

Nr. 1131

Planet der Deportierten

von Thomas Ziegler

Die Menschheit des Solsystems hat es nicht leicht in diesem 426. Jahr NGZ, das seit der Gründung der Kosmischen Hanse fast verstrichen ist. Nach der Porleyter-Krise, der wohl bisher schwersten Prüfung der Terraner, folgt die nächste Bedrohung. Sie geht von Vishna aus, der abtrünnigen Kosmokratin, die das unter großen Mühen fertiggestellte neue Virenimperium in Beschlag genommen hat. Vishnas Ziel ist es, Vergeltung an der Menschheit zu üben. Während die Terraner einen erbitterten Kampf gegen Vishnas Helfer führen, befindet sich die Galaktische Flotte in der weit entfernten Galaxis M 82. Die 20 000 Einheiten unter Perry Rhodans Führung gelangten dorthin, weil sie vor der Übermacht der Millionen und aber Millionen Raumer zählenden Endlosen Armada durch den Frostrubin flüchten mußten. Doch der „Konfetti-Effekt“ des Durchgangs bewirkte, daß Perry Rhodans Einheiten über ganz M 82 verstreut wurden, inmitten der Pulks ihrer Verfolger. Damit nicht genug: M 82 ist auch die Operationsbasis der negativen Superintelligenz Seth-Apophis. Und als Perry Rhodan mit der THUNDERWORD die Bewohner des Vier-Sonnen-Reichs kontaktiert, bekommt der Terraner den unheilvollen Einfluß der Superintelligenz wieder zu spüren, denn er und einige seiner Gefährten werden gefangengesetzt und nach Marrschen geschafft. Marrschen - das ist der PLANET DER DEPORTIERTEN

1. Der Königs mord

Durch das Heulen der Staubwinde, die wie Nebel die Mauern und Zinnen von Kimmermuds Burg umhüllten, schnitt hell und mißtönend die Stimme des Klippensängers. Selbst die dicken Trutzwälle aus gewachsenem Fels sperren die Stimme nicht aus, und Tag und Nacht hallte sie in den Sälen und Gängen, den finsternen Verliesen tief unter dem Sand.

Rostig die Haut, knirschend der Geist, begraben auf Marrschen, begraben ... ich weiß... Vor wenigen Minuten war Guduulfag aufgegangen; matt und orangen glosend hing die Sonne eine Handbreit über dem Horizont, halb verschluckt vom Sand, der fein verteilt in der Atmosphäre schwebte, und das Sonnenlicht vertrieb die Kälte der Nacht.

Noch lastete draußen, über den flachen, langgezogenen Hügeln und den Niederungen, in denen sich der aufgewirbelte Staub sammelte, eisige Luft. Doch bis zum Mittag würden die Temperaturen von minus vierzig Grad auf plus sechzig Grad Celsius steigen.

Im orangenen Morgenlicht Verdunstete die dünne Reifdecke auf den kahlen Hügelkämmen und kondensierte am Flugstaub zu Nebel. Fahle Helligkeit sickerte durch die Ritzen und Spalten der Burgmauer, und mit ihr kehrte der Morgen in das Gemäuer ein.

Aber das Licht gelangte nicht an jeden Ort.

In den unterirdischen Verliesen blieb es finster, und kein Sonnenstrahl erhellte die ewige Nacht, zu der die Gefangenen verdammt waren.

„Töten“, rasselte Gnoog, während er den Sprungschwanz spannte und sich loskatapultierte, mit einem einzigen Satz sechs, sieben Meter zurücklegte. „Töten.“

•Sein mächtiger, braungefärbter Schädel zuckte und hämmerte gegen die rohe Steiriwand. Es gab einen knirschenden Laut.

„Töten“, rasselte Gnoog wieder.

Der Mannberater besaß nur zwei Sensorzapfen; den dritten hatte ihm vor Jahren, kurz nach seiner Ankunft auf Marrschen, eine Cheercy abgebissen, und seitdem hörte er so schlecht, daß er nicht einmal mehr die Klagelieder des Klippensängers vernahm.

Hinter ihm folgte die Halblahme Szayl, eine Cheercy mit mißgebildeten Beinen und blutrotem Rumpf. Ihre Färbung erinnerte Dalishdar an das Rot der Riesensonne Kurbosch, aber Kurbosch war acht Lichtmonate von Marrschen entfernt und unerreichbar für die Verbannten. Räume spannen sich so schwarz, kalt und leer, was einst gewesen... ich weiß es nicht mehr. Gnoogs Kopf schlug wieder gegen die Wand des leeren Tunnels. Steinsplitter rieselten zu Boden. „Töten!“ stieß der Mannberater hervor.

Die Halblahme Szayl sah Dalishdar mit ihren eignen, hervortretenden Augen an.

„Gnoog ist schlimmer als der Sänger“, klagte die Frauberaterin. „Ich weiß, woran es liegt. Sein Gehirn ist

geschädigt. Seine Gedanken drehen sich im Kreis und finden keinen Ausweg. Seine Schaltkreise sind defekt, sein Programm ist gestört. Und das Schrecklichste ist, daß er nicht das geringste von sonischen Grafiken versteht."

Ihr Echsenkopf wackelte traurig auf dem langen Hals hin und her.

„Niemand auf ganz Marrschen scheint je etwas von sonischen Grafiken gehört zu haben", beschwerte sich die Cheercy.

„Niemand kennt Nacut Toord, der auf Zooberlus die Dreißigtausend-Hertz-Plastik Schimmernde Seth-Apophis errichtet hat. Direkt am Fuß der Kalkberge. So oft stand ich mit meinem Mündel davor, und gemeinsam haben wir Toords Genius bewundert und Pläne geschmiedet, dieses Kunstwerk nach Vrugg zu holen ..."

Aber dann, dachte Dalishdar mit einem Anflug von Bosheit, hast du die Stromschiene betreten und deine Beine sind verschmort und dein biotronisches Cheercy-Gehirn ist unter der Hochspannung in Stücke zerbrochen.

Doch Dalishdar sagte nichts.

Er spannte wortlos seinen Sprungschwanz und hüpfte hinter Gnoog her, der fast schon die Gangbiegung erreicht hatte.

„Töten!" stöhnte Gnoog.

Mit aller Kraft hieb er den Schädel gegen die Wand aus übereinander getürmten Felsklötzen. Draußen, jenseits der Hügel, auf der Steinnadel, die sich verwittert in Marrschens staubverhangenen Himmel reckte, sang der Klippensänger weiter.

Nur Schutt, Schrott und Trümmer, flieh nicht von Marrschen ... denn es gelingt nimmer...

„Töten!" sagte Gnoog.

Regelmäßig wie ein Uhrwerk schlug sein brauner Schädel gegen die Wand. Sein Sprungschwanz vibrierte; keine Sekunde blieb er ruhig. Er zitterte so schnell, daß seine Umrisse verschwammen. Aber es gab schlimmere Dinge auf Marrschen; viel schlimmere Dinge.

Die Frauberaterin humpelte hinter den beiden Bernons her. Trotz ihrer verkrüppelten Beine konnte sie sich verblüffend schnell bewegen, wenn es sein mußte, und jetzt mußte es sein.

Die drei Berater wollten einen Königsmord begehen; schon war die Sonne aufgegangen, und es blieb ihnen nur wenig Zeit.

„Schneller", zischelte Dalishdar Gnoog zu.

„Töten!" röchelte Gnoog.

Er hatte Dalishdar nicht gehört, aber die Kopfbewegung des Mannberaters richtig gedeutet. Gnoog krümmte sich zusammen und hüpfte schräg um die Biegung.

Zehn Meter weiter mündete der Gang in eine düstere Kaverne. Die Kaverne war leer.

Dalishdar hatte nichts anderes erwartet.

Wie jeden Morgen um diese Zeit waren die Bewohner von Kimmermunds Burg nach draußen geschwärmt, in die Nebelschleier der Staubwinde, um die biotronischen Batteriefelder vom Sand der Nacht zu befreien. Die halborganischen Gewächse brauchten das Sonnenlicht; die Erntezeit stand kurz bevor, und bis dahin mußten die Speicher der Batterien gefüllt sein. Die letzte Ernte war schlecht ausgefallen, und um die zur Neige gehenden Vorräte zu schonen, hatte König Ffazz immer mehr Mann- und Frauberater zum Energiehunger verurteilt und in die düsteren Kerker von Kimmermunds Burg geschickt.

Unwillkürlich fragte sich Dalishdar, ob sie nicht zu spät kamen. Vielleicht waren die Speicherzellen der Gefangenen bereits erschöpft, und die Unglücklichen lagen erstarrt auf den Steinböden der Verliese, so tot

wie Maschinen, die man per Knopfdruck ausgeschaltet hatte.

Dalishdar zischelte.

„Du wirst sterben, Ffazz!“ sagte er in das Schweigen der Kaverne. „Gleich wirst du sterben, und wir werden die Gefangenen befreien und zurück ans Sonnenlicht holen und sie mit den Batterien aus deiner Schatzkammer zu neuem Leben erwecken.“

Die Halblahme Szayl pfiff mißbilligend.

„Fünfzig sind für mich!“ erinnerte sie. „So war es ausgemacht, so wird es geschehen. Ein geringer Preis für den Tod eines Königs.“

„Töten!“ rasselte Gnoog und machte einen gewaltigen Satz, prallte gegen die Rückwand der Kaverne, wurde zurückgeschleudert und drehte sich mehrmals auf der Spitze seines Schwanzes um die eigene Achse.

„Still!“ rief ihm Dalishdar unterdrückt zu.

„Ah!“ machte Gnoog.

Die Halblahme Szayl schlurfte durch die Bogenöffnung in die Kaverne und steuerte unbeirrt auf den gegenüberliegenden Ausgang zu. Als sie an Dalishdar vorbeikam, drehte sie ruckartig den Kopf.

„Fünfzig!“ krächzte der Cheercy. „Vergiß das nicht, Dalishdar!“

Wie um ihre Worte zu unterstreichen, öffnete und schloß sie die kräftigen Kiefer ihres Echsenkopfes. Dalishdar verstand die Drohung.

Er beugte sich nach vorn.

„Ich betrüge nicht“, versicherte er würdevoll. „Ich will Ffazz töten und die Gefangenen befreien. Ffazz ist kein guter König. Nie hat es einen guten König auf Kimmermuds Burg gegeben. Es wird Zeit, daß sich das ändert.“

Spott funkelte in Szayls Augen auf.

„Willst du das ändern?“ fragte sie, während sie weiterschlurfte. „König Dalishdar?“

Der Bernon schwieg.

Sie hat es gewußt! dachte er verdrossen. Sie hat es die ganze Zeit gewußt. Aber sie macht trotzdem mit. Ahnt sie, daß ich ein guter König sein werde? Der beste, den diese Burg je gesehen hat?

Die Frauberaterin erreichte den zweiten Steinbogen, hinter dem die Gemächer des Königs lagen.

„Du bist ein Narr, Dalishdar“, erklärte sie belustigt. „Glaubst du wirklich, daß Purnkt dir ohne weiteres die Königswürde überläßt? Er wird kämpfen. Er wird dich töten, so wie wir König Ffazz töten werden.“

Dalishdar hüpfte ihr nach.

„Töten!“ knirschte Gnoog und sprang, berührte zwischen Dalishdar und der Halblahmen Szayl kurz den Boden und schoß dann mit einem Satz über die Frauberaterin hinweg. Er verschwand durch die runde, dunkle Öffnung. Gleich darauf ein dumpfer Laut, als sein Schädel mit Fels kollidierte.

„Ah!“ drang es aus der Finsternis.

Dalishdars Zorn, entfacht durch die spitze Bemerkung der Cheercy, wuchs angesichts des unverantwortlichen Lärms, den Gnoog veranstaltete.

Er sprang ebenfalls durch die Bogenöffnung. Seine Sensorzapfen, die wie Wurmfortsätze an der vorderen Nahtseite seines diskusförmigen Schädel hingen, vibrierten heftig, als er Gnoog in der Dunkelheit auszumachen versuchte.

Der Gang hier war breiter als die Tunnel, die sie bis jetzt durchschritten hatten. Vertrocknetes Königskraut lag auf dem Boden und raschelte unter Dalishdars Sprungschwanz. Der lumineszierende Effekt der zentimeterlangen, fingerdicken Kräuter war gewichen; nur hier und dort, wie ersterbende Flammen, gloste es rötlich aus dem Pflanzenteppich hervor.

Das Königskraut wuchs in den

Kratern im Norden; dort, wo vor Jahrhunderten, im Immerwährenden Krieg der" Sooldocks, Atombomben gefallen waren und ganze Städte in die Stratosphäre geblasen hatte.

Der Anblick des vertrockneten Königskrauts erinnerte Dalishdar daran, daß Survors Wilde Horden das Kratergebiet vor wenigen Tagen besetzt und Ffazz' Krautsammler erschlagen hatten.

Nun, dachte der, Mannberater grimmig, wenn ich erst König bin, werde ich mich um Survivor und ihre Bande kümmern.

Dann entdeckte er Gnoog.

Der gehirngeschädigte Bernon hatte sich in einer Ecke auf dem Boden zusammengerollt und den schweren Kopf auf ein Polster aus Königskraut gebettet.

„Ah", grunzte er. „Weich, so weich..."

Dalishdar hüpfte an seine Seite.

„Erheb dich, Dummkopf", zischelte er. „Wir haben keine Zeit. Bald kehrt Majordomus Purnkt mit seinen Leuten von den Batteriefeldern zurück. Sollen sie uns hier finden? Hoch mit dir, Töpel!"

Der Mannberater stieß Gnoog den Schädel in den Schlangenleib. Gnoog krächzte protestierend. Seine Sensorzapfen versteiften sich.

„Auf mit dir!" pfiff Dalishdar ungeduldig. „Töten, Gnoog! Du mußt König Ffazz töten!"

„Ah, töten!" röchelte Gnoog.

Geschmeidig kam er hoch, balancierte auf der Spitze seines Sprungschwanzes und huschte an Dalishdar vorbei.

Die Halblahme Szayl war am Ende des Ganges verharrt. Mißtrauisch äugte sie durch die Torbogenöffnung. Ein großer Sprung, und Dalishdar war neben ihr. Gnoog hüpfte unschlüssig von einer Wand des Korridors zur anderen. Zum Glück hatte er es aufgegeben, seinen Schädel gegen die Steinquader zu schlagen.

Hinter dem Torbogen befand sich ein ausgedehnter, von ungefügten Säulen gestützter Saal.

Auch dort bedeckte Königskraut den Boden; im Thronsaal war das Kraut frischer. Die Pflanzenstränge verbreiteten schmutzigrotes Fluoreszenzlicht.

Von Ffazz war nichts zu sehen.

Dalishdar überraschte es nicht.

Er hatte dem König lange genug gedient, um zu wissen, wie er jene Stunden verbrachte, in denen die Burg von fast all ihren Bewohnern verlassen war.

Der Haß entlockte ihm ein Pfeifen.

Schuldbewußt verstummte er sofort wieder.

„Weiß der Majordomus, was Ffazz treibt, wenn er hier allein ist?" zischelte die Halblahme Szayl fragend.

Die Cheercy war viel kleiner als die beiden Mannberater; Dalishdar mußte den Kopf senken, um ihre schildkrötenähnliche Gestalt mit seinen Sensorzapfen erkennen zu können.

„Er weiß es", bestätigte Dalishdar. „Der König erkaufte sich das Schweigen seines Majordomus mit Sonderrationen Batterieknollen aus seiner Schatzkammer. Als Gegenleistung sorgt Purnkt dafür, daß Ffazz um diese Zeit nicht gestört wird."

Szayl wackelte zweifelnd mit dem Kopf.

„Purnkt wird uns vermissen", bemerkte sie. „Der Majordomus wird Argwohn schöpfen."

„Vermutlich", stimmte Dalishdar zu. „Ein Grund mehr, uns zu beeilen."

Er hüpfte weiter.

Bei jedem Sprung erbebte der Boden und raschelte das lumineszierende Königskraut, aber Ffazz rührte sich nicht. Seine Sensoren waren jetzt taub; er konnte sie weder hören noch sehen.

Gnoog ächzte.

„Töten!"

Dalishdar sprang zwischen den Stützsäulen hin und her, wirbelte

mit seinem Sprungschwanz das glosende Kraut auf und suchte den König, der sich irgendwo im Zwielicht des Saales verbergen mußte.

Das Königskraut türmte sich hier und dort zu hüfthohen Haufen auf, zu kleinen Hügeln, unter denen sich ein Mannberater gut verstecken konnte.

Mit dem Schädel wühlte Dalishdar in den Haufen, peitschte das Kraut mit dem Ende seines Sprungschwanzes, hüpfte weiter, setzte seine rastlose Suche fort.

Nichts.

Ffazz schien wie vom Erdboden verschluckt.

In der Dämmerung des Thronsaals tanzten die Schatten der Cheercy und der beiden Bernons wie Gespenster.

Der fahlrote Glanz des Königskrauts verlieh Dalishdars gelbgefärbtem Schlangenleib einen kränklichen Schimmer; das Braun seines Kopfes wirkte fast schwarz.

„Ffazz!“ kreischte Gnoog unvermittelt. „Töten, töten!“

Die Stimme des gehirngeschädigten Mannberaters dröhnte und hallte gespenstisch wider.

Wispern schien ihm zu antworten, aber es war nur das Rascheln des Königskrauts und der gedämpfte Gesang des verrückten Bernon auf der fernen Klippe.

Kalt die Nacht, heiß der Tag, das ist Marrschen, das ist das Grab...

Dalishdar wünschte plötzlich, der Klippensänger würde verstummen, dem Rostfraß zum Opfer fallen, der schon seit Jahren an ihm nagte, ohne ihm bisher den Garaus gemacht zu haben.

Etwas schabte über den Boden.

Das Schaben drang aus dem Hintergrund.

„Ffazz!“ kreischte Gnoog wieder.

Dalishdar sah seine gekrümmte Gestalt vorbeischnellen und hinter einer der Steinsäulen verschwinden. Hastig folgte er ihm.

Da lag König Ffazz.

Er ruhte auf einem Bett aus düster lumineszierendem Königskraut, sein kräftiger Schlangenkörper mit der gelben Haut aus Synthometall war unnatürlich verkrümmt. Der mächtige, braune Schädel war halb im Krautpolster versunken, die Sensorzapfen bewegten sich nicht.

Dalishdar starre die gewölbte Brust an. Ein dunkles, quadratisches Loch klaffte in der Haut. Wie Würmer hingen biotronische Drähte heraus und führten zu einem Stoß Batterieknollen. Die Knollen waren schwarz verfärbt.

So schwarz wie die Anschlüsse der Biotrondrähte.

König Ffazz war tot. Die Königsmörder waren zu spät gekommen.

Die Stromsucht hatte Ffazz das Leben gekostet. In seiner Gier hatte er sich von Tag zu Tag an immer mehr Batterieknollen angeschlossen, und heute war der Punkt erreicht worden, an dem die biotronischen Widerstände seines Kunstkörpers unter der Überlastung zusammengebrochen waren.

Aber vielleicht, dachte Dalishdar, war es nicht die Gier, sondern die Sehnsucht, die König Ffazz in den Tod getrieben hat. Die Sehnsucht nach Vrugg und den anderen Welten des Vier-Sonnen-Reiches, wo die Sooldocks leben und von uns Beratern mit sanfter Hand durchs Leben geführt werden.

„Töten, töten“, röchelte Gnoog.

Erregt sprang er um das Sterbelager des Königs, und sein beschränkter Verstand schien von der Situation überfordert zu sein. Noch immer suchte er nach einem Opfer, ohne zu ahnen, daß ihr Opfer selbst Hand an sich gelegt hatte.

Seltsamerweise empfand Dalishdar beim Anblick des toten Königs keine Befriedigung. Er fühlte sich matt und erschöpft, wie kurz vor

dem Auswechseln verbrauchter Energiezellen.

„Und nun?“ rief die Halblahme Szayl. Enttäuschung schwang in ihrer zischelnden Stimme mit. „Wo sind meine Batterien, König Dalishdar? Meine fünfzig Batterien? Du hast sie mir versprochen. Ffazz ist tot. Also her mit meinen Batterien, hörst du, Dalishdar? Her damit!“ Der Mannberater drehte sich auf der Spitze seines Sprungschwanzes und deutete mit dem Kopf auf eine schmale, hohe Öffnung im schiefen Gefüge der Steinwand.

„Dort“, antwortete er. „Dort ist die Schatzkammer.“

Die Halblahme Szayl fuhr auf ihren Stummelbeinen herum und schlurfte hastig auf die Öffnung zu.

„Töten!“ kreischte Gnoog in plötzlicher Wut. „Ffazz töten!“

„Es ist gut!“ Dalishdar machte eine drohende Bewegung mit seinem Schädel. „Ffazz ist tot.“ Gnoog begann zu wimmern.

Dann hüpfte er hinter der Cheercy her und brabbelte: „Ah, Batterien, gute Batterien, gute Kraft...“

Dalishdar sah wieder auf den König hinunter.

Er fragte sich, was Ffazz wohl gefühlt haben mochte, in jenen letzten Momenten seines Lebens, als die Energie feurig und verzehrend durch seine biotronischen Nerven geströmt war und ihn in die Ekstase der Hochspannung versetzt hatte.

War es ihm gelungen, das nachzuempfinden, was die Sooldocks, die Mündel der Berater, als Emotionen bezeichneten? Richtige Emotionen, nicht jene programmierten Scheingefühle, wie Dalishdar sie besaß?

Ein Schrei ließ ihn herumwirbeln.

Die Halblahme Szayl war kurz vor dem Zugang zur Schatzkammer stehengeblieben. Ein Schatten glitt durch die Öffnung.

Ein Mannberater!

Dalishdar erkannte ihn; einer von Purnkts Leuten.

Der Bernon sprang in die Höhe und fiel mit seinem ganzen Gewicht auf die Cheercy. Noch einmal schrie die Halblahme Szayl auf, dann brach knirschend ihr Rückenpanzer. Elektrische Entladungen flackerten. Der Geruch von Ozon, schmorendem Plastik und verkohlenden Biotronmuskeln erfüllte den Thronsaal.

Weitere Mannberater strömten aus der Schatzkammer.

Vier von ihnen stürzten sich auf Gnoog. Krachend prallten Schädel aufeinander. Gnoog kreischte und wehrte sich mit verzweifelten Peitschenschlägen seines Sprungschwanzes.

Dann stürzte er in das weiche Polster des Königskrauts. Sein Körper verschwand unter den Leibern der anderen Bernons.

Wieder dieses Knirschen brechender Biotronknochen.

Dalishdar war wie gelähmt.

Widersprüchliche Impulse durchzuckten sein künstliches Nervensystem.

Sie waren in eine Falle gegangen. Majordomus hatte sie erwartet. Möglicherweise war sogar er es gewesen, der König Ffazz mit der Überdosis Strom getötet hatte.

Purnkts Plan war raffiniert. Er hatte König Ffazz beseitigen wollen, ohne sich mit dem Makel des Königsmords zu behaften. Die Schuld sollte auf Dalishdar, Szayl und Gnoog fallen, die bei dem Attentat natürlich sterben würden, damit sie später nicht die wahren Hergänge der Tat enthüllen konnten.

„Wo ist der dritte?“ ertönte eine krächzende, unverwechselbare Stimme. „Es sind drei. Wo ist Dalishdar?“

Purnkt schob sich durch die hohe, schmale Wandöffnung. Er war ein großer Mannberater mit fast ockerfarbenem Schlangenleib und hellbraunem Schädel. Man hatte ihn

nach Marrschen verbannt, weil er auf Vrugg sein Mündel getötet haben sollte - aber vielleicht war dies nur eine von Purnkt selbst verbreitete Legende.

Die meisten Mann- und Frauberater in Kimmermunds Burg unterwarfen sich Purnkts Befehlen widerstandslos; Ffazz' Autorität hatte in der letzten Zeit hauptsächlich auf der Macht seines Majordomus beruht.

„Sucht Dalishdar!“ befahl Purnkt. „Sucht und tötet ihn!“

Dalishdar warf sich herum. Er war schnell und stark und kannte die Burg wie kein anderer. Er wußte, daß er Purnkts Leuten entkommen konnte - wenn ihm nicht andere Bernons am Ausgang auflauerten.

Er sprang mit gewaltigen Sätzen durch den Thronsaal, erreichte den Ausgang und schlüpfte in den breiten Korridor. Erst dann gellten hinter ihm Schreie auf; man hatte ihn entdeckt.

Dröhnen durchlief den Boden, als Purnkts Bernons die Verfolgung aufnahmen.

Schnell! dachte Dalishdar. Ich muß schnell sein, ich muß aus der Burg fliehen und draußen ...

Er zischelte.

Draußen, jenseits der schützenden Wälle, gab es nur die endlose Ödnis der Strahlenwüsten, Sarvors Wilde Horde und die Wandler, die gefäßigen Monstren unter dem Staub. Nirgends gab es einen Ort, der Sicherheit versprach.

Von nun an würde der Tod Dalishdars ständiger Begleiter sein.

2. Deportation

„Du siehst mich nicht, Perry Rhodan“, sägte Schovkrodon, „aber du hörst mich. Ich weiß, daß du mich hörst...“

Finsternis umgab Perry Rhodan.

Aber keine Finsternis, die durch

die Abwesenheit von Licht entstand, sondern eine sehr viel intensivere Schwärze.

Es ist, dachte der Erste Sprecher der Kosmischen Hanse, die Schwärze der Blindheit.

Seltsamerweise ließ ihn der Gedanke unberührt. Er schien innerlich erstarrt zu sein.

„Deine Sinne“, fuhr der Armadaschmied aus der Finsternis fort, „sind blockiert, Perry Rhodan. Du siehst nichts, du riechst und schmeckst nichts, du fühlst nichts. Nur hören kannst du, Terraner, und höre gut zu.“

Ich höre, wollte Rhodan sagen, aber er konnte nicht sprechen.

Er schwebte in der absoluten Schwärze der Blindheit, und alles, was ihm geblieben war, das waren seine Erinnerungen.

Erinnerungen an den schrecklichen Moment in der Ratshalle der Sooldocks, als sich die Reihen der Regierungsbetreuer geteilt hatten und Schovkrodon, der Armadaschmied, erschienen war.

Schovkrodon hatte behauptet, daß die Terraner für das Schweigen von Seth-Apophis verantwortlich waren.

Bedeutete dies, fragte sich Rhodan, daß die Sooldocks bis vor kurzem direkten Kontakt mit der negativen Superintelligenz gehabt hatten? Aber warum schwieg Seth-Apophis jetzt?

Er bedauerte, daß ihm noch so viele Informationen fehlten, um das Geheimnis zu enträtseln, das die Sooldocks umgab. Möglicherweise war es eine kühne Schlußfolgerung - aber es war denkbar, daß Seth-Apophis' Verstummen mit der Ankunft der Endlosen Armada und der Galaktischen Flotte zusammenhing ...

Schovkrodon sprach weiter, und Rhodan schrak aus seinen Gedanken auf.

„Vielleicht hast du noch Hoffnung,

Terraner", sagte der Armadaschmied boshaft, „aber bald wird man dich zu einem Ort bringen, an dem es keine Hoffnung mehr gibt.

Vielleicht, Terraner, glaubst du, daß dein Schiff dir helfen wird, das auf dem Raumhafen von Jays steht. Aber es kann dir nicht helfen. Es braucht selbst Hilfe.

Traktorstrahlen fesseln es an den Boden, und die Sooldocks haben eine ganze Armee zusammengezogen, um es zu bewachen. Strahlgeschütze, deren Zahl in die Hunderte geht, sind auf das Schiff gerichtet. Waffenstarrende Gleiter kreisen am Himmel und verhindern die Flucht.

Denn eine Flucht ist möglich - aber nicht für dich und Wesen deiner Art."

In der Finsternis klang Schovkrodons Lachen hohl und hartherzig; das Lachen eines Gespensts, düsteren Träumen entstiegen, um Verderben zu verbreiten.

„Um von Vrugg zu fliehen", flüsterte Schovkrodon, „muß man gnadenlos sein. Ihr habt schwere Waffen an Bord eurer THUNDERWORD, Terraner, Waffen, vor denen es selbst mir graust, aber ihr seid zu skrupelhaft, um sie anzuwenden.

Ihr müßtet mit diesen Waffen die Traktorstrahlprojektoren ausschalten. Ihr müßtet die Gleiter am Himmel verbrennen, den Raumhafen in Schutt und Asche legen, die Armee der Sooldocks bis auf den letzten Mann auslöschen und Jays mit dem Feueratem nuklearer Explosionen überziehen. Und dann müßtet ihr starten, Terraner, mit hochgefahrenen Maschinen, mit Triebwerken, aus denen Glut schießt. Glut, die die Atmosphäre zum Kochen bringt und diese Hälfte des Planeten in eine lebensleere Wüste verwandelt.

Aber das ist noch nicht alles, Terraner."

Schovkrodons Stimme war heiser und kratzig vor Erregung; eine Erregung, in die ihn die von ihm selbst beschworenen apokalyptischen Bilder zu versetzen schienen.

„Wenn ihr in den Raum vorstoßt, Perry Rhodan", sagte der Armadaschmied, „dann müßtet ihr mit einer vollen Breitseite eurer Schiffsgeschütze die Orbitalstation von Vrugg ausschalten. Alles, was ihr habt, müßtet ihr einsetzen, denn die Schutzschirme der Station sind stark und ihre eigenen Waffen so gefährlich wie eure.

Ihr könnetet es euch nicht erlauben, die Orbitalstation zu ignorieren, weil sie sonst euch vernichten würde, und wenn ihr sie zerstört, dann werden ihre Trümmer wie kosmische Geschosse das Planetengesicht von Vrugg zernarben.

Und", raunte Schovkrodon, „dann sind da noch die Schiffe der Sooldocks und die Weltraumplattformen. Auch sie müßtet ihr vernichten, ehe es euch gelingt, zum Hyperflug anzusetzen.. Für eure Flucht müßten Millionen Lebewesen sterben, Terraner, und das ist es, was eure Flucht unmöglich macht."

Wieder dieses Lachen, kalt wie Eis.

„Ein Armadaschmied würde es wagen. Armadaschmiede sind hart genug, aber nicht ihr Menschen. Ihr seid zu weich, um auf Dauer im Weltraum zu überleben. Ihr zeigt Mitleid, wo Mitleid tödlich ist, und Gnade, wo Gnade in den Untergang führt.

Ihr hört zu oft auf eure Gefühle und nicht auf euren Verstand, und deshalb werdet ihr als Volk bald wieder von der Bühne des Kosmos abtreten.

Aber das gehört nicht mehr zu den Dingen, um die du dir Sorgen zu machen brauchst, Perry Rhodan."

Der Armadaschmied schwieg für einen Moment.

Die THUNDERWORD ... Auf dem Raumhafen von Jays gefangen. Rhodan dachte an Atanos Vlat, den Kommandanten des Raumschiffs

der THEBEN-Klasse, und an Taurec, die mit dem Großteil der Besatzung an Bord zurückgeblieben waren, und er wußte, daß Schovkrodon recht hatte.

Vlat würde abwarten, hinter den hochgefahrenen HÜ- und Paratronschirmen die Lage beobachten. Er würde nicht ohne Rhodan und seine Begleiter fliehen und vor allem dann nicht, wenn eine Flucht den Sooldocks einen derartigen Blutzoll abverlangte.

Aber sind wir deshalb weich? fragte sich Rhodan. Ist Menschlichkeit wirklich eine Schwäche, wie der Armadaschmied behauptet, oder ist sie in Wahrheit eine Stärke, die sich auf lange Sicht mehr auszahlt als all die zweifelhaften Vorzüge, deren sich der Schmied rühmt?

Rhodan brauchte sich diese Frage nicht zu beantworten.

Er kannte die Antwort schon lange. Die Jahrhunderte hatten bewiesen, daß Menschlichkeit allen Waffen überlegen war.

„Du und deine Begleiter, Rhodan ...“, fuhr Schovkrodon fort. „Ihr seid verdammt worden. Die Richter waren die Sooldocks, das Urteil heißt Deportation, und das Ziel ist Marrschen.

Es ist grotesk, Perry Rhodan, ein kosmischer Scherz, aber es ist wahr: Die Sooldocks glauben an eine Göttin, die zu ihnen spricht, und diese Göttin ist vor kurzem verstummt. Mich halten sie für den Boten jener Seth-Apophis. Sie glauben es, weil ich es ihnen gesagt habe. Und sie halten euch auf mein Wort hin für schuldig, das Band zwischen Seth-Apophis und ihnen zerschnitten zu haben.“

Rhodan trieb durch die Finsternis der sensorischen Deprivation und hörte Schovkrodons boshaftes Kichern.

„Ein Glücksfall“, bemerkte Schovkrodon zufrieden, „ausgerechnet in jenem Moment auf ein System voller Wahnsinniger zu treffen, als ihr Terraner mir gefährlich zu werden drohtet.

Für die Sooldocks, Perry Rhodan, habt ihr euch des schwersten Verbrechens schuldig gemacht, das überhaupt denkbar ist.

Aber sie wollen euch nicht töten; ein Beweis mehr für den Wahnsinn, der dieses Volk umnachtet hält. Sie töten ihre Verbrecher nicht. Sie deportieren sie.

Doch vielleicht ist diese Deportation ein schlimmeres Schicksal als der Tod.

Ich habe köstliche Dinge über Marrschen, den zweiten Planeten der orangenen Sonne Guduulfag, gehört. Ergötzliche Dinge, die dir den Angstschweiß auf die Stirn treiben würden, wenn ich sie dir verriete.

Warte ab, Perry Rhodan, warte nur ab. Du wirst es selbst erleben. Du wirst Marrschen mit eigenen Augen sehen, und du wirst dort bleiben. Für immer.“

Also wollte man sie nicht töten, durchfuhr es Rhodan. Nur verbannen, auf einem Strafplaneten aussetzen. Nur? Die Ansprüche sind bescheiden geworden, dachte er ironisch. Dennoch...

Der Armadaschmied irrte sich.

Seine Lage war verzweifelt, aber nicht hoffnungslos. Gesil war bei ihm. Und Ciringen Saan, die Exopsychologin, Markadir, der Linguistiker, Soul Gronnich, der Exosoziole, und Nissona Arvenich, die Überlebensspezialistin.

Eine gute Truppe.

Hoffentlich gut genug! meldete sich ein kritischer Gedanke.

Rhodan verdrängte ihn. Etwas anderes ging ihm durch den Sinn. Schovkrodon hielt Seth-Apophis also für eine Gottheit, die allein in der Vorstellungswelt der Sooldocks existierte. Er wußte nicht, daß es sich dabei um die Bezeichnung für eine

negative Superintelligenz handelte, die eine riesige, mehrere Galaxien umfassende Mächtigkeitsballung beherrschte.

Das bedeutete: Die Endlose Armada hatte sich in den Frostrubin gestürzt, ohne zu ahnen, daß sie im Herrschaftsgebiet einer unvorstellbar mächtigen Entität rematerialisieren würde.

Unwillkürlich überlegte der Terraner, ob sich diese Konstellation irgendwann für die BASIS und die Galaktische Flotte nutzen ließe. Wenn es ihnen gelang, Seth-Apophis und die Endlose Armada gegeneinander auszuspielen...

Spekulationen! rief sich Rhodan zur Ordnung. Konzentriere dich auf die naheliegenden Dinge; auf die gefangene THUNDERWORD, die Deportation nach Marrschen ...

„Du wirst auf Marrschen vermodern“, sagte Schovkrodon laut, als hätte er Rhodans Gedanken gelesen. „Und deine Zellproben bleiben in meinem Besitz.

Du bist weich, Perry Rhodan, aber du bist klug. Du siehst die Möglichkeiten.“

Ein Synchronit? dachte der Terraner. Ein Simulacrum, über das du mich nicht mehr manipulieren, sondern das du an meine Stelle treten lassen willst? Ist es das, was du planst?

„Ich werde dich jetzt allein lassen“, erklärte der Armadaschmied. „Du wirst jetzt weiterschlafen, bis du erwachst, und das wird erst auf Marrschen geschehen...“

Zu der Finsternis, die Rhodan umgab, gesellte sich nun auch wieder die Stille, das dumpfe Schweigen der Taubheit.

Was, dachte Perry Rhodan müde, ist das für ein Gefängnis, in dem man nichts hört und sieht, nichts schmeckt und riecht, in dem man nicht einmal etwas fühlt?

Aber dann verblaßten auch seine

Gedanken. Die Müdigkeit wurde stärker, lastete auf ihm schwer wie Gestein, und er schlief. Er wußte nicht, wie lange er geschlafen hatte, als er ruckartig wieder wach wurde. Doch dieses Erwachen war anders als das erste.

Er spürte seinen Körper, die Wärme des Blutes in seinen Gliedern, das regelmäßige Pochen seines Herzschlags. Licht stach in seine Augen. Nach der Finsternis war dieses Licht grell. Erst nach und nach schälten sich Konturen aus den imaginären Feuerrädern, die vor seinen Augen kreisten.

Er sah eine kahle Decke aus rötlichem Metall, glatt und hoch, und aus einer ovalen Öffnung in der Decke fiel das Licht.

Langsam verschwand die Öffnung aus seinem Blickfeld. Also drehte er sich.

Rhodan versuchte, die Drehung zu beeinflussen, aber obwohl er seine Glieder spürte, besaß er keine Kontrolle über seine Muskeln.

Befand er sich in einem Fesselfeld?

Ein menschlicher Körper tauchte vor seinen Augen auf.

Cirgizen Saan!

Die kleine, mollige Frau hing schwerelos in der Luft. Ein mattes Flimmern umspielte die Konturen ihres SERUN-Anzugs und verlieh ihrem blassen, von zahllosen Fältchen durchzogenen Gesicht einen Hauch von gesunder Röte, Sie hatte die Augen geschlossen. Und wie Rhodan drehte sie sich träge um ihre eigene Achse, zwei Meter über dem metallenen Boden, blind und taub und stumm, im Verlies ihres eigenen Körpers gefangen.

Rhodan wollte ihr zurufen, aber auch seine Stimme gehorchte ihm nicht.

Seine Sinnesempfindungen waren zurückgekehrt; das war alles.

Er drehte sich weiter. Da war Sarvel Markadir, der grauhaarige, stets

ein wenig melancholisch wirkende Linguistiker. Und Soul Gronnich, der Exosoziologe. Gesil... Wo war Gesil?

Endlich erschien auch Rhodans Frau; sie schwebte schräg unter ihm, nur zehn oder zwanzig Zentimeter vom Boden entfernt. Dicht neben ihr rotierte Nissona Arvenich; die Überlebensspezialistin war eine schlanke, vollbusige Frau mit schneeweissen Haaren. Wie ein Halo umgaben die Locken ihr ovales Gesicht.

Also befanden sich alle Angehörigen der Delegation in diesem sonderbaren Gefängnis. Rhodan war erleichtert, daß man sie nicht getrennt hatte.

Er vollendete seine Drehung; Gesil und Nissona verschwanden, machten dem kahlen Rot der Decke Platz.

Ein sanfter Ruck durchlief seinen Körper. Er kam zum Stillstand. Die Decke blieb vor seinen Augen.

Holte man sie jetzt ab?

Schaffte man sie jetzt nach Marrschen, nach jener Welt, die eine Hölle sein mußte, wollte man den Worten des Armadaschmieds glauben?

Links neben der ovalen Vertiefung entstand plötzlich eine Öffnung in der Decke. Nicht groß, vom doppelten Durchmesser eines menschlichen Kopfes, aber es war kein menschlicher Kopf, der in der Öffnung erschien.

Perry Rhodan starrte in das strahlende Gelb eines Gallertorgans. Der Gefiederkranz auf dem Schädel war blau und rot gestreift.

Gedämpftes Zwitschern drang an Rhodans Ohr, und Augenblicke später wurde es von einer sonoren Stimme übertönt, die Interkosmos sprach.

Der Sooldock benutzte den Translator!

„Ich habe wenig Zeit“, erklärte der Fremde hastig. „Das Deportationsschiff ist startbereit, und man wird dich in Kürze an Bord bringen. Der Bote hat die Betreuer überzeugt, daß du und deine Begleiter Feinde der Mentorin sind...“

Mentorin?

Vermutlich war damit Seth-Apophis gemeint, sagte sich Rhodan.

Aber was wollte der Sooldock von ihm?

Der Terraner erinnerte sich an den Bürgerkrieg, der bis kurz vor ihrer Ankunft im Vier-Sonnen-Reich den Zentralplaneten Vrugg und die Hauptstadt Jays verwüstet hatte. Handelte es sich bei dem Fremden um einen Vertreter der gegnerischen Partei?

„Aber es gibt andere, die nicht so denken“, fuhr der Avenoidenabkömmling eilig fort.

„Andere, die zweifeln. Wer sagt uns, daß der Bote wirklich der Bote ist? Seth-Apophis spricht nicht mehr. Vielleicht ist es eure Schuld, Fremder, wie es der Bote behauptet, aber wir wissen es nicht.

Man wird euch nach Marrschen schaffen. Wir befürchten, daß ihr dort sterben werdet, denn Marrschen ist kein Ort, wo das Leben eine Bedeutung besitzt. Die Betreuer haben eure Deportation angeordnet. Auf Betreiben des Boten und des Seth-Apophis-Betreuers Prinar Dolg. Jener, der hinter mir steht, hält dies für einen Fehler. Er ist krank, deshalb kann er nicht persönlich kommen. Deshalb hat er mich geschickt.

Um dir zu sagen, daß ihr auf Marrschen nicht völlig hilflos seid. Es ist verboten und es ist gefährlich, aber mein Auftraggeber wird dafür sorgen, daß zusammen mit euch auch eure Ausrüstung auf Marrschen abgesetzt wird.“

Wieder machte der Fremde eine Pause, und während Rhodan das von dem hornigen Zielkreuz geteilte Gallertorgan betrachtete, hatte er den Eindruck, daß von dem Sooldock etwas unzweifelhaft Weibliches ausging.

Eine Sooldockfrau?

„Sei nicht verbittert, Terraner“, bat der oder die Fremde. „Hasse nicht die Sooldocks für das, was man euch antut, Seth-Apophis schweigt, und wie sollen wir ohne den Rat unserer Mentorin wissen, ob wir richtig oder falsch handeln?“

Viel Glück, Fremder, viel Glück auf Marrschen, und wenn du doch einen Weg findest, Marrschen zu verlassen und Rache zu üben, dann denke an Jacyzry und an Duurn Harbelon...“ Die Öffnung schloß sich wieder.

Das Licht erlosch.

Finsternis gesellte sich zu der Stille.

Jacyzry, dachte Perry Rhodan. Duurn Harbelon... Es war seltsam, in einem System, das man voller Feinde wählte, unvermittelt auf Freunde zu treffen. Seltsam und unerwartet. Sowohl für Perry Rhodan, als auch für Schovkrodon.

Damit, Armadaschmied, sagte sich Rhodan grimmig, hast du wohl nicht gerechnet! Dann kehrte die Müdigkeit der sensorischen Deprivation zurück, und aus der Müdigkeit wurde Schlaf, und der Schlaf brachte das Vergessen.

3. Marrschen

Die JUURIG war in den "Orbit um Marrschen eingeschwenkt. Wie ein plumper Vogel aus Stahl und Kunststoff, mit starren, kurzen Schwingen und stumpfer Nase, trieb das Allroundraumschiff hoch über den Staubwolken des zweiten Planeten der Sonne Guduulfag dahin.

Marrschen sieht friedlich aus, dachte Carzel Boon. So täuschend friedlich.

Mit seinem Multisinnenorgan betrachtete der alte Raummeister die Monitoren, die über der schrägen Platte des Steuerpults angebracht waren.

Sandschwaden, von den Winden bis hinauf in die oberen Luftsichten der dünnen Atmosphäre geblasen, verwehrten den direkten Blick auf die Oberfläche, aber die Instrumente der JUURIG waren empfind- ' lieh genug, um diese Nebelwand zu durchdringen.

Auf dieser Seite Marrschens war es Tag.

Heftige Staubstürme tobten über den Wüsten und dem breiten Ruinengürtel, der sich längs des Äquators erstreckte. Ein Trümmermeer aus zerborstenen Pyramidenbauten, von den extremen Temperaturschwankungen verwittert, halb vom Flugsand bedeckt, noch schwarz verbrannt von den atomaren Explosionen, die Marrschen vor Jahrhunderten unbewohnbar gemacht hatten.

Im Vergleich zu dieser Höllenwelt ähnelten die Notzonen - jene verseuchten Überbleibsel aus dem Immerwährenden Krieg, die es auf allen Planeten des Vier-Sonnen-Reiches gab - anheimelnden Paradiesen.

Marrschen war dreifach vergiftet.

In den Kratern, die wie Pockennarben die graue Ödnis punktierten, verbreitete noch immer Radioaktivität ihre unsichtbare, tödliche Strahlung. Ganze Landstriche waren mit chemischen Kampfstoffen verseucht worden; der ewige Wind hatte die hochtoxischen Chemikalien in alle Himmelsrichtungen verteilt. Und da waren die bakteriologischen Kampfstoffe, die in Bomben herabgeregnet 'kamen und die Bevölkerung dahingerafft, Metall und Kunststoff zersetzt und das biotronische Netzwerk des planetaren Computersystems zerstört hatten.

Kein Sooldock lebte mehr auf Marrschen.

Die wenigen Glücklichen, die den Holocaust überstanden hatten, waren noch während des Immerwährenden Krieges evakuiert worden.

Als durch das Eingreifen von Seth-Apophis der Bruderkrieg beendet wurde, war Marrschen die Hölle geblieben, in die ihn die Sooldocks verwandelt hatten.

Ein planetares Mahnmal, dessen Erwähnung bei den Sooldocks einem Fluch gleichkam.

Carzel Boon zischelte unbehaglich, als er an die Schrecken dachte, die auf der von allem Leben entblößten Oberfläche Marrschen auf ihn und seine Mannschaft lauerten.

Ebensowenig wie die Sooldocks verbrecherische Angehörige ihres eigenen Volkes zur Strafe töteten, ebensowenig vernichteten sie ihre defekten biotronischen Mann- und Frauberater. Die Bernons und Cheercys waren künstliche Geschöpfe, die teils aus organischen, teils aus anorganischen Materialien bestanden. Funktionierte ein Berater irregular oder war er so defekt, daß eine Reparatur sich nicht mehr lohnte, dann wurde er nach Marrschen verbannt, um dort den Rest seines Daseins zu verbringen.

Aber vielleicht, dachte Carzel Boon, ist sogar der Tod für einen Bernon ein milderes Schicksal als die Deportation nach Marrschen.

„Es heißt“, sagte er laut, wie um durch den Klang seiner Stimme sein eigenes Unbehagen zu vertreiben, „daß Gespenster auf Marrschen hausen. Die Seelen der im Immerwährenden Krieg Gestorbenen, die vom Großen Dunkel abgewiesen wurden. Sie sollen in den Ruinen der Pyramidenstädte wohnen und im Auftrag von Seth-Apophis die Großen Sinne bewachen. Was meinst du dazu, Cwon?“

Der alte Mannberater, der auf der Spitze seines Sprungschwanzes hinter dem Schwingsessel des Raummeisters stand, ließ langsam seinen Kopf hin und her pendeln.

„Legenden sind Wahrheiten“, antwortete der Bernon. „Wahrheiten, in Märchen verpackt.

Vielleicht will diese Legende damit sagen, daß Seth-Apophis den Gebrauch der Großen Sinne nicht wünscht.“

Carzel Boon zuckte mit den Faltmäulern, die vertikal neben seinem Gallertorgan angebracht waren. Er war nervös, und er wußte, daß der Mannberater seine Nervosität bemerkte.

Cwons Erklärung erschien ihm plausibel. Kurz nach Fertigstellung der Großen Sinne hatte sich Seth-Apophis manifestiert, um in Zukunft in den Herzen ihres auserwählten Volkes zu wohnen.

Mit den Großen Sinnen, deren Kernstück der kosmische Puls war, hatten die Sooldocks versuchen wollen, Kontakt mit anderen intelligenten Völkern aufzunehmen. Durch Seth-Apophis' Erscheinen war dieses Projekt dann hinfällig geworden.

Boon kam ein ketzerischer Gedanke.

Hatten die Sooldocks wirklich von sich aus das Kommunikationsprojekt aufgegeben, oder hatte die Mentorin sie dazu veranlaßt? Und wenn ja, warum?

Warum wollte Seth-Apophis nicht, daß ihr auserwähltes Volk direkt mit anderen Intelligenzen kommunizierte?

Der alte Raummeister gab ein unwilliges Krächzen von sich.

Sonderbare Gedanken, die ihm da in den Sinn gekommen waren! Gedanken, wie sie ihn öfters heimsuchten, seit die Mentorin schwieg.

Es war, als ob er mit derartigen Überlegungen die Leere auszufüllen versuchte, die Seth-Apophis bei ihrem Verstummen hinterlassen hatte.

„Unsinn!“ sagte er. „Konzentriere dich auf deine Aufgaben!“

„Die Landung auf Marrschen?“ fragte Cwon.

„Natürlich.“ Boons Finger huschten über einige Sensorknöpfe. Die

Bilder auf den Monitoren verschwammen, stabilisierten sich aber kurz darauf wieder. Sie zeigten jetzt einen Ausschnitt der Planetenoberfläche nördlich des Äquators, ein paar hundert Kilometer vom Nordpol entfernt.

Die Direktbeobachtung lieferte nur Bilder der staubverhangenen Atmosphäre mit ihren Flecken aus Grau und Schwarz; Löcher in den Sandwolken, durch die man bis hinunter zum Wüstenboden blicken konnte.

Die Monitoren, die von den Ortungssystemen mit Informationen gefüttert wurden, boten dem Raummeister ein weit besseres Bild. Sie bedienten sich des gesamten Spektrums der elektromagnetischen Wellen, und der Bordcomputer faßte die gesammelten Daten zu einem realistisch wirkenden Panorama zusammen.

Die Ausschnittvergrößerung zeigte hügeliges, ödes Land. Im Osten erhoben sich die zernarbenen Überreste einiger Pyramiden; Flugsand hatte sich zu Wällen aufgetürmt, so daß eine Art Mauer um die Ruinen entstanden war. In unmittelbarer Nähe der jahrhundertealten Trümmer streckten sich ausgedehnte Flächen, die nach den Infrarotscannern kälter als ihre Umgebung waren.

Eine unbekannte Kraft schien dort die Wärme aufzusaugen.

Das Phänomen irritierte Carzel Boon, aber er hatte erwartet, daß ihn Marrschen vor Rätsel stellen würde.

Und das Kältegebiet berührte ihn nicht direkt, lag weitab von seinem eigentlichen Ziel.

Nach Westen hin breitete sich eine graugelb und rostrot gefärbte Wüste aus. Die Erdhügel gingen in Dünens über, die sich unter dem Einfluß der Winde ständig veränderten, zu halben Bergen anwuchsen und dann in kurzer Zeit wieder abgetragen wurden.

Die Wüste war wie ein eitles Geschöpf, das nie mit seinem Aussehen zufrieden war.

Im Süden kläfften Krater.

Einige von ihnen maßen bis zu zweihundert Metern im Durchmesser. Sand hatte sie halb zugeschüttet, doch auch der Sand konnte die harte Strahlung nicht dämpfen, die von ihrem finsternen Grund heraufstieg.

Möglich, daß dort in der Vergangenheit ausgedehnte militärische Einrichtungen gestanden hatten; Raumhäfen, Abwehrstellungen, Raketenabschußrampen ... Die Angreifer, die aus dem Weltraum gekommen waren, hatten sie mit ihren Atombomben und Laserstrahlen ausradiert.

Waren der Westen, Osten und Süden trostlos, so war der Norden schreckenerregend.

Zwischen der Wüste und dem kümmerlichen, seichten Meer am

geographischen Nordpol befand sich eine gespenstische Trümmerlandschaft.

„Kuzzel-Gey“, pfiff der Mannberater Cwon aufgeregt.

„Ja“, sagte der alte Raummeister einsilbig. •

Kuzzel-Gey, die Stadt, die man einst das Juwel der Vier Sonnen genannt hatte. Die prächtigste Stadt des gesamten Systems. Der Reichtum Kuzzel-Geys war sprichwörtlich gewesen. Abermillionen Sooldocks hatten in ihren Palästen und Wohntüren, ihren großzügigen Kommunenpyramiden und Villenvierteln gelebt und gearbeitet. In Kuzzel-Geys Laboratorien und Industriekomplexen waren die Sagiron-Überlichttriebwerken, die ersten Prototypen der Mann- und Frauberater und das Konzept der interplanetaren Weltraumplattformen entwickelt worden. Neuartige Formen des gesellschaftlichen Zusammenlebens hatten hier das Licht der Welt erblickt und in praktischen Versuchen ihre Bewährungsproben bestanden.

Und vor allem: An der Peripherie Kuzzel-Geys hatten die Herren von Marrschen die Großen Sinne errichten lassen.

Aber dann war der Krieg gekommen.

Sakorra, Xaas und Nerisch, Planeten der gelben Sonne Aazot, hatten sich gegen Marrschen verbündet, um den übermächtigen wirtschaftlichen Konkurrenten auszuschalten und seine Reichtümer zu rauben.

Flotten bewaffneter Raumschiffe waren über Marrschen aufgetaucht und hatten seine Bewohner zur Kapitulation aufgefordert. Doch statt sich zu ergeben, hatten die Sooldocks von Marrschen den Kampf aufgenommen.

Die Flotten der gegnerischen Welten waren bis auf wenige Einheiten in der tagelangen Schlacht zerstört

worden, doch vor ihrem Untergang hatten sie Marrschen in eine lebensleere Alptrumlandschaft verwandelt.

Bomben auf die Städte. Tausende Tonnen chemischer Kampfstoffe auf die Wälder, Virenregen auf den ganzen Planeten. Wen das nukleare Feuer und die heißen Blitze der Laser nicht töteten, den raffte die Strahlung dahin. Wer von der Strahlung verschont blieb, der fiel den Chemikalien zum Opfer. Wer auch den Chemikalien entging, der wurde von den Viren vergiftet.

Nur zehn- oder zwanzigtausend Sooldocks hatten den Krieg überlebt.

Von wie vielen? fragte sich Boon schaudernd. Von zwei Milliarden, drei Milliarden? Dankbarkeit durchströmte ihn; Dankbarkeit, die Seth-Apophis galt. Mit der Mentorin war Frieden in das Vier-Sonnen-Reich eingekehrt. Das Morden gehörte der Vergangenheit an. Nicht ganz, dachte der Raummeister in Erinnerung an den Bürgerkrieg zwischen den Theokraten und der regierungstreuen Bevölkerung. Aber auch der Bürgerkrieg war eingestellt worden - weil der silberhäutige Bote der Mentorin auf Vrugg gelandet war.

„Dort!“ sagte Cwon plötzlich. „Die Großen Sinne!“

Boon beugte sich nach vorn.

Da war sie - die Pyramide der Großen Sinne!

Am nördlichen Stadtrand von Kuzzel-Gey befand sich ein großer Talkessel mit sanft abfallenden Hängen. In ihm erhob sich eine gewaltige, flache Pyramide. Der pechschwarze Koloß nahm fast die gesamte Bodenfläche des Talkessels ein. Aus der offenen Pyramiden spitze ragte ein runder, stählern funkender Turm in den staubverhangenen Himmel.

Wie die Stadt, so war auch die Py-

ramide unversehrt.

Kuzzel-Gey war nicht durch Nuklearbomben vernichtet worden. Die Angreifer hatten mit ihrem Überfall auch die Absicht verfolgt, die Großen Sinne in ihre Hände zu bringen, um sich so langfristig das Monopol auf die Kommunikation mit außersooldockschen Intelligenzen zu sichern.

Deshalb hatten sie Kuzzel-Gey und das Gebiet um die Großen Sinne mit tödlichen Mikrosporen verseucht und alles organische Leben vernichtet. Die weitgeschwungenen Terrassenhäuser, die Pyramiden und Wohntürme standen noch, aber ihre Bewohner waren längst verschwunden.

Nur die Zeit hatte Kuzzel-Gey abgewetzt. Eine dicke Sandschicht bedeckte die breiten Alleen, die Hochstraßen und die großen Plätze. Staub brandete von der Wüste im Süden heran; Dünen wie Wogen eines grauen Ozeans. Die Wellen aus Staub und feinem Sand überfluteten immer größere Teile der Stadt.

Die Kanten der hohen Pyramiden waren rundgeschliffen und ihre Fassaden runzlig wie die Haut eines Greises. Der ewige Wind, die heftigen Temperaturveränderungen hatten jahrhundertelang Gelegenheit gehabt, selbst Betonplastik verwittern und Stahl rosten zu lassen.

Auch wenn Kuzzel-Gey aus der Ferne noch bewohnbar wirkte - Boon würde es niemals wagen, einen Fuß in diese Stadt zu setzen. Innerlich war sie bereits faulig, modrig, morsch. Eine Geisterstadt.

Nichts für einen Sooldock, der bei Verstand bleiben wollte. Vom Leben ganz zu schweigen. Aber die Großen Sinne ... Sie hatten sogar der Zeit getrotzt.

Der Boden des Talkessels war merkwürdigerweise frei von Sand, die Pyramide selbst narbenlos und

kantig wie kurz nach ihrer Entstehung, und der Spezialstahl des großen Rundturms zeigte nicht eine einzige Rostspur.

Oder, dachte Carzel Boon, zumindest behauptet das der Computer.

Er rief sich ins Gedächtnis zurück, daß die Bilder auf den Monitoren nicht wirklich waren; sie stellten eine elektronische Simulation dar. Aus allen Informationen, die das Ortungssystem der JUURIG lieferte, erschuf der Bordrechner ein analoges Bild.

Um ein Realbild der Großen Sinne zu empfangen, mußte Boon eine Kamerasonde ausschleusen.

„Eine Sonde gewährt Sicherheit über die Sicherheit hinaus“, antworte Cwon bedächtig, als ihn Boon um seinen Rat fragte. „Kein Computer ist perfekt, und das analoge Bild kann in Details der Realität widersprechen. Aber eine Sonde kostet Zeit, und du wirst ohnehin auf Marrschen landen. Die Kamera kann dir nur die Dinge zeigen, die du so oder so sehen wirst. Ist dieser Vorteil das Warten wert?“

Boon zögerte.

Nach wie vor nagte an ihm die diffuse Furcht vor dem Grauen, das jeder Sooldock mit Marrschen verband, die Angst vor den verrückten, irregulär funktionierenden Bernons und Cheercys, die irgendwo dort unten in dieser Hölle aus Staub und Wüste herumschleichen mußten.

„Die Zeit eilt dahin“, drängte Cwon. „Ist der Bote wirklich der Bote, den wir brauchen? Viele Sool-docks werden sich diese Frage stellen; vielleicht nicht heute, aber morgen oder übermorgen. Die Freude wird Zweifel weichen, und Zweifel ist Gift. Nur Seth-Apophis selbst kennt die Wahrheit.“

„Du hast recht“, zischelte der alte Raummeister. „Die Großen Sinne müssen so schnell wie möglich instand gesetzt werden. Wenn Zweifel

an der Identität des Boten auftauchen, droht ein neues Aufflackern des Bürgerkriegs. Das darf nicht geschehen!"

Cwons Sensorzapfen vibrierten heftig.

„Dann, Carzel Boon“, forderte er den Raummeister auf, „dann zögere nicht länger. Lande, betrete die Große Pyramide und nimm die Arbeit an dem kosmischen Puls auf, damit die Sooldocks Seth-Apophis rufen können, wenn die Zeit kommt.“

Für einen Moment erschien es Boon seltsam, daß der Mannberater so sehr darauf drängte, auf Marrschen zu landen. Schließlich bot der Deportationsplanet für einen Bernon oder eine Cheercy noch weit mehr Schrecken als für einen Sooldock. Aber Cwon schien sich mit dem Unvermeidlichen abgefunden zu haben und Boons Unternehmen voll zu unterstützen.

Jedenfalls hatte der Mannberater recht.

. Er durfte keine Zeit verschwenden.

Per Knopfdruck aktivierte er den Interkom.

„Carzel Boon an alle Besatzungsmitglieder der JUURIG“, sagte er in das Mikrofon. „Ich werde in fünf Minuten das Landemanöver einleiten. Unser Landeplatz liegt zwei Kilometer nördlich der Großen Sinne. Bereitet euch darauf vor, sofort nach unserer Ankunft eine Expedition zum Talkessel durchzuführen. Wer nicht rechtzeitig in voller Extremwelten-Montur an der Schleuse wartet, hat sein Leben verspielt. Ich warne euch! Das ist keine leere Drohung!“

Mit einem zufriedenen Krächzen schaltete er den Interkom wieder aus.

„Das wird diesen Faulpelzen Beine machen“, knurrte der alte Raummeister.

„Ich fürchte“, gab Cwon zurück,

„deine Worte werden sie nicht im mindesten beeindrucken.“

Wie um seine Bemerkung zu bestätigen, flammt der Bordkom-Monitor auf. Der grüngefiederte Kopf des Raummeisters Teeber Lavareste wurde sichtbar.

„Ich wußte doch“, sagte Lavareste grimmig, „daß dich der Altersschwachsinn nicht verschont hat. Oder du leidest unter einem Raumkoller.“

Boons Sprechmembranen erzeugte ein spöttisch klingendes Zwitschern.

„Ah, Meuterei“, erwiderte er. „Ein derartiges Vergehen wird mit der Deportation nach Marrschen bestraft. Und zwar sofort.“ Er betätigte einen Schalter und aktivierte den Autopiloten. „Landemanöver eingeleitet. Der Deportation steht nichts mehr im Wege.“

„Dein Größenwahn, bester Carzel, verstellt dir den Blick auf die Wirklichkeit des Lebens“, sagte Lavareste trocken. „Sonst wäre dir schon längst aufgefallen, daß die tapfere Besatzung der JUURIG seit Stunden ungeduldig vor der Schleusenkammer auf dich wartet. In voller Montur und bis zum äußersten entschlossen. Es gibt keinen unter uns, der nicht darauf versessen ist, Ruhm und Reichtum auf Marrschen zu erringen.“

Im Hintergrund erklang protestierendes Krächzen und Zischen.

Die Besatzung der JUURIG schien weniger von Ruhm und Reichtum zu halten als der Raummeister.

„Ich bin gerührt“, spottete Boon. „Ich hatte schon damit gerechnet, jeden einzelnen hinausprügeln zu müssen - dich an erster Stelle, Teeber.“

Lavarestes Gallertorgan verfärbte sich beleidigt.

Giftig zischelte er: „Anstatt deine besten Freunde zu demütigen, solltest du dir besser Gedanken über die Lage auf Vrugg machen. Du weißt,

was Sprinklon gesagt hat. Die Betreuer haben das Kugelschiff festsetzen lassen und eine Delegation der Fremden gefangengenommen. Sie sollen am Schweigen Seth-Apophis' Schuld sein.

Ich frage mich, ob unsere Bemühungen nicht umsonst sind. Wenn diese Fremden tatsächlich - wie der Bote es behauptet - eine Art Abschirmung um das Vier-Sonnen-Reich errichtet haben, dann wird auch der kosmische Puls die Barriere nicht durchdringen können.

Wäre es da nicht klüger, abzuwarten?"

„Feigling!" donnerte Boon. „Du hast Angst, Marrschens Boden zu betreten. Das ist alles. Wir haben eine Aufgabe zu erfüllen, und wir werden sie erfüllen."

„Ein Hoch dem Helden", murmelte Lavareste und schaltete ab.

Die JUURIG verließ langsam den Orbit und tauchte in die obersten Atmosphärausläufer ein. Das Allroundraumschiff erbebte leicht. Schnell sank es tiefer. Als die Atmosphäre dichter wurde und die ersten Staubteilchen über die Hülle des Schiffes schleiften, aktivierte der Autopilot das Prallfeld.

Einen Moment lang blieb Carzel Boon noch sitzen und kontrollierte die Instrumente. Alles war in Ordnung. Der Autopilot machte seine Arbeit perfekt. Boon erhob sich, trat hinter den Schwingssessel und öffnete eine Bodenklappe. Aus der Vertiefung holte er die schwere Schutzmontur hervor und streifte sie über.

Cwon rührte sich nicht.

Der Raummeister warf dem Bernon einen forschenden Blick zu. Dachte der biotronische Mannberater an seine defekten Brüder und Schwestern, die auf Marrschen hausten? Oder waren Cwon diese Dinge gleichgültig?

Was ging in einem Bernon eigentlich vor?

Boon zischelte.

Wieder diese sonderbaren Gedanken. Wieso zerbrach er sich den Kopf über die Berater? Ein Berater war der beste Freund eines Sooldocks. Bernons und Cheercys boten Hilfe bei der Lösung privater Probleme und der Meisterung des Lebens, wurden vor jeder wichtigen Entscheidung konsultiert, und wer vernünftig war, der befolgte ihre Ratschläge.

Der Rat eines Beraters ist weise, hieß es.

Und so war es auch.

„Glaubst du, daß die Betreuer mit ihrem Verdacht recht haben?" fragte er Cwon.

Der Mannberater bewegte träge den Kopf hin und her, wie ein mächtiges Pendel, das langsam ausschwang. Auch Cwon war alt geworden, so wie jeder Berater mit seinem Mündel alterte.

„Es ist der Verdacht des Boten", korrigierte Cwon. „Ist der Bote echt, stimmt auch der Verdacht. Ist der Bote ein Betrüger, dann ist der Verdacht falsch. Gewißheit kann nur Seth-Apophis geben. Deshalb landen wir. Deshalb werden wir die Großen Sinne instand setzen." Carzel Boon mußte ihm zustimmen.

Alles hing davon ab, ob es ihnen gelang, den kosmischen Puls funktionsbereit zu machen. Dann konnten die Betreuer entscheiden. Aber Boon glaubte die Entscheidung der Betreuer bereits zu kennen.

Auch sie litten unter der Leere der Seele, dem Schweigen der Mentorin. Sie wollten so brennend wie alle anderen Sooldocks Seth-Apophis' Stimme hören und das Glück ihrer psychischen Gegenwart genießen.

Der Raummeister ließ sich wieder vor dem Steuerpult nieder.

Die JUURIG hatte inzwischen die staubgeschwängerten Wolken aus Wasserdampf durchstoßen. Die Wol-

kendecke war nur dünn gewesen, doch auch unter ihr war die Sicht verschwommen. Staubschwaden hingen wie Nebel zwischen Himmel und Erde. Die analoge Computersimulation auf einem der Bildschirme verriet, daß das Allroundschiff die südliche Stadtgrenze von Kuzzel-Gey überflogen hatte und in tausend Metern Höhe Kurs auf die Großen Sinne nahm. Nur noch Minuten, und sie würden auf Marrschen landen. Die Erregung färbte Boons Gallertorgan ocker. Pyramiden schossen unter dem Schiff hinweg; dort ein Doppel türm am Ufer eines ausgetrockneten, jetzt mit Sand gefüllten Sees. Die JURRIG gab Gegenschub, als sie in die Nordviertel Kuzzel-Geys gelangte. Das Schiff wurde langsamer. Der Talkessel tauchte am Horizont auf. „Weißt du, Cwon“, murmelte Carzel Boon versonnen, „es ist ein seltsames Gefühl auf...“ Der Raummeister kam nicht dazu, seinen Satz zu vollenden. Eine heftige Erschütterung durchlief das Allroundschiff. Es schien sich unter Boon aufzubäumen, und nur die panzerartige Starre seiner Montur, deren Sohlen magnetisch am Boden hafteten, bewahrten ihn vor einem Sturz. Das Licht flackerte, wurde dunkler und erlosch ganz, als eine zweite Erschütterung die Schiffszelle zum Schwingen brachte. Schriller Alarm heulte auf. Fassungslos klammerte sich Boon an die Rückenlehne des Schwingessels. Ein Angriff! Die JUURIG war von einem starken Traktorstrahl aus der Bahn geworfen worden, und das Kraftfeld hielt sie noch immer in seinem Bann. Der Raummeister drehte den Schwingessel und ließ sich in das Polster fallen. Gleichzeitig flammte die Beleuchtung der Steuerzentrale wieder auf. Hastig deaktivierte Boon den Autopiloten und gab Gegenschub. Die Triebwerke brüllten auf; der rasende Sturz in die Tiefe verlangsamte sich. Aber der Boden war nur noch zweihundert Meter entfernt. Ein paar Sekunden... Im letzten Moment ging der Steilflug in eine Parabel über, die die JUURIG hinauf in den staubigen Himmel rasen ließ. „Marrschen!“ fluchte Boon. Woher war dieser verdammte Traktorstrahl gekommen? Ein durchdringendes Summen erfüllte plötzlich den Raum. Ortungsalarm. Ein schnelles Objekt näherte sich von der Oberfläche - aus dem schmalen Landstrich zwischen den Ruinen von Kuzzel-Gey und der Großen Sinne - der JUURIG. „Eine Rakete“, sagte Cwon sachlich. „Eine Boden-Luft-Rakete. Vermutlich trägt sie einen nuklearen Sprengkopf.“ Carzel Boon fand eben noch Zeit, den Prusdixid-Schutzschild zu aktivieren. Dann hüllte der Glutball einer Atomexplosion das Allroundschiff ein.

4. Klippensänger

Dalishdar war seinen Verfolgern entkommen. Kimmermunds Burg lag hinter ihm; ein Komplex aus geduckten, halb zerfallenen Pyramiden und roh aufgeschütteten Wällen aus Felsbrocken und festgeklopften Flugsand. Die Löcher und klaffenden Risse, die die Zeit und die Staubstürme in die Wände der Ruinen gefressen hatten, waren von den Vorgängern der jetzigen Burgbewohner notdürftig mit zurechtgehauenen Steinklötzten geflickt worden, aber

trotzdem war der Zerfall deutlich erkennbar.

Und fast mit jedem Tag entstanden neue Schäden.

Kimmermuds Burg, dachte Dalishdar, ist zum Untergang verurteilt. Beim nächsten Orkan bricht sie zusammen.

Der Bernon stand auf der abgerundeten Kuppe eines niedrigen Hügels und sah mit seinen Sensorzapfen zur Burgenlage hinüber.

Staub trieb in dichten Schlieren durch die Luft. Es war früher Vormittag; Guduulfag wärmte mit ihrem Licht die während der Nacht vereiste Landschaft, und der abrupte Temperaturwechsel löste atmosphärische Störungen aus.

Erst am späten Nachmittag, wenn glühende Hitze über der Burg lastete, würden die Winde nachlassen, um zur Dämmerungsstunde erneut aufzukommen.

Was soll ich nur tun? dachte Dalishdar.

Zur Burg zurück konnte er nicht.

Gewiß, Purnkt, der neue König von Kimmermund, hatte ihn nicht verfolgen lassen, aber er würde Dalishdar auf der Stelle töten, sollte der Bernon noch einmal die Burg betreten.

Dalishdar hat König Ffazz umgebracht, würde es heißen. Purnkt hat den Königsmörder dann vertrieben. Hoch lebe König Purnkt!

Dalishdar schüttelte sich.

Er war der rechtmäßige König! Er war konstruiert, König zu sein!

Aber wie auf Vrugg, wo sein Mündel sich geweigert hatte," Dalishdar zu dienen, so sprach man ihm auch hier auf Marrschen die Königswürde ab.

Es war abscheulich.

Ging es allen Königen so?

Dalishdar dachte an die Video-Dramen, die die Telesender von Jays so oft gezeigt hatten. In den historischen Holo-Filmen war das edle Geblüt der Sooldock-Könige immer gleich zu Anfang von den Untertanen erkannt worden, und man hatte ihnen zugejubelt. Vor allem dann, wenn sie ihre Prinzessin und zukünftige Königin gefunden hatten und dem Volk stolz das erste gelegte Ei präsentieren konnten.

Dalishdar zischelte.

Im Lärm des heulenden Staubwinds ging der Laut unter.

Oder täuschte er sich? Hatte es nicht auch andere Dramen gegeben? Dramen wie Das Königsei, in dem der Edle erst nach jahrelanger Irrfahrt seinen Thron hatte besteigen können? Natürlich.

Das war die Lösung.

Wie jener heimatlose Held war auch Dalishdar verdammt, durch die Fremde zu ziehen, Abenteuer zu bestehen, mit schrecklichen Wesen zu ringen und zum Schluß ein Königreich zu gewinnen.

Dalishdar pfiff triumphierend.

Genau das würde er tun. Was war schon Kimmermuds Burg gegen das Königreich, das irgendwo in der Ödnis Marrschen auf ihn wartete? Und daß ein Königssohn auf ihn wartete, war für Dalishdar selbstverständlich.

Allmählich verstand er auch die wundersame Fügung des Schicksals, das ihn scheinbar in die Verdammnis von Marrschen geführt hatte, nur damit es hier seine Bestimmung erfüllen konnte.

„Ich werde kämpfen!“ schrie der Bernon dem Wind und dem Staub, den stummen Wällen von Kimmermuds Burg zu. „Ich werde Taten vollbringen, die sich kein Berater vorstellen kann, und eine Prinzessin finden, eine zauberhafte Cheercy, die jetzt noch in den Klauen eines Unholds schmachtet. Ich werde sie erretten, und sie wird mir ein Ei legen und...“

Er verstummte. Was redete er da

für einen Unsinn daher?

Wer hatte schon je davon gehört, daß eine Cheercy ein Ei gelegt hatte? Sooldockfrauen legten Eier; Frauberater waren wie alle biotronischen Androiden unfruchtbar.

Dennoch ließ sich Dalishdar von diesen kleinen Schönheitsfehlern nicht beeindrucken.

Wer als König geboren wurde, der mochte vielleicht wie ein Bettler leben, eine Zeitlang zumindest, aber er würde als König sterben. Die Video-Dramen, die er in seiner Zeit auf Vrugg als Berater des Dramatikers Kzokk gesehen hatte, ließen keinen Zweifel daran.

Auf der Spitze seines Sprungschwanzes drehte sich Dalishdar und wandte der Burg demonstrativ den Rücken zu.

Dort, hinter dem Horizont im Norden, lagen die Batteriefelder. Sie waren so nah - und doch so unerreichbar. Seit Sarvors Wilde Horden die Krater im Süden der großen Wüste besetzt hatten, wurden die Batteriefelder Tag und Nacht bewacht.

Wenn sich Dalishdar in ihre Nähe wagte, würde es zu einem Kampf kommen, und er war zu schwach, um allein gegen acht oder neun Bernons zu siegen.

Bekümmert dachte er an Gnoog. Dem Mannberater hatte es an Verstand gemangelt, doch er war stark und bösartig gewesen. Gnoog hätte ihm als Knappe gute Dienste leisten können; ein Jammer, daß er nur noch Schrott war.

Die Batteriefelder...

Irgendwann in den nächsten Tagen würde Dalishdar neue Energiezellen benötigen, wollte er nicht wie die Gefangenen in den Verliesen von Kimmermuds Burg aus Energiemangel innerlich erkalten und zu Stein erstarren. Vermutlich rechnete Purnkt damit. Deshalb ließ er Dalishdar nicht verfolgen. Der neue König hoffte, daß sein Widersacher an Energiehunger zugrunde ging.

„Nein!“ pfiff Dalishdar. „Ich werde leben! Ich muß mein Schicksal erfüllen, mein Königreich finden ...“

Aber wo sollte er suchen?

Dalishdar lauschte in den Wind, hoffte, daß die Natur selbst zu ihm sprechen würde, wie sie in dem Video-Drama Die Irrfahrt des Edlen Szmock zu dem Helden gesprochen und ihm den Weg gewiesen hatte. Doch er hörte nur das Pfeifen und Heulen des Windes, das Knistern des Staubes und die schrille Stimme des Klippensängers, der sich an dem Staubsturm nicht zu stören schien.

Dalishdar sprang.

Mit einem Satz war er die Böschung des Hügels hinunter, katapultierte sich erneut ab, auf den nächsten Hügel hinauf und wieder hinunter, der Wüste entgegen, an deren Rand sich die Felsklippe erhob.

Wie Myriaden Nadel spitzen stachen die sturmgepeitschten Sandkörner in seine Haut.

Automatisch ver fingerte Dalishdar die Empfindlichkeit seiner biotronischen Nerven. Der Schmerz wurde zu einem sachten Prickeln.

Stürme aus Zeit, Stürme aus Sand, das Flehen verhallt, auf ewig verbannt.

Der Gesang des Bernons auf der Klippe wurde lauter, während der Sturmwind gleichzeitig an Heftigkeit verlor und sein Geheul einem erschöpften Winseln wichen.

Durch die Staubwolken in der dünnen Atmosphäre schimmerte Guduulfags Lichtgesicht. Sie erhitzte die Luft, so daß die Gase nach oben stiegen und den aufgewirbelten Sand mit hinauftrugen, den Sternen entgegen, die keiner der verbannten Berater jemals wieder erreichen würde.

Das Hügelland wichen der staubigen Ödnis der Wüste.

Der Sturm hatte die Dünen geglättet und die Täler zwischen ihnen

aufgeschüttet, und wie ein graugelb getöntes Brett breitete sich die Wüste bis zum Horizont aus. In der Ferne ließen Rauchwolken Boden, und Himmel scheinbar verschmelzen. Der Rauch drang aus den Schrunden und Kratern tief im Süden; manche der Krater waren so tief, daß sie bis ins glühendheiße Innere von Marrschen reichten. Gelegentlich quoll flüssiges Gestein aus ihnen hervor, stieg über die Kraterränder und erstarrte in der Kälte der Nacht. Wie ein Ppropfen verschloß die abgekühlte Lava dann den Krater, bis der Druck aus der Tiefe eines Tages so groß wurde, daß er explodierte.

Nur eine Verrückte wie Sarvor konnte ihre Horde in dieses tückische Gebiet führen. Dalishdar balancierte auf seinem Sprungschwanz und richtete die Sensoren auf die Felsnadel. Metallgrau ragte die Klippe in die Höhe.

An der Basis betrug ihr Durchmesser dreißig oder fünfunddreißig Meter. Weiter oben verjüngte sie sich und endete in einer winzigen Plattform.

Auf der Plattform, achtzig Meter über dem Boden, lag zusammengerollt der Klippensänger. Grausam die Sonne, gnadenlos die Tage, und selbst das Licht beantwortet keine Frage... Dalishdar sprang weiter.

Bald hatte er die Felsenklippe erreicht und sah an der verwitterten Nadel hinauf. Ein spiralartiger Sims führte steil nach oben. Dalishdar zögerte. Der Sims war schmal und wenig vertrauenerweckend; selbst das ausgezeichnete Balancevermögen eines Mannberaters konnte bei diesem Wind einen Sturz nicht ausschließen.

„Klippensänger!“ schrie er.

Der Gesang verstummte. Ein schwarzbrauner Schädel - klein aus der Entfernung - schob sich über die Kante der Plattform.

„Warum störst du mich?“ schrie der Klippensänger zurück. „Jeder stört mich. Das ist nicht gerecht. Nie erreicht ein Lied sein Ende. Wie soll ich jemals nach Sicsic zurückkehren, wenn mein Gesang ständig unterbrochen wird?“

Dalishdar stieß ein verdutztes Zischeln aus.

„Zurückkehren?“ echte er. „Nach Sicsic?“

„Auf den Schwingen meiner Lieder“, antwortete der Klippensänger. „Irgendwann werden meine Worte geflügelte Worte, und dann steige ich mit ihnen hinauf, zu den Wolken, zu den Sternen, dann fliege ich zurück in Kurboschs rotes Licht.“

Dalishdar wackelte mit dem Schädel.

Das also war der Grund für die nie enden wollenden Klagelieder des Klippensängers. Auch ihn trieb die Sehnsucht nach der Heimat an.

„Du stammst von Sicsic?“ fragte Dalishdar. „Vom fünften Planeten der Doppelsonne?“

„Golden sind die Wiesen von Sicsic“, entgegnete der Klippensänger feierlich. „Die Städte bestehen aus glitzerndem Kristall, und sie erheben sich an den Ufern salziger Seen. Jeder See ist ein Juwel, Dalishdar! Ein Juwel, sage ich dir, und ich habe ihre Schönheit besungen. Ich habe gesungen, bis mich mein Mündel verstieß und mich nach Marrschen schaffen ließ, und hier singe ich weiter. Die Salzseen und Kristallstädte von Sicsic warten auf mich. Also störe mich nicht bei den Vorbereitungen zu meiner Rückkehr.“

Der Klippensänger wollte den Kopf zurückziehen, aber Dalishdar rief hastig: „Halt, warte!

Nur einen Moment. Einen kurzen Moment, Klippensänger. Ich brauche einen Rat.“

„Einen Rat?“ Der Klippensänger zischelte belustigt. „Du bist ein Bera-

ter, Dalishdar. Berate dich selbst."

„Das ist das Problem“, eröffnete ihm Dalishdar bedrückt. „Jeder hält mich für einen Berater, obwohl ich in Wirklichkeit ein verkannter König bin. Auf Vrugg fing es an, und man deportierte mich. Könige sind nicht modern, sagten die Sooldocks. Niemand braucht hier einen König. Geh nach Marrschen, hieß es, dort kannst du König sein. Aber nun bin ich auf Marrschen, und ich habe noch immer keine Untertanen. Renegaten wie Ffazz oder Purnkt machen mir den Thron streitig. Zweifellos bedeutet dies, daß mein Königreich an einem anderen Ort liegt.

Aber ich weiß nicht, wo.

Hilf mir, Klippensänger!"

Der Klippensänger reckte den Kopf und den oberen Teil seines Schlangenleibes so weit über die Felskante, daß Dalishdar schon befürchtete, er würde den Halt verlieren und sich zu Tode stürzen.

„Ein König willst du sein?“ kreischte der Klippensänger. Das ist ja unerhört!"

„Aber es ist wahr.“ Dalishdar hüpfte unruhig hin und her. „Video-Dramen können nicht lügen. Ich bin ein König.“

Der Klippensänger bewegte abwehrend den Kopf. „Ich bin nicht dein Richter, Dalishdar. Hm, ein Königreich brauchst du? Das wird nicht leicht sein. Im Süden haust Sarvors Wilde Horde; lauter verrückte Cheercys, die nur darauf warten, einem verkannten König den Kopf abzubeißen. Auf Kimmermunds Burg, so habe ich gehört, herrscht jetzt Purnkt, und er wird dich eher zerschmettern, als dir den Thron zu überlassen. Im Westen gibt es nichts als Wüste, und natürlich die Wandler.“

Dalishdar krümmte sich entsetzt

zusammen.

„Wandler?“ krächzte er. „Sind Wandler in der Nähe?“

„Nicht in der Nähe“, berichtigte der Klippensänger. „In der Wüste, ich sagte es doch. Aber ich will nicht ausschließen, daß einige von ihnen im Lauf der nächsten Zeit nach Osten ziehen. In der Wüste sind die Einzelgänger knapp geworden, und der Hunger eines Wandlers ist groß. Kimmermunds Burg könnte sie alle sättigen.“

Der Klippensänger schwieg einen Moment.

„Nun, Dalishdar, dir bleibt nur der Weg nach Norden. An den Batteriefeldern vorbei, immer weiter durchs Hügelland, bis nach Kuzzel-Gey. Jenseits von Kuzzel-Gey liegt ein Königreich, das vielleicht noch zu vergeben ist. Allerdings mußt du darum kämpfen.“

Dalishdar reckte sich stolz.

„Ich habe nichts anderes erwartet.“

„Tapfer, tapfer“, lobte der Bernon auf der Klippe. „Aber deine Gegner sind zahlreich wie der Wüstensand, wahnsinnig wie die Einzelgänger und gefährlich wie die Wandler. Angeführt werden sie vom Vielarmigen Lozzok und Chays Ohnegnad...“

Große Seth-Apophis! dachte Dalishdar. Lozzok und Chays!

„Ihr Reich“, fuhr der Klippensänger fort, „ist die alte Station am Rand des Nordmeers; man nennt sie auch die Großen Sinne.“

Nun, König Dalishdar, willst du es wagen?“

Ob ich es will? durchfuhr es den Mannberater. Ich muß es wagen. Ich kann mich meinem Schicksal nicht entziehen, selbst wenn dies bedeutet, daß ich gegen den stärksten Bernon und die grausamste Cheercy von Marrschen ins Feld ziehen muß.

Dalishdar vibrierte dem Klippensänger mit seinen Sensorzapfen einen Abschiedsgruß zu.

„Ich danke dir“, rief er noch, als er sich abwandte, aber der Mannberater auf der Klippe hatte schon wieder seinen Gesang aufgenommen und

hörte ihn nicht mehr.

Verstoßen nach Marrschen für alle Zeit, es gibt kein Zurück, der Weg ist zu weit...

Nach und nach verklang die Stimme des Klippensängers hinter ihm, und die Felsennadel wurde kleiner und kleiner, um schließlich von den Hügeln verschlucht zu werden.

Guduulfag hatte den Zenit erreicht.

Selbst der Staub in den oberen Atmosphäreschichten konnte ihren Glanz nicht mildern; gebrochen von den windgeschliffenen Facetten der winzigen Sandkörner und den Schwaden Wasserdampf, die vom Nordmeer aufstiegen, sickerten die Sonnenstrahlen durch die Wolken. Leuchtende Regenbögen spannten sich von einer Seite des Himmels zur anderen. Der mineralische Sand, den der morgendliche Sturm aus der Wüste in das Hügelland geblasen hatte, brillierte wie Diamantsplitter und verlieh den Böschungen Halos aus vielfarbigem Licht.

Es war heiß geworden.

Die Luft flimmerte. Die letzte Bodenfeuchtigkeit war verdunstet, und Dalishdars Sprungschwanz ließ bei jeder Katapultbewegung Asche und Staub emporsteigen.

Der Mahnberater dachte an Kuzzel-Gey und an die wahnsinnige Cheercy, die vor zwei Marrschenjahren vor den Wällen von Kimmermunds Burg aufgetaucht war. Slisch; ja, das war ihr Name gewesen.

Slisch kommt vom Norden, hatte sie erzählt. Hoch vom Norden, oh, oh. Lozzok jagt da. Jagt mit vielen Armen, mit Armen wie ein Sooldock. Jagt Cheercys und Bernons in Kuzzel-Gey, oh, oh.

Das war alles, was Slisch gesagt hatte. Immer und immer wieder die gleichen Worte, bis König Ffazz ihrer überdrüssig geworden war und sie zum Energiehunger verurteilt hatte.

In den Verliesen war sie erstarrt, wie so viele Berater vor ihr, und Ffazz' Leute hatten ihren Leichnam in die nahe Wüste geschafft, um den Hunger der Wandler zu stillen und sie davon abzuhalten, Kimmermunds Burg zu überfallen.

Aber Slisch war nicht die erste gewesen, die von Lozzok und Chays Ohnegrnad berichtet hatte. Einzelgänger - jene Mann- oder Frauberater, die zu unabhängig oder zu verrückt waren, um sich einer Gemeinschaft anzuschließen - Einzelgänger wie Kaokratt oder Izzfin waren auf ihren ruhelosen Wanderungen bis weit nach Norden vorgedrungen und auf vielköpfige Beratergruppen gestoßen. Dort hatten sie von Kuzzel-Gey erfahren, einer gewaltigen Ruinenstadt, in der es von Bernons und Cheercys wimmeln sollte.

Der Legende nach verhinderte eine fremde Macht, daß sie aus Kuzzel-Gey flohen. Sie mußten in der Trümmerstadt bleiben, obwohl der Vielarmige Lozzok in ihr auf Jagd ging und Chays Ohnegrnad jeder Cheercy, die ihr begegnete, den Kopf abbiß.

Kuzzel-Gey war ein verrufener Ort - und gleichzeitig ein Hort unermeßlicher Reichtümer.

Und hinter Kuzzel-Gey - noch weiter nördlich - lagen die Großen Sinne, eine alte Station der Sooldocks und jetzige Residenz von Lozzok und Chays.

Was war das für eine Macht, die um Kuzzel-Gey einen Bann gelegt hatte? fragte sich Dalishdar. Und existierten Lozzok und Chays wirklich, oder waren sie nur mythische Gestalten?

Nun, er würde es herausfinden.

Er würde Kuzzel-Gey durchqueren und die Großen Sinne erobern, um fortan gütig über ein Volk glücklicher Untertanen zu herrschen.

König Dalishdar...

Der Bernon pfiff entzückt, und für

einen Moment erschien ihm sogar die Ödnis des Hügellandes so schön wie die fruchtbaren Flußniederungen von Vrugg.

Kraftvoll katapultierte er sich von Hügelkamm zu Hügelkamm, über die mineralisch glitzernden Böschungen hinweg, fort von der schrecklichen Wüste, die sich nach Westen und Süden erstreckte und in der die Wandler ihr unheiliges Dasein fristeten.

Im Nordosten spannte sich eine Nebelwand zwischen Himmel und Erde.

Richtiger Nebel; kein Staub, der wie Spinnengewebe über den Boden trieb. Kondensierter Wasserdampf, in den Windstöße pfiffen und den Dunst zerrissen.

Dort lagen die Batteriefelder. Die semi-organischen Gewächse saugten Licht und Wärme auf und speicherten die Energie in ihren makrozellularen Akkumulatoren. Selbst dem Boden entzogen sie die Wärme, und deshalb war es dort ewig kalt.

Sehnsüchtig sah Dalishdar mit seinen Sensorzapfen zu den ausgedehnten Feldern hinüber. Er entdeckte die Silhouetten von zumindest einem Dutzend Mannberater, die wie gliedlose Heuschrecken zwischen den Knollenbeeten hin und her hüpfen und mit ihren Sprungschwänzen die Batteriekulturen vom angewhehten Sand befreiten.

Es war aussichtslos.

Ehe es ihm gelingen konnte, seine erschöpften Energiezellen durch frische zu ersetzen, würden die Wächter über ihm sein.

Purnkt hatte an alles gedacht.

Der neue König ließ Dalishdar keine Chance.

Verbittert setzte der Bernon seinen Weg fort. Vielleicht hatte er Glück. Vielleicht stieß er irgendwo auf einige wildwachsende Batterieknoten. Schon oft war es vorgekommen, daß bei der Saat ein Teil des Hybridsamens in alle Richtungen fortgeweht worden war. Landete der Samen auf mineralreichem Untergrund, aus dem er die Stoffe für den Aufbau seiner Speicherknollen beziehen konnte, entstanden mitten in der Ödnis wilde Beete.

Allerdings schreckte Dalishdar vor dem Gebrauch der Wildknollen zurück.

Die stellenweise hohe Restradioaktivität des Bodens oder Rückstände chemikalischer Kampfstoffe beeinflußten die biotronischen Gene der Batteriepflanzen. Wilde Exemplare waren oft mutiert; entweder speicherten sie keine Energie, oder sie gaben sie nicht nach und nach, sondern in einem einzigen Ausbruch ab, wenn ein Berater sie an seine Körperkontakte anschloß.

In diesem Fall würde Dalishdar dasselbe Schicksal wie König Ffazz erleiden.

Dalishdar sprang weiter.

Die Batteriefelder verschwanden, als die Hügel höher und zahlreicher wurden. Gelegentlich traf der Bernon nun auf vollorganische Pflanzen; Überreste der einst üppigen Marschen-Flora, verkümmertes, fast farbloses Strauchwerk, das in den Niederungen Schutz vor der Hitze Guduulfags suchte.

Der Mannberater zischelte erleichtert.

Wo sich Vegetation befand, war das Land nur kaum oder gar nicht vergiftet. Die dornigen, unansehnlichen Sträucher verliehen ihm ein Gefühl der Sicherheit.

Zwar waren Androiden wie Dalishdar gegen die meisten Viren und Chemikalien immun, aber harte Strahlung konnte ihre biotronischen Gehirne stören. Zudem gab es einige Virensorten, wie den Rostfraß, die auch einem Berater gefährlich werden konnten.

Der nächste Satz beförderte Dalishdar auf den Kamm eines langge-

streckten Hügels, der sich wie ein grauschwarzer Wall von West nach Ost erstreckte. Mit einem Pfiff verharrte der Bernon.

Die Böschung vor ihm glitzerte im Sonnenlicht. Mineralische Salze und Metallstaub reflektierten Guduulfags Strahlen, die durch die Löcher im atmosphärischen Staubgürtel fielen. Unter der Staubdecke speicherte sich die Wärme; schon jetzt herrschten Temperaturen von vierzig Grad Celsius, und bis zur Dämmerungsstunde würden sie auf sechzig oder siebzig Grad steigen.

Jenseits der Böschung befand sich eine große Bodenmulde. Wie die Rippen urzeitlicher Riesenechsen wuchsen rostige Stahlgerüste aus dem Staub. Die letzten Fragmente eines einst gewaltigen Bauwerks der Sool-docks. Am Fuß des Hügels, rostig wie die schiefen Stahlpfeiler, lag der Leichnam einer Cheercy.

Der Rostfraß hatte sie dahingerafft.

Braunrote Flecke beschmutzten ihren halb zerfallenen Rückenpanzer. Der Kopf war bereits fortgerostet, und aus dem Halsstummel sahen zerfaserte Drähte hervor.

Die Mulde war virenverseucht.

Aber was hatte die Cheercy veranlaßt, dieses gefährliche Gebiet zu betreten? Waren ihr die mürben Stahlgerüste nicht Warnung genug gewesen?

Dann sah Dalishdar die Knollen zwischen den Ruinen; zwanzig bis vierzig Zentimeter durchmessende Kugeln, deren facettenartig gegliederte Oberfläche aus einer photosensitiven Siliziumverbindung bestand. Sie hingen in Trauben an einem halben Dutzend weit auseinanderstehender Gitter, die sich - der Bahn der Sinne folgend - unendlich langsam drehten.

Energiehunger mußte die Cheercy dazu getrieben haben, diesen vom Rostfraß verseuchten Ort aufzusuchen.

Energiehunger, der auch Dalishdar zu plagen begann.

Sehnsüchtig betrachtete er die Batteriestauden. Nein, sie waren unerreichbar. Begab er sich in die Mulde, würde er mit jeder Berührung seines Sprungschwanzes die Viren vom Boden aufwirbeln.

Die winzigen Killer waren so effektiv, daß sie binnen Stunden ihr Zerstörungswerk vollenden konnten. Dalishdar würde dann so enden, wie die Frauberaterin.

Plötzlich hörte er ein Rauschen am Himmel.

Zuerst hielt er es für die ersten Vorboten eines Wirbelsturms, wie sie oft in den Nachmittagsstunden das Hügelland heimsuchten, aber aus dem Rauschen wurde dann ein Grollen, von pfeifenden Lauten untermalt, und ein blitzendes Objekt durchstieß die Staub- und Wasserdampfwolken.

Ein Allroundschiff! dachte der Bernon fast ehrfürchtig.

Das Raumschiff sank. Die Tragflächen stabilisierten seinen Kurs, und ein kurzer Schubstoß aus den Bremstriebwerken ließ es langsamer werden.

Nur drei- oder vierhundert Meter von Dalishdars Standort verharrte er dann in der Luft, dicht über dem Kamm eines weiteren Hügelzugs. Dunkle Gegenstände fielen aus einer Luke; insgesamt waren es sechs.

Dalishdar zischelte.

Das Schiff, so wußte er aus eigener bitterer Erfahrung, war ein Robotraumer, der defekte Bernons und Cheercys auf Marrschen absetzte.

Es hatte neue Verdammte zu diesem Planeten gebracht.

Kaum hatte sich die Luke geschlossen, stieg das Raumschiff auch schon wieder in die Höhe und war bald darauf hinter den düsteren Staubschleiern verschwunden.

Der Bernon traf seine Entscheidung.

Die neu eingetroffenen Berater brauchten Hilfe, um sich auf Marrschen zurechtzufinden, und er brauchte Knappen und Untertanen.

Dalishdar würde die Neuen aufsuchen und sie zu seinen Gefolgsleuten machen.

Er drehte sich, um die Bodenmulde zu umrunden.

Und stellte fest, daß er drei Mannberatern gegenüberstand.

Drohend hatten sie sich hinter ihm aufgebaut. Ihre Haut war dreckig und zerschunden, und die trüben Rostflecken an den Köpfen und Schwanzspitzen verrieten, daß sie bereits vom Rostfraß infiziert waren.

„Ho, he“, krächzte einer von ihnen, „schaut, wen wir da vor uns haben.“

„Hübsch ist er“, bestätigte der zweite. Ruckartig schoß sein Schädel nach vorn, verharrte für einen Moment und glitt wieder zurück. „Hübsch und fett.“ Wieder die abrupte Kopfbewegung.

Der dritte vibrierte unablässig. Dalishdar konnte erkennen, daß seine Sensorzapfen gespalten waren. Ein Unfall oder ein Produktionsfehler. „Kchch“, machte der Bernon. „Kchch.“

Offenbar konnte er nicht sprechen.

Der erste stieß einen schrillen Pfiff aus. „Zerstampfen wir ihn!“ kreischte er. „Stoßen wir ihn in die Rostfalle!“

Und mit einem mächtigen Satz sprang er auf Dalishdar zu.

5. Sternchen

Als Perry Rhodan wieder, zu sich kam, blickte er in einen staubverhangenen Himmel. Heftige Winde bliesen die Staubwolken hin und her, und gelegentlich riß die graue Wand auf, und Sonnenlicht flutete durch das Wolkenloch.

Die Schwebeteilchen in den oberen Luftsichten brachen die orangenen Strahlen. Grüne, blaue und Violette Strähnen Helligkeit glitzerten dann am Firmament, nur um kurz darauf wieder zu erlöschen oder anderen Farbschattierungen Platz zu machen.

Marrschen, dachte Rhodan. Das ist Marrschen.

Und: Wie sind wir hierhergekommen?

Seit dem Erwachen in der Zelle und der Begegnung mit Jacyzry schienen nur Sekunden vergangen zu sein, und dennoch war er hier unter dem Himmel einer fremden Welt.

Vermutlich, schloß der Erste Sprecher der Kosmischen Hanse, haben wir den Flug in sensorischer Deprivation verbracht.

Er blieb eine Weile reglos liegen und sah dem Spiel von Licht und Schatten zu.

Erst dann registrierte er das Offensichtliche. Er trug wieder seinen leichten SERUN-Anzug, und der Helm war geschlossen.

Jacyzry hatte das gegebene Versprechen gehalten.

Aber warum war der Helm zugeklappt?

„Ein nur achtprozentiger Sauerstoffanteil in der Atmosphäre“, erklang eine Stimme aus Rhodans Funkempfänger und beantwortete seine unausgesprochene Frage. „Der Rest besteht aus Stickstoff, Kohlendioxid und einer Handvoll Edelgasen. Gravitation null komma sechs Gravos. Ortstemperatur derzeit achtundvierzig Grad Celsius mit steigender Tendenz.“

Die Stimme war die einer Frau.

Dunkel und weich. Eine angenehme Stimme.

Jemand beugte sich über Perry Rhodan. Ein ovales Gesicht, umrahmt von schneeweissen Locken.

Nissona Arvenich, die Überlebensspezialistin.

Sie lächelte, als sie Rhodans Blick begegnete. „Du bist wach“, stellte sie fest. „Gut. Die anderen sind noch bewußtlos.“

Perry Rhodan richtete sich auf.

Ihm bot sich ein trostloses Bild.

Der Regenbogeneffekt, der hin und wieder den Himmel mit schillerndem Farbenspiel bemalte, war der einzige bunte Tupfer in einer Welt, die von grauen, braunen und schwarzen Tönen geprägt wurde.

Bis zum Horizont zog sich leicht gewelltes Hügelland hin und wurde in der Ferne eins mit dem Staub, den tanzenden Sandschwaden. Der Staub war allgegenwärtig. Wechselnde Winde wirbelten ihn vom kahlen Boden auf, warfen ihn hoch in die Luft und entließen ihn dann aus ihrem Griff, so daß er wie Puder nach unten sank. Doch ehe er sich wieder auf die Hügelkämme und in die Niederungen legen konnte, packten ihn neue Böen.

In der Ferne - im Südosten, nach dem Stand der Sonne zu urteilen - stachen pyramidenförmige Gebäude aus den Staubwolken hervor, die sich dort wie monströse graue Quallen dicht über den Boden bewegten.

Als Rhodan seine Augen auf die Pyramiden fokussierte, reagierte der Mikrocomputer des SERUN-Anzugs auf die Muskelbewegung. Kurzfristig wurde die Helmscheibe zu einem Teleskop. Die Pyramiden schienen auf Rhodan zuzuspringen, und jetzt konnte er auch den Verfall erkennen, der sie heimgesucht hatte.

Verwitterte, rissige Ruinen, halb von Flugsand bedeckt. Teilweise waren die Mauern eingestürzt, und die Löcher in den schrägen Fassaden erinnerten an die zahnlosen Mäuler verendeter Saurier.

Dort gab es kein Leben. Rhodan holte tief Luft. Bis auf das Weinen des ewigen Windes, das von den Außenmikrofonen übertragen wurde, und das gedämpfte Fauchen des Luftverdichters war alles still.

Gespenstisch still.

Nissona Arvenich war ein paar Schritte weitergegangen und hatte sich über eine reglose Gestalt gebeugt. Der Statur nach zu urteilen, mußte das Cigrizen Saan sein, die Exopsychologin. Arvenich richtete sich wieder auf und trat zur Seite. Das Antlitz der Bewußtlosen wurde sichtbar. Blasse Haut, ein rostroter Haaransatz. Ja, das war Saan. Zwei Meter daneben lag Gesil.

Rhodan ging zu ihr. Die geringe Gravitation, die nur sechs Zehntel der Erdschwerkraft betrug, erleichterte seine Bewegungen. Als er Gesil erreichte, schlug sie die Augen auf.

Ihr Blick war klar. Ihre Stimme klang kühl, beherrscht.

„Warum hat man uns unsere Ausrüstung gelassen?“

„Das“, meldete sich Sarvel Markadir ebenfalls zu Wort, „möchte ich auch gern wissen.“

Ächzend kam der hagere Linguistiker auf die Beine. Fast beleidigt schwenkte er seine rosa geblümte Plastiktasche mit dem Translator. „Alles da“, schnaubte er. „Ich frage mich nur, mit wem wir uns per Translator unterhalten sollen.“

Knapp berichtete Rhodan ihnen von seinen Erlebnissen in der Zelle auf Vrugg und schloß:

„Wir haben also Verbündete unter den Sool-docks. Schovkrodon hat nicht alle,

Regierungsmitglieder des Vier-Sonnen-Reiches davon überzeugen können, daß er der Bote Seth-Apophis ist. Dieser Duurn Harbelon hegt bereits schwerwiegende Zweifel, und es sollte mich nicht wundern, wenn einige andere Betreuer im Lauf der Zeit ebenfalls Bedenken bekommen.

Ich hoffe, wir können uns das zunutze machen.“

„Zuerst einmal“, brummte Markadir, „müssen wir einen Weg finden,

Marrschen zu verlassen und nach Vrugg zurückzukehren. Und dann müssen wir die THUNDERWORD heraushauen. Erst danach können wir uns um diesen Schovkrodon kümmern."

Soul Gronnich, das sechste Mitglied der kleinen Truppe, erwachte als letzter aus der Bewußtlosigkeit.

Mit einem Schrei sprang er auf, riß den Mehrzweckstrahler von der magnetischen Gürtelhalterung und sah sich mit weit aufgerissenen Augen um.

„Wie apart“, murmelte Gesil ironisch. „Du hast ja noch richtige Raubtierinstinkte, Soul.“ Der Exosoziole ge blinzelte und senkte zögernd seine Waffe.

„Ich habe nur den Namen Schovkrodon gehört“, erklärte er verlegen, „und da dachte ich...“ „.... erst schießen, und die Fragen beantworte ich mir hinterher schon selbst, wie?“ spottete Gesil.

Gronnich funkelte sie an. „Für was hältst du mich? Für einen Wahnsinnigen?“ Er blinzelte wieder. „He. Wo, beim Schwarzen Loch, sind wir?“

„Auf Marrschen“, sagte Rhodan. „In der Verbannung.“

„Aha“, nickte Gronnich. „Ich denke ...“

Ein Zwitschern wurde vom Wind herangetragen und ließ den Exosoziologen verdutzt verstummen. Das Zwitschern war leise, aber es wurde langsam lauter.

„Es kommt näher“, stellte Gronnich überflüssigerweise fest. „Scheint ein Vogel zu sein.“

Nissona Arvenich eilte lautlos zum Rand des Hügelkamms, ließ sich auf den Bauch sinken und schielte vorsichtig über die Kante. „Kein Vogel“, drang dann ihre sanfte Stimme aus den Helmempfängern der anderen Terraner. „Es sieht mehr wie eine Schildkröte aus. Der Panzer ist - soweit sich das unter dem Schmutz beurteilen lässt - rot.“

Ein Eidechsenkopf sitzt auf einem armlangen Hals. Die Beine sind kurz und kräftig. Das Tier nähert sich unserem Hügel.“

Rhodan sah auf die Displays, die in den linken Ärmel seines Anzugs eingelassen waren. Er pfiff leise durch die Zähne. „Das ganze Gebiet ist strahlenverseucht. Wenn das Wesen ein Tier ist, dann muß es sich an die Radioaktivität angepaßt haben.“

Das Zwitschern ging in ein Krächzen und Zischeln über. Die Laute klangen seltsam vertraut in Rhodans Ohren, und aus einer Eingebung heraus wies er Markadir an: „Der Translator! Schalte ihn ein!“

Der hagere Linguistiker wölbte die Brauen.

„Willst du mit einer Schildkröte plaudern?“

„In der Tat“, bestätigte Rhodan. „Und jeder, der ein wenig nachdenkt und sich an die Szene in den Sieben Pyramiden auf Vrugg erinnert, der...“

„Natürlich“, fiel ihm Markadir ins Wort. „In der Rathaushalle hielten sich außer den Sooldocks auch diese Schildkröten auf. Vermutlich Schoßtiere. Willst du mit Schoßtieren plaudern?“

„Diskutieren wir später weiter“, bat Perry Rhodan trocken. „Im Moment genügt es, wenn du den Translator einschaltest.“

Der Linguistiker zuckte die Schultern. „Du bist der Chef“, brummte er. „Außerdem weiß ich selbst, daß diese Schildkröte Geräusche von sich gibt, die mich verdammt an die Sprache der Sooldocks erinnern.“

Mit einem Knopfdruck aktivierte er den positronischen Dolmetscher und justierte das eingebaute Mikrofon auf jene Richtung, aus der das Zwitschern, Krächzen und Zischeln drang.

„... voller Mühsal. Bin ich produziert worden, um durch Staub zu waten? Wer so etwas glaubt, muß ver-

rückt sein. Hoffnungslos defekt. Die Sonne sinkt. Kann sie nicht am Himmel bleiben? Was ist das nur für eine schreckliche Welt. Armes Sternchen, so weit von daheim. Und niemand will einen Rat. Diese Bernons sind ja viel zu klug. Und die, anderen Cheercy's sind noch viel klüger. Jeder einzelne dieser Spinner hat ja den ganzen Datenpool des Zentralrechners von Vrugg in sich aufgenommen, kaum daß er von den Fließbändern der Biotron-Fabriken gehüpft ist. So etwas. Armes Sternchen, so weit von daheim. Und nur Staub und..."

Stille.

Dann sagte Arvenich: „Das Wesen hat mich entdeckt.“

Perry Rhodan bedeutete seinen Begleitern mit einem Wink, an ihren Plätzen zu bleiben, und trat dann neben die Überlebensspezialistin. Nissona Arvenich erhob sich mit betont langsam Bewegungen.

Rhodan sah hinunter in die Niederung.

Das Geschöpf ähnelte tatsächlich einer Schildkröte. Nur der Echsenkopf mit den hervorstehenden Augen verwischte diesen Eindruck.

„So etwas!“ ertönte es hinter Rhodans Rücken, als der Translator das Zwitschern und Krächzen des fremden Wesens übersetzte. „Ein neues Modell! Aber was für eine ungewöhnliche Form. Was seid ihr - Kinderberater? Oder die Ablösung für diese eingebildeten Bernons?“

Rhodan wechselte mit der Überlebensspezialistin einen kurzen Blick.

Was war ein Bernon?

Das schildkrötenähnliche Wesen trippelte rasch durch den Staub, der sich knöcheltief in der Niederung angesammelt hatte, und erkletterte dann mühsam den Hang. Als es die Hügelkuppe erreicht hatte, bemerkte Rhodan, daß es in Wirklichkeit größer war, als es von Ferne den Anschein gehabt hatte.

Bis zum Kopf, der wie ein Periskop aus der Mitte des Rückenpanzers emporragte, maß es eineinhalb Meter in der Höhe.

„Zweifellos“, sagte das Geschöpf, „seid ihr ein Bernon-Ersatz. Es wurde auch höchste Zeit, daß die Sool-docks etwas gegen diese arroganten Mannberater unternommen haben. Ich bin Sternchen. Eine Cheercy, fällt ihr das nicht wißt.“

Perry Rhodan sah auf die Cheercy hinunter.

„Ich bin Perry Rhodan“, erklärte er. „Wir sind Terraner, keine Bernons.“

„Daß ihr keine Bernons seid, sehe ich selbst“, gab Sternchen schnippisch zurück. Irritiert drehte sie dann den Kopf und starre Markadir an, der mit dem Translator hinter Rhodan getreten war. Offenbar fiel Sternchen erst jetzt auf, daß Rhodan eine fremde Sprache benutzte und die Übersetzung seiner Worte aus diesem Kasten drang. „Ah, deshalb hat man euch nach Marrschen verbannt“, sagte die Cheercy. „Euer Sprachprogramm ist ungenügend entwickelt. Ihr braucht eine Übersetzermaschine. Aber das macht nichts. Auf Marrschen gibt es viele Berater, die schlimmer dran sind als ihr.“

Rhodan runzelte die Stirn.

„Bernons - sind das Wesen mit einem schlangenartigen Leib, ohne Gliedmaßen und mit einem Kopf, der...“

„Natürlich sind das Bernons“, schnitt ihm Sternchen das Wort ab. „Häßliche Kreaturen, und allesamt defekt. Auch jene, die man noch nicht nach Marrschen verbannt hat. Defekt, sage ich. Schrottreife Biotron-Gehirne. Es ist abscheulich. Sie dürfen auf Vrugg und den anderen Planeten des Vier-Sonnen-Reiches bleiben, während die arme Sternchen nach Marrschen deportiert wurde. Und warum?“

„Warum?“ echte Rhodan.

„Weil“, erklärte die Cheercy, „Sternchen die Sterne besuchen wollte. Sternchen hat sich in einen Allroundgleiter gesetzt und dem Computer den Befehl gegeben, zu den Sternen zu fliegen, aber der Gleitercomputer war ein Freund dieser heimtückischen Bernons, und er trug mich nicht zu den Sternen, sondern zu den Biotron-Fabriken von Falix, der zweitgrößten Stadt von Vrugg.“

Die Cheercy sah Rhodan mit ihren eisgrauen Augen an, und etwas wie Traurigkeit schimmerte in dem Blick der fremdartigen Kreatur.

„In der Biotron-Fabrik“, berichtete sie weiter, „öffneten die Techniker meinen Kopf und holten mein Gehirn heraus, und mein Gehirn legten sie in Bäder aus Licht und in Bäder aus Strahlen und elektromagnetischen Feldern. Danach setzten sie mein Gehirn wieder ein, schlössen meinen Kopf und sagten: Zu den Sternen willst du, Sternchen? Das ist gut, denn du kannst nicht auf Vrugg bleiben. Du wirst zu den Sternen fliegen.“

Die Cheercy scharrete mit einem Vorderlauf im Staub.

„Aber die Techniker haben mich belegen. Sie haben mich nach Marrschen gebracht, dem Planeten, der das Grab für alle defekten Mann- und Frauberater ist, und niemals wird Sternchen die Sterne erreichen. Niemals.“

„Man kann Marrschen nicht verlassen?“ fragte Perry Rhodan. „Es gibt keine Möglichkeit, von diesem Planeten zu fliehen?“

„Keine“, bestätigte Cheercy. „Die Deportationsschiffe werden von einfältigen positronischen Computern gesteuert, und sie landen nicht auf Marrschen. Sie setzen die Verbannten ab und fliegen davon. Nirgendwo auf Marrschen gibt es ein Allroundraumschiff, mit dem man fliehen kann.“

Wenn es stimmte, was Sternchen behauptete, dachte Rhodan resigniert, dann befanden sie sich tatsächlich in einer ausweglosen Situation. Von der THUNDERWORD konnten sie ebenfalls keine Hilfe erwarten; Schovkrodon hatte ihm mit drastischen Worten das Schicksal des terranischen Großraumschiffs geschildert.

Aber vielleicht fand Taurec einen Weg, auf unblutige Weise der Falle von Vrugg zu entkommen.

„Und nun?“ fragte Sarvel Markadir.

Rhodan warf ihm einen kurzen Blick zu und sah dann in die Gesichter seiner anderen Begleiter. Auch in ihren Augen entdeckte er die Resignation, die ihn erfüllte. Er räusperte sich.

„Ich schlage vor“, sagte er und deutete auf den fahlen, verzerrten Sonnenball hinter den Staubwolken, „wir suchen uns einen Unterschlupf für die Nacht. Es wird bald dunkel werden. Morgen sehen wir weiter.“

Die Cheercy stieß einen Pfiff aus, so laut, daß er Perry Rhodan durch Mark und Bein ging. Auch die anderen Terraner fuhren zusammen.

„Wandler!“ kreischte die Cheercy. „Wandler!“

Sie fuhr behende herum und wollte die Böschung hinunterlaufen, aber da geriet der Boden in Bewegung. Staub wallte auf. Erdbrocken wurden in die Höhe geschleudert. Feine Risse durchzogen den Hügel, um sich binnen Sekunden in gezackte breite Spalten zu verwandeln. Rhodan wurde von den Beinen gerissen und stürzte auf Sternchen, die voller Panik zwitscherte und krächzte. Durch den Staubnebel sah er Arvenich fallen und noch im Sturz ihren Mehrzweckstrahler von der magnetischen Halterung lösen. Jemand schrie. Soul Gronnich, nach

der Stimme zu urteilen. Die Außenmikrofone übertrugen dumpfes Grollen und Knirschen. Rhodan stemmte sich in die Höhe. Der einst feste Boden tanzte und schaukelte wie der Rücken eines bockenden Pferdes. Entsetzt starre er Gronnich an; der Exosoziologe war nur ein paar Meter von ihm entfernt in eine Erdspalte gerutscht. Nur noch sein Oberkörper ragte aus dem Riß hervor.

Er schrie noch immer. Schmerz verzerrte sein Gesicht.

Etwas Metallisches blitzte in der Spalte auf. Ein schenkeldicker Tentakel, dem bald fünf, sechs andere folgten. Wie Schlangen krümmten sie sich in der Luft und schlössen sich dann um Gronnichs Brust.

Der Schrei des Exosoziologen brach ab.

Ein blendend heller Feuerstrahl schnitt durch den aufgewirbelten Staub und kappte einen der Tentakel, glitt weiter, teilte den nächsten. Aber immer neue Tentakel stiegen aus der Tiefe empor, und Rhodan wurde von Grauen gepackt.

Denn einige der Metalltentakel trugen Köpfe; Köpfe wie der von Sternchen, und Schädel von Diskusform und mit drei zapfenähnlichen Wurmfortsätzen an der Vorderfront - Schädel, wie sie auch die schlängenartigen Kreaturen in der Ratshalle der Sooldocks besessen hatten.

Und dann brach der Hügel endgültig auseinander. Aus dem Braun und Schwarz des Erdreichs schälte sich ein monströses Wesen, eine ungeheure Wurmkreatur, aus deren Leib ungezählte Tentakel wucherten. Tentakel mit Cheercy-Köpfen, die in irr-witziger Raserei krächzten und zischelten und ihre Kiefer auf und zu klappen ließen; Tentakel mit Bernon-Schädeln, die trunken wackelten und wie Schmiedehämmer auf die Terraner und Sternchen niedersausten.

Einer der Bernon-Köpfe traf Rhodan an der Schulter.

Schmerz flackerte in seinem Oberarm auf, zog sich glühend durch sein Schulterblatt. Er wurde zur Seite geschleudert, rutschte über die dünne Erdkruste, die den hinteren Teil des Wurmungeheuers noch bedeckte, und kam zwischen dem Tentakelwald auf dem Metallrücken zum Stillstand.

6. Lozzok

„Carzel?“ drang eine krächzende Stimme durch den Nebel, der die Gedanken des alten Raummeisters verdunkelte. „Carzel Boon! Mach auf!“

Erinnerungsfetzen witterleuchteten wie verglühende Sternschnuppen in der Finsternis der Ohnmacht.

Das sonnenhelle Licht der nuklearen Explosion, das sich einer Flut wabernder Helligkeit gleich durch die elektronischen Fenster der Monitoren gewälzt hatte... Die Erschütterungen und der wilde Tanz der JUURIG auf den aufgewühlten Luftmassen ... Dann ein Donner wie von einer weiteren Explosion, der Geruch von Ozon, Dunkelheit, das Glimmen der Notbeleuchtung... Und der Sturz in die Bewußtlosigkeit.

Carzel Boon stöhnte.

Seine Muskeln schmerzten, als er sich bewegte. Seine dreifingrigen Hände schabten über den Kunststoffbelag des Bodens. Aus den schwarzen Schatten vor seinem Multisinnesorgan schälten sich die Umrisse seines Mannberaters.

Cwon stand über ihm, und seine Sensorzapfen zitterten.

Gut“, zischelte Cwon. „Du bist wach. Die Zeit drängt. Draußen wartet der Tod. Ihr müßt hinaus, oder er kommt herein.“

Boon stöhnte erneut.

„Was ist geschehen?“ fragte er gepreßt.

„Atomfeuer im Prusdixid-Schirm“, antwortete der Mannberater mit pfeifenden Obertönen. „Kurzfristige Überlastung. Strukturlücken im Schirmgefüge, und die Schockwellen des elektromagnetischen Pulses haben die Bordelektronik blockiert. Absturz. Ein langer Fall aus großer Höhe. Erst im letzten Moment hat sich der Bordrechner vom EMP-Schock erholt und eine Notlandung durchgeführt. Die JUURIG steht zwischen Kuzzel-Gey und den Großen Sinnen. Und draußen wartet der Tod.“

Carzel Boon kam langsam auf die Beine.

Die Benommenheit fiel von ihm ab. Durch den EMP-Schock mußten kurzfristig auch die Andruckabsorber und die künstliche Bordschwerkraft ausgefallen sein. Die schmerzende Stelle an seinem Hinterkopf und eine dumpfe Erinnerung verrieten ihm, daß er von der Erschütterung der Explosion und der Fliehkraft beim Absturz aus dem Schwingssessel geschleudert worden und mit dem Kopf gegen die Decke geprallt war.

„Marrschen!“ fluchte der alte Raummeister.

„Wir sind auf Marrschen“, sagte Cwon.

„Tatsächlich?“ Boon schlurfte an dem Mannberater vorbei und studierte die Bordkontrollen. Er atmete auf. Die meisten Geräte waren durch den elektromagnetischen Impuls nur vorübergehend in ihrer Funktion beeinträchtigt worden.

Der Auto-Check, den der Bordcomputer sofort nach der Landung durchgeführt hatte, war zufriedenstellend verlaufen. Die JUURIG war noch immer raumflugtauglich.

Boon schaltete den Bordkom ein.

„Teeber!“ zischelte er in das Mikrofon. „Teeber Lavarest!“

Eine kurze Pause, dann ertönte Lavarestes Stimme.

„Dein Mordversuch ist fehlgeschlagen, Boon“, sagte der Raummeister ironisch. „Wir leben noch. Ich hoffe, du bist nicht zu sehr enttäuscht.“

„Rede keinen Unsinn, Teeber“, entgegnete Boon unwillig. „Hat es Verletzte gegeben?“

„Nur Prellungen. Schließlich hast du es mit intelligenten jungen Männern zu tun. Als die Rakete näherkam, haben wir uns mit den Magnetsohlen unserer Monturen am Boden verankert. Was ist los, Carzel?“ Lavarestes Tonfall änderte sich; die aufgesetzte Munterkeit wich Besorgnis. „Der Schleusenmonitor zeigt eine Armee verrückter Cheercys und Bernos, die um unsere gute alte JUURIG herumhüpfen.“

Boon drehte den Oberkörper und richtete sein Gallertorgan auf die Bildschirmzeile über dem Steuerpult. Das Gelb des Multisinnensorgans verlor an Leuchtkraft. Schrecken packte den alten Raummeister.

Draußen war die Dämmerung hereingebrochen, aber die Restlichtverstärker und Infrarotfilter der Außenbordkameras lieferten dennoch gestochen scharfe Bilder.

Staub wallte über der Ebene, die sich bis zum Talkessel im Norden erstreckte. Durch die tanzenden Schwaden aus Grau und Schwarz stach der metallene Rundturm der Talpyramide in den sich verfinsternden Himmel. Die Ebene war von gespenstisch anmutenden Gestalten übersät.

Schlangengleiche Bernons, die auf ihren Sprungschwänzen auf und ab hüpfen, sieh zu dichten Trauben vereinigten und dann auf ein lautloses Signal hin auseinanderspritzten. Viele der Mannberater waren deformiert; gespaltene Schädel, rostige Synthometallhaut, mißgebildete Sensorzapfen...

Doch die eigentliche Deformation, wußte Boon, war unsichtbar. Sie lag

hinter ihren biotronischen Schädelknochen versteckt, in den künstlichen Synapsen ihrer Gehirne.

Zwischen den Bernons watschelten und schlurften die schildkrötenähnlichen Cheercys durch den beginnenden Staubsturm, der mit Beginn der Dämmerung die Ebenen und Hügelländer Marrschens peitschte.

Die Mann- und Frauberater bildeten einen weiten Belagerungsring um die JUURIG, und ein rascher Blick auf den Datenmonitor verriet Boon, daß sich mehr als zweitausend Androiden versammelt hatten.

Der Raummeister zischeltebeklommen.

Er dachte an den Traktorstrahl und die Atomrakete; wie, bei Seth-Apophis, waren die Berater an derartige technische Einrichtungen und Waffen gekommen?

„Sie müssen sich des Arsenals der Großen Sinne bedient haben“, sagte Cwon in Boons Überlegungen hinein. Wie jeder gute Mannberater erahnte er die Gedanken seines Mündels.

„Vermutlich“, stimmte Boon zu. „Aber kein Bernon und keine Cheercy besitzt ein Technik-Programm. Selbst wenn der Traktorstrahlprojektor und die Raketenabschußrampe noch voll funktionsfähig waren - ohne das erforderliche technische Wissen kann kein Berater sie einsetzen.“

„Offenbar doch.“ Cwon wackelte mit dem Schädel. „Oder sie haben Hilfe gehabt. Von einem Sooldock.“

Nun, dachte Boon grimmig, eine Antwort auf diese Frage würde er erst erhalten, wenn er die Großen Sinne von den irregulär funktionierenden Androiden gesäubert hatte.

Über den Bordkom wandte er sich dann an Lavareste und die vier anderen Sooldocks, die zur Besatzung der JUURIG gehörten.

„Ihr wißt, wie die Lage aussieht. Wir werden von einem Heer ver-rückter Berater belagert, die nicht davor zurückschrecken, Nuklearwaffen gegen ihre Schöpfer einzusetzen. Zweifellos haben sie die Großen Sinne besetzt und von dort aus den Angriff auf unser Schiff unternommen. Unsere Situation ist ernst, aber nicht aussichtslos.“

„Wahr, wahr“, drang Lavarestes Stimme aus dem Lautsprecher.

Eine andere - vermutlich die Ruul Dawylsysts, des Biotronikers - fügte hinzu: „Ganz und gar nicht wahr. Unsere Situation ist wie immer aussichtslos, aber nicht ernst.“

„Ruhe!“ fauchte Boon. „Ich bin der Kommandant, und ich wünsche keine Kommentare zu hören.“

Der Prusdixid-Schutzschirm der JUURIG steht. Die Berater können nicht in das Schiff eindringen, und solange sie ihre Armee nicht zurückziehen, werden sie auch keine weiteren Atomwaffen mehr einsetzen. Wir sehen uns also einem klassischen Patt gegenüber.“

„Äschere die ganze Bande mit dem Bordgeschütz ein“, schlug Jirl Ktarze, die Technikerin der JUURIG, über den Bordkom vor.

Cwon krächzte entsetzt.

„Mir scheint“, knurrte Boon, „dir bekommt die Abwesenheit deiner Cheercy nicht, Jirl. Der ausgleichende Faktor fehlt. Deine Zerstörungslust in allen Ehren, aber wir sind keine Beraterkiller. Außerdem sind wir hier, um die Großen Sinne instand zu setzen, und nicht, um einen Krieg zu führen.“

„Wahr, wahr“, sagte Teeber Lavareste wieder.

„Zustimmung von dir, Teeber“, meinte Boon, „läßt in mir immer den schrecklichen Verdacht aufkeimen, einen Fehler gemacht zu haben. Aber verschwenden wir unsere Zeit nicht mit Plaudereien, denn wenn wir eines nicht haben, dann ist es Zeit.“

Lavareste konnte sich eines Kommentars nicht enthalten. „Dafür ha-

ben wir genügend Verstand."

„Nicht alle, Teeber“, erwiderte Boon boshaft. „Um es kurz zu machen, wir verlassen im Schutz unserer Prusdixid-Schirme das Schiff und schlagen uns bis zu den Großen Sinnen durch. Berater, die uns angreifen, werden mit den Neutros zur Vernunft gebracht. Wir säubern die Talpyramide von Androiden, holen die JUURIG nach und dehnen ihren Schutzschirm über den ganzen Talkessel aus. Danach machen wir uns umgehend an die Überprüfung des Arraturs.

Irgendwelche Einwände?"

„Nur eine Frage“, sagte Lavareste. „Handelt es sich bei unserem Vorhaben um einen Spaziergang oder um ein Stoßtruppenunternehmen in ein von Tausenden Bernons und Cheercys besetztes Gebiet?“

„Das“, antwortete Boon selbstzufrieden, „hängt von der inneren Einstellung ab.“ Er deaktivierte den Bordkom und musterte noch einmal die Bildschirme.

Die Armee der Berater hatte sich in der Zwischenzeit noch vergrößert. Selbst mit den Neutros und den Prusdixid-Schirmen würde es schwer werden, sich einen Weg durch ihre Reihen zu bahnen.

Boon krächzte finster.

Nun, er hatte nicht erwartet, daß die Zeit auf Marrschen leicht werden würde.

Mit gezwungener Ruhe überprüfte er den Neutralisator, der an der Hüfthalterung seiner Extremwelten-Montur befestigt war.

Der Neutralisator war ein armlanger Zylinder mit einem kurzen Plastikgriff. Er emittierte eine bestimmte Hochfrequenzstrahlung, die direkt auf das Biotron-Gehirn eines Beraters wirkte und jede Denktätigkeit für mehrere Stunden unterband.

Ein unblutiges, aber wirksames

Mittel, um sich vor den defekten Androiden zu schützen.

„Du bleibst an Bord“, wandte sich Boon an seinen Bernon.

Cwon stieß einen bestätigenden Zischlaut aus, und der Raummeister hatte den Eindruck, daß er erleichtert war.

Behäbig trat Boon vor das Schott der engen Steuerzentrale; mit einem leisen Fauchen schoben sich die Türhälften in die Seitenwände und gaben ihm den Weg in den Korridor frei.

Der kurze Gang wurde von weiteren Schotten gesäumt; sie führten in die Maschinenräume, die Unterkünfte der Besatzung und zu den Heckbereichen. Unmittelbar rechts von Boon befand sich die Wölbung des zentralen Antigravschachts.

Das Exoskelett der schweren, gepanzerten Montur, die Boon trug und die ihn wie einen Roboter erscheinen ließ, folgte geschmeidig seinen Bewegungen. Leistungsstarke Elektromotoren summten leise. Jeder einzelne Schritt wurde von ihnen unterstützt, so daß der Raummeister vom Gewicht der Montur kaum etwas spürte.

Er schwang sich in den Schacht.

Das gepolte Antischwerkraftfeld trug ihn langsam hinunter zur Bodenebene.

Teeber Lavareste erwartete ihn bereits.

Hinter ihm sah Boon zwei weitere Raummeister; Kzun und Vaarser.

Der Biotroniker Dawylsyt und die Technikerin Ktarze hatten das Schiff bereits verlassen. Die Schleusenkammer war leer.

Also los! dachte Boon.

Die Sooldocks sahen sich wortlos an und betraten dann die Schleusenkammer. Es war eng, und Boon war erleichtert, als der Luftaustausch beendet war und sich die Außenluke öffnete. Die Helmscheibe seiner Schutz-

montur wirkte auch als Restlichtverstärker; trotz der zunehmenden Nacht konnte er seine Umgebung deutlich wahrnehmen.

Matt glosend, einer zarten Seifenblase gleich, wölbte sich das Prusdixid-Schutzfeld um die JUURIG und hielt die defekten Berater ab, das Schiff zu stürmen.

Staubschwaden wurden vom Wind gegen das Kraftfeld getrieben und die Partikel vergingen in einer endlosen Serie fahler Lichtblitze.

Die Bernons und Cheercys bewegten sich nicht.

Einer lebendigen Mauer gleich schirmten sie den fernen Talkessel von dem Allroundschiff ab. Boon drehte sich zur Seite.

Ruul Dawylsyt und Jirl Ktarze standen am Rand des schützenden Kraftfelds und hielten die Neutralisatoren in den Händen. Die Überlebenspakte auf dem Rücken ihrer Monturen erinnerten an eckige Buckel.

„Bereit?“ fragte Carzel Boon knapp.

Zustimmendes Gemurmel ertönte.

Der Raummeister tastete über die Hüftkontrollen seiner Montur und aktivierte das Prusdixid-Feld. Die anderen Sooldocks folgten seinem Beispiel. Die Berater rührten sich noch immer nicht.

Sie sind so ruhig, dachte Boon irritiert.

Zu ruhig!

„Es sollte mich nicht wundern“, erklang Lavarestes kratzige Stimme aus Boons Funkempfänger, „wenn wir geradewegs in eine Falle laufen.“

„Unsinn“, wies ihn Boon barsch zurecht. „Uns kann nichts passieren. Die Berater müßten schon schwere mobile Energiegeschütze auffahren, um unsere Schutzfelder zu durchdringen. Außerdem läuft das Auto-Verteidigungs-Programm des JUURIG-Computers. Die nächste Rakete, die am Ortungshorizont erscheint, wird von den Bordwaffen abgeschossen.“

Lavareste stapfte auf das Schirmfeld zu.

„Wie tröstlich“, meinte er, aber es klang nicht sehr überzeugt.

Boon erging es nicht anders. Sein Unbehagen wuchs mit jeder Sekunde.

Er erreichte Dawylsyt und Ktarze. Die Gallertorgane hinter den Helmscheiben waren grau wie der Staub, der in der Nacht tanzte.

„Neutros klar?“ fragte Boon.

„Klar“, sagte Ktarze. Die Technikerin deutete mit dem schimmernden Zylinderlauf des Neutralisators auf eine Gruppe Bernons, die sich dem Schutzschild der JUURIG bis auf zwanzig Meter genähert hatten. „Ein Test?“

„Ja.“ Boon wartete.

Jirl Ktarze hob den Neutralisator, legte an und zielte. Der Mikrocomputer des Gerätes stand mit dem Rechner der JUURIG in Verbindung; auf ein kodiertes Funksignal hin schuf der Bordrechner eine kopfgroße Strukturlücke.

Die Technikerin drückte ab.

Kein sichtbarer Strahl verließ das facettierte Ende des Neutralisators; kein Knistern, kein Fauchen ertönte, aber die Bernons versteiften sich plötzlich, verloren das Gleichgewicht und stürzten in den Staub.

Nach wenigen Sekunden hatte der Sturmwind sie schon mit einer zentimeterdicken Schicht aus Sand und Asche bedeckt.

„Positiv“, zischelte Ktarze.

Boon strahlte über sein Funkgerät einen Kodeimpuls ab. Direkt vor ihm entstand eine weitere, diesmal größere Strukturlücke.

Die Sooldocks stürmten los.

Kaum hatten sie die Strukturlücke passiert, schloß sie sich wieder hinter ihnen, und das Prusdixid-Feld schirmte das Schiff auch weiter vor der Armee der Berater ab.

Der Wind wurde heftiger.

Urwelhaftes Heulen und Pfeifen empfing die Raummeister. Rasch wechselnde Böen hatten tonnenweise Sand in die Atmosphäre geblasen. Kein Sternenlicht durchdrang den Staubnebel, und die Scheinwerferstrahlen der Helmlampen waren wie bleiche Lichtfinger, die in wenigen Metern Abstand zerfaserten.

Ohne die Infrarot- und Ultraviolettfilter der, Helmscheiben und die Sonartaster, deren Meßdaten von dem Computer als analoges Bild auf das Innere der Scheiben projiziert wurde, wären die Sooldocks in dieser Waschküche blind gewesen.

So aber konnten sie deutlich erkennen, wie sich das Heer der Berater in Bewegung setzte. Gleichzeitig zerschnitt Kreischen und Zischeln, Krächzen und Pfeifen aus Abertausenden Kehlen das Heulen der Staubwinde.

Wie eine Brandungswelle wälzten sich die defekten Mann- und Frauberater den Sooldocks entgegen.

Die Raummeister reagierten rasch.

Sie bildeten eine Linie und manipulierten ihre Schirmfeldprojektoren derart, daß eine einzige Feldsphäre um sie entstand. Dann feuerten sie ihre Neutralisatoren ab.

Das Heer der Berater geriet ins Stocken.

Wo die Hochfrequenzimpulse der Neutralisatoren auftrafen, erstarrten die Bernons und Cheercys. Die biotronischen Kunstgehirne blockierten. Keine Nervensignale gelangten mehr in das Bewegungssystem ihrer semi-organischen Körper.

Steif kippten sie zur Seite, blieben wie Statuen stehen, fielen übereinander.

Doch über die Bewußtlosen sprangen immer neue Wellen Bernons hinweg und kreischten markenschüttend. Cheercys krabbelten mit funkeln Augen über ihre erstarrten Gefährten.

Drohend öffneten und

schlössen sich ihre kräftigen Kiefer.

Boon bewegte seinen Neutralisator langsam von rechts nach links.

Plötzlich schälte sich der Schlangenleib eines Bernons aus den Staubschwaden, segelte mit gerecktem Kopf durch die Luft und kollidierte mit der Prusdixid-Sphäre.

Ein Lichtblitz flammte auf.

Der Mannberater war für den Bruchteil einer Sekunde von einer lodernden Aura umhüllt.

Induktive Hitze ließ die Oberfläche seiner Synthometallhaut aufglühen. Dann wurde er zurückgeschleudert und verschmolz mit der Nacht.

Von da an erfolgte kein direkter Angriff mehr auf die Prusdixid-Sphäre.

„Vorrücken“, befahl Boon.

Langsam entfernten sich die Sooldocks von der JUURIG. Noch immer teilten ihre Neutralisatoren elektromagnetische Schocks aus; jenem EMP-Phänomen ähnlich, das bei einer nuklearen Explosion entstand.

Zu Dutzenden und Hunderten fielen die Bernons und Cheercys in elektronische Bewußtlosigkeit, aber ihre Zahl schien unerschöpflich zu sein.

„Marrschen“, fluchte Boon gepreßt.

Die anderen schwiegen. Aber der alte Raummeister hörte ihre heftigen Atemzüge in seinem Funkempfänger, und er wußte, daß die unheimliche Szenerie auch an ihren Nerven zerrte. Sie erreichten die ersten erstarrten Berater.

Boon blieb stehen.

Mißmutig erkannte er, daß sie sich in einem Dilemma befanden. Marschierten sie weiter, würde ihre Prusdixid-Sphäre die bewußtlosen Berater in induktiver Hitze rösten. Machten sie einen Umweg, kostete sie das wertvolle Zeit.

Ein Summton ließ ihn zusammenfahren.

Der Mikrocomputer, der für die

Steuerung des Exoskelettes und die Überwachung der Lebenserhaltungssysteme der Montur verantwortlich war, gab Alarm.

Hastig hob Boon den rechten Arm und starrte die optischen Kontrollen an, die in das Material der Montur eingelassen waren. Die flachen, nur wenige Quadratzentimeter großen Flüssigkristallbildschirme zeigten farbige Symbole, die dem geübten Blick eines Raummeisters zahlreiche Informationen lieferten.

Es ist unmöglich! dachte Boon benommen. Völlig unmöglich!

„Ich verliere Energie“, sagte er mit mühsam beherrschter Stimme. „Alle Systeme nähern sich Null; Schutzschirm, Motorik, Klima, Ortung. Wie ist es bei euch?“

„Schau dir nur den Schutzschirm an“, zischelte Lavareste. „Dann kennst du die Antwort.“ Seine Stimme drang nur schwach aus dem Funkempfänger.

Und die Energiesphäre...

Ihr Glanz hatte abgenommen. Das Geprassel der Staubkörner entfachte nur noch düstere Leuchterscheinungen. Hier und dort zeigten sich Risse im Strukturgefüge.

„Diese Bastarde“, krächzte Ktarze, „saugen uns die Energie ab. Wir müssen uns zurückziehen.“

„Du hast recht“, bestätigte Boon gelassen.

Aber seine Gelassenheit war nur gespielt. Furcht nagte an ihm. Zuerst Traktorstrahlen und Atomraketen, dachte er fröstelnd, und jetzt ein Energiesauger. Entwickelt sich auf Marrschen eine Rasse von Super-Beratern? Androiden, die aus eigenem Antrieb ihr programmiertes Wissen erweitert haben und das technische Arsenal der Großen Sinne für ihre Zwecke mißbrauchen?

Aber bei Seth-Apophis, sie besitzen keine Gliedmaßen!

Wie sollen sie die Maschinen steuern, wenn sie keine Hände haben?

„Zurück!“ befahl er.

Er machte einen Schritt rückwärts, und entsetzt bemerkte der Raummeister, wie ihm die Extremwelten-Montur Widerstand entgegensezte. Die Elektromotoren des Exoskelettes arbeiteten nur stockend.

Mühsam drehte sich Boon zur Seite.

Lavareste hatte sich noch nicht von der Stelle gerührt, während sich die anderen langsam zur JUURIG zurückzogen. *

„Teeber, was ist?“ zischelte Boon.

„Ich kann nicht.“ Verzweiflung und Resignation schwangen in Lavarestes Antwort mit.

„Diese verdammte Montur ... ich bin in ihr gefangen, ich kann mich nicht mehr bewegen ... Verschwindet! Oder ihr erleidet dasselbe Schicksal!“

Boon zögerte.

Automatisch beschrieb er mit seinem Neutralisator einen Halbkreis, feuerte unsichtbare Hochfrequenzimpulse' in die Nacht hinein, und er fragte sich, ob nicht auch der EMP-Schock des Gerätes von dem energiesaugenden Einfluß in Mitleidenschaft gezogen wurde.

Das analoge Computerbild auf der Innenseite seiner Helmscheibe erlosch. Boon war plötzlich blind. Im gleichen Moment erstarb das Brummen der Servomotoren. Nur noch das Heulen des Windes war zu hören, aber selbst das Heulen war gedämpft und fern. Die Außenmikrofone der Extremwelten-Montur hatten ihre Übertragung eingestellt.

Von Panik erfaßt wollte Boon sich umdrehen, mit weiten Sätzen in die schützende Prusdixid-Sphäre der JUURIG fliehen, aber er konnte sich nicht bewegen. Wie eine stählerne Klammer hielt das blockierte Exoskelett seine Glieder fest.

„Cwon!“ schrie Carzel Boon. „Hilf mir, Cwon!“

Doch der Mannberater war an Bord des Allroundschiffs und konnte ihn nicht hören.

Verzweifelt äugte der Sooldock durch die Helmscheibe, die jetzt nichts weiter war als eine Fläche normalen Panzerglases; die Steuerimpulse, mit denen der Mikrocomputer die molekulare Glasstruktur verändert und infrarot- oder ultraviolettempfindlich gemacht hatte, waren erloschen.

Die Montur war nur noch ein ungefügter Panzer aus Stahl und Kunststoff, ein Kerker, aus dem die Flucht unmöglich war.

Boon glaubte, Licht aufblitzen zu sehen.

Das gleißende Licht eines Halogenscheinwerfers, von den Staubpartikeln gedämpft und gebrochen.

Eine Täuschung?

Nein! Da war er wieder, der Lichtstrahl, der heller jetzt durch den aufgewirbelten Sand stach und Lavarestes Panzermontur aus der Finsternis riß. Der Scheinwerferstrahl glitt weiter und traf dann direkt Boons Gesicht.

Die grellen Lichtfluten ließen Boons Gallertorgan schmerzen und dunkler werden. Für einen Betrachter mußte das Multisinnesorgan jetzt dunkel wie geronnenes Blut erscheinen.

Der Scheinwerfer löste sich von Boon, und wieder kehrte die Finsternis zurück.

Der alte Raummeister wartete. Besorgt registrierte er, wie die Luftqualität in der Montur allmählich schlechter wurde. Die Filter und die elektrischen Lufterneuerer funktionierten natürlich auch nicht mehr.

Wie lange blieb ihm noch, ehe der Sauerstoffanteil so gering wurde oder der Kohlendioxidgehalt der Luft so hoch, daß er das Bewußtsein verlor?

Dann packte ihn etwas am Rücken und hob ihn mit spielerischer Leichtigkeit hoch. Eine Riesenhand schien ihn durch die Staubschwaden zu tragen. Die Nebelwand zerriß, und da war wieder das Licht.

Und eine Metallwanne.

Rechteckige Fluoreszenzplatten waren in den Wannenrand eingelassen. In der Vertiefung lagen bereits Teeber Lavareste und Raumeister Kzun wie zwei ungeheure Insekten, denen ihr eigener Panzer zum Verderben geworden war.

Bevor Boon von dem unsichtbaren Riesenarm in der Wanne abgesetzt wurde, erhaschte er einen Blick auf eine verglaste Steuerkabine am hinteren Ende der Wanne. Hinter der Glasscheibe saß ein seltsames Geschöpf.

Kopf und Leib waren die eines Bernons, aber sein gelbgrauer Schlangenkörper besaß zumindest sechs Gliedmaßenpaare. Einer haarlosen Spinne gleich hockte das Wesen auf dem halb verrotteten Kunststoffbezug eines Schwingsessels. Vier Gliederpaare, die in sohldockähnlichen Händen ausliefen, umklammerten Hebel oder drückten Knöpfe.

Dann sank Boon unter den Wannenrad. Das gespenstische Geschöpf glitt aus seinem Blickfeld.

Unsanft wurde der Raummeister abgesetzt. Zum Glück kam er auf dem Rücken zu liegen. Er sah einen schwenkbaren stählernen Teleskopgreifer, der eine Drehung von hundertachtzig Grad beschrieb und das Greifelement weiter ausführ.

Der Greifer verschmolz mit der Nacht.

Als er wieder auftauchte und zur Wanne schwenkte, hing ein Sooldock in seinen Klauen. Das Ix-Symbol unter seiner Helmscheibe identifizierte ihn als Raummeister Vaarser.

Der Greifarm senkte sich, und Vaarser stürzte neben Boon polternd in die Wanne. Da Boon sich nicht umdrehen konnte, blieb Vaarser damit für ihn verschwunden.

Erneut schwang der Teleskopgrei-

fer in die Finsternis. In kurzem Abstand folgten Jirl Ktarze und 'Ruul Dawylsyt.

Keiner der Sooldocks war entkommen.

Der Greifarm klappte zusammen und bewegte sich dann nicht mehr.

Durch die dicke Schutzmontur spürte Carzel Boon das Vibrieren des Bodens, Das Fahrzeug, auf dem sie lagen, rollte langsam an.

Sandschleier verwischten das Licht der Fluoreszenzplatten.

Boon dachte wieder an das bernonähnliche Geschöpf in der Kontrollkabine. Konnte es sich dabei um eines jener Modelle handeln, die die vruggschen Biotron-Fabriken vor einem knappen Jahrzehnt zu Experimentalzwecken hergestellt hatten? Boon entsann sich, daß damals versucht worden war, eine Synthese zwischen einem Berater und jenem Robottyp zu entwickeln, dem in der sooldockschen Zivilisation die Erledigung manueller Arbeiten zufiel. Das Experiment hatte sich als Fehlschlag erwiesen, und die Berichte darüber waren bald verstummt. Gerüchte wollten von tödlichen Unfällen und seltsamen Zwischenfällen in den vruggschen Biotron-Fabriken wissen, aber Boon hatte nie viel von Gerüchten gehalten und ihnen wenig Aufmerksamkeit geschenkt.

Jetzt bedauerte er es.

Wenn jenes Ding in der Steuerkabine tatsächlich einer der Multiberater war, von denen man sich in der Vergangenheit wahre Wunderdinge versprochen hatte, dann erklärte dies die technischen Mittel, mit denen die Bernons und Cheercys im Gebiet der Großen Sinne ausgerüstet waren.

Die Fahrt beschleunigte sich.

Der Boden schien unebener zu werden, und die Federung des Fahrzeugs war kaum in der Lage, die Stöße zu dämpfen. Boon wurde durchgeschüttelt, und nur das Gewicht der Panzermontur verhinderte, daß er bei besonders heftigen Erschütterungen in die Höhe geworfen wurde.

Er atmete nur noch flach.

Die verbrauchte Luft in der Montur war stickig. Der energiefressende Einfluß hielt noch immer an. Boon schätzte, daß ihm und seinen Freunden nur Minuten blieben, bis Sauerstoffverringerung und das vermehrte Kohlendioxid in der Atemluft zur Ohnmacht und schließlich zum Tode führen mußten.

Der alte Raummeister sah Schatten über sich, und er wußte nicht, ob dies Sandschleier waren, die im Griff des Windes über die Wanne hinwegtrieben, oder die Schatten der Seele, die den nahenden Tod und den Übergang in das Große Dunkel ankündigten.

Der Gedanke an den Tod erfüllte ihn mit Trauer und auch mit Angst, denn Cwon war nicht bei ihm, sondern an Bord der JUURIG, und wer sollte jetzt seine letzten Worte hören und für die Nachwelt aufbewahren?

Ein letzter heftiger Ruck, und das Fahrzeug hielt an.

Diffuse Helligkeit schimmerte von irgendwoher durch den Nebel und die nächtliche Finsternis.

Lautlos im Sturmgeheul drehte sich der Teleskopgreifer und neigte sich nach unten. Behutsam nahmen die Stahlklauen den Raummeister in ihre Umarmung und hoben ihn hoch. Er war in seinem Panzer gefangen, und so mußte er warten, bis ihn der Greif arm in die richtige Position gedreht hatte, ehe er die Lichtquelle sehen konnte.

Vor ihm lag der Talkessel.

Sanft fielen die Hänge ab. Geometrische Linien überzogen den schrägen Felsboden und bildeten eine Art Spinnenetz, in dessen Zentrum sich die große Flachpyramide befand.

Das Licht ging von der Pyramide aus.

Ihr Baumaterial selbst schien von

innen her zu leuchten, und das Licht war von einem kalten blauen Glanz. In dem Blau pulsierte so weiß wie glühendes Metall der Rundturm - das Herzstück der Großen Sinne mit der Arratur, dem kosmischen Puls, der aus überlichtschnell projizierter Formenergie bestand. Carzel Boon stockte der Atem.

Träume ich? fragte er sich ungläubig. Oder ist dies eine durch Sauerstoffmangel induzierte Halluzination, Wunschbild meines Unterbewußtseins, das bei der Vorstellung verzweifelt, von den defekten Androiden an der Erfüllung der Mission gehindert zu werden? Die Großen Sinne waren aktiviert.

Das Licht, das Pyramide und Rundturm erstrahlen ließ, war kein gewöhnliches Licht, sondern eine optisch wahrnehmbare Reststrahlung des Arraturs.

Wir können senden, durchfuhr es Carzel Boon. Wir können den kosmischen Puls hinaus in unsere Milchstraße und sogar bis zur nahen Schwestergalaxie schicken und Seth-Apophis rufen.

Eine Reparatur der Großen Sinne ist nicht erforderlich.

Sie funktionieren und verfügen über genug Energie, um den Arratur in Betrieb zu nehmen.

Es war eine Ironie, daß der alte Raummeister sein Ziel greifbar vor Augen hatte und dennoch von ihm weiter entfernt war als Worn Sprinkloon zum Beispiel, den sie in der Orbitalstation von Vrugg zurückgelassen hatten.

Das Dach der Steuerkabine klappte auf, und mit insektenhafter Behendigkeit schwang sich der Multiberater auf den Rand der Wanne. Auf seinen drei unteren Gliedmaßenpaaren hockte er verkrümmt da und musterte Carzel Boon mit einem Bündel Sensorzapfen. Mehr als ein Dutzend dieser hochempfindlichen audiovisuellen Rezeptoren umgaben ringförmig seinen grauen Bernon-Schädel.

Der Multiberater zischelte.

„Ich bin Lozzok“, sagte er mit mädchenhaft feiner Stimme. „Der Vielarmige Lozzok. Ich bin der Mittler des Lichtes und der Hüter der Flamme. Die Flamme war erloschen, aber ich habe sie wieder zum Brennen gebracht.“

Boon sagte nichts.

Er war von der schlechten Luft so benommen, daß ihm erst nach einiger Zeit auffiel, wie gut er doch die Stimme des Vielarmigen Lozzok verstehen konnte.

Die Außenmikrofone... sie arbeiteten wieder!

Und auch die Filter, das ganze Lufterneuerungssystem ... Spürbar wurde die Atmosphäre wieder besser. Die Klimaanlage nahm ihre Arbeit auf und senkte die Temperatur. Boon spannte die Armmuskeln. Die Motorik des Exoskelettes reagierte nicht.

Lozzok zischelte.

„Ihr seid meine Gefangenen, Sool-docks“, erklärte er. „Eine Flucht ist unmöglich. Zeig es ihnen, Chays Ohnegnad! Zeig es unseren Gefangenen, daß sie so verdammt sind wie die Verdammten von Marrschen.“

Ein Schatten tauchte neben Lozzok auf.

Eine Cheercy, die mit ihren Stummelbeinen auf dem Rand der wattenförmigen Ladefläche balancierte und Boon den Kopf mit den roten, hervorquellenden Augen zudrehte.

Auf den Rücken der Frauberaterin war ein kombinierter Energiekollektor und - transmitter geschnallt; mit ihm wurde den Schutzmonturen die Energie abgesaugt und über die Transmitterantenne per Mikrowellen weitergesendet.

Boons letzte Hoffnung, daß irgendwann die Kapazität des Energiefressers nicht mehr ausreichen würde, um sämtliche Energie der Extrem-

welten-Monturen in sich aufzunehmen, zerschlug sich.

Er zweifelte keinen Moment daran, daß der Transmitter auf die Großen Sinne justiert war. Lozzok hatte recht; solange der Energiefresser arbeitete, waren sie dem Multiberater auf Gedeih und Verderb ausgeliefert.

Bernons und Cheercys schwärmtet jetzt um das Wannenfahrzeug. Ihr Geschrei spritzte wie Gischt an den Raupenketten des altersschwachen Vehikels hoch.

„Ihr werdet sterben, Sooldocks“, zischelte die Cheercy, die den Namen Chays Ohnegnad trug, durch den Lärm, den die defekten Berater verursachten. „Wir werden eure Seelen in den kosmischen Puls der Großen Sinne einfüttern und auf die Reise zu den Sternen schicken. Seth-Apophis wird euch hören und finden und durch euch von Marrschen und ihrem verlorenen Volk erfahren. Dann wird die große Mentorin nach Marrschen kommen und uns erlösen.“

„Erlösen!“ krächzte der Vielarmige Lozzok.

„Erlösen!“ schrien die tanzenden Mannberater.

Ihr Lärm schwoll noch an.

„Stürzt sie vom Turm!“ zischte Chays.

„Turm!“ echte Lozzok dumpf.

Boon schauderte. Die Szene am Rand des Talkessels erinnerte ihn an die spirituellen Feste der Theokraten, an die Erleuchtungszeremonien, bei denen die Teilnehmer durch den Genuss synthetischer Halluzinogene in unmittelbaren Körper-Geist-Kontakt mit Seth-Apophis traten. Hier wie dort schwang eine Spur Hysterie in der gläubigen Erregung mit.

„Ihr dürft keinem Sooldock etwas zuleide tun!“ brüllte Boon in dem Versuch, den biotronischen Wahn der Berater mit der Macht seiner

Stimme zu durchdringen. „Euer Programm verbietet euch“

„Das Programm“, unterbrach ihn Lozzok herrisch, „bin ich, Sooldock. Zehn Jahre habe ich auf Marrschen verbracht, und ich bin das geblieben, was ich auf Vrugg war, während sich meine Begleiter veränderten und zu Wandlern wurden.“

Chays Ohnegnad zwitscherte.

„Feine Wandler“, bestätigte sie.

Lozzok richtete sich auf und balancierte auf seinem kräftigen Sprungschwanz. Er breitete die Gliedmaßen aus, und sofort sank das Geschrei der um das Fahrzeug wimmelnden Berater zu einem Gemurmel herab.

„Seht mich an!“ rief Lozzok. »Schaut her! Ich bin der erste Berater, der Sooldocks töten kann. Bewußt, vorsätzlich, absichtlich.“

Carzel Boon begann zu zittern.

Jetzt verstand er, warum man diesen Typ Berater nicht weiter hergestellt und die Testmodelle nach Marrschen deportiert hatte.

Lozzok war ein Killer.

7. Minne

Das Leben eines künftigen Königs, dachte Dalishdar gereizt, steckt voller Gefahren.

Mit einem Satz sprang er zur Seite, und der erste der vom Rostfraß befallenen Bernons segelte mit einem „erstickten Krächzen hinunter in die Niederung. Asche stieg von der Böschung hinauf in den Himmel, der sich bei Einbruch der Nacht so schnell wie immer verfinstert hatte. Der zweite Mannberater machte: „Kchz, Kchz.“

Seine gespaltenen Sensorzapfen zuckten hin und her, als er seinen Schädel wie einen Rammböck senkte und sich auf Dalishdar losschnellte.

Im gleichen Moment hüpfte der dritte Bernon von der anderen Seite, heran.

Dalishdar spreizte die Sensorzapfen und wartete bis zum letzten Sekundenbruchteil. Kurz bevor es zu der Kollision kommen konnte, duckte er sich und stemmte sich mit seinem Sprungschwanz ab.

Die Katapultbewegung trug ihn fast zehn Meter weit.

Hinter ihm prallten die beiden rostfraßbefallenen Einzelgänger mit einem dumpfen Knirschen aufeinander.

Dalishdar verschwendete keine Zeit damit, sich zu seinen Kontrahenten umzudrehen, sondern hüpfte weiter und umrundete in einem großen Bogen die verseuchte Niederung.

Die Dunkelheit verstärkte sich.

Die kurze, nur vierzehn Stunden dauernde Rotationszeit Marrschens sowie das Fehlen ausgedehnter Wasserflächen, die als Temperaturspeicher und Reglermechanismus dienen konnten, führte rasch zu einer erheblichen Abkühlung der Atmosphäre.

Wind kam auf.

Dämmerungswind, der dem Nachtsturm vorausging.

Sandwolken trieben wie Nebel über das kahle Hügelland. Der Staub in der Luft vermischt sich mit gefrierendem Wasserdampf. Sandschnee fiel für wenige Minuten in großen, grauen Flocken und wurde von den Böen durcheinandergewirbelt.

Dalishdar stemmte sich gegen die heftigen Windstöße und sprang weiter nach Norden, dorthin, wo der Robottransporter die neuen Verbannten abgesetzt hatte.

Noch war es hell genug, um die Landschaft zumindest umrißhaft erkennen zu können, und die audiovisuellen Sensoren eines Bernons waren empfindlich, aber trotzdem entdeckte Dalishdar die Neuankömmlinge erst spät. Die Staubwolken schufen überall wirbelnde Phantome, und Dalishdar hatte die Medusenhäupter des Wandlers zunächst für Trugbilder gehalten.

Ein kräftiger Sprung von einem Hügelkamm zum anderen, und Dalishdar war mitten unter den Neudeportierten. Aber die Neuankömmlinge waren keine Bernons oder Cheercys, sondern etwas ganz anderes. Ein wenig erinnerten sie an die Sool-docks, aber sie waren viel kleiner und besaßen nur winzige Köpfe. Und sie trugen Schutzanzüge von der Art, wie Dalishdar sie einst bei einem Raummeister gesehen hatte.

Kreuz und quer lagen die sechs Fremden auf dem Hügel verteilt. Einer war in eine Erdspalte gerutscht, und ein anderer schoß mit einer Energiewaffe auf die Phantome aus, Sandschwaden, aber dann stellte Dalishdar fest, daß es keine Sandschwaden, sondern die Medusenköpfe eines Wandlers waren.

Und er selbst balancierte mit der Spitze seines Sprungschwanzes auf dem mächtigen Rücken des mutierten Multiberaters, der wie alle seiner Art vor zehn Jahren nach Marrschens gekommen und ein Opfer der Radioaktivität und der schleichenden chemischen Gifte geworden war. Harte Strahlung und bestimmte chemische Kampfstoffe töteten normale Berater, doch Multiberater besaßen einen anpassungsfähigen Androidenleib. Sie veränderten sich, wuchsen und verschlangen andere Berater, bis vielköpfige Riesenwürmer wie dieser entstanden.

Dalishdar kreischte entsetzt, als er begriff, und instinktiv schnellte er sich ab, sprang durch die Luft, um von diesem Ort zu fliehen, wo es keine Rettung gab.

Doch der Wandler war zu groß, zu schnell. Einer der Tentakel mit dem Kopf eines Bernons traf Dalishdar mitten im Sprung. Er überschlug sich mehrmals, kollidierte mit einem weiteren Tentakelschädel und rutschte über den Wandlerrücken.

Zentimeter vor einer Cheercy kam er zum Halt.

Fasziniert starrte Dalishdar die Frauberaterin an.

Der Wandler, die Fremden, die tödliche Gefahr, in der er schwebte... all das war in diesem Moment vergessen.

Zweifellos hatte ihm hier das Schicksal eine Prinzessin zugespielt.

Gewiß, seine Kenntnisse, was Prinzessinnen anbetrifft, waren nur gering. Die Video-Dramen, die er in seiner Eigenschaft als Berater des Dramatikers Kzokk gesehen hatte, maßen dem königlichen Helden stets mehr Bedeutung bei als den adeligen Damen. Aber in einem schienen sie sich alle einig zu sein: Hauptaufgabe einer Prinzessin war es, sich in die grausigsten Gefahren zu begeben, um sich dann vom Helden retten und anschließend zwecks Eiablage befruchten zu lassen.

Zwar mußte Dalishdar wegen seiner konstruktiv bedingten Mängel auf das Befruchten verzichten, doch diese Cheercy würde sich gewiß auch mit einer einfachen Rettung zufriedengeben.

„Gestatten, meine Liebe“, sagte Dalishdar genau wie jener König Grazzer in dem legendären Video-Drama Das Blutschwert, „aber ich befürchte, du bist in Not.“

Die Frauberaterin starrte ihn mit ihren großen roten Augen an.

„Marrschen“, sagte sie, „ein verdammter durchgedrehter Bernon. Womit hat Sternchen das verdient?“

Dalishdar war entzückt.

Sternchen erschien ihm ein passender Name für seine zukünftige Königin, die ihm die Zeit vertreiben konnte, wenn er der Huldigungen seiner zukünftigen Untertanen überdrüssig wurde. Allerdings irritierte ihn ihre Ausdrucksweise.

Ihr Schrei ließ ihn aufschrecken.

Gleichzeitig registrierte er mit seinen Sensorzapfen, wie etwas Großes auf ihn niedersauste, und er hüpfte zur Seite. Dröhnend prallte der Bernonkopf eines Tentakels mit dem Synthometall des Wurmrückens zusammen.

Dalishdar katapultierte sich in die Höhe.

Er stieg empor, ließ die Tentakel hinter sich und stieg weiter. Seine biotronischen Muskeln waren für eine höhere Schwerkraft als die auf Marrschen entworfen, und auf dem höchsten Punkt seiner Bahn konnte er den ganzen Wandler überblicken.

Der mutierte und durch krebsartiges Wachstum gewucherte Multiberater maß etwa zweihundert Meter in der Länge. Seine dickste Stelle war vierzig Meter breit. Er hatte sich zu einer Spirale zusammengerollt und sich von den Stürmen mit Sand und Asche bedecken lassen. Die Maskerade war inzwischen vollständig von ihm abgefallen. Der heftige Wind blies die letzten Dreckkrumen fort, und zusammen mit den Sandschleiern tanzten die Tentakel und schaukelten die Köpfe, die alles waren, was von den Opfern des Wandlers die grausige Metamorphose überstanden hatte.

Dalishdar fiel zurück.

Heftig peitschte sein Sprungschwanz hin und her. Cheercy-Schädel, in deren Augen Wahn glitzerte, klapperten mit den Mäulern, reckten sich ihm gierig entgegen. Die Schwanzbewegungen und eine willkommene Bö trieben Dalishdar ab. Das Vorderteil des Wandlers tauchte unter ihm auf, ein aufgequollener Klumpen Synthometall im Zentrum des spiralförmig verdrehten Wurmleibs.

Dalishdar stürzte direkt darauf zu.

Seine Schwanzspitze bohrte sich in den metallen schimmernden Klumpen aus synthetischem Material. Ein Prusten ertönte. Der gigantische Wurm bäumte sich auf und erschlaffte dann. Die Tentakel rollten

sich zusammen, das Krächzen, Kreischen und Zischeln der Beraterköpfe verstummte. Nur noch der Wind pfiff und heulte mit ungebrochener Kraft. Benommen richtete sich Dalishdar wieder auf und balancierte auf seinem Sprungschwanz. Ich habe es geschafft! dachte er ungläubig. Ich habe den Wandler besiegt! Ist das nicht Beweis genug, daß ich ein König bin?

Er hüpfte über den breiten Rücken des erstarrten Kolosse.

„Sternchen!“ schrie der Bernon. „Ich habe dich gerettet! Ich habe ...“

Einer der fremdartigen Neuankömmlinge trat ihm in den Weg. In den Händen hielt er einen kleinen Kasten. Aus dem Kästen drangen verständliche Worte.

„Ich bin Perry Rhodan“, sagte der Fremde. „Ich und meine Freunde sind dir zu Dank verpflichtet, Bernon. Ohne dein Eingreifen hätte uns der Wandler getötet.“

„Nicht der Rede wert, Knappe“, entgegnete Dalishdar hoheitsvoll. „Ich bin König Salishdar. Ihr alle seid herzlich willkommen, mir zu dienen. Doch zuvor muß ich meine Königin freien und ...“ Der Bernon zischelte unsicher. „Marrschen! Wie, bei Seth-Apophis, freit man eine Königin? Weißt du das, Perry Rhodan?“

Der Fremde stieß eine Folge abgehackter Laute aus. Er wirkte amüsiert, und Dalishdar fragte sich, was ihn wohl so erheitern mochte.

„Ich könnte dir einige Tips geben, König Dalishdar“, sagte Perry Rhodan. „Aber vielleicht sollten wir zuerst einen angenehmeren Ort aufsuchen. Auf dem Rücken eines Wurmes wird selbst die größte Liebesromanze zu einer Farce...“

8.Kuzzel-Gey

Am nächsten Morgen waren sie aufgebrochen und einen Tag und eine Nacht lang durch die Ödnis Marrschens marschiert. Trotz der relativ niedrigen Gravitation und der Energetika, die er unterwegs eingenommen hatte, fühlte sich Perry Rhodan bei Einbruch des nächsten Tages völlig erschöpft. Seinen Begleitern erging es nicht anders.

„Kuzzel-Gey!“ krächzte der Bernon, der keine Minute von der Seite Sternchens gewichen war und der Cheercy in den glühendsten Farben die Annehmlichkeiten eines Daseins als Königin ausgemalt hatte. „Dort ist Kuzzel-Gey!“

Die morgendlichen Staubwinde behinderten die Sicht, aber dann sah auch Rhodan durch den Nebel aus Flugsand und verdunstendem Rauhreif die Umrisse verwitterter Pyramiden. Ein Meer aus Stein und Stahl, das sich von Horizont zu Horizont erstreckte.

Gesil an seiner Seite strauchelte auf dem sandigen Boden, und Rhodan stützte sie und legte einen Arm um ihre Schulter.

„Ich bin müde“, murmelte Gesil.

„Wir alle sind müde“, sagte Rhodan. „Aber die Großen Sinne können nicht mehr weit sein.“

Die Großen Sinne... die alte Station der Sooldocks im nördlichen Polargebiet Marrschens, von der Dalishdar und Sternchen ihnen berichtet hatten.

Vermutlich waren die Großen Sinne tot und leer wie der Rest dieser vergifteten Welt - dennoch, sie waren die einzige Hoffnung, die ihnen blieb.

Soul Gronnich humpelte an Rhodans Seite; das Gesicht des Exosoziologen war bleich, und Schweißtropfen glitzerten auf seiner Stirn. Bei der Auseinandersetzung mit dem Wandler hatte er sich schmerzhafte Prellungen und Quetschungen zugezogen.

Ich halte es für zu riskant, die Ruinenstadt zu durchqueren", bemerkte er. „Von der Einsturzgefahr ganz abgesehen - das Schwarze Loch soll mich verschlingen, wenn in diesen Trümmern nicht ähnliche Ungeheuer wie dieser Wandler lauern."

Rhodan zuckte die Schultern.

„Wir würden Tage verlieren, wenn wir die alte Stadt umgehen", erwiederte er. „Nehmen wir das Risiko auf uns. Und solange wir uns immer in der Nähe der Straßen halten und den Gebäuden nicht zu nahe kommen, besteht auch keine Gefahr, von herabstürzenden Trümmern erschlagen zu werden."

Gronnich schnitt eine Grimasse.

„Ich hoffe, du hast recht."

„Das", seufzte Rhodan, „hoffe ich auch." Er sah wieder zu den Ruinen hinüber. Guduulfags Orangelicht schimmerte durch den Schleier der Staubwinde und tauchte die Pyramiden spitzen und die Dächer der Wohntürme in fahle Helligkeit. Unirdischer Glanz glättete die Kanten und verbarg die Wunden, die die Zeit der Stadt zugefügt hatte.

„Sternchen will nicht!" kreischte in diesem Moment die Cheercy und riß Rhodan aus seiner Selbstversunkenheit. „Wer Kuzzel-Gey betritt, ist für ewig verloren. Es gibt kein Zurück aus Kuzzel-Gey."

„Wenn du bei mir bist", entgegnete Dalishdar, „hast du nichts zu befürchten. Außerdem liegt hinter Kuzzel-Gey mein Königreich. Willst du Königin werden oder nicht?"

Sternchen pfiff. „Der Rostfraß soll dich holen, Dalishdar. Was willst du sein - ein König? Du bist defekt? das ist es. Du bist ein armer defekter Bernon, dem die Staubwinde die Schaltkreise verklebt haben. Sternchen geht nicht nach Kuzzel-Gey."

Dalishdar hüpfte erregt auf und ab.

„Wer sagt denn", versuchte er es einer anderen Taktik, „daß wir nach Kuzzel-Gey gehen? Die Großen Sinne sind unser Ziel. Und überhaupt, was ist Kuzzel-Gey? Ich habe noch nie davon gehört."

„So?" zischelte die Cheercy und deutete mit dem Kopf in Richtung Ruinenstadt. „Und was ist das?"

„Ein Steinhaufen", antwortete Dalishdar würdevoll

Rhodan seufzte erneut. Dann winkte er seinen Leuten zu und setzte sich wieder in Bewegung. Die streitlustigen Berater blieben hinter ihnen zurück. Erst nach einer Weile bemerkten Dalishdar und Sternchen, daß sie allein in der Wüste vor den Toren Kuzzel-Geys standen, und schimpfend eilten sie ihnen nach.

Perry Rhodan marschierte langsam weiter.

Seine Beinmuskulatur schmerzte, und in manchen Momenten wußte er nicht, ob er Gesil stützte oder ob es umgekehrt war. Soul Gronnich, der unter seinen Verletzungen mehr litt, als er es zugeben wollte, nahm endlich Sternchens Angebot an, sich auf ihren Rücken zu setzen und sich von ihr tragen zu lassen. Dalishdar blieb dicht bei der Cheercy. Das Schlußlicht bildeten Nissona Arvenich, Cirgizen Saan und Sarvel Markadir.

So erreichten sie die Peripherie der Stadt.

Aus der Nähe war der Zerfall unübersehbar.

Die Wüste hatte Kuzzel-Gey eingekreist. Ihre Wanderdünen brandeten gegen die Wände der rostbraunen Pyramiden, die wie vergessene Denkmäler am Rand Kuzzel-Geys aus dem Boden wuchsen. Der ewige Wind und die extremen Temperaturschwankungen hatten das Baumaterial zermürbt. Hochbahnträger waren zusammengebrochen; Stahlpfeiler und wuchtige Brocken der betonartigen Fahrbahndecke bildeten ein undurchdringliches Gewirr, einen monströsen Zaun zwischen den Gebäudekomplexen. Hier und dort

äugten die verrosteten Wracks von Boden- und Luftfahrzeugen aus den Trümmern hervor. Nur der Wind regte sich in der leeren Stadt.

Nur der Wind?

Überrascht blieb Perry Rhodan stehen, als sich hinter einer abgebrockelten Pyramidenspitze ein tropfenförmiger Schatten hervorschob.

Ein Gleiter!

Er ähnelte dem Luftbus, der sie auf Vrugg vom Raumhafen zum Regierungssitz von Jays transportiert hatte. Aber das verglaste Rund dieses Luftbusses war vom Staubwind stumpfgeschmiegelt und undurchsichtig. Rostflecken und Kunststoffsplitter schneiten zu Boden, während sich der Flugkörper ihnen ruckartig näherte.

Er war so alt wie Kuzzel-Gey, und es war ein Wunder, daß seine Maschinen noch funktionierten.

„Jemand muß den Gleiter repariert haben“, sagte Nissona Arvenich nüchtern. „Unter den hiesigen Umweltbedingungen kann er unmöglich die Jahrhunderte funktionsfähig überdauert haben.“

Rhodan nickte.

Die Überlebensspezialistin hatte recht. Er dachte an die Geschichten über Kuzzel-Gey und die Großen Sinne, die er von Sternchen und Dalishdar gehört hatte. Möglicherweise waren die Berater dafür verantwortlich, die unter der Herrschaft dieses mysteriösen Lozzok im Norden Marrschens hausten. Traf diese Vermutung zu, so bedeutete dies, daß Lozzok und seine Anhänger technisch weitaus geschickter waren, als man es von den normalen Bernons und Cheercys erwarten durfte.

Gesil an seiner Seite bewegte sich unbehaglich.

„Das Ding kommt direkt auf uns zu“, stellte sie fest.

Mit einem Seitenblick registrierte

Rhodan, daß Arvenich und Markadir ihre Kombinationsstrahler gezogen hatten.

„Nicht!“ sagte der Terraner gedämpft. „Wir warten ab.“

„Leichtsinn“, knurrte Sarvel Markadir, „hat schon manch guten Mann frühzeitig ins Grab gebracht.“

„So?“ machte Perry Rhodan. „Da ich schon länger lebe als alle anderen hier, wird man mir kaum nachsagen können, leichtsinnig zu sein.“

„Irgendwann ist immer das erste Mal“, erwiderte der Linguistiker störrisch.

Der Luftbus kletterte schwerfällig in die Höhe, überwand eine schiefe Antennenkonstruktion auf der Spitze der nächsten Pyramide und stürzte dann so schnell in die Tiefe, daß Rhodan schon befürchtete, er würde am Boden zerschellen.

Doch dann verringerte er seine Geschwindigkeit abrupt, schlingerte mit heiserem Motorengebrumm über die Sanddünen am Strand dahin und kam zwanzig Meter vor der kleinen Gruppe zum Halten.

Die Maschinen des Luftbusses waren jetzt so laut, daß Rhodan die Empfindlichkeit seiner Außenmikrofone vermindern mußte, um sich weiter über Funk mit seinen Gefährten zu verständigen.

„Mysteriös“, sagte Markadir.

Der Luftbus zitterte. Unvermittelt sackte er ab, und seine Bodenplatte berührte fast den Sand.

Der Maschinenlärm wurde leiser. Ein Knirschen erklang.

Fast widerwillig öffnete sich eine Luke im breiten Bug des tropfenförmigen Flugkörpers.

„Sieht aus wie ein Maul“, kommentierte Markadir.

„Mehr wie eine Einladung“, widersprach Arvenich.

Gronnich hüstelte. „Wie eine Einladung zum Totentanz, wenn ihr mich fragt.“

Der Morgenwind wehte Staub in

die Lukenöffnung. Ein Beben durchlief den Luftbus; für einen Moment erinnerte er Rhodan an ein ungeduldig wartendes Tier mit hungrig aufgerissenem Rachen.

„Das sind die Wächter“, zischelte Sternchen. „Die Wächter von Kuzzel-Gey.“

Dalishdar beugte sich zu ihr hinunter. „Unsinn, mein Schatz. Das ist nichts weiter als ein rostiger Luftbus, wie es sie zu Millionen auf Vrugg und den anderen Welten des Vier-Sonnen-Reiches gibt.“

„Das ist kein Unsinn, und ich bin auch nicht dein Schatz“, wies ihn Sternchen gereizt zurück.

„Auf Vrugg mag es sich dabei vielleicht um einen Luftbus handeln, hier ist er auf jeden Fall ein Wächter. Es gibt noch mehr davon. Sie kontrollieren die Stadt und verhindern, daß man sie wieder verläßt. Und sie bringen Lozzok seine Opfer.“

Perry Rhodan fuhr herum.

„Lozzok?“ echte er, und der Translator, der magnetisch an seiner Hüfte hing und durch einen Steckkontakt mit dem Kommunikationssystem seines SERUN-Anzugs verbunden war, übersetzte seine Worte in die Sprache der Sooldocks.

„Lozzok“, bestätigte Sternchen. „Er haust in den Großen Sinnen und soll wie die Wandler die Berater verschlingen, aber Lozzok ist kein Wandler. Das heißt, nicht direkt. Er ist nur ein schlauer, neuer Beratertyp, und er will über die Großen Sinne Seth-Apophis herbeirufen, damit sie die Verbannten von Marrschen erlöst. Dafür braucht er Opfer. Lozzok ist verrückt.“

Rhodan starre die Cheercy an.

„Über die Großen Sinne Seth-Apophis herbeirufen?“ wiederholte er.

Sternchen zischelte. „Natürlich. Jede Cheercy, und selbst jeder hohlköpfige Bernon auf Marrschen weiß, was man mit den Großen Sinnen anstellen kann. Die Sooldocks haben vor Jahrhunderten die Großen Sinne erbaut, um den kosmischen Puls in unserer Galaxis schlagen zu lassen. Überall, in jedem Sonnensystem und sogar in der SchwesterGalaxie, sollte man den kosmischen Puls hören.“

Die Sooldocks wollten sich mit anderen intelligenten Rassen verständigen, obwohl ich nicht weiß, was das für einen Sinn gehabt hätte, aber dann erschien Seth-Apophis, und der kosmische Puls wurde nicht eingesetzt.“

Rhodan atmete tief ein.

Ein interstellares Kommunikationssystem? War dieser kosmische Puls ein überlichtschneller Sender? Und funktionierte er noch?

„Warum erzählst du uns das erst jetzt, Sternchen?“ stieß er hervor. „Weißt du nicht, wie wichtig ...“

„Nein, das weiß ich nicht“, unterbrach die Frauberaterin. „Und bis jetzt hat mich auch keiner gefragt. Ihr alle wolltet zu den Großen Sinnen, also habe ich angenommen, daß ihr weißt, worum es sich dabei handelt.“ Sie krächzte und wackelte mit dem Kopf. „Woher soll ich ahnen, daß ihr überhaupt nicht weißt, was ihr wollt, wohin ihr wollt und wieso...“

Der rostige Luftbus schüttelte sich.

Mißtönend grollten seine Maschinen; sie klangen wie ein überdimensionales Sandstrahlgebläse.

Rhodans Blicke wanderten zu dem vibrierenden Metall- und Kunststofftropfen.

„He, he“, murmelte Sarvel Markadir unsicher, „ich befürchte, ich weiß, was du willst. Aber dieses Ding sieht wie eine Falle aus.“

„Es ist eine Falle“, schrie Sternchen über den Maschinenlärm hinweg.

„Und ein bequemer Weg zu den Großen Sinnen“, fügte Gesil hinzu.

Soul Gronnich sprang vom Schildkrötenrücken der Cheercy. „Bequem und gefährlich“, bemerkte er. „Vielleicht stürzt dieses Rostding auf dem Flug ab.“

„Wenn es uns schnell zu meinem Königreich bringt“, schaltete sich dann auch Dalishdar in die Diskussion ein, „ist dieser Luftbus weder ein Luftbus, noch eine Falle, sondern eine Sänfte. Eine königliche Sänfte.“

Markadir blinzelte dem Mannberater zu. „Was die Sänften angeht, kann ich dir einiges erzählen. Auf derartigen Sänften haben unsere blaublütigen Vorfahren Dinge gemacht, die...“ „Ruhe!“ schrie Rhodan.

Schockiertes Schweigen trat ein. Perry Rhodan lächelte. „Na also“, sagte er zufrieden. „Wenn wir hier noch lange herumstehen und debattieren, werden wir die Großen Sinne nie erreichen. Natürlich ist der Luftbus eine Falle, aber nach dem, was uns Sternchen gerade verraten hat, transportiert er uns nonstop zur alten Station der Sooldocks. Genau das, was wir wollen. Ich bitte also, einzusteigen.“

„... sagte die Spinne zur Fliege, als sie sie in ihr Netz einlud“, lästerte Markadir. „Ich protestiere.“

Rhodan schritt auf den Luftbus zu.

Als er ihn erreichte, traten die Spuren des Alters immer deutlicher hervor. Stellenweise war die Passagierkabine löchrig. Rost blätterte in großen, dünnen Fladen vom metallenen Unterteil ab. Im Innern waren von den Sitzbänken nur die eisernen Skelette übriggeblieben. Sand und verrottete Plastikfetzen bedeckten den Boden.

„Nicht sehr einladend“, sagte Gesil, die dicht hinter Rhodan stand.

„Was erwartest du von einer Falle?“ fragte Rhodan, als er sich in die Kabine schwang.

„Zumindest einen Hauch von Luxus“, antwortete Gesil und kletterte ebenfalls durch die Luke.

„Auch wenn der auf Täuschung beruht.“

Arvenich, Saan und Gronnich folgten. Als letzte kamen Markadir

und die beiden Berater. Markadir und Rhodan mußten die Cheercy in den Luftbus heben, da die Luke einen Meter über dem Boden lag und Sternchen sich standhaft weigerte, zu springen.

„Bernons springen“, erklärte sie zischelnd. „Sternchen will vom Rostfraß befallen werden, wenn sie sich wie ein Bernon benimmt.“ Dalishdar schien unbeeindruckt von ihren Worten. Manchmal beschlich Perry Rhodan das Gefühl, daß der Berater seine Umwelt sehr selektiv wahrnahm. Vermutlich hatten die Sooldocks ihn deshalb nach Marrschen verbannt.

Andererseits - Dalishdar wirkte harmlos. Rechtfertigte seine minimale geistige Störung wirklich die Deportation?

Ein Knirschen ließ ihn zusammenfahren. Die Luke schloß sich zögernd. Dann heulten die Maschinen auf. Mit heftigem Schaukeln und Schlingern schraubte sich der Luftbus in den grauen Himmel Marrschens.

Niemand sagte etwas. Der Maschinenlärm war jetzt so laut, daß er sich in körperlichem Unwohlsein bemerkbar machte.

Rhodan preßte die Scheibe seines Helms gegen das stumpfe Glas der Passagierkabine. Eine handbreite Stelle war noch verhältnismäßig transparent und gestattete ihm den Ausblick auf die Stadt.

Grau und schwarz wie der Wüstensand und die Flugasche breitete sich unter ihm Kuzzel-Gey aus. Der Luftbus hatte inzwischen eine Höhe von etwa hundert Metern erreicht; nicht hoch genug, um über alle Gebäude hinwegfliegen zu können.

Rechts glitt die schräge Fassade einer fensterlosen, spitz zulaufenden Doppelpyramide vorbei. Risse überzogen wie Narben ihre Wände.

„Dieses Schaukeln!“ zischelte Sternchen.

Rhodan drehte sich zu ihr herum,

machte es sich auf dem Boden bequem und fixierte die Cheercy mit seinen grauen Augen.

„Was weißt du über diesen Lozzok?“ fragte er.

„Lozzok?“ krächzte Sternchen. „Er ist vielarmig und defekt wie alle Bernons, aber er ist schlau. Die Berater des halben Nordens hat er um sich geschart - mit dem Versprechen der Erlösung.“

„Von Marrschen?“

„Von Marrschen“, bestätigte die Cheercy, „und von allem anderen Übel. Lozzok will Seth-Apophis mit den Großen Sinnen herbeirufen. Er ist schlau. Und vielarmig. Es heißt, daß er sich an die Datenspeicher des Computers der Großen Sinne angeschlossen hat. Lozzok weiß alles. Auch wenn er defekt ist.“

Rhodan nickte langsam.

Die sooldockschen Mann- und Frauberater waren offenbar so vollkommene Androiden, daß sie nicht auf ein begrenztes Programm angewiesen waren, sondern eigene Initiative entwickeln konnten. In dieser Hinsicht ähnelten sie mehr Lebewesen als Maschinen, auch wenn ihr Organismus aus synthetischen Metallen und semi-organischen Kunststoffen bestand. Deshalb setzten die Sooldocks ihre defekten oder ausrangierten Androiden auf Marrschen aus - die Zerstörung eines Beraters mußte für einen Sooldock gleichbedeutend mit der bewußten Tötung eines intelligenten Geschöpfes sein.

Der Terraner war irritiert.

Aber wie vertrug sich diese Abscheu vor dem Töten mit der Rolle der Sooldocks als eines von Seth-Apophis' Hilfsvölkern?

Im Konflikt der Superintelligenzen, dachte Perry Rhodan, versagen die alten Schemata von Gut und Böse. Die Grenzen sind 'fließend, Freund und Feind nicht auszumachen.

„Vielleicht“, fügte Sternchen mit ungewöhnlicher Feierlichkeit hinzu, „hat Lozzok Erfolg. Wenn ein Berater Erfolg haben kann, dann der Vielarmige Lozzok. Vielleicht meldet sich die große Mentorin Seth-Apophis wirklich auf den Ruf eines Bernons.“

Perry Rhodan betrachtete sie nachdenklich.

Die zentrale Rolle, die Seth-Apophis im Weltbild der Sooldocks spielte - was sich auch in der kritiklosen Anerkennung Schovkrodons als Sendbote dieser Entität verraten hatte - ließ auch die Berater nicht unberührt.

Selbst durch die Translatorübersetzung ihrer Worte schimmerte eine Spur jener fast religiös anmutenden Hoffnung durch, die auch die Bernons und Cheercys um jenen Lozzok beherrschten mußte.

Ließ sich durch die Großen Sinne tatsächlich Seth-Apophis herbeirufen?

Oder auch andere Dinge?

Die Galaktische Flotte beispielsweise, die beim Passieren des Frostrubins vom Konfetti-Effekt über die gesamte Galaxis M 82 verstreut worden war?

Der Terraner bewegte unwillig den Kopf.

Spekulationen. Erst mußten sie die Großen Sinne erreichen, ehe man sich Gedanken über die Verwendung der alten Sooldock-Station machen konnte. Von dem Problem, das dieser Lozzok und seine Anhänger darstellten, ganz zu schweigen.

Rhodan fragte sich, ob man sich nicht die Sehnsucht der verbannten Berater nach Erlösung zunutze machen konnte, aber da riß ihn Markadirs Schrei aus den Überlegungen.

Der Linguistiker stand am halbtransparenten Bug des Luftbusses und gestikulierte wild.

„Ein Raumschiff!“ schrie er wieder. „Unter uns!“

Rhodan sprang auf und eilte an Markadirs Seite. Tatsächlich. Die nördliche Stadtgrenze lag hinter ihnen, und auf der Ebene, umhüllt vom funkelnenden Halo eines Schutzschildes, stand ein fremdes Raumschiff.

Mit seiner stumpfen, dicken Nase und den Tragflächen zum Atmosphäreflug ähnelte es den Schiffen, die sie bei der Landung auf dem Raumhafen von Jays entdeckt hatten. Rhodan schätzte, daß es nicht mehr als sechs oder sieben Besatzungsmitgliedern Platz bot.

Bernons und Cheercys sprangen und liefen um das Schiff herum.

Ein weiterer Strom Berater wälzte sich aus dem weiter nördlich gelegenen Talkessel und verteilte sich über den hochgewölbten Rand.

In der Mitte des Talkessels erhob sich ein weiß und rötlich leuchtendes Bauwerk. Eine Flachpyramide, aus der wie ein Stachel ein mächtiger Rundturm ragte.

Perry Rhodan kniff die Augen zusammen.

Auf der plattformartigen Spitze des Rundturms hielten sich eine Anzahl dunkler Gestalten auf.

Bockend und schlingernd glitt der Luftbus auf den Talkessel und die Pyramide der Großen Sinne zu, und bald schälten sich Einzelheiten heraus.

Der Verdacht des Terraners bestätigte sich.

Bei sechs von den Gestalten auf dem Rundturm handelte es sich nicht um Berater, sondern um Sool-docks in schweren, gepanzerten Schutzzügen. Aber irgend etwas stimmte nicht. Wie erstarrt standen sie am Rand der Plattform, nur Zentimeter von dem hundert Meter tiefen Abgrund entfernt. Hinter ihnen tanzte ein großer Bernon, der allerdings im Gegensatz zu den normalen Modellen über acht Extremitätenpaare verfügte.

Lozzok!

Das mußte der Multiberater Lozzok sein!

In der Mitte der Plattform des Rundturms stand eine Cheercy. Ein Buckel verunstaltete ihren Rücken, oder war es ein technisches Gerät?

Rhodan blinzelte. Das grelle weiße Leuchten, das von dem Rundturm ausging und an der Basis mit dem Blutlicht der Pyramide verschmolz, verzerrte die Konturen.

Ein Ruck durchlief den Luftbus.

„Wir landen“, sagte Gesil. Ihre Stimme klang heiser.

Unter ihnen, im Talkessel, auf den Hängen, am Rand verteilt, wimmelte es von Bernons und Cheercys. Der Maschinenlärm übertönte ihre Schreie, aber Rhodan konnte sich vorstellen, was sie skandierten.

„Eine religiöse Zeremonie“, meldete sich Gronnich, der Exosoziologe, zu Wort. „Und dieser Derwisch auf dem Turm scheint der Priester zu sein.“

Rhodan befeuchtete seine Lippen. „Und die Sooldocks?“

Unbehaglich erwiderte Gronnich seinen Blick. „Opfer“, antwortete er. „Menschenopfer.“

Der Luftbus neigte sich leicht zur Seite, und die Terraner suchten nach Halt. In einigen Augenpaaren blitzte Furcht auf; Angst, daß der Luftbus doch noch abstürzen würde, aber dann fing sich der Flugkörper wieder und senkte sich langsam auf den Boden des Talkessels. Die Trauben der Mann- und Frauberater spritzten auseinander. Zu Hunderten hüpfen und rannten die Androiden auf den Landeplatz des Busses zu.

Offenbar, sagte sich Rhodan, hatte ihr unerwartetes Erscheinen die Zeremonie unterbrochen. Ein kurzer Zeitgewinn. Fieberhaft sann er über eine Möglichkeit nach, den Sooldocks zu Hilfe zu kommen. Er zweifelte keinen Moment daran, daß der Viel-

armige Lozzok plante, die Raumfahrer vom Turm in die Tiefe zu stürzen. Röchelnd verstummtten die altersschwachen Maschinen des Luftbusses. Knisternd und knackend entspannte sich die Gleiterzelle, und in die protestierenden Laute des spröden Materials schnitten die Schreie der Berater.

„Armes Sternchen“, zischelte die Cheercy. „Sie wollen Sternchen zerreißen.“ Dalishdar preßte seine Sensorzapfen gegen das stumpfgeschmierelte Kunstglas der Passagierkabine. „Das“, fragte er ungläubig, „sollen meine glücklichen Untertanen sein? Mir scheint, die Begeisterung über die Ankunft ihres Königs hat ihnen die Sinne verwirrt.“ Immer näher kamen die Androiden, eine kreischende, zischelnde Masse, die sich wie eine Sturmflut heranwälzte.

Kühl löste Nissona Arvenich ihren Kombinationsstrahler von der magnetischen Hüfthalterung und überprüfte die Waffe. Gronnich und Markadir folgten zögernd ihrem Beispiel. Rhodan sah gebannt zu, wie ein automatischer Mechanismus die halb verrostete Bugluke öffnete. Das Geschrei der defekten Berater wurde noch lauter.

Er runzelte die Stirn.

Was hatte Sternchen noch über Lozzok gesagt? Er wollte Seth-Apophis herbeirufen, damit die deportierten Berater erlöst wurden ... Ein anderes Bild tauchte in seinem Bewußtsein auf - Schovkrodon in der Ratshalle auf Vrugg, wie er sich triumphierend als Seth-Apophis' Bote ausgegeben und die Terraner zu Feinden erklärt hatte.

Rhodan war mit zwei raschen Schritten bei der Luke und schwang sich nach draußen.

Der Lärm der Berater mäßigte sich; bald waren nur noch eine

Handvoll kreischender Stimmen zu hören, dann verstummtten auch sie. Die hüpfende, rennende Menge kam zum Stillstand.

Der Terraner entspannte sich.

Sein fremdartiges Aussehen mußte die Androiden verwirren. Trotz des verhüllenden SERUN-Anzugs mußte den Beratern klar sein, daß er kein Sooldock war.

Behutsam griff er nach dem Translator an seinem Hüftgurt und steuerte den eingebauten Hochleistungslautsprecher voll aus. Der Lautsprecher konnte mit maximal fünfhundert Watt Sinus belastet werden.

Das mußte genügen.

Perry Rhodan räusperte sich und schaltete dann das Mikrofon ein.

Er hob beide Arme. Als er sprach, grollte seine Stimme wie die eines Gottes durch das Tal, wälzte sich die Hänge und die glatte Wand des Rundturms hinauf und wurde erst hoch am Himmel von den Staubwolken verschluckt.

„Bernons und Cheercys“, rief er, „Seth-Apophis hat euch erhört. Ich bin Perry Rhodan, der Sendbote der großen Mentorin, und ich spreche in ihrem Namen. Und ich sage euch: Nur der, der Erlösung gewährt, wird Erlösung finden. Laßt die Sooldocks frei, Berater. Im Namen von Seth-Apophis, ich befehle es euch.“

Fast bestürzt bemerkte Rhodan, wie seine pompös vorgetragenen, vom Instinkt diktierten Worte durch die bloße Lautstärke an Überzeugungskraft und Eindringlichkeit gewannen.

Er sah nach oben, zu dem Rundturm hinauf, über dessen Kante sich jetzt Lozzoks Bernonschädel schob. Durch die große Höhe war er nur ein Fleck gegen das Licht des Turmes, aber Lozzoks Ruf war deutlich zu verstehen.

„Lobt ihn und gehorcht ihm“,

schrie der Vielarmige Lozzok. „Er ist der Bote von Seth-Apophis!"

9. Epilog

„Lozzok ist tot. Noch am Morgen hat sich der Androide von dem Rundturm der Großen Sinne gestürzt, und so werden wir nie erfahren, wie es diesem genialen biotronischen Wesen gelungen ist, das seit Jahrhunderten unbenutzte kosmische Leuchtfeuer in Betrieb zu nehmen. Ich habe mich ausführlich mit Carzel Boon, einem der sooldockschen Raumfahrer, unterhalten. Seine Dankbarkeit über die Rettung in letzter Sekunde nahm noch zu, als ich ihm von meiner Begegnung mit Jacyzyr erzählte. Offenbar ist ihm auch Duurn Harbelon gut bekannt.

Noch ist vieles unklar und verwirrend. Die ersten Sondierungen über die Rolle Seth-Apophis' hätten das spontan gute Verhältnis zwischen uns und den Raummeistern fast zerstört. Boon ist - wie alle Sooldocks - felsenfest von Seth-Apophis' Lauterkeit überzeugt. Zweifel keimen gar nicht erst auf. Unsere Einwände stoßen auf völliges Unverständnis.

Ich habe meine Freunde gebeten, das Thema nicht weiter zu berühren. Statt dessen habe ich Boon von unseren Erfahrungen mit Schovkrodon und den Ereignissen auf Vrugg berichtet. Einiges deutet darauf hin, daß Boon schon zuvor dem ‚Boten' mißtraut hat.

Vielleicht aus dem Grund - oder aus Dankbarkeit? - ist er bereit, sich bei der Regierung des Vier-Sonnen-Reiches, den Betreuern, für uns einzusetzen. Boon will eine genaue Untersuchung Schovkrodons und die Freilassung der THUNDERWORD beantragen. (Wird Schovkrodon als Betrüger entlarvt, werden die Sooldocks mit

Sicherheit die Großen Sinne aktivieren; der kosmische Puls besteht aus überlichtschneller, modulierter Formenergie, die in ganz M 82 anmeßbar sein soll. Wir spielen bereits mit dem Gedanken, über die Großen Sinne die Galaktische Flotte herbeizurufen ... Wunschträume). Jetzt ist Nacht.

Mein Chronometer zeigt den 30. Oktober 426 NGZ an. Morgen früh starten wir mit Carzel Boons Raumschiff, der JUURIG, nach Vrugg.

Wir alle sind nervös.

Was erwartet uns in Jays? Was ist mit der THUNDERWORD geschehen? Und wie sehen Schovkrodons weitere Pläne aus?

Die Antwort auf diese Fragen, so hoffe ich, werden wir auf Vrugg, dem Zentralplaneten des Vier-Sonnen-Reiches, finden.

Es ist still im Talkessel der Großen Pyramide. Die Berater haben eine Ruheperiode eingelegt, um ihre Energiezellen zu schonen. Die Berater ... Ein weiteres Problem. Sie glauben, daß ich ihnen helfen werde, ich, der ich selbst Hilfe brauche ...

Oben auf dem Rundturm steht Dalishdar und betrachtet sein Königreich. Daß die anderen Berater nicht das geringste von einem König Dalishdar halten, kümmert ihn wenig. Aber vielleicht betrachtet Dalishdar gar nicht sein Königreich, sondern er sucht Sternchen. Die Cheercy hat ihm vor wenigen Stunden gedroht, die Sensorzapfen abzubeißen, wenn er nicht bald wieder zur Vernunft kommt, und ist seitdem verschwunden. Dalishdar ist völlig hingerissen vom Temperament seiner Liebsten, wie er mir mehrmals versichert hat.

Vermutlich ist er eines der glücklichsten Geschöpfe auf Marrschen. Oder wie Sternchen es formulierte: ‚Kein hohlköpfiger Beron wird Sternchen daran hindern, zu den Sternen zu fliegen. Wer etwas von

ihr will, wird ihr schon folgen müssen. Und ich befürchte, dieser Bernon ist so hohlköpfig, daß selbst das ihn nicht schrecken wird.'

„Dem ist nichts hinzuzufügen.“

- *Memotape Perry Rhodan Marrschen, zweiter Planet der Sonne Guduulfag, 30.10.426 NGZ*

Der Plan des Armadaschmieds Schovkrodon, Perry Rhodan für immer auszuschalten, ist nicht aufgegangen. Denn dank Jacyzyrs Eingreifen sind Perry Rhodan und seine fünf Begleiter so ausgerüstet, daß sie es eine Zeitlang auf Marrschen, der Höllenwelt, aushalten und ihr

Vorhaben, die Großen Sinne zu aktivieren, in Angriff nehmen können.

Mehr zu diesem Thema erzählt H. G. Ewers im nächsten Perry-Rhodan-Band. Der Roman trägt den Titel:

DIE TOTEN UND DER WÄCHTER

ENDE