht viel“, gab Scoutie spöttisch zurück.

Op sah die Betschiden durchdringend an, aber dann kamen ein Ai und ein Prodheimer-Fenke herein, und der Tart wurde abgelenkt.

Der Ai war selbst für einen Angehörigen seiner Rasse ungewöhnlich groß und schlank

geraten, ein fast zweieinhalb Meter hohes, dünnes, zerbrechlich wirkendes Wesen, neben dem der Prodheimer-Fenke wie ein Zwerg aussah. Der Ai ging mit langsamem Schritten bis in die Mitte des Raumes und blieb dort stehen, während sein Begleiter behände zu Op eilte und den Tart überschwänglich begrüßte. Der Ai rührte sich nicht. Er sah sich nicht einmal im Raum um.

„Sage ihm, daß er die Gedanken dieses Mannes beurteilen soll!“ befahl Op und deutete auf Doevelnyk.

Der Prodheimer-Fenke eilte zu seinem Gefährten, knuffte ihn aufmunternd und redete im Eilzugtempo auf ihn ein. Der Ai wandte langsam den Kopf und blickte Doevelnyk an. Dabei bewegten sich seine auf kurzen Stielen sitzenden Augen auf seltsame Weise - man hätte meinen können, daß der Ai sie miteinander verknoten würde.

Nach einigen Minuten, in denen es so still war, daß man jeden einzelnen Atemzug zu hören vermochte, hob der Ai die rechte Hand. Die acht langen, dünnen, fast durchsichtig wirkenden Finger bewegten sich in einem verwirrenden Rhythmus. Doevelnyk starre wie hypnotisiert hin. Und dann begann der Ai zu „sprechen“: Seine Kopfhaut erhellt und ver-dunkelte sich an verschiedenen Stellen in wechselnden Rhythmen.

29

Brether Faddon bemerkte, daß Grofler den Ai aufmerksam beobachtete und plötzlich sehr zufrieden aussah. Op dagegen wartete voller Ungeduld, bis der Prodheimer-Fenke das übersetzte, was der Ai auf seine Weise zum Ausdruck gebracht hatte.

„Es gibt in den Gedanken dieses Tarts nichts, was euch Sorgen bereiten sollte.“

Op schnaufte ärgerlich.

„Du kannst gehen!“ erklärte er mit zischelnder Stimme. „Aber nimm deinen Freund mit!“

„Warte noch!“ rief Grofler da plötzlich.

Der Krane wandte sich Op zu.

„Wir sollten nicht auf halbem Wege stehen bleiben“, bemerkte er freundlich. Und zu dem Ai sagte er: „Ich möchte wissen, ob irgend jemand hier im Raum mit der Bruderschaft in Verbindung steht!“

Der Ai blinkte auf seine seltsame Weise eine Antwort, die unverständlich blieb, und drehte sich dann langsam um seine Achse, wobei er jeden Anwesenden eindringlich zu mustern schien. Schließlich hielt er inne und begann erneut zu blinken. Grofler lächelte.

„Fehlanzeige!“ wandte er sich an Op. Er gab dem Ai einen Wink, und der Fremde ging hinaus, gefolgt von dem Prodheimer-Fenken, der nicht sehr glücklich über das Ergebnis dieses Unternehmens zu sein schien - vielleicht hatte er gehofft, bei dieser Gelegenheit einige Konkurrenten seines Schützlings vorzeitig aus dem Rennen werfen zu können.

„Der Kerl ist ein Versager“, zischte Op ärgerlich. „Ich bin sicher, daß ...“

„Es reicht!“ fiel Grofler dem Tart ins Wort. „Mit der Entführung Doevelnyks wurde die Lu-gosiade gefährdet. Wir alle sind froh, daß diese böse Sache einen so guten Ausgang ge-nommen hat. Ich werde es nicht zulassen, daß weitere Schwierigkeiten herbeigeredet werden.“

Er stand auf und wandte sich zu Doevelnyk.

„Geh und bereite dich auf die Spiele vor, soweit deine Anhänger dir Zeit dazu lassen.“

Scoutie stieß Mallagan an.

„Wach auf!“ flüsterte sie ihm zu.

Der Betschide kehrte mit einem beinahe sichtbaren Ruck in die Wirklichkeit zurück, ge-rade in dem Augenblick, als Grofler auf die drei Jäger zukam.

„Ich danke euch“, sagte der Chef der Schutzgarde von Couhrs-Yot. „Ihr habt mutig und

besonnen gehandelt. Ich wünsche euch viel Glück.“

„Wir werden es brauchen können“, murmelte Brether Faddon unbehaglich und sah zu Surfo Mallagan hin, der plötzlich wieder gereizt und ungeduldig wirkte. „Hat man inzwischen das Gebäude untersucht, aus dem wir geflohen sind?“

„Selbstverständlich“, erwiderte Grofler ernst. „Man hat zahllose Spuren gefunden, die ebenfalls beweisen, daß ihr die Wahrheit gesagt habt.“ Er warf Op einen Seitenblick zu. „Aber leider sind die Mitglieder der Bruderschaft bereits untergetaucht.“

Brether Faddon und Scoutie nickten. Genau so hatten sie sich vorgestellt. Sie sahen Mallagan an - der Betschide lächelte.

7.

Ein Schweber brachte sie zum Haus der Kämpfer, obwohl ihnen bis zum Beginn der Lu-gosiade nur noch wenig Zeit blieb. Aber sie waren froh, wenigstens für ein oder zwei Stunden in ihrem Quartier zu sein. Sie fühlten sich schmutzig und ausgelaugt. Ein Bad und frische Kleidung wirkten Wunder, und selbst dem Beginn der Spiele sahen sie danach mit etwas mehr Optimismus entgegen.

„So“, sagte Scoutie, als sie sich zu einem verspäteten Frühstück niederließen. „Jetzt brauchen wir nur noch herauszufinden, was wir bei der Lugsiade tun können.“

30

„Ganz einfach“, murmelte Brether Faddon mit vollem Mund. „Wir lassen die Finger davon. Schließlich kann uns niemand zwingen, Fähigkeiten zu demonstrieren, die wir gar nicht haben.“

„Ich habe einen Weg gefunden“, erklärte Mallagan zur Überraschung seiner Freunde. „Ich werde als Orakel auftreten, und ihr seid meine Betreuer.“

Scoutie sah ihn mit vor Staunen offenem Mund an.

„Du bist übergeschnappt!“ stellte Brether nach einer langen Pause fest. „Das mußte ja so kommen. Dieser verdammte Doppel-Spoodie ...“

Mallagan schlug wütend mit der Faust auf den Tisch, daß die Teller zu tanzen begannen.

„Ihr werdet tun, was ich euch sage!“ schrie er unbeherrscht.

Brether Faddon sah ihn erschrocken an.

„Schon gut“, murmelte er beschwichtigend. „Reg dich nicht auf, Junge. Es war ja nicht so gemeint. Natürlich werden wir als deine Betreuer auftreten, wenn dir so viel daran liegt!“

Mallagan starrte ihn drohend an, beruhigte sich dann aber wirklich.

„Ihr werdet mich mit allem versorgen, was ich brauche“, sagte er düster. „Außerdem müßt ihr dafür sorgen, daß man mir nicht Dutzende von Fragen zur gleichen Zeit stellt. Selbstverständlich seid ihr auch dafür verantwortlich, daß die Zuschauer auf mich aufmerksam werden.“

„Mehr nicht?“ fragte Brether ironisch, aber Mallagan schien den Spott in der Stimme seines Freundes nicht zu bemerken.

„Für den Augenblick fällt mir nichts weiter ein“, erklärte er nüchtern.

„Nun gut, wir werden es versuchen“, murmelte Scoutie. „Aber sage mal - fürchtest du nicht, daß du dich lächerlich machen könntest? Orakel - du weißt doch, welche Bedeutung dieses Wort für die Bewohner des Herzogtums hat. Wenn du unter dieser Bezeichnung auftrittst, wird man Ansprüche an dich stellen, die du nicht erfüllen kannst.“

In Mallagans Augen flackerte es bedrohlich.

„Geh nicht gleich wieder in die Luft“, bat Scoutie hastig. „Ich will dir doch nur helfen!“

„Dann richte dich nach meinen Anweisungen!“ sagte der Betschide eisig.

„Ja, natürlich“, flüsterte Scoutie resignierend.

Sie sah sich nachdenklich um.

„Ich frage mich, warum Cylam und Wyskynen sich nicht bei uns blicken lassen“, murmelte sie.

„Sie werden anderes zu tun haben“, vermutete Brether Faddon. „Andererseits - du hast recht, es paßt nicht zu ihnen. Vielleicht sind sie im Hof.“

„Ich sehe mal nach“, entschied Scoutie.

Sie trat auf den offenen Bogengang hinaus und sah in den Innenhof hinunter. Dort trainierten unter normalen Umständen immer ein paar der Kämpfer, die man in diesem Gebäude untergebracht hatte. Heute aber war der Hof fast leer. Zwei Wesen, von denen Scoutie nicht wußte, welchem Volk sie angehörten, umkreisten sich langsam in der Mitte des Hofes. Von oben sah es aus, als führten sie einen rituellen Kampf vor. Plötzlich sprang einer der Fremden in die Luft, und der andere stürzte wie vom Blitz getroffen zu Boden, ohne daß Scoutie den Grund dafür zu erkennen vermochte. Der Fremde kam nach etwa einer Minute wieder auf die Füße, und das Spiel begann von neuem.

Scoutie hielt Ausschau nach weiteren Kämpfern und entdeckte schließlich Garayn, den Tart, der am Ende der Treppe im Schatten saß. Sein Schwert lag vor ihm auf dem Boden.

Die Betschidin stieg die Treppe hinunter. Als Garayn sie hörte, drehte er sich nach ihr um. Offenbar wartete er auf jemanden. Als er Scoutie sah, senkte er enttäuscht den Kopf.

„Du bist es nur“, zischelte er.

„Weiβt du, wo Cylam ist?“

31

„Nein. Ich warte schon den ganzen Morgen auf ihn.“

„Vielleicht ist er noch in seinem Zimmer“, vermutete Scoutie. „Wir sollten nachsehen.“

Garayn zögerte. Die Vorstellung, daß er seinen Lehrmeister unter Umständen stören könnte, behagte ihm gar nicht.

„Es ist möglich, daß ich ihn mißverstanden habe“, sagte er schließlich. „Eigentlich ist es selbstverständlich, daß er mich heute nicht unterrichtet.“

Scoutie zuckte die Schultern.

„Darüber kann ich mir kein Urteil erlauben“, erklärte sie. „Mich wundert es nur, daß er sich auch bei uns nicht blicken läßt.“

Der Tart sprang überrascht auf.

„War er noch nicht bei euch?“ fragte er erregt.

„Nein.“

„Aber er hat nach euch gesucht, die ganzen Tage hindurch!“

Scoutie sah ihn nachdenklich an.

„Da stimmt etwas nicht“, sagte sie leise. „Komm.“

Der Tart zögerte nicht länger. Er stapfte neben der Betschidin die Treppe hinauf. Sein Schwert nahm er mit.

Cylam und Wyskynen bewohnten zwei nebeneinander liegende Zimmer im dritten Stockwerk. Scoutie und der Tart klopften an beide Türen, erhielten aber keine Antwort. Schließlich verlor die Betschidin die Geduld. Sie schlug mit voller Kraft zu - und plötzlich sprang die Tür auf.

Garayn hielt erschrocken inne.

„Warte!“ flüsterte er.

Scoutie überließ ihm bereitwillig den Vortritt. Der Tart schob sich vorsichtig in das Zim-

mer hinein. Die Tür schwang etwas weiter auf, und plötzlich spürte die Betschidin einen Geruch in der Nase, den sie allzu gut kannte.

„Geh nicht weiter!“ sagte sie hastig, aber es war schon zu spät.

Der Tart stieß einen erstickten Schrei aus. Scoutie eilte ihm nach und blieb erschüttert stehen, als sie Garayn erreicht hatte.

Zuerst sah sie nur Cylam. Der Krane lag auf dem Boden, blutend aus vielen Wunden. Dann entdeckte sie auch Wyskynen, der etwas weiter entfernt neben einem Sessel zusammengebrochen war.

„Wer hat das getan?“ flüsterte Garayn fassungslos.

Scoutie antwortete nicht. Sie drängte sich ungeduldig an dem Tart vorbei und beugte sich über Cylam. Zögernd legte sie die flache Hand an den Hals des Kranen. Sie mußte geraume Zeit suchen, bis sie eine Ader fand, in der es schwach, aber deutlich wahrnehmbar pulsierte. Sie sah auf und begegnete Garayns Blicken.

„Er lebt noch“, sagte sie leise. „Du mußt Hilfe holen. Beeile dich!“

Aber da war der Tart schon zur Tür hinaus.

Sie untersuchte danach Wyskynen. Der Prodheimer-Fenke war tot.

Sie kehrte zu Cylam zurück und hockte sich neben ihn. Ohne viel Hoffnung bemühte sie sich, das Blut zu stillen, das aus den vielen Wunden drang. Sie fühlte sich entsetzlich hilflos.

Von draußen drang das Geräusch schneller Schritte herein. Brether Faddon tauchte in der Tür auf. Mit weit aufgerissenen Augen starnte er den Kranen an, dann eilte er Scoutie zu Hilfe. Schließlich erschienen ein paar Tarts und Prodheimer-Fenken. Einer der Kleinen schob Scoutie ungeduldig zur Seite, und sie stand willig auf und überließ ihn und seinen Artgenossen das Feld.

„Werdet ihr ihn retten können?“ fragte Brether Faddon einen der Tarts.

„Vielleicht“, erwiderte der Fremde ausweichend. „Verlaßt jetzt diesen Raum.“

32

Draußen trafen sie auf Garayn, der wie betäubt neben der Tür stand. Obwohl der Tart viel größer und stärker als die beiden Betschiden war, wirkte er in diesem Augenblick mit-leiderregend wie ein Kind, dem etwas Schlimmes widerfahren war.

„Er hat noch eine Chance“, sagte Scoutie spontan. „Und ich bin sicher, daß er überlebt. Jemand wie ihn bringt man nicht so einfach um.“

Der Tart sah sie dankbar an.

„Ich werde herausfinden, wer das getan hat“, sagte er. „Und wenn ich ihn erwische, bringe ich ihn um.“

Scoutie schwieg, und der Tart wandte sich ab und stapfte schwerfällig davon.

„Armer Kerl!“ murmelte Brether Faddon. „Ich kann ihn verstehen. An seiner Stelle würde ich auch nur noch an Rache denken.“

„Und genau das dürfte in diesem Fall nicht ungefährlich sein“, sagte Scoutie leise. „Wer immer es auch gewesen sein mag - er hat die beiden besiegt, und das war sicher nicht leicht.“

Brether stutzte.

„Daran habe ich noch gar nicht gedacht“, sagte er überrascht. „Aber du hast recht. Es muß ein mörderischer Kampf gewesen sein.“

Er sah sich um.

Mittlerweile hatten sich Dutzende von Kämpfern eingefunden. Sie standen stumm entlang der Wände und warteten bedrückt darauf, daß jemand aus dem Zimmer kam und ihnen sagte, wie es um Cylam stand. Brether Faddon ging auf einen von ihnen, einen

ge-drungenen, braunhäutigen Vierbeiner zu.

„Wohnst du in diesem Stockwerk?“ fragte er.

Der andere sah mit kleinen, listigen Augen zu Brether Faddon auf.

„Ja“, antwortete er mit knarrender Stimme. „Gleich neben Wyskynen.“

„Hast du etwas von dem Kampf gehört?“

Der Vierbeiner kratzte sich nachdenklich hinter dem rechten Ohr.

„Nein“, sagte er schließlich. „Das ist merkwürdig, nicht wahr?“

Ein grüngeschupptes Wesen trat zu den beiden heran.

„Ich habe auch nichts gehört“, erklärte es. „Aber ich habe etwas gesehen.“

„Rede schon!“ knurrte der Vierbeiner, als der andere eine Pause einlegte.

„Zwei Kranen und ein Tart waren bei Cylam“, erklärte der Grüngeschuppte. „Ich sah sie aus seinem Zimmer kommen.“

„Und wie sahen sie aus?“ fragte Brether Faddon.

„Wie Kranen und Tarts eben aussehen“, meinte der Grüne ratlos. „Ich kann sie nie aus-einanderhalten.“

„Das meinte ich nicht. Sieh mal, es muß doch ein Kampf stattgefunden haben. Ich kenne Cylam und Wyskynen nicht besonders gut, aber ich bin ziemlich sicher, daß man sich mit den beiden nicht herumprügeln kann, ohne selbst etwas abzubekommen.“

„Jetzt verstehe ich dich. Nein, die Fremden sahen nicht so aus, als ob sie einen Kampf hinter sich gehabt hätten. Sie waren sehr sauber und ordentlich gekleidet. Der eine Krane hatte ein buntes Halstuch um - es war so schön zurechtgezupft, daß er sicher Minuten gebraucht hat, um es in diese Form zu bringen.“

„Sie könnten sich natürlich hinterher wieder hergerichtet haben“, mischte ein Wesen, das einem Tart ähnlich sah, aber kleiner und dunkelhäutig war, sich in das Gespräch.

„Nach einem Kampf mit Cylan?“ fragte der Vierbeiner mit einem bitteren Lachen. „Da hätte es mehr herzurichten gegeben als ein Halstuch und sonstige Kleidung. Schon beim Training mit ihm setzte es Beulen und blaue Flecken, wenn man nicht aufpaßte. In einem echten Kampf auf Leben und Tod - du solltest mit Garayn sprechen, wenn der sich ein wenig beruhigt hat. Er kann dir zeigen, wie Cylam mit echten Gegnern umgesprungen ist.“

33

Nein, wenn die drei Fremden lebend und unversehrt dieses Zimmer verlassen haben, dann hat es keinen Kampf gegeben.“

„Ach!“ machte der, der einem Tart ähnlich sah. „Und wie erklärst du dir dann, daß Wyskynen tot ist und Cylam möglicherweise auch sterben wird? Haben sie sich die Wun-den etwa selbst beigebracht?“

„Ich weiß nicht, was passiert ist“, sagte der Vierbeiner gedehnt. „Aber eines ist mir jetzt klar: Etwas ist faul in dieser Angelegenheit!“

Er sah die beiden Betschiden aufmerksam an.

„Wir werden uns um diese Sache kümmern“, erklärte er ernst. „Wir alle haben die beiden gekannt, und viele von uns haben Cylam verehrt. Wenn euch noch etwas auffällt - sagt uns Bescheid.“

Brether nickte und wandte sich ab.

„Höchste Zeit, daß wir wieder nach unten gehen“, murmelte er.

„Warum ist Surfo eigentlich nicht hier?“ fragte Scoutie.

„Er träumt schon wieder. Ich kann mir nicht helfen, aber der Bursche macht mir Sorgen. Irgend etwas stimmt mit ihm nicht!“

„Vielleicht versucht er nur, sich in die Rolle hineinzuversetzen, die er bei der

Lugosiade spielen will.“

Brether Faddon brummte etwas Unverständliches vor sich hin und stieg die Treppe hin-unter.

8.

Wann immer Herzog Gu mit den Verantwortlichen von Couhrs-Yot sprach, versuchten sie ihm einzureden, daß alles in bester Ordnung sei. Dabei wurden sie von Tag zu Tag nervöser und ängstlicher. Am Morgen vor der Eröffnung der Lugosiade aber wirkten sie plötzlich wie befreit, und prompt erfuhr Herzog Gu von seinen Agenten, daß Doevelnyk befreit worden war. Eigenartigerweise hatten ausgerechnet die drei Betschiden diese Be-freiung herbeigeführt.

Gu hatte auf Kran den Bericht Arkiszons gehört. Der Kommandant hatte nicht gewußt, was er mit diesen merkwürdigen Rekruten anfangen sollte. Herzog Gu hatte ihm den Be-fehl übermittelt, die Betschiden nach Couhrs zu bringen, denn dorthin mußte er ohnehin reisen. Herzog Gu war sich der Tatsache bewußt, daß man sein Interesse an den drei Rekruten als ungewöhnlich empfinden würde. Um wenigstens einen Teil der Gerüchte, die sich unweigerlich entwickeln mußten, im Keim zu ersticken, hatte er entschieden, daß die Betschiden an der Lugosiade teilnehmen sollten. Damit entstand der Anschein, daß sie nicht extra wegen eines Gesprächs, das Gu mit ihnen führen wollte, nach Couhrs ge-bracht wurden.

Der Herzog hätte dieses Gespräch längst herbeigeführt, wäre ihm nicht berichtet worden, daß die Betschiden verschwunden waren. Nun aber war er nicht gewillt, noch länger zu warten. Bevor er die Lugosiade eröffnete, wollte er zumindest einen ersten Eindruck von diesen Rekruten gewinnen.

Darum setzte er sich mit Tarnis in Verbindung und bat ihn, ein Treffen zu arrangieren. Ihm fiel auf, daß der Stadtverwalter im Gegensatz zu den anderen Verantwortlichen noch immer bedrückt wirkte. Er rief jenen Agenten zu sich, der sich um Tarnis hatte kümmern sollen.

„Es geht um seinen Sohn“, erklärte Musanhaar, ein Krane, der zu GUS engsten Vertrau-ten gehörte. „Es ist eine bestimmte Geschichte. Jurtus-Me hat sie von Cylam erfahren.“

„Ist der auch auf Couhrs?“

„Er wurde zur Lugosiade berufen. Zufällig ergab es sich, daß er mit der MARSAGAN herkam, in der auch die Betschiden mitflogen. Er sollte die drei im Auge behalten. Aus 34

diesem Grunde wurde auch dafür gesorgt, daß man die Betschiden im Haus der Kämpfer unterbrachte. Die Bruderschaft muß davon erfahren haben. Tarnis' Junge wollte mit Cy-lam nach Skand gehen, als sein Schüler, und da er nicht wußte, wie Cylam sich dazu stellte, wollte er sich auf die erste Begegnung besonders gründlich vorbereiten. Er ging also in die Berge, aber Leute von der Bruderschaft fingen ihn ab, verpaßten ihm einen zweiten Spoodie, gaben ihm Drogen ein und schickten ihn - zweifellos als ihren Spion - ins Haus der Kämpfer. Natürlich flog die Sache auf. Die Bruderschaft bekam es wohl mit der Angst zu tun. Jedenfalls nahmen sie dem Jungen den Doppel-Spoodie wieder ab und pumpten ihn mit Drogen voll, um sein Gedächtnis zu zerstören. Das ist ihnen gelungen. Der Junge wird wahrscheinlich nie darüber hinwegkommen.“

„Das erklärt, warum Tarnis so niedergeschlagen ist“, sagte Gu nachdenklich. „Aber wa-rum spricht dieser Mann nicht über sein Unglück? Schämt er sich etwa der Tatsache, daß sein Sohn einem Verbrechen zum Opfer gefallen ist?“

„Das glaube ich nicht. Es geht wohl eher um die Lugosiade. Es war zwar immer zu befürchten, daß die Bruderschaft die Spiele auf ihre Weise auszunutzen versucht, aber sie war nie sehr aktiv in dieser Beziehung, und man merkte auf Couhrs kaum etwas von ihrer Existenz. Jetzt plötzlich zeigte es sich, daß diese Leute einen perfekt hergerichteten Stützpunkt mitten in der Stadt unterhalten haben, und nachdem sie spurlos von dort verschwunden sind, muß man annehmen, daß ihnen noch weitere Schlupfwinkel zur Verfügung stehen. Die Leute in Couhrs-Yot scheinen zu befürchten, daß man die Lugosiade absetzt oder auf einem anderen Planeten stattfinden läßt.“

Herzog Gu schwieg. Er hatte mit den anderen Herzögen über dieses Problem bereits gesprochen. Sie waren sich alle drei darüber einig, daß die Lugosiade auch weiterhin stattfinden mußte, denn sie bildete - gemeinsam mit einigen anderen Dingen - den Kitt, der die Völker des Herzogtums zusammenhielt. Jeder konnte an den Spielen teilnehmen, vorausgesetzt, er war auf irgendeinem Gebiet ein KÖnner, wenigstens nach den Maßstäben, die sein eigenes Volk setzte. Es war gleichgültig, wie weit sein Heimatplanet vom Zentrum des Herzogtums entfernt lag, und wie klein und unbedeutend sein Volk sonst sein mochte - in der Lugosiade hatte jeder eine Chance, und oft genug war es bereits geschehen, daß gerade krasse Außenseiter schließlich an dem Spiel teilnahmen. Solange es jedoch eine Lugosiade gab, würde sie auf Couhrs stattfinden müssen. Es war der einzige Ort, an dem solche Spiele durchgeführt werden konnten. Man hätte auch auf einem anderen Planeten entsprechende Plätze schaffen und das Spiel aufbauen können, aber es wäre keine Lugosiade dabei herausgekommen, sondern eben irgendein Wettbewerb, wie es sie zu Dutzenden gab.

„Wir müssen mit weiteren Übergriffen der Bruderschaft rechnen“, sagte Musanhaar.

„Das habe ich mittlerweile auch begriffen“, brummte Gu nachdenklich. „Habt ein Auge auf diese Dinge.“

Er unterbrach sich, weil Musanhaar eine Meldung entgegennehmen mußte. Der Krane sah schließlich auf, und der Herzog erkannte erschrocken, daß der Agent fast außer sich vor Wut und Entsetzen war und sich nur mühsam zu beherrschen vermochte.

„Ich hatte einen von unseren Leuten zum Haus der Kämpfer geschickt“, sagte Musanhaar tonlos. „Hätte ich es nur früher getan! Cylam ist niedergestochen worden. Sein Schützling ist tot.“

„Weiß man schon, wer es getan hat?“

„Nein, aber es dürften Leute von der Bruderschaft gewesen sein.“

„Das bedeutet, daß Cylam etwas wußte.“

„Jurtus-Me hat mit ihm gesprochen. Wir sollten sie fragen.“

Herzog Gu stimmte zu. Aber als Jurtus-Me zur Stelle war, konnte sie nur das berichten, was Musanhaar und Gu bereits wußten.

„Hat er keine Andeutungen gemacht?“ fragte der Herzog.

35

Die Kranin durchforschte ihr Gedächtnis. Flüchtig erinnerte sie sich daran, daß Wyskynen dieses haarsträubende Gerücht erwähnt hatte, demzufolge die Bruderschaft jemanden in die Lugosiade schmuggeln wollte, der vier Spoodies besaß. Aber da sie das für ein reines Hirngespinst hielt, sprach sie nicht darüber.

„Wenn er etwas gewußt hat, dann muß es sich um etwas handeln, was er erst in den letzten Stunden herausgefunden hat“, sagte sie. „Er hätte mir auf keinen Fall etwas verschwiegen.“

„Es gibt in diesem Zusammenhang noch ein anderes Problem“, bemerkte Musanhaar. „Cylam hat im Haus der Kämpfer sehr viele Freunde, besonders unter den Nicht-

Kranen. Sie alle sind natürlich betroffen und empört über das, was vorgefallen ist, und sie schreien nach Rache. Es gibt andererseits eine ganze Reihe von Leuten, die mit Cylam in dieser oder jener Weise in Konflikt geraten sind und die man als seine Feinde betrachten kann. Wir müssen schleunigst etwas unternehmen, oder es wird zu Gewalttaten kommen.“

„Wenn Cylam das wüßte...“, flüsterte Jurtus-Me entsetzt.

„Er weiß es aber nicht, und er ist auch nicht imstande, seine Anhänger jetzt zur Räson zu bringen. Wenn sie wüßten, daß die Bruderschaft dahintersteckt, dann würden sie auch einsehen, daß sie keine Chance haben, den wahren Schuldigen zu erwischen. Aber selbst wenn sich entsprechende Spuren ergeben, werden Groflers Leute die Sache tot-schweigen - unseretwegen.“

„Dann sorge dafür, daß ihnen das nicht gelingt“, ordnete Gu an. „Notfalls mußt ihr eine Spur erfinden.“

Er erhob sich von dem extraweichen Sessel, in dem er es für die Dauer des Gesprächs ausgehalten hatte.

„Ich werde mir die Betschiden ansehen“, sagte er. „Hoffentlich komme ich dazu, ein paar vernünftige Worte mit ihnen zu wechseln. Ich möchte, daß du mich begleitest, Jurtus-Me, und sage auch einigen von den anderen Bescheid.“

„Wäre es nicht besser, wenn ich mich um Cylam kümmern könnte?“ fragte die Kranin. „Es könnte doch sein, daß er mir etwas zu sagen hat. Ich möchte bei ihm sein, wenn er zu sich kommt.“

„Mir scheint, ich werde alt“, murmelte der Herzog. „Du hast natürlich recht. Geh zu ihm. Eine andere wird deine Rolle übernehmen.“

Wenig später gab Klidser, der Kommandant der KRANOSI, durch, daß die Schweber bereitstanden. Umgeben von seinem „Gefolge“ verließ Herzog Gu das Schiff und begab sich zu jenem Ort, an dem traditionsgemäß die Lugosiade eröffnet werden sollte. Dort, so hatte er mit Tarnis vereinbart, würde er die Betschiden treffen.

\*

Obwohl bis zur Eröffnungszeremonie noch eine volle Stunde vergehen mußte, war der Platz voller Schaulustiger. Sie standen so dicht zusammengedrängt, daß man fast nur noch Köpfe sah. Hätte man von einem Schweber aus einen Gegenstand auf diese Menge geworfen, der größer war als die Faust eines Prodheimer-Fenken, dann hätte dieser Ge-genstand kaum eine Chance gehabt, zu Boden zu fallen.

Das Gebäude, auf dessen untersten Balkon Herzog Gu in einer Stunde erscheinen würde, wurde streng bewacht. Überall in den Gängen liefen bewaffnete Tarts herum, und draußen standen sie gar in einer Doppelreihe. Der Saal, in den man den Herzog und sei-ne Begleiter führte, war noch zusätzlich abgesichert. Gu konnte es sich nicht verkneifen, Tarnis gegenüber eine spöttische Bemerkung zu diesem Thema zu machen. Der Stadt-verwalter sah den Herzog nur verwundert an. Hargamäis und Marnz, die beiden anderen, ebenfalls von Kran aus eingesetzten Stadtverwalter, wandten sich hastig den kalten Plat-ten zu und taten, als wären sie vollauf mit der Wahl der Speisen beschäftigt.

36

Gu fragte sich, ob seine Tarnung tatsächlich so wirksam war, oder ob diese Leute den Verstand verloren hatten. Wie konnten sie nur annehmen, daß er sich über die so offensichtlichen Mißstände hinwegtäuschen ließ!

„Wo sind denn nun diese Betschiden?“ fragte er ungeduldig. „Ich will sie sehen!“

„Ich führe dich zu ihnen“, bot Tarnis höflich an, und auch Grofler war plötzlich zur

Stelle.

„Es sind ganz einfache Rekruten“, behauptete er nervös. „Warum willst du gerade sie sehen? Sie werden bei der Lugosiade wohl kaum eine besondere Rolle spielen.“

„Diese einfachen Rekruten haben für beträchtlichen Wirbel gesorgt“, bemerkte Herzog Gu spöttisch. „Sie haben allem Anschein nach eine besondere Begabung dafür, in Situationen zu geraten, bei denen sorgsam verdeckte Mißstände urplötzlich ans Licht befördert werden.“

Dem armen Grofler sträubte sich vor Schreck das Fell, und Tarnis sah aus, als wollte er im nächsten Augenblick in Ohnmacht fallen.

„Gehen wir“, sagte Gu munter und gab seinem Gefolge einen Wink.

Die drei Betschiden standen nicht weit entfernt in einer Ecke, und obwohl eine ganze Menge Leute um sie herumwimmelten und auf sie einsprachen, sahen sie aus, als fühlten sie sich einsam. Herzog Gu sah sie sekundenlang überrascht an, dann hatte er den flüchtigen Schock, den ihr Anblick ihm versetzte, überwunden. Langsam ging er auf die drei Fremden zu.

\*

Scoutie, Mallagan und Brether Faddon wußten nicht recht, was sie davon halten sollten, daß man sie Herzog Gu vorzustellen wünschte. Jedenfalls war Carzykos überraschend im Haus der Kämpfer aufgetaucht und hatte sie abgeholt. Nun standen sie in einem großen Saal, in dem sich Hunderte von Menschen drängten, und Op, Ylsga und ein paar andere redeten aufgeregt auf sie ein.

Offenbar ging es diesen Leuten allein darum, daß die Betschiden dem Herzog ja nichts von der Entführung und deren Ende erzählten. Am besten wäre es, so teilte man ihnen mit, wenn sie überhaupt den Mund hielten und auf Fragen, die Gu ihnen stellte, möglichst kurz antworteten. Den Verantwortlichen von Couhrs schien es geradezu peinlich zu sein, daß die Bruderschaft sich bemerkbar gemacht hatte.

Schließlich kam Herzog Gu. Infolge der vielen Warnungen und Ratschläge, die sie eben gehört hatten, war in den Betschiden eine ganz bestimmte Vorstellung von diesem Mann entstanden. Nun aber sahen sie sich einem relativ kleinwüchsigen, bunt herausgeputzten Kranen gegenüber, der sich recht affektiert benahm, und sie waren ein wenig enttäuscht.

„Das sind die Betschiden“, stellte Grofler mit überschwappender Freundlichkeit vor. „Sie werden gerne all deine Fragen beantworten, Herzog.“

Gu warf ihm einen seltsamen Blick zu und musterte dann die Menge, die sich um die Gruppe versammelt hatte.

Vielleicht wäre es ihm lieber, wenn er ohne diese Beobachter mit uns sprechen könnte, schoß es Scoutie durch den Kopf.

Der Herzog wandte sich ihr zu.

„Hat man euch gut untergebracht?“ fragte er.

„O. ja“, erwiderte Scoutie und dachte an das Haus der Kämpfer, in dem wenige Stunden zuvor ein Mord geschehen war - aber das bedeutete nicht, daß dieses Quartier schlecht gewesen wäre.

Der Herzog blickte Mallagan an.

„Und ihr fühlt euch wohl in dieser Stadt?“

„Wir haben noch nicht viel von Couhrs-Yot gesehen“, erwiderte Surfo wahrheitsgetreu.

37

„Ja, das kann ich mir denken“, murmelte Gu mit sanftem Spott. Mit einem Seitenblick auf Grofler setzte er hinzu: „Ihr mußtet euch schließlich für die Lugosiade vorbereiten,

nicht wahr?“

„So ist es“, sagte Mallagan lächelnd.

„Ich wünsche euch, daß ihr gut bei den Spielen abschneidet“, wandte Gu sich an Brether Faddon.

„Das wünschen wir uns auch“, erklärte der Betschide trocken.

„Was werdet ihr bei der Lugosiade tun?“ erkundigte der Herzog sich neugierig.

„Ich werde als Orakel auftreten!“ verkündete Surfo Mallagan laut und deutlich.

Grofler, Op, Tarnis und all die anderen zuckten deutlich sichtbar zusammen. Nur Gu blieb ungerührt. Er betrachtete Surfo Mallagan mit offensichtlichem Interesse.

„Als Orakel“, wiederholte er. „Das ist meines Wissens das erstemal, daß jemand sich ei-ne solche Rolle anmaßt.“

„Ich will mich in keiner Weise mit dem Orakel von Krandhor vergleichen“, erklärte Malla-gan gelassen. „Ich werde nur einfache Fragen beantworten.“

„Wie wäre es mit einer Kostprobe?“

Die Zuschauer beugten sich gespannt vor. Der Gedanke, Herzog Gu werde die drei Betschiden, speziell den, der sich als Orakel produzieren wollte, auf der Stelle blamieren, schien ihnen zu gefallen.

Aber Mallagan dachte nicht daran, in die Falle zu tappen.

„Die Lugosiade hat noch nicht begonnen“, sagte er gelassen. „Nach der Eröffnung wer-de ich deine Fragen beantworten, so gut ich es kann. Bis es soweit ist, werde ich meine Geheimnisse für mich behalten.“

Herzog Gu lachte laut auf.

„Das war eine kluge Antwort“, stellte er fest. „Ich bin gespannt, wie du dich während der Lugosiade bewähren wirst, Orakel von Couhrs!“

Und er deutete eine spöttische Verbeugung an, während alle anderen mißbilligend zusahen. Dann kam eine der jungen Kraninen aus seinem Gefolge und brachte ihm eine Tasse mit dünner Suppe, woraufhin es eine kurze Auseinandersetzung gab, weil der Herzog Fleisch zu essen wünschte. Sein Gefolge tat alles, um ihn davon abzubringen, denn Gu hatte, wie sie übereinstimmend sagten, noch bei Verlassen des Schiffes unter heftigen Magenschmerzen gelitten.

„Natürlich habe ich das“, sagte Gu recht kläglich. „Aber doch nur vor lauter Hunger!“

„Das sagst du jetzt“, versetzte die Kranin mit der Suppentasse, und ihre Stimme klang streng und liebevoll zugleich. „Nachher aber krümmst du dich vor Schmerzen und leidest tausend Qualen. Iß die Suppe, mir zuliebe!“

Herzog Gu gab schließlich nach, und sein ganzes Gefolge beobachtete ihn mit Wohlge-fallen, als er brav die Suppe austrank.

Auch Scoutie beobachtete ihn, und sie behielt gleichzeitig die übrigen Zuschauer im Au-ge. Einige waren ihr zu fremd, als daß sie ihr Mienenspiel hätte beurteilen können. Mit Kranen, Tarts und Prodheimer-Fenken dagegen kannte sie sich gut genug aus, um Spott, Verachtung und Unverständnis erkennen zu können.

Er macht sich lächerlich mit solchen Auftritten, dachte sie betroffen. Warum unternimmt er nichts dagegen? Es müßte ihm doch möglich sein, seine Leute zur Vernunft zu bringen!

Die Neugierigen zerstreuten sich allmählich und schlossen sich anderen Gruppen an. Grofler und die anderen, die in Couhrs-Yot etwas zu sagen hatten, blieben bei Gu und den Betschiden. Zweifellos wollten sie aufpassen, daß die drei nichts sagten, was den Argwohn des Herzogs erregen konnte. Allein ihre Anwesenheit verhinderte ein vernünftiges Gespräch, und als die Stunde um war, hatten sie noch immer nur einige

nichtssagen-de Bemerkungen ausgetauscht.

38

Dann endlich trat Gu auf den Balkon hinaus, begrüßte die jubelnde Menge und erklärte die fünfzigste Lugosiade für eröffnet. Scoutie beobachtete ihn auch dabei, und sie stellte fest, daß der Herzog ein guter Redner war und daß er draußen, vor der Menge, ganz anders wirkte - nicht so vertrottelt und affektiert, sondern zielbewußt, selbstsicher und be-herrscht. Sie überlegte, ob das GUS richtiges Gesicht war. Vielleicht spielte er diesen Würdenträgern, die um ihn herumscharwenzelten und ängstlich bemüht waren, ihre klei-nen Geheimnisse zu wahren, nur etwas vor, um sie zu täuschen und sie unvorsichtig zu machen.

Aber dann war der große Augenblick vorüber. Gu drehte sich um und winkte einen Prodheimer-Fenken heran, der ebenfalls zu seinem Gefolge gehörte.

„Ich habe Schmerzen, Argasrho!“ jammerte er. „Ganz schreckliche Schmerzen. Sie sitzen im Kopf und in den Schultern. Gib mir etwas, damit das aufhört!“

„Du brauchst Ruhe!“ behauptete der Prodheimer-Fenke.

Herzog Gu, der eben noch die Menge vor dem Gebäude zu Begeisterungsstürmen hin-gerissen hatte, ließ sich von zwei Tarts stützen und schwankte jammernd davon, gefolgt von seinem Hofstaat, der emsig bemüht war, ihn über sein Unglück hinwegzutrösten.

Scoutie sah dem Kranen verwirrt nach. Sie fragte sich, was an dieser Vorstellung echt gewesen war. War der Herzog wirklich krank - oder tat er nur so?

Sie wußte nicht, was sie von dem Kranen halten sollte. Dabei ahnte sie nicht, daß es Gu ganz genauso ging.

Er hatte sich von einer persönlichen Begegnung mit den Betschiden viel erhofft. Wenn er sie mit eigenen Augen sah und mit ihnen sprechen konnte, dann würde er auch erkennen, welche Bedeutung ihnen zukam, hatte er gedacht.

Gesehen hatte er sie, aber das hatte nicht ausgereicht, um ihm völlige Klarheit zu verschaffen. Und was das Gespräch anging...

„Ich werde sie mir nach der Lugosiade noch einmal vornehmen“, sagte er im Schutz sei-nes Gefolges zu Argasrho, der - wie Jurtus-Me und Musanhaar - zu seinen fähigsten A-genten gehörte. „Bis dahin muß ich leider warten. Aber ich möchte, daß ihr alle die Betschiden im Auge behaltet. Achtet besonders auf den, der als Orakel auftreten will. Beim Licht des Universums, ich möchte wissen, woher dieser Bursche die Unverschämtheit nimmt, sich so etwas auszudenken! Aber er hat seine Sache vorhin nicht schlecht ge-macht - beobachtet ihn und berichtet mir, was er treibt!“

Als sie den Ausgang erreichten, hatte sich die Menge schon fast zerstreut. Die Leuten waren jetzt unterwegs zu jenen sieben Plätzen, an denen in diesen Augenblicken die Lu-gosiade begann. Gu entdeckte einen Schweber, der die Betschiden aufnahm und mit ih-nen davonflog. Er sah ihnen nach und überlegte, ob er ihnen Glück wünschen sollte.

9.

Der Schweber erreichte einen der sieben Plätze und entließ die Betschiden vor einem niedrigen Gebäude.

„Geht hinein!“ empfahl der Krane, der sie hergebracht hatte. „Da drinnen sitzen Leute, die euch einweisen werden.“

Scoutie, die direkt an der Tür saß, wollte aussteigen, aber plötzlich stieß Surfo Mallagan sie zur Seite.

„Es ist mein Spiel!“ zischte er. „Ich steige zuerst aus!“

Die Betschidin sah ihn fassungslos an.

Surfo Mallagan verließ das Fahrzeug. Draußen sah er sich herausfordernd um. Niemand beachtete ihn.

„Das wird sich bald ändern“, murmelte er vor sich hin.

39

Scoutie, die ihm gefolgt war, schüttelte besorgt den Kopf. Nicht zum erstenmal hatte sie das Gefühl, einen völlig fremden Menschen vor sich zu haben, nicht aber jenen Surfo Mallagan, den sie seit ihrer und seiner frühesten Kindheit kannte.

Brether Faddon packte Mallagan am Arm.

„Das machst du nicht noch einmal!“ sagte er drohend. „Was bildest du dir eigentlich ein? Daß du etwas Besseres bist?“

„Das hat mit Einbildung nichts zu tun!“ erklärte Surfo Mallagan arrogant. „Es ist eine Tat-sache.“

Er schüttelte Brethers Hand ab und schritt auf das niedrige Gebäude zu.

„Wir sollten ihn gehen lassen!“ schimpfte Brether. „Soll er doch sehen, wie er ohne uns zurechtkommt.“

„Hör schon auf“, murmelte Scoutie bekommern. „Es war ja nicht so schlimm. Außerdem kann er nichts dafür. Er ist bestimmt krank.“

„Diese Krankheit kenne ich!“ knurrte Brether, aber als Scoutie hinter Mallagan herlief, folgte er ihr.

In dem Gebäude war es erstaunlich ruhig. Der größte Andrang war offenbar schon vor-bei, und nur einige Nachzügler brauchten noch den Rat derer, die für die praktische Durchführung der Lugosiade verantwortlich waren.

Ein junger, nervöser Krane nahm sich der Betschiden an. Er stellte sehr viele Fragen, und Scoutie und Brether beobachteten voller Sorge Surfo Mallagan, der immer ungeduldiger und aggressiver wurde. Zum Glück schien der Krane auch im übertragenen Sinn ein dickes Fell zu besitzen. Trotzdem waren Mallagans Begleiter heilfroh, als der Krane sie an einen kleinen, kugelköpfigen Fremden weiterleitete, der sie zu jenem Ort bringen sollte, an dem Mallagan sich zur Schau zu stellen hatte.

Der Kleine bat sie, in einem merkwürdigen, schmalen Gefährt Platz zu nehmen, das auf einer Schiene ruhte. Kaum saßen sie, da raste dieser Wagen mit irrsinniger Geschwindigkeit in den Park hinein. Am entgegengesetzten Ende kam er zum Stillstand, und der Klei-ne führte sie zu einem Hügel, an dessen Hängen sich bereits allerlei Volk versammelt hat-te.

„Sie wissen, daß ihr Doevelnyk befreit habt“, erklärte das Wesen mit dem Kugelkopf munter. „Jetzt sind sie neugierig. Sie wollen wissen, wie ihr ausseht.“

Scoutie und Brether erkannten schnell, daß die Neugier der Menge nicht allein den Betschiden galt, sondern auch rund einem Dutzend anderer Lugosiade-Teilnehmer, die hier ihre Künste zeigten. Dazu ständen ihnen Pavillons, Bühnen, Podeste und andere Anlagen zur Verfügung.

„Wie heißt du eigentlich?“ fragte Scoutie den Kleinen, der sie geschickt durch die Menge lotste.

„Banec. Ich bin für diesen Hügel zuständig. Wenn ihr etwas braucht, könnt ihr euch jederzeit an mich wenden. So, da sind wir!“

Mallagan blieb abrupt stehen. Er blickte auf den kleinen, nach den Seiten hin offenen Pavillon, dann zur Spitze des Hügels, wo ein ungleich prächtigeres kleines Gebäude stand. Ihm war deutlich anzusehen, was er dachte: Er hatte erwartet, daß Banec sie dort-hin führen würde. Aber zur Erleichterung seiner Freunde fügte er sich ohne Widerspruch.

An den unteren Rändern des elegant geschwungenen Daches waren Schilder mit Surfo Mallagans Namen angebracht. Ein Hinweis darauf, daß Mallagan zu jenen Betschiden gehörte, die Doevelnyk befreit hatten, fehlte, was nicht verwunderlich war. Scoutie fragte sich allerdings vergeblich, wie man eine solche Angelegenheit, die mittlerweile Stadtge-spräch war, vor dem Herzog geheimzuhalten gedachte.

Mallagan schritt ohne Zögern zu einem Podium, das sich in der Mitte des Pavillons befand, ließ sich darauf nieder und sah sich aufmerksam um.

40

„Bringt Schilder an“, befahl er seinen Freunden. „Die Leute sollen wissen, daß ich jede Frage beantworten werde, die man mir stellt.“

Scoutie und Brether warfen sich vielsagende Blicke zu.

„Ich erledige das“, versprach Banec. „Ich werde euch auch ein paar Helfer schicken.“

Scoutie zuckte die Schultern.

„Man wird uns schon nicht über den Haufen rennen“, murmelte sie.

Sie sollte sich geirrt haben. Schon nach kurzer Zeit wurde der Pavillon von Scharen von Neugierigen belagert. Und Mallagan fand sich erstaunlich gut in seine Rolle. Er sah aus, als träumte er, und doch war er in gewisser Weise hellwach. Das, was er während seines Aufenthalts bei der Bruderschaft bereits in Andeutungen erlebt hatte, kam nun voll zum Durchbruch.

Er sah die Welt auf eine Weise, die er sich niemals hätte vorstellen können. Es war, als wäre er nach einem lebenslangen Aufenthalt in undurchdringbarem Dickicht auf einen Berg gelangt, von dem aus er zum erstenmal die Umgebung überblicken konnte. Ihm offenbarten sich Zusammenhänge, die er vorher nicht einmal geahnt hatte. Er sah das Dickicht, diese nach allen Seiten beengte, verwinkelte Welt, als Ganzes, und er sah, daß viele der winzigen, kurvenreichen Wege in Wahrheit breite Straßen bildeten, wenn man sie untereinander verband. Er sah die Sackgassen und die Wege, die durch den Sumpf führten. Er konnte sich auf einzelne Abschnitte konzentrieren und die dort auftretenden Probleme lösen, indem er Einzelheiten, die scheinbar isoliert nur für sich existierten, mit dem Geflecht dieser Welt in Verbindung brachte.

Von seinem hohen Berg aus beantwortete er Frage auf Frage, und die Besucher der Lugosiade hingen an seinen Lippen. Es gab Wesen, die mit sehr einfachen, konkreten Fragen zu ihm kamen, aber auch solche, die etwas über den Sinn des Lebens und ähnliche Dinge zu erfahren wünschten. Wie die Fragen, so waren auch die Antworten: Konkret, manchmal verblüffend einfach, oder aber philosophisch, mehrdeutig, orakelhaft.

Zu Mallagan kamen Wesen, die Streit mit ihren Nachbarn hatten und einen weisen Rat suchten. Andere wollten wissen, wie dieser oder jener Plan sich in die Wirklichkeit umsetzen ließ. Viele erhofften sich Auskunft darüber, wie etwas, das sie gerade getan hatten oder tun wollten, sich auf ihre Zukunft auswirken würde.

Der Betschide stellte sie alle zufrieden. Die Schilder, die er hatte anbringen lassen, ver-sprachen nicht zu viel. Er beantwortete wirklich jede Frage, und alle, die ihn aufsuchten, waren sich über eines einig: Wenn sie in diesem oder jenem Fall mit einer Antwort nichts anzufangen wußten, dann lag das nicht an Mallagan, sondern daran, daß sie selbst nicht klug genug waren, um die Antwort zu interpretieren.

Schon an diesem ersten Tag erfuhren Scoutie und Brether, daß die Lugosiade kein statisches Spiel war. Einige der Pavillons und Bühnen in Mallagans Umgebung wurden von den jeweiligen Teilnehmern verlassen. An ihre Stelle traten Wahrsager, Weise, Richter und andere, die denen mit Rat und Tat zur Seite standen, die ratlos aus dem

Pavillon des Betschiden kamen, eine Antwort in Händen, die ihnen die Lösung ihrer Probleme ver-sprach. Sie waren überzeugt davon, ein wahres Kleinod an Weisheit erhalten zu haben, wußten aber nichts damit anzufangen. Jene anderen Teilnehmer nahmen nun Mallagans Botschaft auf, zerlegten und analysierten sie, bis etwas herauskam, was sich auf prakti-sche Weise nützen ließ. Keiner dieser Teilnehmer ließ aber auch nur den geringsten Zweifel daran, daß er kaum eines der Probleme aus eigener Kraft hätte lösen können - zumindest nicht so gut und umfassend.

Auf diese Weise gewann Mallagan nicht nur die Gunst und den Beifall des Publikums, sondern auch einer ständig wachsenden Zahl von denen, die man bei jedem anderen Spiel als seine Konkurrenten bezeichnet hätte.

Als der Betschide spät in der Nacht aus seinem Trancezustand erwachte, da war er bleich und erschöpft, aber auch siegessicher und glücklich. Banec erschien und brachte 41

sie in ein neues Quartier in unmittelbarer Nähe der Austragungsstätte. Der Erfolg, den Mallagan schon am ersten Tag errungen hatte, spiegelte sich in der Ausstattung und der Zahl der Räume wider, die man den Betschiden zuteilte - sie hatten nie zuvor solchen Luxus erlebt.

Allerdings hatten sie nicht viel davon. Nicht nur Mallagan war erschöpft, sondern auch seine Freunde hatten sich bis an die Grenze ihrer Leistungsfähigkeit verausgabt. Sie waren nicht einmal mehr fähig, sich ihrer Kleidung zu entledigen. Sie warfen sich auf die wei-chen Betten und sanken in tiefen Schlaf.

\*

Ungefähr zur gleichen Zeit kam Cylam zu sich. Er sah Jurtus-Me neben sich sitzen und versuchte sich aufzurichten, aber die Schmerzen zwangen ihn nieder. Sein ganzer Körper schien eine einzige Wunde zu sein. Aber das bereitete ihm nicht so viel Sorgen wie die Tatsache, daß er nicht mit der gewohnten Klarheit zu denken vermochte.

„Was ist passiert?“ fragte er.

„Man wollte euch umbringen“, erklärte Jurtus-Me leise. „Bei Wyskynen hat man es geschafft.“

Cylam schloß die Augen. Diese Nachricht schmerzte ihn stärker als alle Wunden. Der kleine Prodheimer-Fenke war mehr als nur ein Schüler gewesen, sondern auch ein Freund, der engste Vertraute, den der Krane je gehabt hatte.

„Wir wissen nicht, was vorgefallen ist“, fuhr Jurtus-Me nach einiger Zeit fort. „Kannst du dich an etwas erinnern?“

„Es fällt mir schwer“, gestand Cylam. „Die Ärzte hätten etwas vorsichtiger mit ihren Me-dikamenten umgehen sollen.“

„Es liegt nicht an ihnen. Die, die euch überfallen haben, haben euch auch eure Spoodies geraubt. Eine so gewaltsame Trennung von den Symbionten hat natürlich schlimme Fol-gen.“

„Und warum habe ich noch keinen neuen Spodie bekommen?“

„Du wirst noch viele Tage warten müssen. Diese Verbrecher haben dir eine Wunde am Kopf beigebracht, die es uns nicht erlaubt, dir einen Symbionten einzusetzen. Übrigens - diese Wunde wurde nachträglich erzeugt. Der Spodie war zum betreffenden Zeitpunkt bereits herausoperiert. Man wollte offensichtlich verhindern, daß du deine geistigen Kräfte allzu schnell zurückgewinnst.“

Jurtus-Me betrachtete den Kranen nachdenklich.

„Die Mörder waren sehr gründliche Leute“, sagte sie. „An und für sich hätten sie davon ausgehen können, daß du den Anschlag nicht überleben würdest.“

„Hast du eine Ahnung, wer es war?“

„Jemand von der Bruderschaft, nehme ich an. Wir haben keine konkreten Spuren gefunden.“

„Aber warum?“ fragte Cylam verständnislos.

„Das fragen wir uns alle. Zweifellos war man der Ansicht, daß du gefährlich für die Pläne dieser Leute wurdest. Hast du irgend etwas entdeckt? Denke ganz genau darüber nach.“

Cylam versuchte es, aber obwohl er erst seit kurzer Zeit von seinem Spoodie getrennt war, fiel es ihm schwer, die entsprechenden Zusammenhänge zu erkennen. Zum ersten-mal wurde ihm bewußt, wie abhängig er von dem Symbionten war. Erschrocken fragte er sich, ob er ohne Spoodie überhaupt vernünftig zu denken vermochte. War da eine Gefahr, die niemand erkannte oder erkennen wollte? Waren die Kranen ohne diese Symbionten ein Volk von Idioten? Aber das konnte nicht sein. Immerhin blickten sie auf eine lange Ge-schichte zurück. Sie hatten die Raumfahrt schon erkannt, ehe die ersten Spoodies verteilt worden waren.

42

Er rief sich zur Ordnung und konzentrierte sich mühsam auf das eigentliche Problem - vielleicht war es das, was einen Kranen ohne Spoodie von einem Artgenossen mit Symbi-onten unterschied: Die Fähigkeit, sich konzentrieren und alle abweichenden Gedanken ausschalten zu können. Es war jedenfalls sehr auffällig, wie schnell ihm die Gedanken davonliefen.

Die Bruderschaft - er war sicher, daß er hier in Couhrs nicht nahe genug an sie herange-raten war, um sie zu einer solchen Tat zu veranlassen. Ganz im Gegenteil - er hatte nicht einmal herausgefunden, wo ihre Schlupfwinkel sich befanden, und über ihre Mitglieder wußte er überhaupt nichts. Er dachte an den Sohn des Stadtverwalters und an die Bet-schiden. Vielleicht gab es da einen Zusammenhang, aber wenn, dann war er unfähig, ihn zu erkennen.

„Wenn du jetzt einen Spoodie hättest“, sagte Jurtus-Me nachdenklich, als er ihr das erklärte, „dann sähe es vielleicht anders aus.“

„Das ist durchaus möglich“, murmelte er ratlos. „Hat man mir den Symbionten aus diesem Grund genommen?“

„Es dürfte die einzige logische Erklärung sein.“

„Dann steht all das auf irgendeine Weise mit den Betschiden in Verbindung.“

Jurtus-Me hob abwehrend die rechte Hand.

„Du hattest auch noch zu anderen Wesen Kontakt“, gab sie zu bedenken.

„Aber die hatten nichts mit der Bruderschaft zu tun!“

„Weißt du das in jedem Fall ganz sicher?“

Cylam schwieg bedrückt. Er mußte vor sich selbst zugeben, daß er eben keine absolute Sicherheit hatte. Das Vorgehen der Bruderschaft war so heimtückisch, daß man einen Anschlag auf die bestehende Ordnung oft erst erkannte, wenn es bereits zu spät war.

„Man sollte das ganze Gesindel ausrotten!“ stieß er hervor.

Jurtus-Me lächelte traurig.

„Was hätten wir davon?“ fragte sie leise. „Du weißt so gut wie ich, wie leicht man in die Fänge dieser Organisation geraten kann. Kaum jemand schließt sich aus freiem Willen der Bruderschaft an, fast alle werden auf die eine oder andere Weise dazu verführt, oft sogar gezwungen. Wir dürfen sie nicht als Verschwörer und Verräter betrachten, sondern als Opfer. Gerade sie sind es, die uns am ehesten in die Hände fallen. Wir

dürfen sie nicht bestrafen, sondern müssen versuchen, ihnen zu helfen. Abgesehen davon - wenn wir mit offener Gewalt gegen die Bruderschaft vorgehen, haben wir im Handumdrehen einen Bürgerkrieg am Hals. Vielleicht ist es das, was diese Leute wollen.“

Cylam wußte, daß die Kranin recht hatte, aber es fiel schwer, vernünftig zu bleiben, nach allem, was geschehen war.

„Ich hoffe, ihr paßt trotzdem auf die Betschiden auf“, murmelte er.

„Sie werden beobachtet“, versicherte Jurtus-Me. „Dieser Mallagan ist übrigens drauf und dran, zu einer besonderen Sensation zu werden.“

Mallagan! Cylam zerbrach sich den Kopf darüber, was es mit diesem Mann auf sich hat-te. Er war sicher, daß es da etwas gab, an das er sich hätte erinnern müssen, aber er kam nicht darauf. Nicht nur seine Fähigkeit, logische Schlüsse zu ziehen, sondern auch sein Gedächtnis litt unter dem Fehlen eines Spoodies. Oder gab es noch einen anderen Grund dafür, daß er sich nicht recht erinnern konnte?

Ungerufen stiegen Bilder vor seinem inneren Auge auf. Er sah Wyskynen, der vor ihm saß und Bericht erstattete - der Prodheimer-Fenke war gerade aus der Stadt zurückgekehrt und brachte die Nachricht mit, daß die Betschiden mit Doevelnyk aus der Gefangen-schaft entkommen waren. Cylam wußte, daß er zu diesem Zeitpunkt keine Chance hatte, an die drei Freunde heranzukommen. Darum hatte er sich dazu entschlossen, bis zum Morgen zu warten und dann Kontakt zu Carzykos aufzunehmen. Aber als er das tun woll-

43

te, waren drei Besucher aufgetaucht, zwei Kranen und ein Tart. Sie hatten sich als Mitar-beiter der Lugosiade ausgegeben.

Cylam hatte sich lange Zeit gegen den Gedanken gewehrt, auf der Lugosiade antreten zu sollen. Er stellte sich nicht gerne zur Schau. Seiner Ansicht nach waren die alten Kampftechniken ohnehin etwas, das man nicht im Rahmen irgendeiner Veranstaltung demonstrieren konnte. Unwissende Zuschauer mochten dabei auf die unsinnige Idee kommen, daß es lediglich darum ging, einen Gegner auf möglichst raffinierte Weise umzubringen und zu vernichten. Wie sollte man solchen Leuten zeigen, daß das genaue Ge-genteil zutraf? Ein wirklich guter Kämpfer hatte seinen Geist, seinen Körper, seine Waffen und seine Gegner unter so vollkommener Kontrolle, daß er es nicht mehr nötig hatte, ständig nur zu töten und zu verletzen. Er konnte es sich erlauben, für Frieden und Ver-ständnis einzutreten - auch Wesen gegenüber, die körperliche Kraft über geistige Fähig-keiten stellten und jeden noch so geschickten, aber im direkten Kampf unterlegenen Dip-lomaten als Schwächling einstuften. War es schon schwierig, diese Dinge einem nicht vorbelasteten Publikum zu demonstrieren, so wurde es schier unmöglich, wenn es um die geistigen und moralischen Fähigkeiten ging, ohne die ein Kämpfer von Cylams Rang nicht vorstellbar war.

Natürlich hatten schon viele Kämpfer an einer Lugosiade teilgenommen, aber keiner hat-te je das Ziel erreicht - das Spiel blieb anderen vorbehalten. Cylam, der die Gründe für diesen Mißerfolg erkannt hatte, haßte Mittelmäßigkeit und Niederlagen. Er war nicht ge-willt, an den Spielen teilzunehmen, wenn er nicht wenigstens eine geringe Chance für ein gutes Abschneiden sah. Darum hatte er sich hartnäckig geweigert, seine Teilnahmebe-reitschaft offiziell zu bestätigen. Er fand es verständlich, daß man nun diese drei Männer zu ihm schickte, um diesen Punkt zu klären.

Aber die drei hatten ganz andere Pläne, als nur seine Einwilligung zu ergattern. Seltsa-merweise hatte Cylam keinen Verdacht geschöpft, als der eine Krane ihn bat,

Wyskynen herbeizurufen. Als der Prodheimer-Fenke zur Stelle war, öffnete der Tart eine Tasche, in der Cylam Papiere vermutet hatte. Es waren aber keine Papiere darin gewesen. Die Tasche enthielt einen Behälter mit einem Nervengas, das sofort ausströmte.

All ihre Schnelligkeit und ihre Kraft hatten ihnen nichts mehr genutzt. Die drei Besucher dagegen waren gegen das Gas immunisiert gewesen, und sobald Cylam und Wyskynen zusammengebrochen waren, hatten sie zusätzlich Atemmasken angelegt. Der Rest der Erinnerungen war ein wildes Gewirr von Bildern. Er hatte Messer gesehen und Schmerzen gespürt, aber er hatte kaum verstanden, was mit ihm und dem Prodheimer-Fenken geschah, und dann war die Dunkelheit gekommen.

„Deine Freunde im Haus der Kämpfer haben schnell herausgefunden, daß es sich um reinen Mord gehandelt hat“, bemerkte Jurtus-Me. „Sie waren bereit, jeden umzubringen, der als Täter in Frage kam.“

Sie schwieg und wartete wohl darauf, daß Cylam etwas zu diesem Punkt sagte, aber der Krane war zu jenem Zeitpunkt nicht fähig, so zu reagieren, wie sie es sich vorstellte. Da er das wußte, hielt er lieber den Mund.

„Es ist uns gelungen, sie zu beruhigen“, fuhr Jurtus-Me schließlich fort. „Wir haben sie wissen lassen, daß die Bruderschaft dahintersteht. Einige von ihnen haben sich bereit erklärt, von nun an aktiv gegen die Organisation zu arbeiten.“

Cylam schwieg immer noch. Er dachte voller Trauer an Wyskynen, der sich ihm bei einer ganz ähnlichen Gelegenheit angeschlossen hatte.

„Wirst du weitermachen, wenn du wieder gesund bist?“ fragte die Kranin nach geraumer Zeit.

„Ich bin sehr müde“, sagte Cylam langsam. „Man hat mir meinen Spoodie gestohlen, und mit ihm ist mir auch aller Schwung abhanden gekommen. Es bereitet mir unsagbare Mühe, mich zu konzentrieren. Aber diese Schwäche werde ich überwinden. Ich werde 44

etwas Zeit dazu brauchen und mich möglicherweise vorübergehend anderen Dingen widmen. Aber irgendwann werde ich weitermachen.“

Jurtus-Me lächelte zufrieden.

10.

Die Lugosiade ging weiter. Allmählich wurde das Bild klarer, und man erkannte die wahren Favoriten in der unübersehbaren Zahl der Teilnehmer.

Schon am zweiten Tag brauchten Scoutie und Brether Faddon längst nicht mehr so hart zu arbeiten. Wie aus dem Nichts tauchten Helfer auf, die ihnen alles abnahmen, was nicht unmittelbar mit Surfo Mallagan in Zusammenhang stand. Sie hätten gerne auch den Bet-schiden betreut, aber Mallagan ließ niemanden außer seinen beiden Freunden an sich heran.

Dennoch blieb ihnen nun Zeit, sich umzusehen. Staunend wanderten sie durch den riesigen Park, der nur eine von sieben Austragungsstätten darstellte.

Es schien, als wären alle kreativen Kräfte, die es im Herzogtum von Krandhor gab, in diesen Tagen in Couhrs-Yot versammelt. Es gab Künstler und Akrobaten, Taschenspieler und Wahrsager, Tänzer und Sänger, Kampfkünstler und Überlebensspezialisten, Dichter und Philosophen und vieles andere mehr. Aber immer wieder sahen sie auch Darbietungen, die ihnen unerklärlich blieben und an Wunder erinnerten.

Da gab es einen Maler, der ohne alles Werkzeug vor einer weißen Fläche saß. Irgend jemand trat zu ihm heran und beschrieb ihm ein Bild - und dieses Bild bildete sich Schritt

für Schritt, scheinbar ganz von selbst, ohne daß der Maler etwas dazu tat. An einer ande-ren Stelle ließ ein Fremder Blumen binnen weniger Minuten wachsen. Er hielt die Samen-körner in der Hand, und sie keimten zwischen seinen Fingern, bekamen Blätter und Blü-ten, bis der Fremde sie an sein Publikum weiterreichte. Auch Scoutie ließ sich eine solche Blume geben. Sie stellte voller Verwunderung fest, daß es sich tatsächlich um ein leben-des Gewächs handelte, nicht etwa um eine Nachahmung.

Ein Krane hatte sich in einen nach allen Seiten geschlossenen Tank einschließen lassen. Der Tank enthielt nur Wasser, kein bißchen Luft. Und der Krane besaß keine Ausrüs-tung. Trotzdem lebte er und schien sich sogar sehr wohl zu fühlen. Ein anderer Teilneh-mer saß zwischen lodernden Flammen. Um zu beweisen, daß die Flammen ihn tatsäch-lich erreichten, briet er Fleischstücke in der hohlen Hand und ließ sie an seine Zuschauer verteilen. Ein dritter schwebte frei in der Luft und vollführte allerlei Kunststücke. Jeder, der Lust dazu verspürte, konnte scharfe Schwerter an seinem Körper vorbeiführen. Jedes Seil, selbst wenn es noch so fein und durchsichtig war, hätte längst durchschnitten sein müssen. Trotzdem hing der Fremde immer noch in der Luft, und manchmal unternahm er sogar kurze Ausflüge und flog über den Köpfen der Zuschauer herum, reichte dem einen oder anderen gar die Hand und zog ihn für einige Sekunden in die Lüfte.

Es gab einen Teilnehmer, der Dreiecke und Kreise auf den Boden zeichnete, einen Topf mit Wasser auf die Figuren stellte und das Wasser zum Kochen brachte, ohne daß sich eine Hitzequelle ausfindig machen ließ. Ein Beauftragter der Lugosiade versicherte jedem, daß keine Heizvorrichtungen unter dem Sand verborgen waren.

Sie fanden auch den Ai, den sie bereits kennen gelernt hatten. Er las immer noch Gedanken. Sein Nachbar dagegen ließ sich von den Zuschauern die Namen von Leuten nennen, die sie aus dem einen oder anderen Grunde zu sehen wünschten, und teilte ihnen nach kurzer Überlegung mit, wo diese Personen zu finden waren - und er irre sich nie. Ein Borxdanner ging noch einen Schritt weiter: Er „befahl“ bestimmte Wesen zu sich, und er benutzte dabei kein Funkgerät, sondern lediglich sein Gehirn. Jeder, den er rief, tauchte binnen zehn Minuten bei ihm auf. Der Borxdanner war allerdings vorsichtig genug,

45

jene Zuschauer zurückzuweisen, die Herzog Gu auf diese Weise herbeigerufen haben wollten.

„Ob das alles echt ist?“ fragte Scoutie ihren Begleiter.

Brether Faddon zuckte die Schultern.

„Manches läßt sich bestimmt auch auf ganz einfache Weise erklären“, murmelte er. „Be-stimmt gibt es Kontrolleure, die etwas davon verstehen und die Betrüger aussortieren.“

Aber sie sahen nichts von solchen Kontrolleuren, und auch bei Surfo Mallagan ließ sich keiner blicken. Statt dessen traf am Abend des zweiten Tages Herzog Gu im Pavillon ein. Er wirkte sehr nachdenklich, als er vor Mallagan stand, und er betrachtete ihn auf eine Art und Weise, die den Betschiden einen seltsamen Schauder über den Rücken jagte.

„Warum hast du diese Rolle übernommen?“ fragte der Herzog leise.

„Weil sie mich an mein Ziel führen wird“, antwortete Mallagan, ohne auch nur einen Au-genblick zu zögern.

„Dieses Ziel ist das Spiel auf dem Ednuk?“

„Ja.“

„Ich könnte dir Fragen stellen, auf die du ganz bestimmt keine Antwort zu geben vermagst. Das würde deinen Erfolg beeinträchtigen.“

„Du wirst diese Fragen nicht stellen“, erklärte Mallagan gelassen. „Du würdest Gefahren heraufbeschwören, indem du sie aussprichst.“

Der Herzog wandte sich ab und zog die beiden Betschiden zur Seite. Die Helfer, die sich unermüdlich um alles kümmerten, ließen den nächsten Besucher vor.

„Er sieht überanstrengt aus“, sagte der Herzog zu Scoutie und Brether. „Habt ihr keine Angst, daß er sich zu sehr verausgabt? Wenn er zusammenbricht, ehe das Spiel beginnt, waren alle seine Anstrengungen umsonst!“

„Wir haben keinen Einfluß auf ihn“, erklärte Scoutie bedrückt. „Wie sollen wir ihn dazu bringen, daß er sich schont?“

Gu beobachtete Mallagan, der dem Besucher Ratschläge erteilte. Der Betschide war sehr bleich, die Augen lagen tief in den Höhlen und brannten in verzehrendem Feuer.

„Er wirkt wie ein Besessener“, flüsterte er.

Die Betschiden nickten nur. Der Herzog sagte ihnen nichts Neues. Manchmal fühlten sie sich äußerst unwohl in Mallagans Nähe. Er war ihnen zeitweilig fremd und unheimlich.

Am nächsten Morgen kam Op. Die Betschiden zuckten beim Anblick des Tarts zusammen. Sie hatten inzwischen viel über diesen Mann gehört. Er war unbeliebt in der Stadt. Man bezeichnete ihn als rücksichtslos und brutal. Scoutie und Brether rechneten damit, daß Op versuchen würde, Mallagan Schwierigkeiten zu bereiten, aber der Tart stellte kei-ne einzige Frage, sondern beschränkte sich darauf, Mallagan eine volle Stunde lang zu beobachten. Dann verschwand er, ohne ein einziges Wort gesprochen zu haben.

An diesem Tag begegneten die beiden jenem Vierbeiner, den sie im Haus der Kämpfer kennen gelernt hatten. Er erzählte ihnen, daß Cylam außer Lebensgefahr war, daß es aber lange Zeit dauern würde, bis er wieder einsatzfähig war. Sie erfuhren auch, daß es wahrscheinlich Mitglieder der Bruderschaft waren, die den Anschlag verübt hatten.

Unterdessen stieg das Interesse, das man Mallagan entgegenbrachte, und weitere Teilnehmer der Lugosiade, die ähnliche Fähigkeiten beweisen wollten, fanden sich in der Umgebung des Pavillons ein. An einem anderen Ort feierte Doevelnyk Triumphe - wobei es fraglich war, ob er etwas davon verspürte. Der Tart hatte sich einschlafen lassen und spielte im Traum Martha-Martha gegen ein Rechenzentrum und mehrere hundert seiner Artgenossen. Er hatte vorher angekündigt, daß alle Einzelspiele Zusammenhänge in der Strategie erkennen lassen würden, es sich also eigentlich um ein einziges, unglaublich verwickeltes Spiel handelte. Es gab die Möglichkeit, genau zu verfolgen, was auf den an-deren sechs Plätzen geschah. Die beiden Betschiden machten von diesem Angebot

46

Gebrauch. Die Eindrücke, die sie sich von Doevelnyks Traum-Martha-Martha verschaff-ten, ließen darauf hinaus, daß alle Beteiligten den Tart förmlich anbeteten.

Im übrigen lief nicht alles reibungslos ab, es kam hier und da zu Pannen und kleineren Katastrophen. Ein Teilnehmer rühmte sich, anderen seinen Willen aufzwingen zu können. Er demonstrierte das zunächst an einzelnen Personen. Dann nahm er es mit einer ganzen Schar von Zuschauern auf. Er befahl ihnen, stocksteif stehenzubleiben, was immer auch geschehen mochte, und sich erst wieder von der Stelle zu rühren, wenn er den Befehl dazu gab. Der erste Teil der Demonstration gelang auch fabelhaft, aber offenbar hatte der arme Kerl sich übernommen. Kaum stand sein Publikum

wunschgemäß da, da fiel er in Ohnmacht. Alle Versuche, den Bann zu lösen, schlugen fehl. Man brauchte fast zwei Tage, um den Pechvogel wieder ins Leben zurückzurufen. Eine ganze Anzahl von Zuschauern mußten sich in ärztliche Behandlung begeben - viele waren völlig entkräftet, andere hatten über psychische Folgen zu klagen.

Verschiedentlich kam es zu Bränden. Einer von denen, die behaupteten, aus eigener Kraft fliegen zu können, stürzte ab, als das winzige Gerät versagte, daß er in seinem Körper verborgen hatte. Ein Prodheimer-Fenke, der seit Beginn der Lugosiade an einem Turm aus dünnen Metallstäben gebaut hatte, die nicht miteinander verbunden, sondern nur sorgfältig ausbalanciert waren, verlor die Kontrolle über sein Bauwerk und wurde unter den herabstürzenden Stangen begraben - er kam wie durch ein Wunder mit dem Leben davon. Die meisten Pannen wurden durch Teilnehmer ausgelöst, die lediglich vorgaben, ungewöhnliche Fähigkeiten zu besitzen.

Und während all das geschah, hockte Mallagan tagaus tagein in dem Pavillon und beantwortete unermüdlich die Fragen, die man ihm vortrug. Er wurde immer blasser und schmäler.

Die Betschiden machten sich Sorgen um ihn. Sie redeten immer öfter auf ihn ein und versuchten, ihn wenigstens stundenweise von den Spielen fernzuhalten.

Auch andere Teilnehmer waren nicht ständig im Einsatz. Manche zeigten ihre Künste sogar nur für ein oder zwei Stunden am Tag. Waren ihre Leistungen gut genug, dann hatten sie in dieser Zeitspanne mehr Erfolg als andere, die sich den ganzen Tag hindurch abmühten und doch nichts boten. Surfo Mallagan hatte mittlerweile so ungeheuren Erfolg, daß er es sich durchaus hätte leisten können, etwas kürzer zu treten. Niemand hätte es ihm übergenommen, nicht einmal sein eigenes Publikum, dem die fortschreitende Verschlechterung seines gesundheitlichen Zustandes nicht entging.

Aber Mallagan war unglaublich stur.

„Ich bleibe dabei“, sagte er. „Ich gebe nicht auf.“

„Was hat das mit Aufgeben zu tun!“ rief Scoutie verzweifelt. „Du bleibst doch auch so dabei. Du hast die allerbesten Chancen, das Spiel mitzumachen. Aber was hilft dir das alles, wenn du am Ende zu schwach bist, die Chance zu nutzen?“

Mallagan schwieg.

Sie sorgten dafür, daß er hochwertige Nahrung bekam, das beste, was man auf Couhrs überhaupt bekommen konnte. Aber er nahm nur wenig zu sich, und manchmal gab sein Magen das wenige gleich wieder her. Der Versuch, ihn zu mehreren sehr kleinen Mahlzeiten pro Tag zu überreden, schlug fehl. Um ihm mehr Ruhe zu verschaffen, hintergingen sie seine Anweisungen und sorgten dafür, daß er nicht geweckt wurde. Aber zur gewohnten Zeit kam er aus seinem Zimmer und beschimpfte sie als Verräter. In der nächsten Nacht versuchten sie es trotzdem wieder. Bei dieser Gelegenheit kamen sie dahinter, daß Surfo so gut wie gar nicht schlief. Anstatt sich auszuruhen, hockte er fast die ganze Nacht hindurch im Schneidersitz auf dem Bett und grübelte.

„Willst du dich mit aller Gewalt zugrunde richten?“ fragte Brether, als Mallagan einmal einen etwas einsichtigeren Eindruck machte. „Du brauchst deinen Schlaf. Warum siehst 47

du nicht in den Spiegel? Du siehst grauenhaft aus. Ich gebe dir noch einen Tag, wenn du so weitermachst. Danach ist Schluß - du verschaffst nur den Ärzten eine Menge Arbeit.“

„Ich kann nicht anders“, sagte Surfo leise. „Mir ist klar, daß du mich nicht verstehen kannst. Ich nehme dir das nicht übel. Ich bitte dich nur um eines: Laß mich meinen Weg

gehen und jammere mir nicht dauernd die Ohren voll.“

„Soll ich seelenruhig zusehen, wenn du dich um Verstand und Leben bringst?“

„Jetzt wirst du dramatisch.“

„Du bist dramatisch! Es wird der sensationellste Zusammenbruch werden, den man bei dieser Lugosiade erleben kann.“

Mallagan schwieg. Eine halbe Stunde später saß er schon wieder im Pavillon. Und genau zwei Stunden darauf geschah das, was Brether Faddon vorausgesagt hatte.

Aus Sorge um den Freund hatten sie sich nicht mehr nach draußen gewagt. Der Gedanke, daß der Zusammenbruch erfolgte, während sie irgendwelchen Vorstellungen zusahen, war ihnen unerträglich. Trotzdem waren sie nicht unmittelbar dabei, denn gerade zum verkehrten Zeitpunkt gab es einen Tumult. Je berühmter Mallagan wurde, desto mehr Fragesteller tauchten auf. Es war unvermeidlich, daß sie warten mußten, bis sie an der Reihe waren, und ebenso unvermeidlich war es, daß der eine oder andere nicht warten wollte. Diesmal war es ein Rugarve. Sie hatten schon einige dieser Wesen gesehen. Sie waren fast so groß wie die Kranen, dabei aber um vieles breiter. Normalerweise verhielten sie sich sehr friedlich und zuvorkommend. Dieser eine hatte aus irgendeinem Grund die Geduld verloren und schickte sich an, die, die im Wege standen, einfach niederzuwalzen. Gut zwanzig freiwillige Helfer lagen bewußtlos links und rechts neben der Spur, die der Rugarve hinterließ, ehe es gelang, ihn aufzuhalten und zur Vernunft zu bringen.

Als die Betschiden in den Pavillon zurückkehrten, kam ihnen Banec in heller Aufregung entgegen. Der kleine Kugelköpfige hatte sich in den letzten Tagen immer intensiver um die drei Freunde gekümmert. Er schien es als eine persönliche Auszeichnung zu empfinden, daß ausgerechnet auf seinem Hügel das „kleine Orakel“ residierte, wie man Malla-gan hinter der vorgehaltenen Hand beinahe liebevoll zu nennen begann.

„Kommt, kommt, kommt!“ rief Banec, und Scoutie und Brether begannen zu rennen, denn wenn der Kleine anfing, alles zu wiederholen, dann bestand Anlaß zu ernster Sorge.

„Was ist passiert?“ fragte Scoutie hastig, als sie Banec erreichten.

„Er tobt, er tobt, er...“

„Das reicht!“ sagte Brether grob.

Sie rannten in den Raum, in dem Mallagan seine Rolle zu spielen pflegte. Der Sessel war leer. Dafür drangen dumpfe, zornige Laute aus einem provisorisch abgegrenzten Zimmer. Dort saßen normalerweise bis zu dreißig Reporter, die die Aufgabe hatten, die Bilder zu kommentieren, die zu allen Planeten des Herzogtums gesendet wurden. Ein zweiter Raum dieser Art befand sich im nächsten Pavillon, das dritte Gebäude war vollständig von Kommentatoren besetzt. In der Umgebung anderer Favoriten hatte man von vornherein die entsprechenden Einrichtungen geplant, aber niemand hatte ahnen können, daß Mallagan eine so wichtige Rolle bei der fünfzigsten Lugosiade spielen sollte.

Als die Betschiden in das Zimmer eindrangen, bot sich ihnen ein wüstes Bild. Mallagan lag auf dem Boden, und einige Kranen und Tarts bemühten sich, ihn festzuhalten, ohne ihn dabei zu verletzen. Etliche Geräte waren zertrümmert, Schreibfolien bedeckten den Boden. Ein vogelähnliches Wesen mit einem bunten Schöpf lag bewußtlos zwischen um-gestürzten Stühlen. Die restlichen Berichterstatter standen neugierig herum.

„Laßt ihn los!“ forderte Brether Faddon scharf.

Die Tarts und Kranen gehorchten. Mallagan kam taumelnd auf die Füße und schickte

sich an, sich umgehend wieder auf seine Gegner zu stürzen. Aber Brether Faddon war schneller. Er packte den Betschiden von hinten an den Oberarmen und hielt ihn fest. Als Mallagan auch dann noch nicht aufgab, sondern wild zu schreien begann und mit den Fü-

48

ßen um sich trat, drehte Faddon ihn mit einem schnellen Ruck zu sich herum und schlug ihn nieder.

„Das reicht“, sagte er schweratmend. „Das Schauspiel ist vorbei. Ich nehme an, daß das ein Ende war, wie ihr es euch nicht besser hätten wünschen können.“

Die Wesen, die in diesem Raum versammelt waren, sahen ihnverständnislos an.

„Ich glaube, ich weiß, wie du das gemeint hast“, sagte einer der Kranen schließlich. „Aber du irrst dich. Surfo Mallagan bleibt einer der Favoriten für das Spiel. Was diesen Vorfall betrifft - wir werden ihn erwähnen, aber nicht ausschlachten. Euer Freund hat sein Bestes gegeben, und er wird es auch weiterhin tun.“

Brether Faddon wußte nicht, was er darauf antworten sollte. Er trug Surfo Mallagan hin-aus. Vor der Tür wartete Banec mit einem Schweber.

„Wie ist es dazu gekommen?“ fragte Scoutie.

„Das weiß niemand“, erwiderte Banec bedrückt. „Es kam einfach so. Plötzlich stürmte er los.“

Der Kleine fuhr sie zu ihrem Quartier und half ihnen, Mallagan hineinzuschaffen. Der Betschide kam wieder zu sich, als sie ihn auf sein Bett legten.

„Was ist los?“ fragte er verstört. „Warum habt ihr mich zurückgebracht? Banec - fahr mich zum Pavillon, sofort!“

Aber Banec bewies, daß man ihm nicht ohne Grund die Verantwortung für den Hügel übertragen hatte.

„Ich werde dich nicht zurückfahren“, sagte er ernst. „Und was den Pavillon betrifft - den lasse ich schließen.“

„Die Leute ...“

„Um die brauchst du dich nicht zu kümmern. Niemand wird etwas von deinem Zusammenbruch erfahren. Es wird heißen, daß du dich zurückgezogen hast, um dich auf das Spiel vorzubereiten. Wenn du klug bist, dann tust du das auch. Du bist nicht der einzige. Ein großer Teil der Favoriten hat sich bereits von der Lugosiade zurückgezogen.“

Und das Wunder geschah: Surfo Mallagan glaubte diesem kleinen, kugelköpfigen Wesen.

Er blieb in seinem Zimmer. Seine Freunde brachten ihm das Essen und versuchten, ihn ein wenig aufzuhütern und abzulenken, aber es gelang ihnen nicht. Schließlich gaben sie es auf.

Ab und zu sahen sie zu ihm herein. Dann saß er, wie sie es beinahe schon gewöhnt waren, mit untergeschlagenen Beinen da, blaß und hohlwangig, zitternd vor Schwäche, mit blutunterlaufenen Augen. Er wirkte mitleiderregend und unheimlich zugleich. Wenn sie ihn fragten, was ihm fehlte und wie sie ihm helfen könnten, antwortete er nicht.

Irgendwann kam ein Bote und teilte ihnen mit, daß Mallagan zur Teilnahme an dem Spiel auserwählt sei. Sie erfuhren, daß drei Tage später das Spielfeld auf dem Ednuk ent-hüllt werden sollte. Einzelheiten über das Spiel wurden ihnen nicht mitgeteilt, auch nicht, was Mallagan dabei zu leisten hatte. Im Grunde genommen erfuhren sie überhaupt nichts.

Aber die Tür stand offen, und Mallagan hörte die Botschaft ebenfalls. Auf ihn schien sie zumindest beruhigend zu wirken. Als Scoutie gleich darauf nach ihm sah, hatte er

sich endlich ausgestreckt und schlief. Er schlief sogar so fest, daß sie es wagen konnten, ihn zu untersuchen.

Seine Besessenheit war ihnen unheimlich. Auch waren sie selbstverständlich bereits auf die Idee gekommen, daß die Veränderung, die mit Mallagan vorgegangen war, in irgend-einer Weise auf die Gefangenschaft zurückzuführen war. Sie fanden jedoch nichts, was diesen Verdacht bestätigt hätte.

Der einzige Lichtblick war eine Botschaft von Herzog Gu. Er machte nicht viele Worte, aber was er schrieb, schien den Kern der Sache zu treffen: Er wünschte Mallagan Kraft für das Spiel. Damit war sicher keine körperliche Fitneß gemeint, sondern geistige Kraft.

49

Die Lugosiade endete voller Glanz. Doevelnyk beendete sein Traum-Martha-Martha, und Millionen von Tarts jubelten ihm zu. Die anderen Favoriten fanden ein ähnlich begeisteretes Publikum. Auch Mallagan wurde gefeiert, aber diese Feier fand ohne die Hauptper-son statt. Der Betschide lag zu diesem Zeitpunkt auf seinem Lager, und selbst der Arzt, den man rief, konnte nicht sagen, was ihm fehlte. Schließlich fiel er in einen Schlaf, der fast schon einer Ohnmacht glich.

Seine Freunde wachten über ihn. Sie wußten, wie sehr er sich wünschte, an dem Spiel teilzunehmen, und sie würden alles tun, um ihm zu helfen. Aber sie zweifelten daran, daß er es schaffen würde. Er war nicht mehr der Surfo Mallagan, den sie kannten, und er ver-änderte sich immer weiter. Irgendwann, das spürten sie, würde er einen Punkt erreichen, an dem sie ihm nicht länger beizustehen vermochten.

ENDE

50