

Nr. 1783

Das Versteck der Maschtaren

von H. G. Francis

Gegen Ende des Jahres 1220 Neuer Galaktischer Zeitrechnung sind Wesen aus der Milchstraße an verschiedenen Orten Hirdobaans aktiv. So operiert beispielsweise die Besatzung des Riesenraumschiffes BASIS unter Führung von Perry Rhodan in der kleinen Galaxis und versucht alte Geheimnisse zu lösen.

Das Herrschaftssystem in Hirdobaan existiert seit über tausend Jahren, ordnet das Hauptvolk der Hamamesch ebenso den Befehlen der Maschtaren unter wie die pantherähnlichen Fermyyd, die Schutztruppe der Galaxis. Und irgendwo dahinter gibt es eine unbekannte Macht namens Gomasch Endredde, nach der sich angeblich alle richten. Die Spur führt über das abgeschottete Zentrum der Galaxis - dort liegt Endreddes Bezirk, und in diesem werden rund dreißig Millionen Intelligenzen aus der Menschheitsgalaxis gefangengehalten. Unter ihnen sind die sogenannten Phasenspringer, die zwischen dem Bezirk und der »Außenwelt« oszillieren. Immerhin konnten sie schon einige Rätsel des Bezirks lösen; dabei wurde ein geheimnisvolles Alptraumwesen namens Tréogen geweckt. Die Galaktiker von der BASIS wurden mittlerweile in ständig zunehmende Gefechte mit Hamamesch und Fermyyd verwickelt. Verantwortlich dafür sind die Herren der Galaxis, die Maschtaren. Aus diesem Grund suchen die Galaktiker nun DAS VERSTECK DER MASCHTAREN...

Die Hauptpersonen des Romans:

Gucky - Der Mausbiber versucht das Versteck der Maschtaren zu lokalisieren.

Michael Rhodan - Mit der AQUARIUS will er dem Mausbiber zu Hilfe eilen.

Joamin Bellondo und **Sarah Mango** - Die zwei Überlebenden der PENELOPE.

Crompt - Ein Patruskee wittert ein Geschäft.

»**Mücke**« - Ein jähzorniger Stuuhr.

1.

»Wir sind startbereit«, sagte Michael Rhodan in der Zentrale der MONTEGO BAY.

»Dann sollten wir keine Zeit verlieren«, versetzte sein Vater.

Nach der Aufgabe von Schingo hatten sich fast alle galaktischen Einheiten zum Standort der BASIS ins Riffa-System von Borrengold zurückgezogen. Lediglich die MONTEGO BAY und vier Kreuzer waren geblieben.

Die Fermyyd waren nach der Rückeroberung von Schingo nicht ins Riffa-System gekommen. Damit war klar, daß die Maschtaren die Handelsfürsten im Stich ließen und das Ruder über Hirdobaan endgültig in die eigenen Hände genommen hatten. Die Maschtaren waren ohnehin schon immer die wahren Machthaber gewesen. Aus dem Hintergrund heraus hatten sie die Fäden gezogen. Jetzt aber bekannten sie Farbe.

Mike gab das Startzeichen. Die MONTEGO BAY und die vier Kreuzer machten sich auf den Weg in den Vankanton-Oktanten, der nur 568 Lichtjahre entfernt war. Man konnte ihn jedoch nicht auf direktem Wege anfliegen, da man einen Bogen um das galaktische Zentrum machen mußte. Ziel war das Aenur-System mit Tampir als viertem Planeten.

Grund für das Einsatzkommando war ein Hilferuf, aus dem hervorging, daß die Space-Jet PENELOPE mit Gucky und seiner Crew über Tampir abgeschossen worden war. Beunruhigend war in dem Hilferuf, daß von Überlebenden nicht die Rede war und die Jet von einer, wie es hieß, *gigantischen Hamamesch-Flotte* abgeschossen worden war.

Lebte Gucky noch? Lebten die anderen Besatzungsmitglieder?

Man hatte nichts mehr von ihnen gehört!

Perry Rhodan hatte sich zum raschen Handeln entschlossen, da immerhin die Aussicht bestand, daß der Teleporter »Gucky sich und einige der Besatzungsmitglieder in Sicherheit gebracht hatte.

Vorsichtig pirschten sich die fünf Raumschiffe an das Aenur-System heran, schlichen sich bis zum zehnten Planeten, der mit seinen Ringen und den sieben Monden dem Saturn des Solystems ähnelte.

»Keine technischen Anlagen«, stellte Michael fest, nachdem er mit dem Ortungschef einen kurzen Seitenblick gewechselt hatte.

»Dafür tatsächlich eine schier unüberschaubare Hamamesch-Flotte«, sagte Perry. »Und es kommen immer noch weitere Raumschiffe hinzu. Sie versammeln sich im Raum des vierten Planeten, bei Tampir.«

Die Zentralsyntronik ermittelte, daß sich exakt 19.043 Raumschiffe im Aenur-System aufhielten. Die Zahl wuchs schnell an, denn in Minutenabständen trafen Pulks von Raumern ein, die sich der Flotte anschlossen.

»Das ist erstaunlich«, bemerkte Michael. »Keiner der Oktanten verfügt über eine so große Zahl von Raumschiffen.«

Die Syntronik erfaßte die Kursvektoren der eintreffenden Raumschiffe und errechnete daraus, von welchen Ausgangspunkten die verschiedenen Einheiten gestartet waren. Etwa eine halbe Stunde darauf stand fest, daß die Raumschiffe mit hoher Wahrscheinlichkeit aus allen acht Oktanten stammten.

»Was bedeutet das?« fragte Michael. »Setzen sich die Mascharen selbstherrlich über das ehernen Gesetz von Hirdobaan hinweg, wonach Hamamesch des einen Oktanten keinen anderen Oktanten betreten dürfen, ausgenommen beim Zug der Herrscher?«

»Oder hat Gomasch Endredde höchstselbst dieses Verbot aufgehoben?« ergänzte sein Vater. »Was hat diese Konzentration der Kräfte im Aenur-System zu bedeuten?«

Die beiden Männer ließen die Ortungsschirme nicht aus den Augen. Sie waren sich einig: Die lose Formation der Flotte ließ erkennen, daß Aenur lediglich ein Sammelpunkt war, von dem aus eine gemeinsame Aktion gestartet werden sollte. Da die Galaktiker die einzigen Feinde waren, die Gomasch Endredde zur Zeit hatte, war zu vermuten, daß diese Aktion sich gegen sie richten sollte. Die Crypers zählten in diesem Zusammenhang nicht.

»Es geht gegen uns«, stellte Perry Rhodan fest. »Doch das interessiert mich im Moment wenig. Ich muß vor allem wissen, ob Gucky und seine Crew noch leben.«

Nicht nur er machte sich große Sorgen um die Verschollenen.

»Wir können es nur herausfinden, wenn wir uns in die Höhle des Löwen wagen«, überlegte Michael. »Ich schlage eine Einzelaktion vor. Etwas anderes kommt nicht in Frage. Die MONTEGO BAY führt im offenen Hangardeck der Äquatorzone ein Beiboot des Typs Minor Globe mit: die AQUARIUS. Die Kleinstkorvette ist bestens ausgerüstet und eignet sich besonders für eine verdeckte militärische Operation im Feindgebiet. Ich werde damit einen Erkundungsflug unternehmen.«

Die Kleinstkorvette hatte einen Kugeldurchmesser von nur 30 Metern. Perry Rhodan stimmte dem Vorschlag zu. Das kleine Raumschiff war tatsächlich in hervorragender Weise für einen solchen Einsatz geeignet.

»Dann wollen wir keine Zeit verlieren«, sagte er. »Du solltest so bald wie möglich starten.«

»Die AQUARIUS ist startbereit«, versicherte Mike, »und die Besatzung ist ebenfalls für einen solchen Einsatz vorbereitet. Es kann also gleich losgehen.«

Von einem der vier begleitenden Kreuzer lief die Meldung ein, daß ein Kurierschiff von der BASIS eingetroffen war. Ein Bote war unterwegs zur MONTEGO BAY. Michael beschloß deshalb, so lange mit dem Start zu warten, bis er die Nachricht gehört hatte.

Es dauerte nicht lange, bis der Kurier kam. Es war ein schlanker, sportlich aussehender Terraner mit kurzen, roten Haaren.

»Die Phasenspringer des Kommandos Gonoza sind auch zur Off-Phase - also schon zum zweitenmal - nicht an Bord der SIAMESE GIRL aufgetaucht«, teilte er mit.

»Das ist eine gute Nachricht«, sagte Perry Rhodan und atmete erleichtert auf. »Daraus läßt sich schließen, daß auch Atlan, Tek und Icho Tolot nicht auf Schingo materialisiert sind.«

»Dort wären sie in eine Hölle geraten«, stellte der Kurier fest.

»So kann man es wohl nennen«, gab ihm Rhodan recht. »Nun können wir hoffen, daß sie das Oszillieren abgeschaltet haben.«

Er bedankte sich bei dem Kurier für die Nachricht und verabschiedete ihn. Kurz darauf verließ auch Michael die Zentrale. Er ging zur AQUARIUS, wo er bereits erwartet wurde.

Kommandant des kleinen Raumschiffes war der Plophoser Arket Torn, ein kleiner, untersetzter Mann, der vor Ehrgeiz sprühte. Er war froh darüber, daß die Kleinstkorvette für den Einsatz ausgesucht worden war, weil

er hoffte, sich dabei auszeichnen zu können.

Michael kannte Torn schon lange. Er wußte, daß er nicht nur ehrgeizig, sondern auch zuverlässig und sich selbst stets treu war. Er war ein Mann, mit dem er gerne zusammenarbeitete und von dem er sicher war, daß er schon bald mit höheren Aufgaben betraut werden würde.

Die AQUARIUS startete zu einem Flug, der geradewegs durch die feindlichen Linien nach Tampir führte. Es war eine Schleichfahrt mit geringstem Energieaufwand und unter Ausnutzung aller Tarnmöglichkeiten wie Ortungsschutz und Deflektorfeld.

Deutlich mehr als 20.000 Raumschiffe befanden sich in der Nähe des vierten Planeten. Das war viel, jedoch verteilten sich die Schiffe pulkweise und gestaffelt auf einen großen Raum, so daß genügend Lücken für die AQUARIUS blieben, die alle Mittel galaktischer High-Tech einsetzte.

Mikes Ziel war nicht Tampir selbst, sondern dessen fast lunagroßer Trabant Coenus. Er war sich mit Arket Torn einig darin, daß es wenig Sinn gemacht hätte, auf dem vierten Planeten zu landen und dort nach Gucky und anderen Überlebenden des Hamamesch-Angriffs zu suchen. Sie hätten so gut wie keine Aussicht auf Erfolg gehabt und hätten sich zusätzlich noch mit den feindlich gesinnten Bewohnern von Tampir herumschlagen müssen.

»Die Situation ist schwierig«, stellte Mike fest, während sie sich dem Mond näherten, »aber wir haben durchaus Chancen, unsere Fragen zu beantworten. Wenn sie überlebt haben, finden wir sie. Davon bin ich fest überzeugt.«

»Richtig«, stimmte Arket Torn zu. »Gucky und die anderen sind immerhin mit SERUNS in den Einsatz gegangen. Sie verfügen über leistungsstarke Hyperfunkgeräte. Wenn sie auf der Einsatzfrequenz möglichst breitstrahlig funken, müßten wir ihre Hilferufe eigentlich empfangen. Die PENELOPE hat schließlich auch einen gebündelten SOS-Ruf nach Schingo geschickt.«

Mike nickte.

»Sie rechnen mit unserem Einsatz«, versetzte er, »und deshalb sind sie besonders aufmerksam. Sie werden hin und wieder einen Notruf absetzen, sofern es ihnen möglich ist.«

Der Pilot der AQUARIUS führte die Kleinstkorvette an den Mond heran und landete schließlich in einem Krater, ohne von den Hamamesch bemerkt zu werden.

Michael Rhodan wartete danach mehr als eine Stunde. Während dieser Zeit beobachtete er die feindliche Flotte.

Ortungsleit- und Funkstation befanden sich während der ganzen Zeit in Alarmbereitschaft. Sie waren darauf vorbereitet, beim geringsten Anzeichen einer Gefahr zu reagieren, so daß die AQUARIUS sich notfalls mit einem Blitzstart in Sicherheit bringen konnte.

Doch die Hamamesch-Flotte zeigte, keine Reaktion.

Niemand schien die Landung der Kleinstkorvette bemerkt zu haben.

Als die Stunde verstrichen war, startete Torn eine Hyperfunksonde und schickte sie in eine Umlaufbahn um Tampir, wobei er wiederum alle Möglichkeiten der galaktischen High-Tech nutzte.

»Ich bin gespannt, wie lange es dauert, bis die Hamamesch die Sonde entdecken«, sagte Arket Torn.

»Möglicherweise empfangen sie die Hyperfunkimpulse«, gab Mike zurück, »aber sie verstehen sie nicht, weil sie nichts entschlüsseln können. Wir nehmen das Risiko in Kauf, daß sie die Sonde zerstören. Dann schicken wir eben die nächste, und so geht es weiter, bis wir eine Antwort von Gucky und unseren Leuten haben. Wenn sie noch leben, werden sie die Impulse empfangen, und sie werden darauf reagieren. Vielleicht teleportiert unser Freund dann kurzerhand zu uns an Bord!«

Michael Rhodan, Arket Torn und die anderen Menschen in der Zentrale blickten auf die Monitore, denn nun stieg Tampir als blaugrüner Planet langsam über dem Horizont auf. Die Welt der Hamamesch hatte sechs Kontinente, die etwa vierzig Prozent seiner Gesamtfläche einnahmen. Die anderen Gebiete wurden von Wasserflächen eingenommen.

Eliz Omac, die Funkleitoffizierin, überwachte ihre Station, während sie alle Informationen aufnahmen, die von Tampir kamen. Die Syntronik filterte daraus die für sie möglicherweise relevanten Nachrichten heraus.

Die öffentlichen Sender des nur dünn besiedelten Planeten strahlten Wort- und Musikprogramme aus. In ihnen war eine Fülle von Informationen enthalten, aus denen sich die entsprechend programmierte Syntronik ein Bild machen konnte.

Schon bald wies sie aus, daß etwa 400 Millionen Intelligenzwesen auf dem Planeten lebten. Sie konzentrierten sich auf die großen Städte, während es in den landwirtschaftlich erschlossenen Außenbezirken so gut wie keine Bevölkerung gab. Die Landwirtschaft wurde von Robotern bestellt.

Amtriar in der südlichen Hemisphäre war nicht nur der größte Kontinent, sondern auch am dichtesten besiedelt. Auf ihm lag die Hauptstadt Pakimar mit etwa vier Millionen Bewohnern.

*

»Es hat uns voll erwischt«, stellte Gucky fest.

Joamin Bellondo und Sarah Mango antworteten nicht. Die beiden Besatzungsmitglieder der PENELOPE waren die einzigen, die er hatte retten können. Alle anderen hatten den Angriff der Hamamesch auf die Space-Jet nicht überlebt.

Kommandant Earl Danhorst, Elias Grant, Frieda Kallal und Larga Hodron waren tot. Ihr Ende hatte bei Bellondo und Mango einen Schock ausgelöst, und es hatte auch bei dem Ilt Spuren hinterlassen.

Die drei Überlebenden der Katastrophe hielten sich in einer burgähnlichen Ruine auf dem Planeten Tampir auf, etwa dreißig Kilometer außerhalb der Stadt Pakimar. Die Reste der Festung erhoben sich auf einem etwa zweihundert Meter hohen Felskegel, der nur über einen schmalen und teilweise zerbröckelten Pfad zu besteigen war.

Es war unschwer zu erkennen, daß die Anlage erst vor kurzem mit Strahlengeschützen beschossen und dabei teilweise eingeschmolzen worden war. Offenbar hatte sich hier eine Gruppe eingenistet, die mit einer anderen in Streit geraten und kurzerhand ausgelöscht worden war.

Doch der Kampf war entschieden und vorbei. Somit konnten Gucky, der Plophoser und die rothaarige Terranerin davon ausgehen, daß es ein sicheres Versteck war, für das sich niemand mehr interessierte.

Joamin Bellondo war ein schlanker, nicht besonders großer Plophoser. Er hatte ein schmales Gesicht, schwarzes Haar und dunkle Augen. Gucky hatte ihn als einen Mann kennengelernt, der nie viel redete.

Sarah Mango lehnte an einer Säule und blickte auf das Land hinaus. Einige Roboter arbeiteten auf den Feldern vor der Stadt, doch sie beachtete sie nicht. Ihre Blicke gingen ins Leere.

Sarah war eine Medizinerin von der Erde. Ihr kantiges, maskulin wirkendes Gesicht war von Trauer gezeichnet. Ihr rotes Haar trug sie sehr kurz, was ihren Kopf klein erscheinen und ihre Figur noch massiger als sonst wirken ließ. Sarah hatte eine gewisse Ähnlichkeit mit Reginald Bull, was sie von vielen Seiten zu hören bekam und was manchen veranlaßte, Witze zu reißen oder Andeutungen über verwandtschaftliche Beziehungen zu machen. Mango ging stets darüber hinweg und äußerte sich nicht dazu.

»Wir können nicht ewig hierbleiben und Trübsal blasen«, sagte der Mausbiber, der ebensolange schweigsam verharret hatte wie die anderen. »Wir müssen nach vorne schauen und sehen, daß wir uns aus unserer Lage befreien - sonst erleiden wir das gleiche Schicksal wie unsere Freunde. Nur etwas später und auf eine andere Art.«

»Was hast du vor?« fragte Sarah, ohne aufzublicken.

Sie verscheuchte einen grün und rot gestreiften, etwa fingerlangen Käfer, der sich auf ihre Schulter gesetzt hatte. Schwirrend flog er davon, um dann zurückzukehren und sich auf der Schulter von Joamin Bellondo niederzulassen.

Der Raumfahrtgenieur blickte ihn neugierig an, schnippte ihn dann jedoch mit dem Finger fort. Diesmal ergriff das Insekt die Flucht und ließ sich nicht wieder blicken.

»Wir haben alle gesehen, daß es in diesem Sonnensystem von Raumschiffen nur so wimmelt«, stellte Gucky fest. Auffordernd blickte er Bellondo an, und er sprach erst weiter, als dieser mit einem Nicken zu verstehen gegeben hatte, daß er zuhörte. »Wo so viele Raumschiffe sind, gibt es auch genügend kleinere Einheiten, die für uns geeignet sind. Wir werden uns einen Raumer schnappen und damit fliehen.«

»Ich bin froh, wenn ich hier wegkomme«, gestand Sarah. »Solange ich auf diesem Planeten bin, muß ich immerzu an die anderen denken, die weniger Glück hatten als wir.«

»Ich auch«, sagte Joamin Bellondo.

»Ich konnte nicht alle mitnehmen«, versetzte Gucky traurig. »Dafür ging es zu schnell. Ich wollte, ich hätte mehr Zeit gehabt!«

»Wir machen dir keinen Vorwurf«, beeilte sich die Medizinerin zu sagen. »Im Gegenteil. Wir sind dir dankbar, daß du uns gerettet hast.«

»Aber was machen wir, wenn es uns nicht gelingt, ein Raumschiff zu kapern?« fragte Bellondo.

»Dann haben wir noch eine zweite Chance«, antwortete der Ilt. »Ich bin sicher, daß man unseren SOS-Ruf gehört hat und daß bald Hilfe kommt. Aber wir werden nicht untätig warten. Ich werde mich ein wenig umsehen, und wenn wir die Möglichkeit haben sollten, aus eigener Kraft zu verschwinden, dann werden wir sie nutzen.«

»Hast du dich schon mal ein bißchen umgehört?« fragte Sarah.

Sie zeigte auf die Skyline der fernen Hauptstadt. Ein leichter Dunst lag über dem Land, so daß die Gebäude am Horizont nur in Umrissen zu erkennen waren.

»Telepathisch, meine ich«, ergänzte sie.

»Habe ich«, antwortete der Ilt. »Ich bin auf ein Gemisch von allen möglichen Hirdobaan-Völkern gestoßen, doch ich möchte euch nicht raten, euch außerhalb dieser Ruine blicken zu lassen. Da ihr Humanoide seid, wird man euch augenblicklich als Galaktiker identifizieren, und das dürfte nicht gut für euch sein. Ich dagegen kann in die Stadt gehen. Mich wird man nicht so ohne weiteres als Galaktiker erkennen, sondern für einen Angehörigen eines unbekannten Hirdobaan-Volkes halten.«

Er konnte sich einen leichten Seitenhieb nicht verkneifen, den er allerdings nicht ernst meinte.

»Da könnt ihr mal sehen, was ihr als Terraner oder Plophoser von eurem Allerweltsaussehen habt!« schloß er. »Euch erkennt man sofort. Da bin ich mit meiner von der Natur als ideal empfundenen Gestalt schon besser dran!«

Sie reagierten nicht in der gewünschten Weise. Er konnte sie nicht aufmuntern.

So beschloß der Ilt zu teleportieren. Er hob grüßend eine Hand, versprach, bald zurückzukehren, und machte sich auf den Weg in die Stadt.

In einer Buschgruppe nahe dem Stadtzentrum von Pakimar materialisierte er. Gebäude unterschiedlichster Bauart waren ringsum.

Auf der einen Seite erhob sich ein wuchtiger Bau, der eine Art Trutzburg bildete. Klobige Roboter wachten auf einigen Mauervorsprüngen, und aus einigen Öffnungen ragten die Projektoren von Energiewaffen hervor.

Daneben befand sich ein halbverfallenes Trichtergebäude, das aus dem Lot geraten war und sich bedrohlich einer Pyramide mit steil aufsteigenden Flanken zuneigte.

Jedes Gebäude, das Gucky sehen konnte, hatte eine andere Form. Einige waren säulenartig, bildeten plump erscheinende Klötze, stiegen filigranartig leicht auf zu mehreren eiförmigen Gebäudeteilen, die in einem natürlichen Netz zu schweben schienen, oder wirkten allzu hastig und nur provisorisch zusammengestellt. Schmale Straßen schlängelten sich zwischen den Gebäuden hindurch, und eine Hochstraße hob sich auf dünnen Stelzen über einige Bauten hinweg.

Nichts schien neu und wirklich intakt zu sein. Vielmehr schienen alle Gebäude, die Straßen und die Anlagen dem Untergang geweiht zu sein. Die Luft war feucht und schwer, Moose wucherten an allen Gebäuden und vertieften den Eindruck, daß alles morsch, morbid und modrig war.

Auf den Straßen, in den Gassen und auf den Wegen aber herrschte lebhaftes Treiben.

Wenige Meter von Gucky entfernt stieß ein Rudel Sourvants einen Patruskee zu Boden. Die Männer, Frauen und Kinder der Gruppe griffen blitzschnell zu und stahlen dem Überfallenen alles, was er bei sich trug. Kaum drei Sekunden später flüchteten die Sourvants auf eine schmale Gasse zu. Dabei mußten sie an dem Ilt vorbeilaufen; sie näherten sich ihm bis auf wenige Schritte.

Ein Morzet, der den Überfall beobachtet hatte, begann zu schreien. Sein Gebrüll war so laut, daß es mühelos jede Alarmsirene übertönt hätte.

Gucky erfaßte die Gedanken des Morzets, eines froschähnlichen Wesens mit brauner, lederartiger Haut. Es verfügte über einen feuerroten Kehlsack, den es so weit aufblasen konnte, daß er vielfach größer war als er selbst. Die darin aufgestaute Luft preßte er danach durch die Kehle und erzeugte dabei einen Lärm, der überallhin der Umgebung zu hören war. Damit machte er die anderen Bewohner des Viertels aufmerksam.

Genau das war seine Aufgabe!

Es gab keine Polizei als Ordnungsmacht auf dem Planeten Tampir, wohl aber einen sogenannten *Gerechten* in jeder Stadt, der in seiner Person Polizist, Ankläger, Verteidiger, Richter und Vollstrecker vereinigte. Ihm wurden Missetäter zugeführt, die von den Morzets entdeckt und mit Alarmgeschrei gebrandmarkt worden waren - sofern die Bewohner der Stadt sich dazu aufrafften, sie einzufangen!

In diesem Viertel wohnten und arbeiteten ausnahmslos Patruskee. Alle Passanten blieben stehen, jedoch stellte sich keiner den flüchtenden Sourvants in den Weg.

Die kleinen, humanoiden Wesen hielten Messer und kleine Lanzen in den Händen und fuchtelten damit drohend in der Luft herum. Obwohl jeder von ihnen schwach war, stellten sie doch im *Rudel* eine beachtliche Streitmacht dar.

Gucky ließ sie nicht entkommen.

Er nahm einen kleinen Ast vom Boden auf und trat aus der Deckung der Büsche heraus. Mit einem kräftigen Schwung warf er den beiden Männern, die an der Spitze der Gruppe liefen, den Ast zwischen die Beine.

Das Holz war trocken, und der Ast war klein. Er hätte niemals ausgereicht, das *Rudel* aufzuhalten, wenn der Mausbiber seine Aktion nicht mit telekinetischen Mitteln unterstützt hätte.

Der Ilt sorgte dafür, daß die beiden Männer an der Spitze der Gruppe stolperten und zu Boden fielen. Mehr brauchte er nicht zu tun. Alle anderen stürzten über sie, bildeten ein wirres Knäuel. Sie versuchten, wieder auf die Beine zu kommen, doch nun griffen die Patruskee ein; bevor die Sourvants sich's versahen, waren alle

verhaftet. Nachdem man ihnen die Beute abgenommen hatte, wurden sie abgeführt.

Einer der Patruskee ging zu dem Überfallenen und gab ihm zurück, was ihm gestohlen worden war.

Auf Gucky achtete nur einer: der Überfallene. Er kam zu dem Ilt und blickte ihn neugierig an.

Der *Prediger*, wie die Patruskee auch genannt wurden, hatte einen scheibenförmigen Rumpfkörper mit einem Durchmesser von etwa einem Meter. Von den Rändern dieser Scheibe zweigten zehn Gliedmaßen ab, die jeweils etwa einen halben Meter lang waren. Wie alle Patruskee bewegte auch dieses Wesen sich im wahrsten Sinne des Wortes radschlagend. Auf einem seiner »Beine« blieb der Überfallene nun stehen, während er bei jedem Wort alle anderen Gliedmaßen gestikulierend bewegte.

»Die Silberne Gottheit im Zentrum des Universums stand mir zur Seite«, sagte der Patruskee auf hamsch, der ein erstaunlich menschenähnliches Gesicht, jedoch zwei handtellergroße, gelbe Augen hatte. »Die Gottheit ist es, die alle Geschicke lenkt. Man muß nur horchen, dann vernimmt man auch die Stimme. Ich bin sicher, daß du deine Ohren besonders weit aufgesperrt hast, denn du warst genau zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort.«

Gucky hütete sich, ihm zu widersprechen.

»Ich bin froh, daß dir kein körperlicher Schaden entstanden ist«, sagte er. Er sprach auch Hamsch; Gucky hatte es in Hypnoschulungen gelernt. Dann aber verplapperte er sich: »Die Sourvants waren bereit, dich sogar zu töten. Sie haben nicht damit gerechnet, daß man sie überwältigt.«

»Woher willst du das wissen?« fragte der Patruskee. Es war glücklicherweise eine rhetorische Frage, auf die er keine Antwort erwartete. »Die Silberne Gottheit allein kennt die Gedanken, die in den Köpfen der Sourvants herumgehen. Sie allein weiß, wozu so ein Rudel fähig ist.«

Plötzlich zuckte ein Gedanke durch sein von religiösen Vorstellungen umnebeltes Gehirn. Er warf sich auf den Mausbiber, und einer seiner Arme schlug blitzschnell zu. Gucky, der für einen Moment unaufmerksam gewesen war, wurde überrascht und konnte nicht mehr ausweichen. So traf ihn der Patruskee - und tötete den grün und rot gestreiften Käfer, der sich auf der Schulter dicht neben seinem Hals niedergelassen hatte.

Im gleichen Augenblick erfaßte der Ilt telepathisch, daß sein Gegenüber davon überzeugt war, eine wirklich gute Tat begangen zu haben.

»Danke«, sagte er. »Das war sehr aufmerksam von dir.«

»Die Silberne Gottheit hat mein Auge wachsam sein lassen, so daß ich dir helfen konnte«, entgegnete der *Prediger*. »Es wäre mir eine Ehre, dir meinen Namen nennen zu dürfen.«

»Kann es sein, daß dich vorhin jemand Crompt gerufen hat?« fragte Gucky, der den Patruskee telepathisch beobachtete.

Er registrierte, daß eine Welle des Wohlbehagens, der Freude und des Stolzes den *Prediger* überlief.

Das fremde Wesen wußte seinen Namen! Damit gab es ihm zu verstehen, daß es ihn von Anfang an aufmerksam beachtet hatte, ihm also einen gewissen Wert zumaß. Diese Haltung war wichtig für ihn und für sein Selbstwertgefühl. Damit wuchsen sowohl sein Selbstbewußtsein als auch seine Sympathien für den seltsamen Fremden, der das *Rudel* aufgehalten hatte.

»Ich öffne dir mein Haus«, sagte Crompt.

Es bedeutete, daß er den Mausbiber in seine Wohnung einlud, um ihn mit seiner Familie bekannt zu machen.

»Ich trete gerne ein«, sagte der Ilt und fügte eine Floskel hinzu, wie sie die Patruskee gerne verwandten: »Und wenn du Sorgen hast, werde ich mich bemühen, sie zu vertreiben!«

Für den *Prediger* waren es inhaltlose Worte ohne tiefere Bedeutung, ein höfliches Danke, mehr nicht. Doch der Mausbiber erfaßte die Gedanken seines Gegenübers, und für ihn selbst bekamen diese Worte einen ganz anderen Inhalt.

2.

An Bord der AQUARIUS herrschte angespannte Aufmerksamkeit.

Arket Torn saß am Ortungsleitstand und beobachtete die Hamamesch-Flotte.

Eliz Omac wertete mit Hilfe der Syntronik immer weitere Informationen über den Planeten Tampir aus. Mittlerweile stand fest, daß alle sechs Kontinente besiedelt waren.

Eine Zentralregierung gab es jedoch nicht. Die Macht lag ganz offensichtlich bei den verschiedenen Clans, die sich im Laufe der Zeit gebildet hatten, wobei jedem Clan nur Mitglieder eines Volkes angehörten. Doch war es keineswegs so, daß jedes Volk mit seinem Clan einen der Kontinente beherrschte. Die Nachrichtensendungen ließen vielmehr ganz klar erkennen, daß jeder Clan nur über ein relativ kleines

Gebiet herrschte, wobei auf einigen Kontinenten mehrere Clans eines Volkes nebeneinander bestanden.

So unbedeutend die verschiedenen Völker auch in Hirdobaan waren, auf Tampir besaßen sie Bedeutung und Ansehen, sofern sie über mächtige Clans verfügten.

Die Stuuhr und die Patruskee schienen insgesamt ein leichtes Übergewicht im Spiel der Macht zu haben, aber auch die stets in Rudeln auftretenden Sourvants waren nicht zu unterschätzen. Sie hatten ihren Clans so deftige Namen wie »Blitz, Donner und Tod« oder »Blutsbrüderschaft« gegeben, während die Patruskee Namen wie »Jünger der Silbernen Gottheit«, »Kinder der Silbernen Gottheit« oder »Herz der Silbernen Gottheit« gewählt hatten.

Der Patruskee-Kult, der Niederlassungen in allen Städten hatte, warb unaufhörlich für den Beitritt zu seiner Sekte, doch schienen die Wesen bei den anderen Völkern damit nicht sonderlich erfolgreich zu sein.

»Es scheint nur einen einzigen Fermyyd-Clan zu geben«, stellte Eliz Omac fest. »Er nennt sich >Todeskrallen des Einzigen< und scheint die mächtigste Vereinigung von allen zu sein. Er wird selbst von den Patruskee gefürchtet.«

»Was weißt du noch über die Fermyyd?« fragte Michael. »Spielt der Clan eine besondere Rolle, oder kochen die Fermyyd ihr eigenes Süppchen?«

»Wohl nicht«, erwiderte der Funkoffizier. »Die Syntronik schließt aus den aufgefangenen Informationen, daß die Fermyyd die einzigen Verbindungsleute der Maschtaren auf Tampir sind. Sie scheinen die Maschtaren auch zu versorgen.«

»Und wo sind die Maschtaren?« fragte Mike.

Eliz Omac zuckte mit den Achseln.

»Darüber liegen keinerlei Informationen vor«, antwortete sie und lächelte entschuldigend. »Ich bin der Ansicht, daß wir bereits eine unglaubliche Fülle von Informationen ausfiltern konnten. Alles darfst du auch nicht verlangen. Ich kann nur das auswerten, was über die verschiedenen Sender von Tampir geht.«

»Natürlich«, nickte Michael Rhodan. »Ich bin froh, daß es schon soviel ist, was wir wissen.«

»Vielleicht kommt ja irgendwann eine Information über Gucky und die anderen«, hoffte sie. »Wenn sie irgendwo auf dem Planeten auftauchen, fallen sie sicherlich auf, und dann gibt es eine Meldung, die wir auffangen können.«

»Hoffentlich ist es dann eine positive Nachricht«, wünschte Michael Rhodan.

*

Manch verwunderter Blick fiel auf Gucky, als er zusammen mit dem Patruskee Crompt durch die Straßen von Pakimar ging. Der Ilt schickte seine telepathischen Fühler aus, um auf mögliche Gefahren rechtzeitig reagieren zu können.

Er begegnete Stelmakalies, Nischdrich, Sourvants, Stuuhr und vor allem vielen Patruskee, aber auch Vertretern von anderen Hirdobaan-Völkern, die er noch nie zuvor gesehen hatte und die so fremdartig waren, daß er sie ohne seine parapsychischen Sinne nicht unbedingt als lebende Wesen erkannt und eingestuft hätte. So wurde er auf eine Gruppe von unscheinbaren Wesen aufmerksam, die Blumen glichen und sich auf einer Grünfläche aufhielten. Jeder andere wäre achtlos an ihnen vorbeigegangen, Gucky aber konnte ihre Gedanken erfassen, und er merkte, wie argwöhnisch sie waren.

Einem Wesen, das so aussah wie er, waren sie noch nie begegnet, und sie hatten auch von keinem wie ihm gehört. Einer von ihnen nahm sich vor, Nachforschungen zu betreiben.

Der Mausbiber wollte bereits darauf reagieren, als er aus den Gedanken der Blumenwesen erkannte, daß er sich keine Sorgen zu machen brauchte. Sie waren unterprivilegiert. Deshalb mußten sie eine Reihe von Anträgen stellen, um die bürokratischen Hürden zu überwinden, die sich ihnen entgegenstellten.

Bis sie endlich damit beginnen konnten, sich nach einem Wesen wie ihm zu erkundigen, konnten Tage vergehen. Bis dahin wollte Gucky den Planeten längst verlassen haben.

Crompt wohnte in einem flachen Gebäude, das unscheinbar unter dem Blätterdach eines hohen Baumes mit weit ausladenden Ästen stand. Es war kreisförmig um den Baum herum gebaut, so daß dieser sich als dominierender Mittelpunkt auf dem Innenhof erhob.

Die Familie des Patruskee tauchte nur kurz auf, um den Gast zu begrüßen und ihm höfliche Wünsche entgegenzubringen. Dabei brachte sie zum Ausdruck, die Silberne Gottheit möge seine schützende Hand über ihn halten.

Gucky bedankte sich, und als die Frau des Hauses ihn fragte, aus welchem Oktanten er stammte, erzählte er eine ebenso abenteuerliche wie unglaubliche Geschichte. Dabei behauptete er, mit vielen Vertretern seines

Volkes - die er Ilti nannte - nach Tampir gekommen zu sein, um hier eine wichtige Lieferung für die Maschtaren zu deponieren. Durch unglückliche Umstände sei das Raumschiff ohne ihn wieder abgefliegen; er sei als einziger seines Volkes auf Tampir zurückgeblieben.

Er hoffte, daß er mit der Erwähnung der Maschtaren Gedanken auslöste, die ihm wichtige Hinweise auf die Maschtaren gaben, wurde jedoch enttäuscht. Wenn es einen Stützpunkt der Maschtaren auf Tampir gab, dann wußten Crompt und seine Familie jedenfalls nichts davon.

Die Frau des Hauses fuchtelte mit ihren Armen, bog diese schließlich nach vorn und legte sie über Augen und Mund, um ihre Anteilnahme zu bekunden. Doch ihre Gedanken befaßten sich nicht nur mit ihm, und Gucky erkannte es.

»Meine Frau ist im höchsten Maße besorgt«, erläuterte Crompt diese Haltung.

»Ich weiß«, sagte der Mausbiber. »Deinem Sohn geht es schlecht.«

Sie stieß einen erstaunten Ruf aus, und dann machte sie ihrem Mann Vorwürfe, weil sie glaubte, daß er von ihren Sorgen erzählt hatte. Er streckte seine Arme aus und unterbrach ihren Redefluß.

»Es überrascht mich auch, daß er es weiß«, sagte er. »Jemand muß es ihm zugetragen haben.«

Gucky kam es darauf an, das Vertrauen des Patruskee zu gewinnen. Er hatte versucht, in seine Gedankenwelt einzudringen und ihm Informationen zu entreißen, doch war er dabei nicht sehr erfolgreich gewesen. Crompt wußte nicht, wo es geeignete Raumschiffe für ihn gab. Er war lediglich darüber informiert, daß sie irgendwo auf dem Planeten Tampir standen, und er kannte jemanden, der genau Bescheid wußte. Zur Zeit hielt sich dieser Bekannte nicht in der Hauptstadt auf. Crompt erwartete ihn jedoch in diesen Tagen zurück.

Der Mausbiber hoffte, daß er dann Verbindung mit ihm aufnehmen konnte. Je mehr Crompt ihm bis dahin vertraute, desto größer waren seine Erfolgsaussichten.

Flüchtig hatte er daran gedacht, sich einfach an Bord eines der vielen Hamamesch-Raumer zu versetzen, um gewaltsam eines der Beiboote zu entführen. Doch schnell war er sich darüber klargeworden, daß er damit keinen Erfolg haben konnte. Fraglos hätten die Hamamesch das fliehende Beiboot sofort unter Beschuß genommen und vernichtet. Daher hatte er sich dafür entschieden, sich äußerst vorsichtig an einen Kleinraumer heranzuarbeiten, den Start sorgfältig vorzubereiten und die Flucht erst dann anzutreten, wenn die Chancen wirklich gut standen.

»Warum sprichst du von meinem Sohn?« fragte Crompt.

»Weil ich ihm vielleicht helfen kann«, antwortete der Ilt.

»Wer hat dir gesagt, daß er Hilfe benötigt?« erkundigte sich die Frau des Patruskee.

Sie hatte ein breites, weiches Gesicht mit ausdrucksvollen, großen Augen.

»Laß es mein Geheimnis bleiben«, wehrte Gucky ab. »Wenn dein Sohn wieder gesund wird, spielt es keine Rolle, woher ich es weiß.«

»Die Silberne Gottheit wird es ihm mitgeteilt haben«, vermutete Crompt, und dann streckte er abwehrend sechs seiner Gliedmaßen aus. »Nein, du brauchst mir nichts zu erklären. Ich bin ganz sicher, daß es so ist. Komm! Ich zeige dir unseren Sohn.«

Er führte Gucky durch den Innenhof und an dem mächtigen Baum vorbei in ein kleines Zimmer, das keine Möbelstücke enthielt. Ein junger Patruskee lag auf dem Fußboden; er streckte alle zehn Gliedmaßen von sich.

Seine Haut sah schlaff und faltig aus. Die Augen standen halb offen, und der Mund war verzerrt. Der Junge litt sichtlich unter großen Schmerzen.

In seiner größten Körperdrüse, einem Organ, da» der menschlichen Leber vergleichbar war, hatte sich aus Ablagerungen ein Stein gebildet. Er war so groß, daß er einen Abflußkanal für lebenswichtige Verdauungssäfte verstopfte. Nun stauten sich die Säfte und verursachten nicht nur große Schmerzen, sondern drohten die feinen Gefäße des Organs zu zerstören. Da sich der Stein ziemlich genau in der Mitte des Organs befand, war er nicht operativ zu entfernen, denn dabei wäre das Organ selbst zerstört worden.

Die Eltern und der Junge hofften auf ein Wunder, denn die Patruskee-Ärzte hatten den Erkrankten bereits aufgegeben.

Gucky hatte sich so gut wie nie als Heiler betätigt, aber aus den Gedanken der Eltern und des Jungen erfuhr er genau, wo der Stein saß. Er sah eine Möglichkeit, dem Kranken zu helfen. Der Mausbiber ging zu dem Jungen hin und ließ sich neben ihm auf den Boden sinken. Dann beugte er sich über ihn und ließ seine Hände langsam über seinen Körper gleiten, bis die Gedanken der Eltern ihm verrieten, daß sie sich genau über der kritischen Stelle befanden.

Behutsam tastete er sich an den Stein des Übels heran, und als er Widerstand spürte, griff er telekinetisch zu: Er übte starken Druck aus und zertrümmerte ihn. Im gleichen Moment verrieten ihm die Gedanken des Jungen, daß er eine große Erleichterung verspürte. Die Verdauungssäfte drückten die Bruchstücke durch den Kanal und schwemmten sie weg, wobei der schmerzhaft Stau abgebaut wurde.

Stauend richtete der Junge sich auf. Zugleich legte er mehrere Enden seiner Gliedmaßen auf den Leib.

»Es ist weg«, sagte er leise. »Ich habe keine Schmerzen mehr, und der Druck verschwindet!«

»Die Silberne Gottheit hat geholfen!« rief Crompt begeistert. »Das werde ich der Silbernen Gottheit niemals vergessen!«

Enttäuscht erfaßte der Ilt, daß weder Crompt noch sein Sohn seine Dienste besonders hoch einschätzten. Beide glaubten, daß ihre Gottheit ihm die Hand geführt hatte.

»So ein Wunder bringt nur die Silberne Gottheit zustande!« rief Crompt enthusiastisch. »Sie hat das Leben meines Sohnes gerettet.«

Der Ilt konzentrierte sich auf die Gedanken der Patruskee, denn sie verrieten ihm, daß auch die Stuuhr ein großes Problem hatten.

Sie litten unter Wrän-Parasiten, jenen grün und rot gestreiften Käfern, die Gucky bereits aufgefallen waren. Die Stuuhr waren das Hauptziel dieser Parasiten. Die Käfer suchten sie als Wirte aus, um sich in sie hineinzufressen und ihre Eier in ihnen abzulegen. Hatten sie das erst einmal getan, gab es keine Rettung mehr. Die etwa drei Meter großen Stuuhr hatten so gut wie keine Möglichkeit, sich gegen die Parasiten zu wehren. Die Käfer spritzten ihnen ein Gift unter die Haut, das sie an dieser Stelle vollkommen schmerzunempfindlich machte. Daher spürten die Stuuhr nicht, wenn sich die Wrän-Parasiten durch ihre Haut und in ihr Fleisch fraßen. Erst wenn sie bereits tief in ihnen steckten, merkten sie es. Dann allerdings empfanden sie schlimme Schmerzen, die von Stunde zu Stunde größer wurden und sie bis in den Wahnsinn treiben konnten.

Gucky wunderte sich, daß die insektoiden Stuuhr sich unter diesen Umständen überhaupt auf Tampir aufhielten, anstatt den Planeten zu meiden. Offenbar waren sie nicht fähig, eine eigene Lösung für das Problem zu finden.

Crompt hielt ihn bei dem Heilungsprozeß nicht für vollkommen überflüssig. Er glaubte, daß die Silberne Gottheit seinen Sohn geheilt hatte, daß Gucky jedoch ein überaus wichtiger Vermittler dabei gewesen war, ohne den sich ein Erfolg nicht eingestellt hätte.

Nun dachte er daran, mit ihm zu den Stuuhr zu gehen, ihnen Hilfe gegen die Wrän-Parasiten anzubieten und dabei das große Geschäft zu machen.

Wenn du glaubst, daß ich für dich den Goldesel mache, dachte der Mausbiber belustigt, dann hast du dich geschnitten!

*

Gucky saß bis in den späten Abend hinein mit Crompt und seiner Frau zusammen und unterhielt sich mit ihnen. Immer wieder versuchte er, Hinweise auf die Mascharen in ihren Gedanken zu provozieren, doch erfolglos. Immerhin erfuhr er sehr viel über Tampir und die besonderen Verhältnisse auf dem Planeten.

Crompt und die anderen Patruskee lebten in der ständigen Furcht vor Überfällen. Dabei machten ihnen die in Rudeln auftretenden Sourvants die wenigsten Sorgen. Sie gingen davon aus, daß die verachteten Sourvants von anderen Clans dazu angestiftet wurden, sie zu überfallen, um sie zu schwächen. Dabei gab es besondere Konflikte mit einem Stuuhr-Clan, der bestrebt war, sein Einflußgebiet auszudehnen und seine Macht auszubauen.

Endlich wies ihm Crompt einen geschlossenen Raum für die Nachtruhe zu, und Gucky zog sich zurück. Er wartete noch etwa eine halbe Stunde, bis er telepathisch ermittelt hatte, daß seine Gastgeber eingeschlafen waren.

Nun teleportierte er sich bis in die Nähe des nächsten Raumhafens, dessen Lage ihm Crompt ungewollt verraten hatte. Zwei Handelsraumer der Nischdrich parkten auf dem Gelände. Es waren verrostete, schrottreife Raumschiffe von etwas mehr als 100 Metern Länge. Gucky ermittelte, daß sie einige Beiboote an Bord hatten, doch diese befanden sich nicht in flugfähigem Zustand. Obwohl sie nicht mehr als Ballast waren, konnten die Kommandanten sich nicht dazu entschließen, die Boote auszumustern.

Gucky hielt sich nicht lange auf. Er teleportierte zum nächsten Raumhafen. Er war kleiner als der Hafen von Pakimar und lag an der Ostküste des Kontinents.

Fünf Raumschiffe der Stuuhr standen auf dem Landefeld. Es waren Miner-Einheiten von noch nicht einmal fünfzig Metern Länge.

Gucky streckte seine telepathischen Fühler aus, und er entdeckte, daß alle Raumschiffe nur schwach besetzt waren. Nur jeweils zwei oder drei Stuuhr hielten sich an Bord auf.

Während der Ilt noch überlegte, was er tun sollte, verließen zwei der insektoiden Wesen ihr Raumschiff, so daß nicht einmal eine Wache zurückblieb. Gucky beobachtete die beiden Stuuhr, während sie sich

gemächlich über das Landefeld bewegten. Sie sahen aus wie riesige, etwas verfettete Stubenfliegen mit riesengroßen Köpfen und verkümmerten Stummelflügeln. Sie verschwanden in einem der Gebäude, um sich dort die Zeit zu vertreiben.

Gucky teleportierte in das Raumschiff und materialisierte auf einem Gang in der Nähe der Hauptleitzentrale. Vorsichtshalber überprüfte er das Schiffsinne telepathisch, stieß jedoch auf kein denkendes Wesen. Er war allein an Bord.

Zufrieden ging er weiter. Das Schott zur Zentrale öffnete sich ihm, und er trat ein, blieb dann allerdings stehen, weil ihm stechender Geruch entgegenschlug. Es war der Geruch der Stuuhr, der ihm zuvor noch nicht aufgefallen war.

Er untersuchte die Zentrale und stellte fest, daß er das Raumschiff notfalls allein fliegen konnte. Doch das war gar nicht nötig, da ihm Joamin Bellondo und Sarah Mango zur Seite standen. Beide konnten wichtige Funktionen in der Zentrale übernehmen.

Plötzlich bemerkte er, daß es eine Videoüberwachung gab, die mit dem zentralen Computer verbunden war. Erschrocken stellte er sie ab und versuchte, die Aufnahmen zu löschen, doch das gelang ihm nicht.

»Na, wenschon«, sagte er leise. »Damit könnt ihr auch nichts anfangen.«

Gucky war froh, daß er nicht in die Zentrale teleportiert war, weil er damit seine Fähigkeiten verraten hätte.

Plötzlich bemerkte er eine Bewegung hinter sich. Instinktiv warf er sich zur Seite.

Es blitzte grell auf.

*

Crompt wachte mitten in der Nacht auf, konnte nicht wieder einschlafen. Immer wieder mußte er daran denken, wie sein seltsamer Gast seinen Sohn geheilt hatte. Er fragte sich, ob es ein vorübergehender Erfolg war oder ob sich die Beschwerden mittlerweile wieder eingestellt hatten.

Deshalb erhob er sich und ging zu seinem Sohn. Er fand ihn schlafend und entspannt vor. Alles deutete darauf hin, daß die schwere Krise überstanden war.

Crompt kehrte in sein Schlafgemach zurück, fand jedoch keine Ruhe.

Die Stuuhr standen mit den Wrän-Parasiten vor einem schier unlösbaren Problem. Nur der Fremde, der sich Gucky nannte, konnte ihnen helfen.

Er mußte es ihnen sagen! Er mußte ihnen ein Angebot machen. Sie würden es annehmen, und damit waren seine Zukunft und die seiner Familie gesichert.

Er stand erneut auf und ging in das Zimmer, das er dem »Ilti« zugewiesen hatte. Überrascht stellte er fest, daß sein Gast nicht mehr da war, doch er machte sich keine Sorgen. Er war überzeugt davon, daß er sich bald wieder einfinden würde.

Da er nicht mehr einschlafen konnte, versah er sich mit einer Schußwaffe und verließ das Haus nun ebenfalls. Ein kalter Wind fegte ihm entgegen, als er durch die Gassen eilte.

Er hatte nicht weit zu gehen. Schon nach einigen hundert Metern erreichte er ein etwa siebzig Meter hohes Stahlgerüst, in dessen Mitte ein birnenförmiger Körper hing. Ein insektoider Roboter wachte darunter. Als er sich ihm näherte, blitzte eine Waffe in seinen Klauen auf.

»Nicht weiter!« rief er ihm drohend zu.

Crompt gehorchte und blieb stehen.

»Ich habe eine wichtige Nachricht für Mkrprstznmkrstznmznm«, sagte der Patruskee. »Ich muß unbedingt mit ihm reden.«

»Warte!« befahl der Roboter, der einer etwa zwei Meter großen Heuschrecke glich.

Rückwärts schreitend zog er sich bis zu einem ovalen Tor zurück. Ein tentakelartiges Gebilde kam aus seinem Hinterkopf hervor und glitt in eine Öffnung neben der Tür. Nachdem auf diese Weise eine Verbindung hergestellt worden war, blieb der Roboter stehen.

Crompt ging davon aus, daß er den gesuchten Stuuhr verständigte. Er wartete geduldig. Dabei überlegte er sorgfältig, wie er vorgehen mußte, um - das bevorstehende Geschäft möglichst ertragreich zu gestalten.

Nachdem er etwa eine halbe Stunde lang gewartet hatte, kam überraschend Mkrprstznmkrstznmznm aus dem Wohnkörper. Crompt erkannte ihn daran, daß er eines seiner Beine nachzog.

»Was für eine Nachricht hast du?« fragte das insektoide Wesen mit einer von unangenehmen Zischlauten begleiteten Stimme. Er sprach Hamsch, war jedoch nicht leicht zu verstehen.

»Mir ist ein gestrandeter Raumfahrer begegnet, der in der Lage ist, euch von den Wrän-Parasiten zu befreien«, berichtete Crompt in der festen Überzeugung, daß Gucky diese Leistung tatsächlich erbringen konnte.

»Er kann alle Befallenen wieder gesund machen und sie vor dem sicheren Tod retten.«

Er traf ins Schwarze!

Mkrprstznmkrstznmznm schoß förmlich auf ihn zu und packte ihn mit einer seiner Klauen.

»Ist das wirklich wahr?« fragte er.

Dabei sprach er plötzlich ganz klar und deutlich, und er ließ auch die unangenehm klingenden Zischlaute weg.

»Es entspricht der Wahrheit«, betonte Crompt. »Allerdings ist die Behandlung nicht ganz billig.«

»Das spielt überhaupt keine Rolle«, behauptete der Stuuhr. »Wir bezahlen, was er haben will, wenn er es tatsächlich leisten kann. Was für einem Volk gehört er an?«

»Dem der Ilti.«

»Davon habe ich noch nie gehört.«

»Mir ist vorher auch noch niemand aus diesem Volk begegnet.« Der Patruskee beschrieb den Mausbiber.

»Endlich einmal eine gute Nachricht«, freute sich der Stuuhr. »Sobald es hell geworden ist, soll dieser Ilti zu uns kommen. Wir haben mehrere Wrän-Befallene, die behandelt werden müssen.«

»Er wird kommen«, versprach Crompt.

»Und ich werde inzwischen die Computer nach dem Volk der Ilti befragen«, kündigte das insektoide Wesen an. »Wir haben Informationen über alle Völker Hirdobaans. Daher werde ich sehr bald wissen, wer dein Freund ist.«

Keineswegs beunruhigt, machte Crompt sich auf den Heimweg. Es störte ihn nicht, daß der Stuuhr sich informieren wollte. Für den Stuuhr war wichtig, daß es jemanden gab, der die Wrän-Plage wirkungsvoll bekämpfen konnte. Alles Weitere war von geringerer Bedeutung.

Als er zu Hause war, warf er zuerst einen Blick in das Zimmer seines Gastes. Gucky war noch immer nicht da.

3.

Ein Energiestrahle zuckte dicht an Gucky vorbei; die Syntronik des SERUNS reagierte. Sie schaltete in exakt diesem Moment die Schutzschirmsysteme ein.

Der Ilt fuhr herum, sah einen plump gestalteten Roboter, der sich auf einer Rolle bewegte, und warf ihn telekinetisch um. Als die Maschine rücklings auf den Boden stürzte, setzte er noch einmal nach und zerstörte telekinetisch einiges in ihrem Inneren. Sie blieb regungslos auf dem Boden liegen; ein Licht an ihrem Körper erlosch.

Gucky ging vorsichtig zu ihr hin und kontrollierte sie. Erst danach war er sicher, daß sie ihm nicht mehr gefährlich werden konnte.

Der Mausbiber schaltete die Monitore ein, um beobachten zu können, was außerhalb des Raumschiffs geschah. Dann rief er einige Informationen vom Computer ab.

Er fand heraus, daß sich noch dreißig weitere Roboter an Bord befanden, die als Kampfmaschinen anzusehen waren. Sie waren darauf programmiert, alle zu bekämpfen und von Bord zu entfernen, die nicht dem Volk der Stuuhr angehörten. Jeder von ihnen mußte einzeln und direkt deaktiviert werden. Von der Zentrale aus konnte er sie nicht ausschalten.

Diese Streitmacht stellte selbst für ihn ein nur schwer zu lösendes Problem dar. Er glaubte, sie besiegen zu können. Dennoch war er sich klar darüber, daß eine Flucht nahezu unmöglich wurde, wenn es zu einem Kampf kam.

Während Gucky noch überlegte, wie er das Problem lösen konnte, senkte sich ein riesiges Raumschiff auf das Landefeld herab. Es war ein Raumer der Hamamesch. Während der Landung schleuste das Schiff zahlreiche Beiboote aus, die rasch ausschwärmten und in der Umgebung des Raumhafens landeten.

Es sah aus wie eine Invasion.

Gucky schaltete die Funkanlage ein. Er hörte, daß den Hamamesch eine Welle der Empörung entgegenschlug.

Raumschiffe der Hamamesch waren nicht nur auf diesem Raumhafen gelandet, sondern auf allen Anlagen dieser Art auf dem ganzen Planeten.

Offenbar genügte es den Hamamesch nicht mehr, ihre Flotte im Aenur-System zusammenzuziehen. Sie wollten Tampir kontrollieren.

Damit waren die Bewohner von Tampir ganz und gar nicht einverstanden. Alle auf dem Planeten vertretenen Clans protestierten. Gucky hörte die verschiedenen Sender ab und stellte fest, daß von allen Hirdobaan-Völkern die gleichen Widersprüche kamen.

Man wollte Tampir für sich. Bisher hatten die Hamamesch auf dieser Welt nichts zu sagen. So sollte es nach dem Willen der Clans auch bleiben.

Unter diesen Umständen konnte der Mausbiber auf gar keinen Fall mit dem Stuuhr-Raumschiff starten.

Plötzlich verstummten die Proteste.

Der Fermyyd-Clan »Todeskralle des Einzigen« meldete sich mit mächtiger Stimme. Er begrüßte die Hamamesch und bekannte sich in aller Offenheit zur Machtübernahme durch die Hamamesch.

Gucky wußte mittlerweile, daß die »Todeskralle des Einzigen« der absolut mächtigste Clan auf Tampir war. Alle anderen Clans fürchteten ihn und seine Macht, und sie beugten sich ihm, wo dies nötig war.

Gucky teleportierte zur Burgruine.

Sarah Mango lag auf dem Boden und schlief. Sie hatte sich ein paar Grasbüschel zusammengesucht und daraus ein Kopfkissen geformt.

Joamin Bellondo hockte auf einem Mauerrest und blickte in die Nacht hinaus. Erschrocken fuhr der Plophoser herum, als Gucky sich räusperte.

Doch dann atmete er erleichtert auf.

»Du bist verdammt lange weg gewesen«, begrüßte er den Ilt mit mildem Vorwurf. »Mußte das sein?«

»Wir haben die Landung von zahlreichen Hamamesch-Raumern beobachtet«, sagte Sarah, die beim ersten Wort des Plophosers wach geworden war und sich nun vom Boden erhob. »Was hat das zu bedeuten?«

»Die Hamamesch kassieren den Planeten«, antwortete der Mausbiber. »Und nur vom Fermyyd-Clan >Todeskralle des Einzigen< werden sie willkommen geheißen, während ansonsten alle anderen Clans sie zum Teufel wünschen.«

»Und was schließt du daraus?« fragte Bellondo.

»Für mich ist die Haltung der Fermyyd von Tampir ein Indiz dafür, daß sie bloß Handlanger der Maschtaren sind.«

»Dann gibt es also Maschtaren hier auf Tampir?« Sarah gähnte hinter der vorgehaltenen Hand. Dann schüttelte sie sich, um die Müdigkeit zu vertreiben. »Wo sind sie?«

»Ich weiß es nicht«, antwortete der Mausbiber. »Ich bin noch nicht einmal sicher, ob es überhaupt Maschtaren auf Tampir oder sonst in diesem Sonnensystem gibt. Ich habe allerlei Leute telepathisch ausgehört, aber keinen Hinweis auf Maschtaren gefunden. Die Stuuhr, Patruskee, Stelzmakalies und wie sie alle heißen wissen es nicht.«

Er schilderte ihnen die Ereignisse des Tages und verfolgte, wie ihre Enttäuschung wuchs.

»Wir müssen uns also auf einen langen Aufenthalt einrichten«, vermutete Sarah.

»Sieht so aus«, bestätigte der Ilt. »Aber noch ist nichts entschieden. Es gibt mehrere Orbitalstationen, und aus den Gedanken von Crompton konnte ich schließen, daß sie nicht besetzt sind. Auf einigen von ihnen gibt es sogar kleine Raumschiffe. Vielleicht sind sie genau das richtige für uns. Ich wollte euch nur einen Zwischenbericht geben, bevor ich dorthin starte.«

Ein grün und rot gestreifter Käfer setzte sich auf die Wange von Sarah. Sie merkte es nicht.

Gucky entfernte ihn telekinetisch; dann warnte er eindringlich vor diesen Insekten.

»Überwacht euch gegenseitig«, empfahl er seinen Freunden. »Und wenn ihr euch zum Schlafen hinlegt, schließt die Schutzhelme. Die Käfer sind brandgefährlich.«

Sarah tastete ihre Wange ab und stellte fest, daß sie taub und gefühllos geworden war.

Nachdem Bellondo und sie versprochen hatten, für ihre eigene Sicherheit zu sorgen, brach Gucky zu einer der Orbitalstationen auf.

Er materialisierte in einem Lagerraum, der so klein war, daß ihm kaum Platz zum Atmen blieb. Der Raum hatte eine Luke an der Decke. Winzige Spuren daran verrieten dem Ilt, daß die Reparaturroboter von oben in die Kammer griffen, wenn sie ihr etwas entnehmen wollten.

In seiner unmittelbaren Nähe standen zwei Hamamesch, die erst vor wenigen Minuten eingetroffen waren. Mit einem Beiboot waren sie von einem der großen Raumer gekommen. Zur Zeit waren sie damit beschäftigt, die Station in Besitz zu nehmen und nach ihren Vorstellungen zu programmieren.

Nun konnte es keinen Zweifel mehr geben: Die Hamamesch hatten ihren Machtanspruch über Tampir geltend gemacht und gleich durchgesetzt.

Gucky teleportierte ins Beiboot und ließ sich in die Polster des Kommandantensessels sinken. Auf den Monitoren der Ortungsgeräte und der Außenbeobachtung konnte er den Planeten unter sich sehen. Drei große Raumschiffe schwebten über der Orbitalstation in einer Umlaufbahn um Tampir.

Ein Fluchtversuch mit dem Beiboot war unter diesen Umständen nicht zu verantworten. Wäre er allein gewesen, hätte er es dennoch versucht. Gucky war sicher, daß er bei einem eventuellen Beschuß immer noch rechtzeitig von Bord fliehen konnte. Doch er war nicht allein.

Bei ihm waren Joamin Bellondo und Sarah Mango. Er konnte die beiden nicht ständig bei den Händen

halten, um notfalls mit ihnen zu teleportieren. Das Risiko für sie wäre zu hoch gewesen.

Gucky nutzte die Ortungsgeräte, um zwei weitere Orbitalstationen anzupeilen und zu untersuchen. Dabei fand er heraus, daß sie ebenfalls von Hamamesch in Besitz genommen worden waren.

Damit stand fest, daß er so, wie er es sich vorgestellt hatte, nicht aus diesem Sonnensystem fliehen konnte.

Er kehrte zu Joamin und Sarah zurück. Die beiden waren wach geblieben und erwarteten ihn.

»Schade«, bedauerte Sarah, nachdem sie seinen Bericht gehört hatte.

»Dann können wir uns den Gedanken abschminken, daß wir aus eigener Kraft von hier wegkommen«, stellte Joamin Bellondo fest. »Wir können nur hoffen, daß man unseren Notruf gehört hat und uns irgendwann abholt.«

Ein erster Silberstreif zeigte sich am Horizont. Schon bald würde die Sonne aufgehen.

»Es wird Zeit, daß ich verschwinde«, sagte Gucky. »Ich kehre zu Cromp zurück. Mal sehen, was sich tut. Vielleicht finde ich doch noch einen Weg für uns alle drei.«

Sekunden später materialisierte er in seinem Schlafraum, und er legte sich hin.

Der Ilt horchte.

Cromp war noch wach, und seine Gedanken verrieten, was inzwischen geschehen war. Er hatte nicht nur mit den Stuuhr gesprochen. Mittlerweile war ein Bote bei ihm gewesen und hatte ihm von der Aktion der Hamamesch berichtet. Darüber regte der Patruskee sich derart auf, daß er sich nicht mehr fragte, wo sein seltsamer Gast geblieben war.

Gucky schloß seinen SERUN und legte sich hin, um ein wenig zu schlafen.

Er wachte auf, als Cromp die Tür öffnete und seinen scheibenförmigen Körper radschlagend zu ihm hereinbewegte. Der Mausbiber öffnete seinen Helm und erhob sich.

»Was ist geschehen?« fragte er. »Ich war während der Na'cht draußen, um frische Luft zu schnappen. Dabei habe ich gemerkt, daß Unruhe in der Stadt herrscht. Irgend etwas muß sich verändert haben.«

Cromp ließ sich augenblicklich ablenken, und er berichtete von den Hamamesch. Gucky hörte geduldig zu, obwohl er aus den Gedanken seines Gastgebers längst alles erfahren hatte.

Cromp und mit ihm alle Patruskee aus seinem Bekanntenkreis waren empört über die Aktion der Hamamesch. Zugleich waren sie auch machtlos. Er erregte sich über die Fernyyd und besonders den Clan der »Todeskralle«, da dieser sich so eindeutig auf die Seite der Hamamesch gestellt hatte.

»Es wird keinen Kampf geben«, sagte Cromp bedauernd. »Wir können gegen die Hamamesch nichts ausrichten. Wir werden passiven Widerstand leisten. Ich bezweifle jedoch, daß unsere Haltung die Hamamesch überhaupt interessiert. Ich fürchte, sie werden uns ignorieren.«

Und dann kam er auf Mkrprstznmkstznmznm und dessen Probleme zu sprechen. Er beschwor Gucky, ihm zu helfen. Bei dieser Gelegenheit erfuhr der Ilt, daß es dem Sohn von Cromp gutging und er seine Krankheit tatsächlich überwunden hatte.

Der Mausbiber dachte gar nicht daran, sich durch Cromp in irgendwelche Geschäfte ziehen und sich dadurch binden zu lassen. Er wollte frei sein, damit er seine eigenen Ziele verfolgen konnte. Doch dann erfaßte er einen Gedanken, der ihn aufmerksam machte.

Der Stuuhr wußte etwas über einen Kult, über den Cromp und viele andere Patruskee nicht informiert waren. Allzudem hätte Cromp etwas über diesen Kult erfahren. Er hoffte, daß der Stuuhr ihm aus Dankbarkeit für eine eventuelle Heilung ein paar Informationen gab.

Gucky wurde neugierig, als er erfaßte, daß dieser Kult irgend etwas mit Kindern zu tun hatte.

»Einverstanden«, lenkte er daher ein und suchte zugleich nach Informationen über Maschtaren in Cromps Gedanken, wurde jedoch nicht fündig. »Wann gehen wir zu dem Stuuhr?«

»Wir müssen warten«, antwortete Cromp. »Ich habe gehört, daß es mal wieder Streitereien zwischen dem Stuuhr-Clan >Armee der Starken<, der einen großen Bezirk nahe dem Zentrum der Stadt beherrscht, und den benachbarten Patruskee-Clan >Jünger der Silbernen Gottheit< sowie dem Nischdrich-Clan Glorreiche Krieger< gibt. Man schlägt sich gerade, um die Macht über einen Häuserblock zu gewinnen. Solange der Kampf noch nicht beendet ist, halte ich es für besser, im Haus zu bleiben.«

Er sprach recht ruhig über diesen Streit. Gucky erfuhr, daß der Kampf um den Häuserblock seit Jahren hin und her wogte. Mal herrschten die Stuuhr, mal die Patruskee und dann wieder die Nischdrich, ohne daß eine endgültige Entscheidung gefunden werden konnte.

Obwohl die Auseinandersetzungen oft recht blutig verliefen, gab es zwischendurch immer wieder Verhandlungen und sogar friedliche Perioden, die jedoch nie lange währten.

Kämpfe solcher Art waren nicht nur in diesem Stadtviertel an der Tagesordnung, sondern überall in den Städten des Planeten. Unter diesen Umständen war es kein Wunder, daß die Tampirer keine Aussicht im Kampf gegen die Hamamesch hatten.

Nachdem sie etwa eine Stunde gewartet hatten, erschien ein Bote und teilte mit, daß sie das Haus nun verlassen konnten, ohne in Gefahr zu geraten.

Sie gingen zu Fuß zu dem Wohngerüst der Stuuhr, wo sie bereits erwartet wurden. Mehrere Wachen standen unter der bienenförmigen Wohneinheit.

Gucky erfaßte ihre Gedanken und erfuhr auf diese Weise, daß Mücke - Gucky beschloß, den Stuuhr-Namen so abzukürzen - unter den Hirdobaan-Völkern nach einem Wesen wie ihm geforscht, jedoch keines gefunden hatte.

Doch war der Anführer der insektoiden Wesen keineswegs beunruhigt, nur ein wenig verwundert. Es gab auch in Hirdobaan viele Völker, von denen viele kaum oder gar nicht bekannt waren, da sie politisch keine Rolle spielten.

Wichtiger war Mücke, daß Gucky den Wrän-Befallenen helfen konnte.

Die Lage unter den Stuuhr war katastrophal. Die wichtigsten Männer waren Opfer der Wrän-Käfer geworden, und Mücke selbst litt ebenfalls darunter.

Die Wachen führten Crompt und Gucky in das birnenförmige Wohngebilde, wo Mücke sie in einem der unteren Räume erwartete. Eine steile Treppe führte zu ihm hin.

In den wabenförmigen Wänden des Raumes befanden sich sieben Mulden, in denen jeweils ein Stuuhr kauerte. Ein scharfer, stechender Geruch schlug den Besuchern entgegen. Er war den Stuuhr unangenehm, da er keineswegs typisch für sie war, sondern mit der Aktivität der Wrän-Käfer zu tun hatte.

An den schmalen Streben zwischen den Waben gab es zahlreiche technische Einrichtungen mit einer Reihe von unterschiedlich geformten Monitoren.

Für Gucky sahen alle Stuuhr gleich aus, für Crompt jedoch nicht. Mühselos fand er Mücke unter ihnen heraus; er ging zu ihm hin, wobei er seine Gliedmaßen eifrig bewegte.

Mücke fragte sich, ob die in Aussicht gestellte Heilung irgend etwas mit dem geheimnisvollen Patruskee-Kult zu tun hatte. Der Ilt faßte nach und versuchte, ihm Informationen über diesen Kult zu entreißen.

Es gelang ihm nicht, da der Stuuhr nicht mehr wußte. In den Gedanken ging es lediglich um Kinder anderer Völker, die in irgendeiner Weise mit den Patruskee in Verbindung gebracht wurden.

Gab es Parallelen zu den Maschtaren? Was wußte Mücke von den Maschtaren?

Gucky wollte es unbedingt herausfinden. Er war überzeugt davon, daß er auf eine heiße Spur gestoßen war.

»Hilf mir«, bat Mücke.

Er und die anderen Stuuhr litten unter fürchterlichen Schmerzen. Sie alle hatten Wrän-Käfer in ihrem Körper. Auch Mücke, der dies bisher nicht zu erkennen gegeben hatte.

Die gefährlichen Käfer drangen auf besonders unangenehme Weise in die Körper der Stuuhr ein, die als Großinsektoide über Lungen und Tracheen verfügten. Sie kamen durch die Stigmen, die Atemöffnungen, in die Atemröhren und arbeiteten sich in ihnen bis zum Herzen vor, um sich dann am Herzmuskel festzubeißen und dort das sauerstoffreiche Blut abzusaugen.

Als Gucky die Qualen erfaßte, unter denen die Stuuhr litten, war er sofort bereit, ihnen zu helfen. Er überließ es Crompt, über den Preis zu feilschen, und konzentrierte sich sogleich auf seine Aufgabe.

Sie war nicht leicht, und sie war nervenbelastend.

Um seine parapsychischen Fähigkeiten nicht zu verraten, gestikulierte der Mausbiber und begleitete die Bewegungen seiner Hände mit einem geheimnisvollen Singsang. Er trat nahe an den Stuuhr heran, bis er ihn fast berührte.

Mit geschlossenen Augen tastete er sich telepathisch an den Käfer am Herzen von Mücke heran, bis er die animalischen Empfindungen des winzigen Gehirns erfaßte. Als der Ilt ganz sicher war, das Ziel gefunden zu haben, griff er behutsam telekinetisch zu und löste die Beißzangen aus dem Herzmuskel. Dann zog er den Parasiten behutsam durch eine der Tracheen heraus.

Der Stuuhr konnte fühlen, wie das Insekt in ihm bewegt wurde. Er verfolgte es voller Angst auf seinem Weg, bis es schließlich aus einem Stigma hervorkam. In diesem Moment griff er blitzschnell zu, stieß einen wilden Schrei aus und zertrat den Parasiten.

Eine Welle des Hasses und des Ekels ging von ihm aus. Gucky erfaßte sie und zog sich augenblicklich zurück.

Mkrprstznmkrstznmznm verharrte einige lange Minuten auf der Stelle. Dabei atmete er schwer und keuchend. Gedanklich versuchte er dabei mit der Tatsache fertig zu werden, daß er dem sicheren Tod entgangen war.

Der getötete Käfer lag noch auf dem Boden. An ihm hing ein weißer Sack, gefüllt mit Hunderten von Eiern. Sie quollen durch einen Spalt heraus.

Fraglos hätte der Käfer seine Brut im Körper von Mücke abgelegt, und das wäre das sichere Todesurteil für ihn gewesen. Möglicherweise war es nur um Minuten gegangen.

Allmählich erfaßten auch die anderen, daß die wundersame Rettung gelungen war. Keiner von ihnen

konnte sich erklären, wie es geschehen war.

Das war ihnen im Grunde genommen egal. Sie wollten nun ebenfalls von dem gefährlichen Parasiten befreit werden.

Und dann schoß Mücke plötzlich der Gedanke an einen Stuuhr durch den Kopf, der mehr über den Patruskee-Kult wußte.

Das war die Information, auf die Gucky gewartet hatte!

4.

Eine Stunde später hatte Gucky alle Stuuhr im Raum von Parasiten befreit. Alle befanden sich außer Lebensgefahr.

»Wir haben noch mehr Kranke!« rief Mücke.

Er wollte nicht zulassen, daß der Mausbiber die Behandlung nun abbrach. Gucky gab aber vor, vollkommen erschöpft zu sein.

»Ich brauche eine Ruhepause«, schwindelte er und zog sich zum Eingang zurück. »Ich könnte keinem einzigen von euch mehr helfen.«

Aus den Gedanken der Stuuhr hatte er mittlerweile erfahren, daß es nahezu vierzig Millionen dieser insektoiden Wesen auf dem Planeten Tampir gab und davon etwa acht Prozent mit Wrän-Parasiten infiziert waren. Mücke stellte sich vor, daß er in den nächsten Jahren pausenlos daran arbeiten sollte, den Stuuhr zu helfen. Er kam gar nicht auf den Gedanken, daß der Itt damit nicht einverstanden sein könnte, da er damit einen märchenhaften Reichtum gewinnen konnte.

Noch weniger dachte er daran, von sich aus eine Lösung für das Wrän-Problem zu suchen und zu finden und womöglich eine intensive Forschung zu betreiben, um ein Abwehrmittel gegen die Käfer zu entwickeln.

»Was ist los mit dir?« fragte Crompt enttäuscht, als sie sich auf dem Rückweg zu seinem Haus befanden.

»Du bist nicht erschöpft. Du könntest auch andere behandeln. Überlege doch mal, wieviel Geld wir dabei verdienen könnten!«

»Die Heilung ist mir nur bis zu einem bestimmten Punkt möglich«, behauptete der Itt. »Danach funktioniert es nicht mehr.«

Im Haus von Crompt zog er sich sofort in seinen Raum zurück und bat darum, für einige Zeit in Ruhe gelassen zu werden. Kaum hatte sich die Tür hinter ihm geschlossen, als er bereits in ein weit entferntes Viertel der Stadt teleportierte.

Der Multimutant materialisierte hinter einem mächtigen Stahlpfeiler, der zu einem Wohngerüst der Stuuhr gehörte. In dem birnenförmigen Wohnkörper, der unter dem Gerüst hing, befanden sich weit über hundert Stuuhr; die meisten von ihnen litten unter Wrän-Parasiten.

Gucky verzog das Gesicht. Es war unangenehm für ihn, ihre Gedanken zu durchstreifen, weil viele von ihnen mit unsäglich Qualen zu kämpfen hatten. Die Eindrücke waren so nachhaltig, daß er versucht war, helfend einzugreifen.

Endlich fand er den Stuuhr, der etwas über den geheimnisvollen Patruskee-Kult wußte, an den Mücke gedacht hatte. Der Stuuhr wußte, daß die Patruskee im Zentrum der Stadt Pakimar einen kleinen Stützpunkt unterhielten. Er war hermetisch abgeschlossen; nur einigen auserwählten Patruskee war es möglich, in ihn einzudringen.

Gucky hielt sich nicht länger auf, sondern teleportierte ins Stadtzentrum. Dabei kehrte er in das Gebüsch zurück, in dem er schon einmal gewesen war.

Nun war der Stützpunkt nur noch wenige Schritte von ihm entfernt. Es war jener Bau, der wie eine Trutzburg aussah.

Der Mausbiber sprang hinein und blickte gleich darauf von einer Brüstung in einen Saal hinab, in dem sich zahlreiche Patruskee zu einer Andacht versammelt hatten. Voller Inbrunst dachten sie an die »Silberne Gottheit«, von der sie allerlei persönliche Vorteile und vor allem die Lösung ihrer ureigensten Probleme erwarteten.

Gucky achtete nicht auf diese Gedanken, sondern forschte gezielt nach dem Kult. Er hatte Glück.

Einer der Priester wußte, daß die Patruskee auf Cherosch, einem anderen Kontinent, einen geheimen Stützpunkt unterhielten, der das Zentrum des Kults bildete. Über ihn waren nur sehr wenige Patruskee informiert.

Der Mausbiber machte sich auf den Weg.

Er materialisierte in einer Höhe von beinahe tausend Metern über einem ausgedehnten Dschungelgebiet. Um nicht abzustürzen, schaltete er die Gravo-Paks seines SERUNS ein, so daß er schwebend auf der Stelle

verharrte und sich in Ruhe umsehen konnte.

Der Urwald endete nördlich von ihm an einer flachen Hügelkette. Übergangslos schloß sich danach eine Wüste an. Sie war weiß. Nur an wenigen Stellen ragten tiefschwarze Felsen aus den weißen Dünen hervor. Überraschenderweise gab es in der sonst tot erscheinenden Landschaft aber einige kleine Oasen mit grünen Bäumen.

In der flimmernden Luft war die Tempelanlage der Patruskee nicht auszumachen. Sie war schwarz, glich den Felsen und war der Wüste so geschickt angepaßt, daß sie optisch nicht zu entdecken war. Gucky entdeckte sie mit seinen telepathischen Sinnen; er ließ sich nur von ihnen leiten.

Er sank bis auf etwa hundert Meter ab und steuerte zugleich auf sein Ziel zu. Als er die Hügelkette überwunden hatte, schwebte er noch weiter nach unten, bis seine Füße beinahe die Spitzen der weißen Dünen berührten. Während er an einer der Dünen entlangglitt, streckte er eine Hand aus, um sie über das in der Sonne grell leuchtende Weiß gleiten zu lassen. Danach richtete sich seine ganze Aufmerksamkeit auf den Stützpunkt der Patruskee.

Mit seinen telepathischen Sinnen erfaßte der Ilt zahlreiche Gedanken. Sie verrieten ihm, daß er gefunden hatte, wonach er gesucht hatte.

Gucky teleportierte kurzerhand in den Stützpunkt. Danach befand er sich in einem weiten Innenhof, in dem die Patruskee einen kunstvoll gestalteten Garten mit üppig wuchernden und blühenden Pflanzen, mehreren von Wasserfällen gespeisten Teichen und filigranartigen Brücken angelegt hatten.

Überall im Garten standen größtenteils abstrakte Plastiken, die - wie er aus den Gedanken der Tempeldiener erfuhr - die »Silberne Gottheit« darstellen sollten. Über das äußere Erscheinungsbild dieser Gottheit schien keine Einigkeit zu herrschen, denn jede Plastik sah anders aus. Gemeinsam hatten die Statuen lediglich, daß sie alle hell waren und silbern glänzten.

Eigentlich hätte dieser Innenhof mit dem Garten einen heiteren Eindruck machen müssen. Doch das war nicht der Fall. Die Mauern der Gebäude waren schwarz, und aus der Nähe war zu erkennen, daß sie verwittert und verfallen waren. Sie schufen eine düstere Atmosphäre der Depression, des Untergangs und der Hoffnungslosigkeit.

Diese Anlage war zweifelsohne vom Weltraum aus mit modernen Beobachtungsgeräten einzusehen, ansonsten jedoch so gut getarnt wie keine andere Einrichtung auf dem Planeten. Dazu war sie mit schweren Abwehrwaffen gesichert, als habe sie einen Angriff zu befürchten.

Versteckt zwischen dichten Büschen, beobachtete er mehrere Patruskee, die sich mit Kindern beschäftigten und mit ihnen spielten. Es waren jedoch keine Patruskee-Kinder, sondern die Kinder von Stuuhr, Nischdrich, Sourvants, Stelzmakalies und einigen anderen Völkern. Kinder von Hamamesch waren nicht dabei.

Gucky drang in die Gedanken der Aufseher ein und versuchte, ihnen Informationen über die Kinder zu entlocken.

Im Namen der »Silbernen Gottheit« hatten die Patruskee diese Kinder entführt, um sie in diesen Tempel zu verschleppen.

Gucky erinnerte sich daran, daß die Maschtaren den Nachwuchs für ihre Schule der Maschtaren durch Kindesraub besorgten. Er fragte sich, ob hier eine Ähnlichkeit bestand.

War er auf eine heiße Spur gestoßen?

Eine Gruppe von Patruskee kam aus einem der Gebäude, eilte zu einer der Statuen und warf sich dort auf den Boden, um sich leise mit klagenden Worten an die »Silberne Gottheit« zu wenden.

Gucky teleportierte in eines der Gebäude, in dem er die Gedanken anderer Fanatiker ermittelte, die sich mit Kindern befaßten. Er geriet in eine Schule, in der die Kinder auf die religiösen Vorstellungen der Patruskee eingeschworen wurden. Die entführten Kinder wurden einer Art Geisteswäsche ausgesetzt, in der ihre eigene Persönlichkeit buchstäblich vernichtet wurde.

Vor dem Lehrer befand sich eine elektronische Tafel. Hin und wieder gab er über eine Tastatur Befehle ein, um bestimmte Texte abzurufen und den Kindern vorzulesen, wobei er behauptete, daß die Worte direkt von der »Silbernen Gottheit« kämen.

Gucky war erbost über das Verhalten der Patruskee, und er konnte der Versuchung nicht widerstehen. Er teleportierte hinter eine Säule, von der aus er die Tastatur sehen konnte. Dann bediente er die Tasten telekinetisch.

Der *Prediger* erstarrte vor Schreck. Neun seiner zehn Arme sanken schlaff herab, und seine handtellergroßen Augen weiteten sich, so daß sie noch größer wirkten.

Auf dem Bildschirm erschien die Schrift: »Du bist ein Lumpenhund, daß du den Kindern einen solchen Unsinn erzählst! Die »Silberne Gottheit« wird dir dafür das Fell verschonen!«

Der Patruskee versuchte vergeblich, etwas zu sagen. Die Kinder waren aufmerksam geworden, und ein

Stuuhr kam nach vorn. Er blickte auf den Bildschirm und begann laut zu schreien.

Augenblicklich kamen die anderen Kinder heran, lasen den Text und lärmten nun ebenfalls, während der Priester aus dem Raum flüchtete.

Sie waren zunächst erschrocken, freuten sich dann jedoch über den Text, der den verhaßten Lehrer bloßstellte.

Mit sich und seiner Tat zufrieden, wechselte Gucky in den Raum, in den sich der verstörte Lehrer zurückgezogen hatte. Der Patruskee kauerte auf dem Boden und versuchte, seine Gedanken zu ordnen.

Es gelang ihm nur unzureichend.

Nach einer Weile hatte er das Gefühl, beobachtet zu werden, damit täuschte er sich nicht. Der Mausbiber stand tatsächlich hinter ihm und behielt ihn im Auge. Allerdings hatte er das Deflektorfeld seines SERUNS eingeschaltet, so daß der *Prediger* ihn nicht sehen konnte.

Verunsichert drehte der Patruskee sich wieder um, legte sich dann aber flach auf den Boden und streckte alle zehn Gliedmaßen von sich. Seine Augen blickten ins Leere.

Gucky durchforstete seine Gedanken; er konnte aus ihnen keine Verbindung zu den Maschtaeren erkennen. Daher verließ er den Raum, indem er sein Gravo-Pak einschaltete und sich von einem Antigravfeld tragen ließ.

Erschrocken richtete der Lehrer sich auf, als sich die Tür - wie von Geisterhand bewegt - öffnete und gleich darauf wieder schloß. Er begann an seinem Verstand zu zweifeln.

Doch dann stürzte er aus dem Raum auf den Gang hinaus und rief um Hilfe. Aus einem anderen Raum kam ein Morzet und stimmte augenblicklich in das Geschrei mit ein. Sein Auftritt verfehlte seine Wirkung nicht, denn gleich darauf heulten mehrere Alarmsirenen auf.

Gucky erfaßte die Gedanken von mehreren Patruskee, die - ohne zu wissen, um was es sich handelte - Kampfroboter aktivierten, um Gefahren für den Tempel abzuwehren.

Der Mausbiber kümmerte sich nicht weiter um den Lehrer, sondern glitt unsichtbar und unbehelligt von bewaffneten Patruskee und von Kampfrobotern durch die Tempelanlage. Überall stieß er auf götzengleiche Darstellungen der »Silbernen Gottheit« und Kinder unterschiedlichsten Alters, die von den Patruskee zu religiösen Fanatikern erzogen wurden.

Eine Siegel-Technik gab es nicht, und Transmitteranlagen existierten ebenfalls nicht.

Immer wieder drang der Mausbiber in die Gedankenwelt von Patruskee ein, um etwas über die technischen Einrichtungen herauszufinden. Dann war er sicher, daß der Tempel nur eine Kultstätte, nicht aber das vermutete Versteck der Maschtaeren war.

Als er aus dem tiefsten Keller, in dem ein Stromaggregat arbeitete, nach oben stieg, fing er die Gedanken eines Patruskee auf, der in einem der Räume gefangengehalten wurde und dort verzweifelt um seine Freiheit kämpfte. Das »Radwesen« versuchte, die hölzerne Tür seines Verlieses mit den Zähnen zu öffnen, und hatte bereits eine Reihe von Splittern herausgebrochen.

Doch seine Aussichten, aus dem Tempel zu entkommen, waren gleich Null. Selbst wenn es ihm gelang, die Außenmauern zu überwinden, konnte er sich nicht retten. Es gab keinerlei Flugmaschinen und technische Transportmittel.

Wenn die Patruskee aus dem Tempel Verbindung mit der Außenwelt aufnehmen wollten, dann taten sie es über Funk. Versorgt wurden sie mit Hilfe von Fluggeräten, die in Abständen von vier Zehnern kamen.

Wer versuchte, die Wüste zu Fuß zu durchqueren, hatte von vornherein verloren. In dieser lebensfeindlichen Welt konnte niemand länger als ein paar Tix überleben.

Gucky öffnete die Tür telekinetisch.

»Hallo«, grüßte er. »Wieso bist du hier gefangen?«

Der Patruskee blickte ihn erschrocken an. Ängstlich und voller Argwohn wich er vor ihm zurück. Seine Gedanken verrieten, daß er fürchtete, gefoltert und gequält zu werden.

»Wer bist du?« fragte er.

»Ein Freund«, versicherte der Mausbiber. »Ich werde dich herausholen; wenn du willst.«

*

Cromp blickte bestürzt auf das Lager, auf dem Gucky geschlafen hatte. Es war leer, sein Gast verschwunden.

Während er sich noch fragte, ob er rechtzeitig zu dem Behandlungstermin zurückkehren würde, den er mit Mücke vereinbart hatte, schlug jemand die beiden Metallstäbe gegeneinander, die vor seiner Haustür hingen. Der dröhnende Ton, der von ihnen ausging, war so laut, daß er in allen Wänden zu vibrieren schien.

Erschrocken eilte Crompt zur Tür und öffnete. Er ahnte, daß Unheil auf ihn zukam, als er den Stuuhr vor sich sah.
»Mkrprstznmkrstznmznm schickt mich«, sagte das insektoide Wesen.

Es war so groß, daß es Crompt um deutlich mehr als einen Meter überragte. In den Klauen hielt es eine dicke Eisenstange. Damit hatte es gegen den Türmelder geschlagen.

»Du sollst mit dem Ilti kommen. Einige Freunde sind bei uns. Sie sind schwer krank. Die Wrän-Parasiten sitzen schon lange in ihnen. Bald werden sie ihre Eier ablegen, und dann gibt es keine Rettung mehr. Deshalb muß dein Freund sofort kommen und ihnen helfen.«

»Er ist nicht da«, sagte Crompt.

»Du willst den Preis in die Höhe treiben«, beschuldigte ihn der Stuuhr. »Das solltest du nicht tun.«

»Das habe ich auch nicht vor«, widersprach der Patruskee. »Der Ilti hat das Haus verlassen, und ich weiß nicht, wo er ist.«

Das insektoide Wesen hob drohend die Eisenstange; Crompt wich vor ihm zurück.

»Ich komme wieder«, kündigte der Bote an. »Ich gehe jetzt zu unserem Anführer und rede mit ihm. In einer Tix hole ich dich und den Fremden ab.«

»Und wenn er dann noch nicht zurückgekehrt ist?« rief Crompt verzweifelt.

»Wir wissen, daß er gelogen hat«, sagte der Stuuhr. »Noch nie zuvor hat man ein Wesen wie ihn gesehen. Niemand kennt ihn. Niemand ist über Ilti informiert, aber Mkrprstznmkrstznmznm hält es für möglich, daß er keiner von uns, sondern ein Galaktiker ist.«

Jeder in Hirdobaan wußte von diesen Fremden.

»Einer dieser Galaktiker?« Der Patruskee zuckte erschrocken zusammen.

Die Gliedmaßen sanken schlaff zusammen, bis sein runder Körper den Boden berührte. Es schien, als könne er sich nicht mehr aufrecht halten und werde umkippen.

Der Stuuhr streckte einen Arm aus und hielt ihn fest.

»Uns ist es egal, ob er ein Galaktiker ist oder nicht, solange er uns von den Parasiten befreit«, versetzte er.

Damit drehte er sieh um und eilte mit ausgreifenden Schritten davon.

Crompt richtete sich auf. Er blieb in der offenen Tür stehen, bis das insektoide Wesen hinter der Ecke eines hohen Hauses verschwunden war.

Er hatte schon oft Stuuhr gesehen. Immer wieder wunderte er sich darüber, wie behende sie sich bewegen konnten, wenn sie nur wollten.

War sein Gast Gucky etwa ein Galaktiker?

Er konnte es sich nicht vorstellen, denn nach seinen Informationen waren Galaktiker bösartige Intelligenzwesen, die nichts anderes im Sinn hatten, als den Völker Hirdobaans zu schaden und alles zu vernichten, was sich ihrem Machtanspruch in den Weg stellte.

Er hatte nicht den Eindruck gehabt, daß Gucky überhaupt so etwas wie einen Machtanspruch hatte.

Nein! Sein Gast konnte kein Galaktiker sein.

Aber warum war er nicht in seinem Raum geblieben? Warum schlief er nicht? Und auf welchem Wege hatte er das Haus verlassen?

Er rief seine Familie und befragte sie, um herauszufinden, wann und wo Gucky aus dem Haus gegangen war. Doch niemand konnte ihm eine befriedigende Antwort geben. Keiner hatte etwas bemerkt.

Es schien fast so, als könne der »Ilti« sich in Luft auflösen.

Crompt war verstört und verunsichert.

Vergeblich suchte er nach einer Erklärung für das Verhalten seines Gastes. Hatte er nicht alles getan, um ihm den Aufenthalt in seinem Haus so angenehm wie nur irgend möglich zu machen?

Er war ein Patruskee, und er war stolz darauf. Patruskee waren traditionell gastfreundlich. Wenn sie einen Gast in ihrem Haus aufnahmen, so galt er so lange als vollwertiges Mitglied der Familie, wie er sich unter ihrem Dach aufhielt.

Gern hätte er Gucky gezeigt, wie wichtig er ihm als Gast war. Doch nun konnte er es nicht mehr.

Erschrocken fragte er sich, ob der »Ilti« noch einmal zurückkehren oder ob er ebenso überraschend verschwinden würde, wie er aufgetaucht war.

Crompt erkannte, daß er etwas unternehmen mußte, um sich auf den für ihn ungünstigsten Ausgang der ganzen Angelegenheit vorzubereiten. Er rief einige Freunde an und alarmierte auf diese Weise den Clan der »Silbernen Gottheit von Pakimar«.

Es dauerte nur wenige Minuten, bis die ersten Kämpfer bei Crompt eintrafen. Sie brachten Kampfmaschinen mit, und sie stellten sie vor dem Haus und auf dem Dach des Gebäudes auf.

In höchster Sorge übergab Crompt seine Familie einer Gruppe von Kämpfern, damit diese sie in Sicherheit bringen konnten.

Dann sah er sich sein Haus an. Ihm wurde bewußt, daß es bei einem möglichen Angriff der Stuuhr Schaden

nehmen würde.

Der Patruskee fragte sich, ob es angesichts eines solchen Schadens noch ein gutes Geschäft gewesen war, die Stuuhr zu behandeln und von den gefährlichen Parasiten zu befreien.

5.

Der Patruskee blickte Gucky mit großen Augen an. Aufgeregt ließ er sich ein kleines Stück durch seine Zelle rollen, getragen von immer anderen Gliedmaßen.

»Ob ich hier raus will? Machst du Witze? Nichts lieber als das! Man hat mich hierher verschleppt, um einen Diener der >Silbernen Gottheit< aus mir zu machen. Daran bin ich jedoch überhaupt nicht interessiert. Jeder kann von mir aus der Gottheit huldigen, an die er glaubt. Ich habe meine eigenen Vorstellungen über Gott, aber die haben nichts mit dem gemein, was die Priester erzählen.«

»Gib mir eine Hand!« forderte der Ilt.

»Wozu?« fragte der Gefangene irritiert.

»Ich will dir etwas zeigen, was dich sehr überraschen wird. Aber dazu muß ich dich berühren.«

Zögernd streckte der Patruskee eine seiner Gliedmaßen aus, und der Mausbiber ergriff sie. Zugleich überwachte er die Gedanken des Gefangenen. Auf diese Weise erfuhr er, daß der Patruskee Munschok hieß.

Er teleportierte mit ihm in die Wüste bis hin zu den Hügeln, hinter denen der Dschungel begann.

Munschok schrie gellend auf, als er sich plötzlich viele Kilometer von der Tempelanlage entfernt fand. Er flüchtete in Panik vor dem Mausbiber.

»Nicht so schnell!« rief Gucky ihm hinterher. »So schnell kann ich nicht laufen.«

Munschok blieb verblüfft stehen. Langsam drehte er sich um und blickte den Ilt mit großen Augen an.

»Ich wollte vor dir fliehen«, stammelte er. »Und ganz bestimmt will ich nicht, daß du hinter mir herläufst!«

Gucky zeigte ihm den Nagezahn und zwinkerte ihm freundlich zu.

»Vergiß einfach, was du erlebt hast«, riet er ihm. »Nimm an, daß du geschlafen und geträumt hast.

Jedenfalls bist du nicht mehr in deiner Zelle. Das ist doch was. Oder?«

Munschok wußte nicht, was er denken sollte. Seine Phantasie reichte nicht aus, sich auszumalen, was wirklich geschehen war. Er griff die Anregung des Mausbibers auf und redete sich ein, daß er tatsächlich geschlafen und geträumt hatte.

Daß er ohne Zeitverlust plötzlich von einem Ort an einen anderen gewechselt sein sollte - das wollte und konnte er sich nicht vorstellen. Also verzichtete er darauf, das Phänomen erklären zu wollen.

Er entfernte sich einige Meter weit von Gucky, blieb dann auf zweien seiner Gliedmaßen stehen und drehte sich langsam um sich selbst.

»Auf der einen Seite die Wüste, auf der anderen Seite der Dschungel«, stellte er fest. »Kannst du mir sagen, wie wir überleben sollen?«

»Du hast versucht, aus deiner Zelle auszubrechen, und dabei hast du dir darüber auch keine Gedanken gemacht«, argumentierte der Ilt. »Also tu's auch jetzt nicht. Ich Sorge dafür, daß wir heil herauskommen.«

Er zeigte zum fernen Tempel hinüber.

»Aus verschiedenen Quellen habe ich erfahren, daß viele Güter von anderen Planeten nach Tampir kommen«, sagte er.

»Das ist richtig«, bestätigte Munschok.

»Aber man sieht so gut wie nichts davon«, fuhr Gucky fort.

Dann tat er so, als hätte er sich gründlich auf dem Planeten umgesehen, während er seine Informationen tatsächlich auf telepathischem Wege eingeholt hatte.

»Die Städte sind dem Verfall preisgegeben, und das Warenangebot ist schlecht«, faßte er zusammen.

»Vielfach reicht es nicht einmal aus, um alle Bewohner von Tampir in der nötigen Weise mit Lebensmitteln zu versorgen. Dabei gibt es eine leistungsfähige Landwirtschaft auf dieser Welt.«

»Auch das ist richtig.« Munschok gestikulierte mit mehreren seiner Gliedmaßen; dann wich er furchtsam zurück.

»Was hast du?« fragte Gucky, obwohl er es längst wußte, da er seine Gedanken verfolgt hatte.

Der Patruskee zeigte mit bebenden Armen auf eine von Büschen umstandene Mulde. Gucky sah einen grün und rot gestreiften Käfer darin, der etwa zehn Zentimeter lang war. Hunderte von kleineren Käfern krochen um ihn herum; einige von ihnen sprangen ihn an, klammerten sich an ihn und fielen nach einigen Sekunden wieder von ihm ab. Von allen Seiten kamen surrend Käfer angefliegen und landeten in der Nähe des Riesen. Sie interessierten sich nicht für den Patruskee und den Ilt.

»Wrän«, stammelte Munschok. »Wir müssen sofort von hier verschwinden. Es ist ein Wrän-König!«

»Wir bleiben und beobachten die Käfer«, blieb der Mausbiber ruhig.

Aus den Gedanken des Patruskee hatte er sich weitere Informationen über die Wrän-Parasiten geholt. Es gab immer nur einen König unter Millionen von weiblichen Wrän-Käfern. Meist lebte er im Boden verborgen, doch manchmal kam er daraus hervor. In solchen Momenten lockte er mit Duftstoffen die Weibchen an, die von überall her zu ihm kamen und sich befruchten ließen. Erst nachdem sie den männlichen Samen in sich aufgenommen hatten, machten sie sich auf die Suche nach einem Wirt, in den sie hineinkriechen und in dem sie ihre Eier ablegen konnten.

Vorläufig war noch keiner der Käfer soweit, doch es war nur eine Frage der Zeit, bis sie auf Gucky und Munschok aufmerksam wurden. Daher war es in der Tat nicht ratsam, noch viel länger in ihrer Nähe zu bleiben.

»Nur nicht die Nerven verlieren«, schlug der Mausbiber ruhig vor. »Uns passiert nichts. Dafür Sorge ich.«

Und dann kam er auf die Fragen zurück, die ihn interessierten.

»Wo bleiben die Waren? Wo bleiben die Nahrungsmittel?«

»Das entzieht sich meiner Kenntnis«, antwortete der Patruskee. »Alles in allem wird zuwenig eingeführt und zuwenig produziert, um die Bevölkerung versorgen zu können. Erschwert wird die Lage dadurch, daß ein Teil der Güter, die nach Tampir kommen, aber auch Produkte unserer Landwirtschaft verschwinden. Sie scheinen sich in Luft aufzulösen.«

Gucky setzte sich auf einen umgestürzten Baumstamm. Er ließ die Wrän-Käfer nicht aus den Augen, um notfalls schnell genug reagieren zu können.

Munschok stellte sich so, daß der Mausbiber sich zwischen ihm und den gefährlichen Insekten befand. Er war seinem geheimnisvollen Befreier außerordentlich dankbar, doch dachte er nicht daran, sich aus lauter Dankbarkeit den Wrän-Käfern auszusetzen. Daher hielt er es für besser, daß Gucky den Insekten näher war als er.

»Natürlich glaubst du nicht daran, daß sie das tun«, versetzte er. »Wo bleiben die Waren?«

»Sie gehen fast alle an den Fermyyd-Clan >Todeskralle des Einzigen< Er faßt sie zusammen - und dann verschwinden sie.«

Munschok hatte bis vor einigen Zehnern nie wirklich über das geheimnisvolle Geschehen nachgedacht. Er war Inhaber einer kleinen Fabrik, in der er Container produzierte. Er lieferte ausschließlich an einen Fermyyd-Clan, der denkbar schlecht bezahlte, jedoch nahezu der einzige Kunde war und ihm somit ein bescheidenes Einkommen sicherte.

Dann hatten die Fermyyd ihm mitgeteilt, daß sie vorläufig genügend Container besaßen und daß er vor Ablauf von wenigstens sieben Zehnern nicht mit einem weiteren Auftrag rechnen konnte. Da hatte er gefragt, was sie eigentlich transportierten und wohin die Container gingen.

»Ich habe mir bei dieser Frage nichts gedacht«, betonte er. »Im Grunde genommen wollte ich nur auf das zu sprechen kommen, was ich von einigen Raumfahrern gehört hatte.«

»Und was war das?« fragte Gucky.

»Es ist wohl nur ein Gerücht. Ich weiß nicht, ob es wirklich von Bedeutung ist. Ich habe gute Kontakte zu Raumfahrern, und von mehreren habe ich gehört, daß es manchmal sehr schwierig ist, in unserem Sonnensystem zu navigieren.«

»Was sollte daran schwierig sein?«

»Die Raumfahrer sagen, daß zu manchen Zeiten von Coenus, dem Mond von Tampir, Hyperimpulse ausgehen, die empfindliche Geräte beeinflussen können.«

Gucky blickte ihn forschend an.

»Zu bestimmten Zeiten?« Solche Fragen halfen, die Gedanken Munschoks in die richtigen Bahnen zu lenken, so daß es leichter war, sie telepathisch zu erfassen.

»Zwei- oder dreimal im Monat. Vielleicht auch öfter. Ich weiß es nicht«, bedauerte der Patruskee. »Auf jeden Fall scheint es dann der Fall zu sein, wenn mal wieder das Raumschiff des Fermyyd-Clans zum Mond geflogen ist.«

Einer spontanen Idee folgend, fügte er hinzu: »Vielleicht gehen diese Störungen von dem Raumschiff der >Todeskralle des Einzigen aus?«

Daran glaubte Gucky ganz und gar nicht.

Er versuchte, die Informationen zu verarbeiten, die er von Munschok erhalten hatte. Jede für sich schien keine große Bedeutung zu haben. Faßte er jedoch alle zusammen, dann ergab sich eine Möglichkeit.

Er fragte Munschok nach den Mascharen, rief damit jedoch keine gedanklichen Reaktionen hervor. Der Patruskee wußte, daß es die Mascharen gab, doch sie waren ihm gleichgültig.

Im Grunde genommen interessierte er sich nur für die kleine Welt, in der er lebte. In der war es schwer

genug zu existieren.

Mit anderen Welten oder anderen Völkern hatte er sich nur befaßt, wenn die von ihnen ausgehenden Probleme ihn selbst betrafen. Das war selten genug der Fall.

Gucky lenkte das Gespräch wieder auf die Fermyyd, und schon ging es in der Gedankenwelt des Patruskee lebhafter zu. Munschok begann nun wieder über seine Zusammenarbeit mit den Katzenwesen und den Grund seiner Verhaftung zu sprechen.

Seine Neugier hatte ihm nichts als Ärger eingebracht. Die Fermyyd hatten seine Fragen viel ernster genommen, als sie gemeint waren, und am Ende war er von fanatischen Patruskee entführt und im Wüstentempel eingesperrt worden. Er war überzeugt davon, daß dies im Auftrag der Fermyyd geschehen war.

Mit der Gehirnwäsche hatten die Tempeldiener bisher nur wenig Erfolg gehabt. Munschok war aber sicher, daß er irgendwann unter ihrem Druck zusammengebrochen wäre und nachgegeben hätte.

»Die Importwaren und die landwirtschaftlichen Produkte können nicht einfach verschwinden«, sagte Gucky.

»Nein«, gab ihm der Patruskee recht. »Dieser Ansicht bin ich auch. Die Fermyyd transportieren sie irgendwohin. Die >Silberne Gottheit< mag wissen, wo das ist.«

Er stutzte, schüttelte sich ärgerlich und korrigierte sich: »Nicht die Silberne Gottheit<. Die existiert womöglich gar nicht. Ich kann es nur vermuten.«

»Und was vermutest du?«

»Die Container haben eine ganz bestimmte Form, und ihr Volumen muß exakt berechnet sein. Daher bin ich ziemlich sicher, daß sie in Raumschiffe verladen und damit weggebracht werden. Möglicherweise zum Mond.«

Der Patruskee hatte keine Beweise für seine These, und er führte seine Gedanken nicht weiter.

»Wo finde ich den Fermyyd-Clan?« fragte Gucky.

Munschok sagte es ihm. Der Mausbiber ergriff ihn an einer seiner Gliedmaßen. Sie materialisierten am Rande der Stadt Pakimar.

Munschok preßte mehrere seiner Gliedmaßen vor die Augen, als wolle er sich von der Wirklichkeit abschirmen.

Gucky klopfte ihm freundschaftlich auf die Rückseite seines scheibenförmigen Körpers und gab ihm gar nicht erst die Gelegenheit, sein Erstaunen zu äußern.

Er rief: »Du bist in Sicherheit! Von jetzt an mußt du für dich selbst sorgen!«

Dann richtete er sich plötzlich auf, schien einige Zentimeter größer zu werden.

»Was hast du?« fragte Munschok.

»Nichts«, behauptete der Ilt. »Ein Freund denkt an mich, und das darf ich nicht überhören.«

Nach diesen für Munschok rätselhaften Worten geschah etwas, das der Patruskee nie mehr vergessen würde.

Gucky verschwand.

Verstört streckte Munschok seine Arme aus und tastete in der Luft herum. Er glaubte, daß sein seltsamer Freund unsichtbar geworden war. Das hätte er sich zur Not noch erklären können.

Doch er konnte ihn nicht ertasten. Seine Arme griffen ins Leere.

»Was ist dein Geheimnis, Fremder?« fragte er leise.

Dann aber verdrängte er alles, was er sich nicht erklären konnte, aus seinen Gedanken und ging zu den Gebäuden der Stadt Pakimar hinüber. Er wollte so schnell wie möglich Anschluß an einen Clan der Patruskee finden.

*

Sarah Mango sprang wie von der Feder geschnellt auf. Sie hatte geschlafen, und sie war noch benommen, so daß sie im ersten Moment nicht wußte, was sie eigentlich geweckt hatte.

Joamin Bellondo lag auf dem Boden. Er ließ sich in seinem Schlaf nicht stören.

Die Sonne stand im Zenit, und es war so heiß, daß die Luft über dem Land flimmerte. Dabei war es so diesig, daß die Silhouette von Pakimar nicht zu sehen war.

Unwillkürlich blickte Sarah sich um. Sie fürchtete, daß sich jemand der Burgruine genähert hatte und sie bedrohte. Als sie an die Außenmauer herantrat und das Vorfeld des Bauwerks überprüfte, konnte sie aber niemanden entdecken.

Doch dann kam das Signal erneut, und sie wußte, was sie aufgeschreckt hatte.

Eine Antwort auf ihre Hilferufe war eingetroffen!

Mike Rhodan teilte mit Hilfe einer Funksonde mit, daß er sich im Aenur-System aufhielt und nach ihnen suchte. Die Botschaft brach plötzlich ab.

Sarah konnte sich denken, warum es geschehen war: Die Abwehr von Tampir hatte die Funksonde entdeckt und abgeschossen.

Sie weckte Bellondo und teilte es ihm mit.

»Was machen wir?« fragte er. »Wir können unmöglich über Funk antworten. Man würde uns anpeilen, und dann wäre hier sehr schnell die Hölle los.«

»Wo bleibt Gucky nur?« rief sie.

Sarah ging zur Außenmauer, um auf das Land hinauszusehen, als könne sie den Ilt da draußen entdecken. Sie blinzelte, rieb sich das rechte Auge, in das ihr ein Staubkorn geraten war, und sie zupfte an dem Lid, um es zu entfernen. Als es ihr nicht gelang, holte sie einen kleinen Spiegel aus der Tasche und blickte hinein.

Sie entdeckte den Störenfried, und nun gelang es ihr, ihn mit der Fingerspitze herauszutupfen: Es war ein winziges Insekt.

»Ich würde ein wenig vorsichtiger mit dem Spiegel umgehen«, ermahnte Bellondo sie. »Einer der Roboter oder irgend jemand anders könnte ihn blitzen sehen.«

Sie entschuldigte sich und steckte den Spiegel in die Tasche. Dann blickte sie sich lange suchend um, konnte jedoch nichts Verdächtiges entdecken.

»Wenn Gucky hier wäre, könnten wir Mike leicht verständigen«, sagte sie. »Mit seinen telepathischen Sinnen würde er ihn schnell finden, und dann könnte er zu ihm teleportieren.«

Sie erwogen kurz, den Mausbiber über Funk zu rufen, nahmen jedoch davon Abstand, um sich nicht zu verraten. Da die Rettung recht nah war, wollten sie kein unnötiges Risiko eingehen.

»Ich schlage vor, daß wir einfach warten«, sagte Sarah schließlich. »Gucky müßte eigentlich bald zurückkommen.«

»Wir werden Mike wenigstens eine Antwort schicken«, schlug Joamin Bellondo vor. »Ich lasse dich für eine Weile allein.«

»Was hast du vor?«

»Ich will Mike ein Zeichen geben«, antwortete er, »damit er weiß, daß wir noch leben, und damit er sich nicht vorzeitig zurückzieht.«

»So schnell sollte er wieder verschwinden?« Sie schüttelte lächelnd den Kopf. »Jo, du verlierst die Nerven. Wir sind gerade anderthalb Tage hier. Mike kann erst vor wenigen Stunden angekommen sein. Er bleibt mindestens drei bis vier Tage. Also haben wir genügend Zeit, auf Gucky zu warten.«

Der plophosische Raumfahrtingenieur lächelte verlegen. Er nickte.

»Du hast recht, Sarah«, gab er zu, während er eine Lücke im Mauerwerk suchte, um dann vorsichtig aus der Deckung heraus auf das Land hinauszublicken. »Ich bin wohl ein bißchen nervös geworden. Wir gehen kein Risiko ein, wenn wir auf unseren Freund warten.«

Große Landmaschinen arbeiteten sich lärmend durch die Felder. Sie sahen primitiv aus, bewegten sich schwerfällig, schienen jedoch recht effektiv zu sein. Sie arbeiteten vollkommen selbständig.

Bellondo kam zu dem Schluß, daß keine Gefahr von ihnen ausging.

Um zu demonstrieren, daß er sich beruhigt hatte, legte er sich wieder auf den Boden, schloß die Augen und war gleich darauf eingeschlafen.

*

Die schlimmsten Befürchtungen Cromps erfüllten sich.

Während er noch dabei war, mit Hilfe seiner Freunde sein Haus abzusichern, tauchten die ersten bewaffneten Stuuhr auf. Sie rückten heran, blieben vorläufig in respektvoller Entfernung, suchten sich jedoch strategisch günstige Plätze zwischen den Häusern aus und gingen in Position.

Crompt beschloß, es noch einmal mit Verhandlungen zu versuchen. Er rollte auf die insektoiden Wesen zu und blieb in einer Entfernung von etwa zehn Metern vor ihnen stehen. Er hob seine Gliedmaßen, um anzuzeigen, daß er keine Waffe bei sich hatte.

»Hört mich an!« rief er. »Mein Freund, der Ilti, wird zurückkommen und die Behandlung wiederaufnehmen. Ich habe eine Botschaft von ihm erhalten.«

Einer der Stuuhr trat vor und richtete seine Waffe auf ihn. Es war ein Desintegrator. Crompt schluckte erschrocken und brauchte einige Sekunden, um sich zu fangen.

»Nicht schießen«, bat er mit wachsender Unruhe. »Das wäre das Ende. Der Ilti wird keinen einzigen Stuuhr mehr behandeln, wenn ihr auf mich schießt!«

»Wir glauben dir nicht.« Das insektoide Wesen zischte und rasselte. Sein riesiger Kopf taumelte hin und her, als sei er zu schwer, so daß er ihn nicht ruhig halten konnte. »Der Fremde ist keiner von uns. Er ist ein Galaktiker, und er hat nichts anderes als Verrat im Sinn.«

»Hätte er euch dann geholfen?« fragte Crompt. »Wir hatten vereinbart, daß wir eine Tix Zeit haben, ihn über eure Wünsche zu informieren und zu uns zu holen. Bis jetzt ist nicht einmal die Hälfte der Zeit verstrichen. Wollt ihr euch nicht an eure eigenen Vorschläge halten?«

»Wir halten uns daran. Wir treffen lediglich einige Vorbereitungen für den Fall, daß er nicht kommt.«

Um zu unterstreichen, wie ernst sie es meinten, feuerte einer der anderen Stuuhr seine Waffe ab. Ein heller Energiestrahle zuckte aus dem Projektor und schlug neben der Tür des Hauses ein. Er zerstörte die Wand nicht, hinterließ jedoch einen großen Brandfleck. Glutflüssiges Material rann die Mauer herab, erstarrte nach wenigen Zentimetern und bildete einen dicken, häßlichen Tropfen an der Wand.

Weitere Stuuhr rückten heran. Sie errichteten eine Energiekanone, deren Kapazität groß genug war, um das Haus einfach hinwegzufegen.

Und dann kam Mkrprstznmkrstznmznm.

Crompt hatte ihn noch nicht sehr oft gesehen, und bisher hatte er ihn noch nie so beeindruckt, daß er sich tatsächlich vor ihm gefürchtet hatte. Meist hatte er sich ihm sogar in gewisser Weise überlegen gefühlt.

Nun aber trat der Anführer der Stuuhr ihm bewaffnet gegenüber. Er zog sein Bein nicht mehr nach, da er vom Wrän-Käfer befreit war, und er besaß eine Ausstrahlung, die nichts Gutes verheiß.

Crompt erkannte, daß sein Leben an einem dünnen Faden hing.

»Wir warten«, sagte der Stuuhr, »und wenn dein Freund nicht pünktlich da ist, um weitere von uns zu behandeln, greifen wir an. Verhandlungen wird es nicht mehr geben.«

Crompt erkannte den Ernst der Lage; er war verzweifelt. In seiner Not dachte er an Gucky, und er flehte ihn in Gedanken an, endlich zu kommen.

»Hallo, Freunde!« sagte der Ilt in diesem Moment und kam aus einem Nachbargebäude hervor. »Was ist denn hier los?«

Crompt fiel ein Stein vom Herzen. In seiner Erleichterung stieß er einen Freudenschrei aus.

»Ich wußte, daß du kommen würdest.« Er hätte den Ilt am liebsten umarmt. »Du glaubst gar nicht, wie sehr ich an dich gedacht habe.«

»Es ist immer gut, an seine Freunde zu denken.« Gucky zeigte ihm vergnügt seinen Nagezahn. Er wandte sich an Mkrprstznmkrstznmznm. »Was ist los mit dir, Mücke? Bist du mit meiner Behandlung nicht zufrieden?«

»Nenn mich nicht Mücke!« tobte der Stuuhr, der hörbar verärgert war.

»In Ordnung, Mücke«, sagte der Ilt unbeeindruckt. »Fühlst du dich ohne Wrän-Käfer nicht wohl? Ich bin in der Lage, dir ganz schnell wieder einen Käfer zu verpassen. Du brauchst es nur zu sagen.«

Erschrocken fuhr der Stuuhr zurück.

»Nein, nein, du hast mich mißverstanden!« rief er.

»Gut, wenn es so ist, gibt es nur noch ein kleines Problem.« Gucky drehte sich langsam hin und her und begutachtete die Armee, die der Stuuhr aufgeboden hatte. Er zählte mehr als dreißig schwerbewaffnete Kämpfer. »Deine Streitmacht hat hier nichts zu suchen. Es wird keine Behandlung geben, solange du Crompt bedrohst.«

Der Stuuhr versuchte noch einmal, sich gegen Gucky aufzulehnen.

»Wir bleiben, wo wir sind«, versetzte er. »Du wirst sofort mit der Behandlung beginnen. Wenn du das nicht tust, eröffnen wir das Feuer.«

»Einen Moment«, bat Gucky. »Ich bin gleich wieder da. Es dauert wirklich nicht lange.«

Er ging zum Nachbarhaus hinüber und verschwand hinter einer Mauer. Sekunden später kehrte er zurück.

In seinen Händen hielt er einen großen, grün und rot gestreiften Käfer - den Wrän-König!

Er drückte ihn telekinetisch von sich weg und ließ ihn wenige Meter von Mücke entfernt landen. Die Stuuhr wichen ängstlich zurück.

»Ein König grüßt euch«, erläuterte der Ilt. »Und wenn ihr nicht sofort verschwindet, setze ich ihn mitten zwischen euch ab!«

Plötzlich surrte es in der Luft. Von allen Seiten schossen grün und rot gestreifte Käfer heran. Es waren die Weibchen, die von dem Duft des Königs angelockt wurden.

Ein Morzet kam aus einer Lücke zwischen den Mauern hervor und begann mit einem ohrenbetäubenden

Alarmgeschrei.

In Panik ergriffen die Stuuhr die Flucht.

Mücke konnte kaum einen klaren Gedanken fassen in seiner Angst. Ein Gedanke aber war doch für Gucky zu erkennen: Der Stuuhr wollte Meldung machen und somit die Jagd auf ihn eröffnen. Mehr noch als zuvor war er davon überzeugt, daß er zu den Galaktikern gehörte.

Womit du durchaus recht hast! dachte der Mausbiber.

»Keine Angst«, sagte er.

Mit geschlossenem SERUN ging er zu dem Wrän-König, nahm ihn auf und teleportierte mit ihm zu einem Platz weit außerhalb der Stadt. Hier ließ er das Insekt frei. Schon nach wenigen Sekunden schwirrte es in der Luft; Hunderte von weiblichen Wrän kamen heran.

Gucky beobachtete sie eine Weile. Dann machte er sich auf den Weg zu dem Teil des Kontinents, auf dem er glaubte, wichtige Dinge entdecken zu können.

6.

Der Fermyyd-Clan »Todeskralle des Einzigen« herrschte nicht nur über den einen Teil der Stadt Pakimar, sondern auch über ein weites Gebiet des Kontinents. Dieser Herrschaftsbereich lag auf einer fruchtbaren Hochebene im Südosten, die von drei Seiten von bis zu 5000 Meter hohen Bergen eingeschlossen war. Nach Südosten hin fiel das Land sanft ab, offen zum Meer hin.

Schon von weitem konnte Gucky sehen, daß es ein ausgedehntes Landefeld für Raumschiffe auf der Ebene gab. Er war auf die Flanke eines Berges teleportiert. Von hier aus konnte er das Herrschaftsgebiet der Fermyyd überblicken.

In einem wannenförmigen Hangar lag ein Regenbogenschiff. Es war annähernd dreihundert Meter lang, schien tief in den Hangar eingesunken, so daß nur die obere Rundung zu sehen war. An den Seiten der Anlage befanden sich gewaltige Tore, die über dem Raumschiff geschlossen werden konnten.

Gucky fiel auf, daß der Raumer nicht so schlank war, wie die Raumschiffe der Katzenwesen normalerweise waren. Plump und schwer füllte er den Hangar nahezu vollständig aus.

Er zweifelte nicht daran, daß er um Transporträume erweitert worden war.

Er teleportierte bis unmittelbar an den Hangar heran, so daß er zwischen zwei Maschinenblöcken versteckt Einsicht in die Anlage gewann.

Er konnte sehen, daß Container in den Schiffskörper transportiert und darin verstaut wurden. Zahlreiche Fermyyd überwachten die Beladung. Die pantherartigen Katzenwesen mit den gewaltigen Hauern, die über die Oberlippe nach oben ragten, bewegten sich geschmeidig über die Ladebrücken, ohne selbst etwas anzufassen und zu bewegen. Die Arbeiten übernahmen Opera-Roboter und Transportmaschinen.

Die Roboter waren überwiegend vom Typ Blau. Sie hatten eine makellose Oberflächenstruktur und schienen ständig zu rotieren. Sie waren sowohl als Arbeits- wie auch als Kampfmaschinen geeignet.

Gucky duckte sich tief in seine Deckung. Er wußte, daß die Fermyyd mit den beiden fingerlangen Organen, die wie Hörner auf ihren Köpfen saßen, die Spannung anmessen konnten, die von organischen Körpern ausging. Wenn sie auf ihn aufmerksam wurden, konnten sie sehr schnell feststellen, wo er genau war.

Er konzentrierte sich auf einen von ihnen: ein besonders großes Exemplar mit langen, weißen Schnurrbarthaaren und gelb leuchtenden Katzenaugen. Er führte offenbar das Kommando und wurde von allen mit großem Respekt behandelt.

Behutsam drang Gucky in seine Gedanken ein. Auf diese Weise erfuhr er, daß der Raumer schon in wenigen Stunden - der Fermyyd dachte in Tix als Zeiteinheiten - zum Mond Coenus fliegen sollte.

»Dorthin bringt ihr die Waren also«, sagte der Ilt leise. »Zum Mond.«

Doch was kam danach?

Lebten die Mascharen auf dem Mond?

Gucky war entschlossen, der Sache nachzugehen. Zum Mond zu kommen kostete ihn nur einen Gedanken. Er brauchte nur zu teleportieren.

Er konzentrierte sich auf einen Fermyyd, um ihm Informationen über die Anlagen auf dem Mond zu entlocken. Er mußte wissen, wohin er teleportieren mußte. Sehr schnell fand er es heraus. Sein Ziel war der Hangar, in dem das Raumschiff von Tampir entladen wurde.

Plötzlich vernahm Gucky ein verräterisches Knirschen hinter sich. Erschrocken fuhr er herum und sah sich einem Opera-Roboter gegenüber. Er brauchte nur den Bruchteil einer Sekunde Zeit, um sich auf den nötigen Teleportersprung vorzubereiten.

Zuviel!

Der Roboter vom Typ Blau griff ihn mit der Neuropeitsche an. Ein blaßblauer Energiestrahler fuhr auf ihn zu und berührte ihn.

Im nächsten Moment teleportierte der Ilt und rettete sich in die Berge. In einer Talmulde kam er heraus.

Er konnte sich nicht auf den Beinen halten und fiel nahezu gelähmt auf den Boden. Seine Haut fühlte sich an, als habe man sie mit scharfem Sandpapier abgerieben. Sie schmerzte, und die Schmerzen strahlten nach innen aus.

*

»Gucky läßt sich nicht blicken«, murrte Joamin Bellondo enttäuscht. »Wieso eigentlich nicht? Er hat doch versprochen, daß er immer mal wieder zu uns kommt.«

Unruhig ging er in der Burgruine hin und her. Das untätige Warten fiel ihm schwer.

»Ich werde mich absetzen und wenigstens fünfzig Kilometer von hier entfernen«, kündigte er an. »Und dann gebe ich eine Kurznachricht an Mike Rhodan durch, damit er weiß, daß wir überlebt haben und hier sind.«

»Vielleicht hast du recht.« Die terranische Medizinerin spürte, daß sie Bellondo nicht halten konnte. »Es kann noch lange dauern, bis Gucky zurückkommt.«

»Es spielt keine Rolle, ob ich hier bin oder nicht, wenn er wieder erscheint«, stellte der Plophoser fest. »Er kann mich jederzeit telepathisch aufspüren und dann mitnehmen.«

Er hielt sich nicht lange auf, sondern schaltete Deflektorschirm und Gravo-Paks ein und entfernte sich von ihrem Versteck. Er bewegte sich von der Stadt Pakimar weg und flog über ausschließlich landwirtschaftlich genutztes Gebiet.

Wenig später entdeckte Sarah einen Opera-Roboter vom Blau-Typ. Lautlos schwebte er etwa hundert Meter von der Ruine entfernt zwischen einigen Büschen. Aus der Höhe war er nur schwer auszumachen.

Erschrocken trat die Frau in den Schatten des zerstörten Gemäuers zurück. Durch eine Lücke im Gestein konnte sie den Roboter sehen. Sie war sicher, daß er die Ruine beobachtete, und sie befürchtete, daß er sie bereits gesehen hatte.

Nachdem sie einige Sekunden lang gewartet hatte und sich nichts veränderte, eilte sie zu der gegenüberliegenden Seite der Ruine. Von dort aus war Bellondo zu seinem Ausflug gestartet.

Angestrengt spähte sie auf das Land hinaus. Der Dunst hatte sich weitgehend aufgelöst, so daß die Sicht nun etwa zehn Kilometer weit reichte. Sie entdeckte insgesamt vier Opera-Roboter vom Blau-Typ, die sich alle langsam von ihr entfernten. Sie bildeten eine Kette, jeweils mit einem Abstand von etwa fünfzig Metern voneinander.

Sarah war überzeugt davon, daß sie Joamin Bellondo aufgespürt hatten und ihm nun folgten.

Sie schloß ihren SERUN, schaltete das Deflektorfeld ein und ließ sich dann von einem Antigravfeld an der Außenseite der turmartigen Ruine nach unten tragen. Dabei hielt sie ständig nach Robotern Ausschau.

Sie war unsicher geworden.

Sarah wußte so gut wie nichts über die Opera-Roboter. Sie kannte die Fähigkeiten der Maschinen nicht.

Nur eines war ihr klargeworden: Sie bewegten sich auf Antigravfeldern. Konnten sie aber selbst Antigravfelder anmessen und orten? Verriet sie sich womöglich, weil sie das Gravo-Pak ihres SERUNS eingeschaltet hatte? Und waren die vier Roboter möglicherweise auf Bellondo aufmerksam geworden, weil er sich ebenfalls mit Hilfe seines Gravo-Paks bewegte?

Wenn das der Fall war, half das Deflektorfeld so gut wie überhaupt nichts. Es war dann nur noch eine Frage der Zeit, wann die Roboter das Feuer auf sie eröffneten.

*

Gucky litt unter den Qualen der Neuropeitsche. Er wußte, daß die Wirkung nur etwa zehn Minuten lang anhielt. Da er aber nicht viel tun konnte, um die Schmerzen zu verringern und die Wirkung zu verkürzen, blieb er auf dem Boden liegen und wartete ab. Der Cybermed und der Aktivator halfen ihm.

Gucky versuchte, sich auf den Mond zu konzentrieren, um die Gedanken von Mascharen zu erfassen, doch es gelang ihm nicht. Erst als die Wirkung der Neuropeitsche vollkommen abgeklungen war, kehrten auch seine parapsychischen Kräfte zurück.

Er stand auf, ging einige Schritte hin und her und lockerte seinen Körper mit leichter Gymnastik, bis er sich wieder im Vollbesitz seiner Kräfte fühlte.

Der Mausbiber ging davon aus, daß der Roboter die Fermyyd über den Zwischenfall informiert hatte. Die Frage war, welche Folgerungen sie daraus zogen.

Würden sie den Bericht des Roboters akzeptieren, oder würden sie an eine optische Täuschung glauben? Würden sie die Stelle genauer untersuchen, an der er gestanden hatte, oder würden sie sogar den Vorfall ignorieren und ihre Arbeit bei der Beladung des Raumschiffes fortsetzen?

Gucky überlegte kurz, ob er noch einmal zu den Fermyyd zurückkehren sollte, entschied sich dann jedoch dagegen und konzentrierte sich auf die entsprechende Anlage auf dem Mond. Als er sicher war, daß er sie erreichen konnte, teleportierte er.

In der gleichen Sekunde befand er sich mehrere hunderttausend Kilometer entfernt von Tampir in einem gewaltigen Hangar, dessen riesige Schotte geschlossen waren. Allerlei Transportgeräte parkten an der Peripherie der Halle und warteten der Dinge, die kommen sollten.

Zwischen ihnen bewegten sich einige Opera-Roboter. Auch sie waren vom Typ Blau, stellten also eine Kombination von Arbeits- und Kampfmaschine dar.

Plötzlich durchzuckte es ihn wie ein Blitz.

Er hatte den Gedanken eines Maschtars erfaßt!

Es waren die Gedanken des Maschtars Accon VI.

Jemand war mit einem Problem zu dem Mashtar gekommen, und seine Antwort war gewesen: *Ich werde Gomasch Endredde befragen!*

Diesen Gedanken hatte der It aufgefangen. Augenblicklich versuchte er nachzustoßen und den Mashtar aufzuspüren, doch gelang ihm das nicht.

Er stieß auf ein Gewirr von vielen Gedanken. Sie verrieten ihm aber, daß er sein Ziel erreicht hatte.

Er hatte die Maschtaren gefunden. Auf dem Mond gab es aber nicht nur sie, sondern eine Fülle anderer Intelligenzwesen.

Ungeduldig bemühte Gucky sich nun herauszufinden, wozu die Anlage auf dem Mond diente. Er wußte, daß Raumschiffe Waren aller Art hierherbrachten.

Doch wo blieben diese Güter? Wurden sie eingelagert? Wurden sie von anderen Raumschiffen oder einem anderen Transportmedium weitergebracht?

Vorsichtig bewegte er sich durch den Hangar. Er wollte auf keinen Fall von den Robotern entdeckt werden.

Zwei jugendliche Hamamesch tauchten auf und nahmen einige Schaltungen an einer automatischen Entladestation vor. Gucky konzentrierte sich auf sie und fand die Vermutung bestätigt, die sofort bei ihrem Anblick in ihm aufgekommen war.

Es waren Zöglinge, die im Kindesalter entführt und in der Schule der Maschtaren ausgebildet worden waren. Trotz ihrer Jugend hatten sie bereits den Status der Kukonden erreicht, waren also eine Art Beamte.

In ihren Gedanken befaßten sie sich ausschließlich mit der Aufgabe, die sie zu bewältigen hatten. Daneben war nur wenig Platz für anderes. Sosehr sich Gucky auch bemühte, Hintergrundwissen zu ergründen - es gelang ihm nicht.

Er beschloß zu warten, bis sie ihre Aufgabe erledigt hatten und sich anderen Dingen zuwandten.

Er zog sich in einen versteckten Winkel des Hangars zurück und beobachtete das Geschehen von hier aus. Dabei fiel ihm ein, daß er sich lange nicht um Joamin Bellondo und Sarah Mango gekümmert hatte.

Der It machte sich Vorwürfe.

Es wäre weder schwer noch zeitaufwendig gewesen, die beiden über das zu informieren, was inzwischen geschehen war. Vielleicht steckten sie in Schwierigkeiten und brauchten seine Hilfe. Sie warteten, und sie waren allein. So hatten sie allzuviel Zeit, über das nachzudenken, was mit der PENELOPE und ihrer Besatzung geschehen war.

Er selbst hatte den Schock über den Tod von Earl Danhorst, Elias Grant, Frieda Kallal und Larga Hodron relativ schnell überwunden, doch er war auch pausenlos in Bewegung gewesen und war ständig mit Einheimischen konfrontiert worden.

Gucky überlegte, ob er nach Tampir springen und seine Freunde aufsuchen sollte. Doch dann schob er diesen Gedanken wieder von sich. Ein Teleportersprung vom Mond nach Tampir kostete viel Energie; der Sprung zurück ebenfalls. Es war besser, sparsam mit der körpereigenen Energie umzugehen, da er nicht wußte, was noch auf ihn zukam.

Wenn die Maschtaren von seiner Anwesenheit erfuhren, würden sie reagieren und die Jagd auf ihn eröffnen. Und dann konnte es selbst für einen Teleporter wie ihn eng werden.

Es war besser, wenn er auf dem Mond blieb und abwartete.

Joamin und Sarah kommen ohnehin nicht in Gefahr! sagte er sich. *In der Ruine sind sie in Sicherheit - es sei*

denn, daß sie sich von Wrän-Käfern befallen lassen.

*

Nachdem Mkrprstznmkrstznmznm seinen Schock überwunden und sich in seine Wohneinheit zurückgezogen hatte, kam Zorn in ihm auf.

Es war ungeheuerlich! Der Heiler, der ihn vom Wrän-Käfer befreit hatte, war ihm mit einem Wrän-König entgegengetreten und hatte ihn und seine Krieger in die Flucht gejagt. Es war die größte Niederlage, die der Anführer des Stuuhr-Clans jemals hatte hinnehmen können.

Mücke hatte man ihn genannt.

Eine schlimmere Beschimpfung war für ihn kaum vorstellbar.

Je länger er darüber nachdachte, was ihm widerfahren war, desto wütender wurde er, und desto größer wurde sein Haß gegen den »Itti«.

Dumpf brütend kauerte er in seiner Wabe und überlegte, was er unternehmen konnte, um dem fremden Wesen zu schaden. Daß er nun nicht mehr mit seiner Unterstützung im Kampf gegen die Wrän-Käfer rechnen konnte, war ihm klar. Also brauchte er sich keine Hemmungen im Kampf gegen ihn aufzuerlegen.

Er schaltete mehrere Monitoren ein und sah sich die Pläne der Stadt Pakimar und ihrer Umgebung an. Dabei versuchte er sich vorzustellen, wohin er sich zurückziehen würde, wenn die Zahl seiner Freunde zu groß und zu bedrohlich wurde.

Nachdem er über eine Reihe von Verstecken in der Stadt nachgedacht hatte, kam er zu dem Schluß, daß sich niemand darin verstecken konnte. In buchstäblich jedem Viertel wurden Kämpfe der Clans ausgefochten. Ein Fremder fiel unter solchen Umständen zwangsläufig überall auf.

Also blieb nur ein Schlupfwinkel außerhalb der Stadt.

Mkrprstznmkrstznmznm brauchte nicht lange, bis er darauf kam, daß die Ruine vor der Stadt so ziemlich der einzige Ort war, der sich als ideales Versteck eignete.

Er nahm Verbindung mit dem Fermyyd-Clan »Todeskralle des Einzigen« auf.

Als das katzenähnliche Gesicht eines Fermyyd mit den nach oben ragenden Reißzähnen und den beiden Kopffühlern auf dem Monitor erschien, atmete der Stuuhr unwillkürlich flacher. Er spürte, wie sich der Schlag seines Herzens beschleunigte und daß sich eine gewisse Taubheit in seinem Bein einstellte, als ob er noch einen Wrän-Käfer in sich hätte.

Er mochte die Fermyyd nicht. Er fühlte sich ihnen unterlegen, war zugleich aber davon überzeugt, auf der von den Göttern gewollten Rangliste der Intelligenzwesen viel weiter oben zu stehen als sie.

»Ich habe schon einmal eine Anfrage an euch gestellt wegen dieses Itti«, sagte er schwerfällig. »Es ist einiges passiert, was meine Einstellung zu ihm geändert hat. Ich bin davon überzeugt, daß wir es mit einem Galaktiker zu tun haben.«

»Galaktiker?« echote der Fermyyd. »Du willst behaupten, Galaktiker seien in diesem Sonnensystem?«

»Genau das«, bestätigte der Stuuhr. »Sämtliche Morzets sollten Alarm brüllen. Sie sind ...«

»Wo ist der Galaktiker?« unterbrach ihn der Fermyyd.

»Ich vermute, daß die Ruine vor der Stadt sein Versteck ist. Und ich kann mir vorstellen, daß er nicht allein ist.«

»Also doch!« entfuhr es dem Fermyyd.

»Also doch?« fragte Mkrprstznmkrstznmznm. »Weißt du mehr als ich?«

»Wir haben gerade eben eine Meldung von einem Roboter erhalten. Er hat etwas Verdächtiges bei der Ruine beobachtet«, versetzte das Katzenwesen.

»Dann müssen die Morzets ...«

»Sie müssen überhaupt nichts«, fuhr ihm der Fermyyd erneut ins Wort. »Im Gegenteil! Sie werden ihren Schnabel halten. Wir gehen leise und unauffällig vor. Die Galaktiker sind geschickt, und sie wissen sich zu verstecken. Nur für uns sind sie nicht geschickt genug.«

»Was kann ich tun, um euch zu helfen?« fragte der Anführer des Stuuhr-Clans.

»Gar nichts«, enttäuschte ihn das Katzenwesen. »Du wirst dich absolut ruhig verhalten. Wir übernehmen es, den Fremden zu jagen und zu vernichten.«

Damit beendete der Fermyyd das Gespräch.

Der Stuuhr machte es sich in seiner Wabe bequem. Er war zufrieden mit sich und mit der Entwicklung der Dinge.

7.

Die beiden Hamamesch verließen den Hangar. Gucky überwachte ihre Gedanken, und als sich das Schott hinter ihnen geschlossen hatte, folgte er ihnen.

Er materialisierte nur wenige Meter hinter ihnen auf einem Gang. Sie entfernten sich schnell von ihm, stiegen in einen Lift und fuhren mit ihm in die Tiefe. Die Liftkabine bewegte sich so schnell, daß ihre Abfahrt einem Sturz gleichkam.

Gucky schloß seinen SERUN, teleportierte auf die Oberseite der Kabine und ließ sich damit in die Tiefe tragen.

Ähnlich wie auf Borrengold hatten sich die Maschtaren auch auf dem Mond Coenus unter der Oberfläche in weitverzweigten Anlagen versteckt. Dabei hatten sie einen hohen Aufwand betrieben und sich tief eingegraben.

Die Liftkabine verzögerte stark, doch der Ilt spürte nicht viel davon. Der Syntro seines SERUNS steuerte das Gravo-Pak entsprechend aus.

Ahnungslos verließen die beiden Hamamesch unter ihm die Liftkabine.

Gucky wartete einige Minuten ab, bis er die Gedanken von anderen Hamamesch sondiert hatte, die sich ebenfalls in diesem Bereich aufhielten. Dann hatte er eine Sektion des geheimen Maschtaren-Stützpunktes ermittelt, die zur Zeit nicht genutzt wurde.

Er teleportierte dorthin.

Es war eine unfertige Sektion, in der die Versorgungsleitungen gelegt und die Wände bereits errichtet worden waren, in der jedoch allerlei Baumaterial herumlag. Bauabfälle waren noch nicht weggeräumt worden.

Ein defekter Opera-Roboter vom Typ Silber lag in der Ecke auf dem Boden. Sein Tentakel war abgerissen und hing an einem Stromkabel, das von der Decke herabbaumelte.

Gucky setzte sich in einer Ecke auf eine Werkzeugkiste und öffnete den Helm seines SERUNS.

Er erfaßte die Gedanken von Griiro III. Der Maschtar konferierte gerade mit seinen Assistenten Samna, Carro und Teund, um Probleme bei der Versorgung zu besprechen. Es hatte einen Engpaß bei bestimmten Nahrungsmitteln gegeben, die in Borrengold in größerer Menge benötigt wurden, aber von Tampir nicht in der erforderlichen Menge geliefert worden waren.

Gucky erfuhr, daß Tampir eigentlich nichts weiter als eine Versorgungswelt für die Schule der Maschtaren war. Die Güter des täglichen Gebrauchs wurden mit Raumschiffen der Fermmyd von Tampir zum Mond transportiert und von Coenus nach Borrengold weitergeleitet.

Damit war klar, was Munschok mit den störenden Einflüssen der Hyperimpulse gemeint hatte, durch die manchmal die Navigation im Sonnensystem erschwert wurde. Die Impulse gingen von dem Transmitter aus, mit dem die Güter nach Borrengold transportiert wurden. Diese Impulse waren es, die empfindliche Geräte störten.

Der Transmitter stand zudem in direkter Verbindung zu Endreddes Bezirk.

Als Gucky dies erfuhr, schnellte er hoch und stieß einen leisen Schrei aus.

Er triumphierte.

Dies war die vielleicht wichtigste Information der letzten Monate. Nun hatte er einen Weg gefunden, der für die Galaktiker direkt ins galaktische Zentrum führte!

*

Sarah Mango beobachtete, wie aus Bodenspalten vier weitere Roboter aufstiegen. Es waren ebenfalls Blau-Typen, und sie fügten sich in die Kette ein, die Joamin Bellondo folgte.

Damit stand für die Medizinerin fest, daß die Roboter den Raumfahrtingenieur geortet hatten und ihn in die Enge drängen wollten.

Sie entschloß sich dazu, ihn zu informieren.

»Jo!« rief sie, nachdem sie ihr Funkgerät eingeschaltet hatte.

Dabei ließ sie die Roboter nicht aus den Augen, um an ihrer Reaktion feststellen zu können, ob sie aufmerksam wurden.

»Was ist los?« klang seine Stimme aus den Helmlautsprechern.

»Du bist entdeckt worden«, teilte sie ihm mit. »Acht Roboter nähern sich dir.«

»Danke«, sagte er. »Aber jetzt sei still und sieh zu, daß du dich nicht selbst in Gefahr bringst.«

Sarah schaltete das Funkgerät ab, stieg bis auf eine Höhe von etwa fünfzig Metern an und blickte in die Runde.

Sie entdeckte zwölf Roboter vom Blau-Typ, die sich ihr mit hoher Geschwindigkeit näherten. Sie kamen von allen Seiten.

*

Michael Rhodan betrat die Hauptleitzentrale der AQUARIUS. Er hoffte, daß Eliz Omac ein Lebenszeichen von Gucky und von anderen Besatzungsmitgliedern der zerstörten PENELOPE aufgefangen hatte. Das Raumschiff stand nach wie vor in seinem Versteck auf dem Mond von Tampir.

»Was gibt's Neues?« fragte er, während er sich in einen der Sessel sinken ließ und einen Becher Kaffee trank. Er streckte die Beine aus, gab seine bequeme Haltung jedoch auf, als er das angespannte Gesicht der Funkoffizierin bemerkte.

»Verdammt!« rief sie, wandte sich von den Monitoren ab und blickte ihn an.

»Was ist los?« Er erhob sich und ging zu ihr.

»Sie haben unsere Hyperfunksonde abgeschossen.«

»Das war zu befürchten.« Gelassen trank er seinen Kaffee. »Wir haben von Anfang an gewußt, daß so was passieren kann.«

»Ja, aber wir haben kein Lebenszeichen aufgefangen. Also haben wir mit der Sonde bisher nichts erreicht. Wenn wir jetzt eine weitere Sonde ausschicken, laufen wir Gefahr, daß sie geortet wird und daß man ihren Weg bis zu uns zurückverfolgen kann.«

»Die Gefahr besteht«, gab er zu. »Deshalb werden wir uns ein wenig Zeit lassen, bevor wir die nächste Sonde ausschicken. Gibt es sonst etwas Neues?«

»Nichts«, bedauerte sie. »Wir werten immer noch aus, was wir an Nachrichten von Tampir auffangen können, aber es war nichts von Bedeutung dabei.«

Mike sagte, daß er sich alles ansehen wollte, was an Informationen eingeholt worden war. Er wollte die Zentrale gerade verlassen, als ein grellrotes Licht auf einem der Monitoren aufleuchtete.

Eliz Omac hob die Hand, um ihn darauf aufmerksam zu machen, und eilte zum Gerät. Kaum hatte sie einen Blick auf den Monitor geworfen, als sie herumfuhr.

»Sieh dir das an!« rief sie. »Da hat ein Stuuhr über Funk etwas von einem Ilti berichtet!«

Michael Rhodan lachte laut auf.

»Ilti?«

»Ja, genau. Dabei kann es doch nur um Gucky gehen!«

Sie hatte kaum ausgesprochen, als die Syntronik erneut ihre Aufmerksamkeit erregte.

»Soeben haben wir ein Funksignal aufgefangen«, berichtete sie. »Es ist mit dem PENELOPE-Schlüssel kodiert.«

»Also stammt es von einem Überlebenden«, stellte Mike erfreut fest. »Endlich. Jetzt wissen wir, daß Gucky und Menschen von der Besatzung überlebt haben.«

Er dachte nicht daran, die Zentrale unter diesen Umständen zu verlassen. Er versetzte die AQUARIUS in Alarmbereitschaft, so daß jederzeit ein Blitzstart möglich war.

*

Es gab nur noch sechs Maschtaren: Accon VI., Eggir IX., Grirro III., Jorror VII., Lokkor I. und Uwwen V.

Die Verhältnisse in den Tiefenanlagen von Coenus waren fast identisch mit denen in der Schule der Maschtaren, nur daß es hier nur jene Zöglinge und Pooker gab, denen es gelungen war, sich mit den Maschtaren hierher abzusetzen. Daneben nahmen eine Reihe von Kukonden ihre beamtenähnliche Funktion wahr. Es gab technisches Personal und auch Fassys für die Arbeiten, die sonst niemand verrichten wollte.

Gucky konzentrierte sich auf seine nähere Umgebung und suchte sie nach denkenden Wesen ab. Erst als er keine fand, streckte er seine Fühler weiter aus, bis er wieder auf die Gedanken des Mäschters Grirro III. stieß.

Er lotete ihn auf sein Wissen über den Transmitter aus, denn nichts erschien ihm zur Zeit so wichtig.

Stellte er das Nadelöhr dar, durch den der Vorstoß ins Herz der Galaxis möglich wurde?

Durch den Transmitter waren in den letzten Tagen wahre Heere von Opera-Robotern auf den Mond gekommen. Grirros III. Gedanken ließen erkennen, daß es in den sublunaren Anlagen förmlich von ihnen

wimmeln mußte. Mit ihnen wollten die Maschtaren Kaiddan und Yillo die beiden Gefängnisse von Schingo von innen her erobern. Dabei waren sie ums Leben gekommen.

Gucky erfuhr, daß die Aktion das Ziel gehabt hatte, die beiden Phasenspringer an ihren Bezugspunkten zu erwarten und zu töten - auf Befehl von Gomasch Endredde!

Die Opera-Roboter hatten den Befehl Gomasch Endredde überbracht, die Oktantengrenzen aufzuheben und alle verfügbaren Hamamesch-Einheiten im Aenur-System zu konzentrieren.

Der Grund dafür überraschte den Mausbiber nicht.

Gomasch Endredde hatte befohlen, sämtliche Galaktiker außerhalb von Endredde's Bezirk zu vernichten!

Gucky hörte, daß irgendwo eine Tür ging. Er sprang auf und eilte zu dem einzigen Ausgang aus dem Raum, um zu horchen.

Nebenan rumpelte etwas. Werkzeuge klirrten, Gedanken aber waren nicht zu empfangen. Robotische Maschinen arbeiteten in seiner Nähe.

Obwohl sie keine unmittelbare Bedrohung für ihn darstellten, hob er eine schwere Werkzeugkiste vor die Tür, so daß sie nicht so ohne weiteres zu öffnen war. Er bewegte sie telekinetisch.

Danach zog Gucky sich wieder in den äußersten Winkel des Raumes zurück, um seine Recherchen erneut aufzunehmen. Kaum hatte er sich auf eine Kiste gesetzt, als sich einer der Roboter an der Tür zu schaffen machte. Nun blieb dem Ilt nichts anderes übrig, als sich ein anderes Versteck zu suchen.

Er teleportierte in einen der anderen Räume, sah sich einem Opera-Roboter vom Typ Silber gegenüber und sprang erneut. Dieses Mal kam er in einem leeren Raum heraus, in dem allerlei Vorräte lagerten.

Als er seine telepathischen Fühler ausstreckte, fand er einen aufgeregten Grirro III. vor. Der Opera-Roboter hatte Alarm ausgelöst und darin das Auftauchen eines fremden und bisher unbekannten Wesens gemeldet.

Damit hatte er die Maschtaren und ihre Helfer aufgeschreckt. Accon VI. erteilte den Befehl, die gesamte Mondstation nach ihm zu durchforsten, keine Sektion auszulassen und sofort zu schießen, wenn man ihn entdeckte. Allerdings bezweifelte der Ilt, daß der Roboter richtig beobachtet hatte, doch das behielt er für sich.

Gucky versuchte, seine telepathischen Sondierungen fortzuführen, fand jedoch keinen Maschtar in einem dafür geeigneten Zustand. Alle Maschtaren waren aufgeschreckt. Sie befürchteten einen Angriff der Galaktiker.

Plötzlich stieß Gucky auf ein erlöschendes Leben.

Einer der Kukonden, ein Hamamesch, lag im Sterben. Er war auf Tampir gewesen und war dort das Opfer eines Wrän-Käfers geworden, hatte das jedoch erst gemerkt, als er wieder auf dem Mond war.

Der Käfer hatte seine Eier in ihm abgelegt, und die Brut war nun geschlüpft. Sie war in sämtliche Teile seines Körpers vorgedrungen, so daß es keine Rettung mehr für ihn gab.

Jetzt lag der Kukonde in einem abgetrennten Raum, wo er von niemandem gestört wurde, und wartete auf das Ende. Seine Gedanken befaßten sich mit seinem eigenen Schicksal, mit den Maschtaren und mit dem *Frieden von Pendregge*!

Als Gucky diese Gedanken erfaßte, teleportierte er zu ihm.

Der Sterbende ruhte unter einer wärmenden Decke auf einem Gestell in der Mitte des Raumes. Er lag auf dem Rücken und hielt die Augen geschlossen. Sein Körper war stark abgemagert und von den Qualen gezeichnet, die er erdulden mußte.

Gucky hätte ihm gerne geholfen, doch er konnte es nicht. Es war zu spät.

Während in allen Teilen der Station nach ihm gesucht wurde, konzentrierte er sich auf die Gedanken des Sterbenden.

Vor allem der *Friede von Pendregge* interessierte ihn.

Die Gedanken reichten in eine Zeit zurück, die etwa 1200 Jahre in der Vergangenheit lag. Damals hatten die blutigen Kriege unter den Hamamesch ihren blutigen Höhepunkt erreicht.

An diesem traurigen Höhepunkt des Krieges hatte Gomasch Endredde einen persönlichen Gesandten aus dem galaktischen Zentrum geschickt. Seine Aufgabe war es gewesen, der Selbstvernichtung ein Ende zu bereiten.

Der Gesandte war der angebliche Rebell Fir gewesen, nach dem in der Gegenwart noch der zehnte Zehner benannt war. Fir vernichtete Pendregge, sorgte für die Einteilung in die acht Oktanten und deren strenge Trennung voneinander - und er ernannte neun Maschtaren.

Gucky horchte mit wachsender Anspannung. Der Kranke drohte ihm zu entgleiten. Seine Kräfte ließen mehr und mehr nach, und sein Geist begann sich aufzulösen.

Doch der Ilt gab nicht auf. Er forschte weiter, und es gelang ihm, dem sterbenden Gehirn weitere Informationen zu entlocken.

Die neun Maschtaren hatten den neun anderen Zehnern ihre Namen gegeben. Sie waren zur obersten Instanz in Hirdobaan geworden.

Seitdem herrschte Friede in Hirdobaan.

Der Hamamesch öffnete die Augen und blickte ihn an, doch es dauerte lange, bis er sich wirklich seiner Nähe bewußt war. Gucky erwartete, daß er erschrak und sich gegen ihn auflehnte.

Doch das Gegenteil war der Fall: Der Sterbende freute sich, daß er nicht länger allein war und sich ein denkendes und fühlendes Wesen in seiner Nähe befand. Seine Gedanken waren voller Freundlichkeit.

Er schloß die Augen und dämmerte in die Ewigkeit hinüber.

Gucky erfaßte noch, daß zu der Zeit, als Fir aktiv geworden war, die Stützpunkte auf Borrengold, gleichzeitig Treffpunkt beim Zug der Herrscher, und auf Coenus errichtet worden waren. Über den Transmitter von Coenus wurden seit jener Zeit die Maschtaren auch mit Siegel-Technik aus Endreddes Bezirk beliefert, und umgekehrt schickten sie reparaturbedürftige Technik dorthin.

Einer der letzten Gedanken des Sterbenden galt dem Transmitter. Eine tiefe Sehnsucht verband sich mit ihm, und er wäre gerne - und sei es auch nur für ein einziges Mal - durch den Transmitter gegangen, doch er wußte, daß dies unmöglich war.

Gucky horchte überrascht auf.

Geradezu verzweifelt drang er in das sterbende Gehirn ein. Er erschauerte vor dem Hauch des Todes. Zugleich aber erfaßte er, warum es für den Hamamesch unmöglich gewesen war, durch den Transmitter zu gehen.

Die Transmitterverbindung zu Endreddes Bezirk war ausschließlich toter Materie vorbehalten!

Lebewesen, die versuchten, diesen Transmitter zu benutzen, wurden als formlose, zuckende Fleischklumpen wieder ausgespuckt!

Gucky war tief enttäuscht.

Seine Hoffnungen, einen Weg ins Zentrum der Galaxis gefunden, zu haben, hatten sich zerschlagen. Dieser Weg war offenbar allen lebenden Wesen verschlossen.

Plötzlich esperte er alarmierende Gedanken.

Die Maschtaren hatten auf der Oberfläche des Mondes Fremde entdeckt.

Es waren Galaktiker!

Die Maschtaren lösten Alarm aus und trafen alle nötigen Vorbereitungen für die Vernichtung der Galaktiker. Ein Heer von Opera-Robotern war bereits auf dem Weg nach oben, und sogar die versenkten Geschütztürme sollten ausgefahren werden.

Gucky richtete seine Gedanken nach oben. Er wollte wissen, wer die Galaktiker waren.

Zu seiner größten Überraschung stieß er auf die Gedanken von Michael Rhodan.

*

»Jo, jetzt haben sie mich auch entdeckt!« rief sie. »Roboter rücken mir auf den Pelz.«

Seine Antwort kam Sekunden später.

»Nur nicht aufregen, Sarah«, ermahnte er sie über Funk. »Ich fürchte, sie können unser Antigravfeld anmessen. Am besten läßt du dich auf den Boden sinken und schaltest das Gravo-Pak aus. Ich bin bald wieder bei dir.«

»Hast du ein Signal abgestrahlt?«

»Habe ich. Ich breche die Verbindung ab. Verdammt, sie peilen sich auf mich ein.«

Sie sah, daß es weit von ihr mehrfach aufblitzte, und sie erkannte, daß die Roboter Joamin Bellondo angriffen. Um ihren Verfolgern zu entgehen, ließ sie sich bis auf den Boden hinabsinken und schaltete das Gravo-Pak aus.

Zwölf Opera-Roboter vom Typ Blau bildeten ein weites Halbfeld um sie herum. Sie rückten rasch näher.

Sarah ließ sich nicht beeindrucken. Sie lief im Schutze eines Deflektorfeldes über einen von Landmaschinen festgefahrenen Weg. Schon bald merkte sie, daß die Roboter sie verloren hatten. Die Maschinen bewegten sich in der gleichen Richtung weiter wie bisher, obwohl die Frau in eine andere Richtung flüchtete. Lediglich zwei der Operas rückten ihr bedrohlich nahe.

Sarah blieb stehen und beobachtete sie. Zugleich machte sie ihre Waffe schußbereit. Sie nahm sich vor, erst im letzten Moment zu schießen, wenn ihr gar keine andere Wahl mehr blieb, um den anderen Robotern nicht zu verraten, wo sie sich befand.

Über der fernen Stadt Pakimar stieg ein dunkler, drohender Schatten auf. Sarah spürte, wie sich ihr der Magen verkrampfte. Sie war sicher, daß es sich um einen Kampfgleiter oder um eine etwas größere Maschine handelte.

Einige Sekunden lang hoffte sie, daß es nicht ihr galt. Dann aber merkte sie, daß sich der Kampfgleiter

näherte. Je näher er kam, desto deutlicher konnte sie seine Konturen und seine Bewaffnung erkennen.

»Ich fürchte, jetzt wird es unangenehm«, meldete sich Joamin Bellondo. »Wenn Gucky nicht bald kommt und uns hilft, haben wir einen harten Strauß auszufechten.«

8.

Gucky teleportierte in die Zentrale der AQUARIUS, wo sich im Moment Michael Rhodan, der Kommandant Arket Tom, Eliz Omac und einige andere aufhielten.

»Ihr habt keine Sekunde zu verlieren!« rief der Mausbiber. »Direkt unter euren Füßen sitzen die Maschtaren, und sie haben gemerkt, daß ihr hier seid. Sie greifen an!«

Mike verlor keine Zeit mit Fragen.

»Blitzstart!« befahl er.

Auf den Monitoren waren Roboter zu erkennen, die aus Öffnungen hervorkamen, die sich plötzlich aufgetan hatten. Als die AQUARIUS senkrecht in die Höhe schoß, stieg aus einer Staubwolke ein Geschützturm auf. Der Staub, der sich in unzähligen Jahren auf ihm abgesetzt hatte, rieselte an ihm hinunter.

Doch die Maschtaren kamen nicht mehr dazu, auf das startende Beiboot zu schießen. Mit allzu hohen Werten beschleunigte die Kleinstkorvette.

Gucky blickte auf die Monitoren, und er sah, daß die Maschtaren begriffen hatten. Sie fuhren den Geschützturm wieder ein.

»Das war knapp«, sagte Michael Rhodan erleichtert.

»Ich bin nicht der einzige Überlebende«, berichtete Gucky, als Mike ihn danach fragte. »Auf Tampir warten noch Sarah Mango und Joamin Bellondo auf ihre Rettung. Ich habe sie schon viel zu lange allein gelassen.«

»Dann wissen wir, von wem der Hilferuf kam, den wir aufgefangen haben«, sagte Michael Rhodan und gab Arket Tom den Befehl, den vierten Planeten des Sonnensystems anzufliegen.

Auf den Ortungsschirmen zeichnete sich eine wahrhaft erschreckende Zahl von Hamamesch-Raumern ab, die überall im Sonnensystem verteilt waren. Angesichts dieser gewaltigen Übermacht erschien es ratsam, so schnell wie möglich zu fliehen.

Doch Michael Rhodan war gekommen, um eventuell Überlebende der PENELOPE zu retten. Er dachte keine Sekunde daran, ohne Sarah Mango und Joamin Bellondo abzufliegen.

»Ich hole die beiden«, kündigte Gucky an. »Es wird eine angenehme Überraschung für sie werden.«

Rasend schnell kam Tampir näher; zugleich reagierten die ersten Hamamesch-Raumer. Sie verließen ihre bisherige Position und rückten auf den vierten Planeten zu.

»Das wird eng«, meinte Gucky beunruhigt. »Hoffentlich sind die beiden noch dort, wo ich sie zurückgelassen habe, damit ich sie nicht lange suchen muß.«

»Du hast genau zwei Minuten«, sagte Arket Tom. »Danach entfernen wir uns wieder von Tampir.«

Gucky schloß seinen SERUN und teleportierte in die Ruine auf dem turmartig aufsteigenden Felsen nahe der Stadt Pakimar.

Sarah Mango und Joamin Bellondo waren nicht mehr in der Ruine.

Erschrocken blickte der Ilt sich um; zugleich streckte er seine telepathischen Fühler aus. Er sah es in einer Entfernung von etwa zwei Kilometern mehrfach aufblitzen; dann erfaßte er die Gedanken des Raumfahrtgenieurs. Er teleportierte erneut, materialisierte neben Bellondo.

»Jetzt weg hier!« rief Gucky, packte den Mann am Arm und teleportierte mit ihm.

In Bruchteilen von Sekunden hatte er Sarah geortet, die ebenfalls in Bedrängnis war. Sie wurde von mehr als zwanzig Robotern angekreist.

Der Ilt holte sie ein, ergriff ihre Hand und teleportierte in die AQUARIUS.

»Keine fünf Minuten lang kann man euch allein lassen«, sagte er.

»Tut mir leid«, stammelte Sarah und setzte zu einer Erklärung an, doch der Mausbiber winkte lachend ab.

»Ich hab's nicht so gemeint«, beruhigte er sie.

Einer der Hamamesch-Raumer feuerte. Die AQUARIUS erbebt, als der Energiestrahle ihre Schutzschirme streifte. Dann war die Kleinstkorvette auch schon an einem Pulk von Raumschiffen vorbei und näherte, sich mit hoher Beschleunigung den äußeren Planeten.

Auf den Monitoren erschien das Gesicht von Perry Rhodan. Eliz Omac rief Michael zu sich. Mike schilderte mit knappen Worten, was geschehen war.

»Die Maschtaren haben einen voll ausgebauten Stützpunkt im Mond Coenus«, sagte er. »Sie planen auf

Gomasch Endreddes Befehl einen Vernichtungszug gegen uns.«

»Und wir haben mittlerweile Verstärkung erhalten«, gab sein Vater von der MONTEGO BAY zurück. »Wir werden die Gunst der Stunde nutzen.«

»Du willst angreifen?« fragte Mike. »Die Maschtaren haben die AQUARIUS entdeckt. Sie sind jetzt vorgewarnt; wie du sehen kannst, wimmelt es im Sonnensystem geradezu von Hamamesch-Raumern.«

»Noch haben sie uns nicht entdeckt«, blieb Perry Rhodan gelassen. »Die AQUARIUS wird sie wohl kaum so erschreckt haben, daß sie außer Fassung geraten. Sie wissen, daß uns ihr Versteck bekannt ist. Daß wir auch über ihre Absichten informiert sind, dürfte sich ihrer Kenntnis entziehen. Wir werden ihnen nicht die Zeit geben, sich auf ein größeres Flottenaufgebot vorzubereiten. Wir greifen mit allen Einheiten an und führen nun einen Blitzschlag gegen Coenus.«

Mike warf alle Bedenken über Bord.

»Du hast recht«, stimmte er zu. »Die Gelegenheit ist günstig. Wir dürfen diese Chance nicht verstreichen lassen.«

Zur MONTEGO BAY und den vier Kreuzern waren mittlerweile Julian Tiffors PERSEUS, die ATLANTIS, die NJALA, die CIMARRON und zehn weitere Kreuzer gestoßen.

Auf den Monitoren der Ortung konnte Michael sehen, daß alle neunzehn Raumschiffe ihre Position verließen und zum Angriff übergingen.

Die AQUARIUS verzögerte mit Höchstwerten und ging danach auf Gegenkurs. Sie schloß sich dem Angriff der galaktischen Flotte an.

In einer genau abgestimmten Überlichtetappe erreichten die Raumschiffe den Mond Coenus und eröffneten das Feuer auf die von der Ortung ausgemachten neuralgischen Punkte der Maschtaren-Abwehr. Noch während die vierzig Geschütztürme ausführen, wurden sie vernichtet. Sie kamen nicht dazu, auch nur einen einzigen Schuß abzufeuern.

Die Maschtaren versuchten, weitere Geschütztürme einsatzbereit zu machen. Es gelang ihnen nicht, weil die Galaktiker zu schnell waren und sie überrumpelten.

Die Energiekanonen der MONTEGO BAY feuerten auf die mächtigen Hangartore, vernichteten sie in Bruchteilen von Sekunden. Bodentruppen - vorneweg kleine Gruppen der Beausoleils - regneten auf den Mond hinab und drangen durch die entstandene Öffnung ein.

»Wie fühlst du dich?« fragte Perry Rhodan den It über Funk.

Gucky kratzte sich kurz hinter einem Ohr. Er löste seine Blicke nicht von den Monitoren, mit deren Hilfe er das Geschehen auf dem Mond beobachtete.

»Ausgezeichnet«, behauptete er. »Du möchtest wissen, ob ich in der Lage bin, einen weiteren Einsatz durchzustehen?«

»Genau das«, bestätigte Perry. »Es geht mir um die Maschtaren. Ich will sie lebend, und wenn du sie nicht alle holen kannst, dann wenigstens einen.«

»Was hast du vor?«

»Ich brauche die Maschtaren als Vermittler zu Gomasch Endredde«, entgegnete Rhodan.

»Mal sehen, was ich tun kann«, sagte Gucky, schloß seinen SERUN und teleportierte zum Mond.

An der Seite der SERUN-geschützten Bodentruppen drang er in die sublunare Station ein. Die Männer und Frauen mußten sich wohl oder übel den nach unten führenden Expreßfahrstühlen anvertrauen. Alles freizuschmelzen hätte länger gedauert.

»Das ist der kritische Punkt des Angriffs«, sagte Gucky, als er mit zwanzig Männern und Frauen in eine Liftkabine stieg. Einer der Männer drückte einen Knopf, und die Kabine stürzte in die Tiefe. »Aber keine Sorge! Ich steige vorher aus. Wenn sich die Lifttüren öffnen, habe ich schon ein wenig aufgeräumt.«

Er teleportierte nach unten und kam Sekunden vor dem Lift an. Er materialisierte in der kleinen Halle vor den Lifttüren. Der It sah, daß die Maschtaren vier Energiekanonen aufgebaut hatten. Damit wollten sie in die Kabinen schießen, sobald sich die Türen öffneten.

Gucky verlor keine Zeit.

Er sah sich vier Maschtaren gegenüber. Sie waren schlanker, wirkten asketischer als die Hamamesch, und sie hatten gelbe Fleckenmerkmale rund um die Augen, an denen sie zweifelsfrei zu erkennen waren. Sie trugen graue Kombinationen mit schwarzen Emblemen, dazu einen zwölf Zentimeter breiten Gürtel, den Maschthorn.

Der It überraschte die Maschtaren und ihre Helfer an den Kanonen. Er griff blitzschnell an, entfernte telekinetisch an allen vier Kanonen jeweils eine der wichtigsten Schalteinheiten.

Danach teleportierte er in den Rücken der Maschtaren, richtete seinen Energiestrahler gegen die Decke und schoß. Maschtaren und Hamamesch fuhren schreiend herum, während sich hinter ihrem Rücken die Lifttüren öffneten und die Bodentruppen der Galaktiker herausstürmten.

Gucky, der nicht zwischen die Feuer geraten wollte, teleportierte in die Nähe von Grirro III. und Jorror VII.

Beide hatte er schon vorher telepathisch ausgemacht.

Sie rannten zusammen mit einigen Helfern durch die Gänge in den großen Transmitterraum, in dem normalerweise die aus dem Hangar herabgebrachten Container mit Gütern ins Herz der Galaxis abgestrahlt wurden.

Der Transmitter war nahezu zehn Meter hoch und etwa zwanzig Meter breit. Er bestand aus einem mächtigen schimmernden Bogen, unter dem sich das schwarze Nichts auszubreiten schien.

Gucky war klar, daß die Maschtaren durch den Transmitter zu Gomasch Endredde fliehen wollten.

Sie wußten, daß der Kampf um Coenus verloren war, und sie wollten auf keinen Fall in die Gefangenschaft der Galaktiker geraten. Sie wollten sich lieber selbst umbringen, als sich gefangennehmen zu lassen.

Gucky blieb kurz stehen und horchte telepathisch, um sich über den Stand der Dinge zu informieren. Die Bodentruppen der Galaktiker drangen unaufhaltsam vor. Sie vernichteten die Roboter-Armee, die ihnen die Maschtaren entgegenwarfen.

Vier Maschtaren waren bereits gestorben!

Zwei von ihnen waren in offensichtlich selbstmörderischer Absicht in das Energiefeuer der Galaktiker gelaufen.

Nur noch Jorror VII. und Griro III. lebten.

Gucky beobachtete sie. Er war etwa fünfzig Meter von ihnen entfernt, und mehr als zwanzig Hamamesch waren bei ihnen.

Doch sie und ihre Helfer hatten nur Augen für den Transmitter. Jorror VII. nahm nervös Schaltungen vor.

Der Transmitter stellte die einzige Verbindung zu Gomasch Endreddes Bezirk dar, und sie hofften, daß Gomasch Endredde ihnen - seinen *Söhnen* - Zutritt in sein Innerstes gewährte.

Sie waren ihm stets treue Diener gewesen. Auf niemanden hatte Gomasch Endredde sich mehr verlassen können als auf sie. Jetzt hofften sie, daß Gomasch Endredde jene verhängnisvolle Schaltung zurücknahm, die den Transport jeglicher organischer Materie verbot und sogar unmöglich machte.

»Nein, macht das nicht!« rief Gucky und schritt langsam auf die Maschtaren und ihre Helfer zu.

Schlagartig wurde es still in der Halle. Die Hamamesch griffen nach ihren Waffen, schossen jedoch nicht.

»Niemand wird uns aufhalten, zu Gomasch Endredde zu gehen«, verkündete Jorror mit schriller Stimme.

Der Mausbiber überwachte die Gedanken der beiden Maschtaren und fühlte sich daher sicher. Er glaubte, genügend Zeit zu haben, um sie telekinetisch packen und mit sich ziehen zu können.

Doch ihr Entschluß kam so plötzlich, daß selbst der Mausbiber überrascht wurde.

Sie schnellten sich in das schwarze Transportfeld des Transmitters.

Ihre Hoffnung, daß Gomasch Endredde sie gnädig aufnehmen würde, erwies sich als Wunschdenken.

Gomasch Endredde hörte sie nicht.

Die Einstellung des Transmitters blieb unverändert. Kaum waren sie mit dem Transmitterfeld in Berührung gekommen, als sie auch schon zurückgeschleudert wurden - grausam verändert. Sie waren nur noch formlose, zuckende Fleischklumpen.

Damit starben die letzten beiden Maschtaren.

Die Hamamesch, bisher treue Helfer, wichen entsetzt vor den Überresten ihrer Herrscher zurück. Keiner von ihnen dachte daran, die Waffe auf den Galaktiker zu richten. Sie wollten nur überleben.

Die meisten wandten sich zur Flucht. Einige von ihnen warfen ihre Waffen weg, andere stopften sie unter ihre Kleidung.

Als Gucky die Halle verlassen wollte, stürmten die ersten Männer der Bodentruppen herein. Der Ilt berichtete, was vorgefallen war.

»Wir ziehen uns zurück«, sagte Chen Waizing, der kommandierende Offizier der Gruppe. »Wir bringen nur einen Sprengsatz an, und dann verschwinden wir.«

Einige seiner Männer rannten an ihm vorbei. Sie kehrten wenig später mit einigen entwaffneten Hamamesch zurück, während andere dabei waren, die Sprengladungen anzubringen.

»Seht zu, daß ihr den Stützpunkt räumt!« rief Waizing den Hamamesch zu. »Wir lassen euch nur die Zeit für einen sehr schnellen Rückzug aus der gesamten Anlage. Danach gehen die Sprengladungen hoch. Von der Station bleibt danach nichts mehr übrig.«

Er ging zu dem Transmitter, schaltete ihn ab und zerstörte mit einem gezielten Energieschuß die computergesteuerte Zentralschaltung. Damit war die wertvollste Einrichtung von Coenus funktionsunfähig geworden, und die Verbindung zum Zentrum der Galaxis war endgültig zerschlagen.

Gucky kehrte in die Zentrale der AQUARIUS zurück und berichtete Perry Rhodan.

Von allen Seiten rückten Hamamesch-Raumschiffe näher. Zugleich zogen die galaktischen Bodentruppen von Coenus ab. Sie hatten das Ziel erreicht, die Station der Maschtaren auszuschalten.

Mittlerweile war die AQUARIUS zu ihrem Mutterschiff, der MONTEGO BAY, zurückgekehrt.

Einige der Hamamesch-Einheiten eröffneten das Feuer; die ATLANTIS und NJALA feuerten zurück. Sie erzielten eine durchschlagende Wirkung und beschädigten drei Hamamesch-Raumer.

Dann kam das Signal, daß alle Bodentruppen an Bord ihrer Schiffe zurückgekehrt waren. Perry Rhodan gab den Befehl zum Abzug, und die Raumschiffe verließen den Mond.

Auf den Monitoren war zu sehen, daß sich ein großer Teil der Mondoberfläche aufwölbte und gleich darauf wieder in sich zusammensank. Danach schoß eine gewaltige Staubwolke von der Oberfläche von Coenus in den Weltraum hinaus.

Die Station der Maschtaren existierte nicht mehr.

»Nahezu die gesamte Besatzung der Station konnte flüchten«, berichtete Perry Rhodan, als Gucky zusammen mit Michael Rhodan in die Hauptleitzentrale kam.

Er gab den Befehl an die Flotte, zur BASIS im Riffa-System zu fliegen.

Als die galaktische Flotte das Aenur-System verließ, eröffneten vereinzelte Hamamesch-Einheiten das Feuer auf sie, ohne dabei jedoch Schaden anzurichten. Befriedigt stellte Rhodan fest, daß die gesamte Aktion ohne Verluste abgelaufen war. Es hatte lediglich einige Leichtverletzte bei den Bodentruppen gegeben.

Rhodan begrüßte Sarah Mango und Joamin Bellondo und beglückwünschte sie zu ihrer Rettung. Während des Fluges zur BASIS unterhielt er sich mit ihnen.

»Durch die Eliminierung der Maschtaren ist die Hamamesch-Flotte führungslos geworden«, stellte er dabei fest. »Hoffen wir, daß wir uns dadurch eine Atempause verschafft haben. Die Phasenspringer brauchen Zeit, um eine Passage für Raumschiffe in Endreddes Bezirk zu ermöglichen.«

»Sie werden es schaffen«, sagte Gucky. »Da bin ich ganz sicher.«

E N D E

Die Verbindung zwischen dem galaktischen Zentrum und der »Außenwelt« ist endgültig unterbrochen worden; damit ist sogar die Möglichkeit genommen, per Datenträger zu kommunizieren. Folglich wird die Situation der ehemaligen Phasenspringer sowie der dreißig Millionen Versklavten innerhalb von Endreddes Bezirk kritischer. Ihnen bleiben nur noch wenige Alternativen ...

Zwei Alternativen stellt Hubert Haensel in den Mittelpunkt seines PERRY RHODAN-Romans, der in der nächsten Woche erscheint. Der Titel des Romans ist

RÜCKZUG ODER TOD

WER ODER WAS IST GOMASCH ENDREDDE?

Es ist klar, daß wir diese Frage zum gegenwärtigen Zeitpunkt nicht vollständig beantworten können. Der Möglichkeiten gibt es viele. Einige kann man getrost ausschließen, andere erscheinen phantastisch.

Spekulationen in Richtung von Superintelligenzen nach dem Muster ESTARTU können wir praktisch ausschließen. Nichts deutet derzeit darauf hin; schon gar nicht die Fehler, die Gomasch Endredde unterlaufen sein müssen. Fast alles, was in Endreddes Bezirk abläuft, scheint falsch oder gar stümperhaft zu sein. Und es steht im krassen Gegensatz zu der überragenden Evolutionstechnik, die für die Galaktiker ein Buch mit sieben Siegeln bleibt.

Der anfängliche Verdacht, die Kleingalaxis Hirdobaan stünde unter dem Regime einer Macht, die von einem oder mehreren Wesen vertreten wird, hat sich weitgehend zerschlagen. Von Gomasch Endredde bis zum letzten Hamamesch oder Sydorrier gibt es keine nach dem bekannten Schema aufgebaute Hierarchie, die allein dem Zweck dient, Macht auszuüben. Hier liegen ganz andere Verhältnisse vor. Man könnte meinen, daß das ganze System Hirdobaan einem bestimmten Zweck dient. Aber dieser Zweck ist noch nicht erkennbar. Ihn mit Gomasch Endredde zu bezeichnen kann der Wahrheit sehr nahekommen.

Insofern wäre Gomasch Endredde ein Plan.

Für alle Lebewesen sind und waren die Maschtaren die höchste Instanz. Die Maschtaren sind aber nur eine Stufe im System, und zwar eine, die nicht innerhalb von Endreddes Bezirk wirken kann. Sie selbst *glauben* an Gomasch Endredde, ohne wirklich zu wissen, was sich dahinter wirklich verbergen könnte.

Dabei sind die Maschtaren selbst nur für wenige Lebewesen und in sehr engen Grenzen zugänglich. Das Gros der Hirdobaaner hält sie für abstrakte Wesen. Und das Geisteswesen, das angeblich irgendwo in Hirdobaan existiert,

spielt nach der einhelligen Meinung aller keine Rolle. Es ist *vielleicht gegenwärtig* oder doch *nicht vorhanden*. Es besitzt den Status von etwas Mystischem, das keinen Zugriff auf die Realität vornimmt oder vornehmen kann oder will. Wir können mit Recht annehmen, daß da irgend etwas ist. Und dieses Geisteswesen - oder was immer es sein mag - können wir getrost mit dem Begriff Gomasch Endredde gleichsetzen. Insofern wäre Gomasch Endredde auch eine Wesenheit.

Die Galaktiker wurden gezielt nach Hirdobaan gelockt, um dem zuvor genannten Zweck zu dienen. So unsinnig die erzwungenen Reparaturtätigkeiten uns erscheinen mögen, sie sollen etwas verändern. Das allein ist klar, auch wenn sich bisher keine Fortschritte zeigen und die Galaktiker sowie die, die vor ihnen nach Hirdobaan gelockt wurden, eher etwas kaputtmachen als reparieren.

Insofern könnte man Gomasch Endredde als *Ziel* bezeichnen, als einen wünschenswerten Zustand, als eine gewollte Veränderung oder auch als das Beheben eines entstandenen Schadens.

Betrachten wir Gomasch Endredde aus der Sicht der Galaktiker. Will man hier ein Urteil fällen, so muß man behutsam zur Sache gehen. Es wäre leicht gesagt, daß Gomasch Endredde ein *Feind* ist, denn es kommt ja zu keinem offenen Kampf oder Schlagabtausch. Daß die Fermyyd agieren, war schon seit langem so in Hirdobaan. Ihre Aufgabe kann man schließlich auch so sehen, daß sie nichts weiter tun als im Auftrag von Gomasch Endredde Schaden von diesem, dem Plan oder dem Ziel abwenden. Ob das alles aus der Sicht der Galaktiker unbedingt als negativ, falsch oder verwerflich angesehen werden muß, ist nicht bewiesen.

Es ist ebenso leicht vorstellbar, daß Gomasch Endredde nur etwas ist, das Hilfe sucht. Dabei geht dieses Etwas merkwürdige Wege, vielleicht, weil es ganz anders beschaffen ist, vielleicht, weil die Galaktiker das, was wir das Ziel genannt haben, überhaupt nicht verstehen können. Eine komplizierte Geschichte - zugegeben. Aber doch ist etwas erkennbar: Hier läuft ein Geschehen ab, das für irgend jemanden von enormer Bedeutung sein muß. Vielleicht ist das Geschehen, die Bedeutung oder der Initiator Gomasch Endredde. Oder alles zusammen ...