

Perry Rhodan

Der Erbe des Universums

Nr. 1674

Freunde der Ennox

von Peter Griese

Im Jahr 1207 NGZ, das dem Jahr 4794 alter Zeitrechnung entspricht, haben die Galaktiker am Rand der Großen Leere schon eine Reihe von Erkenntnissen gewonnen. Sie kamen in Kontakt mit den dort lebenden Völkern und stießen - rund 225 Millionen Lichtjahre von der Erde entfernt - auf die «unglaublichen» Planeten. Sie erfuhren, daß es im Bereich der Großen Leere vor rund zwei Millionen Jahren eine gigantische Gefahr gegeben hat, deren Auswirkungen bis in die aktuelle Zeit zu spüren sind. Worin aber das eigentliche »Große Kosmische Rätsel« besteht, das sie in diesem über 100 Millionen Lichtjahre durchmessenden Leerraum zu vermuten haben, ist den Menschen aus der Milchstraße immer noch nicht bekannt. Immerhin konnte der Kyberklon Voltago auf dem Planeten Shaft eine »Spindel« bergen, deren Inhalt bisher noch nicht entschlüsselt werden konnte. Die Expeditionen und Forschungen der Galaktiker haben allerdings den Zorn der an der Großen Leere anwesenden uralten Mächte erregt: Die Gish-Vatachh beginnen unter Führung der Theans mit massiven Aktionen gegen die BASIS.

Die Zusammenhänge zwischen dem »Großen Kosmischen Rätsel« und den geheimnisvollen Ennox kristallisieren sich jetzt aber heraus. Eine terranische Expedition nach Mystery hat bereits einiges über die in humanoider Form auftretenden Ennox herausgefunden, die sich selbst Veego nennen und auf ihrem Heimatplaneten als Energiewesen leben. Und jetzt stoßen die Terraner auf die FREUNDE DER ENNOX..

Die Hauptpersonen des Romans:

Ronald Tekener - Der Smiler erforscht die Vergangenheit der Ennox.

Emil und Rita - Zwei Ennox, die mit Informationen aufwarten können.

Boris Siankow - Der marsianische Nexialist bleibt stur.

Djardu und Penolp - Zwei Dropher auf Erkundung.

Zaligo - Die Projektion eines Toten.

Irgendwann in ferner Zukunft, wenn unsere Welt nicht mehr glüht und die Spuren des Wahnsinns zu verwehen beginnen, werden diejenigen, die unsere Freunde waren, vielleicht zurückkehren. Sie werden dann aber wahrscheinlich in einer anderen Gestalt erscheinen.

Die Weisen sagen, daß die Freunde von den Sternen dann nur noch wenige von uns finden werden. Vielleicht auch gar keinen mehr.

(Aus einer Legende der Dropher, entstanden nach der Großen Katastrophe)

1.

Es geschah ausgerechnet zu einem Zeitpunkt, an dem sein Gehörsinn wieder einmal völlig versagte. Er nahm die Steinlawine daher zu spät wahr. Mit scheinbar gespenstischer Lautlosigkeit jagten die Brocken heran, eingehüllt in eine Wolke aus Staub.

Erst als ihn die Felsstücke trafen und zur Seite schleuderten, erkannte er die Gefahr.

Aber da war es schon fast zu spät.

Sein Rückenpanzer schützte zwar weitgehend den Rumpf, nicht jedoch den Kopf, die sechs Beine und die beiden kurzen Arme, die in krallenartige Hände mündeten. Es vergingen drei oder vier Atemzüge, dann war er fast völlig von der Lawine eingekeilt. Eines der Beine schmerzte fürchterlich. Djardu befürchtete, daß es zerquetscht worden war.

Sein Kopf und die Arme waren zu

seinem Glück noch frei. Er schielte den Hang hinauf, von dem der Erdrutsch auf ihn niedergeprasselt war. Ein paar kleinere Brocken torkelten noch herab, aber die eigentliche Lawine war wohl zum Stillstand gekommen.

Der Dropher wußte, daß er sich nur selbst aus der mißlichen Lage befreien konnte. Seit er die Eltern verlassen hatte, war er noch keinem anderen Artgenossen begegnet. Und ob er überhaupt noch einen oder mehrere Dropher finden würde, war auch nicht sicher. Behutsam begann er die Steine zu entfernen, die in Reichweite seiner kurzen Arme waren. Er schleuderte sie hangabwärts in der Hoffnung, daß sie dort einen weiteren Erdrutsch auslösen würden, der ihn vielleicht befreien könnte. Natürlich konnte auch das Gegenteil eintreten: Eine neue Lawine würde ihm dann zur Gänze begraben.

Die Schmerzen im mittleren rechten Bein wurden allmählich unerträglich. Aber Djardu arbeitete verbissen weiter. Er wollte nicht sterben. Er war doch noch jung. Zumindest hatten es die beiden Dropher behauptet, die sich als seine Eltern bezeichnet hatten. Ob sie ihn wirklich gezeugt oder einfach nur angenommen hatten, würde Djardu nie erfahren, denn sie hatten das Geheimnis mit in den Tod genommen.

Er erinnerte sich gut an die Eltern, denn deren gemeinsamer Tod war erst vor vierzig oder fünfzig Tagen eingetreten. Er erinnerte sich auch an alles, was sie ihn gelehrt hatten. Aber ihre Namen hatte er sofort nach dem Tod aus seinem Gedächtnis verbannt.

Der Dropher ertastete einen Stein nach dem anderen und schleuderte ihn fort. Das kostete viel Kraft. Gleichzeitig mußte er die stechenden Schmerzen in dem eingeklemmten Bein unterdrücken. Schließlich sah er sich gezwungen, eine längere Pause einzulegen.

Die Sonne Cyllaph stand schon tief. Bald würde es Nacht werden. Djardu bezweifelte, daß er sich vor dem Hereinbrechen der Dunkelheit würde befreien können.

Er hatte starken Durst. Die Lederflasche mit Wasser, die er am Leibriemen trug, war in seiner Lage aber nicht erreichbar.

Sein Gehörsinn begann wieder zu arbeiten. Er vernahm das Poltern einzelner Steine, die sich immer wieder aus dem Felshang lösten und in die Tiefe fielen. Er hörte aber auch etwas anderes.

Der Wind pfiff nun stärker. Dunkle Wolken zogen sich am grauen Himmel zusammen. Wahrscheinlich würde es während der Nacht regnen. Ob es etwas Gutes bedeutete, konnte der Dropher nicht beurteilen. Ein starker Regenguß würde ihn vielleicht aus der Falle spülen, in die er durch den Steinschlag geraten war. Er konnte aber auch seinen Tod herbeiführen, wenn es dadurch neue Lawinen gab.

Er verfluchte seinen Entschluß, den Weg über die Halde eingeschlagen zu haben. Aber sein Instinkt hatte ihn vor etwas anderem gewarnt. Weiter unten im Tal, wo der Weg sicherer gewesen wäre, herrschte starke Radioaktivität. Als Dropher, der viele Jahre nach der Großen Katastrophe geboren worden war, vertrug er natürlich gewisse Dosen der Ewigen Strahlung.

Aber logischer war es, sich dieser Gefahr nur dann auszusetzen, wenn es gar nicht zu

vermeiden war. Das zeitweilige Aussetzen seines Gehörsinns war nur eine der Folgen der radioaktiven Strahlung.

Der Regen setzte früher ein, als er erwartet hatte. Sicher war das Regenwasser auch strahlenbelastet, aber Djardu zögerte nicht, sein breites Maul weit aufzureißen, um ein paar der erfrischenden Tropfen einzufangen.

Schon kurze Zeit danach trat das ein, was der junge Dropher befürchtet und zugleich gehofft hatte. Der Hang geriet erneut in Bewegung. Diesmal glitten die Steine und der Sand aber langsam in die Tiefe, denn die treibende Kraft war das Regenwasser. Djardu spürte, wie sich die enge Umklammerung aus Steinen und Sand etwas lockerte. Er half mit seinen Händen nach, so gut es ging. Die einsetzende Dunkelheit erschwerte seine Bemühungen erheblich.

Schließlich bekam er seine beiden vorderen Beine frei. Er konnte sich auf sie abstützen und so versuchen, den ganzen Körper mit dem mittleren und dem hinteren Beinpaar aus dem Gestein zu ziehen.

Die Schmerzen in der verletzten Extremität trieben ihn fast in die Besinnungslosigkeit, aber er stemmte sich weiter auf die Arme und das vordere Beinpaar.

Es gab einen Ruck, und er war frei.

Seine Freude währte aber nur kurz. Eine gewaltige, dunkle Masse stürzte von oben auf ihn zu. Wenn das eine erneute Steinlawine sein sollte, dann war er verloren.

An den Geräuschen glaubte er zu erkennen, daß es sich um Wasser handelte. Vielleicht war irgendwo dort oben ein uralter Damm gebrochen. Oder das Regenwasser hatte einen natürlichen Stausee zum Überlaufen gebracht. Djardu versuchte seitlich über die Steine zu fliehen, aber seine Bemühungen waren zum Scheitern verurteilt. Die Wassermassen rissen ihn mit. Steine und Erdbrocken prasselten auf seinen Körper.

Mit einer letzten Instinktreaktion krümmte sich der Dropher zusammen und verbarg den Kopf in den Armen. Auch das half nichts mehr. Etwas Schweres und höllisch Hartes prallte auf seinen Schädel. Vielleicht ein von den Wassermassen mitgerissener Baumstamm. Vielleicht ein großer Stein.

Dann spürte Djardu nichts mehr. Auch nicht mehr die Schmerzen in dem verletzten Bein.

*

Das Erwachen aus der Bewußtlosigkeit war ein langsamer Vorgang. Djardus Gehirn tastete sich unbewußt Schritt für Schritt an die Wirklichkeit heran. Es war ein kurzes Glück für den Dropher, daß er unmittelbar nach der Rückkehr der Erinnerung weder sehen noch hören oder etwas fühlen konnte. Sein mutiertes Gehirn hatte alle normalen Sinnesorgane abgeschaltet.

Da war kein Schmerz, kein Empfinden von Wärme oder Kälte, keines von Nässe oder Trockenheit auf seinem zwei Meter langen Leib. Djardu konnte nicht einmal sagen, wo oben und unten waren. Oder ob er auf dem Rücken lag oder auf seinen Beinen stand.

Seine Sehfähigkeit kehrte zuerst zurück. Es war heller Tag. Der Himmel war grau wie immer, aber frei von den dunklen Wolken. Die Sonne Cyllaph stand fast im Zenit.

Für das einsame Wesen stand damit fest, daß es eine ganze Nacht und fast einen halben Tag lang besinnungslos gewesen sein mußte. Und da Djardu direkt in die Sonne starrte, war auch klar, daß er auf dem Rücken lag. Sein Körper gehorchte aber den Gedanken noch nicht, so daß er diese mißliche Lage erst einmal beibehalten mußte.

Er konnte aber den Kopf bewegen. Und das tat er.

Der Hang, auf dem er verunglückt war, lag weit entfernt. Die Wassermassen hatten den Dropher ins Tal gespült. Als er die nähere Umgebung betrachtete, die Steine, zwischen

denen verkrüppelte Pflanzen um ihr Dasein kämpften, sprach die mutierte Sehfähigkeit an. Djardu erkannte, daß er mitten in einem Gebiet lag, das stark radioaktiv verstrahlt war. Die Strahlung drang aus dem Boden und kam nicht von den Steinen oder Pflanzen. Diese strahlten mit typischem Sekundärcharakter.

Mit Hilfe seines mutierten Sinnes konnte er die Strahlung förmlich sehen und ihre Stärke gut abschätzen.

Er war in Gefahr, denn zu hohe Dosen konnten auch ihm irreparable Schäden zufügen. Dann drehte Djardu den Kopf noch etwas weiter, so daß er seinen Körper sehen konnte. Das mittlere Bein der rechten Seite war abgequetscht worden. Über der großen Wunde hatte sich blutstillender Schorf gebildet. Er bezweifelte, daß das verlorene Bein nachwachsen würde, obwohl seine Zieheltern oft behauptet hatten, daß die meisten Dropher so etwas konnten.

Die Überlegung war müßig. Er konnte sich auch auf fünf Beinen bewegen. Sicher würde er anfangs Probleme haben, aber er erinnerte sich an Besucher seiner Eltern, die natürlich auch Dropher gewesen waren und sogar nur vier Beine besessen hatten. Sein mit einem dichten Pelz überzogener Körperpanzer wies kaum Spuren des Unglücks auf. Als er schließlich einen Arm bewegen konnte, tastete er damit seinen Kopf ab. Er spürte eine dicke Beule und erinnerte sich daran, daß ihn dort etwas getroffen hatte.

Das Brummen begann in seinem massigen Schädel. Dann setzte der Wundschmerz des verlorenen Beines ein. Aber immerhin konnte er wieder seinen ganzen Körper bewegen. Zuerst rollte er sich herum und stellte sich auf die Beine. Da er nicht wußte, was er mit dem linken Mittelbein anfangen sollte - das Pendant dazu fehlte jetzt ja -, zog er es ganz ein. Dadurch konnte er besser das Gleichgewicht halten.

Sein Leibriemen mit der Wasserflasche und den Speisevorräten hatte das Unglück schadlos überstanden. Auch das Messer steckte im Halfter. Der Dropher aß und trank etwas. Danach fühlte er sich zwar gestärkt, aber eigentlich nicht viel besser.

Die Schmerzen in seinem Kopf waren schlimmer als die des verlorenen Beines. Aber Djardu riß sich zusammen. Zuerst mußte er die stark verstrahlte Zone verlassen. Er machte genau drei Schritte, dann verfiel er automatisch in den alten Laufrhythmus mit sechs Beinen. Die Folge davon war, daß er ins Stolpern geriet und vornüber mit dem Gesicht auf den Boden knallte. Da sein ganzes motorisches System noch nicht wieder korrekt arbeitete, versäumte er es sogar, sich mit den Händen abzufangen.

In seiner Wut über das ungeschickte Verhalten begann er schrecklich zu fluchen. Dann startete er neue Gehversuche. Diesmal ging er überlegter und behutsamer ans Werk. Das führte dazu, daß er über tausend Atemzüge benötigte, um in einen Bereich mit geringerer Radioaktivität zu gelangen. Hier ruhte er sich erst einmal aus.

Djardu untersuchte seinen Körper.

Die Beule auf dem Hinterkopf war schlimm. Die Wunde war offen und blutete stark. Je länger sie aber dem Licht der Sonne Cyllaph ausgesetzt war, desto schneller würde sich eine schützende Schicht aus Schorf bilden.

Mit dem Verlust des Beins fand sich der Dropher erstaunlich schnell ab. Die kleine Hoffnung blieb ja noch, daß die Extremität nachwachsen würde. Andere Schäden konnte er nicht an sich entdecken.

Er orientierte sich. Sein Ziel lag im Westen, denn nach den Worten seiner verstorbenen Eltern konnte er nur dort andere Dropher finden.

Wenn überhaupt!

Er trottete langsam los; er dachte dabei über sich und sein Schicksal nach.

Seine größte Sorge war die, daß er keine anderen Artgenossen finden würde. In der Legende wurde angedeutet, daß die Dropher aussterben könnten, bevor die Ewige Strahlung zum Erlöschen käme. Die Weisen, jene Autoren der Legende, mußten die Verhältnisse nach der Großen Katastrophe richtig bewertet haben.

Noch deutete nichts darauf hin, daß die Strahlung einmal vollständig verschwinden würde. Djardu verfügte ja über einen sehr guten Sinn, die Radioaktivität erkennen zu können. Seine

Eltern hatten ihn darum beneidet. Sie hatten sich ihr Leben lang an den Veränderungen in der Natur orientiert, um gefährliche und weniger gefährliche Zonen unterscheiden zu können.

Djardu hatte viel von seinen Eltern gelernt. Er wußte, daß es seine oberste Pflicht war, andere Dropher zu finden und das Wissen an sie weiterzugeben. Nur so bestand die Chance, daß ihr Volk nicht zur Gänze aussterben würde. Und daß nicht alles Wissen verlorengehen würde.

Der schreckliche Verdacht, daß er der letzte seines Volkes sein könnte, der über Droph wanderte und Artgenossen suchte, keimte erneut in ihm auf. Djardu verdrängte die grauenvolle Vorstellung.

Eine riesige Ruinenstadt tauchte in der Ferne auf. Seine Eltern hatten behauptet, daß es auf Droph über tausend solcher Ruinenstädte gäbe und daß viele von ihnen sogar bewohnt seien.

Djardu war auf dem Land aufgewachsen. Er hatte noch nie zuvor eine Ruinenstadt gesehen. Er kannte sie nur aus den Erzählungen. Der Anblick der Türme und Mauern weckte neue Hoffnung in ihm. Das half ihm sogar, die Schmerzen in seinem Schädel zu vergessen.

Auf geradem Weg konnte er die Ruinenstadt nicht erreichen. Sein mutierter Sehsinn verriet ihm jedoch, daß sich unweit ein breiter Gürtel mit hoher Radioaktivität erstreckte. Ihn mußte er umgehen. Oder eine andere Lösung finden.

Die Stadt lockte ihn mit aller Macht, denn sie selbst strahlte kaum. Es war gut möglich, daß er dort andere Dropher fand.

Er erklimmte einen Hügel, um sich besser orientieren zu können. Wieder stieß Djardu eine Reihe von üblichen Flüchen aus, denn der Gürtel der Ewigen Strahlung schien sich in einem weiten Boden um die ganze Stadt gelegt zu haben. Jedenfalls entdeckte er keine Lücke in dem Bereich, den er überblicken konnte.

Aber etwas anderes fiel ihm auf. Aus den Bergen im Süden schlängelte sich ein Fluß durch die gefährliche Zone bis fast an den Stadtrand. Dort schien das Wasser im Boden zu versickern. Vielleicht setzte der Fluß seinen Lauf ab dieser Region unterirdisch fort. Die Entfernung war zu groß, um das mit Sicherheit sagen zu können.

Und der Fluß strahlte kaum!

Das war entscheidend. Außerdem konnte sich Djardu in seiner Mitte schwimmend schneller bewegen als auf dem Land. Der Plan nahm schnell konkrete Formen an. Er würde mit Hilfe des Flusses die gefährliche Zone überwinden und so an den Rand der Ruinenstadt gelangen.

Der Dropher verließ den Hügel über eine glatte Schräge. Hier wagte er es, das fünfte Bein beim Laufen einzusetzen. Nach ein paar Fehlversuchen gelang ihm das sogar.

Sicher sah es etwas komisch aus, wenn er linksseitig im Sechstertakt tippelte und rechtsseitig im Viererrhythmus. Aber es war ja niemand da, der sich darüber wundern konnte.

Er schwankte dabei auch erheblich, aber er lernte schnell. Seine Laufgeschwindigkeit

steigerte sich dadurch allmählich. Schließlich wollte er vor Einbruch der Dunkelheit die Ruinenstadt erreicht haben.

Während er sich dem Fluß im Süden näherte, überlegte er weiter. Wie das Leben der Dropher vor der Großen Katastrophe gewesen war, kannte er natürlich nur aus Legenden. Und diese waren einige tausend Jahre alt.

Vieles war sicher durch die Überlieferungen verfälscht worden, aber die Kernaussagen mußten stimmen. Viele Einzelheiten waren ebenso sicher längst in Vergessenheit geraten. Das hatten seine Eltern immer wieder betont. Und sie mußten es am ehesten gewußt haben, denn angeblich waren sie beide weit über tausend Jahre alt geworden. »Hohes Alter durch radioaktive Verseuchung«, so hatte sein Vater einmal behauptet. Aber Djardu hatte damals nicht verstanden, wie ernst der Alte das gemeint hatte. »Kein Dropher gleicht dem anderen«, fielen ihm einige Worte der Ziehmutter ein. »Die Ewige Strahlung verändert jeden. Und nur wenige sind lebensfähig oder gar in der Lage, Kinder zu bekommen.«

Vor der Großen Katastrophe hatte die Ewige Strahlung noch nicht existiert. Das wurde in allen Legenden herausgestellt. Djardu konnte sich zwar ein Leben ohne die Strahlung nicht vorstellen, aber es mußte damals einfach alles anders gewesen sein.

Er eilte über eine ebene Fläche, die aus geschmolzenem Gestein entstanden war. Sicher war auch das eine Folge der Großen Katastrophe. In den Mulden hatte sich Sand gesammelt. Ein paar kleine Pfützen erinnerten an den schweren Regen vom Vortag. An einer großen Mulde, die mit Wasser gefüllt war, das kaum strahlte, füllte er seine Lederflasche auf. Dann setzte er seinen Weg zum Fluß fort.

Es entsprach seiner Gewohnheit, daß er für jede Etappe seines Marsches die Atemzüge zählte und dabei stets abschätzte, wie viele er bis zum nächsten Ziel benötigen würde. Auch diesmal hatte er sich kaum verschätzt, obwohl er mehrmals kleineren Zonen, die gefährlich strahlten, ausweichen mußte.

»Die Fremden«, hatte die Ziehmutter oft erzählt, »die lange vor der Großen Katastrophe nach Droph gekommen waren, waren unsere Freunde. Wir wissen aus der Überlieferung nicht, warum sie uns wieder verlassen haben. Und warum sie nie mehr erschienen. Wir wissen auch nicht, wie sie wirklich aussahen, denn sie konnten fast jede beliebige Gestalt annehmen. Natürlich auch die der nicht mutierten Dropher, die vor der Großen Katastrophe in der Zahl von vielen Millionen unseren Planeten bewohnt haben.«

»Was war die Große Katastrophe?« hatte Djardu oft gefragt.

Die Eltern hatten stets nur den Kopf geschüttelt und nicht geantwortet. Sie wollten nicht.

»Ein Tabu«, hatte der Ziehvater nur einmal gesagt.

Irgendwann hatte Djardu dann aufgehört, solche Fragen zu stellen.

Er erreichte den Fluß und kletterte über einen Abhang zum Ufer hinab. Hier überzeugte er sich davon, daß der Beutel mit den Nahrungsvorräten wasserdicht verschlossen war. Dann ließ er sich ins Wasser fallen. Mit allen sieben verbliebenen Extremitäten paddelte er schnell bis in die Mitte des Wassers. Die Strömung war stärker, als er sich vorgestellt hatte.

Das bedeutete, daß er in weniger als tausend Atemzügen die verstrahlte Zone durchquert haben würde. Eine Gefährdung bestand somit nicht.

Die Ruinenstadt kam schnell näher. Djardu staunte über die hohen Mauern, in denen riesige Löcher gähnten. Ein ungutes Gefühl beschlich ihn. Da er sein ganzes Leben auf dem Land und in der Nähe kleiner Seen verbracht hatte, konnte er sich nicht recht vorstellen, daß irgendwelche Dropher in diesen Trümmern aus

Stahl und Beton hausen sollten.

Er ruderte zum Ufer, als die verstrahlte Zone passiert war. Von hier aus setzte er den Weg auf dem Land fort.

Als er eine Fläche überquerte, die von feinem Sand bedeckt war, hielt er Ausschau nach Fußspuren anderer Dropher. Er fand keine, ebensowenig andere Hinweise, aus denen er auf die Anwesenheit anderer schließen konnte.

Der Gedanke, daß seine Urvorfahren in den gewaltigen Bauten gelebt hatten, ließ ihn erschaudern. Die Laubhütten, in denen er sein Leben verbracht hatte, empfand er dagegen als warm und wohnlich. Dann aber sagte er sich, daß er nur uralte Ruinen vor sich hatte. Und daß es früher hier ganz anders ausgesehen haben mußte.

Am Stadtrand verharzte er. Zwischen den Ruinen gab es Durchlässe, die aber mit Trümmern übersät waren. An ein einfaches Fortbewegen war nicht zu denken. Er beschloß daher, noch nicht ins Innere der Ruinenstadt einzudringen, sondern am Rand der verfallenen Bauten nach Spuren von Leben zu suchen. Djardu stieß auf die kaum noch erkennbaren Reste eines Gefährts. Ein Freund der Eltern, der sie früher ab und zu besucht hatte, hatte davon berichtet, daß die Dropher sich früher mit Hilfe von Fahrzeugen mit Rädern fortbewegt hatten. Um so ein Ding schien es sich bei den Resten aus Metallstrebene zu handeln.

Der Abendwind setzte ein und heulte durch die Gemäuer. Djardus Stimmung wurde durch die fremden Töne noch gedrückter.

Schließlich entdeckte er eine breite Schneise zwischen den Ruinen. Vermutlich war das früher eine Hauptverkehrsstraße gewesen. Oder ein Versammlungsplatz. Auffällig war, daß hier kaum Trümmer lagen, obwohl zu beiden Seiten der Schneise verfallene Bauten mit mehreren Stockwerken aufragten.

Er änderte seine Richtung und tippte in der Mitte der Schneise in die Ruinenstadt hinein. Der freie Weg endete an einem Gebäude, an dessen Giebel Buchstaben zu erkennen waren. Da Djardu nie lesen und schreiben gelernt hatte, konnte er damit wenig anfangen.

In der Mitte der breiten Ruine stand ein Tor offen. Er ging hindurch und blieb enttäuscht stehen. Im Innern türmten sich die Trümmer der eingestürzten Wände und des Daches, aber sonst war nichts zu erkennen.

Er hatte sich das Innere der alten Gebäude irgendwie anders vorgestellt. Hier mußte es doch Spuren früheren Lebens geben. Aber das war nicht der Fall. Deprimiert wandte er sich wieder dem Ausgang zu.

»Heh, Kleiner!« erklang eine männliche Stimme. »Wo willst du hin?«

Djardu blickte sich um. Die Stimme war von rechts gekommen. Aber weder dort zwischen den Mauerresten noch in einer anderen Richtung erkannte er ein Lebewesen. Eine böse Ahnung beschlich ihn.

2.

Drei Raumschiffe der Galaktiker, die QUEEN LIBERTY, die ANSON ARGYRIS und der 300-Meter-Trimaran LEPSO, standen dicht beieinander unweit der einsamen Sonne Enno, die ein einziger Planet, Mystery oder auch Enno I genannt, umkreiste. Die nächste Galaxis, NGC 7793, war rund 50.000 Lichtjahre entfernt, die heimatliche Milchstraße gar 10,5 Millionen Lichtjahre.

Zwei Tage lang herrschte Ruhe auf der QUEEN LIBERTY. Zitha und ihre zehn Begleiter waren verschwunden. Es sollte sich wohl um einen Abschied für immer handeln.

Diesen Eindruck hatte die Sprecherin der Ennox bei ihrem Abgang jedenfalls hinterlassen.

Die meisten Galaktiker hatten sich in ihre Privatkabinen zurückgezogen, um - jeder für sich oder nur mit dem besten Freund und Partner - über das nachzudenken, was sie von den Ennox gehört hatten.

Die Betroffenheit über das, was Zitha und ihre Begleiter berichtet hatten, war bei allen groß gewesen. Vor allem die Hinweise auf Parallelen zwischen dem Verhältnis der Galaktiker zu den Ennox und dem der Ennox zu den Arachnoiden hatten Anlaß zu gründlichem Nachdenken gegeben.

Und das machte es einfach erforderlich, daß jeder erst einmal mit sich selbst ins reine kam, bevor man gemeinsam über weitere Beschlüsse beraten konnte.

Vermeintliche Schuldgefühle, die dabei eine große Rolle spielten, mußten abgeklärt werden. Und schließlich galt es, all das zu überdenken, was Zitha und ihre Begleiter in ihren Berichten an Fakten über die Veego erwähnt hatten.

Homer G. Adams hatte daher die kleine Zwangspause angeordnet. Und das war von allen, insbesondere von Boris Siankow und Ronald Tekener, akzeptiert worden. Dem Nexialisten kam es dabei in erster Linie darauf an, alle gesammelten Daten gründlich auszuwerten.

Als man sich auf Adams' Bitte wieder auf der QUEEN LIBERTY im Konferenzraum traf, fehlte natürlich niemand.

Außer den Ennox.

Und mit deren Erscheinen rechnete auch niemand.

Ronald Tekener kam gemeinsam mit Garra-Noe-S'ley, dem Karaponiden und offiziellen Kommandanten der LEPSO.

Der schlitzohrige Polterer »Garra« galt seit den gemeinsamen Abenteuern in der Wechselzone von M 13 als enger Freund und Vertrauter des Smilers. Zur Begleitung der beiden gehörte der Hangay-Kartanin Utan-Bao-K'ley, einer der führenden Wissenschaftler der LEPSO, der sich in jüngster Zeit intensiv mit allem befaßt hatte, was das Volk der Ennox beziehungsweise der Veego betraf.

»Utan«, wie seine Freunde oder auch Tekener ihn nannten, war ein Mann, der am liebsten für sich allein und in der Stille seine Studien oder Untersuchungen betrieb. Der Smiler hatte daher seit seiner Ankunft dafür gesorgt, daß dem Kartanin ständig alle Informationen über die Ennox zugespielt worden waren.

Tekeners LEPSO weilte erst seit acht Tagen im Enno-System. Der Smiler hatte Dao-Lin-H'ay auf deren Wunsch in der Galaxis Hangay gelassen, denn dort gab es für die Galaktische Rätin mehr zu tun, als ihr lieb war. Natürlich war es nur eine Frage der Zeit, bis das ungleiche Paar wieder gemeinsam auf Abenteuer gehen würde.

Boris Siankow, Wissenschaftlicher

Leiter der Expedition, wurde von mehreren Mitarbeitern begleitet. Er brachte auch einen Spezialroboter mit, der auf einer Projektionswand Bilder und Daten darstellen konnte.

Von der ANSON ARGYRIS folgte der Kommandant, der Plophoser Arnim Possag, mit zwei wissenschaftlichen Begleitern Adams' Einladung.

Zum Schluß erschien Homer G. Adams selbst in der Begleitung von Serena, seiner sterblichen Lebensgefährtin, die das Kommando an Bord der QUEEN LIBERTY führte. Scricpr, der Chefwissenschaftler der QUEEN LIBERTY, und drei seiner Assistenten folgten den beiden.

Den Gesichtern der meisten Anwesenden war anzusehen, daß sie trotz der

Zweitagepause noch etwas verunsichert waren. Die üblichen fröhlichen Worte der Begrüßung fielen jedenfalls eher matt und zurückhaltend aus.

»Ich habe kein festes Programm für dieses Treffen«, gestand Homer G. Adams. »Aber ich freue mich, daß alle Eingeladenen gekommen sind. «

»Ich habe ein Programm«, versicherte Boris Siankow etwas forsch und ungeduldig. Seine gelblichen Augen flackerten unruhig. »Wir sind nicht zu unserem Vergnügen hier. Aber auch nicht, um den Ennox nach der Pfeife zu tanzen. «

Er ignorierte den skeptischen Blick Ronald Tekeners.

»Ich verzichte bewußt auf eine Wiederholung der uns allen bekannten Fakten über die Ennox oder Veego«, fuhr der marsianische Nexialist fort, »wobei ich die eingebürgerte Bezeichnung >Ennox< beibehalten werde. Ich präsentiere euch einen Fragenkatalog, den ich mit meinen Mitarbeitern während der Recherchen der letzten zwei Tage ausgearbeitet habe. Er ist sicher

nicht vollständig, aber auf ihm können wir aufbauen. «

Homer G. Adams erhob keine Einwände.

»Ich zähle nur ein paar der wesentlichen Fakten auf«, sprach Boris Siankow weiter, »weil einige Fragen darauf aufzubauen.«

»Gut so«, warf Ronald Tekener ein. »Wir haben ja alle über das nachgedacht, was die Ennox erzählt haben. Die Kernfrage ist aber die: Wie geht's weiter? Und was soll nun geschehen?«

»Laß mich mal ausreden!« Boris Siankows unwirsche Antwort zeigte, daß er bis unter die Haarspitzen gereizt war. »Danach kommen die allgemeinen Fragen, die du gestellt hast.«

Der Nexialist gab dem Projektionsroboter Anweisungen. Eine Bildwand baute sich auf. Darauf erschienen in Stichworten die Punkte, die der Wissenschaftler nun nannte.

»Die Ennox sind ein uraltes Volk, über dessen biologischer Entstehungsgeschichte weiterhin ein großes Fragezeichen steht. Vielleicht besitzen sie so etwas gar nicht. Zu klären wäre der Punkt aber allemal. Ihr Leben verläuft in drei großen Phasen, deren tiefere Bedeutung allein darin liegt, daß sie im zweiten Lebensalter per Kurzen Weg das Universum bereisen, Daten sammeln und diese im dritten Abschnitt ins Große Modell eingeben, in das sie schließlich im Tod selbst aufgehen. Daraus ergibt sich die erste Frage: Warum sehen die Ennox ihren Lebensinhalt darin, ein lückenloses Modell des Universums am Nachthimmel ihrer Heimat zu errichten?«

»Du kannst diese Frage auch anders formulieren«, hakte der Smiler ein. »Und zwar so: Tun sie es aus eigenem Antrieb? Oder: Wer erteilte ihnen den Auftrag für diese immense Arbeit?«

Oder: Wenn einer den Auftrag gab, wer war es? Und: Warum tat er es? Du kannst es auch ganz allgemein fassen und fragen, was diese Aufgabe ausgelöst hat.«

»Mir haben sich in diesem Zusammenhang ganz andere Fragen aufgedrängt«, sagte Utan-Bao-K'ley. »Nämlich die: Wie sammeln die Ennox die Daten? Wo heben sie sie auf? Wie geben sie sie in das Modell ein?«

»Ihr nehmt einen Teil meiner Überlegungen vorweg«, beschwerte sich der Nexialist.

»Das macht nichts«, behauptete Ronald Tekener leichthin. »Ich habe mich vor allem mit einem Komplex befaßt: Wir wissen, daß die Ennox eigentlich Energiewesen sind, die nur dann, wenn sie ihre Heimat verlassen, eine reale Gestalt annehmen. Es ist doch sehr auffällig, daß es sich dabei ausgerechnet um die humanoide Gestalt handelt. Das kann kein Zufall sein. Es muß einen bestimmten Grund haben. Und den würde ich nur zu gern wissen. Warum nehmen sie gerade unsere Gestalt an?«

»Es handelt sich nicht um *unsere* Gestalt«, korrigierte ihn Scricor. »Die humanoide Erscheinungsform ist eine von vielen des Universums. Sie ist recht häufig. Und sie ist an verschiedenen Orten auch unabhängig von anderen entstanden.«

»Mag sein.« Tekener winkte ab. »Ich hätte trotzdem sehr gern eine Antwort auf diese Frage.«

»Wenn ich Zitha richtig interpretiere«, entgegnete Boris Siankow, »dann geschieht die Wahl dieses Körpers automatisch. Es handelt sich um einen motorischen Prozeß, dem jeder Ennox ab Beginn des aktiven Lebensalters unterworfen ist. Das würde bedeuten, daß diese Information irgendwann einmal in das Gesamtvolk aufgenommen worden ist und vielleicht im weitesten Sinn eine Art Erbgut darstellt. Es heißt aber nicht, daß es schon immer so gewesen sein muß, daß ausschließlich die humanoide Gestalt angenommen wurde.«

»Ich widerspreche dir nicht«, brummte der Galaktische Spieler. »Aber deine Erläuterung beantwortet meine Frage nicht. Ich meine das *Warum*.«

»Ich biete dir eine andere Warum-Frage an.« Der Nexialist wirkte nervös. »Warum werden die Ennox gerade alle 50 Jahre zur Zeugung angeregt? Und warum dauert ihre erste Lebensphase auch gerade 50 Jahre? Das muß doch einen exakten Grund haben! Oder glaubt ihr an einen kollektiven Zufall, der sich alle 50 Jahre wiederholt?«

»Bleibt zudem die Frage nach dem Zusammenhang zwischen den Ennox und der Großen Leere«, stellte Utan-Bao-K'ley fest. »Denkt dabei an die Geschichte des Aktivatorchips, den ES Philip oder Voya gegeben hat.«

»Die Frage müssen wir zurückstellen«, mischte sich Homer G. Adams in das Gespräch ein. »Sie kann wohl nur geklärt werden, wenn Perry Rhodan etwas über die Große Leere selbst in Erfahrung gebracht hat. Sie hat nach meinem Empfinden auch nichts direkt mit der Geschichte der Ennox zu tun. Sie haben einfach das Problem, daß sie die Große Leere nicht kartographieren können, weil ihnen der Weg dorthin versperrt ist.«

»Ein anderer Gedanke, meine Freunde«, meldete sich Arnim Possag zu Wort. »Sollten wir in Anbetracht des Gehörten die Expedition nicht abbrechen und heimkehren? Wir haben doch in aller Deutlichkeit gehört, daß wir den Ennox nicht nur auf die Nerven gehen. Wir gefährden sie sogar durch unsere Anwesenheit.«

»Ich habe bereits darüber nachgedacht«, erfolgte Ronald Tekeners spontane Antwort.

»Ich habe die Reise mit der LEPSO von Hangay hierher nicht unternommen, um mich mit Halbheiten abspeisen zu lassen. Für meinen Teil erkläre ich daher in aller Deutlichkeit, daß ich mich mit dem Gehörten nicht zufriedengebe.«

»Diesem Postulat schließe ich mich uneingeschränkt an«, betonte Boris Siankow.

Er atmete tief und sichtlich erleichtert durch. Die Befürchtung, daß die Expedition nach den eindringlichen Worten Zithas abgebrochen werden könnte, hatte wohl schwer an seinem Nervenkostüm gelehrt. Nun sah der Marsianer in Tekener einen wichtigen Verbündeten.

»Wir haben zwar einiges über die Ennox erfahren«, fuhr der Nexialist fort. »Aber die Zahl unserer Fragen ist dadurch überhaupt nicht kleiner geworden. Das ist ein Grund. Ich betrachte es außerdem als unsere verdammte Pflicht, das Gehörte auch wissenschaftlich zu belegen oder zu untermauern. Mit den unbewiesenen Halbheiten können wir nicht die Rückreise antreten.«

Die weitere Diskussion zeigte schnell, daß Arnim Possag nur wenige Mitstreiter hatte. Eigentlich stimmte seinen Bedenken nur Scricor, der Allroundwissenschaftler der QUEEN LIBERTY, zu.

Adams verhielt sich bewußt neutral. Die Mehrheit der Wissenschaftler sprach sich aber eindeutig dafür aus, die Untersuchungen fortzusetzen. Auch vor einer erneuten Landung auf der Heimat der eigentlich hilflosen Energiewesen schreckten sie nicht zurück.

Der Wunsch der Ennox nach Ruhe und Abgeschiedenheit wurde zwar von allen respektiert. Die Notwendigkeit weiterer Kontakte mit den Ennox und die weiterer Nachforschungen wurde jedoch höher bewertet.

Schließlich bat Homer G. Adams die teilweise aufgebrachten Gemüter um Ruhe.

»Ich bin der verantwortliche Leiter der Expedition«, stellte er sachlich fest. »Ich habe eine Entscheidung zu fällen, und ich falle sie. Wir setzen unsere Forschungen fort. Das bedeutet aber auch, daß wir auf Mystery mit der gebotenen Vorsicht ans Werk gehen müssen. Wie müssen einen Weg finden, den Ennox unseren Standpunkt zu erklären. Wo immer einer von ihnen auftauchen sollte, soll das versucht werden. Ich befürchte allerdings, daß sie sich allesamt erst einmal zurückgezogen haben und sich nicht blicken lassen werden. Wir haben das Handikap, daß wir nicht so einfach mit ihnen in Kontakt treten können. Wir sind in diesem Punkt auf ihr Entgegenkommen angewiesen. Aber ich denke, wir werden einen Weg finden.«

»Eine gute Entscheidung«, stimmte Boris Siankow zu. »Ich werde meine Arbeit sofort in Angriff nehmen. Natürlich packe ich zunächst einen Fragenkomplex an, nämlich den des 50-Jahre-Zyklus der Ennox. Ich denke, daß wir darauf auch ohne die Bereitwilligkeit der Ennox eine Antwort finden. Es muß einen physikalischen Hintergrund geben, vielleicht eine 5-D-Strahlung der Sonne Enno, die in einem bestimmten Rhythmus pulsiert. Oder etwas Ähnliches. Diese Untersuchungen werden die Ennox kaum stören, auch nicht, wenn sie auf der Oberfläche von Mystery ablaufen.«

»Da bin ich zwar anderer Meinung«, behauptete Arnim Possag, aber seine Mimik verriet, daß er sich geschlagen gab.

»Was steckt hinter dem Auftrag, das Große Modell zu bauen?« fragte Ronald Tekener. »Um eine Antwort auf diese Frage zu bekommen, werde ich versuchen, mit den Ennox direkt auf ihrer Heimatwelt in Kontakt zu treten. Wenn ich in ihrem ureigensten Lebensraum eine Möglichkeit der Verständigung mit ihnen finde, kann ich sie vielleicht richtig verstehen. Und damit auch ihre Lebensaufgabe, die Vermessung des Universums und den Bau des Großen Modells.«

»Tut das«, stimmte Homer G. Adams zu. »Ich beziehe bewußt eine neutrale Position. Für den Fall, daß sich die Ennox beschweren wollen, ist dann der Weg zu mir für sie immer offen. Natürlich möchte ich ständig über alle Aktivitäten unterrichtet werden.« Der Chef der Kosmischen Hanse stand auf.

»Die Konferenz ist hiermit beendet. Serena wird den Funkchef Mechem-Arthor anweisen, alles zu versuchen, um die Ennox anzusprechen. Aber ich will ehrlich sagen: Ich sehe keine großen Erfolgsschancen.«

*

Es kam genau so, wie Homer G. Adams vermutet hatte. Die Ennox reagierten auf keinen der Kontaktversuche. Daß sie Funksignale in irgendeiner Form verstehen konnten, bezweifelten sowieso alle Wissenschaftler.

Und technische Geräte irgendwelcher Art existierten auf Mystery nicht.

Boris Siankow startete mit seinem Team und einem Beiboot der QUEEN LIBERTY schon wenige Stunden später zum Planeten der Ennox.

In Adams' Auftrag sollte er dort zunächst versuchen, Kontakt mit den Ennox zu bekommen, um sie über die Entscheidung der Galaktiker zu informieren. Der Nexialist bediente sich dabei ganz einfacher Verfahren, die vom Rufen nach den Energiewesen

bis zum Aushängen von Schriftbildern gingen.

Natürlich erfolgten auch hier keine Reaktionen. Auf keinem der drei Raumschiffe ließ sich ein Ennox blicken.

An Ronald Tekener brauchte sich Homer G. Adams mit der gleichen Bitte gar nicht erst zu wenden. Der Smiler hatte es ja ohnehin zu seinem wichtigsten Ziel erklärt, auf Mystery in Kontakt mit den Ennox zu treten. Utan-Bao-K'ley hatte nach Beendigung der Konferenz zu verstehen gegeben, daß er sich ein paar außergewöhnliche Methoden einfallen lassen würde, um die Ennox aus der Reserve zu locken.

Der Galaktische Spieler ließ sich Zeit mit den Vorbereitungen für seine Expedition nach Mystery. Die brauchten Utan-Bao-K'ley und seine Leute auch. Drei 22-Meter-Beiboote wurden mit technischen Geräten beladen. Natürlich wurden auch Transmitter mitgeführt, damit in jeder Hinsicht Kontakt zur LEPSO gehalten werden konnte.

Ronald Tekener übernahm selbst das Kommando für die Expedition. Utan-Bao-K'ley war dabei, Garra-Noe-S'ley hingegen blieb auf dem Trimaran.

Mystery war sehr erdähnlich. Der Planet umkreiste sein Muttergestirn in einer Entfernung von durchschnittlich 146 Millionen Kilometern. Sein Äquatordurchmesser erreichte fast den Terras. Da die Dichte der Materie praktisch gleich der der Erde war, wlich die Schwerkraft von fast genau einem Gravo auch nicht vom gewohnten Wert ab. Die gut atembare Sauerstoffatmosphäre stellte keinen Galaktiker vor Probleme. Auch die klimatischen Verhältnisse entsprachen denen der Erde. Zwischen den vereisten Polkappen und einem aus Savannen und Wüsten bestehenden Gürtel am Äquator erstreckten sich drei große und zwei kleine Kontinente, dazu zahllose Inseln. Nur etwa ein Drittel der Oberfläche bestand aus Land.

Da eine Achsneigung fehlte, gab es keine jahreszeitlichen Unterschiede.

Fauna und Flora waren ausgewogen und eher friedlich. Der Tag dauerte dreizehn Minuten länger als auf der Erde, und das fiel nicht ins Gewicht.

Insgesamt gesehen hatte sich Mystery nach der ersten gründlichen Erkundung im Jahr 1201 als angenehme, völlig naturbelassene und problemlose Welt entpuppt.

Entscheidend daran war, daß es keine sichtbaren Spuren oder Überreste einer früheren Zivilisation gab.

Bei der ersten Untersuchung hatte man keinerlei Kraftfelder irgendwelcher Art feststellen können. Heute wußten die Galaktiker, daß die Ennox in ihrer Originalform als Energiewesen oder Veego mit normaloptischen oder technischen Mitteln nicht zu orten waren. Es mußte schon eine besondere Energieform sein, aus der sie bestanden.

Und das erschwerte natürlich jede denkbare Kontaktaufnahme.

Ronald Tekener und Utan-Bao-K'ley gingen davon aus, daß sich die Ennox in erster Linie auf dem Land aufhielten, obwohl es dafür keinen Beweis gab. Zitha und ihre Berichterstatter hatten sich zu diesem Punkt nicht konkret geäußert. Es konnte gut möglich sein, daß der Großteil von ihnen sich über den* Ozeanen tummelte.

Da die Expedition es mit »Energiespielen«, wie es der Kartanin etwas lax ausgedrückt hatte, versuchen wollte, die Ennox anzusprechen, brauchte man festen Untergrund, um die Anlagen aufzubauen.

Der Smiler entschied sich für eine wunderschöne Meeresbucht, die zu einem der drei großen Kontinente gehörte und die an beiden Seiten von weißen Felsen umrahmt war. In der Mitte erstreckte sich in Richtung des Landesinneren eine kaum ansteigende Wiese mit bunten Blumen.

»Ein ansprechender Ort für uns«, meinte Tekener. »Ich könnte mir vorstellen, daß sich auch Ennox hier gern aufzuhalten. Da etwa zwei Milliarden von ihnen auf Mystery leben,

müßten wir doch welche aufstöbern können. Was meinst du dazu, Utan?«
Der Wissenschaftler, der neben dem Mann mit den Pockennarben stand und die Landung der drei Beiboote verfolgte, zog einen Kleinrechner heraus und tippte ein paar Zeilen ein.

»Zwei Milliarden«, sagte er dann, »daß ist nicht viel. Wenn wir uns auf die ganze Oberfläche beziehen, kommen auf einen Quadratkilometer etwa fünf Ennox. Wenn wir annehmen, daß ein Teil von ihnen per Kurzen Weg unterwegs ist, sinkt der Wert. Dann sollten wir noch die abziehen, die im Kindes- oder Lernalter sind. Und natürlich die, die im kreativen Alter stehen und sowieso keinen Kontakt mehr nach außen aufnehmen können, weil sie die Fähigkeit, den Kurzen Weg zu gehen, längst eingebüßt haben. Gut, ich muß ein paar Werte schätzen, aber im Endeffekt kommt vielleicht ein kontaktfähiger Ennox auf einen Quadratkilometer. Du siehst, Tek, von deinen zwei Milliarden bleiben in der Realität gar nicht viele übrig.«

Der Smiler entgegnete nichts, denn die drei Beiboote landeten nun.

Sie wurden in einem gleichseitigen Dreieck aufgestellt. In der Mitte des Dreiecks wurde ein seitlich offenes Zelt aufgebaut. Hier wurde das Hauptquartier mit zwei Transmittern, mehreren Syntroniken und allen Kommunikationsmitteln eingerichtet.

Utan-Bao-K'ley erkundete mit einem kleinen Gleiter die nähere Umgebung und wies dann seine Mitarbeiter und die Arbeitsroboter ein. Für jedes der geplanten drei Objekte wurde von ihm ein Aufbauplatz festgelegt.

Bis Einbruch der Dunkelheit sollten nach seinen Vorstellungen alle Aufbauarbeiten beendet sein. Dann wollte Utan-Bao-K'ley mit dem ersten Kontaktexperiment beginnen. Ronald Tekener sprach zwischendurch mehrfach mit Homer G. Adams. Auch zu Boris Siankow, der auf einem der beiden kleinen Kontinente gelandet war, wurde ständig Kontakt gehalten.

Adams wollte unbedingt Einzelheiten über die Pläne des Smilers und seiner Wissenschaftler wissen.

»Die Kontaktexperimente basieren auf dem, was wir von Zitha und ihren Begleitern gehört haben«, erläuterte der kartanische Wissenschaftler. »Wir wissen, daß sich die Ennox einer lautlosen Körpersprache bedienen. Sie verformen ihre für uns nicht wahrnehmbare energetische Erscheinung und bilden auf der Außenfläche bestimmte Farben und Muster ab. Für uns bedeutet das, daß die Ennox solche Energiegebilde, eben ihre Artgenossen, wahrnehmen können. Wir werden das in verschiedenen Arten simulieren.«

»Ich verstehe«, meinte Homer G. Adams. Ihm war anzusehen, daß er sich nicht ganz wohl dabei fühlte. »Ihr seid euch darüber im klaren, daß ihr die Ennox damit reizt?« »Natürlich, Homer.« Ronald Tekener schien die halb ausgesprochene Warnung auf die leichte Schulter zu nehmen. »Wenn wir aber nicht deutlich agieren, werde sie nie reagieren. Das ist doch klar. Utan hat mir heute vorgerechnet, wie dünn der Planet eigentlich besiedelt ist. Ein kontaktfähiger Ennox pro Quadratkilometer, meinte er. Und wenn wir dann berücksichtigen, daß die Masse der Ennox im aktiven Lebensalter gar keinen Kontakt wünscht, dann siehst du, wie schwierig unser Unternehmen ist. Da hilft nur eins: Wir müssen massiv deutlich werden, notfalls auch aggressiv deutlich.«

»Ich wünsche euch viel Glück«, meinte Adams hastig und unterbrach die Verbindung. »Er denkt an die Ennox-Kinder«, überlegte Utan-Bao-K'ley, »die spielerisch auf der Suche sind und mit unseren technischen Geräten in Berührung kommen könnten. Sie könnten irreparable Schäden erleiden, um es einmal vorsichtig auszudrücken. Seine Bedenken sind richtig, aber unsere Zielsetzung ist wichtiger.«

»Du hast recht.« Tekener erhob sich. »Aber was soll's. In einer Stunde ist es dunkel. Dann starten wir das Experiment A, die Holographien.« Der Wissenschaftler nickte ihm zu.

3.

»Ich sehe dich nicht, Fremder«, antwortet Djardu, nachdem er seine Beklemmung überwunden hatte. »Wo bist du?«

Ein leises Lachen erklang.

»Ich bin vorsichtig«, hörte Djardu. »Daher habe ich mich unsichtbar gemacht. Außerdem kann mir in diesem Zustand die Ewige Strahlung nichts ausmachen. Wie heißt du, Kleiner?«

»Djardu«, entgegnete der Dropher bereitwillig. »Du kannst dich unsichtbar machen? Von einer solchen Eigenschaft habe ich noch nie etwas gehört. Wie heißt du?«

»Nenne mich Penlop. Hast du keine besondere Fähigkeit?«

»Doch. Ich kann die Ewige Strahlung ...« Er stockte und fuhr dann fort: » ... wahrnehmen. Es ist wie das Sehen. Ich sehe die gefährlichen Gebiete. Und dann weiche ich ihnen aus.«

»Das ist interessant.« Penlop staunte. »Und hier in der alten Hütte ist es nicht gefährlich?«

»Nein, hier sind die Strahlenwerte minimal.«

»Dann kann ich meinen Schutz ja aufgeben und mich dir zeigen«, meinte Penlop. Neben dem breiten Tor tauchte ein anderer Dropher auf. Er war nicht größer oder kleiner als Djardu, also auch etwa zwei Meter lang und achtzig Zentimeter hoch. Aber er besaß keinen gewachsenen Panzer, sondern nur einen dicken Pelz. Und er verfügte noch über alle acht Extremitäten.

Djardu ging zu ihm hin und streckte ihm beide Arme zur Begrüßung entgegen, so, wie er es einmal gelernt hatte. Penlop tat es ebenso. Ihre Handflächen berührten sich kurz. Penlop war ebenfalls ein männlicher Dropher.

»Du siehst gut aus mit deinem dicken Rückenpanzer«, lobte er. »So etwas habe ich noch nie gesehen.«

»Ich weiß«, entgegnete Djardu. »Die Panzerung ist selten. Meine Eltern besaßen sie auch. Sie wurden sehr alt.«

»Du kanntest deine Eltern?« Penlop staunte.

»Nun ja«, gab der Fünfbeinige schüchtern zu, »sie sagten jedenfalls, sie wären meine Eltern. Sie haben mich großgezogen und die Fähigkeit des besonderen Sehens der Ewigen Strahlung in mir geweckt.«

»Unsinn«, entgegnete Penlop. »Deine besondere Sehfähigkeit ist eine natürliche Mutation. So wie dein Rückenpanzer. Du scheinst nicht sehr gut informiert zu sein. Wie alt bist du?«

»Ich weiß es nicht genau. Vielleicht zwanzig Jahre.«

»Oh!« machte Penlop. »Ein junger Bursche! Ich bin mindestens fünfhundert Jahre alt. Ich glaube, wir könnten ein gutes Gespann werden. Du kannst die gefährlichen Gebiete erkennen. Und ich könnte dir viel von meinem Wissen vermitteln. Wollen wir eine Weile einen gemeinsamen Weg gehen?«

»Gern, Penlop.« Die Zustimmung erfolgte spontan.

Djardu war schon erleichtert darüber, daß er überhaupt einen anderen Dropher getroffen hatte. Das Angebot des Älteren vertrieb die letzten Gefühle des Unwohlseins. Auch die Schmerzen am Kopf und im Beinstumpf ließen sich nun leichter ertragen.

»Wohnst du hier in der Ruinenstadt?« fragte Djardu.

»Nein.« Penlop lachte. »Hier wohnt schon lange niemand mehr. Du findest hier weder Nahrung noch Wasser. Ich kam an diesen Ort nur zurück, weil ich hier einmal einem weisen Dropher begegnet bin. Ich bin ein ewiger Wanderer, der auf den *Tag der Rückkehr wartet*. Ich bin auf dem Weg nach Süden.«

»Tag der Rückkehr? Was soll das bedeuten?«

»Kennst du die Legenden, die nach der Großen Katastrophe entstanden sind?«

»Natürlich. Ich denke, jeder kennt sie.«

»Jeder?« Penlop lachte wieder. Er schien sehr selbstbewußt zu sein. »Es gibt nicht mehr viele von uns. Auf ganz Dropb leben vielleicht noch zehntausend. Vor der Großen Katastrophe sollen es angeblich mehrere Milliarden gewesen sein. Und die Zahl der Zeugungsfähigen wird ständig kleiner.«

»Was hat das mit dem Tag der Rückkehr zu tun?«

»Laß uns weiterwandern. Immer weiter in Richtung Süden. Du mußt mich nur warnen, wenn wir uns Gebieten mit hohen Verstrahlungswerten nähern. Wir können uns unterwegs über alles unterhalten.«

»Gern.« Djardu ordnete sich dem Älteren bereitwillig unter.

Sie tippelten aus der Ruine hinaus auf die Schneise und von dort in Richtung Stadtrand.

»In der Legende werden Besucher von den Sternen erwähnt«, erzählte Penlop, »die lange vor der Großen Katastrophe zu uns kamen. Sie waren unsere Freunde, und sie sahen so aus wie wir. Aber sie blieben nicht für immer.

Sie gingen und sagten, daß es ein Abschied für immer sei. Aber unsere Vorfahren glaubten das nicht. So entstand die Legende zur Zeit des größten Elends, nämlich direkt nach der Großen Katastrophe.«

»Die Katastrophe«, sagte Djardu. »Ich habe meine Zieheltern oft danach gefragt, aber nie eine Antwort bekommen.«

»Viele Dropher wollen nicht darüber sprechen. Einige sind einfach unwissend.«

»Kennst du die Geschichte?«

»In großen Teilen.« Sie schwenkten am Stadtrand in Richtung Süden. »Ob ich alles weiß, bezweifle ich, denn alles Wissen wurde ja über viele Generationen und nur durch Erzählungen weitergegeben. Es gibt keine Dropher mehr, die schreiben und lesen können. Und alle Bücher sind vernichtet.«

»Alle Bücher nicht. Meine Eltern besaßen eins. Aber auch sie konnten es nicht lesen. Ich trage es stets bei mir in meinem Beutel, denn ich hoffe, daß ich eines Tages noch jemanden treffe, der mir daraus vorlesen kann.«

»Ich traf in meiner Jugend eine alte Dropherin, die behauptete, sogar lesen zu können. Aber ob das stimmte, weiß ich nicht. Sonst begegnete mir niemand, der etwas mit Inschriften oder Büchern anfangen konnte.«

»Dann werde ich diese Hoffnung wohl begraben müssen«, bedauerte Djardu. »Aber das Buch hebe ich trotzdem auf.«

Penlop ging nicht darauf ein.

»Ich sagte dir bereits, daß früher einmal viele Milliarden Dropher auf unserem Planeten lebten, die meisten in solchen Städten, wie die Ruinenlandschaft hinter uns auch einmal eine gewesen ist. Ich habe Ruinenstädte gesehen, die so groß waren, daß man sie an einem Tag nicht durchwandern konnte. Sie sind schon seit Generationen nicht mehr bewohnt.«

»Wir haben ein Problem«, unterbrach ihn Djardu und blieb stehen. Er deutete nach vorn. »Die ganze Ruinenstadt ist von einem Ring umgeben, der extrem stark strahlt. Ich konnte bis jetzt keine Lücke entdecken.«

»Hm!« machte der Sechsbeinige. »Wie bist du dann unversehrt in die Stadt gelangt?« »Ich habe mich auf dem Fluß treiben lassen. Er ist kaum verstrahlt. Aber das Wasser versickert weiter im Osten ganz plötzlich. Oder der Fluß setzt seinen Lauf unterirdisch fort. Jedenfalls sehe ich keinen Weg nach draußen, der ohne große Gefahr gangbar wäre.«

»Das Problem besteht nicht«, behauptete Penolp. »Ich kann mich und dich unsichtbar machen. In diesem Zustand wirkt die Ewige Strahlung nicht auf uns.«

»Wie soll das geschehen?« Djardu hatte seine Zweifel. »Du kannst vielleicht dich unsichtbar machen und schützen, aber nicht mich. Und es schützt doch nicht gegen die Strahlung!«

»Doch«, behauptete Penolp. »Ich kann das. Ich habe sogar schon einmal gleichzeitig zwei andere Dropher in meinen Schutz genommen. Der eine besaß ein Papier, das sich verfärbte, wenn die Strahlung zu stark wurde. Er warnte mich. Zum Dank nahm ich ihn mit. Und irgendwie kann mir die Strahlung dann nichts tun.«

»Das klingt unglaublich. Wie machst du das?«

»Ich weiß es nicht. Ich kann es einfach. Weißt du denn, wie du die Strahlung sehen kannst?«

»Nein, Penolp. Ich kann es, das ist alles.«

»Du kannst mir vertrauen. Gib mir nur eine Hand. Denn wenn wir unsichtbar sind, können wir uns selbst nicht wahrnehmen. Wir dürfen uns nicht verlieren, denn der Schutz wirkt nur auf etwa eine Körperlänge. Es kostet mich viel Kraft, ihn aufzubauen, aber ich bin jetzt ziemlich ausgeruht. Wie weit können wir noch gehen?«

»Hundert Atemzüge«, entgegnete Djardu. »Mehr nicht.«

Sie tippelten weiter, bis der Jüngere die Hand des Älteren faßte und sagte: »Hier geht es los.«

Djardu spürte die Hand Penolps. Aber er sah ihn plötzlich nicht mehr.

Sie schwiegen, bis sie den gefährlichen Strahlungsgürtel durchquert hatten. Der Fünfbeinige machte dabei eine seltsame Beobachtung, über die er anschließend seinen neuen Freund informierte.

»Es ist nicht so, daß dir die Ewige Strahlung im Zustand des Unsichtbarseins nichts ausmacht, Penolp. Richtig ist vielmehr, daß sie in einem Umkreis von etwa zehn Schritten um dich herum nicht existiert. Ich würde sagen, du neutralisierst sie mit deinem mutierten Sinn. Die neutrale Fläche wanderte stets mit dir mit. Und ich befand mich in ihr. Ich konnte es mit meinem Sinn genau erkennen.«

»Das stimmt mich nachdenklich.« Penolp überlegte. »Ich kann mich erinnern, daß vor vielen Jahren ein anderer Dropher etwas Ähnliches behauptete. Eigentlich ist es ja egal. Wichtig ist nur, daß diese Methode funktioniert.«

»Es könnte sein, daß das Unsichtbarmachen nur einen Nebeneffekt darstellt«, vermutete Djardu. »Du solltest einmal versuchen, die Strahlung ohne diesen Nebeneffekt zu neutralisieren.«

Penolp stellte ein paar Versuche dieser Art an, aber Djardu mußte zugeben, daß es so nicht funktionierte. Schließlich gaben sie es auf und setzten ihren Weg ohne weitere Experimente fort.

»Du wolltest mir etwas über die Große Katastrophe erzählen«, erinnerte der Fünfbeinige den Sechsbeinigen.

»Das werde ich tun, aber vorher möchte ich dir etwas zeigen. Ich kenne fast jeden Flecken von Kahkah. Natürlich war ich auch schon hier in dieser Region.«

»Kahkah?« fragte Djardu. »Was ist das?«

»Der Kontinent, auf dem wir leben. An seinem Rand beginnt das Meer. Und weiter draußen im Meer gibt es andere Kontinente und Inseln. Ich traf vor etwa vierhundert Jahren einen Dropher, der eine alte Landkarte besaß. Er hat mir erklärt, wie unsere Welt aussieht.«

Sie kletterten auf einen Hügel. Von oben sahen sie eine ebene Fläche, die bis zum Horizont reichte und vielleicht noch weiter. Fein säuberlich reihten sich dort kopfgroße Steine aneinander, einer immer exakt wenige Schritte hinter oder neben dem anderen.

»Weißt du«, wollte Penlop von seinem Begleiter wissen, »was das ist?«

Djardu überlegte und verneinte schließlich.

»Es sieht künstlich aus«, sagte er. »Unsere Vorfahren müssen das Muster angelegt haben. Die Natur allein kann eine solche Regelmäßigkeit nicht erzeugen. Aber es ist ein schönes Muster.«

»Das Muster!« spöttelte der erfahrene Dropher. »Mein junger Freund, das ist einer von vielen tausend Friedhöfen auf Kahkah. Sie alle stammen aus den ersten Jahren nach der Großen Katastrophe. Ich war zwar noch nie auf den anderen Kontinenten, aber ich weiß von ehemaligen Seefahrern, daß es dort viele, viele Friedhöfe der gleichen Art gibt.«

Er sah Djardu an, daß der Jüngere nichts verstand.

*

Djardu hörte sich die Geschichte schweigend an. Er unterbrach den Älteren nicht einmal. Danach wußte er etwas über die Große Katastrophe, nämlich daß sie in wenigen Jahren nahezu die gesamte Bevölkerung von Droph in den Tod geschickt hatte.

Die Große Katastrophe war nichts anderes als ein großes Sterben, das Entstehen von Millionen und abermals Millionen Gräbern und vielen tausend Friedhöfen.

Eine schauerliche Geschichte.

Aber der junge Dropher war glücklich, den erfahrenen Penlop getroffen zu haben. Bei ihm konnte er seine Wissbegierde stillen. Vielleicht würde er mit Penlops Hilfe eine Dropherin finden und mit ihr Kinder haben. An die konnte er dann alles Wissen weitergeben.

»Unsere Vorfahren müssen ein sehr kriegerisches, rücksichtsloses und egoistisches Volk gewesen sein«, erzählte Penlop weiter, als sie den Hügel verließen und sich wieder gen Süden wandten. »Kriegerische, verwegene Burschen. Sie bewohnten alle vier Kontinente von Droph. Und natürlich viele Inseln. Jeder Kontinent wurde damals zu einem eigenen Staat, der die drei anderen und die neutralen Inseln mißtrauisch beobachtete.«

»Wie kann ein Volk«, unterbrach ihn Djardu, »das von einem Planeten stammt und nur diesen bewohnt, sich untereinander mit Mißtrauen beobachten?«

»Ha!« Penlop lachte wieder einmal. »Das Mißtrauen war wohl das Harmloseste an der ganzen Geschichte. Das Wettrüsten, um den anderen zu zeigen, daß man stärker war, war viel schlimmer. Aber auch das war nur eine Gefühlsreaktion, vielleicht Gehabe, Wichtiguerei oder etwas Ähnliches.«

»Du wolltest mir etwas von den Hintergründen der Großen Katastrophe erzählen«, erinnerte ihn Djardu. »Meinst du damit diese unsinnigen Gefühle?«

»Du verstehst nichts, du junger Bursche. Dabei solltest du längst ahnen, worum es geht.«

»Ich habe den Verdacht«, sagte Djardu, »daß es mit der Ewigen Strahlung im Zusammenhang steht.«

»Richtig. Sie ist nicht ewig, denn vor der Großen Katastrophe gab es sie gar nicht. Und eigentlich sollte sie auch nicht ewig sein. Sie ist das, was uns von der Großen

Katastrophe blieb. Das Wettrüsten erzeugte Kampffahrzeuge, Panzer, Maschinen, die durch die Luft flogen, Raketen, Kampfschiffe, sogar solche, die unter der Wasseroberfläche fahren konnten. Ich habe ein Wrack in Kahkah-Hafen gesehen. Und vieles mehr. Vor allem gefährliche Waffen. Zu denen gehörten schließlich die allergefährlichsten, die auf einen Schlag mehr vernichten konnten, als du von einem Berg aus sehen kannst. Atomare Waffen, so nannten sie die Vorfahren. Jeder Kontinentstaat glaubte, wenn er sie besäße, wäre er der absolute Herrscher über Droph. Die Wahrheit bestand wohl darin, daß alle Staaten sie irgendwann besaßen.«

»Ich fange an zu verstehen, denn über Radioaktivität weiß ich viel von meinen Eltern und den gelegentlichen Besuchern.«

»Die Große Katastrophe war der Ausbruch des Atomkrieges zwischen den vier Kontinentstaaten. Jeder gegen die anderen drei. Innerhalb von wenigen Tagen muß unsere Welt zu einer radioaktiven Hölle geworden sein. Die Schwaden des Krieges erreichten auch die bewohnten Inseln und vernichteten die wenigen Neutralen. Ein paar hunderttausend überlebten. Sie legten mit Hilfe ihrer Roboter, das sind bewegliche Maschinen, die Friedhöfe an. Sie ließen alle Waffen, Panzer, Kampfschiffe und Flugzeuge vernichten. Die Raketen gab es nicht mehr. Sie waren alle abgefeuert worden. Aber es war zu spät. Die Katastrophe konnten die wenigen, die überlebt hatten, nicht rückgängig machen.«

»Eine furchtbare Geschichte«, sagte Djardu tonlos.

Er verstand nun auch seine Eltern, die sich - wenn sie die Historie gekannt haben sollten -- einfach geschämt hatten. Natürlich war es auch denkbar, daß sie von alldem nichts gewußt hatten, weil ihre Vorfahren bereits aus Scham geschwiegen hatten.

»Und eine sehr unsinnige. Auch das Anlegen der Friedhöfe war ein Hohn, denn es gab ja kaum noch jemanden, der die Gräber besuchen, pflegen und hegen konnte. Die Radioaktivität erfaßt alle. Die Kinder, die geboren wurden, waren mutiert. Von tausend Neugeborenen war vielleicht eines lebensfähig. Das Ende der Existenz unseres Volkes war damals schon absehbar.«

»All das«, sagte Djardu, »muß vor vielen tausend oder mehr Jahren geschehen sein. Trotzdem leben wir noch. Zumindest du und ich. Oder, wie du sagtest, vielleicht ein paar tausend Dropher. Wie paßt das zusammen?«

»Die Mutationen, die diese Radioaktivität erzeugte, waren nicht immer tödlich. Die Natur spielt irgendwie mit dem Zufall. Daher entstanden immer wieder neue Dropher, wenn auch mit veränderten Eigenschaften. Ich habe Dropher getroffen, die fliegen konnten oder die nun im Meer leben. Und auch einen, der sogar die Ewige Strahlung sehen kann.« »Du meinst mich.« »Natürlich. Ich habe Dropher getroffen, die vielleicht in die Zukunft blicken konnten. Gneo hieß ein solcher. Er kannte die Geschichte. Und die Legenden. Er behauptete sogar, die Besucher von den Sternen wären nach der Großen Katastrophe noch einmal auf Droph gewesen. Und sie hätten versprochen, noch einmal zu kommen, wenn die Ewige Strahlung erloschen sei. Das hat natürlich dazu geführt, daß die Legenden weiter verändert wurden.«

»Die Wahrheit ist wohl«, überlegte Djardu, »daß die Legenden nur von der Hoffnung getragen werden, daß es ein Überleben gibt. Aber ich sehe schwarz. Während meines Lebens hat sich die Ewige Strahlung nirgends abgeschwächt. Im Gegenteil, es sind an verschiedenen Orten, die ich früher besucht habe, neue Herde entstanden. Der See, in dem ich einst das Schwimmen gelernt hatte, war eines Tages so bestrahlt, daß ich es nicht mehr wagte, ins Wasser zu gehen. Die Legende besagt, daß die Strahlung eines Tages erloschen würde. Ich sehe dafür keine Anzeichen.«

»Gneo meinte, daß sich beruhigte

Gebiete neu infizieren. "Deshalb lebt die Ewige Strahlung. Aber Gneo sagte auch, daß die Fremden nach Droph zurückkehren würden. Er nannte mir sogar den Ort. Und den suche ich jedes Jahr einmal auf. Er heißt Wapelergroden. Wir befinden uns auf dem Weg dorthin. In drei oder vier Tagesmärschen werden wir ihn erreichen.« »Die Legende besagt auch«, entgegnete Djardu, ohne auf das Gehörte so recht einzugehen, »daß die Dropher aussterben könnten, bevor die Besucher von den Sternen kommen würden.« »Es gab und gibt immer Pessimisten und Optimisten«, versicherte Penolp. »Ich gehöre zu den Optimisten. Ich glaube an eine Rückkehr der Besucher. Ich glaube sogar, daß ich sie selbst noch erleben werde.«

Djardu schwieg. Er wollte die Illusion des neugewonnenen Freundes nicht zerstören.

»Leider«, so plauderte Penolp munter weiter, »konnte Gneo keinen Zeitpunkt der Rückkehr der Besucher nennen.«

»Du sagtest, sie sahen so aus wie wir?«

»So ist es überliefert. Da es der einzige Kontakt zu Nichtdrophern in der Geschichte unseres Volkes war, hat er in unseren Legenden einen festen Platz gefunden.«

»Gneo äußerte sogar den Verdacht, daß ein paar der Besucher nach der Großen Katastrophe auf Droph waren, aber wegen der Ewigen Strahlung unsere Welt schnell wieder verließen. Ich weiß nicht, ob Gneo das nur erfunden hat.«

»Es klingt alles ziemlich verwirrend, was du erzählst.«

»Wir machen eine Pause«, schlug Penolp vor. »Ich sehe dort drüben wunderschöne Sträucher mit Beeren. Eine gute Mahlzeit können wir brauchen, denn der Weg ist noch lang. Wie sind hier die Strahlen werte?«

Djardu blickte sich um.

»Wir befinden uns in einem Sektor der Ruhe«, antwortete er.

Sie aßen von den Beeren und tranken von ihren Wasservorräten. Penolp trug ebenfalls einen kleinen Behälter mit sich, der bei ihm aber an einem Riemen um den dicken Hals hing. Dann legten sie sich auf den Rücken und starrten in die Sonne Cyllaph.

»Du sagtest, die Besucher von den Sternen sahen so aus wie wir?« hakte Djardu noch einmal nach.

»So ist es überliefert.« Penolp verstaute seinen Wasserbehälter. »Vielleicht sehen alle intelligenten Lebewesen so aus wie die Urdroph. Ich meine diejenigen, die noch nicht durch die Ewige Strahlung mutiert waren.«

»Wie kamen die Besucher hierher? Konnten sie durch die Luft fliegen?«

»Ich weiß es nicht. Aber zwischen den Sternen gibt es keine Luft. Die Überlieferung besagt, daß sie kamen und gingen, wie sie wollten.«

»Und wie konnte man sie von richtigen Drophern unterscheiden, wenn sie so aussahen wie diese?«

»Auch das weiß ich nicht. Vermutlich haben sie gesagt, daß sie Fremde waren. Oder etwas Ähnliches.«

»Das klingt nicht gut. Ich glaube, daß es sich nur um alberne Märchen handelt, die unsere Vorfahren sich ausgedacht haben. Oder es ist so, daß sie einfach auf ein paar Lügner und Wichtigtuer hereingefallen sind, die sich um ihres Vorteils willen als Besucher von den Sternen ausgegeben haben.«

»Du kannst glauben, was du willst.«

Unzufrieden über Djardus Äußerungen, drehte sich Penolp auf die sechs Beine.

»Komm! Es wird bald dunkel. Wir müssen einen Ort finden, der etwas angenehmer für die Übernachtung ist.«

Er tippte weiter. Djardu folgte ihm stumm und nachdenklich.

Als es dunkel wurde, entdeckte Penolp eine Laubhütte, die schon lange nicht mehr bewohnt worden war. Da Djardu ihm versicherte, daß hier keine gefährliche Strahlung herrschte, richteten sie sich hier für die Nacht ein.

Djardu dachte vor dem Einschlafen lange über das Gehörte nach.

4.

Boris Siankow und sein Team hatten ihr Lager auf einer Hochebene aufgeschlagen.

Dort konnte die dämpfende Wirkung der Atmosphäre nicht zu groß werden.

Das erste Ziel des Nexialisten war es, die Strahlung der Sonne Enno genau zu vermessen. Aus den erwarteten Änderungen wollte er dann per Extrapolation auf einen 50-Jahre-Rhythmus schließen. In seinen theoretischen Überlegungen ging der Wissenschaftler davon aus, daß es irgendeine Art Katalysator geben mußte, der alle 50 Jahre die Ennox zur Zeugung anregte. Und der auch das Ende des Jugendalters und den Wechsel in die Aktivphase einleitete.

Die gleichen Messungen sollten parallel dazu von der QUEEN LIBERTY aus - ohne eventuelle Einwirkungen der Atmosphäre von Mystery - vorgenommen werden. Die dort gewonnenen Daten wurden direkt zu Boris Siankow übertragen.

Die mitgeführten Syntroniken sollten alle Daten vergleichen und verarbeiten. So hoffte Siankow ein weiteres Rätsel der Ennox zu lösen.

Die Messungen beschränkte er nicht nur auf die 5-D-Komponenten von Enno. Er ließ auch sämtliche Spektrallinien des Lichtspektrums feststellen und über längere Zeit verfolgen.

Schließlich schickte er von der QUEEN LIBERTY aus eine Robotsonde in Richtung Enno, um zusätzliche Vergleichswerte aus der größtmöglichen Nähe zu der Sonne zu bekommen.

Ein paar Spezialisten seines Teams stürzten sich auf die Sonnenflecken Ennos. Von Sol her war bekannt, daß die Sonnenflecken einer Periodizität von etwa elf Jahren unterlagen. Und daß es eine weitere, schwächere Periodizität von etwa 80 Jahren gab. Die Rotationsdauer von Enno betrug zwischen 25 Tagen am Äquator und 38 Tagen an den Polen. Auch das war nichts Auffälliges, denn die Werte stimmten fast genau mit denen von Sol überein.

Natürlich mußte sich Boris Siankow auf Langzeitmessungen einrichten. Es war fraglich, ob die Expedition die erforderliche Zeitspanne zulassen können würde. Daher baute das Forschungsteam parallel zu den Messungen eine automatische Meßstation auf, die in Betrieb genommen werden sollte, falls Adams zum Aufbruch blasen würde.

Schon nach zwei Tagen zeigte sich das bestätigt, was die Galaktiker eigentlich schön wußten. Der Stern Enno wies keine Besonderheiten auf. Weder im normalphysikalischen Bereich noch an dem der 5-D-Komponenten gab es irgend etwas Ungewöhnliches. Und die von Siankow vermutete pulsierende Hyper- Struktur gab es schon gar nicht.

Die Werte, die von der Sonde, auf der QUEEN LIBERTY und auf Mystery selbst gemessen worden waren, stimmten überein, wenn man von der natürlichen Dämpfung absah, die den unterschiedlichen Entfernung zu Enno entsprach oder durch die Atmosphäre des Planeten bewirkt wurde.

Daß der Nexialist die für ihn unsichtbaren Ennox in ihrer Energieform sicher mehr als belästigte, nahm er in Kauf. Einmal kam es zu einer kleinen Explosion eines Spektrometers. Ob ein technischer Defekt vorlag oder ein neugieriger Jungveego die

Explosion ausgelöst hatte, ließ sich nicht feststellen.

Siankow verzichtete darauf, Homer G. Adams über den Zwischenfall zu informieren.

Der Marsinaner war besessen von der Idee, ein weiteres Geheimnis der Ennox zu lüften.

Aber nach vier Tagen mußte er erkennen, daß er sich in einer Sackgasse befand.

Alle syntronischen Auswertungen erbrachten nichts Greifbares. Die Versuche, aus den Schwankungen der Sonnenwerte auf einen annähernden 50-Jahre-Rhythmus zu schließen, verliefen im Sand.

Schließlich holte Boris Siankow seine wichtigsten Mitarbeiter zusammen.

»Freunde«, sagte der Nexialist unumwunden, »wir befinden uns in einer Sackgasse. Es gibt hier im Enno-System keine besonderen Hyperstrukturen oder ausgefallenen 5-DKomponenten.

Anders gesagt: Wir haben an der falschen Stelle gesucht.«

»Vielleicht doch nicht«, meinte eine junge Mitarbeiterin namens Nora Benn, die eigentlich zum Team von Scricor gehörte. Die rothaarige Mitt dreißigerin hielt einen langen Meßstreifen in der Hand. »Es könnte sein, daß ich gerade vor wenigen Minuten etwas entdeckt habe, weil ich von den Routineprogrammen der Syntroniken abgewichen bin. Wir haben nämlich nur in eine Richtung gedacht, und zwar in die der Sonne Enno. Die Veego leben *unter* dieser Sonne, aber auf diesem Planeten. Daran sollten wir denken.«

»Was willst du damit andeuten?« meinte der Nexialist unwirsch. »Mystery strahlt keine 5-D-Komponenten aus. Das wissen wir schon lange.«

»Muß es denn immer gleich 5-D-Komponente sein?« spottete sie.

»Die Ennox sind Energiewesen«, brummte Siankow. »Da liegt der Schluß doch verdammt nahe, oder?«

»Elektrizität ist auch eine Energieform«, erinnerte ihn die Frau. »Mit ihrer Hilfe lassen sich andere Energieformen gewinnen, zum Beispiel auch ganz gewöhnliche und herkömmliche elektromagnetische Wellen, wie wir sie im Normalfunkbereich oder in der Nahortung verwenden. Oder auch das Licht, das ja bekanntlich nichts anderes ist als eine elektromagnetische Welle.«

Boris schnippte mit den Fingern. Er schien zu ahnen oder gar zu wissen, in welche Richtung Nora Benn dachte.

Die Frau legte den langen Meßstreifen vor dem Nexialisten auf den Tisch.

»Dies ist eine geraffte Darstellung des ganz allgemeinen Energieaufkommens von elektromagnetischen Impulsen«, erläuterte sie. »Gemessen hier auf der Oberfläche von Mystery vom Tag unserer Ankunft bis heute mittag. Die Syntroniken konnten damit nichts anfangen. Ihr seht eine waagerechte Linie mit mehreren Zacken oder Spitzen.

Diese Ausreißer braucht ihr nicht zu beachten. Es sind Impulse aus unseren Funkverkehren, die bei der Dauermessung eingefangen wurden. Ich habe hier eine korrigierte Version.«

Sie rollte den Streifen ein und präsentierte einen zweiten, auf dem die Zacken fehlten.

»Sehr aufschlußreich«, maulte ein älterer Techniker. »Ein schöner gerader Strich. Lang und schwarz. Mehr sehe ich nicht.«

»Stimmt«, sagte Nora Benn. »Aber nur auf den ersten Blick. Der Strich ist zeitlich schon gerafft, denn er entspricht einer Meßlinie von über hundert Stunden. Ich habe ihn noch einmal gerafft, so daß er nur zwei Zentimeter lang wurde. Dann habe ich in der Höhe gedehnt.«

Sie rollte einen weiteren Bogen Papier aus ihrer Tasche. Ein dicker Strich lief fast waagrecht über das Blatt.

Fast waagrecht, denn nun sah jeder die leichte Krümmung.

»Ein Kurvenausschnitt oder etwas Adäquates«, behauptete Nora Benn mit leichtem Triumph. »Ich mußte ihn noch genauer machen. Daher habe ich die Meßwerte getrennt.«

Sie legte zwei einen halben Quadratmeter große Bögen auf den Tisch. Auf dem einen Blatt befand sich ein waagrechter, dicker Balken. Er war in der Tat exakt waagrecht. Auf dem zweiten Blatt war die gekrümmte Linie nun noch deutlicher.

»Die Trennung erfolgte nach der elektrischen und der magnetischen Komponente aller Energien. Ihr seht, der Vektor der E-Welle bleibt konstant. Die M-Welle jedoch ist gekrümmmt.

«

»Wie stark gekrümmmt?« fragte Siankow.

»Ich habe den Kurvenschnitt extrapoliert«, berichtete die Frau. »Die Genauigkeit ist natürlich nicht besonders hoch, aber es ergibt sich mit hoher Wahrscheinlichkeit eine Sinuskurve, von der ein Halbbogen etwa 45 bis 55 Mystery - Jahren entspricht.«

»Erstaunlich«, gab Boris Siankow sofort zu. »Eine fabelhafte Entdeckung. Sie bedeutet, daß das ganze normale Energieaufkommen auf Mystery im elektromagnetischen Bereich im Rhythmus von etwa 50 Jahren schwankt.«

»Nicht ganz, Boris.« Nora Benn lächelte weise. »Es bedeutet, daß das Energieaufkommen des magnetischen Anteils an der Stelle schwankt, wo unsere Meßanlage steht. Aber ich weiß nicht, warum es schwankt. Oder wie die Werte anderenorts schwanken. Ich habe bisher keine Zeit gehabt, die entsprechenden Meßwerte zum Vergleich heranzuziehen, die auf der QUEEN LIBERTY gemacht worden sind.«

»Das holen wir sofort nach.« Boris Siankow sprang auf. Seine Augen funkelten wieder. Der Marsianer sah einen Silberstreifen am Horizont. »An die Arbeit, Leute!«

Eine Stunde später lag die Vergleichsmessung der QUEEN LIBERTY vor. Auch sie war so gerafft und gedehnt worden, wie es Nora Benn mit ihrer Messung gemacht hatte. Die elektrische Komponente war von der magnetischen getrennt worden.

»Verblüffend«, gestand der Nexialist. »Hier ist kaum noch eine Krümmung feststellbar. Die Werte schwanken minimal im statistischen Bereich, aber sonst ist da nichts. Damit steht eins fest: Die Krümmung auf Noras Kurve röhrt von etwas her, das weit draußen im All nicht oder nicht mehr meßbar ist.«

»Weil es dort schon zu schwach ist«, überlegte die Frau. »Denkst du dasselbe wie ich, Boris?«

»Natürlich«, entgegnete der Wissenschaftler. »Es gibt nur eine Antwort, nur eine Erklärung. Es muß das Magnetfeld von Mystery sein. An so etwas verteufelt Einfaches habe ich nicht gedacht. Wir werden sofort mit weiteren Messungen diesen Verdacht erhärten. Wir müssen an verschiedenen Breitengraden ebenso messen wie in verschiedenen Höhen. Alle anderen Experimente können wir abbrechen. Wir haben eine heiße Spur, aber noch nicht den letzten Beweis.«

In fieberhafter Eile wurden die Aufgaben neu verteilt. Von der QUEEN LIBERTY kamen weitere Teams hinzu für die Messungen in der Planetenatmosphäre und im Leerraum.

48 Stunden später ließ Boris Siankow alle Arbeiten einstellen. Die Beweise waren eindeutig und ließen keine Zweifel mehr zu.

Das Magnetfeld von Mystery pendelte. Etwa alle 45 bis 55 Jahre kippten die magnetischen Pole um. Der Nordpol wurde zum Südpol und umgekehrt. Damit hatte man eine einfache und doch verblüffende Antwort gefunden.

Ein Naturereignis bewirkte den Vermehrungszyklus der Ennox. Und noch dazu eins, das im ganz simplen normalenergetischen Bereich angesiedelt war.

Eine Antwort war gefunden worden. Daß damit neue Fragen auftauchten, war klar. Es waren die Fragen nach dem *Wie* und dem *Warum*.

Und noch etwas war erkannt worden. Die Ennox lebten in einer permanenten Gefahr. Sie waren zwar unerreichbar

für die Galaktiker, wenn sie sich auf ihrem Heimatplaneten aufhielten. Aber sie waren absolut verwundbar!

Boris Siankow teilte Homer G. Adams diese Bedenken natürlich mit.

Mit einer recht einfachen Maschine konnte theoretisch das Magnetfeld von Mystery stabilisiert werden. Die zwangsläufige Folge davon wäre, daß die Ennox verdammt schnell aussterben würden.

Es stimmte schon irgendwie. Es war besser, wenn man die Finger von Mystery und allem ließ, was mit diesen einmaligen Energiewesen zusammenhing.

*

Utan-Bao-K'ley wollte den Einbruch der Dunkelheit unbedingt abwarten, weil nur dann ein Beobachten des Experiments A mit dem bloßen Auge möglich war.

Die Anlage war aufgebaut. Sie bestand aus drei Projektoren zur Erzeugung von Holographien dicht über dem Boden einer mit bunten Blumen übersäten Wiese.

Drei Syntroniken hatten im Lauf des Tages unabhängig voneinander die Grundprogramme für die Holographien entwickelt. Da die Wissenschaftler und Techniker nur die eher dürftigen Berichte der Ennox über ihr energetisches Veego-Dasein besaßen, war man auf Spekulationen und Zufallsgeneratoren angewiesen. Das hatte zwangsläufig dazu geführt, daß jede der drei Syntroniken ein anderes Ergebnis erzielt hatte.

Aber das war natürlich von Utan-Bao-K'ley beabsichtigt gewesen.

Ronald Tekener stimmte dem Chefwissenschaftler zu, als dieser vorschlug, alle drei Projektoren gleichzeitig in Betrieb zu nehmen. Die Wahrscheinlichkeit, daß die Ennox wenigstens ein Bild richtig interpretierten und darauf reagierten, wurde dadurch beträchtlich angehoben.

Die Grundidee des Experiments bestand darin, die Körpersprache der Ennox, die aus Farben und Bewegungen bestand, nachzuahmen. Die Holographien sollten Botschaften sein, die einzelne Ennox aufmunterten und informierten. Von den Versuchen Boris Siankows an den beiden letzten Tagen wußte man, daß ein normales Verständigen im herkömmlichen terranischen Sinn völlig unmöglich war.

Das Problem bei dem Experiment bestand darin, daß zuwenig Wissen über die Farben- und Formensprache der Ennox bekannt war. Es war durchaus möglich, daß die Simulatoren nichts weiter als Unsinn - im Sinn der Ennox - produziert hatten.

Ungeachtet aller Bedenken schaltete Utan-Bao-K'ley die Anlagen ein, als die Sonne Enno bereits eine Stunde hinter dem Horizont verschwunden war.

Farbenprächtige Holographien entstanden auf der Wiese. Die Formen und Farben wirkten auf die Beobachter harmonisch, warm und vertrauerweckend. Darin waren sich alle einig.

»Vielleicht sehen wir in den Ennox zu sehr die Humanoiden und scheinbar mit uns Verwandten«, überlegte Utan-Bao-K'ley. »Vielleicht sind sie ganz anders. Vielleicht lachen sie sich über unsere lächerlichen Versuche kaputt.«

»Es ist mir egal, ob sie lachen«, entgegnete Ronald Tekener unwirsch. »Sie sollen reagieren. Ich kann mir vorstellen, daß sie durchaus in der Lage sind,

mit für uns sichtbaren Bildern zu antworten. Die Syntroniken sind darauf vorbereitet. Die Aufnahmegeräte sind aktiviert.«

In den nächsten Stunden wurden die Holographien variiert. Das galt sowohl für die Farben wie für die Formen.

Bei letzteren behielt man allerdings die Grundform eines länglichen bis ovalen Körpers weitgehend bei. So hatten Zitha und ihre Begleiter das Aussehen der Veego ja geschildert.

Eine weitere Variation bestand darin, daß die 3-D-Projektionen in die Höhe schwebten und dort langsame Tänze durchführten.

Aber all das half nichts. Die ersten Mitarbeiter fingen an zu gähnen, denn es war schon spät in der Nacht. Der prächtige Nachthimmel mit dem kartographierten Universum fand bald mehr Interesse als die projizierten Ennox-Imitationen.

In vier Stunden würde die Sonne Enno erneut aufgehen.

»Tek«, wandte sich Utan-Bao-K'ley an den Smiler. »Ich schlage vor, wir setzen noch einen drauf. Mit dem bisher Unternommenen locken wir keinen Ennox hinter dem Ofen hervor.« »Das Feuerwerk?« »Daran habe ich gedacht.« »Dann laß es steigen, Utan!«

Der Wissenschaftler gab seine Anweisungen an die Syntroniken durch. Ein vorbereitetes Programm löste die Holographien übergangslos ab.

Aus den simulierten Bildern der Veegokörper wurden schlanke Raketen, die hoch in den Nachthimmel jagten. Dort explodierten sie in allen denkbaren Farbkombinationen und fielen als glühende Tropfen, pulsierende Perlen oder flatternde Tücher zum Boden zurück.

Nach einer kurzen Pause wiederholte sich das Schauspiel mit Variationen. Fast zwei Stunden ließ Utan-Bao-K'ley das holographische Feuerwerk lautlos ablaufen. Eine Reaktion darauf ließ sich hier auf Mystery natürlich nicht feststellen.

Ronald Tekener stellte eine Verbindung zu Homer G. Adams her.

»Haben sich bei euch noch keine Ennox blicken lassen?« fragte er an. »Wir veranstalten hier einen harmlosen, aber doch sehr farbenprächtigen Wirbel. Sie müssen doch etwas davon gemerkt haben!«

»Keine Spur von einem Ennox«, versicherte Adams. »Auch von Boris gehen nur Fehlmeldungen ein.«

Utan-Bao-K'ley warf Tekener einen vielsagenden Blick zu.

»Wir brechen ab«, entschied der Smiler. »Und morgen abend startet Experiment B mit verschärften Maßnahmen.«

*

Im Unterschied zur vergangenen Nacht setzte Utan-Bao-K'ley zusätzlich zu den Projektionen der Veegokörper noch solche von Galaktikern ein. Darunter befand sich sogar eine naturgetreue Nachbildung des Smilers. Und auch eine des Nexionisten Boris Sianow.

Die Holographien tummelten sich gemeinsam auf der Wiese in friedlicher Eintracht. Wenn die Ennox diese Bilder, bei denen auf die Nachahmung ihrer Körpersprache weitgehend verzichtet wurde, wahrnahmen, so mußten sie sie auch verstehen.

Trotz aller Variationen, die auch hier vorgenommen wurden - es passierte nichts. Weder hier noch auf einem der Raumschiffe. Es war, als wären keine Ennox vorhanden.

»Wir setzen den letzten Trumpf unseres Versuchs ein«, verlangte Utan-Bao-K'ley. »Den ausgebrannten Zellaktivator mit der negativen Strangeness.«

Das Objekt, das seinerzeit von Icho Tolot tief im Innern des Linguidenplaneten Lingora

gefunden worden war und das eine wahrhaft abenteuerliche Geschichte durchgemacht hatte, befand sich in einem energetisch versiegelten Behälter. Utan-Bao-K'ley ließ sich das Gefäß von einem Roboter bringen und öffnete es selbst.

Der uralte Zellaktivator, den man nur dank des Lebensraumforschers Urskan Szoszowosky gefunden hatte, besaß eine entfernte Ähnlichkeit mit einem Tee-Ei aus einem Antiquariat. Äußerlich war an ihm wirklich nichts Besonderes. Erst wenn man das Ding untersuchte, konnte man seine negative Strangeness - eigentlich eine Unmöglichkeit im Standarduniversum - feststellen.

»Wenn die Burschen darauf nicht reagieren«, meinte Ronald Tekener, »dann hilft nur noch Experiment C.«

Utan-Bao-K'ley erwiderte nichts. Er wies den Roboter ein, an welcher Stelle zwischen den verschiedenen Holographien er den Zellaktivator abzulegen hatte. Dort tanzten die Nachbildungen von Veego mit Galaktikern verschiedener Völker einen friedlichen Reigen.

Alle anderen Projektionen wurden abgeschaltet, nachdem der Roboter das Objekt abgelegt hatte.

»Wir wissen nur in etwa«, meinte der Galaktische Spieler zu seinem Chefwissenschaftler, »wie die Ennox darauf reagieren.«

»Sie werden angelockt und dann hoffentlich sichtbar. Von ähnlichen Beobachtungen wurde uns ja berichtet.« Der Rest der Nacht verstrich zäh und mühsam. Ohne daß etwas geschah. Die Ennox blieben dem Ort entweder völlig fern, oder sie hielten sich so geschickt verborgen und unter Kontrolle, daß es nicht zu der erwarteten Wechselwirkung zwischen dem Objekt mit der negativen Strangeness und ihnen kommen konnte.

Eine leichte Wolkendecke verhinderte den Blick auf das Große Modell. Den Mitarbeitern Utan-Bao-K'leys wurde es schnell langweilig.

»Der zweite Reinfall«, stellte der kartanische Wissenschaftler fest. »Sie reagieren nicht einmal auf die negative Strangeness.«

»Kein Grund aufzugeben«, sagte Ronald Tekener entschieden. »Morgen starten wir den dritten Versuch. Und da werden wir noch deutlicher. Wenn er auch ein Mißerfolg sein sollte, werden wir noch härtere Geschütze auffahren. Wir wollen doch einmal sehen, wer hier den längeren Atem hat.«

Es war fünf Uhr morgens, als er das Experiment abbrechen ließ und seine Leute zur Nachtruhe schickte.

*

Die Vorbereitungen für Experiment C nahmen den ganzen Tag in Anspruch. Über die Einzelheiten wurde Homer G. Adams nicht vorab informiert. Diesmal wollten Ronald Tekener und Utan-Bao-K'ley den Nerv der Ennox treffen, um sie aus ihrer Zurückhaltung zu locken.

Die Wetterprognose ließ eine klare Nacht erwarten. Das paßte in die Pläne, die der Terraner und der Kartanin ausgeheckt hatten.

Von der LEPSO war ein weiteres 22-Meter-Beiboot gekommen. Bei Einbruch der Dunkelheit starteten alle vier Klein-Trimarane und bezogen genau festgelegte Positionen. In einer Höhe von zehn Kilometern bildeten sie ein Quadrat mit der Kantenlänge von einhundert Kilometern.

Als die Lichter des Großen Modells in der klaren Nacht hell erstrahlten, ließ Utan-Bao-K'ley die Projektoren einschalten. Gemeinsam bauten die Anlagen auf den vier Beibooten ein Energiefeld auf, das exakt dem Quadrat entsprach, das die Fahrzeuge bildeten.

Sichtbar für Menschen war das Feld nicht.

Dann wurde es entsprechend moduliert, so daß es lichtundurchlässig wurde. Für alle, die sich unter der 10.000 Quadratkilometer großen Fläche befanden, verschwanden die Lichter des Großen Modells.

Da sich nach den Berechnungen Utan-Bao-K'leys mindestens 5.000 Ennox in diesem Abschnitt aufhalten mußten, würden diese ebenfalls feststellen, daß ein Teil ihres Lebenswerks plötzlich verschwunden war.

Was mußte das für einen Schock auslösen!

Ronald Tekener war fest davon überzeugt, daß er damit die Ennox aus ihrer Zurückhaltung locken würde.

Etwa zehn Minuten nach der Aktivierung des Sperrfelds schaltete Utan-Bao-K'ley einen weiteren Projektor ein. Am pechschwarzen Nachthimmel, exakt in der Mitte des Quadrats, erschien ein leuchtender Schriftzug:

MELDET EUCH!

Zunächst geschah nichts.

Ronald Tekener gab Anweisung an die Beiboote, sich gleichmäßig voneinander zu entfernen. Das Sperrfeld wuchs damit ständig an und erreichte nach einer Stunde eine Kantenlänge von 500 Kilometern.

Immer neue Ennox mußten so feststellen, daß sie das Große Modell nicht mehr zur Gänze sehen konnten. Vielleicht glaubten sie sogar daß die Galaktiker begonnen hatten, es zu zerstören.

Ronald Tekener und Utan-Bao-K'ley saßen vor dem Zelt und warteten.

Als der Bildschirm des Interkoms aufleuchtete und der Kopf von Homer G. Adams erschien, sprang der Smiler auf.

»Tek«, sagte Adams, »bei mir sind zwei Ennox erschienen, die mich sehr dringend gebeten haben, den Unfug, den du angerichtet hast, sofort zu beenden.«

»Ich beende ihn«, antwortete der Smiler, »wenn die beiden bereit sind, mit mir offen zu sprechen.«

»Sie sind zu allem bereit«, antwortete Adams. »Du hast verdammt hoch gepokert, mein Freund. Aber du hast gewonnen.«

»Der Transmitter wird schon hochgefahren«, sagte Tekener. »Ich bin in spätestens fünf Minuten bei dir. Du kannst den beiden Ennox sagen, daß das erst der Anfang war. Wenn sie bleiben, hören wir auf. Wenn sie verschwinden, wird alles noch schlimmer.«

»Sie werden bleiben«, versicherte Adams.

5.

Die beiden Ennox blickten den Ankömmlingen gefaßt entgegen. Der eine Ennox hatte eine männliche Gestalt, der andere eine weibliche.

»Das sind Emil und Rita«, sagte Homer G. Adams.

Emil war so groß wie Ronald Tekener, aber er war schlanker, fast hager und sah wesentlich älter aus. Seine Backenknochen traten hervor und unterstrichen den Eindruck eines herben und eher unfreundlichen Typs. Die schwarzen Haare waren kurz geschnitten. Er trug eine Bordkombination, wie sie etwa auf terranischen Raumschiffen im 24. Jahrhundert der alten Zeitrechnung üblich gewesen war, dazu halbhohe Stiefel. Ein Gefährt oder etwas in der Art, wie es die meisten Ennox mitführten, besaßen er und Rita offensichtlich nicht.

Rita glich einer unscheinbaren, etwa dreißigjährigen Terranerin. Ihre Haut war auffällig blaß. Die wäßrigen Augen vermittelten den Eindruck, als würde sie kränkeln. Aber natürlich war das alles nur Beiwerk der angenommenen Gestalt. Auch sie trug einen

einfache, einteilige Kombination von lindgrüner Farbe. Ihre halblangen, braunen Haare waren zu einem kurzen Zopf geflochten. Sie war fast einen Kopf kleiner als Emil, dafür kräftiger gebaut als der.

Beide wirkten ernst und gefaßt. Vielleicht auch ein wenig schockiert und aufgeschreckt. Emil sprach erst, als der Smiler sich und Utan-Bao-K'ley vorgestellt hatte.

»Ich möchte dir berichten, Ronald Tekener, was du und deine Leute angerichtet haben. Ihr habt uns mit euren energetischen Bildern zutiefst beleidigt. Deshalb haben wir uns alle sehr schnell aus dem Gebiet zurückgezogen, in dem ihr experimentiert habt.«

»Oh«, machte der Smiler, »wir wollten nichts weiter als mit euch in Kontakt kommen. Wieso soll das eine Beleidigung sein?«

»Ihr müßtet erkannt haben«, sagte Rita in der gleichen ernsten und fast tonlosen Weise, in der Emil gesprochen hatte, »daß eine Kontaktaufnahme auf Heimat zwischen Veego und anderen Lebewesen unmöglich ist.«

»Die Farben und Formen, die ihr uns vorgespielt habt«, erläuterte Emil sachlich und ohne erkennbaren Vorwurf im Unterton, »waren häßlich und unästhetisch. In eure Sprache und Denkweise übertragen, bedeuteten sie ordinäre Beschimpfungen und Dinge, über die ein anständiges Wesen nie sprechen wird. Eure Lasershow war eine Anhäufung von ekligem Unrat. Der Anblick erzeugte Schmerzen in uns. Und da fragst du, worin die Beleidigung besteht?«

»Es tut mir leid«, gab der Smiler ehrlich zu, »daß wir den falschen Ton mit den Farben und Formen getroffen haben. Glaubt mir, daß wir das nicht wollten. Unser Ziel war es allein, mit euch in Kontakt zu kommen. Und das am besten dort, wo ihr lebt. Wir wollten mit euch kommunizieren, um euch besser verstehen zu können.«

Emil und Rita schwiegen zu diesen Worten. Sie gaben nicht zu erkennen, ob sie Tekener Glauben schenkten.

»Es ist schwierig für uns«, sagte Utan-Bao-K'ley, »eure Sprache syntronisch nachzuempfinden. Wir hatten keine konkreten Beispiele, an denen wir uns hätten orientieren können.«

»Wenn ich mich entschuldigen kann«, fügte Ronald Tekener hinzu, »dann möchte ich es hiermit tun.«

»Es ist in Ordnung«, reagierte Emil einfach, aber eindringlich. »Aber bitte tut so etwas nie wieder. Ihr bereitet uns die Hölle. Und ihr blamiert euch dadurch nur, insbesondere, wenn ihr

Projektionen eurer Körper mit diesen Bildern des Ekels zusammenbringt.«

»Der große Schock wurde aber erst heute hervorgerufen«, fuhr Rita fort, »als ihr einen Teil des Großen Modells unsichtbar gemacht habt. Ihr dürft euch nicht am Großen Modell versündigen. Es ist zu wichtig.«

»Warum ist es wichtig?« hakte Ronald Tekener sofort ein.

»Warum läßt ihr unser Volk nicht einfach in Ruhe?« stellte Emil die Gegenfrage.

»Warum?«

Und das klang schon ein wenig vorwurfsvoll.

»Warum?« Ronald Tekener setzte das berüchtigte Lächeln in sein Gesicht. »Das kann ich dir sagen. Wir haben einen Katalog an Fragen, die ...«

»Hier ist er!« unterbrach Homer G. Adams. Das .terranische Finanzgenie nahm eine Lesefolie von seinem Schreibtisch und reichte den Bogen Emil. »Oder kannst du nicht lesen?«

Der Ennox nahm das Blatt. Ronald Tekener registrierte, daß Adams seine neutrale Rolle verlassen und sich auf seine Seite geschlagen hatte. Ein Wunder war das nicht.

Schließlich hatte Homer G. Adams die Mystery-Expedition ins Leben gerufen.

»Ich kann lesen«, sagte Emil, ohne einen Blick auf die Folie zu werfen. »Ich kann mir auch vorstellen, daß euch viele Fragen plagen. Rita und ich sind zu euch gekommen, um ein paar dieser Fragen zu beantworten. Bei allen geht das nicht, weil auch wir nicht alles wissen. Wir Veego geben unsere Kenntnisse an die Jüngeren weiter. Aber das erfolgt ohne jedes System. Anarchismus, so würdet ihr das vielleicht nennen. Bei uns geht dennoch kein Wissen verloren. Aber es gibt keine zentrale Stelle oder einen Oberveego, der alles weiß.«

»Wir sind kontaktbereit«, fuhr Rita fort, »wenn ihr uns nicht mehr mit den grausamen Bildern quält. Und wenn ihr aufhört, den Himmel zu verdunkeln, der unsere Lebensaufgabe zeigt.«

»Wie kontaktbereit seid ihr?« Es lag etwas Lauerndes in Tekeners Frage.

»Wir sagen und zeigen euch alles, was wir wissen. Mehr können Emil und ich nicht tun. Aber du versicherst uns, die üblichen Diffamierungen zu unterlassen. Und die entsetzlichen Verdunklungen, des Großen Modells.«

»Einverstanden!«

Ronald Tekener streckte Emil die Hand entgegen. Der Ennox blickte ihn ernst, fast würdig an. Er nahm die Hand. Und Rita tat es ebenso.

»Was wir tun können«, sagte Emil, »um euren Wissensdurst zu stillen, damit wir unsere Ruhe bekommen, ist dies: Ich bin bereit, euch zu begleiten. Rita ist es auch. Ich führe euch an Orte, an denen ihr einige grundlegende Antworten bekommt. Antworten auf diese Fragen.«

Er legte die Lesefolie, auf die er keinen Blick geworfen hatte, langsam und behutsam auf Adams' Schreibtisch zurück.

»Nicht auf alle Fragen. Denn auf einige weiß ich auch keine Antwort. Und einige andere Fragen sind nach meiner Meinung völlig überflüssig. Aber ich werde euch vielleicht zeigen können, warum wir bei Verlassen von Heimat eine humanoide Gestalt annehmen. Und vielleicht können wir weitere Fragen klären oder beantworten, die euch quälen. Denn ihr sollt verstehen, daß wir unsere Ruhe brauchen. Und daß sich niemand am Großen Modell vergreifen darf.«

Homer G. Adams, Ronald Tekener und Utan-Bao-K'ley warfen sich vielsagende Blicke zu. Was der Ennox gesagt hatte, klang vielversprechend.

»Ich nehme das Angebot an«, erwiderte Ronald Tekener. »Kommt mit auf mein Raumschiff, die LEPSO. Nennt uns die Koordinaten, die wir anfliegen sollen. Wir können in Kürze starten. Ich lasse unsere Anlagen auf Mystery abbauen, und dann kann es losgehen.«

»Wir fliegen zuerst in Richtung NGC 7793«, sagte Emil. »Dort zeige ich euch die Stätte der ersten Begegnung.«

Utan-Bao-K'ley übernahm es, die Anlagen auf Mystery abzubauen und zurück zur LEPSO zu bringen. Ronald Tekener sprach sich mit Homer G. Adams ab, der mit der QUEEN LIBERTY und der ANSON ARGYRIS im Enno-System verweilen wollte, bis der Smiler zurückkehren würde. Außerdem mußte er Boris Siankow und dessen Team noch an Bord holen.

Zwei Stunden später startete die LEPSO mit den beiden Ennox an Bord und nahm Kurs auf die rund 50.000 Lichtjahre entfernte Galaxis NGC 7793.

*

Emil und Rita entpuppten sich zwar als freundliche Wesen, aber sie zeigten sich zunächst als sehr wortkarg. Der Smiler ließ den beiden Zeit, sich an das Leben an Bord

der LEPSO zu gewöhnen.

Als der Trimaran die letzte Hyperraum-Etappe bewältigt hatte, stand er am Rand der Zielgalaxis.

»Ich finde«, wandte sich Ronald Tekener an die beiden Ennox, »ihr solltet schon ein wenig über das berichten, was uns hier erwartet.«

»Außerdem brauchen wir nun genaue Kursangaben«, fügte Garra-Noe-S'ley hinzu. Auf dem Panoramaschirm über dem Pilotenstand leuchteten die Sterne von NGC 7793.

»Rita wird das Raumschiff lotsen«, antwortete Emil. »Ich stehe euch zur Verfügung.«

Die Ennoxfrau bewies wieder einmal, daß sie - wie alle Angehörigen ihres Volkes - über einen vorzüglichen und mit logischen Aussagen kaum zu erklärenden Orientierungssinn verfügte. Sicher machte sie in dem heillosen Gewirr von leuchtenden Punkten den Zielstern aus.

Die Entfernung dorthin betrug nur 107 Lichtjahre und stellte die LEPSO vor kein Problem.

»Rita und ich sind selbst noch nie an diesem Ort gewesen«, sprach Emil unaufgefordert.

»Wir kennen ihn nur aus den Erzählungen der Ennox, die schon lange im Großen Modell aufgegangen sind. Ihr wißt ja von Zitha, daß wir keinen Ort haben, an dem alles Wissen gespeichert wird. Wir geben unsere Kenntnisse stets an jüngere Ennox weiter, aber auch das erfolgt ohne System. Auch wenn ich mich wiederhole: Ich bin sicher, daß nichts verlorengeschieht.«

»Du sprachst von der Stätte der ersten Begegnung«, munterte Tekener Emil auf, als der wieder schwieg. »Was soll ich darunter verstehen?«

»Ich will versuchen, es euch zu erklären. Irgendwann vor sehr langer Zeit müssen die ersten unseres Volkes entdeckt haben, daß sie den Kurzen Weg gehen konnten. Es handelt sich wohl um eine automatische Reaktion, daß nach dem Verlassen von Heimat eine Gestalt angenommen werden muß. Die ersten Ennox, die den Kurzen Weg gingen, waren auf die Vorbilder angewiesen, die sie kannten. Und das waren wohl ausschließlich die Tiere von Heimat.«

»Könntest du heute in einer anderen Gestalt auftreten?« fragte Utan-Bao-K'ley interessiert.

»Nein, nicht aus meinem eigenen Willen heraus. Es muß in meinem Volk etwas geben, das eine gewisse Ähnlichkeit mit einem Kollektivbewußtsein hat. Sicher ist es etwas ganz anderes, aber ich weiß nicht genau, was es ist. Seit langer Zeit schon können wir Veego nur noch humanoide Gestalten annehmen. Wie erwähnt, der Prozeß verläuft automatisch. Er kann nicht willentlich beeinflußt werden.«

»Warum gerade die humanoide Gestalt?« wollte der Smiler wissen.

»Vielleicht bekommst du die Antwort darauf am Ende unserer Reise. Wenn du uns wirklich verstehen willst, dann sollten wir den letzten Schritt nicht vor dem ersten unternehmen.«

»In Ordnung«, sagte Tekener. »Ich fasse mich in Geduld. Du sprachst zuletzt von den Tiergestalten.«

»Richtig. Die Ennox, die damals vor Urzeiten Heimat verließen, konnten nicht ahnen, daß es anderswo intelligente Lebewesen gab. In ihrer Tiergestalt gingen sie den Kurzen Weg. Sie besuchten andere Welten, bis sie eines Tages per Zufall auf ein intelligentes Volk stießen. So geschah es an jenem Ort, den ich *Stätte der ersten Begegnung* genannt habe.«

»Das ist unser Reiseziel?« fragte Garra-Noe-S'ley.

»Ja«, bestätigte Emil. »Dort kam es zum ersten Zusammentreffen zwischen unseren

Vorfahren, die vor vielen Jahrtausenden im Großen Modell aufgegangen sind, und einem zivilisierten Volk mit hoher Intelligenz. Die Folge davon war, daß ab diesem Zeitpunkt jeder Ennox automatisch die Gestalt eines Angehörigen dieses Volkes annahm, wenn er Heimat verließ.« »Und wie sah ihr da aus?« fragte Utan-Bao-K'ley. »Das Wissen darum ist ungenau und verschwommen«, entgegnete Emil. »Wenn dort noch Wesen dieser Art leben sollten, könnt ihr euch aber selbst ein Bild machen.« Rita kam vom Pilotenstand herüber. Sie hatte das Gespräch natürlich genau mitverfolgt. »Bepelzte Wesen«, sagte sie. »Mit acht Extremitäten, wilden, animalischen Gesichtern und oft kriegerischem Gehabe. So habe ich es erzählt bekommen. Aber dennoch nicht so primitiv wie die Tiere unserer Heimat.«

Die LEPSO legte einen letzten Orientierungshalt ein.

»Das ist die Sonne Cyllaph«, erklärte Rita und deutete auf einen Stern, der nur noch ein halbes Lichtjahr entfernt war.

»Cyllaph hat neun Planeten«, ergänzte Emil. »Der vierte Planet heißt Droph. Das ist unser Ziel.«

Von nun an hüllten sich die beiden Ennox wieder in Schweigen. Sie überließen es den Galaktikern, die restliche Strecke zu überwinden und sich selbst ein Bild von den Verhältnissen im Cyllaph-System zu machen.

Die große Ähnlichkeit mit dem Solsystem war augenfällig.

Aus der Ortungszentrale gingen nun fortlaufend Informationen über die Planeten ein.

»Droph ist eine Sauerstoffwelt, die große Ähnlichkeit mit Terra besitzt. Eine Zivilisation kann dort nicht vermutet werden, denn es gibt keine Energieechos irgendwelcher Art.

Auch kann keine Abschirmung festgestellt werden. Der Planet ist vermutlich unbewohnt.«

Ronald Tekener beobachtete, wie sich Emil und Rita einen langen und ernsten Blick zuwarfen. Was er bedeutete, konnte der Smiler nicht erkennen.

»Keine Raumfahrzeuge in weitem Umkreis«, berichtete die Ortungszentrale weiter.

»Keine Raumstationen und keine künstlichen Satelliten.«

»Emil«, sagte Tekener, »du bist sicher, daß wir am richtigen Ort sind?«

»Natürlich. Macht euch selbst ein Bild. Für Rita und mich sind hier auch viele Dinge neu. Ich kann euch nicht sagen, wie viele Jahrtausende vergangen sind, seit der letzte Ennox Droph besucht hat. Aber es muß eine sehr lange Zeit gewesen sein, in der vieles passiert sein kann.«

»Wir haben die ersten optischen Eindrücke«, kam der nächste Bericht herein. »Ich lege sie auf einen Bildschirm. Da sind eindeutige Spuren einer untergegangenen Zivilisation. Ruinenstädte, Trümmerfelder und ... Hoppla!«

»Was gibt es?« fragte Garra-Noe-S'ley.

»Radioaktive Strahlung«, meldete der Orter. »Droph wurde durch einen Atomkrieg von schwerstem Ausmaß verwüstet. Das muß vor sehr langer Zeit geschehen sein, aber der Planet ist immer noch weitgehend strahlenverseucht, trotz aller Halbwertszeiten.«

»Dann werden wir dort wohl kein Lebewesen mehr finden«, vermutete Utan-Bao-K'ley.

»Wir landen trotzdem«, entschied Ronald Tekener. »Ich möchte mir ein persönliches Bild von diesem Ort machen, der für die Ennox den Charakter eines Meilensteins in ihrer Entwicklung hat.«

Emil nickte stumm.

»Du verschweigst uns etwas«, stellte der Smiler plötzlich fest.

»Ich werde dir alles sagen, was ich über die Dropher weiß«, versprach Emil. »Aber ich

wollte erst einmal selbst sehen, wie es heute auf dieser Welt aussieht und ob noch etwas von dem zu entdecken ist, was über zahllose Generationen erzählt wurde. Ich weiß, daß Rita auch so denkt.«

»Wenn ihr landen wollt«, sagte Rita, »dann wählt den Südzipfel des größten Kontinents. In der Überlieferung wurde er Kahkah genannt. Dort erhebt sich neben einer Großstadt ein fast kugelförmiger Berg. Die Stadt besteht heute sicher nur noch aus Ruinen. Zwischen dem Berg und der Stadt liegt ein Tal, das in der Urzeit Wapelergroden genannt wurde. Genau dort kam es angeblich zum ersten Zusammentreffen zwischen den Urennox und den Drophern.«

Bereits nach der ersten Planetenumkreisung hatte Garra-Noe-S'ley die von Rita bezeichnete Stelle ausgemacht. Die Anweisungen des Kommandanten gingen an die Piloten, und die LEPSO nahm Kurs auf Wapelergroden.

Emil hatte eine nachdenkliche Miene aufgesetzt. Mehrfach hatte Ronald Tekener das Gefühl, daß der Ennox etwas sagen wollte, aber dann doch wieder zögerte. Der Smiler beschloß zu warten.

Die Bilder der Planetenoberfläche waren nun so eindeutig, daß sie ihre Wirkung nicht verfehlten. Selbst nach vielen Jahrtausenden war zu erkennen, daß hier einmal eine große und starke Zivilisation existiert haben mußte.

Die Flora hatte unter der radioaktiven Strahlung sehr stark gelitten, aber die Pflanzen waren nicht restlos ausgestorben. Irgendwie hatte die Natur sich an einzelnen Stellen immer wieder behaupten können.

Utan-Bao-K'ley machte darauf aufmerksam und meinte:

»Theoretisch könnten sogar noch mutierte Nachkommen der damaligen Dropher hier leben. Wir haben Wasser und Pflanzen entdeckt. Sicher existiert auch die eine oder andere Tierart.«

»Wir werden es uns ansehen«, versprach der Smiler. »Natürlich müssen wir SERUNS anlegen, die uns gegen die Strahlung schützen. Utan, wir zwei nehmen ein Beiboot und landen. Die LEPSO lassen wir in zehn Kilometern Höhe parken.«

»Dürfen wir mitkommen?« fragte Emil fast bescheiden. »Dies ist ein historischer Ort. Es würde uns viel bedeuten, wenn wir ihn gemeinsam mit euch betreten.«

»Natürlich könnt ihr mitkommen.« Ronald Tekener staunte etwas. »Was hindert euch daran, per Kurzen Weg nach Wapelergroden zu gehen?«

»Eine gewisse Scheu«, antwortete Emil. »Sonst nichts. Es gilt bei uns als unfein, den Ort aufzusuchen, an dem unsere Vorfahren in der animalischen Gestalt der Dropher aufgetreten sind.«

Die LEPSO bezog die vorgesehene Parkposition. Ronald Tekener, Utan-Bao-K'ley, Emil und Rita bestiegen ein Elf-Meter-Beiboot. Der Smiler lenkte das Gefährt.

Unvermittelt begann Emil wieder zu erzählen.

»Die Dropher beherrschten zur Zeit der ersten Begegnung zwar keine Raumfahrt, aber sie verfügten über ein beachtliches technisches Wissen.

Für die Veego von damals waren die Eindrücke überwältigend, denn es war das erste Mal, daß sie nicht nur auf intelligentes Leben einer Zivilisation trafen, sondern auch auf deren technische Hilfsmittel. Davor hatten sie ja nicht einmal gewußt, daß es so etwas gab.«

»Die Technik der Dropher entsprach etwa der des terranischen 20. Jahrhunderts eurer alten Zeitrechnung«, behauptete Rita und bewies damit, daß sie sich irgendwann einmal ausgiebig mit der terranischen Geschichte befaßt hatte. »Flugzeuge, Raketen und Unterseeboote gehörten ebenso dazu wie Atomwaffen und Wasserstoffbomben.«

»Die Begegnung mit der Technik schlechthin«, erzählte Emil weiter, »war etwas Wunderbares, etwas Faszinierendes. Unsere Vorfahren hatten keine Ahnung davon, daß die damalige Technik der Dropher eher als primitiv anzusehen war. Sie hatten noch keine Vergleichsmöglichkeiten. Wenn man die dropherische Technik mit der der Arcoana vergleicht, wird das ja deutlich.«

»Der entscheidende Punkt der ersten Begegnung war aber nicht die Entdeckung der technischen Möglichkeiten.« Rita kam wieder auf den Kern der Sache zurück. »Die Veego hatten fortan ein gemeinschaftliches Bild über die Gestalt, die sie annehmen wollten und mußten, wenn sie Heimat verließen.«

»Die Besuche auf Droph wurden in der Folge häufiger«, sprach Emil weiter. »Veego und Dropher lernten sich näher kennen. Schließlich erkannten unsere Vorfahren etwas Schreckliches.

Die Dropher würden geistig und moralisch der rasenden technischen Entwicklung nicht standhalten können. Die Warnungen der Freunde von den Sternen wurden in den Wind geschlagen. Schließlich kam der Tag, von dem an die Veego Droph für immer fernblieben.

Es sollen nach dem weltweiten Atomkrieg, der fast alles zerstörte und der den Planeten vielleicht für immer unbewohnbar machte, noch einmal zwei oder drei Veego kurz hiergewesen sein. Aber da hatten sie schon eine andere Gestalt, denn mit den Drophern wollte sich niemand mehr von uns so recht identifizieren.«

Ronald Tekener setzte zur Landung an.

»So ganz unbewohnbar scheint diese Welt nicht zu sein.« Er lächelte. »Ich sehe dort unten zwei Gestalten, auf die eure Beschreibung von den Drophern recht gut paßt. Ich habe den Eindruck, daß man uns sogar erwartet hat.«

Emil und Rita brachten vor Staunen kein Wort mehr hervor.

6.

Der Smiler hatte das Beiboot an einer Stelle ohne nennenswerte Strahlung gelandet und die Seitentüren geöffnet. Alle vier stiegen aus, in SERUNS gehüllt.

Die beiden Gestalten, die übergroßen Schildkröten mit nach unten ragenden Stummelbeinen ähnelten, waren noch etwa hundert Meter von ihnen entfernt. Sie tippelten ihnen auf ihren drei Beinpaaren wieselklink entgegen. Kugelförmige Köpfe, die mit einem dichten Pelz besetzt waren, ragten in die Höhe. Die beiden kurzen Arme ruderten in der Luft, als ob sie beim Laufen zum Halten des Gleichgewichts benötigt wurden.

»Das sind Dropher«, stellte Emil fest und blieb stehen. »Aber zumindest der eine scheint stark mutiert zu sein. Er hat nur fünf Beine und außerdem einen zusätzlichen Rückenpanzer. Die Dropher der Vergangenheit besaßen keine Panzerung, sondern nur den dichten Pelz.«

»Es ist erstaunlich«, meinte Rita, »daß nach so langer Zeit hier noch Leben in der fast ursprünglichen Form vorhanden ist.«

»Ich glaube eher«, sagte der kartanische Wissenschaftler, »daß es sich um die verkümmerten und mutierten Reste des Lebens handelt.«

Sie blieben stehen und warteten. Die Tippelschritte der beiden Dropher wurden langsamer. Die beiden Wesen unterhielten sich laut. Ronald Tekener aktivierte den Translator seines SERUNS.

»Ich kann sie verstehen«, behauptete Emil. »Ihre Namen sind Djardu und Penolp. Djardu ist der mit dem Panzer. Sie sprechen davon, daß wir nicht diejenigen sind, die sie erwartet haben.«

»Sie haben uns tatsächlich erwartet«, unterstrich auch Rita.

»Wenn das stimmt«, überlegte Utan-Bao-K'ley, »dann ist es nur logisch, daß sie euch nicht erkennen. Sie rechneten vielleicht damit, daß ihre Freunde von der Sternen *so* aussehen wie damals vor vielen, vielen Jahrtausenden - nämlich wie sie selbst. Ihr sagtet doch, daß eure Vorfahren nach dem ersten Besuch ihre Tiergestalt gegen die der Dropher getauscht hatten.«

»Das stimmt«, sagte Rita. »Aber es ist doch kaum vorstellbar, daß sich diese mutierten Nachkommen nach so langer Zeit noch an die Besucher von damals erinnern. Ich kann das einfach nicht glauben.«

»Wir müssen nur eine Erklärung finden«, meinte Roland Tekener. »Wie so oft, seit wir euch Ennox kennengelernt haben.«

»Kommt näher! « rief Emil den Drophern zu. Für ihn schien es kein Problem zu bedeuten, die fremde Sprache nachzuahmen. »Wir sind Freunde, aber wir tragen nun eine andere Gestalt.«

Ronald Tekener und Utan-Bao-K'ley konnten mit Hilfe ihrer Translatoren mithören-
»Er spricht unsere Sprache.« Penlop staunte. »Ich traue ihm nicht. Wir müssen sehr vorsichtig sein.«

»Wir verschwinden«, antwortete Djardu. »Ich wittere Gefahr.«

Die beiden Dropher eilten zur Seite davon und wäre kurz danach hinter einem Sandhügel verschwunden. Als Ronald Tekener eine Stelle erreichte, von der aus er hinter den Hügel blicken konnte, entdeckte er die beiden Dropher nicht mehr. Es gab hier Risse im Boden, kleine Schluchten und aufgetürmte Felsen- Die beiden mußten sich irgendwo versteckt haben.

Emil, Rita und Utan-Bao-K'ley traten zu dem Smiler.

»Sie haben sich aus dem Staub gemacht«, mutmaßte Tekener. »Immerhin, trotz der hohen Verstrahlung scheint es hier noch ein wenig Leben zu geben. Natürlich werden wir keine Spuren der früheren Technik entdecken. Ich glaube auch nicht, daß es sich lohnt, die Ruinenstadt genauer zu untersuchen.«

»Ich stimme dir zu«, sagte Emil. »Es hat auch wenig Sinn zu versuchen, mit den mutierten Nachkommen in Kontakt zu kommen . Was ihr sehen solltet, habt ihr gesehen. Eine untergegangene Welt mit kümmerlichen Überresten von pflanzlichem oder intelligentem Leben. Vielleicht werdet ihr uns nun ein wenig besser verstehen.«
»Du solltest schon etwas deutlicher werden«, verlangte der Smiler.

»Hier fand der erste Kontakt mit einer intelligenten Zivilisation und mit der Technik statt«, sprach Emil weiter, während sie sich wieder in Richtung des Beiboots bewegten.
»So begeistert unsere Vorfahren über die technischen Errungenschaften der Dropher auch waren, es kehrte bald Skepsis ein. Nur mit Hilfe dieser Technik haben sich die Dropher gegenseitig ausgelöscht und ihre Welt in einen strahlenden Trümmerhaufen verwandelt. Unsere Vorfahren fragten sich damals, ob man nicht lieber jeglicher Technik ausweichen sollte. Oder sie fragten sich, ob Technik nicht schlechthin zu verdammen sei.«

Sie erreichten das Beiboot und stiegen hinein. Tekener schloß die Türen und startete.

»Das war der Anfang unserer Geschichte«, erzählte Emil weiter. »In den folgenden Jahrtausenden entdeckten wir immer neue Völker, die intelligent waren und über eine technische Entwicklung verfügten. Das Beispiel der Dropher hatte aber seine Spuren in unserem Denken hinterlassen. Wir waren vorsichtiger geworden. Da wir aber auch vielen Völkern begegneten, die mit ihrer Technik sorgfältig und bewußt umgingen und sie nicht primär zum Bau von Vernichtungswaffen einsetzten, gewannen wir allmählich

die Einsicht, daß es kosmische Probleme gab, die ohne wissenschaftliche und technische Hilfe nicht lösbar waren. Ein solches Problem ist für uns- die Große Leere.« »Wir wollen aber nicht verhehlen«, ergänzte Rita, »daß für unser Volk eine eigene Technik nie in Frage kommen würde.

Wir lehnen eine eigene Technik ab, brauchen sie auch nicht. Und abgesehen davon wäre es wohl problematisch, wenn wir uns in unserer Originalform als Energie-Veego technischer Hilfsmittel bedienen wollten. Es ginge sehr wahrscheinlich nicht.«

»Aus diesen Gründen«, sagte Emil, »weckt jede Art von technische Instrumentarium, das nach Heimat gebracht wird, unsere tiefsten Gefühle des Abscheus. Das solltet ihr euch wirklich merken und unsere Ablehnung endlich uneingeschränkt respektieren.« Sie erreichten die LEPSO und schleusten sich ein. Auf dem Weg zur

Kommandozentrale sprach Emil bereitwillig weiter:

»Es wäre müßig, euch all die anderen Völker vorzuführen, die wir Veego in der Gestalt der Dropher besuchten. Ihr habt den Anfang der Entwicklung gesehen, die unsere Erscheinungsform außerhalb von Heimat ausmacht. Ich möchte euren Wissensdurst weiter stillen und euch mit etwas bekannt machen, was dem vorläufigen Ende dieser Entwicklung entspricht.«

»Du willst uns zeigen«, vermutete Ronald Tekener, »wie es dazu kam, daß die Ennox nur noch in der humanoiden Gestalt auftreten?«

»So ist es«, bestätigte Emil. »Ich möchte euch mit den Resten der *Freunde* bekannt machen. Einen anderen Namen hat dieses Volk für uns nie besessen. Wir nannten sie einfach *Freunde*, und sie waren damit völlig zufrieden. Erwartet nichts Großartiges, denn viel werdet ihr nicht zu sehen bekommen. Aber es sollte ausreichen, um eure Frage nach der humanoiden Gestalt zu beantworten. Bitte nimm Kurs in Richtung des Zentrums von NGC 7793. Eure Orter werden

dort ein beachtliches Black Hole ausfindig machen. In dessen Nähe müssen wir uns begeben. Unsere Vorfahren nannten den Ort *Punkt Zaligo*.«

»Ein Schwarzes Loch?« Utan-Bao-K'ley konnte sein Erstaunen nicht verbergen.

»Du wirst sehen«, vertröstete ihn Emil, der immer aufgeschlossener wurde, »daß wir eine ganze Menge mehr wissen, als ihr glaubt. Und am Ende unserer Reise werde ich euch erst richtig im Staunen versetzen. Aber wir wollen einen notwendigen Schritt nach dem anderen tun.«

»Auf dem Weg nach *Punkt Zaligo*«, sagte Rita, »werden wir euch von den wahren Freunden der Ennox erzählen.«

»Ihr macht es aber mächtig spannend«, meinte Ronald Tekener mit leichter Ironie. Der Kurs war festgelegt worden, und die LEPSO startete erneut.

*

»Die Erforschung der Black Holes drängte sich uns natürlich auf, denn sie sind ein Bestandteil des Universums. Alle Black Holes müssen im Großen Modell festgehalten werden.«

Sie saßen in einer gemütlichen Runde und lauschten dem, was Emil und Rita meist im Wechsel berichteten. Die Galaktiker aßen und tranken dabei, auch die beiden Ennox, obwohl diese Notwendigkeit für sie nicht bestand.

»Wir besuchten die ersten Black Holes, lange bevor wir die Freunde trafen. Wir können per Kurzen Weg in sie gelangen und sie auch wieder verlassen, ohne Schaden zu nehmen. Etwas Außergewöhnliches entdeckten wir in den Black Holes nicht. Unsere Vorfahren nahmen die Existenz dieser kosmischen Exoten zunächst einfach zur Kenntnis und nahmen sie ins Modell auf. Und damit hatte es sich.«

»Das änderte sich erst viel später, als die Ennox den Freunden begegneten, denn die entpuppten sich als die Meister der Black Holes. Von ihnen erfuhren wir vom wahren Charakter der Black Holes. Und wie man sich ihre Eigenschaften zunutze machen konnte.«

»Die Freunde beherrschten die Schwarzen Löcher perfekt. Fast perfekt, muß ich genauer sagen. Ihr werdet hören, warum. Und sie benutzten sie, um gewaltige kosmische Entfernungen zu überbrücken. Natürlich geschah das mit Hilfe einer Technik, welche die Freunde beherrschten.«

»Wir sahen darin für eine gewisse Zeit eine Alternative für unsere Art der Fortbewegung, eine Abart des Kurzen Weges mit technischen Hilfsmitteln. Aber schon bald verzichteten wir auf diese Art der Fortbewegung, auch wenn wir dadurch nicht zu einer schnellen Rückkehr nach Heimat gezwungen wurden, um unsere Energievorräte aufzufüllen.«

»Ihr wißt ja inzwischen, daß ein Veego etwa zehn- bis zwölfmal den Kurzen Weg gehen kann. Dann muß er für mindestens fünf Tage zurück nach Heimat. Bei der Benutzung der Black Holes mit Hilfe der Technik der Freunde hätten wir dieses kleine Handikap teilweise umgehen können.«

»Heute wissen wir, daß der Kurze Weg die ultimate Art der Fortbewegung ist. Und daß er durch keine Technik erreicht oder ersetzt werden kann. Den Nachteil der begrenzten Anzahl von Einsätzen nehmen wir dabei gern in Kauf.« »Der Kurze Weg erlaubt uns das direkte Erreichen eines Ziels. Bei den Verbindungen über die Black Holes ist man zusätzlich auf Raumschiffe angewiesen. Außerdem haben wir im Lauf der Jahrhunderte mehrere Galaxien entdeckt, in denen es nicht ein einziges relevantes Black Hole gibt. Diese Orte können wir direkt erreichen. Die Freunde konnten das nicht.«

»Ich möchte aber nicht zu sehr voreilen. Statt dessen wollen wir in jene Zeit zurückkehren, in der unsere Vorfahren noch in der Gestalt der Dropher auf die Reise gingen. Es war der Veego Cyl, der auf einem einsamen Planeten dieser Galaxis zum ersten Mal den Freunden begegnete. Er nannte sie zunächst *Fremde*. Ein Raumschiff von ihnen war zufällig auf der namenlosen Welt gelandet.«

»Da unsere Vorfahren noch nicht die Scheu und Zurückhaltung besaßen, wie wir sie später für notwendig erachteten, sprach Cyl ziemlich offen über seine Herkunft und auch darüber, daß er in der Lage war, mit dem Kurzen Weg an praktisch jeden Ort des Universums zu gelangen.«

»Das Problem der Großen Leere existierte damals für uns nicht, weil sich die Arbeiten am Großen Modell noch in der Frühphase befanden. Wir waren zu jener Zeit noch gar nicht auf die Große Leere gestoßen.«

»Die Freunde waren nur einige tausend. Sie verfügten über ein großes und etwa ein Dutzend kleinerer Raumschiffe, die alle die gleiche Form hatten. Sie besaßen einen Anführer, der auf den Namen Zaligo hörte. Er war ein weises und gutes Geschöpf, das wir nie vergessen werden.«

»Die Freunde waren begeistert. Sie baten darum, daß weitere von uns sie besuchen sollten. Sie boten uns Hilfe an und baten zugleich uns, sie zu unterstützen.«

»In der Folgezeit kam es zu immer häufigeren Kontakten, auch auf anderen Planeten. Dabei zeigte sich zunächst, daß die Freunde sich weitab von ihrem Heimatplaneten aufhielten. Sie stammten nicht aus NGC 7793.«

»Jeder lernte von dem anderen. Die Freundschaft wuchs und vertiefte sich. Die Freunde kannten kosmische Bereiche, in die wir noch nie vorgedrungen waren. Sie eröffneten

uns neue Regionen, die wir fortan kartographieren konnten.«

»Die Ergänzung war fast perfekt. Wir als geistig orientierte Energiewesen, die den Kurzen Weg beherrschten. Und sie als wissenschaftlich ausgerichtete Wesen mit einer hohen Moral.«

»Wie eingangs erwähnt: Von den Freunden erfuhren wir alles Wissenswerte über die Black Holes. Zaligo bot uns an, uns zu helfen, um mit Hilfe der Wege durch die Schwarzen Löcher das Universum zu erforschen und zu kartographieren. Die Freunde waren selbstlos und hilfsbereit. Daran änderte sich auch nichts, als wir dann eines Tages hören mußten, daß ein großes Problem auf ihnen lastete.«

»Cyl, der den ersten Kontakt hergestellt hatte, brachte eines Tages ein Raumschiff der Freunde mit Zaligo an Bord nach Heimat. Wir hatten damals keine Bedenken, unsere Welt anderen Völkern zu zeigen. Wir vertrauten einander. Die Freunde sahen das unfertige Große Modell und waren begeistert. Sie fragten nicht - wie ihr Galaktiker -, warum oder in wessen Auftrag wir das Große Modell errichteten. Wir haben uns diese Frage ja auch nie gestellt!«

»Sie ließen sich von unserem Eifer

anstecken. Sie empfanden wie wir. Diese Aufgabe war es wert, zum Sinn des Lebens eines ganzen Volkes zu werden. Mit ihrer Erfüllung würden sich die albernen Fragen nach dem Warum oder nach dem vermeintlichen Auftraggeber von selbst auflösen.«

»Der Besuch der Freunde auf Heimat war der absolut auslösende Punkt. Sie vertrauten uns ihre Sorgen an. Immerhin bestand zwischen uns eine geistige Verwandtschaft, denn auch die Freunde bereisten das Universum. Sie benutzten die Straßen, die in einem anderen Kontinuum die Black Holes miteinander verbanden. Und sie hatten eine Aufgabe, die sich mit unserer vergleichen ließ.«

»Sie waren Sucher. Ihr Ziel war, jene Wesen zu finden, die einst die Verbindungswege zwischen den Black Holes eingerichtet hatten. Denn die waren die wahren Meister der Black Holes. Die Freunde waren nur der Schüler oder Verwalter. Das zentrale Problem der Freunde war, daß sie ihre Meister nicht finden konnten. Die wenigen Spuren, die sie hinterlassen hatten, waren seit undenklichen Zeiten in den kosmischen Weiten verweht.«

»Aber das eigentliche Problem der Gruppe der Freunde, mit der unsere Vorfahren in Kontakt kamen, war ein völlig anderes. Sie waren von ihrer Heimat abgeschnitten und fanden den Weg dorthin nicht mehr. Was genau geschehen war, ist uns nicht bekannt.«

»Veego und Freunde waren sich einig. Gemeinsam konnten sie alle ihre Probleme lösen. Zumindest glaubten das beide Seiten. Wir konnten mit dem Kurzen Weg nach anderen Angehörigen der Freunde suchen und sie darüber informieren, was mit Zaligo und seinen Leuten geschehen war.

Und so Hilfe für sie organisieren oder nach NGC 7793 schicken.«

»Und sie konnten uns helfen, am Modell des Universums mitzuarbeiten. Es klang alles so einfach, so leicht. Und doch war der Plan, der aus einer echten Freundschaft geboren worden war, zum Scheitern verurteilt.«

»Es war uns Veego unmöglich, den Weg zurückzuverfolgen, den die Freunde gekommen waren. Es war uns auch unmöglich, andere Angehörige von Zaligos Volk an einem anderen Ort zu finden. Ihr wißt, wie gewaltig groß das Universum ist. Im dreidimensionalen

Sinn ist es unendlich. Die neue Aufgabe, die wir für die Freunde in Angriff genommen hatten, war zu riesig. Sie ließ sich nicht lösen. Unsere Betroffenheit wuchs.«

»Wir suchten und suchten. Die Freunde unterstützten und berieten uns mit allem, was

ihnen an Wissen und Technik zur Verfügung stand. Aber alle Bemühungen waren umsonst.

«

»Eines Tages teilte uns Zaligo seinen Entschluß mit. Er sah nur noch eine Lösung. Sie bestand darin, mit ungenauen Kenntnissen und ohne technische Schaltung das Black Hole *Punkt Zaligo* im Zentrum von NGC 7793 zu benutzen, um wieder Anschluß an die Wege zu finden, die sie kannten und die zu ihrer Heimat führten. Ihren Plan, die wahren Meister der Black Holes zu finden, die ihnen vielleicht hätten helfen können, hatten die Freunde in ihrer Verzweiflung längst aufgegeben.«

»Zaligo versammelte alle Angehörigen der Freunde auf seinem größten Raumschiff. Ein paar von unseren Vorfahren beobachteten den Versuch, mit dem Raumschiff in das Schwarze Loch einzufliegen. Cyl, der den Freunden am nächsten stand, befand sich sogar an Bord und machte die Reise mit.«

»Er brauchte ja nichts zu befürchten, denn er konnte dank dem Kurzen Weg jederzeit nach Heimat zurückkehren.«

»Der Versuch der Freunde scheiterte. Das Black Hole stieß aus uns nicht näher bekannten Gründen das Raumschiff ab. Schreckliche Strukturverzerrungen waren die Folge. Alle Freunde fanden den Tod. Cyl kehrte allein zurück und berichtete von dem schrecklichen Untergang.«

»*Punkt Zaligo* war zu einer tödlichen Falle geworden.«

»Und wir hatten die Freunde verloren.«

»Der Schock in unserem Volk war unvorstellbar .groß. Tagelang waren wir wie gelähmt. Die Arbeit am Großen Modell ruhte. Keiner wagte es, Heimat zu verlassen. Und diejenigen, die von ihren Reisen zurückkehrten und vom Schicksal der Freunde erfuhren, schlössen sich der Ruhe an.«

»Irgendwann wagte es dann ein Veego wieder, per Kurzen Weg Heimat zu verlassen. Er kehrte spontan zurück, denn ihm war etwas Unheimliches widerfahren. Der automatische Vorgang der Annahme einer Gestalt funktionierte nicht mehr wie gewohnt. Der Veego hatte eine andere Gestalt angenommen - er war als Humanoider am Ziel angekommen.«

»Sein unbewußtes Vorbild war die Erscheinungsform der Freunde gewesen. «

»Nicht ganz. Ein wenig vom Pelz der Dropher war geblieben, denn die Freunde waren völlig haarlose Humanoide gewesen.«

»Fortan nahmen alle unseres Volkes - bewußt oder unbewußt - wahllos männliche oder weibliche Gestalten der Humanoiden an. Ich gebe zu, daß wir damit den Terranern enorm gleichen. Aber in Wirklichkeit ist es das Abbild der Freunde, leicht verändert durch die verbliebenen Einflüsse der Dropher. Das gilt insbesondere für den Haarwuchs und die Körpergröße.«

»Die Gestalten, die wir annehmen, haben keine realen Vorbilder. Sie entstammen einer Art Matrix, sind also Phantasiegestalten.«

»Das Raumschiff Zaligos wurde vom Black Hole abgestoßen. Es befindet sich seit Urzeiten in unmittelbarer Nähe von *Punkt Zaligo*. Zu ihm wollen wir euch lotsen. Nach dem tödlichen Unfall und der Flucht des Veego Cyl hat nie wieder einer von uns diese Stätte aufgesucht. Wir haben die Freunde in der Erinnerung für ewig aufbewahrt. Und daran - und somit auch an unserer Erscheinungsform außerhalb von Heimat - wird sich nie etwas ändern.«

»Wir haben bis zum heutigen Tag keine anderen Angehörigen von Zaligos Volk mehr entdeckt. Wir glauben fest, daß es sie geben muß. Aber wir müssen immer bedenken, daß wir bis heute nur einen Bruchteil des Universums erforscht haben. Eines Tages wird

einer von uns die Heimat der Freunde entdecken und die Bewohner über das Schicksal Zaligos und seiner Erkundungsflotte informieren.«

»Wir führen euch zum Black Hole *Punkt Zaligo*. Wir gehen davon aus, daß das Wrack von Zaligos Schiff sich noch dort befindet. Ob ihr es identifizieren könnt, weiß ich nicht. Aber wenn ihr es gesehen habt, dann wißt ihr alles, was zur Entwicklung unserer humanoiden Gestalt zu sagen wäre.

Denn mehr wissen wir dazu auch nicht.«

Die beiden Ennox schwiegen. Und auch die Galaktiker sagten nichts. Jeder hing seinen eigenen Gedanken nach.

Nur Tekener murmelte: »Ich glaube, ich weiß, wen die Ennox als Freunde bezeichnen. Es paßt zum Black Hole.«

Die LEPSO war noch etwa hundert Lichtjahre vom Zentrum der Galaxis entfernt, es war gerade ein Orientierungshalt. Die Existenz des Black Hole war bereits aus dieser Distanz indirekt nachgewiesen worden. Sorgfältige Vermessungen waren erforderlich, um bei der geplanten Annäherung jedes Risiko auszuschalten.

In diesem Augenblick gellten die Alarmsirenen durch das Schiff.

7.

Innerhalb von einer Minute befanden sich Ronald Tekener, Garra-Noe-S'ley, Utan-Bao-K'ley, Emil und Rita in der Kommandozentrale. Das aktive Personal gab einen ersten Lagebericht.

»Der Alarm wurde in einer Hangarhalle unterhalb des Hyperraumzapfers ausgelöst«, erfuhr sie vom Wachhabenden. »Also im Heckteil des Schiffes. Und zwar per manueller Betätigung eines Notschalters. Es hat sich aber danach von dort niemand gemeldet. Der Weiterflug in Richtung des galaktischen Zentrums wurde sofort unterbrochen. Zwei Wachteams sind unterwegs, um vor Ort zu klären, wer oder was den Alarm ausgelöst hat.«

Über die bordinternen Transmitter konnten die rund 250 Meter vom Bug mit der Zentrale zum Heckbereich in Sekundenschnelle überwunden werden. Es dauerte keine zwei Minuten, bis das erste Wachteam an jener Stelle eingetroffen war, an der der Alarm ausgelöst worden war.

»Wir befinden uns in einem der kleinen Beiboothangars«, berichtete ein Kartanin über Interkom. »Vor dem Alarmmelder liegt ein Bordmitglied. Es handelt sich um Noi-Drat-L'hin, eine Technikerin. Sie scheint den Alarm ausgelöst zu haben. Sie ist bewußtlos und hat eine Wunde am Hinterkopf, die von einem Schlag herriühren könnte.«

»Bringt Noi in die Medo-Station«, ordnete Garra-Noe-S'ley an. »Und dann sucht die Umgebung ab. Irgend jemand muß sich dort herumtreiben, der von Noi wohl zufällig entdeckt wurde. Das andere Team soll euch unterstützen.«

»Interne Querelen?« fragte Ronald Tekener.

»Es sieht so aus«, antwortete Garra-Noe-S'ley vorsichtig. »Aber eigentlich kann ich mir so etwas nicht vorstellen. Ich glaube auch nicht, daß in einem solchen Fall ein Besatzungsmitglied einen Alarm auslöst. Ich glaube nicht einmal an interne Streitereien, die zu solchen Handgreiflichkeiten führen. So etwas gibt es bei mir an Bord nicht.« Der Leiter des Wachteams berichtete weiter, daß Noi-Drat-L'hin nicht in Lebensgefahr schwebte und daß man mit dem Abtransport sogleich beginnen wollte. Eine erste Untersuchung des Raumes und der Nachbarräume war schnell erfolgt. Entdeckt hatte man aber nichts.

»Noi könnte in ein paar Minuten wieder zu sich kommen«, vermutete der Kartanin.

»Dann könnt ihr sie selbst fragen, was geschehen ist. Wir

bringen sie erst einmal zu Glia-Ter-B'son.«

Ronald Tekener und Emil begaben sich gemeinsam mit dem Kommandanten Garra-Noe-S'ley zur Medo-Station. Als sie dort eintrafen, hatte der Bordmediker, der grauhaarige Glia-Ter-B'son, die Bewußtlose bereits in seine Obhut genommen. Er hatte ihr ein Stärkungsmittel verabreicht, das sie schnell wieder zur Besinnung brachte. Die Frau richtete sich auf, als die Männer eintraten, und blickte sich irritiert um. Ihre Gesichtsmuskeln zuckten heftig.

»Schockwirkung«, sagte Glia-Ter-B'son. »Sie kann nicht reden. Ich muß ihr noch ein anderes Medikament verabreichen.«

Das übernahm sein Robotassistent. Es dauerte dann fast noch fünf Minuten, bis die Kartanin in der Lage war zu sprechen.

»Wir haben ein Monster an Bord!« stieß Noi-Drat-L'hin aus. »Ich bin ihm begegnet. Es hatte eine Eisenstange und hat mir damit auf den Kopf geschlagen. Mit letzter Kraft erreichte ich den Alarmmelder.«

»Ein Monster?« Ronald Tekener schob sich an Garra-Noe-S'ley vorbei an die Liege der Frau. »Das mußt du uns genauer erklären. Wie sah es aus?«

»Gräßlich, Tek. Es war zwei Meter groß und lief auf zwei kurzen Beinen. Aber es hatte vier, nein, fünf... Arme. Oder so etwas. Es benutzte eine verrückte Sprache, die ich nicht verstehen konnte. Und es drosch mit der Eisenstange auf mich ein.«

»Noi-Drat-L'hin befand sich auf einem normalen Kontrollgang, um vor Ort das Überlichttriebwerk und den Hyperraumzapfer zu überprüfen«, sagte Garra-Noe-S'ley.

»Sie ist eine zuverlässige und ordentliche Kraft. Ich glaube, daß sie die Wahrheit sagt. Aber ich weiß auch hundertprozentig, daß wir kein Monster an Bord haben können.«

»Die Wunde am Kopf kann sie nur von jemand anders zugefügt bekommen haben«, versicherte Doc Glia-Ter-B'son.

»Ich sage die Wahrheit«, ereiferte sich die Frau. »Das Ding kam auf mich zu. Aus dem Dunkeln. Es richtete sich auf und sagte etwas.«

»Was sagte es?« fragte Emil.

»Ich konnte es nicht verstehen. Es klang etwa so: Hilliang-ang-bredang-ang. Gneoppopp.

«

Ronald Tekener blickte den Ennox fragend an.

»Kannst du damit etwas anfangen?« fragte er.

»Vielleicht. Noi-Drat-L'hin, trug das Ding einen Pelz? Hatte es einen fast kugelrunden Kopf und wild funkelnende Augen?«

»Ja!« rief die Verletzte. »Du kennst das Tier?«

»Es ist kein Tier«, sagte Emil. »Wir haben einen Dropher an Bord. Und vermutlich ist es der mit den fünf Beinen, den wir bei unserer Landung auf Droph beobachtet haben. In ihrer Kampfhaltung richteten sich die Dropher schon früher auf dem hinteren Beinpaar auf. Noi hat die anderen Beinpaare mit Handlungsarmen verwechselt.«

»Wie können wir einen Dropher an Bord haben?« Der Smiler schüttelte ungläubig den Kopf. »Wir waren mit vier Personen auf dem Planeten. Und auf dem Rückflug war niemand außer uns in dem Beiboot.«

»Das ist richtig«, sagte Emil. »Eine Erklärung habe ich nicht. Aber ich kann das übersetzen, was der Dropher zu Noi-Drat-L'hin gesagt hat. Er sagte:

Hilf meinem Freund, oder ich bringe dich um. Ein Hilfeverlangen mit einer Drohung und einer gewalttätigen Drohung zu verbinden oder erst einmal draufzuhauen, das entspricht der Mentalität der Dropher.«

»Dann«, stellte Ronald Tekener fest, »dann haben wir nicht einen Dropher an Bord, sondern zwei. Wie nanntest du sie noch? Djardu und Penlop, nicht wahr? Die beiden Burschen müssen es irgendwie geschafft haben, unbemerkt zur LEPSO zu gelangen.« »Oder unbemerkt mit dem Beiboot mitzukommen«, meinte der Ennox.

»Vermutlich letzteres«, überlegte Garra-Noe-S'ley. »Der Abstellplatz des Beiboots, mit dem ihr auf Droph wart, befindet sich ganz in der Nähe des Hyperraumzapfers. Ich werde sofort alles veranlassen, um die Dropher zu finden und dingfest zu machen.«

»Das dürfte nicht schwer sein«, meinte der Smiler. »Sie sind beide radioaktiv verstrahlt. Nicht sehr stark, aber stark genug, um sie innerhalb weniger Minuten ausfindig zu machen.«

»Ein guter Hinweis«, entgegnete Garra-Noe-S'ley. »Da ich nicht weiß, was die beiden anrichten, unterbrechen wir den Flug nach *Punkt Zaligo*, bis wir sie gefunden haben. Aus Gründen der Sicherheit muß ich darauf bestehen.«

Ronald Tekener sah das ein und erhob keinen Widerspruch. Er überließ es dem Kommandanten der LEPSO, die notwendigen Maßnahmen zu ergreifen.

Die Suche nach zwei radioaktiv strahlenden Lebewesen an Bord eines 300-Meter-Trimarans mit Hilfe des Syntrons sollte eigentlich kein Problem darstellen. Und das Ergreifen der beiden Dropher auch nicht.

»Ich habe ein ungutes Gefühl«, murmelte Emil.

»Wenn ich euch nicht zu dem Besuch auf Droph aufgefordert hätte, wäre es nie zu diesem Zwischenfall gekommen. Die Dropher sind ein wildes und kriegerisches Volk. Das mag auch für ihre mutierten Nachkommen gelten. Du hast selbst gesehen, wie spontan und ablehnend sie reagierten, als sie unsere für sie völlig fremden Gestalten erkannt hatten.«

»Warten wir das Ergebnis der Suche ab«, schlug der Smiler vor.

Nach einer Stunde kam Garra-Noe-S'ley zu Ronald Tekener und Emil. Er berichtete, daß seine Leute immer noch keinen Erfolg vorweisen konnten.

»Es ist, als seien sie wieder verschwunden«, sagte der Kommandant.

»Unwahrscheinlich«, entgegnete Ronald Tekener. »Wenn die beiden Burschen sich unbemerkt von uns an Bord des Beiboots schleichen konnten, dann müssen sie über eine vorzügliche Tarnung verfügen. Ich kann mir vorstellen, daß sie diese auch hier verwenden und sich so unserem Zugriff entziehen.«

»Wenn jemand radioaktiv verstrahlt ist«, behauptete Utan-Bao-K'ley, »dann kann er das nicht einfach unterdrücken.«

»Wenn er in einem SERUN steckt«, widersprach der Smiler, »kannst du die Radioaktivität nicht feststellen.«

»Erstens passen den Drophern unsere SERUNS nicht«, konterte der kartanische Wissenschaftler. »Und zweitens besitzen sie so etwas nicht.«

»Vielleicht doch«, überlegte Emil. »Durch die radioaktive Verseuchung von Droph kann es zu den seltsamsten Mutationen gekommen sein. Schließlich haben diese Wesen bis heute überlebt. Sicher nur wenige, aber für sie müssen die Zufälle der Natur eine entscheidende Rolle gespielt haben. Vielleicht sind sie gegen die ständige Strahlenbelastung auch weitgehend immun?«

»Ist das nicht ein bißchen weit hergeholt?« zweifelte Utan-Bao-K'ley.

»Vielleicht. Ich möchte dennoch etwas versuchen. Besteht die Möglichkeit, daß ich zu den Drophern sprechen kann, auch wenn wir nicht genau wissen, wo sie sich aufhalten?«

»Natürlich«, antwortete Garra-Noe-S'ley fast beleidigt. »Die LEPSO verfügt über ein

akustisches Rundrufnetz, mit dem jederzeit jeder Ort erreicht werden kann. Welch Frage!«

»Darf ich es benutzen?« bat Emil.

»Selbstverständlich.«

Auf einen Wink des Kommandanten wurde die Rundspruchanlage aktiviert.

»Ich muß natürlich ihre Sprache benutzen«, sagte Emil. »Ihr könnt aber über die Translatoren mithören.«

Er gab einem Kartanin ein Zeichen. Das Mikrofon leuchtete auf und signalisierte damit seine Arbeitsbereitschaft.

»Ich rufe Penolp und Djardu. Ich bin einer aus dem Volk jener Besucher, die vor der Großen Katastrophe eure Welt besucht haben. Aber ich habe ein anderes Aussehen angenommen. Vielleicht wißt ihr nicht, daß die Besucher aus der Urzeit eurer Geschichte nur deshalb eure Gestalt angenommen hatten, um mit euch ein freundschaftliches Verhältnis aufzubauen.«

Ronald Tekener wußte, daß das nicht ganz stimmte. Es war aber sicher eine gute Erklärung, mit der man die beiden blinden Passagiere aus der Reserve locken konnte.

»Wir wollen auch jetzt eure Freundschaft«,

fuhr Emil fort. »Auch die anderen Wesen hier in diesem Raumschiff. Wir wissen, daß ihr Hilfe braucht. Wir möchten euch helfen. Wenn ihr weiter versteckt bleibt, werdet ihr untergehen. Bitte zeigt euch! Gebt eure Tarnung auf! Ihr braucht sie hier nicht, denn ihr seid unter Freunden. Ich möchte euch gern beweisen, daß ich die Wahrheit sage. Ihr merkt, daß ich eure Sprache beherrsche. Und ich nenne ein Stichwort, das sicher auch in euren Legenden vom Besuch meiner Vorfahren festgehalten worden ist:

Wapelergroden, die Stätte der ersten Begegnung!«

Emil gab ein Zeichen, und das Mikrofon wurde deaktiviert.

»Wenn das nicht geholfen hat«, sagte der Ennox, »dann weiß ich auch nicht mehr weiter.«

Minuten verstrichen. Kameras übertrugen verschiedene Bilder aus den Sektoren nahe dem Hyperraumzapfer und den Beiboothangars, wo man die Dropher vermutete.

»Da sind sie!« stieß Utan-Bao-K'ley plötzlich hervor und deutete auf eins der Bilder.

Die beiden Dropher kauerten eng beieinander in der Ecke eines Lagerraums.

»Kommt mit!« Ronald Tekener winkte Utan-Bao-K'ley, Emil und Rita.

*

Der Smiler überließ es den beiden Ennox, das Gespräch mit den blinden Passagieren zu führen.

Emil kümmerte sich um Djardu, der noch einen relativ frischen und aufgeschlossenen Eindruck machte.

Penolp hingegen lag reglos auf dem Boden und streckte alle Beine von sich. Als Rita ihn ansprach, reagierte er nicht. Seine Augen waren nur halb geöffnet, und sein Atem ging kurz und pfeifend. Der Dropher schien Schmerzen zu haben.

»Wir brauchen sofort einen Mediker«, sagte Rita, »der mit diesen Wesen umgehen kann.«

»Ich lasse Glia-Ter-B'son kommen«, entgegnete Ronald Tekener. »Er wird das schon regeln.«

Dann hörte er interessiert zu, was Djardu berichtete. Der Dropher hatte sich schnell davon überzeugen lassen, daß Emil - trotz seiner anderen Gestalt - zu dem Volk der Besucher der Vergangenheit gehörte.

»Penolp kann in seiner Umgebung die Ewige Strahlung unterdrücken. Wie er das

macht, weiß er selbst nicht. Er wird unsichtbar. Und wenn ich dicht bei ihm bin, erfaßt mich das Feld auch. Da wir euch kennenlernen wollten, nutzten wir diese Fähigkeit, um heimlich an Bord eures Raumschiffes zu gelangen. Als wir es verließen, fühlte sich Penlop schon geschwächt. Er klagte über Atemnot und Kopfschmerzen. Aber er hielt tapfer durch und hielt uns verborgen. Bei einer ersten Erkundung stieß ich auf das fremde Wesen. Es schrie, und ich schlug zu. Dann kehrte ich zu Penlop zurück. Es tut mir leid, daß ich so schnell reagiert habe. Ich hoffe, ich habe den Zweibeiner nicht zu schwer verletzt. Bitte helft Penlop, auch mir. Seit unserer Ankunft hier spüre ich eine zunehmende Beklemmung und Atemnot. Penlop ist viel älter als ich. Er bekam es früher zu spüren. Aber mir brummt der Schädel jetzt auch schon. Und es wird ständig stärker.« Glia-Ter-B'son traf in Begleitung von zwei Medorobotern ein. Gemeinsam untersuchte das Team erst Penlop

und dann Djardu. Erstaunlicherweise zeigte der Fünfbeinige keine Scheu vor den fremdartigen Geräten. Der alte Penlop ließ alles mit stoischer Ruhe über sich ergehen. »Entzugserscheinungen«, diagnostizierte der Mediker schon nach wenigen Minuten. »Penlop steht kurz vor dem totalen Kollaps. In einer Stunde ist er tot. Bei Djardu wird es noch etwa zwei Stunden dauern, bis er zusammenbricht. Und weitere zwei, bis das Ende kommt. Unglaublich, aber wahr.«

»Entzugserscheinungen?« Ronald Tekener staunte.

»Ja, Tek. Die beiden brauchen ständig eine geringe Dosis an Radioaktivität. Ihre Körper sind seit der Geburt daran gewöhnt, besser gesagt, seit der Zeugung. Diese Dropher sind Wesen, die mit der Radioaktivität leben. Man darf sie ihnen nicht wegnehmen. Seit sie ihre Heimatwelt verlassen haben, fehlt sie ihnen. Es klingt verrückt, ich weiß.«

»Bitte, helft Penlop!« flehte Djardu. »Er darf nicht sterben. Es gibt nur noch wenige von uns seit der Großen Katastrophe. Das Überleben ist ein Problem. Ich gebe euch meinen kostbarsten Schatz, wenn ihr ihm und mir helft. Hier ist er.«

Er zog etwas aus der Tasche an seinem Leibriemen und reichte es Emil.

»Ein Buch.« Der Ennox blickte überrascht auf.

Er blätterte die ersten Seiten durch.

»Die Aufzeichnungen Geros«, sagte er erstaunt. »Ich habe einmal davon gehört, daß es sie geben soll. Gero war einer von uns. Ein Veego, der einige Jahre bei den Drophern verbracht und ihre Geschichte von den Anfängen bis nach der Großen Katastrophe niedergeschrieben hat.«

Er reichte das Buch weiter an Ronald Tekener.

»Euren Syntroniken dürfte es nicht schwerfallen«, sagte der Ennox, »den drophischen Text zu übersetzen.«

Zum ersten Mal seit seinem ersten Auftreten bei den Galaktikern brachte er ein Lächeln zustande.

»Ich habe euch zwar alles Wesentliche über dieses Volk erzählt und in welcher Verbindung wir zu ihm standen. Aber nun hast du alles schwarz auf weiß. Dieses Buch wird dir mehr Fragen beantworten, als du in hundert Tagen stellen kannst.«

Staunend betrachtete der Smiler das Büchlein mit dem sehr eng gedruckten Text. Es war in eine feste Folie gebunden und erstaunlich gut erhalten. Er blätterte es kurz durch und reichte es dann an Utan-Bao-K'ley weiter, der es mit einer fast ehrfurchtsvollen Geste annahm.

»Da hast du eine Lebensaufgabe, Utan. Ich- begnüge mich mit der Quintessenz. Laß mich es wissen, wenn du das Buch durchgearbeitet hast.«

Der Wissenschaftler nickte nur stumm.

»Doc«, fragte der Smiler dann, »können wir ihnen helfen? Oder müssen wir sofort umkehren und die beiden wieder nach Droph schaffen?«

»Wir brauchen nicht umzukehren«, entgegnete Glia-Ter-B'son. »Wir bringen die beiden in die Quarantäne Station und schaffen dort eine angemessene Umgebung. Ich denke, das wird sie schnell wieder mobilisieren. Außerdem ist es so, daß unsere Zeit sonst gar nicht ausreichen würde, um Penolp lebend nach Droph zu bringen. Wir müssen sofort handeln.«

»Dann tu das Erforderliche!«

»Natürlich. Ihr braucht den Flug

nach *Punkt Zaligo* nicht abzubrechen. Wenn wir zu Adams zurückkehren, sollten wir die beiden aber wieder auf ihrer Heimatwelt absetzen. Ein Leben bei uns wäre für sie auf die Dauer sehr unbequem und irgendwann tödlich.«

Die Medoroboter trugen die beiden Dropher aus dem Raum.

Ronald Tekener, Utan-Bao-K'ley und die beiden Ennox kehrten in die

Kommandozentrale zurück. Der Alarmzustand war längst aufgehoben worden.

Die letzte Flugetappe bis in die Nähe des Black Hole konnte nun beginnen.

*

Ein Black Hole stellte das Endstadium der Entwicklung eines Sternes dar, dessen Masse zum Zeitpunkt des Kollapses groß genug war, um nicht zu einem Neutronenstern zu werden. In einem solchen Fall verdichtete sich die Materie immer weiter. An der Oberfläche des ehemaligen Sterns entstand dabei eine Schwerkraft von unvorstellbaren Ausmaßen. Mathematisch gesehen strebte die Gravitation den Wert unendlich entgegen. Parallel dazu verlief die Verdichtung, die theoretisch bei einem Volumen vom Wert null endete.

Wenn das Schwarze Loch entstanden war, galt seine Schwerkraft als so gewaltig, daß selbst das Licht nicht mehr entfliehen konnte. Die logische Folge davon war, daß man ein Black Hole nie »sehen« konnte.

Den Halbmesser, den ein Himmelskörper erreichen mußte, um das Licht für immer an sich zu binden, bezeichnete man als Schwarzschild-Radius. Er bildete eine nicht wahrnehmbare Kugel, innerhalb der mit herkömmlichen Mitteln nichts feststellbar war - weil nichts nach außen dringen konnte. Diese Kugeloberfläche bezeichnete man als Energierhorizont.

Durch seine enorme Schwerkraft bewirkte ein Schwarzes Loch eine Krümmung des Raum-Zeit-Gefüges. Mit modernen hyperphysikalischen Methoden ließ sich diese Krümmung messen. Die Existenz eines Schwarzen Loches war so indirekt nachzuweisen. Charakteristisch für Black Holes war die Erzeugung einer mit hoher Geschwindigkeit rotierenden - Akkretionsscheibe, die wie eine Spirale das Schwarze Loch umlief. Durch die besonderen Schwerkraftverhältnisse sammelten sich im Lauf der Jahrtausende oder Jahrtausende kosmische Trümmer und anderes Treibgut des Weltalls in der Akkretionsscheibe und füllten diese auf. Hohe Temperaturen waren die Folge, wenn die Massenmengen genügend groß geworden waren. Nicht selten geschah es, daß Teile abgesplittet wurden und den Ereignishorizont überschritten. Sie stürzten ins Black Hole und waren damit für immer verschwunden.

Schon seit der Begegnung mit den Keloskern in der Kleingalaxis Balyndagar im Jahr 3578 der alten Zeitrechnung wußten die Terraner, daß *hinter* den Schwarzen Löchern etwas anderes existieren konnte - nämlich eine Verbindung in eine andere Existenzebene. Viel später hatten die Galaktiker durch die Erforschung des Lebens der Archäonten gelernt, daß in weiten Teilen des Universums ein ausgedehntes und weitmaschiges Netz

von intergalaktischen Fernstraßen existierte, dessen Knotenpunkte, Bahnhöfe oder Übergangsstellen bestimmte Schwarze Löcher waren.

Diese Black Holes arbeiteten ähnlich wie Transmitter. Voraussetzung für das Funktionieren war das Vorhandensein einer Schaltstation, die stets hinter dem Ereignishorizont lag und somit von außen nicht wahrgenommen werden konnte.

Die Erbauer der Schwarzen Sternenstraßen waren vor vielen Millionen Jahren das Volk, das in der Milchstraße »Archäonten« genannt worden war und das sich vor Urzeiten in das Amagorta-Black Hole der Milchstraße zurückgezogen hatte.

Im Zug des Auftauchens der Cantaro in der Milchstraße ergab sich dann die tragische Entwicklung für einige Archäonten, die amoklaufenden Blitzer, bis sich das Volk im kollektiven Selbstmord ausrottete, um für die Galaxis keine Gefahr mehr darzustellen. All das und einiges mehr rief sich Ronald Tekener ins Gedächtnis, als die LEPSO die letzte Hyperraumetappe beendete und in den Normalraum zurückkehrte.

Noch war das Black Hole *Punkt Zaligo* etwa 4500 Millionen Kilometer oder 4,17 Lichtstunden entfernt. Das entsprach etwa der Entfernung des Planeten Neptun von der Sonne Sol.

Die gewaltige Akkretionsscheibe von *Punkt Zaligo* besaß einen Durchmesser von fast 100 Millionen Kilometern, was ungefähr der Bahn des Planeten Merkur entsprach. Sie war nur an wenigen Stellen dicker als hundert Kilometer. Und die Breite des Bandes lag bei etwa 40 Millionen Kilometern. Irgendwo dicht dahinter mußte der Ereignishorizont liegen.

Die Fernmessung ergab, daß sich innerhalb der ringförmigen Scheibe die Materie an vielen Stellen auf Temperaturen bis zu 4000 Grad aufgeschaukelt hatte. Damit stand fest, daß die LEPSO nicht in diese gefährliche Zone einfliegen durfte. Das Risiko wäre nicht vertretbar gewesen.

Ronald Tekener teilte dies alles Emil mit.

»Ich verstehe das«, sagte der Ennox. »Es besteht keine Notwendigkeit, zwischen die Trümmer der Akkretionsscheibe zu fliegen. Nach meinen Kenntnissen wurde Zaligos Raumschiff so heftig abgestoßen, daß es sich außerhalb der Scheibe befinden muß, aber in deren Ebene. Ihr braucht also nur um die Akkretionsscheibe herumzufliegen und nach einem einzelnen, größeren Objekt Ausschau zu halten. Dann werdet ihr das Wrack finden.«

Die Angaben wurden in Kommandos umgesetzt. Der Trimaran beschleunigte. Schon nach wenigen Minuten meldete das Ortungszentrum, daß es ein Objekt ausgemacht hatte, das Emils Angaben entsprach. Das Wrack kreiste einsam in einer Entfernung von 134 Millionen Kilometern um das Black Hole.

Garra-Noe-S'ley ließ direkten Kurs darauf nehmen.

Ein erstes optisches Bild mit Größenangaben wurde auf den Beobachtungsbildschirm gelegt. Das Wrack war etwa 500 Meter lang und am Heck 320 Meter breit. Seine Form war so typisch, daß der Smiler einen Pfiff ausstieß.

»Du erkennst dieses Raumschiff?« fragte Emil ungläubig, während Rita irritiert schaute. »Ja, klar«, antwortete Ronald Tekener. »Es handelt sich hierbei um ein sogenanntes Sichelschiff der Anoree. Und meine erste Vermutung trifft also zu.«

8.

Die Ennox fielen aus allen Wolken.

»Du kennst unsere Freunde?« Emils Stimme zitterte vor Erregung.

»Wir sind vor langer Zeit einigen Angehörigen eines Volkes begegnet«, erklärte der Galaktische Spieler, »das genau diesen Raumschiffstyp benutzte. Sie nannten sich

Anoree und sagten, sie würden aus einer fernen Galaxis stammen, die sie Aaryl nannten.«

»Du mußt mir alles erzählen«, drängte Emil, »was du über die Freunde weißt. Es ist sehr wichtig für uns.«

»Vertauschte Rollen.« Ronald Tekener lachte. »Jetzt soll auf einmal ich etwas berichten, wo wir doch am Anfang die Fragen gestellt haben.«

»Ich bitte dich«, sagte Emil. »Du kannst dir nicht vorstellen, wie wichtig das für uns ist. Ich versichere dir, daß ich auch in allen anderen Punkten, zu denen ich etwas sagen kann, völlig offen sein werde.«

»Nun gut«, sagte der Smiler. »Heute unterhalten wir keinen aktiven Kontakt mehr zu der Anoree. Wir besitzen auch keine konkreten Hinweise darauf, wo sich die Galaxis Aaryl befinden könnte.«

»Ihr habt nicht den geringsten Hinweis? Das kann doch nicht sein, wenn ihr den Namen kennt und sie getroffen habt.«

»Ein Freund von mir, Julian Tifflor, war dort. Aber er ist von den Anoree über die Schwarzen Sternenstraßen in ihre alte Heimat gebracht worden und auf diesem Weg auch wieder zurück, so daß keine kosmischen Koordinaten der Sterneninsel vorliegen.«

»Ich verstehe«, meinte Emil. »Es wäre zu schön gewesen, wenn wir wieder Kontakt mit den Freunden bekämen.«

»Wir kennen aber eine Galaxis namens Neyscuur oder NGC 7331, in der ihre Nachkommen leben. Die Koordinaten von NGC 7331 sind bekannt.«

»Was weißt du noch über die Freunde?« drängte Rita.

»Wir haben vor nicht zu langer Zeit von einem Volk erfahren«, entgegnete Ronald Tekener, »das als die Erbauer der Schwarzen Sternenstraßen gilt. Das Volk nennen wir die Archäonten. Ihr richtiger Name ist Amarena. Sie existieren nicht mehr. Und die Schwarzen Sternenstraßen sind praktisch gesehen nichts weiter als Blackhole-Transmitter. Die Archäonten setzten die Anoree, also eure Freunde, als Wächter und Verwalter der Schwarzen Sternenstraßen ein. Sie wurden damit die Nutznießer und Kontrolleure dieser kosmischen Wege. Du erinnerst dich, was du uns über die Freunde erzählt hast. Es deckt sich genau mit dem, was wir über die Anoree wissen. Und doch stimmt etwas nicht.«

»Was soll nicht stimmen?« fragte Rita skeptisch.

»Ihr sagtet, daß ihre eure humanoide Gestalt nach dem Vorbild der Anoree angenommen habt. Die Anoree sind zwar ein humanoides Volk, aber zwischen ihnen und euch gibt es gewaltige Unterschiede.«

»Welche?« fragte Emil nur.

»Die Anoree sind viel größer als ihr. Diejenigen, die wir kennengelernten, waren über zwei Meter groß und sehr schlank. Sie waren feingliedriger als ihr und vor allem völlig haarlos. Ihre Haut wirkte wie durchsichtig. Ihre Köpfe waren erheblich größer und besaßen einen weit nach hinten ausladenden Raum für das übergroße Gehirn.«

»Es ist alles richtig, was du sagst«, -

entgegnete Emil. »So sahen die Freunde aus. So und nicht anders.«

»Wie schön, daß wir einer Meinung sind«, spottete der Smiler. »Du übersiehst aber eins. Ihr Ennox seht *nicht* so aus.«

»Auch das ist richtig«, sagte Emil. »Ich hatte dir schon angedeutet, warum das so ist. Ich habe dich nicht ohne Grund nach Droph gebracht. Und zu unserem Glück haben wir noch zwei Dropher angetroffen, wenn auch mehr oder weniger mutierte. Bevor wir die Freunde zum Vorbild für unsere Gestalt annahmen, traten wir als Dropher auf. Du

erinnerst dich?«

»Natürlich.«

»Das Bild, das von den Drophern in unserem Bewußtsein abgespeichert worden war, konnte nicht völlig gelöscht werden. Zudem empfanden wir vor den Freunden Demut und Ehrfurcht. Wir wollten nie körperlich so groß sein wie sie. Daher wirst du kaum einen Ennox treffen, der zwei Meter oder gar mehr mißt. Und die Behaarung und die Hautfarbe«, Emil stieß einen kurzen Lacher aus, »das ist eine Erinnerung an die Drohner. Wir konnten und wollten wohl die Erinnerung an sie nicht völlig verbannen, auch wenn wir sie wegen ihrer Kriegslüsternheit letztlich verabscheuten. Du darfst nicht übersehen, daß wir von ihnen auch viel gelernt haben. Es ist wohl ein Zufall und nicht mehr, daß aus dieser Kreuzung von Freunde und Drohner gerade das entstand, was ein Terraner sein könnte. Aber mit euch hat unsere Gestalt eigentlich nichts zu tun.«

»Ich verstehe«, sagte Ronald Tekener. »Nach dem Unglück von Zaligos Raumschiff hat nie mehr ein Ennox diesen Ort aufgesucht?«

»So ist es.«

»Bestehen Bedenken, wenn ich mit einem kleinen Team das Wrack besichtige? Ich möchte den letzten Beweis für das finden, was wir erfahren oder festgestellt haben.«

»Es bestehen keine Bedenken. Ich möchte dich sogar bitten, daß Rita und ich euch begleiten dürfen. Auch ich möchte gern Klarheit haben.«

»Dann komme ich ebenfalls mit«, bot sich Utan-Bao-K'ley an.

»Einverstanden«, scherzte der Smiler. »Lebewesen werden wir dort ja nicht antreffen. Aber wir sollten trotzdem aufpassen, daß wir nicht wieder einen oder gar zwei blinde Passagiere an Bord holen.«

»Das Beiboot ist startklar«, meldete Garra-Noe-S'ley.

*

Es war dasselbe Beiboot, mit dem sie Droph einen Besuch abgestattet hatten. Und wieder lenkte Ronald Tekener das Gefährt. Vorsichtig manövrierte er es an das Wrack heran. Er umkreiste das riesige Sichelschiff mehrmals und betrachtete es dabei aufmerksam.

Schon von außen war dem Raumschiff anzusehen, daß es schwere Schäden erlitten hatte. Alle Sektoren waren von unregelmäßigen Rissen durchzogen. Dennoch war Zaligos Raumschiff nicht auseinandergebrochen.

Nur die Spitzen des sichelförmigen Heckteils waren völlig zerstört. Die Reste ließen vermuten, daß sich an dieser Stelle gewaltige Temperaturen ausgetobt hatten. Der Smiler wußte, daß sich hier die Steuereinheiten für die Black Hole-Stationen befunden hatten.

In der Nähe des Bugs, wo sich die

Hauptzentrale befand, klaffte ein großes Loch. Hier dockte Tekener das Beiboot an. Die SERUNS wurden aktiviert, dann öffnete der Smiler die Außenschleuse. Mit den Gravo-Paks schwebten sie in das Sichelschiff.

Erwartungsgemäß herrschte im Innern des Wracks Dunkelheit. Auch war keine Atmosphäre mehr vorhanden, ebensowenig künstliche Gravitation. Die Scheinwerfer der SERUNS sorgten jedoch für Helligkeit.

Auf dem Weg zur Hauptzentrale stießen sie auf zwei Skelette, die in ein Schott eingeklemmt waren. Utan-Bao-K'ley fertigte Aufnahmen an und untersuchte die Überreste. Die letzten Zweifel waren ausgeräumt: Es handelte sich eindeutig um die Reste von Anoree.

In der Zentrale sah es wüst aus. Alle Einrichtungen waren zerstört, vermutlich unter

Schwerkraftschocks explodiert. Mehrere Anoree-Skelette schwebten im Raum. Knochenreste hatten sich in die Pilotensessel gebohrt. An anderen Stellen hatte es stark gebrannt.

»Es muß noch eine gewisse Zeit eine Atmosphäre vorgeherrscht haben«, stellte Utan-Bao-K'ley fest. »Sonst wären die Umgekommenen nicht völlig verwest.«

Ronald Tekener nickte nur. Emil und Rita brachten kein Wort heraus.'

»Hier werden wir wohl keine nennenswerte Entdeckung mehr machen«, vermutete der Wissenschaftler.

Im gleichen Moment zuckte ein hellblaues Licht durch den Raum. Es bündelte sich in der Mitte der Zentrale und floß in sich zusammen. Eine Gestalt entstand, eine dreidimensionale Projektion, eine Holographie.

Die hochgewachsene Gestalt eines Anoree!

»Zaligo!« rief Emil und wich ehrfurchtsvoll zurück.

»Ihr habt uns gefunden«, sagte die Projektion. »Der Sensor hat angesprochen, also seid ihr aus der Heimat gekommen und habt uns gefunden.«

Ronald Tekener befahl dem Pikosyn seines SERUNS schnell, alles in Bild und Ton aufzuzeichnen.

»So hört denn unsere Geschichte«, sprach die Projektion weiter. »Ich bin Zaligo. Meine Expedition verließ mit zehn Raumschiffen die Heimat, um nach den Meistern, den wahren Herren der kosmischen Straßen, zu suchen. Wir waren lange unterwegs, bis das Unglück geschah. Bei der Benutzung des Ganoe-Black Hole muß ein technischer Fehler aufgetreten sein. Meine ganze Expeditionsflotte landete deshalb im Black Hole dieser Galaxis. Hier existiert aus unbekannten Gründen keine Schaltstation. Wir können daher dieses Black Hole nicht in der gewohnten Weise benutzen, um zurückzukehren. Wir wissen nicht einmal, wo wir gelandet sind. Ich werde versuchen, andere Intelligenzen zu finden, die uns vielleicht helfen können.«

Die Projektion flackerte kurz. Zaligo trug nun eine etwas andere Kleidung, was vermuten ließ, daß er den folgenden Text zu einem anderen Zeitpunkt gespeichert hatte.

»Wir haben ein außergewöhnliches Volk kennengelernt. Die Wesen nennen sich Veego, und sie bestehen in ihrer Originalform aus reiner Energie. Wenn sie ihre Heimatwelt verlassen, nehmen sie die Gestalt sechsbeiniger Wesen an. Die Veego sammeln Daten über das Universum und bauen daraus auf ihrer Heimatwelt ein Modell des Ganzen. Eine großartige Aufgabe, die alle Bewunderung verdient. Die Veego und wir wurden Freunde. Wir halfen uns gegenseitig, aber auch sie, die den Kurzen Weg beherrschen und praktisch jeden Ort des Universums erreichen können, konnten uns nicht helfen. Wir konnten die Heimat nicht finden. Und auch niemand aus unserem Volk. Das Universum ist einfach zu groß.«

Wieder flackerte die Projektion. Zaligo sah nun um Jahre gealtert aus.

»Wir haben die Herren nicht gefunden«, sagte er mit Betretenheit. »Wir sind in einer unbekannten Galaxis. Wir können nicht in das Netz der Straßen zurückkehren. Die Freunde aus dem Volk der Veego können uns nicht helfen. Wir sind verzweifelt und bereit, alles zu wagen. Ich glaube nicht an einen Erfolg und lege daher diesen Speicher an, um wenigstens eine Nachricht zu hinterlassen. Ich werde alle Mitglieder der Expedition auf mein Raumschiff holen. Dann wollen wir versuchen, mit eigenen Mitteln das Black Hole so zu schalten, daß wir wieder in das Netz der Straßen gelangen. Meine Berechnungen sehen eine kleine Erfolgschance. Wahrscheinlicher ist allerdings, daß wir abgestoßen werden und die Strukturerschütterungen und das Gravobeben uns alle umbringen werden.«

Die Projektion erlosch.

Ronald Tekener, Utan-Bao-K'ley, Emil und Rita standen eine Weile stumm da. Sie hatten bestätigt bekommen, was auf der Hand lag. Aber glücklich konnten sie darüber nicht sein.

Der Zusammenhang war klar. Die Archäonten hatten vor Äonen die Anoree als Verwalter der Schwarzen Sternenstraßen eingesetzt und sich selbst in das Amagorta-Black Hole der Milchstraße zurückgezogen. Die Anoree hatten später das halbe Universum auf der Suche nach den »Herren der Straßen« durchforscht, ohne diese finden zu können. Eine solche Expedition war aber nach NGC 7793 verschlagen worden und war hier den Veego begegnet.

Aus der Freundschaft war das neue Gestaltbild der Ennox entstanden. Und Zagilos Expedition war bei dem Versuch, ins Netz der Straßen zurückzukehren, an diesem Black Hole gescheitert.

Die Anoree waren alle umgekommen. Sie lebten nur noch in der Erinnerung ihrer alten Freunde, der Ennox.

Als Ronald Tekener sich zum Ausgang wandte, schlossen sich ihm die anderen kommentarlos an.

*

Der Rückflug nach Mystery verlief ohne Zwischenfälle. Djardu und Penolp hatten sich inzwischen gut erholt.

Zunächst steuerte die LEPSO das Cyllaph-System am Rand der Galaxis an. Ronald Tekener und Emil brachten die beiden Dropher persönlich mit dem Beiboot zurück zu ihrem Planeten. Der Smiler landete bei Wapelergroden, der Stätte der ersten Begegnung. Zu seiner Verwunderung erwarteten sie hier sieben Dropher.

»Unsere erste Landung muß beobachtet worden sein«, vermutete Tekener.

»Vielleicht«, meinte Penolp. »Vielleicht auch nicht. Die Legende von der ersten Begegnung lebt in allen von uns. Jeder erzählt sie an jeden weiter.

Wapelergroden ist für viele von uns ein heiliger Ort. Daher kommen immer wieder Dropher hierher. Jeder auf Kahkah Lebende betrachtet es als seine Pflicht, mindestens einmal nach Wapelergroden zu kommen.«

»Wir können ihnen von unserer neuen Begegnung berichten!« begeisterte sich Djardu, als er die anderen Dropher sah. »Ein neues Kapitel der Legende kann geschrieben werden.«

Emil versprach den beiden, daß sie oder andere Ennox wieder nach Droph kommen würden, um den Mutierten zu helfen. Vielleicht gab es einen Weg, dieses vom Aussterben bedrohte Volk zu retten.

Die größte Freude beim Abschied empfand Djardu, denn sein abgequetschtes Bein hatte begonnen nachzuwachsen. Glia-Ter-B'son hatte ihm auf der LEPSO ein Medikament verabreicht, das dafür sorgte.

Die beiden Dropher standen auf dem hinteren Beinpaar und winkten, bis das Beiboot am grauen Himmel verschwunden war.

Die LEPSO setzte ihren Flug in den Leerraum fort.

Schließlich standen Ronald Tekener und die beiden Ennox wieder Homer G. Adams gegenüber.

»Es gibt viel zu berichten«, sagte der Smiler. »Emil und Rita haben viele Fragen beantwortet und uns gezeigt, warum die Ennox diese humanoide Gestalt annehmen. Utan-Bao-K'ley hat alle Daten gesammelt. Sie werden allen Interessierten zur Verfügung gestellt.«

»Und Boris Siankow hat das Rätsel des 50-Jahre-Zyklus gelöst«, antwortete Homer G. Adams.

Ronald Tekener wandte sich an Emil.

»Ich habe nicht vergessen, daß du uns am Ende der Reise noch eine Überraschung bescheren wolltest. Ich denke, jetzt wäre der Zeitpunkt gekommen. Also, heraus mit dem letzten Geheimnis, mein Freund!«

»Ihr habt nach dem Sinn des großen Modells gefragt«, begann der Ennox. »Ihr wolltet wissen, ob ein Auftraggeber existiert, und wenn ja, wer das ist. Ich weiß nicht, ob uns etwas antreibt, das Modell des Universums zu bauen. Es spielt für uns auch keine Rolle, wir haben nie darüber nachgedacht. Vielleicht ist es die Aufgabe selbst. Aber über den Sinn des Unternehmens können wir euch jetzt etwas verraten.«

»Spann uns nicht auf die Folter«, knurrte Tekener.

»Ihr kennt doch die drei Ultimaten Fragen«, sagte Emil. »Die Fragen von überragender kosmischer Bedeutung.«

Er erntete staunende Blicke, denn dieses Thema war bisher im Zusammenhang mit den Ennox noch gar nicht aufgetaucht.

»Perry Rhodan hat die ersten beiden Fragen beantwortet«, entgegnete Homer G. Adams.

»Was ist der Frostrubin? Und: Wo beginnt und wo endet die Endlose Armada? Das wissen wir ja.«

Emil nickte.

»Ihr kennt auch die dritte Ultimate Frage?« fragte Rita.

Ronald Tekener und Homer G. Adams blickten sich verblüfft an.

»Perry hat sich dazu geäußert«, sagte der Smiler. »Er weigerte sich, der dritten Ultimaten Frage nachzugehen.«

»Wer hat DAS GESETZ initiiert, und was bewirkt es?« erinnerte sich das Finanzgenie.

»Richtig«, sagte Emil.

»Du sprichst in Rätseln«, stellte Ronald Tekener fest.

»Nein«, sagte Emil. »Ihr versteht mich nur nicht.«

»Wir verstehen euch sogar sehr gut«, meinte der Smiler versöhnlich. »Ich versichere euch, daß wir fortan eure Intimsphäre achten und euch auf Mystery nie mehr stören werden. Ich werde mich dafür einsetzen, daß ein absolutes Landeverbot für Mystery angeordnet wird. Wir können euch ab sofort besser verstehen. Und ich denke, wir könnten sogar Freunde werden.«

»Das wäre schön«, sagte Emil. »Rita und ich werden jetzt gehen.«

»Ich danke euch«, antwortete Ronald Tekener. »Aber verrätet mir doch bitte, was die dritte Ultimate Frage mit dem Modell des Universums zu tun hat.«

Emil und Rita blickten sich an.

»Wenn das Modell des Universums fertiggestellt ist«, sagte Emil vorsichtig, »dann ist die Antwort auf die dritte Ultimate Frage in greifbare Nähe gerückt.«

Die Bedeutung dieser Aussage ließ sich nicht sofort abschätzen und sorgte zunächst für eine große Irritation.

Bevor aber die verblüfften Menschen und Kartanin etwas sagen konnten, waren Emil und Rita verschwunden.

Am folgenden Tag - man schrieb den 15. Oktober 1207 NGZ - befahl Homer G. Adams das Ende der Mystery-Expedition. Die Galaktiker hatten viel erfahren. Der Zweck der Mission war weitgehend erfüllt worden.

Während einer letzten Besprechung auf der QUEEN LIBERTY tauchte unvermutet der bekannte Ennox Philip auf.

»Ihr habt also tüchtig herumgeschnüffelt«, stellte er fest. Es lag aber kein Vorwurf in seinen Worten. »Vielleicht ist es besser so. Wirkliche Freunde und Partner sollten eigentlich keine Geheimnisse voreinander haben.«

Er wirkte ungewohnt sachlich.

»Wichtig ist nur«, fuhr er fort, »daß ihr uns auf Heimat auch wirklich in Ruhe läßt. Wenn ihr das verstanden habt und dieses Verlangen respektiert, ist beiden Seiten geholfen.«

»Ihr habt unser Versprechen«, antwortete Adams. »Bist du nur gekommen, um das zu hören?«

»Ich wünschte mir, es wäre so. Leider bringe ich auch eine schlechte Nachricht. Ich war zwar kurz auf Heimat, aber eigentlich komme ich von der Großen Leere. Euer Oberterranaer hat Alarmstufe eins gegeben, denn die BASIS wird von den Tabuwächtern angegriffen. Es sieht nicht gut aus.«

Damit war er auch schon wieder verschwunden.

ENDE

Auch der PERRY RHODAN-Roman der nächsten Woche wurde von Peter Giese geschrieben. Jetzt aber wechselt der Schauplatz wieder zur Großen Leere, wo die galaktische Expedition in ernsthafte Schwierigkeiten geraten ist und der BASIS eine Raumschlacht gegen die Einheiten der Gish-Vatachh droht. Der Roman heißt KONTAKT BEI BORGIA