

# *Perry Rhodan*

der Erbe des Universums

**Nr. 1659**

## *Falsches Spiel auf Makkom*

von H. G. Francis

Zu Beginn des Jahres 1206 NGZ, das dem Jahr 4793 alter Zeitrechnung entspricht, hat die BASIS den Rand der Großen Leere erreicht, rund 225 Millionen Lichtjahre von der Erde entfernt, in Richtung des Galaxienhaufens Coma Berenices gelegen. Die Reise, die dreieinhalb Jahre dauerte, gilt als bedeutendste gemeinsame Expedition in der bekannten Geschichte der Galaxis Milchstraße; von Ihr erhoffen sich die Galaktiker wichtige Erkenntnisse über wesentliche Fragen des Universums.

An der Großen Leere, jenem über 100 Millionen Lichtjahre durchmessenden Leerraum zwischen den Galaxienhaufen, der gigantischen Großen Mauer vorgelagert, wartet das angeblich »Größte Kosmische Rätsel« auf die Galaktiker, wobei natürlich keiner ahnen kann, was sich wirklich hinter dieser Bezeichnung verbirgt.

Mittlerweile ist eine unglaubliche Verbindung zwischen der Großen Leere und der näheren Umgebung der Milchstraße entstanden: Eine ertrusische Kampfgruppe, die auf dem Sampler-Planeten Noman verschwunden ist, kommt auf dem Planeten Mystery heraus und beginnt mit mysteriösen Aktivitäten in der Lokalen Gruppe. Ronald Tekener mischt sich ein und entdeckt ein FALSCHES SPIEL AUF MAKKOM...

Die Hauptpersonen des Romans:

Ronald Tekener - Der ehemalige USO-Spezialist in geheimem Einsatz.

Trynt - Ein Hauri wagt ein gefährliches Spiel.

Karlanczer - Ein Anführer der Galactic Guardians.

Lyndara - Die Ertruserin taucht wieder auf.

Homer G. Adams - Chef der Kosmischen Hanse.

1.

Garra-Noe S'ley ließ seine Pranke krachend auf den Tisch fallen. Die ausgefahrenen Krallen bohrten sich in die Tischplatte.

»Rakkaz!« rief er, was bei dem Ark-Az-Ar-Spiel soviel bedeutete wie »Aus!« oder

»Schachmatt!«

In dem von Lashat-Narben zerfressenen Gesicht Ronald Tekeners bewegte sich kein Muskel.

Der Smiler

blickte den Karaponiden kühl und distanziert an. Er verstand sich ausgezeichnet mit dem oft polternden, schlitzohrigen Kommandanten der LEPSO, und hin und wieder spielte er mit ihm das Spiel.

Er hob seine Hand über das Spielbrett und bewegte eine der aus einem Halbedelstein bestehenden Figuren.

»Rott!«

Garra-Noe S'ley zog seine Pranke langsam über den Tisch. Die Spitzen seiner Krallen erzeugten ein unangenehm schrilles Geräusch, doch auch jetzt war dem Galaktischen Spieler nicht anzusehen, was er dabei empfand.

»Du glaubst, daß du deinen Kopf noch einmal aus der Schlinge ziehen konntest?« Der Kommandant schnurrte leise und spöttisch. »Wie kann man nur! Du hast den falschen Steinen vertraut - den vermeintlich sicheren.«

Er bewegte eine der anderen Figuren, die nach einem komplizierten Muster und auch nur bei bestimmten Stellungen der anderen Steine über das Brett springen durfte.

»Rakkaz!« wiederholte er.

Ronald Tekener lehnte sich in seinem Sessel zurück, und nun stahl sich ein kleines Lächeln über seine Lippen.

»Es ist kaum zu glauben«, sagte er. »Du hast gewonnen.«

»Das erste Mal seit unserem Start«, betonte Garra-Noe S'ley nicht ohne Stolz.

Sie waren Anfang Oktober des Jahres 1206 NGZ mit dem 300 - Meter - Trimaran LEPSO aufgebrochen und in die zur Lokalen Gruppe gehörende Galaxis NGC 6822 geflogen. NGC 6822 war vom Typ her eine irreguläre Galaxis mit einem bescheidenen Durchmesser von nur 7500 Lichtjahren, sie war etwa 1,6 Millionen Lichtjahre von der Milchstraße entfernt.

Wegen ihrer Verbrechen im Zusammenhang mit den Aktivitäten der irregeleiteten linguidischen Friedensstifter waren vor dreißig Jahren viele Überschwere in diese Sternenballung verbannt worden.

Die Medien hatten ausführliche Berichte über die Coma-Expedition in alle Teile der Galaxis verbreitet, so daß auch Tek über deren Reise unterrichtet war. Doch der Mann mit den Lashat-Narben neidete Mike Rhodan und den anderen Gefährten die Möglichkeit zu exotischen Abenteuern nicht. Auch er hatte sich über Langeweile nicht zu beklagen, denn er hatte in der Lokalen Gruppe ein Betätigungsfeld gefunden, das ganz nach seinem Geschmack war. Seit drei Jahren

machte er Jagd auf Gruppen organisierter Verbrecher, die in den letzten Jahrzehnten auf beängstigende Weise an Macht und Einfluß gewonnen hatten. Dabei handelte er weitgehend auf eigene Faust, genoß aber die finanzielle und politische Unterstützung Terras.

Die mafiaähnliche Verbrecherorganisation, gegen die er vor allem den Kampf aufgenommen hatte, nannte sich Galactic Guardians. Ihr war es gelungen, ihr Netz über alle Galaxien der Lokalen Gruppe und auf manchen anderen Planeten auszubreiten. Ronald Tekener wußte, daß ihr Einfluß auf vielen Planeten bis in die höchsten Regierungsstellen reichte.

Die GaGuas, wie die Abkürzung der Organisation lautete, verübten alle klassischen und modernen Verbrechen und waren auf vielen Planeten so einflußreich, daß keine einzige der Regierungsfunktionen ohne ihre Zustimmung - und finanzielle Beteiligung - aufrechterhalten werden konnte.

Die illegalen Guardians durften nicht mit offiziell zugelassenen und ehrbaren Guardian Angels verwechselt werden. Doch auch bei diesen mußten mittlerweile einige Einschränkungen gemacht werden. Der Smiler hatte Informationen erhalten, aus denen hervorging, daß sich die Grenzen zwischen den illegalen GaGuas und den Guardian Angels zu verwischen begannen.

Die LEPSO war auf dem Flug nach Neu-Paricz, dem sechsten der insgesamt 13 Planeten der Sonne Geyczack im Zentrum von NGC 6822, allerdings hatte Tekener nicht vor, den Planeten direkt anzufliegen.

Er verfolgte eine heiße Spur, und er wußte, daß er nicht als Ronald Tekener auf Neu-Paricz auftreten durfte. Einen solchen Auftritt hätte er kaum überlebt, denn der Planet Neu-Paricz war nicht nur die wichtigste Welt, auf

der die aus der Milchstraße ausgesiedelten Pariczaner Fuß gefaßt hatten, sondern galt auch als Hochburg der Paylaczer Guardians, die sich Pay-Guas nannten. Nach den Tek vorliegenden Informationen bildete dieser Planet sogar das Hauptquartier der Verbrecherorganisation.

»Wenn du dich dort unmaskiert blicken läßt«, hatte der Syntron der LEPSO diagnostiziert, »dann hast du eine Lebenserwartung von nicht mehr als 38 Sekunden.«

Das war nicht weiter verwunderlich. Das von Lashat-Narben gezeichnete Gesicht des

unsterblichen Galaktischen Spielers war auf vielen Planeten der Lokalen Gruppe so bekannt wie das Einmaleins, und vor allem jenen, die auf der anderen Seite des Gesetzes standen, war bekannt, womit Tek sich befaßte. Seine Taten als USO-Spezialist waren mittlerweile Legende, und auf manchen Planeten gab es sogar TV-Serien über ihn als USO-Spezialist. Ronald Tekener überprüfte die Lage am Spielbrett noch einmal und stellte fest, daß es wirklich kein Entkommen mehr aus der Falle gab. Er hatte verloren.

»Was ist los mit dir?« fragte Garra-Noe S'ley. »Du hast zwei Fehler gemacht, die dir nicht hätten unterlaufen dürfen. Bist du nicht in Form?«

Ronald Tekener erhob sich, um sich die Beine zu vertreten.

»Gegen einen so raffinierten Hund wie dich darf man sich eben keine Patzer erlauben«, erwiderte er.

Garra-Noe S'ley streckte ihm die drohend ausgefahrenen Krallen entgegen.

»Reiß dich zusammen!« fauchte er. »Wenn du mich noch einmal einen Hund nennst, ziehe ich dir die Krallen durch das Gesicht, daß du dich für einen umgepflügten Acker hältst.«

»Verzeih mir, Kater«, spöttelte Tek. »Es ist mir so rausgerutscht.«

»Wiederum ein Patzer, der nicht sein dürfte.« Der Kommandant erhob sich ebenfalls. In lässiger Haltung lehnte er sich gegen den Tisch. »Das ist ein böses Omen, Tek.«

»Unsinn«, wiegelte der Terraner ab.

»Deine Maske muß perfekt sein«, beharrte der Karaponide. »Und damit meine ich nicht das Äußere, sondern vor allem deine psychische Situation. Oder um es mal salopp zu sagen: Du mußt ausgeschlafen sein, mein Junge!«

Damit hatte der Kommandant der LEPSO fraglos recht. Nicht die geringste Schwäche durfte Tek sich leisten, wenn er sich auf dem Planeten Neu-Paricz bewegte, denn nirgendwo waren die PayGuas aufmerksamer und mißtrauischer als in ihrem Hauptquartier. Wenn er dort agieren wollte, mußte er überzeugend auftreten, damit er gar nicht erst in den Verdacht geriet, maskiert zu sein. Auf einem Planeten der Pariczaner war dies zweifellos ein überaus schwieriges Unterfangen.

»Du brauchst dir um mich keine Sorgen zu machen.« Tek lächelte. »Auch ein Mann wie ich kann mal ein Spiel verlieren. Die Spiele wären ohne Reiz für mich, wenn von vornherein klar wäre, daß ich gewinne.«

»Es ist die Art, wie du verloren hast«, blieb der Kommandant bei seiner Meinung.

»Auf Neu-Paricz werde ich gewinnen.«

»Ich habe meine Zweifel daran.«

»Ich würde gar nicht erst dorthin gehen, wenn ich Zweifel hätte.«

»Du wagst ein Spiel mit hohem Risiko.«

»Das Leben ist ein Spiel mit unendlich vielen Varianten«, erwiderte der Smiler. »Manche spielen mit einem unkalkulierbaren Risiko in der Hoffnung, das Schicksal werde es schon gut mit ihnen meinen, manche meiden jedes Risiko und merken dabei nicht einmal, wie sie an Langeweile sterben. Dazwischen gibt es viele andere Möglichkeiten, seinem Leben die nötige Würze zu geben.«

Garra-Noe S'ley setzte sich wieder. Ungewohnt ernst blickte er den Freund an.

»Wenn wir am Brett spielen, ist eine Niederlage nicht weiter tragisch«, stellte er fest. »Wenn du aber nach Neu-Paricz gehst, dann geht es um ein Spiel um Leben und Tod, und wenn du da verlierst, läßt sich nichts mehr korrigieren. Dann gibt es kein weiteres Spiel mehr, bei dem du deine Niederlage wettmachen kannst.«

»Ich verstehe deine Sorge«, entgegnete der Terraner, »doch sie ist unbegründet. Ich will den obersten Boß der PayGuas, und ich werde nicht nur herausfinden, wer es ist, sondern ich werde ihn auch erledigen. Danach werde ich heil und gesund zurückkehren. Du kannst dich

darauf verlassen. Und jetzt muß ich schlafen. In zwei Stunden beginnt die kosmetische Veränderung, danach werde ich kaum noch zur Ruhe kommen.«

Tekener verließ den Raum.

»Nur noch eine Frage!« rief Garra-Noe S'ley.

In der Tür drehte sich der Galaktische Spieler um.

»Ist noch nicht alles gesagt?«

»Die PayGuas sind rauhe Burschen. Was machst du, wenn einer dieser Überschweren dich in einen Kampf verwickeln will?«

»Ich schlage zurück!«

Plötzlich lag jenes eigenartige Lächeln auf den vernarbten Lippen, das Tek den Beinamen der Smiler eingetragen hatte und schon oft dafür gesorgt hatte, daß seinen Feinden und Gegnern ein Schauer der Furcht über den Rücken gelaufen war.

Garra-Noe S'ley fürchtete sich nicht

vor dem Terraner, aber das Lächeln machte ihm deutlich, daß er noch tagelang reden konnte, ohne Tek von seinem Plan abbringen zu können.

»Ein Spiel mit dem Feuer«, konstatierte er.

»Immerhin ein Spiel«, erwiderte der Galaktische Spieler. »Und so was liebe ich nun mal.«

Der Karaponide blickte auf das Ark-Arz-Ar-Brett, auf dem die Steine unverändert die Niederlage Tekeners anzeigten.

\*

Parf lächelte voller Stolz.

Klatschend schlugen die kleinen Fäuste auf die ebenso kleinen Hände, und mit jedem Treffer stieg die Punktezahl an.

Die versammelten Eltern jubelten. Sie hatten lange keinen so schönen Kampf gesehen wie diesen. Immerhin war Parfjun erst sieben Jahre alt, und niemand erinnerte sich daran, daß jemand in so jungen Jahren schon so hervorragend gekämpft hatte.

Etwa zweihundert Eltern verfolgten das Spiel der Kräfte und Reflexe. Sie standen auf den Stufen des arenaartigen Kampfplatzes im Herzen der Stadt Pontazsan, der Hauptstadt von Neu-Paricz. Sie alle hatten ihre Kinder in den Wettstreit geschickt, doch nur Parfjun und Konstjun waren übriggeblieben. Sie kämpften um den ersten Platz.

Sie standen sich in der Mitte der kreisrunden Arena gegenüber. Beide waren bis auf eine kleine Badehose unbekleidet, so daß man das Spiel ihrer Muskeln verfolgen konnte.

Der Kampf hatte einfache Regeln, erforderte jedoch höchste Konzentration. Der Angreifer hatte die Aufgabe, mit blitzschnellen Faustschlägen die Deckung seines Gegenübers zu durchbrechen.

Der Verteidiger mußte die heranfliegenden Fäuste mit seinen offenen Händen auffangen. Gelang es ihm, erzielte er einen Punkt, gelang es ihm nicht, ging der Punkt an den Angreifer, der aber mit seinen Fäusten den Körper seines Gegners nicht berühren durfte.

Parfjun führte eindeutig, obwohl sein Gegenüber ein Jahr älter war und den Kampf eigentlich für sich hätte entscheiden müssen. Er verfügte jedoch über ein so gutes Auge und über so hervorragende Reflexe, daß er alle Erwartungen weit übertraf.

Der Zufallsgenerator gab ein Signal, und die Rollen wechselten. Plötzlich war Parfjun der Verteidiger, und da er blitzschnell umschaltete, ohne einen weiteren Schlag auszuteilen, gingen fünf Punkte an ihn. Konstjun reagierte schlecht. Er gab seine Verteidigerrolle zu spät auf und kassierte dafür fünf Minuspunkte.

Das war die Entscheidung. Als Parfjun noch drei weitere Punkte gewonnen hatte, war der Kampf zu Ende, und Parf sprang jubelnd in die Höhe.

Der Beifall schlug über den Kindern zusammen, die sich erschöpft trennten. Ihre Arme fielen

kraftlos an ihren Seiten herab. Sie hatten alles gegeben, was in ihnen steckte.

»Großartig«, jubelte Parf, während er seinen einzigen Sohn umarmte. »Ich bin stolz auf dich.« Parfjun lächelte mühsam. Er schaffte es kaum, die Arme zu heben und den Zuschauern auf diese Weise für ihren Beifall zu danken.

»Du wirst eines Tages Champion von Neu-Paricz sein«, lachte sein Vater, ein hochgewachsener, schwergewichtiger Mann. »Ach, was sage ich, du wirst der Beste in der ganzen Galaxis sein, und niemand wird in der Lage sein, dir deinen Rang streitig zu machen.« Er ließ sich in die Hocke sinken, um mit seinem Sohn auf gleicher Augenhöhe zu sein.

»Abgesehen natürlich von den intellektuellen Leistungen, zu denen du fähig bist, mein Kleiner.«

»Ich muß mal«, sagte Parfjun.

»Dann verschwinde.« Parf lachte laut und gab seinem Sohn einen Klaps aufs Hinterteil.

»Aber vergiß nicht -gleich ist Siegerehrung, und dann mußt du wieder hiersein.«

»Es dauert nur eine Minute«, versprach Parfjun. Er eilte durch die jubelnde und Beifall klatschende Menge davon, während Parf sich gönnerhaft an Konstjun, den Verlierer der Partie, wandte.

Parfana kam zu ihrem Mann und tippte ihn an. Er zog sie an sich und strich ihr flüchtig mit den Lippen über die gerötete Wange. Zu weiteren Zuneigungsbeweisen war er in der Öffentlichkeit nicht bereit.

»Ein großartiger Tag«, flüsterte er ihr zu. »Zehn Minuten vor dem Kampf habe ich das Geschäft meines Lebens abgeschlossen. Eine ganze Kuppelstadt habe ich verkauft, und das zu einem Preis, der sich sehen lassen kann. Damit sind wir nicht nur unsere Schulden los, wir sind auch gleich saniert.«

»Und die PayGuas?« fragte sie ebenso leise.

»Erwähne sie nicht«, erwiderte er hastig. »Das ist gefährlich. Sie bekommt ihren Anteil, wie immer. Man kann auf Neu-Paricz nun mal keine Geschäfte ohne sie machen. Für uns bleibt mehr als genug übrig. Kümmere dich nicht drum. Freu dich lieber über den Sieg unseres Sohnes.«

Parf strich sich mit der Hand über den Hinterkopf, wo er sein Haar zu einem- Knoten zusammengebunden und mit einem kaum sichtbaren Netz umspannt hatte. Das Netz war mit funkelnden Edelsteinen besetzt.

Minuten später verflog seine gute Laune: Ihm fiel auf, daß sein Sohn noch immer nicht aus den Sanitärräumen zurück war. Beunruhigt schickte er seine Frau auf die Suche. Sie kehrte schon Sekunden später mit allen Anzeichen des Entsetzens zurück. Da sie sich nicht durch\* die Menge der Zuschauer drängen konnte, winkte sie ihm aufgeregt zu.

Parf kämpfte sich zur Wettkampfleitung durch, wobei er von einer Reihe von befreundeten Eltern Glückwünsche entgegennehmen mußte.

»Einen Moment noch!« rief er dem obersten Kampfrichter zu. »Mein Sohn kommt gleich.« Dann endlich war er bei seiner Frau.

»Was ist los?« fragte er hastig.

Sie ergriff schweigend seine Hand und zog ihn mit sich. Parf eilte zu den Sanitärräumen, und dann sah er seinen Sohn. Der siebenjährige Junge saß weinend auf einer Bank. Er wurde bereits von einem zweibeinigen Medosyn versorgt. Zu seinen Füßen schimmerte eine große Blutlache.

»Was ist passiert?« stammelte Parf. Er war so entsetzt, daß er Mühe hatte, die Worte zu formulieren.

»Das waren deine Freunde, diese PayGuas«, tobte seine Frau. Hysterisch umklammerte sie ihren Sohn, obwohl sie den behandelnden Roboter dabei behindert. »Sie haben ihm die Sehnen aller Finger der rechten Hand durchgeschnitten!«

Nach dieser Eröffnung fühlte Parf eine derartige Schwäche in den Beinen, daß er sich setzen mußte.

»Warum?« fragte er. »Warum haben sie das getan? Ich habe immer alle Prozente an sie gezahlt, die sie von mir verlangt haben. Niemals bin ich auch nur eine einzige Stunde mit einer Zahlung in Verzug gewesen.«

Er war verzweifelt und so durcheinander, daß er keinen klaren Gedanken fassen konnte.

»Die Verletzung ist kein Problem«,

stellte der Medosyn fest. »Es sind zwar alle Sehnen durchschnitten worden, doch sie lassen sich leicht reparieren. Noch nicht einmal eine Narbe wird übrigbleiben.«

»Es gibt Narben an der Seele, die niemand sehen kann«, fuhr Parf den Roboter an.

»Das ist eine Bemerkung, deren Qualität ich allerdings bestätigen muß«, gab der Medosyn zurück. »Doch auch dafür gibt es bewährte Behandlungsmethoden.«

»Ich werde darüber nachdenken«, versprach Parf, der sich allmählich erholte.

Der Anschlag auf seinen Sohn war ein Schock, den er nur schwer überwand. Die Stadt Pontazsan befand sich ebenso fest in der Hand der Organisation der PayGuas wie der ganze Planet und wie alle Welten dieser kleinen Galaxis. Abgaben an die PayGuas zu zahlen war für ihn so selbstverständlich wie das tägliche Brot. Er hatte niemals Widerstand gegen die Organisation

geleistet, gehörte ihr jedoch nicht an. Er zahlte seit mehr als zwanzig Jahren

Schutzgelder und hatte dafür immer Ruhe vor den PayGuas gehabt.

Weshalb nun der Anschlag auf seinen Sohn, den Stolz seines Lebens? Er begriff es nicht.

Mit tränenfeuchten Augen sah der Überschwere zu, wie der Medosyn die Behandlung beendete und wie seine Frau dann seinen Sohn in die Arme nahm, um mit ihm zu verschwinden. Er blieb noch eine Weile auf der Bank vor den Sanitärräumen sitzen, und als er sich endlich erhob, um in die Halle zurückzukehren und der Wettkampfleitung zu sagen, daß Parfjun nicht zur Siegerehrung kommen würde, fand er die Halle leer vor.

Man hatte nicht auf ihn oder seinen Sohn gewartet. Man war gegangen, ohne ihnen etwas zu sagen.

Warum?

War Konstjun der Sohn eines Paylaczer Guardians?

Nein! Das war keine Erklärung. Er kannte den Vater Konst schon seit vielen Jahren, und er war überzeugt davon, daß er nicht zu den PayGuas gehörte.

Doch warum dann?

Er fühlte einen Schauer der Furcht über seinen Rücken laufen. Die Paylaczer Guardians verübten Terror gegen ihn und seine Familie. Die auf Neu-Paricz allgegenwärtige Macht der Organisation griff nach ihm. Sie war nicht gewillt, ihn in Ruhe leben zu lassen.

Er mußte in der Halle bleiben und warten. Das war das ungeschriebene Gesetz der PayGuas. Verstieß er dagegen, hatte er schon verloren.

Er versuchte, die Gedanken zu verdrängen und sich nicht auf Spekulationen einzulassen, doch das konnte er nicht.

Sie lassen dich warten, damit du nachdenkst und nach Gründen suchst, erkannte er. Das ist Teil des Terrors, den sie ausüben!

Mehr als eine Stunde verging, dann öffnete sich die Tür, und ein Bote kam herein. Parf erkannte ihn sofort, obwohl er ihn nie zuvor gesehen hatte.

Dieser Bote hatte ein rotes Feuermal auf der Stirn. Es sah aus wie ein Frosch. Er hätte es

leicht entfernen lassen können, doch das wollte er nicht, denn es war sein Markenzeichen. Kühl lächelnd kam der Bote auf ihn zu. Das war der Verbindungsmann zu den PayGuas, und Parf wußte, daß er nun erfahren würde, was hinter dem Anschlag auf seinen Sohn steckte. Er richtete sich ein wenig auf, und er spürte, daß sich seine Brustmuskulatur spannte, als erwarte er einen Dolchstoß von vorn.

»Beim Patriarchen«, grüßte der Bote. »Ich hoffe, es geht dir gut, Parf.«

»Beim Patriarchen«, erwiderte Parf. »Es geht mir glänzend. Es könnte nicht besser sein.«

Eine andere Antwort wäre grob unhöflich und somit höchst gefährlich gegenüber einem Mann gewesen, von dem man annehmen konnte, daß er mehr als fünfzig Morde auf dem Gewissen hatte.

»Wie geht es deinem Sohn?«

»Er hat es gut überstanden. Der Medosyn war rechtzeitig da, um seine Wunde zu versorgen.«

»Was ist passiert?« fragte der Bote.

Das weißt du genau, du Teufel! hätte Parf ihm am liebsten ins Gesicht geschrien. Doch er sagte nur: »Parfjun hat sich geschnitten.«

»Ich bin froh, daß es nichts Ernsthaftes ist«, behauptete der PayGua. Es war eine Bemerkung, die zynischer in den Ohren Parfs nicht hätte klingen können, doch der Bote tat, als meinte er es wirklich so. »Wie leicht hätte es sehr viel schlimmer werden können.«

»Unter welchen Umständen?« Parf fühlte sich erleichtert. Endlich war er bei der entscheidenden Frage angekommen, denn nun hoffte er zu erfahren, worum es eigentlich ging.

»Setzen wir uns!« schlug der Bote vor, und als beide auf einer Bank saßen fuhr er fort:

»Karlanczer hat eine Forderung an dich.«

»Ich habe alles bezahlt, was ich bezahlen mußte.«

»Diesmal nicht«, korrigierte der Gangster ihn. »Du hast eine Kuppelstadt verkauft und dabei einen hohen Ertrag erzielt.« »

»Von dem ihr wie üblich 15 Prozent bekommen werdet.«

»70 Prozent«, widersprach der Bote.

Parf erbleichte. Er hatte das Gefühl, daß ihm der Boden unter den Füßen weggezogen wurde.

»Das kann ich nicht«, stammelte er.

»Ich muß von dem vollen Gewinn Steuern zahlen, und die betragen 44 Prozent. Wenn dann 70 Prozent an Karlanczer gehen, mache ich einen Verlust, der mich ruiniert!«

Der Bote erhob sich. Freundlich lächelnd beugte er sich zu Parf hinab und tätschelte ihm die Wange.

»Ich habe mich doch ganz deutlich ausgedrückt«, sagte er. »Siebzig Prozent - oder war die Warnung noch nicht deutlich genug? Möchtest du, daß dein Sohn sich an anderer Stelle verletzt?«

Und dabei strich er ganz langsam mit dem Finger über den Hals. Danach verließ er die Halle. Parf blickte ihm voller Haß und in ohnmächtiger Wut nach.

Über zwanzig Jahre lang hatte Karlanczer, einer der Bosse der PayGuas, ihn zwar geschröpft wie alle anderen auch, aber er hatte ihn leben lassen. Jetzt hatte er offenbar beschlossen, ihn zu vernichten.

Die PayGuas waren erbarmungslos, und ein Menschenleben war ohne jede Bedeutung für sie.  
2.

»Der Raumhafen von Neu-Paricz liegt in der Nähe der Kuppelhauptstadt Pontazsan«, erläuterte Tsik Thalhat, ein kleiner schwächlicher Terraner mit langen dünnen Fingern, die geschmeidig wie Tentakel waren. »Dort finden Kontrollen statt, die besonders bei denen gründlich sind, die nicht wie echte Überschwere aussehen.«

Ronald Tekener saß in einem Sessel des kleinen Studios, das für Thalhat auf der LEPSO eingerichtet worden war. Er trug bereits einen hautengen Druckanzug, der seinen gesamten Körper und den größten Teil seines Kopfes umspannte und der ihn befähigen sollte, sich frei auf Neu-Paricz zu bewegen. Der Planet war eine wolkenverhangene Sturmwelt mit einem Äquatordurchmesser von 48.000 Kilometern und einer Schwerkraft von 2,7 Gravos. Das bedeutete, daß Tek sich auf Antigravs stützen mußte.

Auf Neu-Paricz lebten hauptsächlich Pariczaner und andere Überschwere, angepaßte Hauri aus Hangay, Ertruser und Epsaler sowie weitere Umweltangepaßte. Wegen der unwirtlichen Verhältnisse hatten sie sich fast ausnahmslos in Kuppelstädte zurückgezogen, während in der freien Natur überwiegend Roboter tätig waren. Die Maschinen betätigten sich vor allem in der Landwirtschaft.

»Es gibt zwar eine Regierung auf Neu-Paricz«, berichtete Tsik Thalhat weiter, während er eine lebende Biogen-Masse auf die Beine Tekeners anbrachte, um sie wuchtiger und kräftiger erscheinen zu lassen, »aber sie hat nur eine geringe Bedeutung. Tatsächlich herrscht Anarchie. Wenn es überhaupt eine Ordnung gibt, dann basiert sie auf einer gewissen Ganovenehre. Die PayGuas nennen diese Ordnung Ariel.«

»Ist mir klar«, erwiderte der Galaktische Spieler, der nichts dagegen hatte, daß der Kosmetiker ihm einige wichtige Dinge über Neu-Paricz noch einmal ins Gedächtnis rief. Er hatte sich auf diesen Einsatz sorgfältig vorbereitet, und er wußte sehr wohl, weshalb die Ordnung Ariel genannt wurde.

Irgendwann in den Wirren der Post-Monos-Ära war ein Mann namens Ariel Guardian auf die Idee gekommen, eine kommerzielle Vereinigung zu gründen, die allen Galaktikern gegen entsprechende Bezahlung Schutz gegen alle nur erdenklichen Gefahren und Bedrohungen anbot. Er nannte seine Organisation Guardian Angels, was durchaus berechtigt war, da Ariel und seine Schutztruppe für viele Galaktiker zu wahren Schutzengeln wurden. So wurde die Idee Ariel Guardians zu einem vollen Erfolg, doch als sich die Zeiten etwas beruhigten, wurden die Guardians nicht mehr benötigt, und die Organisation löste sich schließlich auf.

Tausende von nicht mehr benötigten Guardians suchten ein neues Betätigungsfeld. Viele von ihnen fanden sich zu kriminellen Vereinigungen zusammen, und schließlich entstand ein Konglomerat von Untergrundorganisationen der Galactic Guardians, das mehr und mehr in die Illegalität abrutschte und schließlich zu einer Reihe von mafiaähnlichen Organisationen wurde. Von einer straff durchorganisierten Organisation konnte nicht die Rede sein. Dennoch gab es so etwas wie ein Dach über den Galactic Guardians, eine Gruppe von geheimnisvollen Persönlichkeiten, deren Einfluß bis in die Bereiche einer jeden Untergrundorganisation hineinreichte, und an deren Spitze wiederum eine Persönlichkeit stand, der Boß aller Bosse, eine anonyme Größe, deren Identität Tekener nicht bekannt war.

Neben den Galactic Guardians aber gab es immer noch eine Reihe von Schutzorganisationen, die streng nach dem Gesetz handelten, und einige von ihnen waren so groß, daß sie sogar in der Lage waren, ganze Sonnensysteme gegen Gefahren von außen und innen zu schützen. Sie waren nicht das Ziel Tekeners. Ihm ging es einzig und allein um die Pestbeule der Guardians, der Paylaczer Guardians, die vermutlich an der Spitze aller verbrecherischer Organisationen der sogenannten GaGuas standen.

Die legalen Guardians, die sich in jüngster Zeit wieder Guardian Angels nannten, bemühten sich mit beachtlichem Erfolg, ihren Ruf aufzubessern und sich von den illegalen Guardians abzusetzen. Sie hatten sogar einen Sitz im Galaktikum errungen, ohne allerdings ein Mitspracherecht oder eine Stimme zu haben. Ihr Vertreter im Galaktikum war der Ertruser Kerim Oppul, der eng mit Ronald Tekener zusammenarbeitete



und ihm half, wo immer er konnte. Von ihm hatte der Galaktische Spieler wichtige Hinweise bekommen.

In Hangay hatte Tekener die Spur der verbrecherischen Guardians aufgenommen. Hartnäckig hatte er sie verfolgt und war auf diese Weise schließlich bis nach NGC 6822 gekommen. Da sich diese Guardians auch PayGuas nannten, vermutete Tekener, daß es sich bei dem anonymen Boß aller Bosse um einen Pariczaner handelte, doch sicher war er sich dabei nicht. Es war durchaus denkbar, daß die Namensgebung der Irreführung diene, um den geheimnisumwitterten Anführer der Organisation weiter abzusichern.

Tsik Thalhat formte die Masse aus, brachte sie auch auf das andere Bein und danach auf den Rumpf Tekeners an. Da die miniaturisierten Gravo-Paks automatisch auf das steigende Gewicht reagierten und die Belastung ausglich, spürte der Smiler nichts.

»Die Biogen-Masse ist biologisch gewachsenes Gewebe und ist daher von körpereigener Biomasse nicht zu unterscheiden«, dozierte der Kosmetiker. Er erzählte Tekener nichts Neues, doch der Galaktische Spieler ließ den Mann reden. Er kannte ihn schon seit vielen Jahren, und er wußte, daß es keinen Zweck gehabt hätte, seinen Redefluß stoppen zu wollen. Tsik Thalhat war geschwätzig. Sein Mundwerk war ständig in Bewegung, und wenn Tek ihn gebeten hätte, ihm nichts mehr zu erzählen, hätte er eben Selbstgespräche geführt. Also ließ Tek ihn reden.

»Hoffentlich sehen die auf Neu-Paricz das auch so«, sagte er.

»Ein Scherz!« freute sich Tsik Thalhat. »Köstlich.«

»Wie reagiert die Masse auf den hohen Druck?«

»Sie wird ein wenig komprimiert und paßt sich an. Du spürst nichts davon.«

»Hoffentlich.«

»Ganz sicher nicht. Du kannst dich frei bewegen.«

Der Anzug sorgte für den nötigen Druckausgleich. Dennoch hatte Tekener Bedenken für den Fall, daß er in Situationen mit hohen körperlichen Anforderungen kam.

Tsik Thalhat ging nun dazu über, die Biomasse auf den Kopf aufzubringen. Sie verband sich augenblicklich mit dem Material des Anzugs.

»Zum Schluß sprühe ich Haare drauf«, erläuterte Tsik Thalhat. »Sie wachsen innerhalb ein paar Stunden, so daß du eine richtig schöne Mähne hast, wenn du die LEPSO verläßt. Danach kannst du damit sogar zu einem Friseur gehen, ohne daß der Syntron merken würde, daß es nicht deine echten Haare sind. Bevor du aufbrichst, werden wir dein Haar schön kämmen und zu einem Knoten im Nacken zusammenbinden. Ich hoffe, du hast an genügend echte Edelsteine gedacht, die wir im Netz daran anbringen können.«

Er wartete auf keine Antwort, da er wußte, mit welcher Sorgfalt Ronald Tekener seine Einsätze vorbereitete, und brachte die Masse nun im Gesicht auf.

»Keine Angst«, sprudelte es aus ihm heraus. »Die Biomasse verbindet sich nicht unlösbar mit deiner Haut. Wäre auch schade um so ein Gesicht!«

Er lachte meckernd.

»Wer hat schon Lashat-Narben? Du bist der einzige, den ich kenne.«

Mit außerordentlich geschickten Händen formte er ein neues Gesicht über dem Gesicht Tekeners heraus,

das zu einer trägen, schwerfälligen Persönlichkeit zu gehören schien. Es war haarlos wie das aller Überschweren.

»Noch kannst du dich entscheiden«, sagte Tsik Thalhat. »Bist du mit diesem Aussehen zufrieden, oder möchtest du ein ausgesprochen schöner Mann sein?«

»Warum fragst du?«

Tsik Thalhat lachte meckernd. Er zwinkerte Tekener zu.

»Ich könnte einen Typ aus dir machen, auf den die Pariczaner-Weiber fliegen«, spottete er.  
»Das würde dann dazu führen, daß du ein Sex-Abenteuer nach dem anderen auf Neu-Paricz hast. Die Frage ist nur, ob du dann noch zu dem kommst, was du eigentlich willst.«

»Spinner!« Ronald Tekener lachte, und dabei blickte ihm aus dem Spiegel ein etwas aufgeschwommen wirkendes Gesicht mit kleinen Augen, einem aufgeworfenen Mund und breiter an ihrer Spitze kugelförmig aufgequollenen Nase entgegen.

Der Galaktische Spieler erhob sich und ging einige Schritte auf und ab, wobei er sich im Spiegel beobachtete. Er besaß nun etwa das Doppelte der vorherigen Körpermasse, hatte wuchtig wirkende Arme und Beine und einen Nacken, der einem Kampfstier zur Ehre gereicht hätte. Er war sicher, daß ihn in dieser Maske nicht einmal Dao-Lin-H'ay erkennen würde.

Von dem Gewicht der gewachsenen Masse verspürte er nichts. Sie wurde von den unter der Biomasse verborgenen Mikro-Gravo-Paks getragen.

»Du bist ein Genie«, lobte er den Kosmetiker.

»Du mußt nicht immer so untertreiben«, bat Tsik Thalhat mit der ihm eigenen Bescheidenheit. Tekener lachte, und es klang so laut und dröhnend, so daß er sich selbst erschrak.

Er streifte sich die weiten Kleider über, die er für Neu-Paricz vorgesehen hatte. Es waren hellbraune Hosen mit Streifen an den Seiten, eine lederartige Bluse, die über der Hose getragen wurde, eine Weste aus der Haut einer alvanikischen Kampfechse, ein Zeichen des Wohlstands in NGC 6822, und wuchtige Stiefel, die auf dem sturmgepeitschten Boden von Neu-Paricz besonders guten Halt gaben, wenn er tatsächlich einmal gezwungen war, die Kuppelstädte zu verlassen. Die Hand- und Fußgelenke schmückte Tekener mit geflochtenen Bändern aus Gold und Howalgonium sowie mit einer Reihe von blitzenden Edelsteinen.

»Ich sehe aus wie eine Witzfigur«, stellte er vor dem Spiegel fest.

»Nicht auf Neu-Paricz«, betonte Tsik Thalhat. »Dort wird man dir mit Respekt begegnen, und auch auf Noa-Topp, wo du dein Gesicht ja noch ein wenig verändern wirst. Dazu kannst du einige Streifen Biomasse von deinem Gesicht abziehen.«

»Hoffentlich.«

»Das sagst du ein wenig zu oft«, tadelte der Kosmetiker. »Du solltest mehr Vertrauen zu mir haben.«

»Dazu bist du mir zu dünn!« lachte Tekener, und dann faßte er Tsik Thalhat bei den Schultern, hob ihn hoch und stellte ihn auf einen Tisch. »Warum packst du dir nicht ein bißchen Biomasse auf Brust und Schultern, damit du zumindest so aussiehst, als wärst du stark genug, einen Datenträger zu stemmen?«

»Der Teufel soll dich holen«, fluchte Tsik Thalhat. »Am besten auf Neu-Paricz! Dort ist er zu Hause!«

Die LEPSO erreichte zehn Stunden später den Planeten Noa-Topp. Sie blieb in einer Umlaufbahn und schickte mehrere Beiboote mit Waren zum Raumhafen Tarkis, wo andere Walzen zum Tausch warteten. Ronald Tekener

flog als einziger Passagier mit einem Beiboot nach Tarkis, einem stark frequentierten Raumhafen, auf dem sich zunächst niemand um ihn zu kümmern schien.

Er konnte sich nach der Landung frei auf dem Landefeld bewegen. Markierungen für Fußgänger oder Gleiter gab es nicht, und so herrschte ein chaotisch wirkendes Durcheinander, in dem nur höchste Aufmerksamkeit vor einem Unfall schützte. Er bewegte sich zwischen hoch aufgetürmten Gravo-Containern, geparkten Beiboote, Reparaturmaschinen und Transportplattformen hindurch zum Raumhafengebäude und mußte einmal hinter einem Container in Deckung gehen, als ein mittelgroßes Raumschiff mit fauchenden Triebwerken landete. Ein glühendheißer Luftstrom rührte über ihn hinweg. Es waren Zustände, wie er sie

aus der terranischen Kolonialzeit kannte, als auf vielen Planeten der Milchstraße primitive Raumhäfen entstanden waren.

Im Raumhafengebäude sah es ähnlich aus. Auch hier herrschte ein Durcheinander, das jegliche Organisation zu vermissen schien. Zahlreiche Pariczaner eilten geschäftig hin und her. Zwischen ihnen standen verloren mehrere Terraner, ein Topsider und ein Hauri herum. Tekener stieg über gebündelte Stoffe hinweg und betrat einen Kontrolltunnel, der etwa drei Meter lang war und sowohl am Eingang als auch am Ausgang mit Türen versehen war. Er wußte, daß er von verschiedenen syntronischen Instrumenten durchleuchtet wurde.

Als sich die Eingangstüren hinter ihm geschlossen hatten, trat aus der Seitenwand plötzlich eine Gestalt hervor, die ihm zum Verwechseln ähnlich sah. Grüßend hob sie eine Hand und ging dann rasch vor ihm her zum Ausgang. Tekener trat zur Seite in die Öffnung, durch die der andere hereingekommen war. Auf einem unsichtbaren Antigravfeld glitt er in die Tiefe und setzte etwa zehn Meter tiefer auf. Durch eine Tür betrat er einen Raum, in dem ein Terraner auf ihn wartete. Der Mann war über zwei Meter groß und sah eckig und unbeholfen aus. Mit einem breiten Lächeln begrüßte er ihn.

»Perfekt«, lobte er Tekener und sich selbst. »Wir waren sicher, daß es klappt. Ich bin Rathkay.«

Er deutete auf einen Monitor an der Wand. Auf ihm war zu sehen, daß der Doppelgänger Tekeners die Kontrollen in der Halle des Raumhafens passiert hatte und unbelästigt davonstolzte.

»Danke, Rathkay«, sagte der Galaktische Spieler. »Wo ist ein Spiegel?«

Der terranische Helfer führte ihn in einen Nebenraum, in dem ein großer Spiegel an der Wand hing. Tekener stellte sich davor, drückte die Fingernägel unterhalb der Augen in die Haut und zog danach breite Hautstreifen herunter. Damit veränderte er sein Aussehen. Während Tekener sich das Gesicht mit klarem Wasser abspülte, vernichtete Rathkay das abgezogene Gewebe mit einem Desintegrator, so daß keine Spur der Manipulation zurückblieb.

Sie warteten zwei Stunden in dem versteckten Raum, bis alle Beiboote der LEPSO abgeflogen waren. Dann verließen sie den Raumhafen durch einen Tunnel und einen versteckt geparkten Gleiter, verbrachten einen Tag und eine Nacht in einer einfachen Unterkunft weitab jeglicher Siedlung in den Bergen und kehrten dann zum Raumhafen zurück. Sie landeten auf dem Parkplatz für Gleiter, und Tekener verließ die Maschine allein, um in das Raumhafengebäude zu gehen, wo sich Hunderte von Überschweren, Ertrusern, Epsalern und Hauris eingefunden hatten,

die in Gruppen zusammenstanden. Mit Ausnahme der Hauri waren sie alle so ähnlich gekleidet wie er, und es gab auch genügend Einzelgänger, so daß er nicht auffiel.

Ohne Schwierigkeiten gelangte er an Bord eines Raumschiffes, und für den Bruchteil einer Sekunde verspürte er die erhöhte Belastung von 2,7 g, wie sie auf dem Planeten Neu-Paricz normal war. Er war darauf vorbereitet, daß die miniaturisierten Gravo-Paks sich mit geringfügiger Verzögerung auf den neuen Wert einpendeln würden, so daß er sich nicht durch das leiseste Zucken oder gar das Einknicken seiner Beine verriet.

Keine der Wachen an der Schleuse schöpfte Verdacht.

Tekener brachte sein Gepäck - einen kleinen Koffer mit belanglosem Inhalt - in seine Kabine und suchte dann ein Restaurant auf, um zu essen. Er wählte eine leichtverdauliche Speise, die aus verschiedenen Gemüse- und Fleischsorten von Neu-Paricz zusammengestellt worden war, hätte aber auch diese nicht verzehren können, wenn er sich nicht mit im Mund versteckten, chemischen Kapseln auf sie vorbereitet hätte. Fleisch und Gemüse wären viel zu zäh für die Kauwerkzeuge eines Terraners gewesen, und mit einem gewissen Schaudern beobachtete er, wie die echten Pariczaner die Speisen zwischen ihren Zähnen zerkleinerten, bevor sie sie

schluckten. Da sie an eine höhere Gravitation und an eine größere Dichte gewöhnt waren, zermalmt sie Fleisch und Gemüse, als bestünden diese aus zartestem Gewebe.

Tekener spürte das eine oder das andere Mal Blicke auf sich ruhen. Er wußte, daß Guardians im Restaurant waren, die jeden einzelnen Reisenden überprüften, aber als er das Restaurant verließ, war er sicher, daß niemand Verdacht geschöpft hatte.

Er zwang sich, eine der unerträglich süßen Nachspeisen zu essen, die auf Neu-Paricz zu den hochgeschätzten Köstlichkeiten zählten und die sich keiner der Pariczaner entgehen ließ, wenn er nach langer Reise durch NGC 6822 oder einer anderen Galaxis zum Hauptplaneten der PayGuas zurückkehrte. Nur mit dem größten Widerwillen schluckte er die Süßspeise herunter, und danach befand er sich das erste Mal seit seinem Aufbruch von der LEPSO in einer Krise.

Ihm wurde schlecht.

Doch auch diese kritische Situation überstand er, ohne daß einer der Guardians etwas merkte. Er konnte sich in seine Kabine zurückziehen und dort etwas zu sich nehmen, was die Übelkeit vertrieb.

Tek war ein erfahrener Mann, der solche oder so ähnliche Situationen schon oft gemeistert hatte. Er wußte nur zu gut, daß er die Spione der PayGuas am ehesten von seiner Harmlosigkeit überzeugen konnte, wenn er sich so verhielt wie die anderen Überschweren. Der größte Fehler wäre gewesen, sich sofort in die Kabine zurückzuziehen und dort ohne Essen das Ende des Fluges abzuwarten.

Als er sich nach der Mahlzeit in seiner Kabine aufs Bett legte, war er sicher, daß man ihn nicht mehr beobachten, sondern jetzt die Aufmerksamkeit auf andere richten würde.

»Danke, Tsik Thalhat«, flüsterte er. »Du hast gute Arbeit geleistet.«

Der Flug nach Neu-Paricz dauerte exakt sieben Stunden. Das Raumschiff der Pariczaner Überschweren

war schnell, mußte jedoch am Rande des Geyczak-Systems lange warten, bis es die Landeerlaubnis auf dem sechsten Planeten erhielt. Von der Planetenoberfläche sah Tekener zunächst nichts. Sein Weg führte von einer Schleuse durch einen Tunnel direkt in das Raumhafengebäude, das Teil einer großen Kuppel war.

In der Empfangshalle herrschte ein chaotisches Durcheinander, das weitaus größer wirkte als das von Noa-Topp. Schon als Tekener die Halle betrat, fielen ihm zwei Taschendiebe auf, die einen der Reisenden vor ihm bestahlen. Gleich darauf bemerkte er, daß es nicht die einzigen waren. Jeder einzelne Reisende wurde zum Ziel von Dieben - die einen wehrten sie geschickt, entschlossen oder auch brutal ab, die anderen waren zu unaufmerksam und verloren einen Teil ihres Gepäcks.

Als Tekener sich auf seinem Weg durch die Halle durch eine Gruppe von Überschweren drängen mußte, reagierte er blitzschnell. Kaum hatte sich eine Hand in eine seiner Taschen gesenkt, als er seine an den Fingern angebrachten Mikro-Peitschen aktivierte. Der Dieb schrie gepeinigt auf, als die Elektrostöße ihn durchführen und zurückschleuderten, und die anderen Männer machten augenblicklich Platz.

Einer von ihnen verneigte sich mit einem breiten Grinsen vor ihm.

»Ein Mann der Ehre«, sagte er. »Willkommen in Pontazsan.«

Tekener würdigte ihn keines Blickes und schritt, ohne irgend etwas den Dieben geopfert zu haben, an den Wegelagerern vorbei. Sie brachten ihm den nötigen Respekt entgegen, da er sich zu wehren wußte und ihnen seine Stärke bewiesen hatte, ohne dabei seine Muskeln spielen zu lassen. Mit einem Gruß hätte er zerstört, was er gerade zuvor aufgebaut hatte. Damit hätte er sich mit ihnen auf eine Stufe gestellt, und sie hätten ihn erneut belästigt. So aber wandten sie sich anderen Reisenden zu, und als Tek die Empfangshalle verließ, vernahm er

eine Reihe von lauten Flüchen, mit denen die Bestohlenen ihren Verlust beklagten. In einem Antigravschacht sank er einige Meter nach unten und befand sich dann in der Station einer automatischen Gleiterbahn, in der mehrere Großkabinen warteten. Auch hier herrschte ein lebhaftes Treiben. Kabinen mit Reisenden kamen und fuhren ab, Händler auf den Wartesteigen versuchten, Tand oder kleine Speisen zu verkaufen, und Diebe kreisten Ankömmlinge in kleinen Gruppen ein, um ihnen zu nehmen, was sie oben in der Empfangshalle noch nicht verloren hatten.

Für Tek war es keine Überraschung, daß sie es bei ihm gar nicht erst versuchten. Ihm war klar, daß sie längst eine entsprechende Warnung von ihren Freunden aus der Empfangshalle erhalten hatten.

Er stieg in eine der Gleiterkabinen und setzte sich auf einen freien Platz in einer Ecke, womit er den Rücken frei hatte - eine Vorsichtsmaßnahme, die sich schon kurz nach der Abfahrt als berechtigt erwies. Mit ihm in der Kabine waren sieben Pariczaner. Sie alle waren ähnlich gekleidet wie er, trugen allerdings keine so kostbare Weste, und in ihren Haarnetzen glitzerten recht billige Steine. Einer der Männer erhob sich plötzlich und richtete einen Energiestrahler auf ihn.

»Hallo, mein Freund«, sagte er grinsend, während er langsam auf ihn zuing. »Ich habe gehört, daß du ziemlich viel Wert auf deinen Koffer legst.« Ronald Tekener grinste zurück. »Da hat man dich falsch informiert«, erwiderte er und blieb entspannt auf seinem Platz sitzen. »Mir ist der Koffer vollkommen egal. Du kannst ihn haben, wenn du willst.«

Die Augen seines Gegenübers verengten sich. Mißtrauisch blickte der Dieb ihn an. Er war gewohnt, daß Bedrohte sich sträubten oder wehrten.

Mit einer derartigen Antwort hatte er nicht gerechnet.

Er kam noch etwas näher und zielte mit seiner Waffe auf die Stirn Teks.

»Nimm ihn dir!« forderte ihn der Galaktische Spieler auf.

»Du glaubst, daß du mich reinlegen kannst«, erwiderte der andere, »aber da hast du dich geirrt. Gib ihn mir.«

Die anderen Männer in der Kabine waren aufgestanden. Mit gierig leuchtenden Augen kamen sie näher. Sie bildeten eine Bande, die in der Gruppe Reisende überfiel. Niemand auf Neu-Paricz schien ein Interesse daran zu haben, sie daran zu hindern.

Tekener nahm den Koffer auf und hielt ihn seinem Gegenüber hin. Mit einer kaum merklichen Bewegung seiner Hand löste er den im Gepäckstück versteckten Paralysator aus, und einer der Diebe nach dem anderen stürzte gelähmt zu Boden. Tek stieß den Energiestrahler mit dem Fuß zur Seite, stellte den Koffer auf den Sitz neben sich zurück, streckte die Beine aus und blieb gelassen und entspannt auf seinem Platz. Die paralysierten Männer zu seinen Füßen würdigte er keines Blickes.

Als er sein Ziel erreicht hatte, stieg er über sie hinweg und verließ die Kabine, um auf einen kleinen Wartesteig hinauszutreten. Eine rothaarige Frau und ein Roboter standen vor der Kabine. Verwundert blickte sie ihn an.

»Die sind alle nur müde und haben sich ein bißchen hingelegt«, bemerkte er und deutete mit der freien Hand über die Schulter zurück. »Sie scheinen ein bißchen zu viel gefeiert zu haben.«

»Beim Patriarchen!« stöhnte sie. »Du hast sie alle auf einmal erledigt?«

Mit leuchtenden Augen blickte sie ihn an, und er erriet, welche Gefühle er wohl in ihr erweckte. »Dazu wäre ich nie in der Lage«, schwindelte er und eilte fluchtartig aus dem Warteraum.

In einem Antigravschacht stieg er nach oben. Er war an allem möglichen interessiert, nur

nicht an einer Liebesbeziehung zu einer Überschweren!

3.

Tekener kam in eine Geschäftsstraße, in der sich nur wenige Pariczaner aufhielten.

Vornehmlich Frauen, die von ihren Robotern begleitet wurden, flanierten an den Geschäften vorbei, besahen sich die Auslagen in den Schaufenstern oder standen plaudernd in Grüppchen zusammen.

Tek ging zu einem Automaten und hielt sein Armbandkombi gegen das Auge des Syntrons. Kaum eine Sekunde später spuckte der Syntron eine Plastikkarte aus, die mit verschiedenen Symbolen bedruckt war. Der Terraner, der entsprechend gut vorbereitet war, erkannte sofort, welches Hotel der Syntron ihm angegeben hatte und wo es lag.

Er verließ die Einkaufspassage und wechselte durch einen mit schier endlosen Reklameschildern versehenen Gang in einen ruhigeren Trakt der Kuppel über. Von dem Sturm, der draußen nahezu permanent herrschte, war hier drinnen nichts zu spüren. An einem Getränkeautomaten blieb er stehen und setzte das erste Zeichen für Trynt, seinen Verbindungsmann. Der Hauri wußte, daß er nach Pontazsan kommen würde. Das Wort kam aus dem Überschweren-Slang und bedeutete soviel wie »Stürmischer Hafen«. Vereinbarung waren eine Reihe von unverbindlich erscheinenden Signalen an ihn, von denen jedes einzelne bedeutungslos war, die Kombination der Signale jedoch seiner eindeutigen Identifizierung diente.

Tek wählte ein bestimmtes Fruchtsaftgetränk, trank jedoch nur einen Schluck daraus und ließ den Rest im Müllschlucker verschwinden. »Erstes Zeichen«, formulierte er lautlos, wobei er dem Automaten den Rücken zuwandte. War Trynt irgendwo an einem Monitor? Beobachtete er ihn? An seinem Äußeren konnte er ihn nicht erkennen. Das hatte er allzu stark verändert.

Tekener wischte mit dem Handrücken über den Mund und bestieg das mit blauer Farbe gekennzeichnete Transportband. Ein sanftes Antigravfeld erfaßte ihn und schob ihn an den vielen Reklameholos vorbei, die ihn zum Konsum verführen wollten. Er stellte sich seitlich aufs Band, als wolle er sich zumindest auf der dem Getränkeautomaten zugewandten Seite jedes Holo ansehen.

Als er eine Werbung für Antigravgleiter aus der aktuellen Überschweren-Produktion erreichte, verließ er das Band für einen kurzen Moment, betrachtete das Holo und tat, als lasse er die verführerische Stimme einer Frau auf sich wirken, die sich lasziv auf den Polstern der Maschine räkelte - so lasziv, wie Überschwere sich das vorstellten.

»Zwei und drei«, formulierte er lautlos.

Danach stieg er wieder aufs Band und ließ sich weitertragen.

Bei einem Holo für Eiscreme drehte er sich in Bewegungsrichtung und beachtete die Werbung nicht mehr.

»Vier!«

Am Ende des Ganges passierte er eine Schleuse, die formgestalterisch so geschickt angelegt war, daß ihr der hohe Sicherheitsstandard nicht anzusehen war. Dahinter befand sich ein Verteiler, von dem drei Gänge abzweigten. Tek blieb stehen, um sich die Hinweise anzusehen, die auf dem Boden angebracht waren.

»Fünf!«

Nach kurzer Pause schritt er den mittleren Gang entlang und eilte, als sei er nicht ganz bei der Sache, an einer mit Farbsymbolen versehenen Tür vorbei, blieb dann stehen, kehrte um und öffnete die Tür.

»Sechs!«

Er betrat den Empfangsraum eines kleinen Hotels und schob seine Karte in den Portier, einen

kastenförmigen Syntron. Die Karte kam sofort wieder heraus, und eine freundliche Stimme sagte ihm, welches Zimmer für ihn vorgesehen war.

»Danke«, sagte er. »Hoffentlich muß ich hier nicht auch mit Überfällen rechnen.«

»Sieben!«

»Der Sicherheitsstandard unserer Hotels ist sehr hoch«, antwortete der Syntron. »Wenn du jedoch ganz sicher sein möchtest, daß dir nichts passiert, solltest du den Aufschlag von 50 Prozent zahlen.«

»Zahle ich.«

Er drückte sein Kombigerät gegen das Auge des Portiers.

»Acht!«

»Damit ist alles geklärt«, behauptete der Syntron. »Du könntest darauf verzichten, dein Zimmer abzuschließen, dir würde nichts geschehen, und niemand würde dir etwas wegnehmen.«

»Angenehm zu hören.«

Er nahm sein Gepäckstück auf und war wenig später in einem luxuriös eingerichteten Zimmer, ging sofort in den Hygieneraum und öffnete dort die Wasserhähne. Er ließ das Wasser drei Sekunden lang laufen, dann schloß er die Hähne wieder, ging zu seinem Bett und legte sich darauf.

»Neun!«

Eine halbe Stunde später öffnete sich die Tür seines Zimmers ohne jede Vorwarnung, und Trynt kam herein.

»Hallo, Tek«, begrüßte er ihn gelassen. »Ich hoffe, du hast eine angenehme Reise gehabt.«

Er war annähernd 2,15 Meter groß und in den Augen des Terraners extrem dürr. Er hatte die lederartige, dunkelbraune Haut und den knochigen Kopf mit den tief in den Höhlen liegenden, relativ kleinen Augen aller Hauri, in denen es grün zu leuchten schien und die ein geradezu dämonisches Licht hatten. Er trug eine einfache Kleidung aus einem khakiähnlichen Stoff mit einer weiten Hose und einer ebenfalls weiten Jacke. Tekener wußte, daß sie mit allerlei Raffinessen syntronischer Mikrotechnik ausgestattet war.

Unterhalb der Nase hatte Trynt eine Reihe von senkrechten Furchen, die ein für ihn typisches und unverwechselbares Muster bildeten. An ihnen erkannte der Terraner ihn, und an ihnen hätte er ihn aus Tausenden anderer Hauri herausgefunden.

Trynt hatte sich selbst in die Reihen der Paylaczer-Guardians eingeschleust und kannte daher die Verbrecherorganisation wie kaum ein anderer. Tekener erhoffte sich von ihm eine Reihe wichtiger Informationen.

»Du hast mich die ganze Zeit über beobachtet?«

»Ich beobachte seit zwei Tagen jeden ankommenden Passagier«, erwiderte der Hauri, der sich umständlich in einen der Sessel setzte und danach beinahe eine Minute brauchte, bis er sich entschieden hatte, ob er das linke über das rechte Bein oder das rechte über das linke schlagen sollte, um eine möglichst bequeme Sitzposition zu finden. »Keine schwierige Aufgabe.«

»Tatsächlich nicht?«

»Neun von zehn Ankömmlingen wurden schon Sekunden nach ihrer Ankunft ihr gesamtes Gepäck los.«

»Und der zehnte?«

»Der beste brachte es auf zehn Minuten, dann besaß auch er nur noch den Creditchip.«

»Dann bin ich der einzige, der nach so langer Zeit noch alles hat?«

»Das bist du.«

Der Hauri verzog keine Miene. Seinem knochigen Gesicht war nicht anzusehen, was er empfand. Hin und wieder strich, er sich mit den Fingerspitzen über einen der drei feuerroten

Striche, die sich von seinen stark gewölbten Augenbrauen über die fliehende Stirn und den kahlen Schädel hinweg zum Hinterkopf zogen, als wolle er prüfen, ob sie noch da waren.

»Vielleicht ein Fehler«, meinte der Terraner.

»Das glaube ich nicht.«

»Ich bin nicht nur dir aufgefallen.«

»Nein, sicher nicht. In den Kreisen der PayGuas aber erwirbt sich derjenige den höchsten Respekt, der sich gegen diese kleinen Ganoven zu behaupten weiß.«

»Du meinst also, die größeren Ganoven beginnen sich für mich zu interessieren?«

»Genau das.« Jetzt stahl sich ein winziges Lächeln auf die vertrocknet wirkenden Lippen des Hauri. »Und das könnte gut für uns sein, denn unter den kleinen Ganoven findest du den Boß aller Bosse ganz sicher nicht.«

Ronald Tekener ließ sich nicht anmerken, wie zufrieden er war. Er hatte die gleiche Überlegung angestellt wie Trynt, und er fühlte sich nun bestätigt.

»Was kannst du mir über den Boß sagen?«

»Leider so gut wie nichts«, antwortete der Hauri.

Ronald Tekener kannte ihn schon lange. Trynt hatte ihm schon manchen Gefallen getan, und Tek hatte den Hauri einige Male Situationen ausgesetzt, in denen er sich ganz klar für oder gegen ihn entscheiden mußte. Der Hauri hatte alle Prüfungen bestanden, und niemals war auch nur

der geringste Zweifel an seiner Integrität aufgekommen.

Tekener war mehr denn je auf Trynt angewiesen. Ohne ihn konnte er auf der Hauptwelt der PayGua überhaupt nichts ausrichten, und seine Überlebenschancen wären in der Tat minimal gewesen.

»Ist er hier auf Neu-Paricz?«

»Auch das kann ich nicht mit Sicherheit sagen«, erwiderte Trynt. »Nur wenige wissen, wer der Absolute ist.«

Tekener legte eine Pause ein und bestellte mit Hilfe des Zimmersyntrons eine Reihe von verschiedenen Speisen, von denen er wußte, daß Trynt sie liebte. Der Hauri sah so dürr und ausgemergelt aus, als habe er seit Wochen nichts mehr zu sich genommen. Der Galaktische Spieler aber kannte ihn, und er wußte, daß Trynt unglaubliche Mengen vertilgen konnte. Er war sowohl ein Gourmand als auch ein Gourmet.

»Eine ausgezeichnete Idee«, lobte ihn der Hauri, als die Speisen kamen.

»Guten Appetit«, wünschte der Smiler. Er selbst hatte nicht das Bedürfnis, etwas zu essen, und er nahm nur wenig zu sich.

Während sie speisten, wechselten sie kein einziges Wort miteinander. Jedes Wort hätte Trynt jetzt als unhöflich empfunden. Er war ein Einzelgänger und hatte seine Eigenheiten.

Tekener wußte, daß die Hauri den größten Anteil der PayGuas bildeten. Die Pariczaner waren in der Unterzahl. Insofern hatte Trynt es nicht schwer gehabt, in die Organisation einzudringen.

Doch damit war es nicht getan. Für Trynt blieb seine Tätigkeit innerhalb der Organisation ein Tanz auf dem Vulkan. Da er Einzelgänger war, fiel er auf. Hauris bildeten eine fast mönchische Gesellschaft, in der es so gut wie keinen Individualismus gab und in der buchstäblich jeder

Schritt eines jeden Hauri verplant war.

In den letzten Jahrzehnten hatte sich in dieser Hinsicht einiges geändert, und der Glaube an die Lehre des Hexameron war vor allem in den Kreisen der Verbrecherorganisation kaum noch vorzufinden. Doch die Eigenart des Gruppendenkens und -handelns hatte sich erhalten, und ein Individualist wie Trynt mußte zwangsläufig auffallen.



Er war ein Außenseiter, der stärker beachtet wurde als jeder andere Hauri. Vielleicht aber war es ihm gerade deswegen gelungen, in die Organisation einzudringen und hier eine bestimmte Rolle zu spielen. Verbrecher sind Außenseiter der Gesellschaft, so daß seine Eigenart, sich von anderen abzukapseln, gerade in einer solchen Gemeinschaft respektiert wurde.

Das Mahl dauerte mehr als zwei Stunden, dann ließ sich Trynt ohne jedes Vorzeichen rücklings aufs Bett fallen und schlief augenblicklich ein. Er schnarchte laut, und Tekener wußte, daß er nun Stunden warten mußte, bevor er wieder mit ihm reden konnte.

Der Terraner legte sich auf eine gepolsterte Bank und brauchte lange, bis er angesichts des enervierenden Schnarchens einschlafen konnte.

Als der Hauri aufhörte zu schnarchen, war Tek augenblicklich wach. Er stand auf.

»Ausgeschlafen? «

Trynt lag noch immer auf dem Bett. Er gähnte anhaltend.

»Du schnarchst, mein Lieber«, warf er dem Terraner vor.

»Tut mir leid.« Tek hatte Mühe, ein Lächeln zu unterdrücken. »Ich hoffe, ich habe dich nicht allzu sehr gestört.«

»Es geht.«

Der Hauri erhob sich mühsam und schleppte sich in die Hygienekabine. Er verschloß die Tür sorgfältig hinter sich und blieb fast eine Stunde lang in

der Kabine, ohne die Wasserhähne zu betätigen oder gar Wasser zu trinken. Reines Wasser war ein Rauschmittel für Hauri, das sie nur selten zu sich nahmen. Es konnte sie zu Höchstleistungen

befähigen, brachte sie jedoch häufig um, wenn sie mit Hilfe dieses »Giftes« die letzten Energiereserven ihres Körpers mobilisiert hatten.

Als Trynt die Tür wieder öffnete und in den Wohnraum zurückkehrte, sah er erfrischt und so schlank aus wie vor dem Essen.

»Und jetzt?« fragte er.

»Es gibt zwei Möglichkeiten«, erwiderte Tekener. »Wir können noch einmal speisen, oder wir wenden uns unseren Aufgaben zu.«

»Ich bin gesättigt.«

»Also - die Aufgaben.«

Trynt setzte sich in einen Sessel und abermals wiederholte sich das Spiel der spindeldürren Beine. Er schlug schließlich das linke über das rechte.

»Du sagtest: Nur wenige wissen, wer der Absolute ist«, erinnerte Tek den Hauri an eine seiner Aussagen. »Wer gehört zu jenen, die es wissen?«

Trynt blickte ihn durchdringend an, aber er wich nicht aus.

»Du verlangst viel.«

»Das wußtest du, bevor ich meine Ankunft in Pontazsan angekündigt habe.«

»Das ist allerdings richtig«, gab der Hauri zögernd zu. »Ich hätte ablehnen können, doch ich habe es nicht getan. Mittlerweile hat sich die Situation verschärft. Es sieht nach einem Wechsel an der Spitze aus, und es gibt einige Clan-Chefs, die wohl nichts dagegen hätten, wenn der Absolute verschwinden würde, damit ein anderer an die Spitze rücken kann.«

Tekener horchte auf. Spannungen gab es in jeder Verbrecherorganisation. Da die Mitglieder solcher Organisationen nach ihrem Rang unterschiedlich an der Beute beteiligt waren, gab es immer Eifersüchteleien. Ehrgeizige Bandenmitglieder drängten nach oben, um an die fettere Beute zu kommen, und meistens war die herrschende Ordnung nur mit brutaler Gewalt aufrechtzuerhalten.

Gerade in dieser Tatsache lag die Chance der gesetzlichen Organe im Kampf gegen die Organisationen. Die Uneinigkeit oder die gewaltsam erzwungene Einigkeit schwächten das

illegale

Netz, so daß sich immer wieder die Möglichkeit ergab, darin einzudringen und Schaden daran anzurichten.

»Welcher Clan-Chef ist daran interessiert, den Absoluten zu stürzen?« fragte er.

»Du gibst nicht auf, wie?«

Tekener blieb ruhig. Trynt hielt es für eine Schwäche, eigene Gefühle zu zeigen.

»Ich habe ein hohes Risiko auf mich genommen, um hierherzukommen«, sagte der Galaktische Spieler. »Glaubst du, das habe ich nur getan, um mit dir zu essen?«

»Es wäre ein angenehmes Kompliment für mich gewesen.«

»Ich wußte gar nicht, daß du auch scherzen kannst.«

»Ich habe viele Seiten«, behauptete der Hauri, ohne eine, Miene zu verziehen. »Du kennst nur wenige davon.«

»Welcher Clan-Chef?«

Trynt seufzte, als drücke ihn eine schwere Last.

»Es sind mehrere«, eröffnete er dem Terraner. »Sie meinen, eine Schwäche bei dem Absoluten entdeckt zu haben und werden rebellisch. Die meisten Clans werden von Hauri angeführt, was nicht weiter verwunderlich ist, da wir intelligenter und geistig beweglicher sind als die Überschweren.«

»Zweifelloso«, warf Tekener ein, obwohl er keineswegs der Meinung von Trynt war.

»Allerdings gibt es da eine Persönlichkeit, die nicht diesem Kreis zuzumessen ist und die dennoch echte Chancen hat, bis zu dem Absoluten vorzudringen und ihn abzulösen.« »Und wer ist das?« Zum erstenmal lächelte Trynt wirklich. Dabei preßte er die Lippen allerdings fest aufeinander. Sein Mund bildete einen dünnen, halbkreisförmigen Strich, wobei die Mundwinkel hoch auf die knöchigen Wangen hinaufwanderten. In den grünen Augen begann es zu funkeln und zu leuchten.

»Willst du das wirklich wissen?« »Selbstverständlich.« »Und du meinst, dieses Essen allein ist ein angemessener Lohn für meine Dienste?«

Ronald Tekener lachte. »Verzeih mir, mein Freund!« rief er. »Du hast mir schon viele Dienste geleistet, und natürlich habe ich dich für alle so entlohnt, daß du allen Grund hattest, zufrieden zu sein. Richtig?« »Richtig.«

»Du wirst auch dieses Mal zufrieden sein.«

»Daran zweifle ich.« Das Lächeln wurde zu einem geradezu dämonischen Grinsen, wobei sich die Augen so verengten, daß sie nur noch winzige Striche bildeten, aus denen es grün hervorleuchtete.

»In der Oase sollten zwei Freunde niemals miteinander streiten«, zitierte Tekener das Wort eines Hauri-Dichters. Er machte eine kreisende Bewegung mit der Hand, um die Kuppel zu beschreiben, in der sie sich befanden. »Ich meine, dies ist eine Oase.«

»Und das Reiche denkt nicht darüber nach, an welchen seiner Quellen sich sein Freund laben kann«, erwiderte Trynt mit einem anderen Zitat. ' Der Galaktische Spieler nahm sein Armband-Kombigerät ab und reichte es dem Hauri. »Ich vertraue dir«, sagte er. »Willst du sparen, ruft der Geizige, setzt du deinen Freund der Verlegenheit aus, selbst entscheiden zu müssen!«

»Das ist ein Zitat, das ich nicht kenne«, gab der Terraner belustigt zu. »Es hat jedoch etwas für sich.«

Er nahm das Gerät zurück, legte es wieder an und machte sein finanzielles Angebot, doch Trynt hob abwehrend die Hände.

»Ich bin nicht an Geld interessiert«, betonte er. »Ich will einen Planeten!«

»Eine ganze Welt für dich allein?« Als USO-Spezialist war Tekener einiges gewohnt, und er

war von Trynt stets mit unverschämten Forderungen konfrontiert worden, doch nun sackte ihm doch die Kinnlade nach unten.

»So ist es. Im Bereich des Galaktikums gibt es einen unbesiedelten Wüstenplaneten, der in idealer Weise meinen Vorstellungen entspricht. Es gibt nur eine terranische Forschungsstation auf dieser Welt. Ich will sie für mich, um dort zunächst allein, später mit anderen Hauri zusammen eine Kultur nach unseren Vorstellungen aufzubauen. Sie wird sich an den Lehren des Hexameron orientieren.«

»Das ist die Philosophie des Untergangs!«

»Wer so lange wie ich auf Neu-Paricz gelebt hat, kann die Zeichen des Untergangs nicht übersehen.«

Ronald Tekener wollte sich nicht auf eine Diskussion mit ihm einlassen, sondern nur ein wenig Zeit gewinnen, um nachdenken zu können. Er hatte nicht das Recht, einen ganzen Planeten zu verschenken, von dem er noch nicht einmal wußte, wem er gehörte, oder ob sonst jemand auf ihn Anspruch erhob. Er kannte den Planeten und dessen Wert nicht, doch ihm blieb keine andere Wahl, wenn er weiterkommen mußte.

Es ist alles ein Spiel! sagte er sich. Du mußt es wagen und ihm den Wüstenplaneten anbieten, sonst kommst du hier keinen einzigen Schritt weiter.

»Es geht um den Absoluten«, unterstrich der Hauri. »Er ist ein so großes Opfer wert.«

»Du hast recht«, lenkte Tekener ein. »Ich werde dafür sorgen, daß dir der Planet übereignet wird.«

Sie legten ihre Hände mit den Handflächen aneinander und sahen sich sekundenlang an.

»Ich bin zufrieden«, sagte Trynt dann. »Und ich werde dafür sorgen, daß dir der Boß der PayGuas in die Hände fällt. Es wird ein schweres Stück Arbeit, aber wir werden es schaffen. Noch heute gehen wir zu Karlanczer.«

»Wer ist das?«

»Ein Clan-Führer. Ein Überschwerer. Nach mir vorliegenden Informationen ist er zur Zeit der einzige auf Neu-Paricz, der uns sagen könnte, wo sich der Absolute verbirgt.«

»Du meinst, der Boß der Bosse ist nicht auf Neu-Paricz?«

Trynt schüttelte den Kopf.

»Ich glaube nicht, aber ich kann mich irren. Deshalb müssen wir mit Karlanczer reden. Er hat eine eigene Kuppel draußen in der Wüste. Wir müssen zu ihm und ihn dazu bringen, uns zu verraten, wo der Absolute ist.«

»Und wie kommen wir hin? Durch einen Tunnel oder einen Transmitter?« fragte Tek.

»Dann wären wir tot, bevor wir dort sind.« Trynt erhob sich und reckte sich, daß die Gelenke knackten. »Nein, wir müssen durch die Wüste. Karlanczer und seine Wachen rechnen nicht damit, daß jemand so verrückt ist, sich ihm durch die Wüste zu nähern.«

Tekener stand ebenfalls auf. Er kannte sich auf Neu-Paricz nicht aus, mußte sich daher voll auf den Hauri verlassen. Doch in ähnlicher Situation war er schon einige Male vorher gewesen, und Trynt hatte ihm immer bewiesen, daß es richtig gewesen war, ihm zu vertrauen.

»Ich habe keine Vorstellung davon; wie es draußen in der Wüste aussieht«, sagte er.

»Es ist kein Vergnügen, durch die Wüste zu gehen«, antwortete der Hauri. »Es kann die Hölle sein. Doch zur Zeit wehen nicht so starke Winde. Wir haben also gute Aussichten, es zu schaffen.«

4.

Plötzlich veränderte Trynt sein Verhalten. Geradezu geschmeidig glitt er zur Tür hin, schaltete das Multimedia ein, richtete eine syntronische Fernsteuerung darauf, und deutete dann schweigend auf das Bild, das auf den Monitoren erschien. Es zeigte den Gang vor dem Hotelzimmer.

Mehrere Pariczaner waren darauf zu sehen. Es waren ärmlich aussehende Gestalten, die Tekener augenblicklich an die Wegelagerer vom Raumhafen erinnerten. Sie trugen leichte Energiestrahler in den Händen, und ihr Ziel war klar zu erkennen - es war sein Hotelzimmer! »Ganz ungeschoren sollst du doch nicht davonkommen«, bemerkte Trynt. »Du hast dich zu früh gefreut, mein Lieber.«

»Was schlägst du vor?« fragte der Terraner. »Sollen wir gehen und gegen sie kämpfen? Willst du eine Schießerei mit Toten und Verletzten hier im Hotel? Das würde mehr Aufsehen erregen, als wir uns leisten können.«

Trynt nahm einige weitere Schaltungen vor, auf den Monitoren erschienen Bauzeichnungen. Er blickte sie nur kurz an, dann eilte er zu der Wand, die der Tür gegenüberlag, und schnitt sie mit einem kleinen Desintegrator auf.

Tekener half ihm, ein Wandsegment herauszuziehen, und stieg durch die Nebenöffnung in den sich anschließenden Raum, nachdem er seinen Koffer an sich genommen hatte. Trynt folgte ihm, stützte das Wandsegment mit einem Mikro-Grav, zog es dann wieder in die Wand und verschmolz es, so daß kaum noch Spuren zurückblieben. Dann eilte er zu einer anderen Wand, öffnete auch sie mit einem Desintegrator und schaffte auf diese Weise einen Zugang zu einem Antigrafschacht. Der Hauri nahm sich die Zeit, auch hier das herausgeschnittene Segment wieder in die Wand des Schachts zu schweißen.

»Das ist besser so«, erläuterte er mit einem kleinen Lächeln. »Wir wollen schließlich keinen Ärger haben - oder?«

Tekener erwiderte das Lächeln. Die Beschädigung der Wände war eine Lappalie gegen das, was möglicherweise noch kam.

Im Schacht glitten sie drei Stockwerke in die Tiefe und verließen ihn durch einen schräg abfallenden Gang, der direkt zu einer Außenschleuse führte.

»Tut mir leid, daß ich die Burschen da oben enttäuschen mußte«, sagte der Terraner. »Wie haben sie herausgefunden, welches Hotelzimmer ich habe?«

»Sie müssen dir gefolgt sein«, vermutete Trynt. »Vielleicht haben sie dir auch einen Peilsender verpaßt.«

»Einen Sender ganz sicher nicht. Ich habe alles überprüft.«

Der Hauri hatte nichts anderes erwartet. Er wußte, daß es nahezu unmöglich war, den Galaktischen Spieler mit solchen Mitteln zu übertölpeln.

Am Ende des Ganges befanden sich hangarähnliche Räumlichkeiten, in denen verschiedene Panzergleiter parkten. Es waren schwere, klobig wirkende Geräte, die nur etwa anderthalb Meter hoch waren und bei deren Anblick der Eindruck entstand, als klammerten sie sich an den Boden.

»Freue dich nicht zu früh«, sagte der Hauri. Er trat leicht mit dem Fuß gegen eine der Maschinen. »Diese Windkatzen kommen für uns leider nicht in Frage. Wenn wir sie nehmen, geht sofort ein Signal an die zentrale Syntronik, und wenn wir uns damit der Kuppelstadt von Karlanczer nähern, lösen wir dort automatisch eine ganze Kette von Impulsen aus. Sie sorgen dann dafür, daß wir von seiner Schutztruppe empfangen werden.«

Ronald Tekeners Blicke richteten sich auf schwere Schutzanzüge, die in Nischen an den Wänden hingen.

»Genau«, bestätigte Trynt.

Er suchte einen Anzug aus, der groß genug für den durch die Biogen-Masse umfangreicher gewordenen Terraner, und er half ihm dabei, ihn anzulegen.

»Verlaß dich nicht auf die Syntronik des Anzugs«, empfahl er ihm. »Du mußt jederzeit darauf gefaßt sein, daß du die Ausrüstung selbst steuern mußt. Wir haben hier nicht bei allen Geräten die Qualität, die du sonst gewohnt bist.«

Geschickt stieg er in seinen Anzug und schloß ihn. Die Ausrüstung war einem Raumanzug nicht unähnlich, war jedoch hauptsächlich darauf ausgelegt, die ständig schwankenden, sehr hohen Luftdruckwerte auszugleichen, und sie half, sich im Sturm zu behaupten. Sie umschloß den gesamten Körper und umhüllte den Kopf mit einer transparenten Kuppel, durch die man Sicht nach allen Seiten hatte.

»Also dann«, sagte Trynt und hob auffordernd einen Arm. »Gehen wir die erste Etappe auf unserem Weg zum obersten Boß an.«

Er öffnete das Innenschott einer Schleuse, und als sie es durchschritten, versicherte er: »Keine Angst, niemand

wird auffallen, daß wir die Kuppel verlassen. Was meinst du denn, weshalb ich gerade diese Schleuse gewählt habe? Die Kontrollsyntronik ist ausgefallen - wie bei so vielen Einrichtungen auf Neu-Paricz. Die PayGuas können morden, rauben, plündern, vergewaltigen, erpressen und was weiß der Teufel sonst noch, nur ihr eigenes Haus können sie nicht in Ordnung halten - jedenfalls technisch nicht.«

Das Innenschott schloß sich, und gleich darauf glitt das Außenschott zur Seite. Die beiden Männer traten in eine sturmgepeitschte Welt hinaus. Naturgewalten stellten sich ihnen entgegen, denen gegenüber sie sich ohne technische Ausrüstung nicht hätten behaupten können.

Obwohl die syntronisch gesteuerten Gravo-Paks des Schutzanzugs die stoßweise auftretenden Belastungen durch die Luftbewegungen ausglich, kam Tekener sich vor wie auf einem Schüttelrost. Neben dem Hauri schritt er über einen von der Erosion glattgeschliffenen Felsboden. Die Sicht reichte nur wenige Meter weit, denn die Luft war gefüllt von Staub und Sand, die von dem Sturm über das Land getrieben wurden.

Trynt gab ihm ein Handzeichen, und er folgte ihm. Farbige Leuchtsymbole, die in seinem Helm eingeblendet wurden, zeigten ihm nicht nur die Richtung an, in die er sich bewegen mußte, sondern übermittelten ihm noch einige weitere Informationen über die ständig wechselnden Bedingungen seiner Umgebung.

Die Beine brauchte er nur zu bewegen, wenn er von einem allzu heftigen Windstoß überrascht wurde und die Gravo-Paks nicht ausreichend reagierten. Ansonsten kämpfte er sich mit Hilfe von Antigrav-Feldern durch den Sturm.

Trynt trieb ihn zur Eile an. Er wollte, daß sie sich so schnell wie möglich von der Kuppelhauptstadt Pontazsan entfernten. Doch der Hauri beschränkte sich auf Zeichen, um sich nicht durch ein Funkgespräch zu verraten.

Ronald Tekener mußte sich vollkommen auf den Hauri verlassen. Ohne ihn hätte er sich außerhalb der Kuppeln hoffnungslos verirrt.

Ob der Sturm jemals nachläßt? fragte er sich, während sie sich über einen grünen Teppich aus Kriechpflanzen hinwegbewegten, die sich erstaunlicherweise auf dem kargen Boden halten konnten und dabei auch noch dem Sturm trotzten.

Immer wieder versuchte der Terraner, etwas mehr von seiner Umgebung zu erkennen, doch die Sicht reichte nie weiter als höchstens zehn Meter, so daß zwar einige Pflanzen und Felsbrocken

in sein Gesichtsfeld gerieten, wesentliche Eindrücke von der Landschaft aber nicht zu gewinnen waren.

Auf einer solchen Welt Bauwerke wie die Kuppelbauten zu errichten, mußte mit ungeheuren Strapazen verbunden gewesen sein. Tekener vermutete, daß Neu-Paricz verborgene Schätze hatte, da sich die PayGuas sonst kaum auf dieser Welt niedergelassen hätten. Möglicherweise entstanden aber auch durch die ständigen Stürme elektromagnetische Felder, die eine Ortung der Kuppelstädte aus dem Weltraum heraus erschwerten oder gar unmöglich machten. Dadurch wäre der Planet dann zu einem idealen Versteck für die PayGuas geworden.

Je länger Tek sich hinter dem Hauri durch die wirbelnden Staub- und Sandmassen bewegte, desto mehr verlor er die Orientierung, bis er schließlich das Gefühl hatte, ständig auf der Stelle zu treten. Auch die Anzeigen auf der transparenten Scheibe seines Helms halfen nicht mehr, zumal er

nicht einmal wußte, ob sie tatsächlich richtige Werte anzeigten.

Als nahezu zwei Stunden vergangen waren, flaute der Sturm plötzlich ab, und allmählich sanken Staub und Sand zu Boden, so daß die Sicht weiter reichte, bis Tek schließlich erkennen konnte, daß sie sich durch eine zerklüftete Felslandschaft bewegten mit vielen steil aufsteigenden Türmen, die von der Erosion zu bizarren Gebilden geformt worden waren. Zu Füßen der Türme hatten sich zumeist dichte Pflanzenteppiche gebildet, aus denen nun sich langsam öffnende, rote Blumen emporstiegen.

Verwundert schüttelte der Terraner den Kopf. Selten hatte ihn ein Gefühl so getäuscht wie in den vergangenen beiden Stunden, in denen er geglaubt hatte, sich über eine weite, flache Ebene zu bewegen.

Trynt glitt nun in eine Schlucht hinein, in die mit ihnen Sandströme flössen. Als sie etwa einen Kilometer weit gekommen waren, winkte er ihm zu und tauchte in eine Felsgrotte. Eine Schleuse öffnete sich vor ihnen, und sie betraten einen kleinen Hangar.

»Zwischenstation«, erklärte der Hauri. »Wir sind jetzt nur noch etwa tausend Meter von der Kuppel Karlanczers entfernt. Sie liegt am Ende der Schlucht hinter einem Felskegel.«

»Ja und?« Tekener blickte ihn erstaunt an. »Warum gehen wir nicht weiter?«

»Das wäre ein Fehler«, behauptete Trynt, während er sich aus seinem Schutzanzug schälte.

»Erst müssen wir klären, ob du in Pontazsan vermißt wirst. Das ist aller Wahrscheinlichkeit nach der Fall. Dann müssen wir herausfinden, ob man auch mich sucht und ob man uns miteinander in Verbindung bringt. Und bevor wir die Kuppelstadt vor uns betreten, müssen wir absichern, daß Karlanczer dort ist.

All das werden wir von hier aus erledigen.«

Tek legte seinen Schutzanzug ab. Danach fühlte er sich, als wäre er bei einem Erdbeben von einem zusammenstürzenden Haus begraben und von den drückenden Lasten befreit worden. Er zähmte seine Ungeduld, denn er wußte, daß Trynt recht hatte. Ihr Unternehmen war mit einem hohen Risiko verbunden, und sie hatten nur eine einzige Chance, an Karlanczer heranzukommen und ihm die gewünschten Informationen zu entreißen. Stießen sie auf dieser entscheidenden Etappe ins Leere, weil der Pariczaner nicht in seiner Kuppel war, hatten sie das gesamte Spiel verloren.

Trynt führte ihn durch einen Gang in einen Wohntrakt, der einfach eingerichtet war, aber genügend Bequemlichkeit bot. Tek ließ sich in einen der Sessel sinken und streckte die Beine aus.

»Eine gemütliche Welt haben die PayGuas sich ausgesucht«, stellte er fest.

»Sie hat ihre Vorteile«, erwiderte Trynt. »Und in den Kuppeln merkst du kaum, was draußen los ist.«

Er erläuterte, daß er sich schon vor langer Zeit mit Hilfe von Robotern dieses Versteck angelegt hatte. Aus einem Schrank holte er ein Brettspiel mit bunten Steinen hervor und stellte es auf einen Tisch.

»Komm!« sagte er.

»Du willst spielen?«

»Nennt man dich nicht den Galaktischen Spieler, weil Spielen deine Leidenschaft ist?«

»Haben wir nicht Besseres zu tun?« Tekener setzte sich zu ihm an den Tisch.

»Später.«

Er erklärte das Spiel nicht, sondern überließ es dem Smiler, die Regeln herauszufinden.

Ronald Tekener

brauchte nur wenige Sekunden, dann nickte er verstehend.

»Die besten Spiele sind immer die einfachen Spiele«, bemerkte er danach und setzte den ersten Stein.

»Wir werden sehen.«

Tekener war darauf gefaßt, daß der Hauri nach einer oder zwei Spielrunden zufrieden sein und sich dann seinen syntonischen Geräten zuwenden würde. Doch er irrte sich. Trynt spielte tagelang; er stand nur ab und zu auf, um sich in einem Nebenraum mit syntonischen Geräten zu beschäftigen. Danach kehrte er jeweils zurück und berichtete, daß sich Karlanczer noch nicht in seiner Kuppel befände. Darüber hinaus erfuhr Tek, daß man sie in Pontazsan nicht vermißte.

»Dort verschwinden laufend Menschen, ohne daß ein Hahn danach kräht«, erläuterte der Hauri - und spielte weiter.

Er hatte nicht nur das eine Brettspiel in seinem Versteck, sondern eine ganze Reihe von anderen Spielen, die Tek weitgehend unbekannt waren, die ihn als Spieler aber außerordentlich interessierten, und während sie am Tisch miteinander um Punkte kämpften, kamen sie sich näher. Noch nie zuvor waren sie über eine so lange Zeit hinweg zusammengewesen, so daß sie Gelegenheit hatten, über viele Dinge zu reden, die sonst nie zur Sprache kamen und die ihnen Einblick in die Persönlichkeit des anderen gaben.

Während dieser Zeit nahm Trynt nichts zu sich, während Tekener in regelmäßigen Abständen essen und trinken mußte. Es schien, als habe der Hauri mit seiner »Freßorgie«, wie er es nannte, seinen Energiebedarf für Monate gedeckt.

Bei jedem neuen Spiel gewann Trynt zunächst; je besser Tekener das Spiel und seine taktischen Hintergründe jedoch kannte, desto häufiger setzte er sich durch, bis der Hauri schließlich gar keine Chance mehr hatte und wiederum ein anderes Spiel anschleppte.

Als acht Tage vergangen waren und Trynt wieder einmal aus dem Nebenraum kam, wo er sich mit den Syntons beschäftigt hatte, setzte er sich an den Tisch, nahm ein neues Spiel auf und bemerkte beiläufig: »Karlanczer ist da.«

Ronald Tekener war wie elektrisiert, und es fiel ihm schwer, sich auf das Spiel zu konzentrieren, das sich aus Korallen zusammensetzte, und von einer Wasserwelt stammte. Er wußte nur zu gut, daß jede Minute, in der die PayGuas ihre Verbrechen ungehindert fortsetzen konnten, Millionenverluste für das Galaktikum eintraten und unzählige Opfer beraubt, gequält und ermordet wurden.

Er griff mit einer Wucht an, die Trynt bisher bei ihm noch nicht erlebt hatte.

»Wir brechen auf«, beschloß der Hauri schon nach wenigen Minuten und stieß die Korallen um. Er hatte erkannt, daß er nicht mehr die Spur einer Chance hatte, das Spiel zu gewinnen.

»Für diesen Mist haben wir keine Zeit.«

Und dabei grinste er in der bekannten Weise mit geschlossenen Lippen.

Tekener atmete auf. Seit Tagen hatte er mit Trynt immer wieder alle Einzelheiten seines Planes gegen den Pariczaner-Boß durchgesprochen, und sie waren dabei auf vielerlei Komplikationen

und mögliche Konter Karlanczers eingegangen, so daß nun alle erdenklichen

Unwägbarkeiten berücksichtigt zu sein schienen. Er war froh, daß es endlich losging.

Sie brauchten nur wenige Minuten für die nötigen Vorbereitung, dann streiften sie sich ihre Anzüge über und machten sich auf den Weg.

Draußen herrschte ein Sturm, gegen den alles ein lindes Lüftchen war, was

der Terraner vorher erlebt hatte. Selbst in ihren Hochleistungsanzügen war es schwer, sich dagegen zu behaupten.

Sie arbeiteten sich aus der Schlucht heraus, und dann mußte Tek sich wiederum vollkommen auf den Hauri verlassen. Er selbst wäre nicht in der Lage gewesen, die Kuppel Karlanczers zu finden. Sie waren mit einem Laserstrahl verbunden, der von einer Syntronik kontrolliert wurde und der dafür sorgte, daß sie nicht voneinander getrennt wurden.

Nachdem sie sich etwa eine Stunde lang durch den Sturm gekämpft hatten und Tekener selten einmal mehr sah als vorbeifliegenden Sand oder Pflanzenfetzen, und da er nur ahnen konnte, wo Trynt war, obwohl er sich nie mehr als drei Meter von ihm entfernte, schloß er die Augen und überließ sich ganz der Syntronik. Horchte auf das Heulen des Windes, das durch den Schutzanzug nicht ganz gedämpft werden konnte, und kämpfte gegen die Müdigkeit an.

Nach einer weiteren Stunde schreckte ihn ein Pfeifsignal auf. Er öffnete die Augen, stellte fest, daß sein Abstand zu dem Hauri geringer wurde, und sah plötzlich eine steil aufsteigende, vollkommen glatte Wand vor sich. Sie bestand aus einem Material, das den Naturgewalten trotzte und das kaum Schrammen aufwies.

Trynt hob einen Arm und signalisierte ihm, daß sie ihr Ziel erreicht hatten.

Sie schoben sich an der Wand entlang und benötigten eine weitere Stunde, bis der Hauri endlich eine Schleuse fand. Er untersuchte sie, veränderte etwas an ihr und öffnete sie.

Erleichtert folgte Tekener ihm in die Schleusenkammer, in der sie vom Heulen des Sturms kaum noch etwas hörten.

Trynt schlug seinen Helm zurück.

»Wir lassen die Anzüge hier«, sagte er. »In dieser Kuppel leben etwa zweitausend Pariczaner und fünftausend Hauri. Du kannst davon ausgehen, daß nicht jeder jeden kennt, vor allem bei den Überschwern nicht.«

Sie verließen die Schleuse und kamen in eine Ausrüstungskammer, die jener in der Kuppelstadt Pontazsan recht ähnlich war.

»Wir sind keine hundert Meter von unserem Ziel entfernt«, erläuterte Trynt leise, »und niemand rechnet mit uns.«

Durch eine weitere Schleuse kamen sie in eine Halle, die als eine Art Marktplatz diente. Geschäfte und Vergnügungseinrichtungen reihten sich aneinander, während sich auf der offenen Fläche einige Pariczaner mit phantasievoll gestylten Ständen aufgebaut hatten, um Waren und Dienstleistungen unterschiedlichster Art anzubieten. Überschwern und Hauri füllten den Platz, und vor allem bei den Pariczanern herrschte eine ausgelassene Stimmung.

Tekener und Trynt schlenderte quer über den Platz und blieben einige Male an den Ständen stehen, als interessierten sie sich für die Angebote. Auf diese Weise näherten sie sich unauffällig einem mit Howalgonium ausgeschlagenen Eingang, der unbewacht zu sein schien. Als sie ihn nach einigen Minuten erreichten, trat der Hauri gelassen an die Tür heran und drückte seine Hand dagegen. Tek sah, daß etwas Metallisches darin schimmerte. Dann öffnete sich auch schon die Tür, und sie konnten eintreten.

Trynt warf ihm einen kurzen Blick zu; er begriff, daß er die Syntronik überlistet hatte.

»Höchstens zwei Minuten noch«, wisperte der Hauri mit nahezu geschlossenen Lippen, »dann sind einige unangenehme Leute an diesem

Eingang, und wenn sie da nichts finden, gehen sie zu Karlanczer.«

»Wir müssen also vorher dasein«, stellte Tek fest.

»Du sagst es.«

Der Hauri bewegte sich rasch und entschlossen durch einen luxuriös ausgestalteten Gang, der mit kostbaren Stoffen ausgeschlagen und auf Schritt und Tritt mit kostbaren Kunstwerken ausgestattet war. Auf wenigen Metern entdeckte der Terraner vier aus dem Bereich der Milchstraße gestohlene Gemälde berühmter Meister, die von unschätzbarem Wert waren. Er fragte sich, welche Kunstschatze die PayGuas in ihren Kuppeln angehäuft haben mochten,



wenn einer ihrer Bosse allein im Zugang zu seinem Büro vier solcher Meisterwerke hängen hatte.

Trynt schien seine Gedanken lesen zu können.

»Beruhige dich«, wisperte er. »Terra ist nicht der einzige Planet, der unersetzliche Kostbarkeiten an diese Gangster verloren hat.«

Sie drangen in einen seitlich abzweigenden Gang ein, der deutlich breiter war als der bisherige, und ein bewaffneter Überschwerer stellte sich ihnen in den Weg. Er hatte ein breites, glattrasiertes Gesicht mit einer platten Nase und leicht hervorquellenden Augen. Seine Hand lag drohend auf dem Kolben seiner Energiestrahlwaffe.

Trynt hob die rechte Hand; von seinem Ellenbogen her schoß ein Paralysestrahl auf die Wache zu und fällte sie. Tekener fing den Mann auf, damit er nicht gar zu laut auf den Boden fiel.

Eine Tür öffnete sich vor ihnen und gab den Weg in einen großen Raum frei, in dem zehn Pariczaner-Frauen an syntonischen Geräten arbeiteten. Neugierig blickten einige von ihnen auf, schienen an den Besuchern jedoch nichts Ungewöhnliches zu finden.

Trynt winkte ihnen lässig zu, während er auf eine bogenförmige Tür zustrebte.

Eine der Frauen erhob sich zögernd.

»Ihr könnt da nicht einfach so reingehen«, sagte sie unsicher.

»Das wissen wir doch, Schätzchen«, antwortete der Hauri und zog die Tür auf. Gemeinsam mit Tekener betrat er einen großen Raum, dessen Wände mit großformatigen Holos verziert waren. Sie waren sorgfältig aufeinander abgestimmt und zeigten Bilder einer paradiesischen Sauerstoffwelt. Der Eindruck entstand, als ob sie direkt durch ein Fenster auf diese Welt hinausblickten.

Hinter einem wuchtigen Schreibtisch saß Karlanczer. Für einen Überschweren war er recht klein. Tek schätzte, daß er noch nicht einmal 1,70 Meter groß war. Er hatte große, fast farblose Augen, die kalt wie Linsen aus gefrorenem Glas waren. Langsam erhob er sich von seinem Sessel.

»Trynt?« fragte er mit tiefer Baritonstimme. »Du wagst es, einfach so hereinzukommen?«

»Die Notlage zwingt mich dazu«, antwortete der Hauri, der sich in einen freien Sessel sinken ließ. Er schlug das linke Bein über das rechte, besann sich dann eines anderen und schlug das rechte über das linke, war aber auch damit nicht zufrieden und probierte verschiedene Positionen aus, bis er endlich eine bequeme Haltung gefunden hatte. Karlanczer sah ihm dabei schweigend zu.

»Wer ist er?« fragte der PayGua und zeigte auf Tekener.

»Der ehemalige USO-Spezialist Ronald Tekener«, antwortete Trynt, ohne zu zögern. »Man nennt ihn auch den Galaktischen Spieler oder den Smiler. Es ist der Terraner mit dem Narbengesicht.«

Karlanczer lachte unwillig. »Komm mir nicht mit so einem Blödsinn«, fuhr er den Hauri dann an. »Ich will die Wahrheit wissen.«

»Na schön!« Trynt hob resignierend die Arme und ließ sie schlaff wieder fallen. »Er ist ein Waffenhändler mit besonderen Verbindungen. Sein Name ist Grykrutczek.«

Diese Lüge stellte Karlanczer weitaus mehr zufrieden als vorher die Wahrheit.

»Und was will er?«

Durch die Tür kamen vier bewaffnete Pariczaner in den Raum. Sie richteten ihre Energiestrahler auf die beiden unangemeldeten Besucher.

»Das ist nicht dein Ernst«, protestierte Trynt. »Du glaubst doch nicht, daß ich dir unter diesen Umständen etwas erzähle? Wirf sie raus, und du erfährst etwas, was für dich von allergrößter Bedeutung ist.«

Karlanczer überlegte kurz, dann befahl er seinen Männern. »Legt sie um!«

Trynt machte eine schwache Handbewegung, und die vier Bewaffneten stürzten zu Boden, ohne daß erkennbar wurde, wodurch er es erreicht hatte.

»Ich habe mich auf diesen Besuch vorbereitet«, sagte er gelassen. »Auch deine Defensivwaffen nützen dir nichts. Ich habe sie längst neutralisiert.«

Karlanczer streckte seine Hand nervös nach einer Tastatur auf seinem Arbeitstisch aus, erzielte jedoch damit keinerlei Effekt. Erbleichend ließ er sich in seinen Sessel sinken.

»Was willst du?«

»Ein Geschäft mit dir machen«, eröffnete der Hauri ihm. Er deutete auf »Grykrutcz«.

»Genauer gesagt, er will es. Er hat eine Rechnung mit dem Absoluten zu begleichen, und wenn er das getan hat, entsteht ein Machtvakuum, das nur darauf wartet, von dir angefüllt zu werden.«

Karlanczer war nicht anzusehen, was er dachte. Seine Haltung veränderte sich nicht, und auch der Ausdruck seines fülligen Gesichts blieb gleich.

»Na und?«

»Ich will zum Absoluten«, mischte sich Tekener ins Gespräch. »Von dir will ich nur wissen, wo ich ihn finde.«

Karlanczer schüttelte bedächtig den Kopf.

»In unseren Reihen gibt es keine Verräter«, erwiderte er. »Wir bilden eine geschlossene Gesellschaft, - in der...«

» ... einer dem anderen blind vertrauen kann«, unterbrach Tekener ihn und ergänzte den Satz.

»Wie langweilig. «

Er war bei weitem nicht so ruhig, wie er sich gab. Er wußte, daß sich um ihn herum Unheil zusammenbraute. Karlanczer stand an der Spitze von einigen Tausend PayGuas, und bei seinen Untergebenen schrillten längst die Alarmsirenen. Außerhalb dieses Raumes versammelten sich garantiert zu diesem Zeitpunkt bereits bewaffnete und zu allem entschlossene Kräfte, denen sie nur Halt gebieten konnten, wenn es ihnen gelang, Karlanczer zu überzeugen.

Das wußte auch Trynt, und er hatte sich entsprechend vorbereitet. Er kannte sich in der Hierarchie der Bosse aus. Er wußte, wer gegen wen intrigierte, wer wem etwas neidete, und wer wen aus dem Weg zu räumen versuchte, wer mit wem paktierte und für wen sich auf welchem Gebiet die größten Schwierigkeiten auf türmten.

Er stand auf, griff unter seine Kleidung, holte ein flaches Päckchen hervor und warf es dem Pariczaner auf den Tisch.

»Sieh dir das an!« forderte er Karlanczer auf. »Wenn du nur halbwegs so intelligent bist, wie ich annehme, dann weißt du spätestens in einer Minute, daß dein Leben nur noch an einem seidenen Faden hängt und daß

du es nur retten kannst, wenn du dich endlich zu einem Angriff auf den Absoluten entschließt.«

Karlanczer zögerte, öffnete das Päckchen dann aber doch und sah sich eine Reihe von Holos und Papieren an. Sie alle waren so geschickt gefälscht, daß er es nicht merkte. Bleich lehnte er sich schließlich in seinem Sessel zurück, davon überzeugt, daß seine Gegner erfolgreiche Intrigen eingeleitet hatten, um ihn zu vernichten, und daß ihm nur noch die Offensive blieb, um sich zu retten.

Ronald Tekener fiel auf, daß die Finger Karlanczer eines der Holos nicht berührten, und plötzlich begriff er. Ihnen saß kein Pariczaner-Überschwerer gegenüber. Sie hatten es mit einer holografischen Projektion zu tun. Die Holos und die Papiere Trynts waren von versteckt angebrachten Traktorstrahlern bewegt worden, die geschickt angesteuert worden waren.

Plötzlich lachte Karlanczer. »Welch ein mieser Trick, mich gegen den Absoluten auszuspielen!« rief er durch die Projektion.

In den Wänden taten sich zwei Öffnungen auf, und zwei Gruppen mit Strahlern bewaffnete Überschwere stürzten herein.

Tekener und der Hauri tauschten nur einen kurzen Blick, dann ließ der Terraner eine Kombination von Mikroprojektor und Blendplättchen fallen. Für Sekunden baute sich eine flimmernde Energiewand zwischen ihnen und den Wachen auf, die zugleich in grelles Licht getaucht wurden.

Trynt feuerte mit einem Energiestrahler auf eine der holografischen Wände. Sie zerbarst explosionsartig, und klirrend flogen die Scherben davon. Dahinter befand sich ein kleiner Raum, in dem der echte Karlanczer vor einer Monitorwand mit Holowürfeln saß.

Der Pariczaner fuhr erschrocken aus seinem Sessel hoch. Er griff nach einer Waffe, die er an der Hüfte hatte, doch schon war Tekener bei ihm, entriß ihm die Waffe und schleuderte sie zur Seite. Trynt warf dem PayGua-Boß eine Antigrav-Schlinge um den Hals, wirbelte ihn herum und hielt ihn wie einen Schild vor sich.

»Wenn ihr auf uns schießt, tötet ihr den Boß«, warnte er die nachrückende Schutztruppe.

Mittlerweile hatte der Mikro-Projektor seine Arbeit eingestellt. Seine Energie war verbraucht, nachdem er ihnen den nötigen Vorsprung verschafft hatte.

Die Wachen hielten sich zögernd zurück.

»Verschwindet«, befahl Karlanczer keuchend. Er hing etwa zehn Zentimeter über dem Boden und schnappte verzweifelt nach Luft. »Zieht euch zurück. Kümmert euch nicht um mich.« Sie gehorchten.

»Na also«, zeigte sich der Hauri zufrieden. »Ich wußte doch, daß du vernünftig bist. Warum hast du mir nicht gesagt, wo sich der Absolute verbirgt.«

»Das erfährst du nie von mir, Verräter«, keuchte Karlanczer.

Tekener und Trynt verständigten sich mit einem Blick. Sie schoben den in der Antigravschlinge schwebenden Überschweren vor sich her durch den zerstörten Raum, in dem er sie mit dem Holo getäuscht hatte, zu den Frauen hinüber. Sie standen an ihren Arbeitsplätzen und wichen nun ängstlich bis an die Wände zurück.

»Macht weiter, Mädchen!« riet Tekener ihnen. »Die Arbeit muß schließlich gemacht werden!«

Er lachte, während sie mit ihrer Geisel durch die Gänge bis auf den Marktplatz flüchteten, wo sich augenblicklich wütendes Geschrei erhob. Doch

auch hier bewirkte der Befehl des Clan-Führers, daß Ruhe einkehrte.

»Ich wußte, daß es klappt«, sagte Trynt zufrieden, als sie die Ausrüstungskammer mit ihren Schutzanzügen erreicht hatten. Während Tekener in seinen Anzug stieg, bewachte er Karlanczer. Danach übernahm der Terraner die Geisel, und der Hauri legte seinen Anzug an, ohne allerdings den Helm zu schließen.

»Wo ist der Absolute?« fragte er, als er Karlanczer wieder übernahm.

»Das erfährst du nicht von mir«, würgte der Clan-Führer hervor. »In ein paar Minuten bist du ohnehin tot.«

Trynt lachte in der ihm eigenen Weise mit geschlossenen Lippen. Seine Schultern zuckten.

»Abwarten!«

Er schob Karlanczer in die Schleusenkammer, und Tekener schloß das Schott hinter ihnen. Gleich darauf öffnete er das Außenschott, und nun konnte Trynt den Pariczaner selbst mit Hilfe einer Kombination aus Antigravschlinge und Traktorstrahlern kaum noch halten. Der tobende Sturm erzeugte einen so kräftigen Sog, daß er Karlanczer aus der Schleuse zu reißen drohte.

»Wo ist der Absolute?« fragte Trynt. »Wenn du es nicht sagst, lasse ich dich los, und da draußen ist selbst ein Mann wie du verloren. Da helfen dir all deine Kräfte nicht mehr.« Endlich erkannte Karlanczer, daß der Hauri es ernst meinte.

»Er hat sich in den Kreit-Sektor begeben«, brachte er mühsam hervor. »Du findest ihn im Hofshor-System.«

»Im Hofshor-System?« fragte Trynt. »Was will er dort?«

»Das ist geheim! Darüber darf ich nichts sagen.«

Der Hauri zog die Antigravschlinge noch ein wenig weiter zu.

»Was will er dort?«

»Nicht«, würgte Karlanczer voller Verzweiflung. »Die PayGuas würden mich umbringen, wenn ich es verrate.«

»Wenn sie es nicht tun, tue ich es«, drohte Trynt. »Also? Was will er dort?«

Der Clan-Führer kämpfte verzweifelt um sein Leben. Mit beiden Händen zerrte er an der Schlinge, doch ebensogut hätte er versuchen können, die Schwerkraft des Planeten zu ändern. Auch das wäre ihm unmöglich gewesen.

»Ich will die Wahrheit hören«, forderte der Hauri. »Meine Geduld ist zu Ende. Heraus damit, oder du hast keine Gelegenheit mehr, noch irgend etwas in deinem Leben zu bereuen.«

In höchster Not stammelte Karlanczer. »Er bereitet einen tödlichen Schlag gegen die Kosmische Hanse vor!«

»Einzelheiten«, hakte der Hauri nach. »Ich will Einzelheiten wissen. Was genau plant er?«

»Das weiß niemand außer ihm. Ich schwöre es beim Patriarchen. Ich kann's dir nicht sagen. Ich weiß nur, daß er sich dort mit verbündeten Ertrusern trifft.«

Trynt zog die Antigravschlinge weiter zu und befestigte das Ende auf dem Rücken des Überschweren, wo dieser es nicht erreichen konnte. Dann beförderte er ihn mit einem Stoß ins Freie. Mit einem Schrei flog Karlanczer in den tobenden Sturm hinaus und war augenblicklich hinter den gelblich roten Sandmassen verschwunden, die von dem Wind vorbeigetragen wurden.

Tekener legte dem Freund die Hand auf die Schulter.

»Das war doch nicht nötig«, tadelte er ihn. »Warum hast du es getan?«

»Karlanczer ist ein Massenmörder, der es nicht besser verdient hat«, erwiderte der Hauri kalt.

»Was nun? Wie geht es weiter?«

Ronald Tekener überlegte nicht lange.

»Wir müssen aus dieser Gegend verschwinden«, stellte er fest. »Der Clan Karlanczers wird uns suchen.«

»Das ist sicher«, stimmte Trynt gelassen zu.

»Dann müssen wir wohl nach Pontazsan zurückkehren. Ich werde mit dem nächsten Raumschiff abreisen, das Neu-Paricz verläßt.«

»Du willst in den Kreit-Sektor zum Hofshor-System?«

»Selbstverständlich! Der Absolute plant einen Anschlag auf die Kosmische Hanse. Ich werde herausfinden, was er tatsächlich vorhat, und wenn ich kann, werde ich den PayGuas ihre Spitze rauben.«

»Also den Boß aller Bosse ausschalten.«

»Genau das habe ich vor.«

»Wenn du willst, begleite ich dich. Ich kenne mich aus im Kreit-Sektor. Ich war schon im Hofshor-System. Willst du?«

»Das ist ein Angebot, das ich gerne annehme!«

Trynt schloß seinen Helm und ging Tekener voraus in die sturmgepeitschte Wildnis.

5.

In seinem Büro auf der Erde blickte Homer G. Adams von den Akten auf, in denen er gelesen hatte. Der Syntron kündigte ihm eine wichtige Nachricht an. Mit einem Zeichen gab er zu verstehen,

daß er gewillt und bereit war, sie entgegenzunehmen.

Das syntronisch erzeugte Gesicht einer ebenso jungen wie blonden Frau erschien im Holo-Würfel. Lächelnd blickte sie Adams an.

»Wie ich soeben erfahren habe, sind die XENOLITH mit Boris Siankow und Yart Fulgen und der Mannschaft

der DAORMEYN an Bord sowie die WEIDENBURN mit den Springern der Sippe Haitabu als Passagiere von Mystery kommend in der Milchstraße eingetroffen«, teilte sie mit.

Adams blickte auf das eingeblendete Datum. Es war der 24. Oktober 1206 NGZ.

»Verbinde mich mit der XENOLITH«, ordnete er an.

»Sofort.«

Es dauerte nur Sekunden, bis die Gesichter des Kommandanten Heimo Gullik und Yart Fulgens auf dem Monitor erschienen. Die beiden begrüßten Homer G. Adams freundlich. Der rotblonde Gullik informierte Adams mit knappen Worten über die Geschehnisse der letzten Tage, wobei er sich im wesentlichen auf das mysteriöse Verhalten der Ertruser beschränkte.

Im Gegenzug vermittelte Homer G. Adams Informationen über die aktuellen Ereignisse im Solssystem und vor allem an der Großen Leere. NATHAN hatte mittlerweile die meisten Nachrichten über die Coma-Expedition für die Öffentlichkeit freigegeben, und die Medien hatten diese weidlich ausgeschlachtet und über die gesamte Lokale Gruppe ausgestrahlt.

»Die Ennox lassen sich, nachdem ihre Probleme mit den Ertrusern offenbar gelöst sind, nicht mehr in der Milchstraße blicken«, berichtete Homer G. Adams. »Daher gibt es keine wirklich aktuellen Nachrichten über die Coma-Expedition.«

»Macht nichts«, erwiderte Yart Fulgen. Er wirkte blaß und erschöpft. »Uns interessiert natürlich, wie es der Coma-Expedition ergeht. Ganz klar. Aber wichtig sind uns vor allem auch Informationen über die 15 Ertruser. Wie du weißt, haben sie über Mystery die DAORMEYN gekapert. Sie sind in Richtung Milchstraße abgezogen.«

»Wir wissen aber nicht, wo sie geblieben sind«, fügte Heimo Gullik hinzu.

»Das .müßte eigentlich zu klären sein«, gab sich Homer G. Adams optimistisch.

Gemeinsam mit Yart Fulgen setzte er alle Hebel in Bewegung und nutzte die verfügbaren Nachrichtenkanäle; doch trotz aller Anstrengungen blieben ihre Bemühungen erfolglos. Es fand sich kein Hinweis auf den Verbleib der 15 Ertruser.

»Die DAORMEYN ist nirgendwo in der Milchstraße gesichtet worden«, faßte Adams das Resultat ihrer Bemühungen zusammen, »aber es besteht immerhin noch die Möglichkeit, daß man sie ortet, wenn sie irgendwo in der Milchstraße auftaucht.«

»Vor allem jetzt, nachdem wir die Pferde scheu gemacht haben«, stimmte Fulgen zu, der sich mittlerweile mit einem Beiboot auf dem Weg zur Erde befand. Das Raumschiff hatte eine vorläufige Position in der Nähe der Erde bezogen, jenseits der Mondbahn. Und er fügte auch hinzu, warum er dieser Ansicht war.

Die arkonidische Kommandantin Alsiramon hatte vor der Kaperung durch die Ertruser den Hytrap der DAORMEYN so modifiziert, daß er nach jeder abgeschlossenen Überlichtetappe beim Wiedereintritt in den Normalraum eine eigene, völlig untypische Hyperemission von sich gab, die mit den entsprechenden Geräten geortet werden konnte. Diese Maßnahme konnte aber erst jetzt, nach der Rückkehr der Mystery-Expedition, greifen.

Da es sich bei den 15 Ertrusern mit negativer Strangeness um Personen von galaktischem Interesse handelte, erreichte Yart Fulgen, daß für dieses Unternehmen sogar das die

Milchstraße umschließende ehemalige und inzwischen zu GALORS, dem Galaktischen Ortungssystem, umfunktionierte Kontrollfunknetz der Cantaro herangezogen wurde. Er war sich jedoch vor allem mit Boris Siankow einig, daß sie zum Nichtstun verurteilt waren, bis diese Maßnahme wirksam wurde oder auf anderen Wegen Hinweise auf eine Sichtung der DAORMEYN eintrafen.

Homer G. Adams setzte sich persönlich für die Suche nach den 15 Ertrusern ein. Er stellte alle Möglichkeiten der Kosmischen Hanse zur Verfügung.

»Kannst du mir irgend etwas über die Motive von Lyndara und ihren Kampfgefährten sagen?« fragte er, als Yart Fulgen zu ihm ins Büro trat.

»Tut mir leid«, erwiderte der eingebürgerte Arkonide, der noch hagerer und schwächlicher als sonst aussah. »Ich habe keinen blassen Schimmer. Allerdings deutet die Tatsache, daß sie auf Titan den ausgeglühten Zellaktivator mit der negativen Strangeness gestohlen haben und damit nach Mystery zurückgeflogen sind, daß sie dessen Affinität zu ihrer eigenen Strangeness als überaus bedeutungsvoll ansehen. Irgendwie scheinen sie in dem Zellaktivator eine Art >Schlüssel< gesehen zu haben, scheinen aber dann von ihm enttäuscht worden zu sein und verließen Mystery wieder.«

»Vermutlich hätten wir sie schnell gefunden, wenn es noch einen anderen Ort mit negativer Strangeness gäbe«, entgegnete Homer G. Adams. »Dort hätten wir sie wahrscheinlich zu suchen.«

»Meines Wissens existieren keine anderen Dinge, egal, welcher Art, mit negativer Strangeness.«

»Eben!« Adams lehnte sich bequem in seinem Sessel zurück und legte die Füße auf den Tisch. »Deshalb haben wir keinen Ansatzpunkt, und deshalb wissen wir auch nicht, was die Ertruser als nächstes unternehmen werden.«

Die beiden Männer versuchten, sich in die Lage der Ertruser zu versetzen, um daraus auf ihre nächsten Schritte schließen zu können. Sie scheiterten jedoch daran, daß sie keine Vorstellung davon hatten, welche Absichten die Ertruser verfolgten. Auch als sie einen Syntron einschalteten, ihn mit allen vorliegenden Informationen fütterten und dann nach dem weiteren Vorgehen der Ertruser befragten, kamen sie nicht weiter.

»Wie immer auch die Ziele Lyndaras aussehen mögen«, überlegte Homer G. Adams, »glaubst du, daß sie fremde Hilfe in Anspruch nehmen wird?«

»Möglich«, nahm Yart Fulgen den Gedanken auf. »Aber das wird schwierig für sie. öffentlich kann sie nicht an irgend jemanden herantreten.«

»Nein, nach unserer Suchaktion nicht mehr. Die ganze Milchstraße ist alarmiert. Wo auch immer die Ertruserin auftaucht, wir würden sofort informiert werden.«

»Dann hat sie nur noch die Möglichkeit, sich im galaktischen Untergrund nach Helfern umzusehen«, stellte Fulgen fest.

»Richtig«, bestätigte Adams. »Du denkst an die Galactic Guardians?«

»Natürlich. Nur ein wirklich potenter Helfer kann ihr etwas nützen.«

»Können wir auf diesem Wege etwas erreichen? Hast du Zugang zu diesen Kreisen?«

Fulgen schüttelte bedauernd den Kopf. Er war Chef des arkonidischen Antiterrorkommandos ATK und verfügte über eine Fülle von Informationen über die Galactic Guardians, hatte aber bisher keine seiner Agenten in wichtige Stellen dieser Organisation eingeschleust.

»Der kompetenteste Mann für die Galactic Guardians ist zweifellos Tek«, stellte er fest. »Er bekämpft die verbrecherische Linie dieser > Schutzengel seit Jahren.«

»Sehr erfolgreich!«

»Richtig. Er hat eine Reihe von schmutzigen Aktionen aufgedeckt und die dafür Verantwortlichen vor Gericht gebracht.« Fulgen lächelte bei dem Gedanken an den Freund.

»Fragen wir ihn doch. Das hätten, wir schon längst tun sollen.«

Homer G. Adams versuchte, eine Verbindung zu dem Galaktischen Spieler herzustellen, konnte aber nur Dao-Lin-H'ay erreichen. Sie teilte ihm mit, daß Tek eine heiße Spur verfolgte, von der er hoffte, daß sie ihn zu dem geheimnisumwitterten Anführer der Paylaczer Guardians, der größten und mächtigsten der illegalen »Schutztruppen«, führte.

»Ich habe seit seiner Abreise nichts mehr von ihm gehört«, schloß sie ihren Bericht. »Wir müssen wohl noch etwas Geduld haben.«

»So sehe ich das auch«, seufzte Homer G. Adams. »Wir müssen abwarten.«

Sie warteten vier Tage lang. Dann - am 28. Oktober 1206 NGZ - schreckte der Syntron Adams mit lauten Alarmsignalen hoch.

»Was ist los?« fragte Adams, als er in sein Büro im Hauptquartier der Kosmischen Hanse kam.

»Ortung von Hyperemissionen«, teilte der Syntron ihm mit. Dieses Mal lächelte eine schwarzhaarige Schönheit negroiden Typs aus dem Holo-Würfel. »Es handelt sich um die von Yart Fulgen präzierte Hyperemission.«

»Wo wurde sie geortet?«

»Im Kreit-Sektor. Er ist etwas mehr als 6000 Lichtjahre vom Solsystem entfernt.«

»Ist mir bekannt«, fuhr Adams unwillig dazwischen.

»Die Emission wurde nahe dem Heimatsystem der Ertruser gemessen«, setzte der Syntron unbeeindruckt seinen Bericht fort. »Soeben erhalte ich die Information, daß als genaue Position das Hofshor-System ermittelt worden ist.«

»Hofshor-System?« fragte Adams. »Gibt es da etwas Besonderes?«

»Makkom ist der fünfte Planet der Sonne Hofshor«, erwiderte der Syntron. »Makkom ist eine Ertruserwelt und gilt als beliebter Treffpunkt für zwielichtige Gestalten. Der Planet ist mit der Bezeichnung ungemütliches Pflaster< versehen, wenn ich das mal so salopp sagen darf.«

»Hast du etwas über Makkom und die Guardians vorliegen?«

»Makkom gilt als Kontaktwelt für die Guardians.«

»Das ist es also«, sagte Homer G. Adams Sekunden später zu Yart Fulgen, den er in einem Restaurant erreichte.

»Lyndara scheint also wirklich Kontakt zu den > Schutzengeln < zu suchen.«

»Und was tun wir?« fragte Fulgen.

»Ich lasse die QUEEN LIBERTY klarmachen«, eröffnete ihm Adams. »Ich stelle sie dir und Boris für einen Flug in den Kreit-Sektor zur Verfügung - falls ihr daran interessiert seid.«

»Und ob wir das sind!« rief der gebürtige Plophoser. »Ich informiere Boris. Wann können wir starten?«

\*

Auf dem Rückweg nach Pontazsan machten Ronald Tekener und Trynt keine Zwischenstation. Sie kämpften sich durch den wütenden Sturm bis zur Hauptstadt des Planeten und schleusten sich ohne Schwierigkeiten ein. Durch menschenleere Gänge führte der Hauri den terranischen Besucher zu seinem Versteck, einem ehemaligen Maschinenraum, den er für seine Zwecke umgestaltet hatte.

Vorsichtig entfernten beide dort einen Teil der biologisch lebenden Biogen-Masse, um Tek an den Beinen, den Hüften und vor allem auch an den Schultern schmalere erscheinen zu lassen. Die blutige Masse ließen sie in einem desintegrierenden Müllschlucker verschwinden. Mit einem pharmazeutischen Spezialmittel versiegelten sie die an der Biomasse entstandenen Wunden, so daß sich rasch eine Haut bildete. Mit dem abgetrennten Gewebe ging zugleich auch jener Teil der Ausrüstung in den Müllschlucker, auf den der Smiler nun verzichten zu können glaubte.

Danach erst wandte sich Trynt den syntronischen Geräten zu, mit denen er sein Versteck ausgestattet hatte.

»Wir müssen wissen, ob etwas von den Ereignissen bei Karlanczer bekannt geworden ist«, erläuterte er, »oder ob man sich drüben in Schweigen hüllt.«

»Du meinst, unter Umständen berichten sie überhaupt nichts von uns?« fragte Tekener.

»Das ist durchaus möglich«, erwiderte Trynt, der die Verhältnisse auf Neu-Paricz sehr viel besser kannte als Tek. »Karlanczer ist tot. Davon müssen wir ausgehen. Er kann da draußen im Sturm ohne Hilfsmittel nicht lange überlebt haben.«

»Richtig.«

»Also schlägt man sich jetzt um seine Nachfolge - nach dem Motto: Der König ist tot! Es lebe der König! Dafür kommen vier Männer und drei Frauen in Frage«, erklärte der Hauri. »Nach mir vorliegenden Informationen belauern sie sich schon lange gegenseitig. Das war für mich einer der Hauptgründe zu Karlanczer zu gehen, abgesehen davon, daß er beim Absoluten war. Die Uneinigkeit seiner Nachfolger schwächt die ganze Sippe. Sie fürchten den Spott der anderen Clan-Führer mehr, als sie uns für das hassen, was wir getan haben. Sie wissen, daß ganz Neu-Paricz über sie lachen wird, wenn sich herumspricht, daß zwei Mann genügen, ihre ganze Kuppelstadt aus den Angeln zu heben.«

»Und das gibt uns den Vorsprung, den wir unbedingt benötigen, wenn wir Neu-Paricz heil verlassen wollen«, stellte Tek fest.

»Richtig.« Trynt teilte dem Syntron mit, um welche Informationen es ihm ging, und erfuhr schon wenig später, daß nichts Ungewöhnliches aus der Kuppel von Karlanczer gemeldet worden war.

»Wann geht das nächste Raumschiff, mit dem wir eine Verbindung zum Kreit-Sektor bekommen, ab?« fragte der Terraner. »Und sind noch zwei Plätze für uns frei?«

»In genau einer Stunde«, antwortete der Syntron. »Soll ich buchen?«

»Sofort!« befahl Trynt. Sekunden später lag die Bestätigung vor. Sie konnten Neu-Paricz mit der ESCVON verlassen.

»Wir haben keine Zeit zu verlieren«, drängte der Hauri. »Wenn wir das Raumschiff noch erreichen wollen, müssen wir uns beeilen.«

Während ihres Marsches durch den Sturm hatte Ronald Tekener sich die Ereignisse der letzten Tage immer wieder durch den Kopf gehen lassen. Er hatte in Gedanken die wichtigsten Situationen zusammengefaßt und jede einzelne von ihnen sorgfältig analysiert, um keine Fehler zu machen.

Auch im nachhinein fand er jede seiner Entscheidungen in Ordnung und richtig. Ihm mißfiel, daß er so gut wie nichts von dem wußte, was bei den Clans geschah, und ob man sich bei ihnen mit Trynt oder ihm befaßte. Er mußte davon ausgehen, daß dies nicht der Fall war, und danach mußte er sein weiteres Vorgehen ausrichten.

Die wichtigste Entscheidung hatte er bereits auf Terra gefällt.

Wenn er die einmalige Chance erhielt, in die Nähe des geheimnisvollen Bosses aller Bosse zu kommen und ihn auszuschalten, dann würde er diese Gelegenheit nicht verstreichen lassen.

Jetzt war die Chance da, und er mußte sie nutzen. Noch aber war nichts entschieden. Er würde lediglich die Möglichkeit haben, bis in die Nähe des Unbekannten zu kommen. Vor Ort mußte er dann weiter recherchieren und sich an den Absoluten heranarbeiten. Ein hartes Stück Arbeit lag vor ihn! und dem Hauri, und noch ließ sich nicht einmal annähernd abschätzen, ob sie Erfolg haben würden.

»Hat Karlanczer die Wahrheit gesagt?« fragte er.

Der Hauri wandte sich ihm zu und blickte ihn mit sichtlicher Überraschung an.

»Er hatte den Tod vor Augen«, erinnerte er an die Situation in der Schleuse der Karlanczer-



Kuppel. »Er hatte keine andere Wahl. Er war feige und hatte wenig Selbstbewußtsein. An die Spitze des Clans ist er gekommen, weil er skrupellos ist und zur Not sogar seine eigenen Kinder getötet hätte, wenn sie seine Macht gefährdet hätten. Sein Nachteil war, daß er nicht wußte, über welche Informationen wir verfügen. Das Risiko war daher viel zu hoch für ihn, bei einer Lüge ertappt zu werden. Er war sich darüber klar, daß ich ihn sofort getötet hätte, wenn er gelogen hätte.«

Tekener nickte. Zu diesem Schluß war er ebenfalls gekommen.

»Von mir aus können wir aufbrechen«, sagte er. »Wir lassen alles zurück, was wir nicht unbedingt benötigen.«

Trynt sah sich kurz um, legte sich einen halblangen Umhang um die Schultern und verließ das Versteck. Tek folgte ihm.

6.

»Was ist nur los?« fragte Krellin. Der bullige Ertruser kniete mitten in der Hauptleitzentrale der DAORMEYN und blickte die Kommandantin Lyndara hilfesuchend an.

Krellin war 2,52 Meter groß und erst 35 Jahre alt. Er hatte einen roten Sichelkamm wie Lyndara, die er hemmungslos verehrte, und er war ein Kraftprotz, dem aber wesentliche Teile eines menschlichen Gehirns zu fehlen schienen.

»Das weiß ich auch nicht so genau«, erwiderte Lyndara. Sie warf nur einen flüchtigen Blick auf die Instrumente in der Hauptleitzentrale. Das Chronometer zeigte den 28. Oktober 1206 NGZ an. Sie waren nach ihrer Rückkehr in die Milchstraße auf dem Weg in das Kreit-System. Lyndara hatte die Wahrheit gesagt. Sie und ihre 15 Kampfgenossen waren auf Mystery gescheitert.

»Aber weshalb kommen wir nicht weiter?« faßte Krellin nach.

Er blickte auf seine Hände, wurde sich seiner würdelosen Haltung bewußt und erhob sich, um sich auf eine gepolsterte Antigravplatte zu setzen, die etwa einen halben Meter über dem Boden schwebte. Die vorhandenen Sessel waren für ihn zu klein.

»Uns fehlt der Schlüssel«, stellte sie klar.

Hilflos schüttelte er den Kopf.

»Das verstehe ich nicht. Was für einen Schlüssel meinst du jetzt?«

Sie setzte sich in einen für sie präparierten Sessel.

»Das verstehen wir alle nicht so recht«, gab sie zu.

Sie hatte natürlich eine ungefähre Vorstellung davon, wie der von ihr erwähnte zweite

»Schlüssel« aussehen mußte.

Krellin stützte seinen Kopf in die gewaltigen Hände und blickte trübsinnig auf die Instrumente. Er kam sich vollkommen verdreht vor, so als ob sich sein Innerstes nach außen gekehrt hätte, und als er an diesem Morgen in den Spiegel gesehen hatte, da war es ihm vorgekommen, als habe ihn ein Mann angeblickt, der ihm auf der einen Seite fremd und auf der anderen Seite doch vertraut erschienen war. Er hatte schon immer Mühe gehabt, gewisse geistige Aufgaben zu bewältigen, doch jetzt war er in ein Gewirr von Fragen geraten, aus dem er nicht mehr herausfand.

Nur eines wußte er mit absoluter Klarheit: Lyndara wollte unbedingt einen Zellaktivator haben!

Krellin gönnte ihn ihr, und er war mit ihr enttäuscht gewesen, als er gesehen hatte, daß der Zellaktivator von Titan verbrannt gewesen war.

»Es wäre so schön gewesen«, murmelte er.

»Was meinst du?«

»Wenn der Chip von Titan nicht ausgebrannt gewesen wäre.«

»Allerdings.« Sie blickte ihn versonnen an. Lyndara wußte, daß er sie bis zur Selbstaufgabe

verehrte, doch sie empfand nichts für ihn. Sie konnte , sich auf ihn verlassen. Blind führte er jeden Befehl aus, den sie ihm erteilte, und er stellte niemals Fragen nach dem Sinn eines Befehls.

»Wir werden uns irgendwie einen Chip holen«, versuchte er, sie zu trösten.

»Wenn das so einfach wäre!« Sie griff nach einer getrockneten Frucht, biß ein Stück von der Masse ab und kaute nachdenklich darauf herum. Unter dem Einfluß ihres Speichels quoll die Masse auf, und ein angenehmer, süß-säuerlicher Geschmack entfaltete sich. »Wir sind wahrscheinlich die am meisten gesuchten Personen in der Milchstraße. Wo auch immer wir uns blicken lassen, wird man sofort auf uns reagieren. Unter diesen Umständen haben wir nicht die geringste Chance, an einen Zellaktivatorträger heranzukommen.«

»Wenn wir es schaffen, reiße ich ihm den verdammten Chip mit meinen eigenen Händen heraus, um ihn dir zu geben«, versprach der bullige Ertruser.

»Ich hoffe, daß wir etwas eleganter vorgehen können«, erwiderte sie.

»Haben wir denn überhaupt eine Chance?«

»Auf jeden Fall. Ich kenne auf Ertrus einige Leute, die Verbindung zu den Galactic Guardians haben. Sie fürchten weder Tod noch Teufel, und sie sind sehr mächtig. Mit ihrer Hilfe werden wir versuchen, einen Zellaktivatorträger in die Hände zu bekommen.«

Er lächelte und war wie befreit von einer schweren Last.

»Sind wir also auf dem Weg zu einem Unsterblichkeitschip?« stellte er fest.

»So könnte man es nennen.«

»Und der Preis? Ich bin nicht besonders klug, wie du weißt, aber mir ist klar, daß wir einen hohen Preis dafür zahlen müssen.«

»Die DAORMEYN«, antwortete sie. »Aber erst, nachdem man uns wieder auf Mystery abgesetzt hat.«

Seine Verwirrung steigerte sich.

»Du willst noch einmal dorthin, nachdem wir auf Makkom waren?«

»Ich will nicht - ich muß. Wir alle müssen dorthin, und mit ein bißchen Glück werden wir es schaffen, all unsere Probleme auf Mystery zu lösen.«

Krellin lehnte sich seufzend zurück und schloß die Augen. Er wollte nicht noch mehr Fragen stellen. Und nachdenken über das, was ihnen widerfahren war, wollte er auch nicht. Es überanstrengte

ihn, und ihm war bewußt, daß er doch nicht zu einer Lösung kommen würde, die der Kritik von Lyndara standhalten würde.

Es ist besser, das Denken ihr zu überlassen! dachte er. Sie kann das besser als ich.

\*

»Wir müssen mit Wegelagerern rechnen«, warnte Trynt. »Sei also auf der Hut.«

»Keine Sorge«, erwiderte Tekener. »Ich habe kaum etwas bei mir, was irgend jemandem einen Grund geben könnte, mich zu überfallen.«

»Paß dennoch auf!«

Der Hauri führte ihn durch eine der Versorgungshallen, die unter der Kuppel lagen. Sie schritten an langen Druckrohren entlang.

Tekener ließ seine Hände über die Unterarme gleiten. Unter der Kleidung verborgen hatte er Ausrüstungsgegenstände versteckt. Es waren hauptsächlich Mikro-Waffen, die er für kritische Situationen benötigte.

Sie erreichten eine Tür und kamen durch eine Schleuse zu einer Antigravband-Station. Von hier aus glitten sie - sanft von Antigravfeldern getragen und geschoben - direkt auf die Schleuse zu, von der aus sie auf das Landefeld des Raumhafens kommen konnten. Außer ihnen befand sich niemand in dem schmalen Tunnel, dessen Wände mit Werbeflächen

vollkommen ausgefüllt waren.

Trynt blickte auf sein Chronometer.

»Kein Problem«, sagte er. »Wir sind sogar noch zu früh am Abfertigungsschalter.«

Er irrte sich, denn plötzlich versagte das Transportband. Die Antigravfelder schalteten sich aus, und Tekener und der Hauri fielen abrupt einige Zentimeter nach unten.

Es war nicht der Aufprall, der sie straucheln ließ, sondern die überraschende Unterbrechung der sanften Vorwärtsbewegung. Sie fingen sich rasch ab. Tek drückte eine Hand stützend gegen die Wand. Die andere streckte er unwillkürlich nach dem Hauri aus, der zu Boden gefallen war und noch auf den Knien lag.

In diesem Moment öffnete sich eine Luke neben ihnen, und ein Schwall Wasser schoß heraus. Er ergoß sich über Trynt. Der Hauri war von dem Geräusch der sich öffnenden Luke aufgeschreckt, hatte den Kopf gehoben und bekam nun einen großen Teil des Wassers mitten ins Gesicht. Vor Schreck öffnete er den Mund.

Tekener bekam einen Wasserstrahl ins Gesicht und neigte sich rasch zur Seite, um ihm zu entgehen. Er sah zwei Überschwere aus der Luke hervorkommen, und er reagierte gedankenschnell.

Während Trynt sich noch aufzurichten versuchte und mit dem durch das Wasser erlittenen Schock kämpfte, löste der Terraner bereits seine Mikro-Paralysatoren aus.

»Tek!« würgte Trynt. Er hob ihm das Gesicht entgegen, und für einige Sekunden schien er blind zu sein. Ronald Tekener wußte, daß er außerordentlich empfindlich gegen Wasser war und daß er aus diesem Grund Qualen litt.

»Du Teufel!« fluchte einer der beiden Überschweren. Halbwegs gelähmt hing er in der Luke und versuchte vergeblich, einen Energiestrahler zu heben und auf die Überfallenen zu richten. Der andere war rücklings umgefallen und lag bereits hinter der Luke auf dem Boden.

»Ihr Schweine«, brachte er mühsam hervor.

Tek packte den Überschweren an der Nasenspitze, nahm sie zwischen Daumen und Zeigefinger und drehte einmal kräftig. Mit der anderen Hand nahm er ihm den Energiestrahler ab.

»Der Überfallene ist immer der Teufel, wie?« fragte er, während der Überschwere gepeinigt stöhnte. »Die Opfer sind die wahren Übeltäter, und wenn sie sich wehren, sind sie Schweine - oder?«

Er stieß den Mann verächtlich zurück.

»Wenn ihr euch schon in einen Hinterhalt legt, dann müßt ihr auch das Risiko tragen!«

Er fühlte, daß Trynt nach seinem Bein griff, und sein Zorn verrauchte.

»Was ist los?« fragte er, während er sich zu dem Partner hinunterbeugte.

Der Hauri schnappte verzweifelt nach Luft.

»Das Wasser«, stammelte er. »Es bringt mich um!«

Jetzt erst begriff Ronald Tekener. Er hatte vorübergehend nicht daran gedacht, daß Wasser eine Art Gift für die Hauris war. Äußerlich war Trynt nichts anzusehen, doch der Schwall Wasser mußte ihm einen erheblichen Schock versetzt haben, so daß sein Kreislauf zusammengebrochen war.

Tekener wußte nicht, was er tun mußte, um dem Hauri zu helfen. Deshalb nahm er ihn kurzerhand auf den Arm und trug ihn über das Band, bis er in einen größeren Raum mit mehreren Geschäften kam und an einer der Türen. das Symbol eines Medosyns fand. Ohne von anderen Personen mit Fragen belästigt zu werden, konnte er Trynt in die Medostation tragen und einem Syntron übergeben.

»Er ist Wasser ausgesetzt gewesen«, erläuterte er, während er sich über den Hauri beugte.

Trynt hatte die Augen geschlossen. Er atmete nur flach, und als Tek ihm die Hand an den Arm legte, konnte er keinen Pulsschlag mehr fühlen.

»Sein Kreislauf steht unter Schockwirkung«, bestätigte der Medosyn nach kurzer Untersuchung, bei der seine Sensoren wie von Geisterhand gesteuert über den hageren Körper des Bewußtlosen glitten. »Ich kann nicht viel mehr tun, als den Kreislauf zu stabilisieren. Von der Wasserwirkung muß er sich allein erholen.«

»Wie lange wird das dauern?«

»Diese Frage kann ich nicht beantworten«, eröffnete ihm der auf medizinische Hilfeleistungen ausgerichtete Syntron. »Das kommt auf seine allgemeine Konstitution an. Sicherlich werden jedoch nicht weniger als drei Stunden vergehen.«

»Drei Stunden?« Tekener wollte den Hauri nicht allein auf Neu-Paricz zurücklassen. Er rechnete damit, daß die Nachfolger Karlanczer doch irgendwann zurückschlagen würden; und wenn Trynt hier blieb, würden sie sich auf ihn stürzen. »Ich nehme ihn mit, sobald sich der Kreislauf stabilisiert hat.«

Er erläuterte dem Syntron auf dessen Frage, wohin er Trynt bringen wollte, und der Medosyn versuchte gar nicht erst, ihn von diesem Vorhaben abzubringen. Er bemühte sich um den Hauri und erteilte Tekener zugleich eine Reihe von Ratschlägen für eine weitere Behandlung an Bord.

Als er ihn zum Weitertransport freigab, waren es nur noch zwanzig Minuten bis zum Start. Der Syntron hatte die Information über die Verzögerung an die ESCVON gegeben, so daß man dort vorbereitet war, als Tekener mit Trynt ankam, der auf einer Antigravliege ruhte. Ein Roboter empfing sie und führte sie zu den Kabinen. Er half, den Hauri von der Liege zu heben und ins Bett seiner Kabine zu legen. Dann verabschiedete er sich.

Sekunden später kam das Zeichen, daß die ESCVON gestartet war.

Trynt öffnete ein Auge und blickte Tekener kurz an.

»Mir geht es verdammt schlecht«, flüsterte er, »aber auf diese Weise haben wir zumindest alle Kontrollen mit links überwunden.«

Der Terraner lachte.

»Auch wieder wahr«, sagte er. »Sieh zu, daß du rasch wieder gesund wirst.«

Doch der Hauri war schon wieder bewußtlos. Er hörte ihn nicht mehr.

Nun nahm der Galaktische Spieler einige kleine Manipulationen am Interkom vor, schloß ein winziges Funkgerät an, das bis dahin in seinem Arm verborgen gewesen war, und sendete damit ein schon vor Tagen vereinbartes Signal an die LEPSO.

»Hoffentlich schläfst du nicht, Garra-Noe S'ley«, sagte er, während er das Gerät wieder vom Interkom trennte.

Er hoffte, in dem Bordnetz der ESCVON den nötigen Verstärker gefunden zu haben, der dafür sorgte, daß sein Hilferuf die LEPSO erreichte.

Er setzte sich zu dem bewußtlosen Hauri ans Bett. Trynt sah schlecht aus. Sein Gesicht war tief eingefallen, und die Haut war an einigen Stellen aufgerissen.

Tek war verunsichert. Er wußte, daß reines Wasser wie Gift auf die Hauri wirkte, sie aber auch zu Höchstleistungen stimulieren konnte. Er hatte erlebt, daß Hauri nach einem Schluck Wasser Leistungen vollbracht hatten, die er vorher aufgrund ihrer Physis für unmöglich gehalten hatte. Danach war dann allerdings der Zusammenbruch erfolgt. Einer der Hauri, die sich auf diese Weise dazu gebracht hatten, auch die allerletzten Energiereserven zu mobilisieren, war danach sogar vor Erschöpfung gestorben.

An Bord von Hauri-Raumschiffen gab es gelegentlich Wasserträger. Sie waren ganz in Rot gekleidet und nahmen einen hohen Rang in der Gesellschaft der Hageren ein. Fühlte sich einer der Hauri an Bord überfordert, konnte er den Wasserträger rufen und sich das Gift in

kleinen Dosen verabreichen lassen. Es half ihm dann, seine Krise zu überwinden und die geforderte Leistung zu erbringen.

Auch bei Trynt hätte es zu irgendeiner Leistung kommen müssen, der dann der Zusammenbruch folgte. Doch bei ihm war alles anders gewesen. Er war unter der Einwirkung des Wassers zusammengebrochen, ohne vorher in irgendeiner Form eine hohe Leistung zu erbringen.

Ronald Tekener betrachtete den Partner, und er meinte, Spuren großen Leids bei ihm zu entdecken. Die Runen auf der Oberlippe waren tief wie Schrunde, und die Augen lagen so tief in den dunklen Höhlen, daß sie kaum noch zu erkennen waren.

War Trynt ihm zuliebe bei diesem ganzen Einsatz bis an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit gegangen? Hatte er sich womöglich schon vorher mit Wasser stimuliert, um den anstrengenden Marsch durch den Sturm zu überstehen? Hatten die Auseinandersetzungen mit Karlanczer und seiner Sippe ihn derart unter Streß gesetzt, daß er jetzt bis an den Rand der totalen Erschöpfung gedrängt worden war?

»Ich habe dich für einen kühlen und nüchternen Burschen gehalten«, sagte der Terraner leise, »aber das bist du offenbar nicht. Seit meiner Ankunft auf Neu-Paricz warst du ständig in Lebensgefahr.

Du wußtest genau, wie die Gangster reagiert hätten, wenn wir aufgefliegen wären.

Das war offenbar zuviel für dich.«

Er legte ihm die Hand auf die Stirn. Sie war heiß und fühlte sich so trocken wie ein altes Pergament an.

An den Schiffsgeräuschen konnte der Smiler nicht feststellen, daß sich etwas geändert hatte. Sie waren ohnehin nur sehr weit im Hintergrund vorhanden, und Vibrationen wie in den Anfängen der Raumfahrt gab es ebenfalls nicht an Bord. Auch von Beschleunigungseffekten war nichts zu spüren. Daher konnte Tekener nicht erkennen, ob sich irgend etwas am Flug der ESCVON geändert hatte.

Plötzlich öffnete sich die Tür seiner Kabine, und als er aufblickte, sah er sich Garra-Noe S'ley gegenüber. Der Kommandant der LEPSO blickte ihn prüfend an. Er hielt einen schweren Energiestrahler in der Hand. Langsam hob er die Waffe und richtete sie auf ihn.

»Hallo, Partner!« sagte Tek. Er erhob sich.

»Laß hören!« forderte der Karaponide.

Der Terraner war sich dessen bewußt, daß er seih Äußeres inzwischen so stark verändert hatte, daß der Kommandant der LEPSO ihn unmöglich erkennen konnte; und er nannte ihm die Stellung der Steine auf dem Spielbrett ihres letzten Spiels an Bord der LEPSO.

»Das genügt«, gab sich Garra-Noe S'ley zufrieden. Er ließ die Waffe nicht sinken. Mit dem Kopf deutete er auf den Hauri. »Was ist mit ihm?«

»Er hat zuviel getrunken«, sagte der Narbengesichtige. Er hob den Hauri von der Liege und trug ihn aus der Kabine. »Da siehst du mal, was dabei herauskommt.«

»Ich werde vorsichtiger beim Wasser sein«, versprach Garra-Noe S'ley, ohne auf den scherzhaften Ton Teks einzugehen. »Mir ist schon lange klar, daß dieses Zeug gefährlich ist.« Als er die Kabine verließ, sah Ronald Tekener, daß Garra-Noe S'ley nicht allein gekommen war. Auf den Gängen standen weitere Kartanin von der LEPSO. Sie waren bewaffnet, und einige von ihnen wurden von Robotern begleitet.

»Der Kommandant der ESCVON ist ein schwieriger Mann«, berichtete Garra-Noe S'ley, als sie auf dem Weg zur Schleuse waren. Nach wie vor zielte er mit dem Energiestrahler auf den Kopf des Terraners. Mit der freien Hand tastete er ihn nach verborgenen Waffen ab. »Er war zunächst nicht bereit, die Beschleunigungsphase zu beenden und sein Schiff auf Rendezvous-Kurs zu bringen. Ich mußte ihn davon überzeugen, daß wir es als unfreundlichen Akt ansehen

würden, wenn er das Geyczak-System verließ, ohne uns vorher an Bord kommen zu lassen.« Sie bewegten sich schnell, jedoch nicht hastig durch das Raumschiff, denn sie waren sicher, daß der Kommandant der ESCVON längst Alarm geschlagen und um Hilfe gebeten hatte. Daher mußten sie davon ausgehen, daß von Neu-Paricz oder von einem der anderen 13 Planeten der Sonne Geyczak wenigstens ein Kampfraumer zu ihnen unterwegs war, um die Situation zu klären.

Tekener wußte, daß sie auf Schritt und Tritt beobachtet wurden, während sie zur Schleuse eilten. Später würde man die dabei aufgenommenen Videofilme analysieren, aber man würde nichts finden. Man würde Trynt identifizieren, ihn aber nicht. Er hoffte, daß sich die PayGuas täuschen ließen und Garra-Noe S'ley glaubten, daß er nur an Bord der ESCVON gekommen war, um jemanden zu verhaften.

Sie erreichten die Schleuse, ohne aufgehalten zu werden, durchschritten sie und betraten ein Beiboot der LEPSO. Als sich die Schotte hinter ihnen geschlossen hatten, ließ Garra-Noe S'ley die Waffe sinken.

»Ist alles in Ordnung?« fragte er.

»Es ist gut gelaufen«, bestätigte Ronald Tekener. Er legte Trynt in einen der gepolsterten Sessel, und während das Beiboot zur LEPSO zurückkehrte, berichtete er. Als sie den Trimaran erreichten, schloß er: »Es ist mir tausendmal lieber, mit der LEPSO in den Kreit-Sektor zu fliegen als mit der ESCVON, mit der ein Rückzug unmöglich gewesen wäre. So aber rechne ich mir einige Chancen aus, den großen Boß zu stellen.«

Die LEPSO war in all den Tagen, die Tekener auf Neu-Paricz gewesen war, im Geyczak-System versteckt gewesen. Jedes abfliegende Raumschiff hatte Garra-Noe S'ley sorgfältig überprüft und die LEPSO dabei in ständiger Startbereitschaft gehalten. So hatte er augenblicklich handeln können, als das lange erwartete Funksignal von Tek gekommen war. Der Galaktische Spieler brachte den nach wie vor bewußtlosen Hauri sofort in eine Medo-Station, wo er ihn untersuchen ließ. Der Syntron diagnostizierte einen ungewöhnlichen Erschöpfungszustand, stellte aber auch fest, daß Trynt sich bereits auf dem Wege der Besserung befand.

\*

Karlanczer stand am Rande seines Swimmingpools und betrachtete sich im Spiegel. Er strich mit den Fingern über die muskulöse Brust, wobei er den blutunterlaufenen, bläulich verfärbten Striemen folgte, die sich quer darüberzogen.

Eine Tür öffnete sich, und seine Tochter kam herein.

»Guten Morgen, Vater«, begrüßte sie ihn.

»Mußtet ihr eigentlich ein Netz nehmen, um mich aus dem Sturm zu fischen?« fragte er sie, ohne den Gruß zu erwidern. »Eine Antigrav-Falle wäre sehr viel angenehmer gewesen.«

»Wir fürchteten, daß sie sich blitzschnell mit Sand füllen und daß dann kein Platz mehr für dich darin sein würde«, antwortete sie und stellte erfrischende Getränke auf einem Tisch ab.

»Als sie dich aus der Schleuse in den Sturm hinausstießen, mußten wir ja schnell handeln.«

»Das habt ihr getan«, anerkannte er. »Nun ja - ich lebe, und das ist das einzige, was zählt.«

Nur sehr ungern dachte er an die schrecklichen Sekunden zurück, die er ungeschützt im Sturm vor seiner Kuppel verbracht hatte. Sein Leben hatte an einem seidenen Faden gehangen.

Sie blieb am Tisch stehen.

»Ist noch was?« Er zögerte kurz und ging dann ins Wasser, um sich träge darin treiben zu lassen. Er hatte dem Wasser Salz zufügen lassen, damit der Auftrieb größer war. Nun lag er auf dem Rücken, breitete Arme und Beine aus, schloß die Augen und genoß es, im warmen Wasser zu schweben.

»Ein Trimaran hat die ESCVON aufgebracht, bevor sie unser Sonnensystem verlassen konnte.«

»Und? Was sollte mich daran interessieren?« Er öffnete die Augen und blickte sie an. Eine gewisse Spannung lag auf seinem Gesicht, die in deutlichem Widerspruch zu seiner Frage stand.

»Der Trimaran könnte die LEPSO sein. Kartanin sind an Bord der ESCVON gekommen und haben zwei Männer herausgeholt, den Hauri Trynt und einen anderen, den unbekannten Mann unseres Volkes.«

Karlanczer ließ den Kopf sinken, schloß die Augen wieder und vollführte einige müde Schwimmbewegungen.

»Und jetzt?« fragte er.

»Sie sind auf dem Weg in die Milchstraße. «

»Es ist gut«, sagte er, mehr nicht.

Seine Tochter verließ das Bad.

7.

»Freut mich, daß du mit meiner Maske zufrieden warst«, sagte Tsik Thalhat.

Als deutlich wurde, daß der Hauri Trynt sich rasch erholte und bald aus der Bewußtlosigkeit erwachen würde, hatte sich Ronald Tekener zu dem Kosmetiker begeben, um sich auf den bevorstehenden Einsatz auf dem Planeten Makkom, dem fünften Planeten der Sonne Hofshor im Kreit-Sektor, vorzubereiten.

Tsik Thalhat hatte die alte Biogen-Masse vollkommen entfernt, so daß Tek auch den Anzug darunter ablegen konnte. Nun fertigte der Kosmetiker eine neue Maske. Sie war nicht ganz so aufwendig wie die vorherige, da Makkom keine Welt der Überschweren war und nur eine Gravitation von 1,2 g hatte. Daher brauchte Tek nicht als Überschwerer aufzutreten. Er wählte die Maske eines kräftig gebauten, etwas fülligen Kolonial-Arkoniden, mit breitem Kinn und einer wuchtig wirkenden Stirn.

»Werden wir wieder eine andere Welt anfliegen, damit du auf ein anderes Raumschiff umsteigen kannst?« fragte Tsik Thalhat.

»Nicht nötig«, erwiderte der Smiler. »Ich werde die LEPSO über einen Transmitter verlassen und im Haus eines Kontaktmannes herauskommen. Von dort aus geht's dann weiter.«

Er schloß die Augen und konzentrierte sich auf die Aufgaben, die vor ihm lagen, und der Kosmetiker respektierte das. Er hatte ohnehin das Gefühl, schon ein wenig zuviel gefragt zu haben. Schweigend setzte er seine Arbeit fort und vollendete die Maske.

Als Garra-Noe S'ley wenig später in den Raum kam, erhob sich der Galaktische Spieler gerade aus dem Behandlungsstuhl. Der Kommandant sah sich einem weißhaarigen Arkoniden gegenüber, der nicht die geringste Ähnlichkeit mit Tek hatte.

»Wenn ich nicht wüßte, daß du es bist«, lobte er, »würde ich vermutlich nie daraufkommen.«

Nachdem Tekener sich kritisch in einem Spiegel betrachtet hatte, bedankte er sich bei Tsik Thalhat und verließ mit dem Kommandanten den Raum.

»Noch zwei Stunden bis Makkom«, sagte Garra-Noe S'ley. »Trynt ist bereits aufgestanden. Zur Zeit ißt - nein, frißt er. Er behauptet, daß er spätestens in einer Stunde fit genug für den neuen Einsatz ist.«

»Das erinnert mich daran, daß ich ebenfalls Hunger habe«, erwiderte Tek. »Allerdings möchte ich nicht mit Trynt speisen. So sympathisch er mir auch sonst ist, beim Essen möchte ich ihm nicht gegenüber sitzen, sonst ist mein Magen nach den ersten drei Bissen zu!«

Tek sah Trynt erst nach anderthalb Stunden wieder. Er verließ gerade die Hauptleitzentrale, um zum Transmitteraum

zu gehen, als der Hauri vor ihm auftauchte.

»Hast du alles gut überstanden?« fragte der Galaktische Spieler.

»Kann ich nicht behaupten«, erwiderte Trynt. Er legte beide Hände vor den Bauch und wich den Blicken des Terraners aus. Sein Gesicht sah grau und alt aus. Die Runen auf seinen Lippen hatten sich weiter vertieft. »Mir ist schlecht.«

Tekener legte ihm die Hand an die Schulter und leitete ihn mit sanftem Druck in die Richtung, in die sie gehen mußten.

»Du hast einfach zuviel gegessen, mein Freund.«

»Nein, nein, das kommt, weil ich Wasser gesoffen habe«, wehrte der Hauri sich mit seltsam schwankender Stimme. Er schien tatsächlich noch unter den Nachwirkungen des »Gifts« zu leiden.

Tekener öffnete die Tür zum Transmitterraum und ging als erster hindurch.

»Mich wundert, daß du so erschöpft warst«, bemerkte er. »Wieso hast du mir nichts davon gesagt, daß der Marsch durch den Sturm so anstrengend für dich war? Ich hätte die Führung übernehmen können, um dich zu entlasten.« »Nicht wichtig.«

Die Miene des Hauri wirkte nun abweisend und verschlossen. Tekener erkannte, daß er nicht über die Ursache seiner Erschöpfung reden wollte, und das respektierte er.

Garra-Noe S'ley arbeitete am Transmitter. Er hatte das Gerät eingehend untersucht und teilweise auseinandergebaut. Jetzt setzte er die letzten Teile wieder ein.

»Ist alles in Ordnung?« fragte Tekener.

»Wir haben keinerlei Probleme«, erwiderte der Kartanin. »Alles ist bereit. Während des Anflugs auf Makkom strahle ich euch beide ab. Alles Weitere hängt allerdings davon ab, ob die unvermeidlichen Emissionen dabei geortet werden und ob man die Empfängerstation lokalisiert. Es dürfte auf jeden Fall besser sein, wenn ihr nach eurer Ankunft so schnell wie möglich das Weite sucht.«

Tekener lächelte. Über all diese Dinge war er sich längst klar. Aus Hunderten von Einsätzen wußte er, wie er sich verhalten mußte. Das war auch Garra-Noe S'ley nicht unbekannt. Er erteilte ihnen die Ratschläge nur, weil er angesichts des übermächtigen Gegners, mit dem sie sich einlassen wollten, besorgt um sie war. Bald darauf war es soweit. Trynt ging als erster durch den Transmitter. Tekener folgte unmittelbar darauf.

Als er im Haus des terranischen Verbindungsmannes aus der Gegenstation kam, sah er sich drei Ertrusern gegenüber. Sie bedrohten ihn mit Schußwaffen. Trynt stand neben ihnen.

»Ist er das?« fragte der größte der Ertruser. Er war etwa 2,70 Meter groß und hatte einen tonnenförmigen Körper. Mit verkniffenen Augen in seinem roten Gesicht blickte er auf den Galaktischen Spieler hinab.

»Das ist er«, antwortete der Hauri, ohne den Terraner anzusehen. Er schaltete die Empfangsstation des Transmitters aus. »Das ist Ronald Tekener, den man auch den Galaktischen Spieler oder den Smiler nennt. Laßt euch durch seine Maske nicht täuschen. Es ist der Zellaktivatorträger Tekener!«

\*

Schon nach relativ kurzer Zeit erholte Ronald Tekener sich von der Wirkung der Paralysestrahlen, die ihn unmittelbar am Transmitter niedergeworfen hatten, noch bevor er die Ertruser hatte angreifen können. Hinter Trynt war er zusammengebrochen. Danach hatte ihn ein Roboter am Kragen gepackt, aus dem Haus geschleift und in den Laderaum eines Gleiters verfrachtet. Nach kurzem Flug war er in das Verlies geworfen worden, in dem er sich noch befand.

Als das Gefühl in die Beine zurückkehrte, richtete sich der Galaktische Spieler auf. Er spürte die Impulse, die von seinem Zellaktivator kamen. Sie waren viel stärker als sonst, und sie kräftigten ihn.



Doch der Smiler befaßte sich nur am Rande mit seiner Lähmung. Er wußte, daß sie früher oder später wieder verschwinden würde. In ganz erheblichem Maße aber beschäftigte ihn der Verrat Trynts.

Er konnte nicht nachvollziehen, warum sich der Hauri so verhalten hatte.

Er hat mich in eine Falle gelockt! redete Tekener sich immer wieder ein. Und ich bin auf ihn hereingefallen.

Nicht nur Trynt, sondern auch die Überschweren mußten gewußt haben, daß er in Pontazsan war. Sie hatten einige Zwischenfälle inszeniert - wie etwa die Überfälle am Raumhafen -, um ihm das Gefühl zu geben, daß man in ihm einen Reisenden wie jeden anderen auch sah. Und als sie es für richtig hielten, hatten die Clan-Führer der PayGuas ihn aus Pontazsan vertrieben, in dem sie die vorgeblichen Wegelagerer zu ihm schickten und damit er sich zusammen mit Trynt auf den Weg machte.

Ich wäre nicht erstaunt, wenn Karlanczer hier auftaucht, dachte der Smiler. Trynt hat ihn nicht getötet, als er ihn aus der Schleuse stieß. Das alles war Teil eines raffinierten Spieles, mit dem man mich hierherlocken wollte. Doch wozu?

So sehr er auch darüber nachdachte, er kam dem Motiv der PayGuas nicht auf den Grund. Vorübergehend überlegte er, ob sie es auf seinen Zellaktivator abgesehen hatten, doch er verwarf diesen Gedanken rasch wieder. ES ließ nicht zu, daß man einem Unsterblichen den Aktivator wegnahm, um ihn sich selber einzupflanzen. Die Gnade der Unsterblichkeit war nicht mehr beliebig übertragbar.

»Das wissen auch die PayGuas«, sagte er laut, während er sich schwer atmend an eine Wand lehnte und seine Oberschenkel massierte, die sich noch immer seltsam taub anfühlten. »Was soll's also?«

Längst hätte man ihn töten können, wenn man es darauf abgesehen hätte. Dazu hätten die PayGuas schon auf Neu-Paricz genügend Gelegenheiten gehabt.

Trynt befand sich oft genug in meinem Rücken! überlegte er. Ich war mehrere Tage mit ihm allein in dem Unterschlupf in der Wüste. Während ich schlief, hätte er mich ohne weiteres töten können. Doch er hat es nicht getan. Warum nicht?

Vorsichtig löste er einige Mikrogeräte aus der Haut seines rechten Arms. Sie bestand aus lebender Biogen-Masse und ließ seinen Arm dicker erscheinen, als er wirklich war. Die Wunde begann augenblicklich zu bluten, doch das störte ihn nicht. An einem Waschbecken spülte er die in Plastiksäckchen gesicherten Geräte ab und nahm sie dann heraus, um Notsignale abzusenden.

Tekener konnte sich nicht vorstellen, daß seine Feinde so blauäugig waren, ihn in ein Verlies zu stecken, das nicht gegen solche Bemühungen abgesichert war. Er wollte aber alles versuchen, was in seiner Macht stand, um Hilfe von außen herbeizuholen.

Als sich die Tür öffnete, ließ er die Geräte in einer Falte seiner Jacke verschwinden.

Er blieb an der Wand stehen.

Ein bulliger Pariczaner kam herein. Tek hatte ihn noch nie zuvor gesehen. Er war in den Schultern fast ebenso breit wie er lang war. Er hatte einen schmalen Schädel mit dicken Wülsten über den Augen.

Wortlos ging der Mann zu Tekener, schnappte mit einer Hand beide Hände des Terraners und fuhr ihm dann brutal mit den Fingernägeln der anderen Hand über das Gesicht. Auf diese Weise riß er ihm die Maske herunter.

Die Biogen-Masse haftete mit vielen Fasern an der von Lashat-Narben entstellten Haut Tekeners und verletzte diese ebenfalls, als sie mit rücksichtsloser Gewalt entfernt wurde. Zugleich schoß das in der Maske enthaltene Blut heraus und ergoß sich über den Gefangenen. Davon ließ sich der Überschwere nicht abhalten.

Nach und nach fetzte er die gesamte Maske herunter, zerrte Tekener dabei auch die Kleider und die Stiefel vom Leib und gab nicht eher Ruhe, bis der Smiler nackt und in seiner wahren Gestalt vor ihm stand.

Er lachte tief in der Kehle, während er langsam zurücktrat.

»Du hättest dir die Maske sparen können, Kleiner«, sagte er belustigt, wobei er den blutüberströmten Gefangenen musterte. »Die schöne Arbeit -vollkommen vergeblich.« Ronald Tekener antwortete nicht. Er schleppte sich mühsam zur Sanitärzelle, die zu seinem Verlies gehörte, und stellte sich unter die Dusche, um Blut und Gewebereste abzuspielen. Durch die offene Tür sah er, daß ein Roboter die Biogen-Masse und die Kleider entfernte, die auf dem Boden lagen. Danach spülte er den Raum mit einem Wasserschlauch aus und legte saubere Kleider hin.

Gelassen verließ Tek die Sanitärzelle, trocknete sich ab und zog sich an.

Der Pariczaner war gegangen. Nun wartete er darauf, wie es weiterging.

Tek blieb nicht lange allein.

Als sich die Tür wieder öffnete, kam eine ertrusische Frau herein, die er auf Anhieb als Lyndara identifizierte.

Sie war mit 2,33 Metern Körpergröße eher klein für eine Ertruserin. Ihr schmales, recht ansehnliches Gesicht war grell geschminkt, als ob sie sich in einem Kampfeinsatz befände.

Ein grellroter Haarkamm zog sich über ihren Schädel.

Ronald Tekener war dieser Frau nie zuvor begegnet, kannte sie jedoch aus den Berichten von der Coma-Expedition, da NATHAN auch die Bilder der Ertruser übermittelt hatte. Er wußte, daß sie überaus intelligent war, daß sie wissenschaftliche Auszeichnungen erhalten hatte, im Kampf aber hart und gnadenlos wie ein Mann sein konnte. An ihren Hüften, ihren Oberarmen und den Oberschenkeln klebten High-Tech-Waffen aller Art.

Breitbeinig baute sich die Ertruserin vor Tek auf, verschränkte die Arme vor der Brust und blickte auf ihn hinab. Ihre Mundwinkel waren leicht nach unten gezogen, und in ihren Augen schimmerte das spöttische Lächeln einer Siegerin.

»Pech gehabt, Spieler«, sagte sie. »Man soll sich eben nie auf solche Trümpfe verlassen, die man für die sichersten hält. Das sollte einem Galaktischen Spieler eigentlich bekannt sein, denn ein Spiel gewinnt nicht, wer mehr Glück hat, sondern wer die Gesetzmäßigkeiten eines Spiels besser beherrscht.«

»Vielen Dank für die Belehrung, Lyndara«, erwiderte er und stellte sich in gleicher Haltung auf wie sie. »Wir sollten ein Spiel miteinander riskieren, dann kann ich deine Ratschläge gleich beherzigen.«

Sie schüttelte langsam den Kopf, ließ ihn dabei nicht aus den Augen.

»Für dich gibt es keine Spiele mehr, Ronald Tekener«, behauptete sie. »Du hast nur noch etwa 62 Stunden zu leben.«

Er zeigte sich unbeeindruckt.

»Genug Zeit für ein Spiel«, sagte er.

Bevor sie antworten konnte, öffnete sich die Tür erneut, und nun kam eine phantastisch gekleidete Gestalt herein. Sie schlug Tekener augenblicklich in ihren Bann, und er trat unwillkürlich

zur Seite, um sie an Lyndara vorbei besser sehen zu können. Es wäre nicht nötig gewesen, denn die Ertruserin zog sich respektvoll bis in eine Ecke des Raumes zurück. Obwohl sich ihre Haltung und ihr Gesichtsausdruck kaum änderten, war ihr anzusehen, daß sie selbst sich als nahezu bedeutungslos neben diesem neuen Besucher ansah.

Auch Tekener konnte sich der Wirkung nicht entziehen, die der andere auf ihn ausübte, und für ihn bestand kein Zweifel, um wen es sich handelte.

Der Besucher war offensichtlich der Boß der PayGuas, der oberste aller Clan-Führer, der von einigen auch der Absolute genannt wurde. Seit er im Verlies war, schien es kälter geworden zu sein.

Der Boß aller Bosse war eine Erscheinung, die etwas mehr als 2,70 Meter groß war und sich in einen phantastischen, bronzefarben schillernden Kampfanzug hüllte, der ihren Körper vollkommen umhüllte und auch den Kopf umschloß. Durch die spiegelnde Sichtscheibe des Anzugs war nicht zu erkennen, wer sich dahinter verbarg. Es konnte ein Ertruser, ein Epsaler oder auch ein Überschwerer sein.

Oder gar ein Roboter! dachte Tekener. Alles ist möglich.

»So sehen wir uns wieder!« rief der Unbekannte im Kampfanzug. »Wer hätte das gedacht!«  
»Wir kennen uns?« entgegnete Tekener. Er lehnte sich mit dem Rücken gegen die Wand, um besseren Halt zu haben. Die Lähmungserscheinungen in seinen Beinen waren noch immer nicht ganz abgeklungen und die Wunden in der Haut juckten. »Dann ist die Maskerade ja eigentlich überflüssig. Nur runter damit. Ich rede auch mit dir, wenn du abgrundtief häßlich bist und dein Gesicht niemandem zumuten magst. Mir macht das nichts aus.«

»Immer noch der Alte!« Ein dumpfes Lachen klang aus dem Kampfanzug hervor. »Wir haben uns viele Jahre lang gegenseitig gejagt, nun endlich hat der Bessere gesiegt.«

»Ich habe viele Schwächlinge gejagt«, antwortete der Terraner unerschrocken. »Viele von ihnen haben sich irgendwann einmal eingebildet, gesiegt zu haben. Schließlich haben alle verloren. Auch dir wird's am Ende nicht anders ergehen.«

Wieder klang ein dumpfes Lachen aus der Rüstung heraus.

»Du hast keine Chance, Tekener. Es ist vorbei.«

»Tatsächlich? Das glaube ich nicht. Wenn du so sicher bist, daß du unseren Kampf gewonnen hast, warum versteckst du dann selbst jetzt noch dein Gesicht? So wie du verhält sich nur jemand, der sehr unsicher ist.«

Der Boß aller Bosse trat drohend einen Schritt näher.

»Sei vorsichtig«, warnte er den Gefangenen. »Noch ein Wort, und ich töte dich.«

Ronald Tekener blickte ihn ruhig und gefaßt an. Tatsächlich war er davon überzeugt, daß er den Kampf noch nicht völlig verloren hatte. Seine Lage schien hoffnungslos zu sein, doch er gab so schnell nicht auf.

»Was habt ihr mit mir vor?« fragte er schließlich, als sowohl das Wesen im Kampfanzug als auch Lyndara schweigend verharrten.

»Das ist kein Geheimnis«, klärte ihn der Vermummte nun mit sanfter, sehr weich klingender Stimme auf, die nur wenig Ähnlichkeit mit der hatte, mit der er zuvor gesprochen hatte. »Du bist dazu verurteilt, 62 Stunden lang zu leiden, langsam zu sterben und zu Staub zu verfallen, denn wir werden dir den Zellaktivator abnehmen, um ihn Lyndara zu schenken.«

Tekener fühlte, wie es ihn kalt überlief. Das war es also! Sie wollten den Aktivator, obwohl sie seiner Meinung nach nichts damit anfangen konnten.

»Was will Lyndara damit?« fragte er. »ES wird nicht zulassen, daß sie sich den Zellaktivator einpflanzt. Damit wird sie noch lange nicht unsterblich. Im Gegenteil. Es ist ziemlich wahrscheinlich,

daß der Chip sie innerhalb weniger Minuten umbringt.«

Die Ertruserin trat langsam an ihn heran, während der Vermummte bis zur Tür zurückwich.

»Es ist lieb von dir, daß du dir solche Gedanken machst«, sagte sie mit einem freundlichen Lächeln. Sie beugte sich zu ihm hinab und tätschelte seine Wange. »Ehrlich. Das ist ein feiner Charakterzug von dir.«

Er wich zur Seite aus, um ihrer Hand zu entkommen. Diese Berührung war ihm unangenehm.

»Sei nicht traurig, Tek«, bat sie mit einem Lächeln, das deshalb so zynisch wirkte, weil es liebevoll sein sollte. »Du mußt bedenken, daß du deinen Zellaktivator für einen guten Zweck spendest.«

»Ach, tatsächlich?«

»Aber ja! Ja, wirklich! Du gibst ihn her für eine kosmische Mission!« Es klang wie eine Verhöhnung, doch Lyndara schien es ernst zu meinen. Tekener betrachtete ihre Augen. Es war etwas Seltsames an ihnen, das er sich nicht erklären konnte.

Sie trat zurück und stellte sich neben den vermummten Boß.

»Wir lassen dir noch ein wenig Zeit, dich mit dem Gedanken zu befassen, daß du deinen Chip spenden wirst«, eröffnete sie ihm. »Schließlich wollen wir dich nicht gar zu sehr erschrecken. In zwei oder drei Stunden ist es soweit. Dann komme ich zu dir zurück und hole mir den Chip. Danach beginnt für dich das langsame Sterben.«

Sie lachte in eigenartiger Weise, bei der es dunkel aus der Kehle herausklang.

»Du wirst mir noch dankbar sein für diesen Tod«, verkündete sie. »Wer hat schon die Gnade, exakt zu wissen, daß er noch 62 Stunden leben darf? In dieser Zeit kannst du dein ganzes Leben Revue passieren lassen und noch einmal über viele Dinge nachdenken. Das ist doch viel besser, als wenn der Tod plötzlich kommt und einem nur noch Sekunden bleiben, um sein Leben noch einmal vor seinen Augen abrollen zu lassen!«

8.

Sie meinten es ernst!

Ronald Tekener hatte sich sicher gefühlt, weil er davon überzeugt gewesen war, daß niemand außer ihm selbst etwas mit dem Zellaktivator anfangen konnte. Doch nun wurde ihm allmählich klar, daß er sich geirrt hatte.

Lyndara wußte genau, was sie mit dem Chip in seiner Schulter machen mußte.

Was war es?

Vergeblich zerbrach er sich darüber den Kopf.

Sie weiß, daß sie damit nicht unsterblich werden kann! redete er sich ein. Jedes Kind weiß das nach den Vorfällen um Wanderer im Solsystem. Das Schicksal der Jäger der Unsterblichkeit ist in den Galaxien der Lokalen Gruppe bekannt. Ohne Zustimmung von ES läuft da gar nichts. Was also will Lyndara ?

Ronald Tekener hatte sich mittlerweile so gut von der Paralyse erholt, daß er ohne Mühe in seinem Verlies auf und ab gehen und einige gymnastische Übungen zur Lockerung machen konnte. Die Erfahrungen eines nach Jahrtausenden zählenden Lebens hatten ihn gelehrt, daß es immer wieder eine Chance gab, sich aus einer mißlichen Lage zu befreien, daß man sie jedoch nur nutzen konnte, wenn man sich rechtzeitig darauf vorbereitete.

Vorübergehend dachte der Terraner an Trynt, der ihn tief enttäuscht hatte. Auch für sein Verhalten hatte er keine Erklärung.

Je mehr Zeit verstrich, desto öfter blickte Tekener auf sein Chronometer. Wann kam Lyndara zurück, um sich den Zellaktivator zu holen?

Vergeblich versuchte er sein Verlies nach etwas ab, was er als Waffe benutzen konnte. Es gab nichts, womit er sich gegen die Ertruserin wehren konnte. Sie war ihm mit ihren körperlichen Kräften so sehr überlegen, daß es sinnlos gewesen wäre, mit einem herausgebrochenen Rohr oder einem Metallstab als Keule gegen sie vorzugehen. Einen solchen Angriff würde sie mühelos abwehren.

Er konnte nur warten.

Zwölf Stunden verstrichen, dann stürmte Lyndara plötzlich durch die Tür herein. Ihr Gesicht war gerötet, und ihre Augen zeigten einen Ausdruck, der Tekener als gehetzt empfand. Er erfaßte sofort, daß irgend etwas geschehen war, was ihre Pläne durchkreuzt und sie aus ihren

Träumen gerissen hatte.

Als sie ihre Hände nach ihm ausstreckte, tauchte er blitzschnell ab und versuchte, an ihr Vorbei und zur Tür zu kommen. Es gelang ihm zunächst auch, doch sie war so schnell, daß sie ihn noch vor dem Ausgang einholte und packen konnte.

Er schrie gepeinigt auf, als sich ihre Hand wie eine stählerne Klammer um seinen rechten Arm legte. Für einen Moment fürchtete er, sie werde ihm den Arm abreißen.

»Hör auf!« rief er. »Willst du mich umbringen?«

»Noch nicht«, antwortete sie mit schrill klingender Stimme, die nicht so recht zu ihr passen wollte. Sie rannte zur Tür hinaus und zerrte ihn hinter sich her. Lyndara hob ihn brutal hoch, bis sein Gesicht direkt vor ihrem Gesicht war, und drohte ihm: »Wenn du nicht so schnell neben mir herläufst, wie ich will, zerquetsche ich dich zwischen meinen Händen!«

Als sie ihn herabließ, griff Tek nach einer der Waffen, die an ihrer Hüfte hingen, doch es gelang ihm nicht, sie zu lösen. Lyndara schnaufte verächtlich und stieß seine Hand zur Seite. Dabei war sie etwas heftiger, als sie vermutlich sein wollte.

Sie traf Tekener nicht nur an der Hand, sondern auch an der Schulter und schleuderte ihn dabei herum. Er prallte gegen die Wand des Ganges vor seinem Verlies und ging halb betäubt zu Boden.

»Schnell!« befahl sie und riß ihn wieder hoch. »Lauf endlich!«

Ihm blieb keine andere Wahl. Als sie ihm die Richtung anzeigte, rannte er vor ihr her.

»Was ist los?« rief er über die Schulter hinweg. »Wieso verlierst du jetzt die Nerven?«

»Sei still, Terraner!« brüllte sie, und er merkte, daß er sie mit seiner Frage an allzu empfindlicher Stelle getroffen hatte. Sie war überreizt und stand unter hohem Streß. Eine weitere Belastung ertrug sie nicht.

Als sie eine Panzertür erreichten, befahl die Ertruserin ihm, sie zu öffnen. Er versuchte es, doch sie war verschlossen.

»Geht nicht«, bemerkte er. »Sie rührt sich nicht.«

Sie legte ihm die Hand auf die Schulter, schob ihn zur Seite und trat dreimal kräftig gegen die Tür. Zu Anfang ächzte sie nur, aber bei dem dritten Tritt flog sie krachend aus dem Rahmen und kippte nach außen hin weg. Damit gab die Öffnung den Blick auf einen Platz frei, auf dem mehrere Antigravgleiter parkten. Eine dichtgedrängte Menge aus Überschwern, Epsalern, Arkoniden, Akonen, Topsidern und Blues stürmte in panischer Erregung an ihnen vorbei.

Ronald Tekener sah seine Chance. Blitzschnell stürzte er nach vorn und tauchte in die fliehende Menge. Er wurde zwischen zwei Epsalern eingeklemmt, wehrte sich aber nicht dagegen, weil sie ihn, ohne es zu wollen, mitschleppten. Er klammerte sich an sie und ließ sich tragen.

»Was ist los?« schrie er den beiden Kolossen zu. »Warum lauft ihr alle weg?«

Sie bemerkten ihn erst jetzt, und einer von ihnen stieß ihn von sich.

»Die QUEEN LIBERTY ist mit einem Raumschiffsverband des Galaktikums eingetroffen!« brüllte er mit solcher Stimmengewalt, daß der Narbige erschrocken zusammenfuhr. »Sie machen eine Groß-Razzia! Bring dich in Sicherheit, wenn dir dein Leben lieb ist!«

»Genau das hab' ich vor!« rief Tekener.

Er war unvorsichtig gewesen. Die Nachricht, daß die QUEEN LIBERTY eingetroffen war, erfüllte ihn mit jäher Hoffnung und - ließ ihn zugleich zögern. Er verlor zwei oder drei Sekunden, doch das war genug, um Lyndara in seine Nähe zu bringen. Sie schleuderte einige Arkoniden zur Seite, die ihr im Weg waren, und sprang auf ihn zu.

»Glaub nur nicht, daß ich auf deinen Chip verzichte!« Wieder war dieses eigenartige Leuchten in ihren Augen, und ihr Gesicht schien seltsam verzerrt.

Tekener flüchtete vor ihr her durch die hastende Menge. Er nutzte jede sich ihm bietende Chance, kletterte über einen Antigravgleiter hinweg und erreichte ein flaches, graues Gebäude auf der anderen Seite des Platzes. Eine Reklametafel mit metallisch glänzenden Flächen stand davor, und plötzlich sah er Lyndara, die sich darin spiegelte.

Er registrierte diesen Eindruck jedoch nur nebenbei und flüchtete durch einen offenen Eingang in das Gebäude hinein. Über eine schräg abfallende Fläche geriet er in eine Maschinenhalle,

in der eine Reihe kompliziert aussehender Aggregate arbeitete.

Er achtete nicht auf die Geräte.

Seine ganze Aufmerksamkeit richtete sich auf einen Hauri, der auf einer quer durch die Halle laufende Brüstung stand.

»Trynt!« rief er.

Der Hauri hielt eine armlange Eisenstange in den Händen.

»Zur Seite!« schrie er Tek zu. Der Terraner hörte die stampfenden Schritte der Ertruserin, die ihm wütend folgte, und er ließ sich auf den Boden fallen, um sich dann zur Seite zu rollen.

Trynt schleuderte die Eisenstange mit voller Wucht auf Lyndara. Der Galaktische Spieler sah es, als er den Rand des Gehsteiges erreichte, auf dem sie sich befanden, und er beobachtete, daß sie die Stange mit der linken Hand auffing, dabei aber nicht verhindern konnte, daß ihr ein kleines Stück davon in die Schulter geriet.

Sie schrie auf, holte kurz aus und schleuderte die Stange mit unglaublicher Wucht auf den Hauri. Mehr sah Tekener nicht. Er hatte nicht darauf

geachtet, daß der Gehsteig keine Begrenzung hatte, und stürzte nun über eine Kante hinweg.

Der Terraner fiel etwa drei Meter tief, konnte sich aber während des Sturzes drehen und geistesgegenwärtig

abrollen, so daß er sich nicht verletzte.

Um möglichen Angriffen der Ertruserin zu entgehen, flüchtete er sofort weiter und rannte zu einigen hoch aufragenden Maschinen hinüber, um sich hinter ihnen zu verstecken. Als er sie erreichte, blickte er unwillkürlich zurück, und dann blieb er stehen. Er hatte nicht gemerkt, daß er eine Kontaktschwelle berührt hatte, als er eine blaue Linie auf dem Fußboden überquerte.

Lyndara stand noch am Eingang auf dem schräg abfallenden Gehsteig. Bei ihr war ein Ertruser, der sie bei den Armen gepackt hatte und heftig auf sie einredete, um sie zum Verlassen der Halle zu bewegen. Tekener konnte nichts verstehen, weil die Maschinen neben ihm allzusehr lärmten, doch die Gestik der beiden Ertruser und ihre Körpersprache verrieten ihm, daß sie sich in großer Hektik befanden.

Die beiden Ertruser waren nur etwa zwanzig Meter von ihm entfernt, doch sie konnten ihn nicht erreichen! Eine flimmernde Energiewand hatte sich zwischen ihnen und ihm aufgebaut. Lyndara drohte ihm mit erhobener Faust.

»Ich hole mir einen Unsterblichkeitschip!« brüllte sie so laut, daß sie sogar den Maschinenlärm übertönte. »Wenn ich deinen nicht bekommen kann, dann eben einen anderen. Aber ich hole mir einen. Das schwöre ich bei meinem Leben!«

Noch einmal drohte sie ihm, dann stürmte sie hinaus.

Tekener atmete einige Male tief durch. Er kehrte zur blauen Linie zurück, und als er sie erneut überquerte, schaltete sich das Energiefeld aus.

Das Glück war auf seiner Seite gewesen. Er hatte Lyndara abgeschüttelt.

Plötzlich erinnerte er sich an Trynt, der hoch über ihm auf einer Brüstung gestanden hatte. Er blickte hoch, konnte den Hauri aber nicht sehen.

Lyndara hatte die Eisenstange nach ihm geschleudert. Hatte sie ihn getroffen?

Als Tek über verschiedene Gehsteige nach oben hastete, hatte er vergessen, daß der Hauri ihn

verraten hatte. Er war voller Sorge um den Mann, der ihm so oft schon geholfen hatte. Trynt lag in verkrümmter Haltung auf dem Steg. Er blutete aus einer Wunde am Schädel. Ronald Tekener eilte zu ihm hin und sank neben ihm auf die Knie. Als er nach seinem Arm griff, schlug der Hauri die Augen auf. Er erkannte den Terraner, und er lächelte auf die für ihn so typische Weise mit geschlossenen Lippen, wobei sein Mund die Form eines liegenden Halbmondes annahm.

»Du bist ihnen entkommen«, stöhnte er mühsam. »Das ist gut.«

Tek sah die Wunde an seinem Schädel, erriet, daß er dort von der wuchtig geschleuderten Eisenstange getroffen worden war, und erkannte, daß Trynt nicht überleben würde.

»Verzeih mir, Tek«, bat der Hauri und tastete schwach nach seinem Arm. »Ich konnte nicht anders.«

»Warum?« fragte der Galaktische Spieler.

»Die PayGuas haben meine Kinder.«

»Du hast Kinder?« Tek blickte den Sterbenden überrascht an. »Das habe ich nicht gewußt. Wieviel?«

»Zwei«, antwortete der Hauri.

»Die PayGuas haben dich erpreßt?«

»Sie haben damit gedroht, meine Kinder zu töten, wenn ich nicht mache, was sie von mir verlangen.« Er

sprach sehr langsam und brachte die einzelnen Wörter nur stockend über die Lippen. »Ich mußte dir eine Falle stellen. Es tut mir leid.«

»Mir ist nichts geschehen«, versuchte Tekener ihn zu trösten. »Und deine Kinder sind jetzt frei.«

»Nein, das sind sie nicht«, erwiderte der Hauri. »Vorhin habe ich erfahren, daß die PayGuas sie beide getötet haben. Schon vor vielen Wochen. Sie wollten sich nicht damit belasten. Sie haben mich betrogen.«

Der Schmerz um den Verlust der Kinder überwältigte ihn, und er konnte nicht mehr weitersprechen. Seine Hand krampfte sich um den Arm des Terraners.

»Sie haben mich betrogen, so wie ich dich betrogen habe«, brachte er schließlich mühsam heraus, nachdem er mehrere Minuten lang geschwiegen hatte.

»Und warum das alles?« fragte Tek. »Sie wollten deinen Zellaktivator.« »Das weiß ich. Aber warum wollten sie ihn? Was können sie damit anfangen?«

»Ich weiß es nicht.« Er richtete sich etwas auf und blickte Tekener beschwörend an.

»Bitte, verzeih mir, daß ich dich verraten habe. Bitte!«

Der Galaktische Spieler lächelte tröstend. Er legte Trynt die Hand an die Schulter.

»Natürlich verzeihe ich dir, mein Freund«, beteuerte er.

»Mir war schon lange klar, daß sie dich gezwungen hatten, mich zu verraten. Ich kenne dich gut genug, um zu wissen, daß du so etwas freiwillig niemals getan hättest.«

Trynt lächelte dankbar. »Du hast recht«, flüsterte er mit kraftloser Stimme.

»Freiwillig hätte ich es nie getan.«

»Für den Tod deiner Kinder werden sie bezahlen«, versprach Tekener dem Sterbenden.

»Dafür werde ich sorgen.«

»Danke, Tek.« Sein Kopf sank zurück, und seine Augen erloschen.

Ronald Tekener blieb bei ihm, hob ihn schließlich auf und trug ihn in die Halle hinunter, um ihn auf einen Tisch zu legen und dort mit einer Plastikplane zuzudecken.

Als er die Halle verließ, war er entschlossen, sehr bald zurückzukehren, um den Hauri zu holen und für eine würdevolle Bestattung zu sorgen.

Der Verlust des Hauri wog schwer. Er war ein Weggefährte gewesen, mit dem Tekener viele

Gefahren durchstanden hatte. Sein Schicksal verdeutlichte ihm, daß die PayGuas keine Rücksicht kannten, wenn es um ihre Ziele ging. Überraschend für ihn war, daß sich die Ertruser um Lyndara mit der Verbrecherorganisation verbrüdet hatten und daß es ihr so schnell gelungen war, nicht nur Kontakt mit dem geheimnisvollen Anführer der PayGuas zu bekommen, sondern auch sein Vertrauen zu gewinnen. Der Verdacht lag nahe, daß sie schon vor dem Beginn der Coma-Expedition Kontakt zu ihm gehabt hatte. Er nahm sich vor, das zu überprüfen.

Tek verließ die Maschinenhalle und ging auf den Platz hinaus, auf dem sich nun niemand mehr aufhielt. Die vorbeistürmende Menge hatte ein Chaos hinterlassen. Über den Boden verstreut waren zahlreiche Gegenstände, die den Flüchtenden entfallen waren. Einige Versorgungsautomaten waren umgekippt. Neben einem der Antigravgleiter lagen zwei Akonen auf dem Boden. Ronald Tekener beugte sich über sie und stellte fest, daß sie von der Menge überrannt und dabei tödlich verletzt worden waren. Er wandte sich ab, weil er nichts für sie tun konnte.

Der Terraner überquerte den Platz und kehrte in das Gebäude zurück, in dem sich das Verlies befand, weil er hoffte, hier irgendwo eine Waffe zu finden, mit der er sich notfalls wehren konnte.

In dem Gebäude entdeckte er zahlreiche Zellen für Gefangene, doch in keiner hielt sich jemand auf. Von einem Wachraum aus konnten sämtliche Verliese kontrolliert und beobachtet werden. Er durchsuchte einige Schränke, stieß aber nirgendwo auf eine Waffe.

»Die PayGuas sind ausgeflogen«, erkannte er. »Und sie haben alles mitgenommen, was ihnen wichtig war.«

Er verließ das Gebäude wieder und streifte durch die Straßen der Stadt, in der sich überall das gleiche, chaotische Bild bot. Alle Gebäude waren in größter Hast verlassen worden. Die QUEEN LIBERTY und der mit ihr erschienene Raumschiffsverband des Galaktikums hatte die Bewohner in panische Angst versetzt und zur augenblicklichen Flucht veranlaßt. Sie gehörten offenbar alle zu den PayGuas und mußten eine Bestrafung fürchten.

Eines der Gebäude wies eine Antenne auf. Tekener betrat es und fand schon nach kurzer Zeit, was er lange gesucht hatte: ein Funkgerät. Die anderen Gebäude waren über Kabel vernetzt. Von ihnen aus konnte er jeden Punkt des Planeten in kürzester Zeit erreichen, nicht jedoch die QUEEN LIBERTY, solange sie sich nicht in dieses Netz einschaltete.

»Ich rufe die QUEEN LIBERTY«, sagte Tekener, nachdem er die Geräte eingeschaltet hatte. Er brauchte nicht lange zu warten. Yart Fulgen meldete sich schon nach Sekunden.

»Hallo, Tek!« begrüßte ihn der Ex-Plophoser. »Ich bin froh, dich wohlauf zu sehen.«

»Überrascht scheinst du aber nicht zu sein, daß ich hier bin.«

Fulgen lachte.

»Ich will dich nicht lange rätseln lassen«, entgegnete er. »Wir haben natürlich Kontakt mit der LEPSO, und von Garra-Noe S'ley wissen wir, daß du auf Makkom bist. Er hat sich Sorgen um dich gemacht, weil du so lange nichts von dir hast hören lassen.«

»Unnötig«, behauptete der Galaktische Spieler, »Mir geht es gut, aber ich habe meinen Freund Trynt verloren.«

»Tut mir leid.« Fulgen kannte den Hauri nicht und hatte noch nie zuvor von ihm gehört. Plötzlich verschwamm das Bild Fulgens auf dem Monitor, dann verschwand es ganz, und das Bild von Lyndara erschien. Es sah seltsam verzerrt aus, so als seien die Zeilen des Monitors nicht richtig eingestellt.

»Glaube nur nicht, daß du in Sicherheit bist!« rief sie Tekener zu. »Ich weiß jetzt, wo du bist. In ein paar Minuten bin ich bei dir!«

Danach schaltete sie ab, und allmählich baute sich das Bild Fulgens wieder auf.



»Lyndara«, sagte er erschrocken. »Um sie geht es uns. Wir suchen sie.«

»Dann beeilt euch und holt mich hier heraus, bevor sie hier ist«, riet ihm der Smiler. »Ich habe nichts, womit ich mich gegen sie wehren kann.«

»Laß das Gerät eingeschaltet, damit wir ein Peilsignal haben«, bat Fulgen. »Ich bin bereits zu dir unterwegs.«

Er verschwand aus dem Bild.

Tekener, der bis dahin in einem Sessel gesessen hatte, stand auf. Ihm gefiel nicht, daß er in der Nähe des Funkgeräts bleiben und auf Fulgen warten mußte. Wenn die Ertruserin vor Fulgen eintraf, war er verloren.

Hastig riß er einige Schränke auf, doch seine Hoffnung, auf eine Waffe zu stoßen, erfüllte sich nicht. Deshalb verließ er den Raum und schwebte in einem Antigravschacht nach oben. Er stieg bis ans Ende des Schachts auf und kletterte dann über eine Notleiter bis zum Dach des Gebäudes. Durch ein kleines Fenster stieg er hinaus und hoffte, daß Lyndara nicht so bald herausfinden würde, wohin er geflüchtet war.

Von dem etwa fünfzig Meter hohen Dach hatte er einen Blick über die ganze Stadt. Sie war an einem Berghang in einer terrassenartigen Anlage errichtet worden. Zu ihren Füßen lag ein See, der sich bis nahezu an den Horizont erstreckte und dort von sanft gerundeten Bergen begrenzt wurde.

Der See wölbte sich plötzlich auf und schien dann zu explodieren. Ein Kugelraumer brach durch die Wasseroberfläche und warf dabei eine gewaltige Flutwelle auf. Triebwerke heulten donnernd, und mit hoher Beschleunigung raste der Kugelraumer dem Weltraum entgegen. Nur Sekunden nach seinem Start verschwand er in den tief hängenden Wolken und entzog sich damit den Blicken des Terraners.

Der Luftdruck erfaßte Tekener und drängte ihn zurück. Er ließ sich auf die Knie hinabfallen, um nicht vom Dach geweht zu werden. In dieser Haltung beobachtete er die heranrasende Flutwelle. Er schätzte, daß sie mehr als zehn Meter hoch war. Mit voller Wucht brandete sie gegen die Stadt und vergrub schäumend alle Häuser unter sich, die unten am Ufer standen. Als das Wasser wieder abfloß, nahm es einige Häuser mit sich.

Tekener achtete kaum noch darauf. Er sah einen Shift, der sich ihm schnell näherte, und er erhob sich, um winkend auf sich aufmerksam zu machen. Die Maschine glitt heran, eine Schleuse öffnete sich, und er blickte in das lächelnde Gesicht Yart Fulgens.

»Wenn du etwas länger am Funkgerät geblieben wärest, hätte ich dir sagen können, daß Lyndara nur geblufft hat«, verkündete er. »Wir vermuten, daß sie mit dem Boß der Bosse in dem Kugelraumer geflüchtet ist, der aus dem See gekommen ist.«

Tek ging an Bord des Shifts. Aufatmend schloß er das Schott hinter sich. Fulgen startete.

»Sind sie entkommen?« fragte Tekener.

»Wir versuchen, sie abzufangen«, erwiderte Fulgen, während der Shift rasch aufstieg. »Aber leider muß ich zugeben, daß wir von dem Start überrascht worden sind. Wir führen überall im Sonnensystem Razzien durch und haben daher unsere Kräfte aufgesplittert. Jetzt fehlt uns wahrscheinlich die nötige Durchschlagskraft, um den Kugelraumer aufzuhalten.«

Fulgen deutete auf einen der Monitore in der Maschine, auf der die Bewegung einiger Raumschiffe im Raum deutlich gemacht wurde. Der Kugelraumer befand sich bereits am Rande des Hofshor-Systems. Mit seinem Alarmstart war er erfolgreich gewesen. Tekener erkannte, daß die Kräfte des Galaktikums ihn nicht mehr aufhalten konnten.

»Noch ist nicht sicher, daß Lyndara und die Ertruser an Bord sind«, bemerkte Yart Fulgen.

»Wir suchen natürlich weiter nach ihnen.«

»Sie sind an Bord«, behauptete Tekener.

»Was haben diese verrückten Ertruser vor?« fragte der eingebürgerte .Arkonide. »Weißt du

es?«

»Ich weiß nur, daß sie hinter einem Zellaktivator her sind«, antwortete der Galaktische Spieler. »Ich habe Glück gehabt. Wenn sie nur ein bißchen entschlossener gewesen wären und es nicht darauf angelegt gehabt hätten, mich zu quälen, hätten sie mir den Chip abgenommen und wären damit verschwunden.«

»Glücklicherweise ist ihnen das nicht gelungen.«

»Ich kann wirklich von Glück sagen, daß es so gekommen ist.« Mit knappen Worten schilderte er, wie er von dem Hauri Trynt in eine Falle gelockt worden war. »Ich verstehe«, sagte Fulgen. »Das bedeutet also, daß alle Aktivatorträger gefährdet sind. Ihr werdet keine ruhige Minute mehr haben.«

Tekener nickte nur. Es war so. Homer G. Adams, Dao-Lin-H'ay, Julian Tifflor und er waren so lange in höchstem Maße gefährdet, bis die 15 Ertruser dingfest gemacht worden waren. Doch nun wußten sie wenigstens, daß sie in Gefahr waren und konnten entsprechende Sicherheitsmaßnahmen treffen.

»Wir sind gewarnt«, entgegnete Tekener.

»Ja, das seid ihr - nur Julian nicht!« stellte Fulgen erschrocken fest. Tek blickte ihn fragend an.

»Wie bitte?«

»Du weißt Bescheid. Homer und Dao-Lin-H'ay können wir in kürzester Zeit informieren. Nur Julian nicht« erläuterte der Arkonide. »Julian Tifflor ist Mitte Oktober mit seiner PERSEUS nach Hangay geflogen. Es ist in den Medien groß herausgebracht worden und dürfte galaxisweit bekannt sein.«

»Also wissen es auch der große Boß und Lyndara!«

»Richtig. Und zu allem Übel ist Julian über das Funknetz nicht zu erreichen.«

»Ich werde Julian folgen und ihn warnen«, versprach Ronald Tekener spontan. »Dao-Lin-H'ay wird mich sicherlich begleiten.«

»Ein guter Entschluß«, lobte Fulgen ihn. »Aber die Zeit drängt.«

Wiederum nickte Tekener. Er mußte sich beeilen, um so rasch wie möglich nach der aus Tarkan transferierten Galaxis zu fliegen, die ihm zu einer zweiten Heimat geworden war.  
ENDE

Ronald Tekener hatte noch einmal Glück, er konnte dem Zugriff der verdrehten Ertruser entkommen - die Unsterblichen wissen jetzt Bescheid. Der einzige Aktivatorträger im Bereich der Lokalen Gruppe aber, der nichts von Lyndaras Zielen weiß, ist Julian Tifflor.

Mehr über die Aktivitäten der Ertruser berichtet Ernst Vlcek im PERRY RHODAN-Roman der nächsten Woche unter dem Titel

DIE TODESENGEL VON HANGAY