

Perry Rhodan

Der Erbe des Universums

Nr. 1914

Schmelziegel Kristan

von Arndt Ellmer

Seit Ende des Jahres 1289 Neuer Galaktischer Zeitrechnung ist Perry Rhodan als Sechster Bote der Koalition Thoregon unterwegs. Dieses Thoregon wird von einem bislang unbekannten Gegner bedroht. Dessen Handlanger Shabazza regte beispielsweise die Invasion der Tolkander an, die in der Milchstraße Milliarden von intelligenten Wesen töteten. Ein Hinweis auf Shabazza ist die legendäre SOL, das ehemals terranische Hantelraumschiff, das zuletzt in der Doppelgalaxis Whirlpool gesichtet wurde. Die SOL soll zum offiziellen Schiff des Sechsten Boten werden, Perry Rhodan muß sie finden. Die Menschen auf der Erde können von Rhodans Aktivitäten gar nichts wissen. Und vor allem ahnen jene Menschen nichts davon, die nach der Explosion der Heliotischen Bollwerke in fremde Galaxien verschlagen wurden. Zu ihnen gehören die Bewohner des Stadtteils Terrania-Süd. Sie müssen in der Galaxis DaGlausch und auf dem Planeten Thorrim mit einer neuen Umgebung fertig werden. Die Attacke einer Dscherro-Horde kann mit einem Bluff gerade noch abgewendet werden. Jetzt geht es darum, ein neues Leben unter fremden Sternen zu beginnen. Nachdem ein neuer Bürgermeister für die 200.000 Menschen gewählt wurde, geht es darum, Handelskontakte zu knüpfen. Ein erstes Raumschiff bricht in die Weiten der Galaxis auf - seine Besatzung erreicht den SCHMELZIEGEL KRISTAN...

Die Hauptpersonen des Romans:

Fee Kellind -	Die TLD-Agentin knüpft erste Handelskontakte.
Benjameen von Jacinta -	Der junge Arkonide träumt von schwarzen Vögeln.
Guarant -	Der Anführer einer Verbrecherorganisation wittert fette Beute.
Tuck Mergenburgh -	Techniker an Bord der GOOD HOPE III.
Sprwll und llkan -	Zwei Angehörige der Guaranteka. .

Plötzlich stutzte Fee Kellind. Irgend jemand fixierte sie, das war ihr deutlich bewußt. Aufmerksam sah sich in der Schiffszentrale um.

Der kreisrunde Raum bot zwanzig Personen Platz, war jedoch lediglich mit sieben besetzt. Hinter den Konsolen, die am Rand des Areals angeordnet waren, arbeiteten mit angespannten Gesichtern ihre sechs engsten Mitarbeiter. Fee selbst saß im mittleren von drei Sesseln auf dem erhöhten Kommandopodest im Zentrum des Raumes. Der Himmel mochte wissen, warum die Erbauer des Schiffes ausgerechnet diese Anordnung getroffen hatten. Fee fühlte sich hier stets wie auf dem Präsentierteller. Sie vergewisserte sich mit einer hastigen Bewegung, daß ihre Haare richtig saßen und keine Strähne ins Gesicht oder über die Ohren hing.

Tuck Mergenburgh reckte sich in seinem Sessel, und die Kommandantin hatte das untrügliche Gefühl, daß er es war, der sie so genau fixierte. Fee musterte die Anzeigen in den Hologrammen an der gegenüberliegenden Wand und tat unbeteiligt.

Sie hatte recht. Mergenburgh beobachtete sie aus den Augenwinkeln, wie sie ihre Jacke zurechtzupfte und die Beine übereinanderschlug. Und er zog ein Gesicht, als würde er sie in seinen Gedanken Stück für Stück ausziehen, die Jacke, die Bluse mit dem Alashan-Aufdruck ... Fee fragte sich, was er damit bezweckte. Er mußte längst begriffen haben, daß sie mit Männern wie ihm nichts anfangen konnte. Wenigstens nicht privat.

Sie entschied sich, seinen herausfordernden Blick zu ignorieren. Es gab wichtigere Dinge als die plumpe Anmache durch ein Besatzungsmitglied. Zuviel stand bei dieser Mission auf dem Spiel, als daß sie es durch Einnüsse im persönlichen Bereich gefährdet hätte.

Es ging um die Existenz einer ganzen Nation: der Nation Alashan, der sie alle, sich in derart intensiver Weise zugehörig fühlten, daß sie häufig Pullover, Westen oder T-Shirts von blauer Farbe und mit der Aufschrift TERRA -NATION ALA-SHAN trugen. Deutlicher konnte man seine Herkunft nicht mehr dokumentieren, wenn man sich beinahe unendlich weit von der eigentlichen Heimat entfernt aufhielt.

Mit einem kurzen Blick auf die Anzeigen des Hauptmonitors vergewisserte sich Fee, daß alle Primäranlagen des Schiffes einwandfrei arbeiteten. Die GOOD HOPE III befand sich inzwischen fast zwei Stunden im Hyperraum. Nachdem Tausende von TLD-Agenten und mindestens ebenso viele Roboter das Schiff innerhalb der Rekordzeit von einer Woche in einen flugfähigen Zustand versetzt hatten, war das Schiff an diesem zehnten Februar um zwölf Uhr fünfunddreißig von Thorrin gestartet.

Im Unterschied zu den Primäranlagen stand es um die sekundären Einrichtungen

des Hundertzwanzig-Meter-Schiffes nicht so gut. Nur die wichtigsten Antigravs funktionierten, und ein Großteil der Holoprojektoren wartete darauf, daß Tuck sie in Zusammenarbeit mit Tsular Gross und anderen Besatzungsmitgliedern reparierte.

Fee Kellind wandte den Kopf nach rechts.

»Was sagt die Ortung, Jon?«

Jon Cavalieri hob den Kopf und breitete die Arme aus.

»Bisher nichts. Aber das will nichts heißen. Noch kurven wir in einem recht wenig befahrenen Sektor herum.«

Das Thorrtimer- System, aus dem sie kamen, lag abseits der wichtigen Handelsrouten. Von Statthalter Jar Makromeer und seinem König wußten sie, daß Thorrim einen Großteil seines Handels über Welten wie Kristan abwickelte. Nach Thorrim selbst kamen nur ganz selten fremde Schiffe.

Wie vor wenigen Wochen die Dscherro-Burg des Taka Poulones. Das Heliotische Bollwerk war gefolgt, und seither war im Thorrtimer-System nichts mehr wie früher.

Die Kommandantin nahm Cavalieris Antwort mit Erleichterung zur Kenntnis. Je weniger Begegnungen sie verzeichneten, desto besser für sie. Der Einsatzplan sah vor, daß sie die Herkunft des Schiffes so gut wie möglich verschleierten und auch sonst nur in dem Maße auf sich aufmerksam machten, wie es unbedingt nötig war. Gia de Moleon hatte aus Sicherheitsgründen darauf bestanden. Die Herkunft des Schiffes und die derzeitige Zugehörigkeit Alashans zu Thorrim durften nicht nach außen dringen.

Warum mußte es ausgerechnet diesen Stadtteil treffen? Warum nicht den Zentrumssektor von Terrania mit dem HQ-Hanse und dem Regierungsviertel? Dort saßen die Verantwortlichen dafür, daß das Heliotische Bollwerk ins Solsystem gekommen war. Wenn Leute wie Paola Daschmagan oder Cistolo Khan ihre eigenen Fehler hätten ausbaden müssen, warum nicht?

So aber traf es wieder mal die Falschen. Fee Kellind wußte nur zu gut um die Bedürfnisse der auf Thorrim gestrandeten Stadtbewohner. Die Quote all derer, die unter dem derzeitigen Zustand mehr oder weniger litten, weil sie von ihren Familienangehörigen, Verwandten oder guten Freunden getrennt waren, betrug über sechzig Prozent. Therapeuten und Psychologen hatten Hochkonjunktur, und ihre Tätigkeit erstreckte sich sogar auf die Angehörigen des Terranischen Liga-Dienstes, die vor allem im Zentrum des Stadtteils und in der Nähe des Towers wohnten.

Schnelles Handeln war erforderlich. Ob das in einer Umgebung wie dieser überhaupt möglich war, stand buchstäblich in den Sternen. Von den Thorrimern wußten die Menschen, daß es sich bei der Sterneninsel DaGlausch um einen Schmelzriegel unzähliger Völker und Machtgruppen handelte. Zusammen mit der kleineren Galaxis Salmenghest bildete DaGlausch eine Doppelgalaxis, die in der Milchstraße unter dem Namen Whirlpool bekannt war. Die Entfernung zwischen Milchstraße und Whirlpool betrug 23,5 Millionen Lichtjahre. Der Planet Thorrim, auf dem Alashan unwiderruflich gestrandet war, lag in der Eastside von DaGlausch.

Übergreifende Strukturen fehlten in dieser Galaxis, da die sogenannten Kesselbeben nur zu oft aufstrebende Völker um Jahrtausende und sogar Jahrzehntausende zurückwarf. Die Folgen waren permanente Völkerwanderungen - immer wieder waren Millionen und Milliarden von intelligenten Wesen gezwungen, sich wegen der Na-

turkatastrophen eine neue Heimat zu suchen.

Und in diesem Hexenkessel sollten die Menschen von Alashan sich bewähren oder wenigstens versuchen zu überleben.

Tuck erhob sich. »Wenn ihr erlaubt, dann gehen Tsu und euer Maschinist an die Arbeit.« Er liebte es, wenn die Crew ihn statt als Cheftechniker als Maschinisten bezeichnete, doch die wenigsten taten ihm den Gefallen.

»Einverstanden«, sagte Fee. »Wir geben euch Bescheid, sobald wir im Zielgebiet angekommen sind.«

Tsular Gross schritt bereits hinüber zum zentralen Antigravschacht. Tuck stand noch immer neben seinem Sessel.

»Das ist noch eine Kleinigkeit«, sagte er leise. »Bei unseren Arbeiten fallen ungefähr zehn Kubikmeter Schrott an. Wohin damit?«

»Was schlägst du vor?« lautete die Gegenfrage der Kommandantin.

»Eine Entsorgung irgendwo im All wäre mir am liebsten. Wenn wir erst auf Kristan unser Geschäft abgewickelt haben, brauchen wir jeden erdenklichen Laderaum.«

Fee Kellind glaubte sich verhört zu haben. Sie spürte, wie ihr das Blut aus dem Gesicht wich.

»Gemäß interstellar gültigen Konventionen ist die Entsorgung von Müll im freien Raum verboten«, zischte sie.

»Ich weiß.« Tuck hob beschwichtigend die Arme und setzte sich in Bewegung. »Ich dachte nur, wir sind ja nicht in der Milchstraße, sondern in einer Galaxis, in der sowieso alles drunter und drüber geht. Ich gehe jede Wette ein, daß hier alles erlaubt ist.«

»Ihr schafft den Schrott sofort auf Position vierzehn-neun-sechsundsechzig, klar?«

»Selbstverständlich.«

Aus leicht zusammengekniffenen Augen verfolgte sie, wie er sich zu Gross gesellte und zusammen mit ihm im Schacht verschwand. Mergenburgh machte ein säuerliches Gesicht, aber Fee ließ sich dadurch nicht beeindrucken.

Bei Position 14-9-66 handelte es sich um einen kleineren Lagerraum in der Mitte des Schiffes nahe am zentralen Antigravschacht. Der Raum faßte zwölf Kubikmeter. Das mußte reichen. Alle anderen Räumlichkeiten blieben frei.

»Viel Glück!« rief Laati hinter ihnen her. »Es wird euch schon nichts zustoßen. Und wenn doch, dann nicke ich euch wieder zusammen.«

Der Chefmediker saß vor seinem Medo-Terminal und kommunizierte mit den Robotern der Krankenstation. Er bereitete sie für komplizierte Einsätze und mögliche Operationen auf dem Zielplaneten vor. Daß er die meisten Eingriffe selbst durchführen würde, hatte für ihn bereits vor dem Start festgestanden. Als »Feldchirurg« eilte ihm der Ruf von wundersamen Fähigkeiten voraus.

Aus seiner Personalakte wußte Fee, daß er schon mehrfach in seiner Laufbahn gezwungen gewesen war, unter widrigen Umständen und ohne High-Tech Operationen vorzunehmen. Was damit gemeint war, hatte Fee Kellind erst aus einem medizinischen Historienspeicher erfahren. Die Arbeit mit Skalpellen, Schrauben, Nadel und Faden stammte aus einer Zeit, die bereits über zweieinhalb Jahrtausende zurücklag.

Fee schätzte an dem Mann mit dem angeblich fehlenden Nachnamen seine Ehrlichkeit. Er verhehlte nicht, daß ihm auch schon Lebewesen unter den Händen gestorben waren. Sein medizinisches Wissen galt als riesengroß. Die Kommandantin schätzte, daß er in der Lage war, Angehörigen jeder Rasse ir

gendwie zu helfen, und wann es nur durch Improvisation war.

Fee war froh, mit Laati einen Helfer für alle Fälle zu haben. Aber auch die Leitende Wissenschaftlerin Lyjda Meyer, Funkchef Ors Tecken und die übrigen Angehörigen der Schiffsleitung gehörten zu den Spitzenkräften unter den TLD-Agenten, die Gia de Moleon ihr mit auf den Weg gegeben hatte.

Der Syntron unterbrach ihre Gedanken mit einem Hinweissignal.

Die GOOD HOPE III hatte das Ende der ersten Hyperraum-Etappe erreicht und fiel in den Normalraum zurück.

»Entfernung vom Stern Thorrtimer sechs Lichtjahre und vierundzwanzig Lichttage«, meldete der Automat. Damit war ein Fünftel der ausgearbeiteten Flugstrecke nach Kristan bewältigt.

Jon Cavalieri wertete mit Hilfe der Ortung den gesamten erfaßbaren Weltraum aus.

»Noch immer nichts«, stellte er fest. »Wir sind allein auf weiter Flur. Keine Dscherro-Raumer oder andere Schiffe in Sicht.«

»Wir nehmen umgehend die zweite Etappe in Angriff«, entschied Fee Kellind. »Syntron, Countdown abfahren!«

*

Zehn Minuten blieb der Kugelraumer im freien Fall, dann verschwand er wieder im übergeordneten Kontinuum und legte die nächsten sechs Lichtjahre auf dem Flug an sein Ziel zurück. Daß Fee Kellind aus den elf Lichtjahren bis nach Kristan insgesamt dreißig machte, gehörte zu dem Sicherheitskonzept, das sie zusammen mit Gia de Moleon ausgearbeitet hatte. Beim Anflug auf das Zielsystem sollte der Eindruck erweckt werden, als käme die GOOD HOPE III aus dem Zentrumsbereich der Galaxis. Stunden und Lichtjahre später fing das Schiff beim dritten Stop eine Bebenwarnung auf. Sie betraf nicht die Eastside von DaGlausch, aber sie führte der Besatzung vor Augen, daß es auch irgendwann Thorrim und damit die Nation Alashan treffen konnte. Für die Kommandantin war das ein Grund mehr, den Verkauf eines der mitgeführten ZZ-89-Orter und der Baupläne sowie den Eintausch gegen eine vollautomatische Fabrik so schnell wie möglich zu bewerkstelligen. Mit deren Hilfe würden sie überlebenswichtige Produkte zum Schutz der Stadt, aber auch Ersatzteile für Raumschiffe herstellen. Erst wenn Alashan genügend flugfähige Einheiten besaß, um die zweihunderttausend Bewohner zu evakuieren, war das Hauptziel erreicht.

Jetzt, bei diesem ersten Flug, standen sie am Anfang. Und sie wußten, daß es all ihrer Kraft und ihres Einfallsreichtums bedurfte, einen oder zwei Schritte weiterzukommen. Solange man sie für Vertreter einer Rasse aus DaGlausch oder Salmenghest hielt, rechnete die Kommandantin nicht mit Problemen. Die würden sich erst auftürmen, wenn jemand die wahren Hintergründe herausfand.

Nicht umsonst hatte Gia de Moleon darauf bestanden, die hundertachtzig Männer und Frauen der Besatzung ohne Ausnahme aus erfahrenen Mitarbeitern des Terranischen Liga-Dienstes zu rekrutieren.

Eine einzige Ausnahme gab es: Benjameen von Jacinta, den jungen Arkoniden, der in Begleitung von Alaska Saedelaere nach Alashan gekommen war und die Versetzung nach Thorrim ebenso unfreiwillig mitgemacht hatte wie sie alle. Er hielt sich mehr oder weniger zufällig an Bord auf. Benjameen hatte Alaska begleiten wollen. Doch der hatte sich im letzten Au-

genblick geweigert, das Schiff zu besteigen. Das Schiff war ohne ihn gestartet, aber mit Benjameen.

Und den stufte Fee Kellind als Schwachstelle innerhalb des Gefüges der Besatzung ein. Am besten war, der junge Arkonide blieb im Schiff und wartete, bis das Geschäft über die Bühne gegangen war. Wie sie ihm das beibringen sollte, war ihr aber nach wie vor schleierhaft. Die Anweisung von Gia de Moleon lautete, ihn nach Kräften zu fördern und alles zu tun, damit er seine rudimentären Fähigkeiten mehr und mehr entfalten konnte.

Der Grund lag auf der Hand: Als Mutant stellte der junge Arkonide ein nicht zu unterschätzendes Potential für den in eine fremde Galaxis verschlagenen TLD und die Nation Alashan dar.

Vielleicht spekulierte Gia darauf, daß Benjameen sich eines Tages gegen die Dscherro einsetzen ließ. Oder gegen andere Gegner, mit denen sie möglicherweise rechnen mußten.

Die Fähigkeiten des jungen Arkoniden bewegten sich derzeit in einem latenten Bereich. Sein Einsatz kam nicht in Frage. Dabei wäre er auf der Welt der Händler und Betrüger mit Sicherheit ein Joker gewesen. Die Daten der Thorrimer über diesen Planeten verhießen nichts Gutes. Die Handelswelt diente Völkern unterschiedlichster Mentalität 'als Umschlagplatz für ihre Waren, und jedes benutzte seine eigenen Regeln und Gewohnheiten als Grundlage für Geschäfte. Der Hinweis, daß es täglich Tote und Verletzte gab, zeugte von den rauen Sitten, die dort herrschten.

Der Vergleich mit dem Milchstraßenplaneten Lepso drängte sich auf. Dort konnte jeder landen und tun und lassen, was er wollte. Die Gesetze waren äußerst weitmaschig gefaßt, die ständig wechselnden Regierungen bis ins Mark hinein korrupt, jedoch von keiner galaktischen Großmacht abhängig.

In der Ausbildung hatte Fee Kellind gelernt, daß solche Planeten als Ventil gegen Vorurteile und als Stätte der Begegnung zwischen verschiedenen Rassen von großem Nutzen waren. Selbst wenn es sich meist nicht um Kontakte zwischen Regierungen handelte und oftmals kriminelle Waffenschieber ihr Unwesen trieben, galten auf solchen Welten ungeschriebene Gesetze, an die sich die meisten Lebewesen hielten und die den Kontakt der Angehörigen verschiedener Völker untereinander förderten.

Für die Mitarbeiter des TLD stellte der Besuch im Kromsoe-System eine Aufgabe dar, die sie bewältigen konnten. Bei einer Besatzung aus Zivilisten wäre sich Fee Kellind da nicht so sicher gewesen. Aber selbst mit einem Schiff voller Agenten durften sie nicht leichtsinnig handeln.

Mit oder ohne Benjameen von Jacinta, der Ausflug nach Kristan stellte ein Risiko dar.

2.

Der Prolongiden-Vortrupp hatte ganze Arbeit geleistet. Die Handelsniederlassung bot ein Bild der Verwüstung. Fenster und Türen fehlten. Drinnen qualmte das Mobiliar vor sich hin.

Der Tsk landete den Gleiter neben dem halbwegs intakten Eingang und sprang Kopf voraus aus dem Fahrzeug. Er fing sich mit den beiden oberen Paaren seiner Gliedmaßen ab und rannte bis zur Treppe. Dort richtete er sich auf, sicherte mit dem Strahler seine Position und wartete, bis Ilkan zu ihm aufgeschlossen hatte. Der Körper des Ketomi ähnelte einem knorriegen Baum mit vier Beinen und acht Armen, besaß jedoch die Elastizität von Gummi.

Obenauf ruhte eine kleine, warzige Kugel, die seine Sinnesorgane trug, Augen, Ohren und den Mund sowie die harte, leicht nach unten gekrümmte Nase.

Hintereinander betraten die beiden Vasallen Guarants das Gebäude. Es stand in einer Senke mitten zwischen hoch aufragenden Wolkenkratzern der Companeii. Drinnen lagen mehrere Thorrimer; sie rührten sich nicht mehr. Der Vortrupp war nicht besonders rücksichtsvoll mit den zerbrechlichen Wesen umgegangen.

Sprwll orientierte sich an den Anweisungen, die Guarant ihnen zur Kontaktstelle übermittelt hatte. Er hielt sich nach rechts und fand im hintersten Zimmer die Treppe in den Keller. Drei Tiefgeschosse besaß das Gebäude, und im untersten entdeckte Ilkan mit Hilfe eines Infrarotspürers die getarnte Bodenklappe.

»Noch können wir umkehren und tun, als hätten wir niemanden gefunden«, sagte der Ketomi. »Wie denkst du darüber?«

»'s l'be Gu'r'nt 'nd d'e Gu'r'nt'ka«, erwiderte Sprwll ernst. Wie alle Tsk sprach er Glausching in einer vokalarmen, gerade noch verständlichen Weise. »Ich werde die Sache meines Anführers nicht verraten.«

»Du hältst große Stücke auf Guarant.«

»Keiner auf Kristan würde mir so viele Freiheiten gewähren wie er. Zweimal im Jahr darf ich in das Mutterschiff zurückkehren und den Atem der Erzeuger in mir aufnehmen. Dafür bin ich ihm dankbar.«

»Kennst du ihn von Angesicht zu Angesicht?«

»Niemand kennt ihn persönlich, Ilkan. Das weißt du so gut wie ich.«

Guarant, das war der große Unbekannte auf Kristan, ein Phantom.

»Du hast recht.« Das Leuchten des Ketomi nahm an Intensität zu. »Öffne!«

Der Tsk zerschoß die Klappe und gab einen zweiten Schuß in die Luft ab.

»Wir wissen, daß ihr dort unten seid!« rief er. »Wenn euch euer Leben lieb ist, dann kommt heraus!«

Das leise Tapsen von Schritten erklang. Zu viert tauchten sie in der Öffnung auf, Thorrimer mit relativ langen Haarbüscheln am Hinterkopf. Alte Leute. Sprwll kannte die Gesichter aus dem Fernsehen. Es handelte sich um den Leiter der Niederlassung und drei seiner Sekretäre. Auf den obersten Stufen der Treppe blieben sie stehen. Ihre Blicke waren in die Ferne gerichtet, die Gesichter wirkten ausdruckslos. Die Thorrimer befanden sich in Trance. Oder in Todesangst.

»Ihr wißt, warum es geschieht«, verkündete der Tsk. »Ihr habt die Angebote Guarants zur Zusammenarbeit ausgeschlagen. Jetzt trifft euch sein Zorn.«

»Er wollte, daß wir ihm unsere Waren zum Selbstkostenpreis verkaufen und auch noch für den Transport aufkommen. Das verstößt gegen die Regeln.«

»Natürlich! Euer Pech war, daß die Companeii davon Wind bekamen und sich einschalteten.«

»Sie stellen die Regierung. Ihre Polizei sorgt für Recht und Ordnung. Es steht im Vertrag, den jedes Volk unterzeichnet, das auf Kristan eine Niederlassung gründet. Die KrisPol übernimmt den Schutz und sorgt dafür, daß alles nach Recht und Gesetz verläuft.«

Der Tsk schlug das mittlere Paar Gliedmaßen zusammen. Es entstand ein knirschendes Geräusch, bei dem die Thorrimer ängstlich zusammenzuckten.

»Guarant ist das Gesetz. Und wer dieses Gesetz bricht, stellt sich außerhalb der bestehenden Ordnung. Es wird euch eine Lehre sein.«

10

»Ihr habt recht. Wir haben falsch gehandelt.«

Sprwll wußte ebenso wie der Ketomi, daß die Mentalität der Wesen von Thorrime von Angst und Nachgiebigkeit geprägt war. Nie wäre es ihnen eingefallen, jemandem zu widersprechen oder ihm gar einen Wunsch abzuschlagen. Die Gerüchte, die über die Heimsuchung ihrer Welt durch die Dscherro im Umlauf waren, entsprachen wohl der Wahrheit. Die Dscherro waren freiwillig wieder abgezogen, weil die Thorrimer ihnen mit ihrer Mentalität das Leben schwergemacht hatten.

»Auf Kristan paßt ihr euch den hiesigen Verhältnissen an«, bekräftigte der Tsk.

»Wir werden das in Zukunft berücksichtigen«, beeilte sich der Älteste der Gruppe zu versichern.

Sprwll hörte es und glaubte fest, daß der Thorrimer es so meinte, wie er es sagte. Damit war eigentlich alles erledigt. Die Händler hatten ihre Lektion gelernt, und die Guaranteka durfte in Zukunft auf eine fruchtbare Zusammenarbeit mit ihnen hoffen.

Wenn da nicht die Companeii gewesen wären ... Diese beeinflußten die Thorrimer in gegenteiliger Absicht. Wenn Guarant ein Exempel statuierte, dann wegen der Companeii, nicht wegen der Thorrimer.

»Folgt uns hinaus ins Freie!« forderte Sprwll die vier auf. Er ging ihnen voraus, und Ilkan bildete den Abschluß. Draußen ließ der Tsk die vier zum Rand der Senke marschieren.

Tausende Augen der Companeii aus den Gebäuden rundum waren auf die beiden ungleichen Gruppen gerichtet.

»Wie würde Guarant jetzt wohl entscheiden?« überlegte der Ketomi.

»Er würde ebenso entscheiden wie wir.«

Sie kehrten in den Gleiter zurück, und Ilkan übernahm das Steuer. Schräg über den Köpfen der Thorrimer lenkte er das Fahrzeug nach Osten.

Sprwll schoß rasend schnell und viermal hintereinander. Die Thorrimer starben, ehe sie merkten, was geschah.

Der Tsk schaltete den Strahler ab und ließ sich in seinen Spezialsessel sinken.

»Wieder haben wir einen Auftrag erfolgreich abgeschlossen«, stellte er sachlich fest.

Der nächste wartete bereits auf sie.

3.

Der Syntron gab Alarm. »Tuck ist verunglückt!«

Fee Kellind sprang auf. »Laati,.. Lyjda!« stieß sie hervor. Zu dritt rannten sie zum zentralen Antigravschacht.

»Die Medos sind unterwegs zur Unfallstelle«, klang die Stimme des Syntrons hinter ihnen her.

Das hatte ihnen gerade noch gefehlt. Fee ließ sich die Koordinaten nennen, an denen es passiert war. Die Kommandantin war nicht abergläubisch, aber sie haßte solche Zwischenfälle in der Anfangsphase einer Mission. Sie führten zu Verunsicherung und bewirkten, daß die Besatzung erst recht an bösartige Fügungen des Schicksals zu glauben begann.

»Kellind an Gross«, sprach Fee in das Akustikfeld ihres Funkgeräts. »Wir sind unterwegs. Tsu, gib mir eine genaue Beschreibung von Tucks Zustand!«

»Tut mir leid«, vernahm sie die Antwort des Syntronikspezialisten. »Wir haben keinen Kontakt zu ihm.«

»Was soll das heißen?«

»Es ... heißt, daß er ... unter... etlichen Zentnern Stahl... begraben liegt.«

Lyjda Meyer neben ihr stöhnte unter

11

drückt auf. Laati schüttelte den Kopf und sah die Leitende Wissenschaftlerin entrüstet an.

»Das kriegen wir wieder hin«, behauptete er. »Eine Notoperation vor Ort ist nichts Außergewöhnliches.«

Er setzte sich mit den Medos in Verbindung und gab ihnen Anweisungen.

»Schneller!« forderte Fee den Steuersyntron des Schachtes auf.

Der Antigrav beschleunigte sie aufwärts bis in die obere Polsektion, wo Tuck und Tsu mit sechzig weiteren TLD-Agenten an den Holoprojektoren arbeiteten. Da Maschinen fehlten, war Handarbeit gefragt. Wie bei den drei Kugelschiffen hieß auch hier die Devise »Aus drei mach eins«.

Eine halbe Minute später erreichten sie den Ausstieg. Der Automat setzte Fee Kellind ein Stück weit im Korridor auf dem Boden ab. Sie rannte augenblicklich los. Eine leise Stimme begleitete sie und wies ihr den Weg bis zu einer Halle neben der astronomischen Sektion.

Menschen mit betretenen Gesichtern empfingen sie.

»Wo?« Sie keuchte.

Stumm deuteten die Männer und Frauen zum Fuß der Balustrade. Oben auf der Galerie hatten sie mehrere Dutzend Großprojektoren nebeneinander aufgereiht. Ein Teil davon war aus unerklärlichen Gründen mitsamt der Brüstung in die Halle hinuntergefallen.

Tuck Mergenburgh lag irgendwo unter dem Metallhaufen.

Fee Kellind rannte zu den Robotern hinüber, die mit dem Abtragen der Trümmer beschäftigt waren: Durch den hinteren Eingang der Halle schoben TLD-Agenten gerade Antigrav-Lafetten und Zugstrahlprojektoren herein.

»Ich will die genaue Position des Verunglückten wissen«, verlangte die Kommandantin. Einer der TARA-V-UH-Roboter projizierte ein Hologramm mit einem Wärmeabdruck. Dieser war verwaschen und besaß kaum Ähnlichkeit mit den Umrissen eines Menschen.

Fee Kellind zerbiß einen Fluch zwischen den Lippen. In Situationen wie dieser wünschte sie sich zurück an ihren Schreibtisch im TLD-Tower, den sie vor Jahren von ihrem Vorgänger Sholter Roog übernommen hatte. Tuck Mergenburgh war ein ähnlicher Typ wie Roog gewesen.

Verdammtd, schalt sie sich. Jetzt tue ich schon, als sei Tuck tot.

»Die Metallteile besitzen eine unterschiedliche Wärmeleitfähigkeit«, klärte der Kampfroboter sie auf. »Daher läßt sich die genaue Position des Verunglückten nicht bestimmen.«

»Projiziert zusätzliche Kraftfelder in die vorhandenen Hohlräume zwischen den Trümmern!« wies sie Agenten und Maschinen an.

Es war nicht auszudenken, wenn er noch lebte und erst durch den Bergungsversuch oder durch nachrutschende Teile zerquetscht wurde.

Die Männer und Frauen mit den Projektoren machten sich an die Arbeit. Fee Kellind betrachtete das winzige Zwanzig-Zoll-Display, das ihnen nun anstatt eines Hologramms zur Verfügung stand. Es bildete die Aufzeichnungen der Mikrosonden ab, die sich durch die Hohlräume nach innen vorarbeiteten.

Die Kommandantin erkannte sehr schnell, daß es aussichtslos war. Die Trümmer hatten sich derart ineinander verkeilt, daß es kein Durchkommen gab. Die Infrarotmuster bildeten denselben Wirrwarr wie auf der Ortung der Roboter.

Fee Kellind ließ die Schultern sinken. Suchend blickte sie sich um, bis sie Lyjda Meyer entdeckte.

»Kann deine Brille uns weiterhelfen?« fragte sie leise.

»Versprechen kann ich nichts«, antwortete die Wissenschaftlerin. Sie schlüpfte mit Kopf und Oberkörper in eine Lücke hinein. Zwei Kampfroboter sicherten diese mit einem Prallfeld.

Die Zeit verrann. Die Roboter räumten einen Teil der Trümmer beiseite, aber noch immer ließ sich keine Spur des Verunglückten erkennen. Fee trat unruhig von einem Bein auf das andere. Ihre Hoffnung schwand, den Cheftechniker lebend zu bergen.

»Tuck«, klang Lyjdas Stimme dumpf zwischen den Trümmern hervor. »Antworte, Tuck!«

Es blieb still, und die Roboter nahmen ihre für wenige Augenblicke unterbrochene Arbeit wieder auf. Die TLD-Angehörigen schafften mit den Traktorfeldern die großen Trümmer beiseite, während mehrere Roboter ihre Impulsstrahler einsetzten und ineinander verkeilte Teile vorsichtig auseinanderschnitten.

»Nichts«, sagte Lyjda Meyer und zog den Kopf zurück ins Freie. »Die Brille ist ortungstechnisch so gut wie blind.« Ein Trümmerstück nach dem anderen schafften die Roboter weg; nach zehn Minuten lag nur noch einer der abgestürzten Projektoren auf dem Hallenboden. Das deformierte Gerät bewegte sich in einem Zugstrahl Zentimeter um Zentimeter nach oben. Die Reparaturklappe fehlte, und aus der Öffnung hing der Fetzen einer Jacke oder einer Hose.

»Es darf nicht wahr sein«, stieß Fee hervor. »Ich glaube es einfach nicht.«

»Tuck!« schrie Lyjda und verschwand im Innern des Geräts.

Die Medoroboter benötigten zwölf Sekunden für einen ersten Check. Sie gaben Entwarnung. Tuck Mergenburgh schwebte nicht in Lebensgefahr.

»Helft mir!« rief Lyjda. Sie hatte die Meldung der Roboter nicht mitbekommen. »Ich glaube, er lebt noch.«

Fee Kellind und Laati traten zu ihr und nahmen ihr den Körper des Cheftechnikers ab. In sicherem Abstand zu dem Projektorbetteten sie Tuck auf den Boden.

»Vier angebrochene Rippen, drei gebrochene Zehen und eine Bewußtlosigkeit, die nicht mehr lange andauern wird«, diagnostizierten die Medos.

Aufs Laatis Gesicht machte sich so etwas wie Bedauern breit.

»Schade«, meinte er. »Ich hätte ihn liebend gern vor dem sicheren Tod gerettet.«

»Er wird dem Schicksal ewig dankbar sein, daß du ihn nicht aufschneiden mußtest«, konterte die Kommandantin und strich Mergenburgh über die Stirn. Sie war heilfroh, daß es so glimpflich ausgegangen war.

Fast gleichzeitig mit ihren Worten öffnete Tuck die Augen.

»Nicht bewegen!« warnte Fee.

Ein Grinsen lief über sein Gesicht, dann schluckte er mühsam. »Was ist passiert?«

»Das wollte ich eigentlich dich fragen.«

»O ja natürlich. Es fällt mir wieder ein. Ich hatte aus Versehen eines der Stützfelder abgeschaltet. Dadurch kippte die ganze Batterie nach hinten und riß mich mit.«

»Du kannst von Glück sagen, daß gerade zu diesem Zeitpunkt die ersten beiden Roboter eintrafen«, sagte Tsular Gross. »Es gelang ihnen, den Sturz der Projektoren mit Traktorfeldern zu dämpfen. Sonst hättest du den Unfall nicht überlebt.« Und mit einem durchdringenden Blick in Fees Richtung fuhr er fort: »Es wird höchste Zeit, daß alle Sekundäreinrichtungen wieder reibungslos funktionieren. Einen zweiten

13

Unfall wie diesen können wir uns nicht leisten.«

»Du nimmst mir das Wort aus dem

Mund«, gab sie zur Antwort. »Ich möchte, daß jeder in diesem Schiff sich dessen bewußt ist.«

Die Medos verarzten Tuck provisorisch. Sie schienten seine Rippen und die Zehen mit Prallfeldern und schafften ihn in die Medoabteilung.

Fee Kellind musterte die Trümmer. An eine Reparatur der Holoprojektoren war nicht mehr zu denken.

Der Hauptsyntron der GOOD HOPE III meldete sich und teilte mit, daß die vierte Metagrav-Etappe in wenigen Minuten abgeschlossen war. Nach der fünften würde das Schiff im Kromsoe-System eintreffen.

Die Kommandantin und ihre beiden Begleiter machten sich auf den Rückweg in die Zentrale.

*

Die Syntrons lieferten Zustandsmeldungen aus allen Sektionen des Schiffes. Mit Ausnahme der schrottreifen Holoprojektoren verzeichneten sie keine Ausfälle. Es erleichterte Fee ungemein, und sie richtete ihre Aufmerksamkeit auf das Ende der letzten Metagrav-Etappe.

»Kellind an alle«, sagte sie in dem Bewußtsein, daß ihre Stimme überall in der GOOD HOPE III zu hören war. »Wir . erreichen in Kürze unser Ziel. Wer sich noch nicht oder nicht vollständig mit dem Einsatzplan vertraut gemacht hat, sollte das jetzt tun. Später bleibt dazu keine Zeit.«

Aus den ausführlichen Unterlagen der Thorrimer kannten sie die Daten des Sonnensystems in- und auswendig. Bei Kristan handelte es sich um den vierten von neun Planeten der roten Sonne Kromsoe. Die Schwerkraft auf der Sauerstoffwelt betrug 1,12 Gravos, die Durchschnittstemperaturen lagen am Tag bei neunzehn Grad Celsius, in der Nacht bei zwölf. Die acht übrigen Welten waren Gluthöllen, Gasriesen oder Eisplaneten, allesamt unbewohnt.

Was dieses Sonnensystem sonst noch für sie bereithielt, würden sie bald erleben.

Fee suchte den Blickkontakt mit Jon Cavalieri. Der dunkelhäutige Riese entblößte sein Gebiß. Es strahlte weiß wie Schnee, wies jedoch etliche Lücken auf. Der Ortungschef der GOOD HOPE III zählte zu den eher schweigsamen Menschen, und das war einer der Vorzüge, die ihr an ihm gefielen. Fee verkehrte freundschaftlich mit ihm und genoß die Zuneigung, die er ihr entgegenbrachte. Es steckte nichts Frivoles oder Provokierendes dahinter. In dieser Hinsicht war Jon völlig anders als Tuck in seiner plumpen Art. Fee erwiederte die Freundschaft, gestattete Cavalieri jedoch keine bevorzugte Behandlung gegenüber den anderen Mitgliedern der Crew.

Sie beantwortete sein Grinsen mit einem flüchtigen Lächeln und richtete ihre Aufmerksamkeit wieder auf den Panoramabildschirm. Die Schlieren des Hyperraums wichen dem einheitlichen Schwarz des Normalraums. Mitten darin glomm das feurige Auge des Zielsterns. Gleichzeitig erwachte die Ortung zum Leben und projizierte Tausende von Daten auf die Monitoren und in die Holokuben.

Cheffunker Ors Tecken fuhr sich über den kahlen Schädel.

»Mann!« murmelte er. »Da ist ja vielleicht was los. Schaut euch die unterschiedlichen Orbitalschalen an. Zweitausend Schiffe sind das mindestens. Ich erkenne Legionen von Funksprüchen.«

»He, he!« erklang es von einem der

14

Eingänge her. Tuck Mergenburgh trat ein. Er trug zwei Prallfeld-Korsetts, die sich von seiner blauen Kombination durch die intensiv rote Warnfarbe unterschieden. »Worüber unterhalten die sich denn so, Ors?«

Alle starnten Tecken an. Er kokettierte gern damit, daß er Funkwellen allein durch Gedankenkraft empfangen und dechiffrieren konnte.

»Ein Companeii verhandelt mit einem Prolongiden über die Lieferung von Triebwerken. Und an anderer Stelle will ein Hamarade eine Petition bei der Regierung des Planeten einreichen, damit ein für allemal geklärt ist, wer das ältere Volk ist, die Hamaraden oder die Hamarauden.«

Laati lachte dröhnend. »Deine telepathischen Kräfte in allen Ehren, Tecken, aber genau das liefert mir mein Syntron ebenfalls.«

»Und wennschon. Der Hamarade heißt übrigens Vortechkromm.«

Laatis Gesicht verfinsterte sich. Er hielt Rücksprache mit den Syntrons und schüttelte dann den Kopf.

»Woher weißt du das?« fuhr er auf. »Es ließ sich dem Funkverkehr nicht entnehmen.«

»Ach?« machte Ors Tecken.

Fee Kellind beendete die sinnlose Unterhaltung. »Ab "sofort gilt Sicherheitsstufe eins", verkündete sie. »Sind alle auf ihrem Posten?«

Tuck Mergenburgh blieb neben seinem Sessel stehen und nickte zustimmend. »Was erwartest du?«

»Dich habe ich nicht gemeint«, erwiderte sie. »Du hast die Medostation gegen den Willen der Roboter verlassen.«

Der Cheftechniker seufzte. »So sind sie halt, die Roboter. Der Mensch steht immer eine Stufe über ihnen. Sie konnten mir meinen sehnlichsten Wunsch nicht abschlagen.«

Der Kugelraumer - bisher im freien Fall - bremste mit Höchstwerten ab. Die Strecke bis zum vierten Planeten betrug knapp achtzig Millionen Kilometer. Das war wenig in Relation zu den siebzig Prozent Lichtgeschwindigkeit, mit denen das Schiff aus dem Hyperraum gefallen war.

Der Funkverkehr potenzierte sich. Offensichtlich hatte nun auch der letzte die Ankunft des fremden Raumschiffes bemerkt. Wahre Informationsfluten in der Verkehrssprache Glausching brandeten über die Insassen der GOOD HOPE III herein. Unzählige Fragen galten der Ladung des Schiffes und seiner Herkunft. Wichtiger erscheinende Dinge wie die Absichten der Besatzung schienen niemanden zu interessieren.

Ors Tecken blickte fragend zu Fee hinüber. Sie schüttelte den Kopf.

»Nicht antworten! Unser Ziel ist die Oberfläche. Im Orbit machen wir keine Geschäfte.« Nach einer Weile verstummten die Funksprüche. Die Schiffe rund um den Planeten ignorierten den fremden Kugelraumer übergangslos. Fee war das nur lieb. Sie entdeckte eine Lücke auf der zweitinnersten Orbitalschale, signalisierte der vermutlich irgendwo vorhandenen Koordinationsstelle ihre Absicht und schwenkte nach etlichen waghalsigen Manövern in eine Parkbahn ein. Zweitausend Kilometer unter der GOOD HOPE III schimmerte Kristans Oberfläche.

Sie wußten aus den Informationen der Thorrimer, daß der Planet zuerst von einer Splittergruppe der Companeii besiedelt worden war. Deren Nachfahren bildeten heutzutage die Regierung. Diese finanzierte sich durch den Betrieb der sieben Raumhäfen. Ansonsten bestand die Bevölkerung aus einem Sammelsurium von Angehörigen verschiedener Völker und Kulturen.

15

Viele hatte es nach Kesselbeben hierher verschlagen. Ihre Völker existierten nicht mehr oder waren von einer lang anhaltenden Bebenhaft auf den Nullpunkt jeglicher Zivilisation zurückgeworfen worden.

Der erste Funkspruch vom Planeten traf ein. Eine automatische Station teilte ihnen mit, daß es mindestens drei Tage dauerte, bis ein Platz auf einem der Raumhäfen frei wurde.

»Das trifft sich gut«, antwortete die Kommandantin. »Wir hatten nicht vor, sofort zu landen.«

Der Automat schwieg. Augenblicke später meldete sich eine zweite Stimme, die eindeutig einem Lebewesen gehörte. -

»Der Handel im Orbit ist verboten. Verstöße werden mit Strafen bis hin zur 'Zerstörung des Schiffes geahndet.«

Eine Bildübertragung fand nicht statt, was Fee merkwürdig vorkam. Dennoch war sie froh darüber. Ihr Anblick und der ihrer Begleiter hätten die Gerüchteküche um die Ankömmlinge viel zu früh entfacht.

»Damit haben wir keinerlei Problem. Sonst noch etwas?«

»Gewiß doch. Woraus besteht eure Ladung? Wir benötigen die Informationen, damit wir euch das richtige Abfertigungspersonal zuteilen können.«

»Wir werden es euch in zwei, drei Tagen mitteilen.«

Zur Demonstration ihrer Entschlossenheit unterbrach sie die Funkverbindung.

»An die Arbeit«, murmelte sie leise. »Der erste Teil des Einsatzplanes wird umgesetzt.«

Ors Tecken grunzte vor Begeisterung. Die GOOD HOPE III fuhr alle Funk- und Ortungssysteme hoch und verwandelte sich übergangslos in eine riesige Abhörwanze, die alles empfing und aufzeichnete, was sich unten auf Babosa ereignete und was dort gesprochen wurde.

4.

Violette Lichtspeere stachen durch die Dämmerung und warfen bizarre Schatten auf die Oberfläche der Kuppel. Der »Dom der Glückseligkeit« zählte zu den beliebtesten Treffpunkten nach Sonnenuntergang. Manche Bewohner der Stadt lauerten förmlich darauf, daß Kromsoe endlich unter den Horizont sank.

»In der Nacht wird jedes Wesen zum Schatten«, sagte Ilkan mit seiner blechernen Stimme und löste sich aus der Nische zwischen den beiden Gebäuden.

Die handtellergroßen Facettenaugen des Insektoiden musterten den Ketomi. Das Wesen leuchtete in grünlichem Schein. Gemessen an den meisten Bewohnern Kristans, war es klein und unauffällig, doch es vermochte die Aura um seinen Körper zu doppelter Größe auszudehnen. Dann wirkte es richtig riesig und bei Nacht regelrecht bedrohlich.

Jetzt hielt Ilkan die sechsfingrigen Hände voller Erwartung ausgestreckt.

»Laß uns keine Zeit mehr verlieren. Wenn wir den Desinformanten finden wollen, ist jetzt der richtige Augenblick.«

Der Desinformant war überall und nirgends. Manche behaupteten, daß er fast jeden Abend unter der Kuppel auftauchte. Seit Monaten verbreitete er Unwahrheiten über jeden und alles auf Kristan. Wer ihm glaubte, verlor sein Hab und Gut schneller, als er atmen konnte. Gesehen hatte ihn bisher kaum jemand, und doch schien jeder ihn zu kennen.

Guarant selbst hatte sich mit seinen beiden Vasallen in Verbindung gesetzt

16

und ihnen den Auftrag erteilt, den Desinformanten aufzuspüren und lebend in eines der Quartiere zu bringen.

Die beiden ungefähr gleich großen Wesen traten auf die Straße hinaus und schritten auf das Gebäude zu, das mitten in einem kleinen Park lag. Im schummrigen Licht der violetten Strahler erinnerte es an ein zusammengekauertes Monster aus der fernen Vergangenheit des Planeten.

Immer wieder blitzten kleine Lichter auf. Sie rührten von den Handlampen jener Besucher her, die nicht über eine entsprechende Nachtsichtfähigkeit verfügten.

Das Klacken der schwarzen Füße des Tsk auf dem Bodenbelag machte Ilkan nervös. Sprwll spürte es mit seinen sensiblen Sinnen und richtete erneut seine Augen auf ihn.

»Du bist unruhig«, stellte er fest. »Warum?«

»Ich lebe in ständiger Angst um mein Leben. Hast du vergessen, daß ich der letzte Ketomi in diesem Universum bin?«

Natürlich hatte der Tsk es nicht vergessen, er tat sein Mißfallen durch ein Klimmen seiner Mundzangen kund. Zwei seiner Antennenfühler bogen sich zu Ilkan hinüber, berührten vorsichtig die leuchtende Aura auf dessen Körperoberfläche.

»Dein Volk ist bei einem Kesselbeben ausgelöscht worden«, sagte Sprwll und bemühte sich, seiner zirpenden Stimme einen mitfühlenden Klang zu geben. Ob der Ketomi es heraushörte, wußte er nicht.

»Mir ist es als einzigm gelungen, rechtzeitig ein Raumschiff zu besteigen und zu fliehen. Die Warnung des Bebenforschers kam viel zu spät.«

»Du bist nicht allein«, sagte der Tsk. »Du hast mich. Guarant hat uns zu einem Team zusammengeschweißt.«

Sie erreichten einen der Seiteneingänge und durchquerten die Schleuse. Die Kuppel füllte sich in Windeseile. Alle wollten die besten Plätze in den Nischen und auf den Galerien erhaschen.

Süßlicher Geruch wie nach Blütennectar breitete sich aus. Zumindest empfand der Tsk es so. Humanoide wie Companeii, Prolongiden oder Hamaraden mochten anderer Meinung sein. Leise Musik säuselte aus dem oberen Teil der Kuppel auf die Besucher herab. Sprwll drehte seinen Körper hin und her, um das ganze Panorama zu betrachten. Sein linker Fuß stieß gegen etwas Weiches, Nachgiebiges.

»Du störst«, klang es vom Boden zu ihm herauf. »Laß mir die letzte Ruhe!«

Ilkan dehnte seine Körperraum ein Stück aus und beleuchtete den Liegenden. Es handelte sich um einen nackten Prolongiden. Das über zweieinhalb Meter große Wesen lag zusammengekauert in einer Nische und würdigte sie keines Blickes. Die ledrige Haut mit den vielen Falten verlor ihre braune Farbe und dunkelte rasch ab. Auf der linken Seite des Gesichts war noch die Rötung von der Nadel zu erkennen. Eine dicke Beule wies darauf hin, daß das Wesen sich eine Überdosis Euphorikum gespritzt hatte.

»Wir helfen dir«, sagte der Tsk und holte aus einer seiner Umhängetaschen ein Messer hervor. »Ich öffne die Beule.«

Der Prolongide begann zu wimmern und versteckte den Kopf zwischen den Schultern. Es war seine letzte Bewegung. Die Haut zerblätterte, und der Körper verwandelte sich in eine amorphe, übelriechende Masse. Der Todgeweihte nahm es mit einem Lachen zur Kenntnis. Er stieß ein letztes heiseres Bellen aus, dann war er tot.

Sprwll entfernte sich rückwärts von dem Toten und zog den Ketomi mit sich.

»Es ist nicht gut, in seiner Nähe zu bleiben«, sirrte er leise.

Ein paar Schritte weiter vertrat ihnen ein Hamarade den Weg. Der Tsk erkannte die Zugehörigkeit des Wesens am Pyramidenabzeichen. Das Brudervolk der Hamarauden bevorzugte Kuppelabzeichen.

»Was gibt es?« fragte Ilkan ungnädig. »Was willst du?«

»Ich verkaufe alles, was ihr begehrt.«

»Auch Informationen? Neue Informationen sind immer gut.«

»Auch das. Für jede Information hundert Miro.«

»Einverstanden.«

»Der Präsident der Regierung ist tot. Und im Orbit über Kristan ist ein fremdes Schiff eingetroffen. Seine Besatzung sagt nicht, womit sie handeln will, und macht keine Anstalten zu landen.«

»Ein fremdes Schiff?«

»Eines das keiner hier jemals gesehen hat. Klein und rund, aber schnell. Ihr schuldet mir zweihundert Miro.«

Der Hamarade hielt seinen Gürtelsack auf.

»Der Präsident lebt«, stellte Sprwll fest. »Das weiß ich mit Bestimmtheit. Woher hast du die Informationen?«

»Von einem Prolongiden mit Beule.« Der Blick des Händlers fiel in die Nische mit dem Toten. »Das muß er gewesen sein.«

»Er hat dir Lügen erzählt.« Ilkan gab das ketomische Pendant eines Lachens von sich. In den empfindlichen Gehörgängen des Tsk manifestierte es sich als häßliches Knirschen wie von brechendem Chitin. »Und für Lügen gibt es kein Geld.«

»Aber...«

»Verschwinde!«

Murrend zog der Hamarade von dannen. Ilkan richtete seine Aufmerksamkeit erneut auf den Prolongiden.

»Wenn es stimmt, dann ...«

»... dann haben wir ein Problem«, ergänzte Sprwll. »Guarant wollte ihn lebend.«

Guarant war der geheimnisvolle Anführer der nach ihm benannten Guaranteka, der einflußreichsten Organisation auf Kristan. Guarant mußte unbedingt wissen, wer hinter den Lügengeschichten steckte.

»Wir sollten so schnell wie möglich von hier verschwinden«, flüsterte der Tsk. Er drehte seinen Körper herum und stakste in Richtung Schleuse.

Aber es war zu spät. Draußen tauchte eine Gruppe Companeii auf, unterstützt durch Dutzende von Prolongiden. Sie besaßen einen Spezialkode, der es ihnen ermöglichte, die beiden Türen der Schleuse gleichzeitig zu öffnen. Dadurch verloren sie beim Eindringen keine Zeit.

»KrisPol«, ächzte Sprwll und wich hastig zurück.

Ilkan befand sich nicht mehr hinter ihm. Der Ketomi verschwand gerade zwischen Glücksspielern und Wahrsagern. Der Tsk verlor ihn aus den Augen.

»Nicht so eilig!« Vier Prolongiden holten Sprwll ein und hielten ihn an einer seiner zerbrechlichen Gliedmaßen fest. Er erstarre.

Einer der Riesen blieb bei ihm zurück, während die anderen weiterstürmten und alle Zugänge zu den Emporen besetzten. Vereinzelt erklang das Zischen von Neuropeitschen, mit denen die KrisPol starrsinnige Besucher zur Vernunft brachte.

Der Prolongide durchsuchte die Beutel und Umhängetaschen des Tsk. Außer dem Messer und ein paar Habseligkeiten fand er nichts.

»Du bist harmlos«, staunte der Polizist. »Was suchst du hier?«

»Ich will einen Freund treffen. Leider scheint er nicht zu kommen. Übrigens, dort drüben in der Nische liegt ein Art-

18

genosse von dir. Kümmere, dich lieber um ihn.«

»Tote brauchen keine Hilfe mehr.«

Dennoch ließ der Prolongide den Tsk los, entfernte sich sofort. Sprwll nutzte die Gelegenheit und suchte eine der mittlerweile geräumten Galerien auf. Er kaufte sich am Automaten ein Zuckerwasser und beobachtete das Geschehen aus der Distanz. Die Polizisten griffen sich wahllos Besucher und verhörten sie. Ein halbes Dutzend garantiert harmloser Spieler und Kiffer schafften sie hinaus vor den Dom, während die übrigen ungeschoren blieben.

Auf Kristan war das nichts Außergewöhnliches. Razzien und Übergriffe gehörten zur Tagesordnung. Böse Zungen behaupteten, daß die KrisPol nicht allein für die öffentliche Ordnung garantierte, sondern gegen entsprechende Bezahlung Söldnerdienste verrichtete. Wer als Drahtzieher eines Kommandounternehmens fungierte, ließ sich meist nicht ermitteln.

Der Tsk entdeckte die Tür am unteren Ende der Galerie. Sie öffnete sich, und hinter dem armbreiten Spalt leuchtete ein grünliches Licht. Sprwll ließ das Zuckerwasser stehen und verschwand hinter dem Tresen. Auf vier Gliedmaßen und möglichst leise eilte er hinüber und durch die Tür, die sich sofort schloß.

»Du verstehst es gut, dich zu verdrücken«, sagte er staunend zu dem Ketomi.

Ilkan ging nicht darauf ein. »Hast du die KrisPol beobachtet?« fragte er statt dessen.

»Sie greift sich nur scheinbar wahllos Leute heraus. In Wahrheit geht sie ganz gezielt vor. Mit Drogen und Glücksspiel oder anderen Geschäften hat das nichts zu tun.«

»Ich hielt die Verhafteten für eher harmlos. Woran denkst du?«

»Die Companeii verfolgen eine neue Taktik. Sie wissen mehr als wir. Das ist gefährlich für uns und wird Guarant gar nicht gefallen. Komm jetzt! Wir sollten dringend die Kontaktstelle aufsuchen.«

Sie kehrten zu dem Fahrzeug zurück, das sie in einer Seitenstraße abgestellt hatten. Der Ketomi hantierte am Funkgerät des Gleiters. Der Präsident der Regierung hielt eine Ansprache. Danach traf die Meldung ein, daß ein fremdes Schiff im Orbit hing und den Planeten belauschte.

»Eine Nachricht war falsch, die andere richtig.« Ilkans Stimme schepperte vor Erregung.

»Ich fürchte, der Desinformant wird uns noch einiges Kopfzerbrechen bereiten.«

»Du glaubst, es war nicht der Prolongide im Dom?«

»Wahrscheinlich hat der Süchtige die Nachrichten nur weitererzählt. Es ist besser, wenn wir davon ausgehen, daß er nicht der Desinformant war.«

5.

Aus dem Orbit sahen der Planet und seine Städte wie alle Handelswelten aus, die sie kannten. Die architektonischen Strukturen der Siedlungen erinnerten an die von Olymp, Plophos oder Lepso. Die Unterschiede existierten hauptsächlich im Bereich der Natur. Über Kristan fegten schwere Stürme hinweg, und die Meere peitschten riesige Wellen gegen die Kontinente.

Lediglich eine der sechs Landmassen lag in einem klimatisch ruhigeren Bereich. Es handelte sich um den Kontinent, den sie aus den Daten der Thorrimer als Babosa kannten. Er war als einziger bewohnt.

»Auf dem Südwesthafen von Cyros herrscht eine Fluktuation von vierzig Prozent«, sagte Jon Cavalieri. Er

meinte damit alle jene Raumschiffe, die landeten und starteten. »Merkwürdig ist, daß sich kein einziges Linsenschiff der Thorrimer auf Kristan befindet.«

»Das ist in der Tat seltsam«, knurte Tuck Mergenburgh. »Immerhin müssen sie nach dem Debakel mit den Dscherro alle Anstrengungen unternehmen, um ihre Wirtschaft anzukurbeln und ihre Infrastruktur auf Vordermann zu bekommen. Erst wenn das klappt, sind sie aus dem Gröbsten raus. Und wir mit ihnen. Habe ich recht?«

Er starnte Fee Kellind an, und diese nickte knapp. Wie lange es dauern würde, bis die Alashaner die Kapazitäten der Thorrimer für ihre Ziele einsetzen konnten, vermochte sie allerdings nicht zu sagen. Vielleicht waren es Jahre oder Jahrzehnte. Bis dahin wollte die Nation Alashan längst über alle Berge sein.

Oder doch nicht? Fee dachte an Gia de Moleon und deren eng umrissene Vorstellung von der Zukunft. Die Geheimdienstchefin beeinflußte das Denken aller TLD-Agenten in der gestrandeten Stadt. Sobald es eines Tages endlich soweit war, sah die Wirklichkeit aber vermutlich anders aus. In einem demokratischen Staatsgebilde wie Alashan fand in derart wichtigen Dingen eine Volksabstimmung statt. Wenn die Mehrheit sich entschloß, nicht mehr in die Milchstraße zurückzukehren, sondern auf Thorrism zu bleiben, mußte selbst Gia diese Entscheidung akzeptieren. Es bedeutete nicht, daß die anderen, die von Heimweh geplagten Männer und Frauen, zu ewigem Hiersein verdammt waren. Die gesamte Nation würde weiterhin alles tun, um der Minderheit eine Rückkehr in die Milchstraße zu ermöglichen.

Egal wie. Fee Kellind wischte mit einer Strähne ihrer langen blonden Haare auch die Gedanken daran weg. Zunächst einmal mußten sie etwas zum Schutz der Stadt und zum Überleben ihrer Bewohner beitragen. Dazu waren sie hier.

Aufnahmen aus Cyros und den anderen Städten dokumentierten den Umsatz von Millionen Tonnen Gütern aller Art. Abgeschirmte Container enthielten garantiert Waren vonbrisanter Natur, und es lag auf der Hand, daß kräftige Schmiergelder gezahlt wurden, damit die zuständigen Beamten der Companei alle Augen zudrückten.

»Das sind Milliarden Miro, die sie da unten täglich umsetzen«, kommentierte Lyjda Meyer. »Für die Erstsiedler als eigentliche Bewohner und Eigentümer des Planeten dürfte nicht gerade wenig dabei herausspringen.«

Fee starnte wieder auf den Holowürfel, der in extremer Zoomaufnahme Vorgänge aus Cyros und anderen Städten wiedergab.

In den Städten des Kontinents Babosa ging nicht alles so vor sich, wie ein Handelskapitän es eigentlich erwartete. Wären sie nicht durch die Daten und Berichte der Thorrimer vorgewarnt gewesen, hätten sie sich teilweise sehr gewundert. Am Nordhafen von Cyros fand eine bewaffnete Auseinandersetzung statt. Drei Gruppen kämpften dort um ein Areal aus zwei Dutzend Kuppeln. Dabei schonten die Bewaffneten alles, nur nicht ihre Gegner. Ähnliche Zwischenfälle gab es in den Städten Trunik und Danvor.

Die wichtigste Beobachtung machten die Männer und Frauen aus Alashan in Sachen KrisPol. Die Ordnungskräfte des Planeten gingen anscheinend rücksichtslos gegen alle und jeden vor, der nicht mit den Interessen der Companei übereinstimmte. Auf Kristan wurde erst geschossen und dann gefragt, und das machte die Sa-

ehe für Fee Kellind und ihre Begleiter nicht einfacher. Wenigstens wußten sie jetzt, womit sie zu rechnen hatten.

Erneut trafen Anfragen und Angebote in der GOOD HOPE III ein. Mit allen möglichen Tricks versuchten gewiefte Händler, der Besatzung die sprichwörtlichen Würmer aus der Nase zu ziehen. Ors Tecken überließ es dem Syntron der Funkanlage, seinen stereotypen Antwortvers herunterzuleiern.

Drei Tage hüllte sich das Schiff in Schweigen, dann schien die Geduld einiger Herrschaften erschöpft zu sein. Zunächst ließ sich lediglich eine Zunahme des Beibootverkehrs auf den innersten Orbitalschalen feststellen. Danach traf ein Ultimatum von der Bodenkontrolle an die GOOD HOPE III ein, und schließlich setzten sich mehrere hundert Schiffe in Bewegung und schickten sich an, den Kugelraumer einzukesseln.

Fee Kellind warf einen Blick in die Runde.

»Fertigmachen zur Landung!« sagte sie und aktivierte das zuständige Programm. »Wir gehen in die Offensive.«

Sie starnte auf das energetische Abbild des Kontinents und entschied sich für einen der beiden Raumhäfen von Cyros. Dort war wenig Platz, aber es bedeutete auch, daß die GOOD HOPE III zwischen den meist größeren Schiffen nicht auffiel.

Wieder meldete sich die automatische Bodenstation.

»Die Landeerlaubnis wird erteilt«, verkündete die seelenlose Stimme. »Folgt dem Peilstrahl!«

»Lotse uns zu dem Raumhafen im Südwesten von Cyros«, antwortete sie.

Die GOOD HOPE III bremste ab. Fünfzehn Minuten später trat der Kugelraumer in die dichten Schichten der Atmosphäre ein. Er sank rasch tiefer und ritt auf dem Antigrav hinab zur Oberfläche.

Sturmgepeitschte Salzfluten wogten auf und ab. Der Wellengang betrug annähernd dreißig Meter, und die Turbulenzen in den unteren Luftsichten waren entsprechend hoch. Die Automaten zur Flugstabilisierung meldeten eine Belastung von bis zu neunzig Prozent.

Endlich traf der Peilstrahl ein. Die GOOD HOPE III schwenkte auf direkten Kurs zum Zielhafen ein, wo sie acht Minuten und dreißig Sekunden später aufsetzte.

»Ich empfange den Notruf eines Thorrimers!« rief Ors Tecken. »Da ist etwas vorgefallen.«

Fee Kellinds Kopf ruckte hoch. Sie blockierte den Kontaktversuch der Bodenkontrolle und leitete den Anruf in eine Warteschleife.

»Wir ändern unsere Pläne. Tuck, Lyjda, Jon, bildet drei Einsatzgruppen mit jeweils vierzig Mitgliedern plus zehn Robotern! Wir sehen uns gleich an der Bodenschleuse.«

Mit einem Zuruf an den Syntron nahm Fee Kellind das Extern-Gespräch der Bodenkontrolle entgegen. Die Gesichter von vier Companeii starnten sie vom Bildschirm her an. Die Wesen wirkten humanoid. Ihre graue Haut glänzte, als sei sie mit Öl eingerieben. In den runzeligen Gesichtern lagen die Augen tief in ihren Höhlen, und über die glatte, weißlich gefärbte Mitte des Gesichts verteilten sich drei Atemöffnungen. Die Unterkiefer der Companeii ragten deutlich über den Oberkiefer hinaus.

»Wer seid ihr?« rief der Wortführer schrill. »Wesen von diesem Aussehen sind uns noch nie begegnet. Kommt ihr aus Salmenghest?«

»Nein, aus DaGlausch. Aus der direkten Nähe des Kessels.«

21

»Was habt ihr anzubieten?« »Ihr werdet es bald erfahren. Warum fragt ihr?«

»Der Vorteil des einen ist der Nachteil des anderen«, lautete die vielsagende Antwort.

»Wenn ihr nichts verkaufen wollt, seid ihr Bettler und blockiert einen wertvollen Landeplatz. Wir schicken euch eine Kommission, die euer Schiff untersucht. Sie wird dann endgültig entscheiden, ob ihr bleiben dürft.«

Fee Kellind nickte. »Das wird nicht nötig sein. Wir führen Hochleistungsorter mit uns. Sie besitzen eine Reichweite von vierhundertfünfzig Lichtjahren.«

»Vierundfünfzig Lichtjahre? Lächerlich!«

»Du hast mich falsch verstanden. Ich sprach von vierhundertfünfzig Lichtjahren.«

Sekundenlang herrschte Schweigen. Dann begann der Companeii zu schreien.

»Sagtest du wirklich vierhundertfünfzig? Viermal hundert und fünfzig?«

»Ja. Und die Baupläne verkaufen wir gleich mit.«

»Du wirst dich an die Bestimmungen der Regierung halten!« »Welche sind das?« »Du darfst deine Ware zunächst nur im Handelszentrum der Companeii vorstellen. Jeder muß die Möglichkeit haben, sie sich anzusehen und sie auszuprobieren.«

»Wir führen die Geräte gern öffentlich vor. Aus Sicherheitsgründen allerdings an einem Ort, den wir bestimmen.«

»Die Bedingungen stellen wir«, schimpfte der Companeii. »Ihr mißachtet die Gesetze des Planeten. Das wird teuer.«

»Wie teuer?« »Viertausend Miro fürs erste. Zuzüglich der üblichen Liegegebühr für eine Woche.«

»Darüber sprechen wir noch.« Sie schaltete ab und setzte sich mit den Männern und Frauen an der Bodenschleuse in Verbindung.

»Gebt mir Bescheid, sobald ihr fertig seid zum Ausschleusen«, sagte sie. »Ors, Tsu, Laati und die restlichen sechzig Besatzungsmitglieder bleiben im Schiff und sorgen dafür, daß niemand es betritt.«

»Und was wird aus mir?« klang es von einem der Eingänge her.

Fee Kellind schwenkte den Sessel und lächelte den jungen Arkoniden an.

»Deine große Stärke ist der Schlaf, nicht wahr? Genau das kannst du jetzt lange und ausgiebig tun.«

»Ich habe bereits geschlafen und fühle mich fit für einen Ausflug.«

»Tut mir leid, Benjameen. Für einen solchen Einsatz bist du nicht erfahren genug. Hab Geduld.«

Der Arkonide verzog unwillig das Gesicht.

»Auf Kristan gibt es möglicherweise Vögel, die terranischen Raben ähneln«, wechselte er das Thema. »Ich habe ein solches Tier im Traum gesehen.«

»Warum nicht? In den Ozeanen Kristans leben garantiert Fische, und auf den Festlandsockeln triffst du Tiere. Weißt du, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, daß auf Welten mit humanoider Bevölkerung Haustiere gehalten werden?«

Benjameen von Jacinta schüttelte den Kopf. »Keine Ahnung.«

»Sie liegt über siebzig Prozent. Erstaunlich, nicht wahr?« »Möglich.«

»Bei Abkömmlingen von Echsen und Vögeln beträgt der Wert weniger als vierzig Prozent. Errechnet wurde er an Hand von Statistiken aus der Lokalen Gruppe und den Galaxien der Mächtigkeitsbal-

lung Estartu. Ich habe es früher auch nicht glauben wollen, aber es ist so.«

»Und wennschon. Sage mir, was ich tun soll. Däumchen drehen, wie ihr Terraner sagt, oder Statistiken wälzen?«

Fee Kellinds Augen blitzten auf. Sie deutete auf eines der Terminals.

»Erstelle einen Abwehrplan für den Fall, daß trotz aller Sicherheitsvorkehrungen jemand in das Schiff eindringt und die ZZ-neunundachtzig-Orter stiehlt!« Sie lächelte freundlich. »Der Syntron hilft dir gerne.«

Mit Feuereifer machte sich der junge Arkonide ans Werk.

*

Cyros als größte Stadt des Planeten zählte sechzehn Millionen Einwohner. Die beiden Raumhäfen im Norden und Südwesten waren mit achtzig und neunzig Quadratkilometern großzügig geraten; dennoch reichten die Kapazitäten kaum aus. Im Minutenakt landeten und starteten Raumschiffe unterschiedlicher Konstruktion und Größe. Die Vielfalt der Typen paßte in das Bild der brodelnden und von ruhelos wandernden Völkern geprägten Galaxis, das die Thorrimer den Besatzungsmitgliedern in zahlreichen Informationsveranstaltungen vermittelte hatten.

Der Wind blies Luft mit übelriechenden Beimengungen vom Ozean her in die Straßenschluchten. Es stank permanent nach Ammoniak und faulen Eiern.

Die Stadt bestand aus Hunderten von Vierteln unterschiedlicher Art und erweckte den Eindruck, als dürfe hier jeder das bauen, wozu er gerade Lust hatte. Der Nachteil lag auf der Hand:

Cyros war extrem unübersichtlich, selbst wenn man es mit der Schachtelstadt Zortengaam verglich. Tuck Mergenburgh teilte seine Gruppe in vier Kolonnen und schickte sie auf unterschiedlichen Wegen ans Ziel. Der Notruf des Thorrimer war bereits nach wenigen Minuten verstummt, aber es hatte ausgereicht, um die Position des Senders zu lokalisieren. Er war nicht mit dem Standort der Handelsniederlassung identisch. Die Stelle lag ungefähr vier Kilometer weiter südlich.

Die Kampfroboter meldeten eine größere Anzahl Gleiter, die sich aus dem Zentrum der Stadt näherten und mit hoher Geschwindigkeit dicht über den Dächern heranrasten. Der »Maschinist« gab seine Beobachtung an die beiden anderen Gruppen weiter.

»Wahrscheinlich sind wir zu schnell und müssen ein Bußgeld zahlen«, unkte er. »Wenn es weiter nichts ist, können wir ... «

»Was schlägst du vor?« hörte er Fee Kellinds spitze Stimme.

»Wir machen uns unsichtbar. Natürlich kennen sie das Deflektor-Prinzip, aber sie werden Schwierigkeiten haben, die minimale Streustrahlung unserer Geräte zu orten.«

»Einverstanden«, sagte die Kommandantin. Tuck grinste.

»Ihr habt es alle gehört«, wandte er sich an die vier Kolonnen. »Deflektoren einschalten. Wenn es irgendwie möglich ist, behalten wir den direkten Kurs auf unser Ziel bei.«

Drei Kilometer und hundertachtzig Sekunden später entdeckten die Pikosyns das Funkignal wieder. Es wanderte nach Süden und schwächte sich schnell bis zur Unkenntlichkeit ab. Diesmal lag es nicht am Sender.

»Mist!« fluchte Tuck. »Jemand stört den Empfang.«

»Der Verursacher befindet sich im Gründerviertel und arbeitet mit extrem hoher Leistung«, meldete der Pikosyn.

»Die Companeii also. Sie versuchen, uns ins Handwerk zu pfuschen, wo es geht.«

»Ist das verwunderlich?« klang Fees Stimme aus dem Funkgerät.

Er versuchte, sich ihr Gesicht vorzustellen. Vermutlich öffnete sie alle zwei Minuten den Helm des SERUNS, nur um ihre Haare zu richten oder sich die Augenbrauen glattzustreichen. Es grenzte an ein Wunder, daß sie unterwegs nicht auch noch Lippenstift benutzte.

»Sie haben die ältesten Rechte auf Kristan, stellen die Regierung und befehligen die Polizei«, fuhr Fee Kellind fort. »Die Informationen der Thorrimer haben sich alle bestätigt. Den ZZ-neunundachtzig dürfen sie sich schon aus Prestigegründen nicht entgehen lassen. Sie werden alles versuchen, um uns von anderen Interessenten fernzuhalten.«

»Die Companeii 'können mir ebenso gestohlen bleiben wie alle hier.« Tuck hielt sich die Auswertung des Funkverkehrs und der Vorgänge in der Stadt vor Augen. »Wenn du mich fragst, sind das ohne Ausnahme Verbrecher. Kristan ist eine einzige Strafanstalt im offenen Vollzug. Oh, da ist er ja. Wir haben den Sender wieder.«

»Vorsicht, Tuck! Wir sehen von unserer Position aus mehrere Gleiter, die ihn ebenfalls angepeilt haben. Ihr solltet zusehen, daß ihr vor ihnen am Ziel eintrefft.«

»Wird gemacht.«

Der Pikosyn beschleunigte den SERÜN, und die Anzüge seiner Begleiter führten das Manöver synchron aus. Dicht unter der Kante der Dächer rasten sie dahin.

Die Lebewesen in den Straßen und an den Fenstern sahen und hörten sie nicht, aber sie spürten den Luftzug, den sie verursachten. Der Abstand zum Sender schrumpfte auf einen halben Kilometer.

»Die Gleiter sind vor uns da«, knurrte, der Cheftechniker der GOOD HOPE III, »Leute, drauf halten! Wir beschleunigen auf hundert Stundenkilometer.«

In sehr waghalsigen Flugmanövern schafften sie es, zehn Sekunden vor den Fahrzeugen anzukommen. Am Ende der Straße lag ein Park, und in ihm erhob sich ein kuppelförmiges Gebäude.

»Senderposition erfaßt«, meldete Tucks Pikosyn. »Sie liegt innerhalb des Gebäudes. Der Träger des Geräts bewegt sich auf den Ausgang zu, der von euch aus gesehen linksaußen zu erkennen ist.«

Tuck Mergenburgh war Agent genug, um selbst in einer solchen Situation nicht die Übersicht zu verlieren.

»Verteilt euch auf der rechten Seite der Kuppel und schaltet die Deflektoren aus! Das gilt nicht für die Roboter. Die bleiben unsichtbar bei mir.«

Wie aus dem Nichts tauchten am Himmel die vier Kolonnen auf und stürzten sich auf das Gebäude.

Der Trick wirkte. Die Gleiter drehten auf engstem Raum ab und folgten den sichtbar gewordenen SERUNS. Erste Strahlenschüsse zuckten an der Kuppel vorbei und schlugen im Park ein. Keiner traf einen TLD-Agenten.

»Die Gleiter sind ausnahmslos mit Prolongiden besetzt«, meldete der Pikosyn.

»Störfelder aufbauen«, knurrte Tuck. »Was die auf Kristan können, können wir schon lange. Bringt ihre Steuerautomatik durcheinander!«

Die Wirkung stellte sich sofort ein. Mehrere Fahrzeuge sackten durch. Andere legten sich gefährlich zur Seite. Die Piloten versuchten erfolglos, ihre Maschinen abzufangen. Sie trudelten in den Park hinein, streiften Büsche und Bäume und zogen bei der Landung

tiefe Gräben in den regenweichen Boden.

»Der Sender bewegt sich nicht mehr«, meldete der Pikosyn.

»Du hast es gehört, Fee«, sagte Tuck Mergenburgh in das Funkgerät. »Wir greifen ein.«

Er bremste ab und landete neben dem Eingang. Dieser war verriegelt. Der SERUN aktivierte den Taster und analysierte den Öffnungsmechanismus.

»Es handelt sich um ein altertümliches Schloß mit Magnetkarte. Die Herstellung eines Dummys kann dauern.«

Tuck trat zur Seite und wandte sich an die noch immer unsichtbaren Roboter. »Schießt die Tür auf!«

Es krachte, als das Material in der Hitze der Desintegratorstrahlen zersprang. Die Roboter rückten vor und zerstörten die zweite, innere Tür. Der Weg unter die Kuppel war frei.

Tuck rannte los. Die Signale kamen von rechts, wo sich auf einer erhöhten Plattform ein geschwungener Tresen mit unterschiedlich hohen Abschnitten erstreckte. Der TLD-Agent legte die Distanz in wenigen Sprüngen zurück und zog den Handstrahler. Mit einem Satz umrundete er den Tresen, die schußbereite Waffe im Anschlag.

Seine Vorsicht war unbegründet.

Am Boden lag ein Thorrimmer. Seine Brust hob und senkte sich unregelmäßig und kaum erkennbar. Neben seiner rechten Hand entdeckte Tuck den kleinen Notsender.

»Schnell!« Mergenburgh schaltete den Deflektor ab und kniete neben der Gestalt nieder. Aus dem linken Bein des SERUNS fuhr ein Tentakel und injizierte dem Bewußtlosen einen auf dessen Metabolismus abgestimmten Kreislaufstabilisator. Gleichzeitig tastete der Alashaner mit den Handschuhen den Körper ab.

»Beatmung einleiten!« sagte er hastig. Tuck blickte sich suchen! um, aber er konnte Laati dadurch nicht herbeizaubern. Der Arzt befand sich im Schiff.

Einer der Roboter tauchte im Blickfeld des Cheftechnikers auf. Die Maschine projizierte eine Atemmaske aus Formenergie und stülpte sie über das Gesicht des Liegenden. Der Roboter modifizierte das Luftgemisch auf die Werte Thorriums und leitete die Beatmung ein. Parallel dazu hüllte er den Thorrimmer in ein Antigravfeld und hob ihn sanft vom Boden hoch.

Durch einen der Eingänge auf der rechten Seite stürmten Fee Kellind und zwanzig ihrer Begleiter. Ihnen folgten die Männer und Frauen aus Tucks Gruppe.

»Alles in Ordnung?«

Er winkte Fee beruhigend zu. »Was ist mit den Prolongiden?«

»Die haben noch mit sich selbst zu tun. In den nächsten Minuten sind von ihnen keine Behinderungen zu erwarten.«

Die Kommandantin musterte den Bewußtlosen.

»Wir bringen ihn ins Schiff«, entschied sie. »Gruppe drei hat gemeldet, daß die Niederlassung innen total verwüstet ist. Keiner der Thorrimmer hat den Angriff überlebt.« Sie nahmen den Eingang, durch den Tuck mit den Robotern gekommen war. Die Prolongiden suchten das Weite. Die riesigen Wesen waren der Ansicht, daß sie sich besser nicht mit den Fremden anlegen.

»Hoffentlich spricht es sich schnell herum«, murmelte Tuck. »Dann haben wir endlich die Ruhe, die wir für unsere Geschäfte brauchen.«

»Du machst dir falsche Vorstellungen von den hiesigen Verhältnissen.« Mehr sagte Fee Kellind nicht.

25

Tuck richtete seine Aufmerksamkeit auf den Thorrimer. Innerhalb von zwei Minuten erlangte er das Bewußtsein wieder. Er fuhr empor, starre sie an und sank dann mit einem Seufzer der Erleichterung zurück.

»Du bist gerettet«, sagte der Cheftechniker. »Kannst du sprechen?«

Es dauerte lange, bis das völlig verschüchterte Wesen endlich ein Wort hervorbrachte. »Danke.«

Tuck flößte ihm Wasser aus einer Zapfsäule ein, das der Thorrimer in gierigen Zügen trank.

»Prolongiden im Auftrag Guarants«, ächzte er. »Sie haben versucht, uns alle umzubringen.«

»Warum?«

»Wir sollten Guarant Waren zum Selbstkostenpreis verkaufen und für den Transport aufkommen. Als wir uns weigerten, verwüsteten sie die Niederlassung und töteten alle außer mir. Ich hatte mich in einem Abfallkübel versteckt. Dort fanden sie mich auch nicht.«

»Wir gehören zur Nation Alashan«, klärte Fee Kellind ihn auf und nannte ihren Namen.

»Wie heißt du?«

»Karlran Seier. Ich stamme aus Zortengaam.«

Der Pikosyn gab einen vorläufigen Abschlußbericht der Untersuchung des Thorrimers bekannt. Der Mann wies keine Brüche oder inneren Verletzungen auf. Auch die typischen Bisse von Prolongiden fehlten. Seine Flucht hatte ihn jedoch alle seine Kraft gekostet, und er war vor Erschöpfung bewußtlos zusammengebrochen.

»Alle unsere Schiffe sind von Kristan geflohen«, erzählte er. »Aber morgen kommt die nächste Lieferung von Thorrim. Wir werden die Niederlassung wieder aufbauen.«

»Gewiß werdet ihr das«, pflichtete Tuck Mergenburgh ihm bei. »Jetzt aber solltest du dich ausruhen, damit du wieder zu Kräften kommst.«

Sie warteten, bis die dritte Gruppe mit Lylda und Jon von der Handelsniederlassung eintraf. Dann machten sie sich auf den Rückweg zur GOOD HOPE III. Tuck wollte erneut die Deflektoren einschalten lassen, aber Fee Kellind war dagegen.

»Die Leute in Cyros sollen ruhig wissen, daß wir über eine ansehnliche Streitmacht verfügen.«

Der Cheftechniker setzte sich mit dem Kugelraumer in Verbindung. Ors Tecken gab die neuesten Erkenntnisse durch. In einem der nördlichen Viertel war zwischen zwei Banden ein Kampf ausgebrochen. Es ging um die Vorab-Beseitigung von unliebsamen Konkurrenten beim Erwerb des ZZ-89.

»Dieser Planet ist nichts für Normalsterbliche«, stöhnte der Cheffunker. »Und Cyros ist ein einziger Hexenkessel.«

Wider Erwarten erreichten sie unbehelligt die Nähe des Südwesthafens. Dort allerdings begriff Mergenburgh sehr schnell, daß die Skepsis der Kommandantin durchaus angebracht war. Fast zweitausend Angehörige unterschiedlichster Zivilisationen belagerten die GOOD HOPE III und belauerten sich gegenseitig.

»Alles klar?« hörte Tuck die Kommandantin fragen.

»Alles klar!« brummte er.

Die Jagd auf die Hochleistungsorter hatte begonnen. Den Companeii würde diese Entwicklung überhaupt nicht gefallen.

6.

Es begann in Strömen zu regnen. Hinter den Lagerhallen irrlichterten die Entladungen von einem Dutzend

Schüssen aus Impulstrahlern. Ein vielfaches Knattern zeigte an, daß es an verschiedenen Stellen zu Knallgasexplosionen kam, wenn die hohen Energien das Wasser in atomaren Sauerstoff und atomaren Wasserstoff zerlegten.

»Das sind unsere Leute«, zirpte der Tsk leise. »Ich erkenne sie an den Schallfrequenzen ihrer Waffen.«

Der Ketomi gab keine Antwort. Er fuhr die zwei Stieläugen aus und musterte über den Rand des Gleiters hinweg das Gelände. Seine Arme zitterten, aus seinem Mund drang ein leises Blubbern. Ilkan war erregt, und der Tsk registrierte es mit wachsender Besorgnis.

Wieder peitschten Schüsse, diesmal lauter und gefährlicher.

»Die KrisPol ist schon da«, fuhr Sprwll fort. »Jemand pfuscht uns ins Handwerk.«

Ilkan widersprach. »Du irrst dich. Es sind die Wächter der Companeii. Ich lande drüben bei den Containern.«

Der Tsk war einverstanden. Der Gleiter erreichte sein Ziel und sank in den Schatten zwischen den Metallwänden. Das Antriebsaggregat verstummte.

- Ilkan öffnete den Ausstieg. So schnell es seine kurzen Beine erlaubten, verließ er den Gleiter und verschwand zwischen den Containern. Der Tsk folgte ihm mit einem ärgerlichen Klacken seiner Mundzangen.

Der Ketomi drang bis zu den Hallen vor und spähte vorsichtig um die Ecke. Sprwll wartete hinter dem baumähnlichen Wesen. Seine Gedanken beschäftigten sich mit den Worten seines Begleiters. Ilkan konnte nicht wissen, ob es dort drüben nur Companeii gab oder auch Angehörige der KrisPol. Es sei denn, er war Telepath. Aber hätte er dann nicht in diesem Augenblick darauf reagiert, daß Sprwll sein Geheimnis entdeckte? Oder verfügte er über Kontakte zur Polizei und war folglich ein Verräter an der Guaranteka?

Sprwll beschloß, in Zukunft noch aufmerksamer zu sein und alles bis ins Detail zu bewerten, was sein Begleiter sagte und tat.

Ilkan fuhr zwei Stieläugen auf eine Länge von über einem Meter aus, um besser beobachten zu können.

»Sie haben doppelt so viele Wächter postiert, als unsere Spione gemeldet haben«, schepperte er leise. »Die Companeii wissen Bescheid oder ahnen zumindest etwas.«

»Dann laß uns handeln.« Der Tsk setzte sich in Bewegung, nahm die Sprengkapsel aus einer seiner Taschen und machte den Zünder scharf. »Wir dürfen keine Zeit verlieren.«

Er rannte davon, ohne weiter auf den Ketomi zu achten. Der benötigte deutlich mehr Zeit, um die Strecke von gut vierhundert Schritten zurückzulegen. Sprwll paßte den Rhythmus seiner Bewegungen dem Krachen der Entladungen an. Aber selbst wenn er es nicht getan hätte, wäre das Klacken seiner dünnen Beine auf dem Metallplastboden garantiert niemandem aufgefallen. Das Prasseln des Regens übertönte alles.

Um die zwei Dutzend Transportgleiter war ein Kampf entbrannt. Das paßte nicht in den Plan, den Guarant seinen beiden Vasallen übermittelt hatte. Die Hamaraden, Tsk und Prolongiden im Dienst der Guaranteka machten zu viele Fehler. Statt die Wächter lautlos zu beseitigen, verwickelten sie die Companeii in ein Gefecht, das sechs Stadtviertel weit zu hören war. Jede Sekunde, die der Lärm andauerte, erhöhte die Wahrscheinlichkeit, daß bald die KrisPol auf den Plan trat. Und wenn die in bekannter Manier mit einer Hundertschaft anrückte, dann half sie den Companeii, egal, ob es sich bei, ihnen

um die Angreifer oder die Verteidiger handelte.

»Ihr hohen Erzeuger, steht mir bei«, flüsterte Sprwll und pries sich glücklich, daß er für Guarant arbeiten durfte und nicht im Sold der KrisPol stand.

Einen Augenblick lang sah er vor seinem geistigen Auge die kuscheligen Höhlen des Mutterschiffen mit den drei Erzeugerpaaren, die seit Wochen den Duft der nächsten Nachkommenschaft verströmten. Bald würde es eine neue Generation geben, und dann trafen sich alle Tsk auf Kristan zu einem großen Fest, egal, welchem Herrn sie dienten. Für drei Tage und Nächte herrschte unter ihnen Burgfrieden, ehe jeder an seine Arbeit und zu seiner Verantwortung zurückkehrte.

Lediglich die Tsk aus dem Tampa-Konsortium würden nicht erscheinen. Woran das lag, vermochte Sprwll nicht zu sagen.

Ilkan holte ihn ein und lehnte seinen Körper gegen die Wand.

»Du leuchtest zu stark«, zischte der Tsk. »Reduziere es!«

Der Ketomi versuchte es, aber es gelang ihm nur unzureichend.

»Es ist die Aufregung«, entschuldigte er sich.

Bevor einer der Companeii zufällig für ein paar Sekunden in ihre Richtung sah und das Licht entdeckte, handelte Sprwll. Er zog den Sicherungsbolzen der Kapsel heraus und warf sie in hohem Bogen über die Gleiter hinweg zum Eingang der Lagerhalle, wo sich die Companeii verschanzten. Die Detonation übertraf den bisherigen Lärm um ein Vielfaches, aber sie dauerte lediglich zwei Sekunden und verhallte dann ziemlich schnell. Ruhe trat ein. Das Zischen und Knattern der Impulsstrahlen hörte auf. Vor der Halle mit den offenen Torflügeln färbte sich der Boden vom Blut der toten und verletzten Companeii.

Der Tsk aktivierte sein Funkgerät.

»Kümmert euch um die Gleiter, nicht um die Halle!« forderte er die Angreifer auf. »Bei der Großen Mutter des Universums, beeilt euch!«

Am liebsten hätte er alles selbst gemacht, aber irgendwie schafften es die vierzig Angehörigen der Guaranteka dann doch, die Piloten zu überwältigen und die Gleiter mitsamt ihrer Ladung zu übernehmen. Die wenigen Unverletzten in der Halle hatten sich zurückgezogen und funkteten um Hilfe.

Sprwll blickte sich nach seinem Begleiter um. Der Ketomi leuchtete stärker und verschwand in einem der eroberten Transportgleiter.

»Wo willst du hin?« rief er ihm nach. »Welche Absichten verfolgst du?«

Ihr Einsatzbefehl sah vor, daß sie gemeinsam zur Kontaktstelle zurückkehrten und den Plan für die nächsten drei Einsätze in Empfang nahmen.

Ilkan verharrte einen Augenblick unter dem Einstieg und richtete seine Augen auf ihn.

»Die Fremden sind gelandet«, teilte er ihm mit. »Das ändert alles. Du wirst allein zur Kontaktstelle zurückkehren und die nächsten Aufträge ohne mich erledigen.«

»Aber warum? Können wir nicht zusammen ...?«

»Nein.«

Der Tsk hatte es geahnt. Irgendwann mußte es dazu kommen. Als Vasallen Guarants waren sie beide von zu unterschiedlicher Mentalität und Vorstellungskraft. Sie paßten auf Dauer nicht zusammen.

»Ich verständige Guarant«, gab Sprwll zur Antwort und kehrte zu dem Fahrzeug zurück, mit dem sie gekommen waren.

Die Gleiter starteten und verschwanden Augenblicke später zwischen den Hochhäusern jenseits des Lagerareals.

Sie trennten sich und würden irgendwo im Norden ein vorbestimmtes, gemeinsames Ziel ansteuern. Der Schlag, den die Guaranteka den Companeii mit diesem Überfall versetzte, würde die Macht der Erstsiedler schwächen und der Organisation Guarants einen weiteren Vorteil verschaffen. Der Inhalt der Gleiter setzte sich aus hochwertigen mikrotechnischen Erzeugnissen im Wert von mehreren Milliarden Miro zusammen.

Auf Kristan war es an der Tagesordnung, daß solche Überfälle und Diebstähle stattfanden. Die Guaranteka hatte das System perfektioniert und schickte sich an, zur mächtigsten und reichsten Organisation des Planeten zu werden. Guarant bezahlte seine Spione fürstlich, aber manchmal ließ er sie auch liquidieren, wenn er ihnen mißtraute.

Sprwll geriet ins Grübeln, während er das Fahrzeug startete und nach Süden lenkte. War es wirklich nur die Landung des fremden Schiffes, die den Ketomi so aufregte? Oder hing es mit der Erkenntnis zusammen, daß die Companeii eine neue Taktik verfolgten?

Die Guaranteka war bisher immer mit den Winkelzügen der Erstsiedler fertig geworden. Also doch das fremde Schiff?

Die Meldung des Bordradars lenkte ihn von seinen Gedanken ab. Es zeigte an, daß sich von Südwesten ein Gleiter näherte. Er flog auf Kollisionskurs. Sprwll schaltete auf Handsteuerung um und leitete ein Ausweichmanöver ein. Gleichzeitig fragte er die Kennung des anderen Fahrzeugs ab.

»Das Fahrzeug besitzt keine Kennung«, meldete der Automat. »Oder sie ist defekt.«

»Wahrscheinlich ist sie manipuliert worden.«

Der fremde Gleiter reagierte auf sein Flugmanöver und ging erneut auf Kollisionskurs. Der Abstand schrumpfte schnell zusammen.

Sprwll drückte sein Fahrzeug nach unten bis dicht über den Boden. Er lenkte es in eine der schmäleren Straßenschluchten hinein, die nach Westen führten. Nach wenigen Augenblicken tauchte der Verfolger über den Dächern auf und stürzte sich wie ein Raubvogel auf ihn.

Instinktiv gab Sprwll Gas. Allerdings geriet er bald an die obersten Grenzen der Belastbarkeit der Aggregate. Mit allem hatten Ilkan und er gerechnet, nur nicht damit, daß sie das einfache Fahrzeug zur Flucht benötigen würden.

Der Tsk vergewisserte sich, daß die Funkanlage eingeschaltet war. »Wer bist du, und was willst du hier?« fragte er.

»Lande und komm heraus!«

»Du sendest keine Kennung. Also ignoriere ich deine Anweisung.«

»Du wirst sehen, was du davon hast.«

Ein Schlag traf den Gleiter. Der hintere, metallarmierte Teil der Kanzel knirschte und wies übergangslos ein Loch von der Größe einer Faust auf. Dort, wo der Schuß die Sesselreihen getroffen hatte, begann es zu qualmen und zu stinken.

»Überzeugt?« erkündigte sich die Stimme.

Sprwll war sich nicht sicher, ob sie einem Companeii oder einem Hamaraden - oder Hamarauden - gehörte. Auf keinen Fall handelte es sich bei dem Sprecher um einen Prolongiden. Deren abgehackte Sprechweise unterschied sich von der aller anderen Rassen.

»Ja«, gab er zur Antwort. »Ich lande auf dem kleinen Platz voraus.«

Der Qualm nahm zu und zwang ihn, abzubremsen und noch vor dem genannten Ziel niederzugehen. Das Fahr

zeug schrammte ein paar Meter über den Straßenbelag, ehe es zum Stillstand kam. Sprwll gab einen Notruf an die Zentrale der KrisPol durch und setzte erst einmal die Sprinkleranlage in Gang. Sie löschte den entstandenen Brand und setzte das halbe Fahrzeug unter Wasser. Damit die Flüssigkeit ablaufen konnte, öffnete er beide Ausstiege. Draußen standen zwei kleinere Gruppen Companeii mit schußbereiten Waffen.

»Komm heraus!« forderte der Sprecher der einen Gruppe ihn auf. »Und nimm alle vier Hände hoch!«

»Ich habe nur zwei Hände«, beschwerte sich der Tsk, doch der Companeii ließ nicht mit sich handeln. Also zog Sprwll es vor, die beiden oberen Gliederpaare in die Höhe zu recken und sie nicht in die Nähe der Taschen an seinem Körper zu bringen.

Die Companeii nahmen ihn in Empfang und geleiteten ihn hinüber zu ihrem Fahrzeug. Wenig rücksichtsvoll stießen sie ihn in das Innere und starteten durch. Einer verband Sprwll die Facettenaugen.

»Soll das ein Geheimempfang beim Präsidenten werden?« erkundigte er sich.

»Halt den Mund!« lautete die Antwort. »Du weißt genau, was los ist.«

»Nein. Woher sollte ich?«

»Du hast eine Audienz beim Tampa-Konsortium.«

Das Konsortium! Hätte er nicht einen Chitinkörper gehabt, wäre er jetzt zusammengezuckt. Der Inhalt der gestohlenen Gleiter rief nicht die Companeii oder die KrisPol auf den Plan, sondern die Mitarbeiter des Konsortiums! Sprwll verstand die Welt nicht mehr. Er zermarterte sich das Gehirn, aber immer wieder kam er zum selben Ergebnis: Jemand hatte Guarant hereingelegt.

7.

»Benutzt die obere Polschleuse!« meldete sich Ors Tecken. »Die Bodenschleuse kann ich euch derzeit nicht empfehlen.«

»Keine Angst, wir boxen uns schon durch«, antwortete Tuck Mergenburgh. Sein Syntron zählte exakt 1819 Individuen rund um die GOOD HOPE III.

»Es handelt sich um die Vertreter von über vierhundert Interessengruppen«, fuhr der Cheffunker fort. »Unser Syntron hat eine Liste aller Vorschläge angelegt, was die Kerle so als Gegenleistungen für den ZZ-neunundachtzig bieten.«

»Laß hör...«

»Halt!« fiel Fee Kellind ihm ins Wort. »Im Augenblick wollen wir das gar nicht wissen. Wir nehmen die obere Polschleuse.«

Sie fing sich einen vorwurfsvollen Blick des Cheftechnikers ein und tat, als bemerke sie ihn nicht. Sie setzte sich an die Spitze der drei Gruppen und hielt auf den höchsten Punkt des Kugelraumers zu.

Fünf Minuten benötigten sie für die Einschleusung. Als die letzten TLD-Agenten das Schiff betraten, traf Fee bereits in der Zentrale ein.

Ors Tecken schwenkte seinen Sessel herum und sah ihr entgegen.

»Das Zollkommando schickt soeben einen Funkspruch. Es will hereinkommen.«

»Ich übernehme.« Die Kommandantin sprintete zu ihrem erhöht liegenden Pult in der Mitte des Raumes.

Auf ihrem Monitor bildeten sich die Silhouetten von insgesamt acht Companeii ab. Sie saßen in einem Pulk in der Mitte ihres Gleiters. Einer von ihnen redete unaufhörlich auf die Übertragungskamera ein.

»Wir werden euch nicht in das Schiff

lassen«, sagte Fee Kellind. »Kehrt um und erwartet uns am Eingang zum Verwaltungsgebäude!«

»Ihr verstößt wiederholt gegen die Regeln«, lautete die schrille Antwort des Ölhäutigen. »Wir können das nicht dulden.«

»Das ist mir egal.« Sie wandte sich an Tsular Gross und Lyjda Meyer. »Ihr begleitet mich. Wenn wir Glück haben, schlagen wir zwei Fliegen mit einer Klappe.«

Noch immer redete der Companeii auf sie ein, aber sie beachtete ihn nicht. Nach einer Weile schaltete er mit einem empörten Schrei ab.

»Wenn das kein Fehler war, heiße ich Otto«, unkte Tuck Mergenburgh.

Fee schürzte die Lippen. »Kein Problem, Otto. Was wird deine Familie dazu sagen?«

»Laß meine Familie aus dem Spiel! Ich bin froh, wenn ich die Rasselbande ein paar Wochen nicht ertragen muß.«

Die Kommandantin nickte unmerklich. Es paßte in sein Psychogramm. Mergenburgh galt als unstet. In siebzig von hundert Fällen konnte man sich auf ihn verlassen. Ab und zu allerdings fuhr er den Karren derart gründlich in den Dreck, daß nicht mehr viel davon übrigblieb.

Zu dritt verließen sie das Schiff und suchten das Verwaltungsgebäude des Südwesthafens auf.

Die Companeii erwarteten sie inmitten einer bis an die Zähne bewaffneten Kompanie der KrisPol. Wie Gefangene eskortierten sie Fee Kellind, Tsular Gross und Lyjda Meyer in das Innere des Gebäudes. Dort saß ein Companeii mit einer zitronengelben, mindestens einen halben Meter hohen Spitzmütze. .

»Ihr steht hier als Angeklagte und unter dem Verdacht, euch einen Landeplatz erschlichen zu haben«, empfing er sie. »Was habt ihr zu eurer Verteidigung zu sagen?«

»Es handelt sich um ein Mißverständnis«, antwortete Fee. »Wir wollen einen ZZ-neunundachtzig-Orter plus Baupläne verkaufen und ihn gegen eine vollautomatische und programmierbare Fabrik eintauschen. Und dazu benötigen wir gemäß euren Regeln einen Landeplatz für unser Schiff.«

Unter den Companeii entstand Unruhe. Sie machten sich über den Vorschlag lustig. Offensichtlich hatten sie keine Ahnung, wie leistungsfähig der ZZ-89 war.

»Kein Orter schafft mehr als dreihundert Lichtjahre«, stellte der Sprecher fest. »Um eine vollautomatische Fabrik zu erwerben, müßtet ihr mindestens eine halbe Million davon verkaufen.«

»Wartet die Demonstration des Gerätes ab. Sie findet heute abend auf dem Platz vor unserem Schiff statt. Danach reden wir weiter.«

Fee wandte sich auf dem Absatz um und ging zur Tür. •

»Du darfst die Verwaltung erst verlassen, wenn du die Gebühren entrichtet hast.«

»Gebühren wofür?«

»Die Liegegebühr für die erste Woche ist sofort fällig. Für weitere Wochen mußt du erst vor dem Abflug zahlen. Dazu kommen viertausend Miro für die Mißachtung der Gesetze Kristans. Und es kostet dich sechstausend Miro zusätzlich, weil du das Kommando nicht in dein Schiff gelassen hast. Macht zusammen zwanzigtausend Miro.«

Fee Kellind zückte einen Beutel mit Miro-Verrechnungseinheiten. Es handelte sich um runde Plastikscheiben mit fälschungssicheren Magnetstreifen. Sie blätterte Scheiben im Wert von zehntausend Miro auf den Tisch an der Wand.

31

»Das war's! Bis später.«

»Halt, du vergißt die Liegegebühr«, klang es hinter ihr her.

Sie drehte sich um und stemmte die Fäuste in die Taille. »Zehntausend sind zuviel. Bei dieser Summe fallen die Companeii automatisch aus dem Raster der möglichen Käufer heraus.«

»Fünftausend!« rief die Zitronenmütze. »Das ist mein letztes Wort.«

»Einverstanden, fünftausend.«

Sie legte die Scheiben zu den anderen und nickte den Companeii und der gemischten Kompanie der KrisPol zu.

»Um achtzehn Uhr Ortszeit beginnt die Demonstration des Gerätes. Achtet darauf, daß von jeder Interessengruppe maximal zwei Vertreter anwesend ist. Sonst reicht der Platz nicht aus.«

»Die KrisPol wird das Areal rechtzeitig räumen. Macht zweitausend Miro extra.«

»Danke. Wir übernehmen die Aufgabe selbst.«

Diesmal hatte niemand etwas dagegen, daß sie in ihr Schiff zurückkehrten. Ors Tecken erwartete sie mit einer vorläufigen Statistik der potentiellen Käufer. Noch hatte sich das Interesse der Alashaner an einer automatischen Fabrik nicht herumgesprochen.

»Es liegen Tauschangebote vor«, sagte der Cheffunker. »Ein Orter gegen zwei Bebenwarner. Für eine Rückkehr in den Randbereich des Kessels bietet uns der Stationsleiter der Regagnas Corporation bebensichere Wohnhäuser an, die selbst schwere Beben ohne Schäden überstehen.«

»Klingt nicht schlecht«, stellte Fee fest. »Leider ist es gelogen.«

Die Informationen über Kesselbeben besagten nicht mehr und nicht weniger, daß solche Erscheinungen ganze Planeten zerstörten und Völker zur überstürzten Flucht zwangen. Auf den Oberflächen blieb da selten ein Stein auf dem anderen. Bebensichere Häuser gegen derartige Naturgewalten vermochte kein Architekt zu konstruieren.

»Wenigstens einen Lichtblick gibt es in der ganzen Angelegenheit«, fuhr Ors Tecken fort. »In der Nähe der GOOD HOPE DREI ist ab morgen ein Lagerschuppen zu vermieten. Den Hinweis haben unsere Anlagen aus dem permanenten Funkverkehr herausgefiltert. Soll ich den Eigentümer kontaktieren?«

»Sofort.« Fee Kellind nickte heftig. . »Je früher wir mit den Verhandlungen beginnen, desto besser ist es für Alashan.«

Sie rechnete allerdings nicht damit, daß sie den Verkauf oder Tausch innerhalb von zwei, drei Tagen über die Bühne bringen würden. Es galt abzuwagen. Mit der Guaranteka würde sie schon deshalb nicht zusammenarbeiten, weil es sich um eine kriminelle Organisation handelte. Mit Mord und Erpressung wollte die Nation Alashan nichts zu tun haben.

Eine Analyse aller Angebote und Forderungen sowie aller bisher in Erscheinung getretenen-Händler und Firmen ergab, daß es wenig Sinn machte, die Interessenten der Reihe nach abzuklappern. Die meisten verfügten nicht über das nötige Kapital, um ein solches Geschäft zu wagen. Ihre Absicht lag eindeutig darin, die Fremden übers Ohr zu hauen.

Fee Kellind erkannte, daß sie selbst aktiv werden mußten, um jene Organisationen oder Partner zu finden, mit denen sie zu einem erfolgreichen Abschluß kommen konnten.

»Syntron«, sagte sie, »stelle mir Gruppen zu je zwanzig Personen zusammen, die Cyros durchkämmen und Kontakte knüpfen, die wir für unser Geschäft benötigen. Die Gruppen machen sich morgen früh auf den Weg.«

Die Nacht wollte sie verstreichen las-

sen. Bis zum Morgen hatten sich die Ergebnisse der Vorführung herumgesprochen. Danach, so hoffte Fee, klärte sich der Himmel von allein, trennte sich die Spreu vom Weizen.

Obwohl, so ganz sicher war sie sich nicht. Die Verhältnisse auf Kristan waren zu undurchsichtig, um eine treffsichere Prognose abzugeben.

*

Gegen Mittemacht zog Fee Kellind

ein erstes Resümee. Der schlichte Würfel mit seinen neunzig Zentimetern Kantenlänge hatte wie eine Bombe eingeschlagen. Der ZZ-89 kombinierte Hyperortung mit einer Reichweite bis zu 450 Lichtjahren sowie normale, lichtschnelle Ortung und Tastung in einem einzigen, winzigen Gerät, das sich selbst in kleinste Fahrzeuge einbauen ließ. In der Mitte der Oberseite befand sich die Schnittstelle für ein beliebiges Kontrollboard oder einen Steuercomputer.

Die Vorführung auf dem Platz zwischen den Hauptgebäude des Hafens und der Einfallstraße in die Stadt hatte das Interesse von über dreihundert Personen erregt. Das Gerät erzeugte ein Raster mit vierhundertfünfzig Lichtjahren Durchmesser und projizierte es in ein Hologramm. Der ZZ-89 durchkämmte die Raumkugel in rasender Geschwindigkeit. Er identifizierte insgesamt siebzig Schiffe, die sich auf verschiedenen Flugbahnen durch die Eastside der Galaxis bewegten. Am meisten Aufmerksamkeit erweckte ein Zehnerpulk, der sich eindeutig den Dscherro zuordnen ließ. Drei andere, besonders intensive Reflexe gehörten zu plumpen Transporteinheiten, deren Ziel Kristan war. Daneben ließen sich die bis zu einem Kilometer durchmessenden Schiffe der Tsk mit ihren Dutzenden von eiförmigen Hülsen sowie die Schachtelraumer der Prolongiden und ein paar Schiffe der Companeei erkennen.

Fünfzehn Minuten Demonstration hatten genügt, um die Unruhe unter den Zuschauern auf einen ersten Höhepunkt zu treiben. Die meisten glaubten den Anzeigen des Orters allerdings erst, als mehrere Testschiffe aus den Tiefen des Alls in einen Orbit um Kristan zurückkehrten und die Ergebnisse ihrer eigenen Messungen zur Oberfläche funkten.

Jetzt waren auch die letzten Zweifel beseitigt, daß es sich beim ZZ-89 um einen Hochleistungsorter handelte, dessen Technik der in DaGlausch gängigen deutlich überlegen war. Erste Vermutungen wurden laut, wieviel Hypertechnik außer dem Orter in dem kleinen Schiff steckte. Natürlich mußte es einen Grund haben, warum die Alashaner niemanden hineinließsen. Auch die Anzüge der Fremden deuteten auf Leistungsmerkmale hin, die alles übertrafen, was es in DaGlausch und Salmenghest zu kaufen gab. Bestimmt steckte das kleine Schiff von oben bis unten voll Supertechnik, und es war kein Wunder, daß seine Erbauer es nicht größer zu machen brauchten. Und garantiert reichten die Waffensysteme der Fremden aus, um alle auf dem Raumhafen liegenden Einheiten in kleine Aschehäufchen zu verwandeln.

Fee Kellind hatte die Vor- und Nachteile dieser Gerüchte gleich erkannt und einer gründlichen Analyse unterzogen. Einerseits förderten sie den Verkauf des Orters, andererseits erweckten sie Begehrlichkeiten in den Bewohnern der Stadt Cyros und des Kontinents Babosa. Das Verlangen, dieses Schiff einmal von innen zu sehen, wuchs.

Fee war überzeugt, daß sich unter den Schaulustigen der Demonstration Ange

hörige aller wichtigen Organisationen wie des Tampa-Konsortiums und der Guaranteka befunden hatten. Diese würden sich irgendwann zu erkennen geben und Angebote vorlegen.

Gegen Morgen traf über Funk eine Datei ein. Sie enthielt alle auf Kristan akkreditierten und im Handelsregister eingetragenen Firmen und Organisationen. Die Liste war dreimal so lang wie die, welche nach bisherigen Analysen vom Hauptsyntron der GOOD HOPE III erstellt worden war.

»Vermutlich steckt die Regierung dahinter«, mutmaßte Jon Cavalieri, der Nachtdienst in der Zentrale schob. »Jede dritte Firma gehört den Companeii aus dem Gründerviertel. Auf diese Weise wollen diese Wesen die Chance erhöhen, daß wir das Geschäft mit ihnen abschließen.«

Das Ergebnis der Syntron-Auswertung bestätigte das. Die Companeii spekulierten damit, daß die Fremden wenig Erfahrung hatten. Sie würden sich wundern.

Fee gab das Signal an die Einsatzgruppen. Minuten später schwärzten die TLD-Agenten aus und flogen in die Morgendämmerung über Cyros hinein.

8.

Der nackte Körper des Companeii war von vielen teils tiefen Narben übersät. Diese Wesen besaßen einen unbeugsamen Charakter. Nie würden sie sich der Drohung eines scheinbar überlegenen Gegners beugen, ohne nicht zuvor erprobt zu haben, ob er tatsächlich so überlegen war. Und selbst wenn das Ergebnis zu ihren Ungunsten endete, ließen sie keine Auseinandersetzung auf sich beruhen. Eher kämpften sie bis zum Tod.

Der Companeii am Rand des Beckens bestätigte all das in eindrucksvoller Weise.

»Nicht mehr lange, und du wirst die Wahrheit sagen«, drohte der Narbige und verzog das verrunzelte Gesicht zu einer Grimasse, deren Bedeutung der Tsk nur erahnen konnte.

»Gib dir keine Mühe!« antwortete er. »Was soll das überhaupt werden? Wollt ihr mich foltern?«

Zunächst hatten sie ihn an eine Mauer gekettet und die Ketten unter Strom gesetzt. Es hatte ihm nicht viel ausgemacht. Sein Körper widerstand selbst Blitzschlägen bis zu einem gewissen Energiepegel. Die Companeii hatten es nur langsam begriffen, ein Zeichen dafür, daß sie keine Erfahrung im Umgang mit Insektoiden besaßen. Im zweiten Durchgang hatten sie ihn mit Wasser übergossen und eingefroren. Auch das hatte er ohne größere Probleme ausgehalten. Immerhin waren Tsk sogar in der Lage, sich für begrenzte Zeit und mit ein paar Stöpseln in den Körperöffnungen außerhalb der Mutterschiffe im All aufzuhalten.

Der Companeii knurrte etwas und blieb ihm die Antwort schuldig. Statt dessen trat er zur Wand und drehte an einem Rad.

»Du wirst ertrinken«, verkündete er. »Und mit der letzten Luftblase deines Lebens wirst du erkennen, daß es ein Fehler war, unsere Fragen nicht beantwortet zu haben.«

»Es ist mir neu, daß das Konsortium foltert und mordet, um an Informationen zu gelangen. Bisher hattet ihr andere Mittel wie Wirtschaftskraft, Einfluß und Macht, um auf andere Wesen Druck auszuüben. Ist euch das alles abhanden gekommen? Dann wundert es nicht, daß ihr euch in derart primitive Verfahrensweisen flüchtet.«

Der intellektuellen Breitseite aus dem Mund eines Tsk schien der Folter-

knecht nicht gewachsen zu sein. Er kurbelte schneller an dem Handrad. In den Düsen am Fuß des Beckens zischte es. Wasser trat aus und füllte das ummauerte Areal.

»Du wirst schon sehen, was du davon hast!« Der Companei reckte ihm den von Natur aus vorstehenden Unterkiefer noch weiter entgegen.

»Ein Irrtum, sonst nichts. Ihr verwechselt mich. Hast du noch immer nicht begriffen, daß ich eure Fragen nicht beantworten kann? Ich weiß nichts von Gleitern, die euch gestohlen worden sind.«

Die sechs Ketten waren zu lang und nicht schwer genug. Sprwll konnte sie mühelos anheben. Und er pumpte unauffällig Luft in die vielen Kammern seines Körpers. Dadurch erhielt er so viel Auftrieb, daß ihn das Wasser hochhob und er mühelos an der Oberfläche schwamm. Die Ketten hingen an ihm wie Anker, mit denen er in der kleinen, gekachelten Bucht festgemacht hatte.

Wenn ihn einer der Wächter aus dem Mutterschiff so hätte sehen können!

Sprwll, der Held. Die Folter der Companei vermochte ihm nichts anzuhaben.

Der Narbige starrte eine Weile auf den rasch steigenden Wasserspiegel, ehe er die Sinnlosigkeit seines Tuns bemerkte. Er stieß einen Wutschrei aus und rannte die Stufen hinauf durch die Tür. Draußen hörte der Tsk ihn eine Weile auf dem Korridor lamentieren. Sprwll lag ruhig auf dem Wasser und entspannte sich. Irgendwann kehrte der Companei mit seinen drei Artgenossen zurück.

»Du wirst dennoch reden«, schrien sie ihn an und fuchtelten mit einer Zange vor seinem Gesicht herum. »Oder hast du Lust, in Zukunft nur mit vier oder gar drei Gliedmaßen herumzulaufen?«

»Das Weiß in euren Gesichtern gefällt mir nicht«, entgegnete er und brachte sie damit endgültig aus der Fassung.

»Du gehörst zur Guaranteka«, behaupteten sie gemeinschaftlich und wie aus einem Mund. »Guarant versucht, auf Kristan die Macht an sich zu reißen. Er will die Nachfahren der Erstsiedler aus dem Geschäft drängen. Wieso hat er nicht bemerkt, daß er diesmal an das Konsortium geriet?«

Die Antwort auf diese Frage hätte der Tsk auch gern gewußt. Es sei denn, sie stellte sich gar nicht.

»Ihr lügt!« rief er laut und schlug mit den Gliedmaßen auf das Wasser. Es spritzte ihnen entgegen und durchnäßte ihre Spitzmützen. »Ihr gehört ebensowenig zum Tampa-Konsortium wie ich zur Guaranteka. Ich verlange, sofort freigelassen zu werden. Ansonsten rufe ich mein Mutterschiff. Ein Wort von mir, und es legt euer Gründerviertel in Schutt und Asche.«

»Vorher schlagen wir dich kurz und klein«, kam es dreimal so laut zurück. »Du weißt, was dein Erzeugerpaar unternimmt, wenn du nicht mehr zurückkehrst? Es läßt sich von uns eine angemessene Entschädigung zahlen und widmet sich der nächsten Generation. Das ist alles. Niemand wird jemals nach dir fragen.«

»Das ist völlig richtig«, räumte Sprwll ein. »Aber warum macht ihr euch dann solche Mühe mit mir?«

Er verkeilte sich im Becken, stemmte den Rücken gegen die Wand und das untere und mittlere Paar seiner Gliedmaßen gegen die einen Meter hohe Einfassung des Beckens. Er pumpte noch mehr Luft in die Hohlräume seines Körpers, erhöhte so den Druck auf die Mauer um mindestens fünfzig Prozent.

Sekunden später barst sie. Mehrere Hektoliter Wasser ergossen sich in den Raum und rissen zwei der vier Compa-

neii mit sich. Die beiden anderen flohen die Stufen hinauf.

Sprwll hing in den Ketten und balancierte seinen Körper aus. Ein Sog entstand, der ihn hinausreißen wollte. Die Ketten hielten jedoch. Als das Becken sich geleert hatte, stand er auf. Er hätte viel darum gegeben, jetzt einen Funkspruch abschicken zu können. Aber die Companeii waren nicht zimperlich gewesen und hatten alle seine Taschen ausgeräumt.

»Wenn man euch bestohlen hat, warum verfolgt ihr dann nicht die Diebe, sondern beschäftigt euch mit mir?«

Die beiden Companeii tropften und prusteten.

»Wir müssen jeder Spur nachgehen. Willkürliche Verhaftungen und Befragungen haben bisher kein Ergebnis gebracht. Guarant wird immer aufdringlicher. Wir können sein Machtstreben nicht länger dulden. Er und sein Lamuuni dürfen den Sommer auf Babosa nicht überleben.«

Willkürliche Verhaftungen! Automatisch mußte der Tsk an den Vorfall im »Dom der Glückseligkeit« denken. Die Companeii agierten also völlig planlos.

»Was ist ein Lamuuni?« erkundigte er sich.

Er spielte nicht den Ahnungslosen, er wußte es wirklich nicht. Und die Companeii merkten es an der Art und Weise, wie er die sirrenden Laute hervorbrachte.

»Er ist tatsächlich ahnungslos«, gestand sich der Folterknecht endlich ein. »Wir haben unsere Zeit mit ihm vergeudet.«

Sprwll hörte kaum hin. »Was ist ein Lamuuni?« wiederholte er.

»Ein schwarzer Vogel. Wenn du einem Wesen mit diesem Vogel begegnest, dann kann es sich nur um Guarant handeln.«

Sie befreiten ihn endlich von den Ketten, verbanden ihm die Facetten und schafften ihn in einen Gleiter.

»Wie sieht Guarant aus? Wer weiß es?« forschte der Tsk.

»Niemand weiß es. Wäre es uns bekannt, hätten wir ihn bereits aufgespürt und aus dem Verkehr gezogen. Guarant ist Gift für Kristan und für halb DaGlausch.«

Sie brachten den Gefangenen zu seinem Fahrzeug zurück. Wenig respektvoll stießen sie ihn ins Freie. Er riß sich die Binde von den Augen und prägte sich ein letztes Mal die Gesichter hinter der durchsichtigen Kanzel ein.

An der Tür seines beschädigten Fahrzeugs klebte eine Folie mit einem Vermerk der KrisPol, daß er das Vehikel binnen drei Tagen wegzuschaffen hatte. Sechs Stunden blieben ihm noch dafür, die restliche Zeit hatte er im Verlies der Companeii zugebracht.

Ärgerlich riß der Tsk die Folie ab, während hoch über ihm die Entführer das Weite suchten. Wenn sie gewußt hätten, wie nahe sie der Wahrheit gewesen waren!

Er folgte dem Gleiter eine Weile mit seinen Blicken und entdeckte plötzlich den Vogel oben an der Dachkante. Das kleine Tier war von schwarzer Farbe, und es äugte scheinbar neugierig zu ihm herab.

Sprwll war ganz sicher, daß auf Kristan keine Vögel mit diesem Aussehen und von dieser Größe lebten.

Es gab nur eine Erklärung: Das dort oben war der Lamuuni, von dem die Companeii gesprochen hatten. Guarants Vogel also.

Der Tsk ließ ein leises, rhythmisches Klacken ertönen, um ihn anzulocken. Es war vergeblich. Das Tier beobachtete ihn eine Weile, dann flog es davon und verschwand hinter den Dächern der Stadt.

Der Unterschied zwischen den beiden Stadtvierteln hätte extremer nicht sein können. Wo die gepflegten Prachtbauten endeten, zog sich eine dunkle, gut dreißig Meter hohe Mauer quer über die Straße. Hinter ihr lagen Berge von Unrat, und dort begannen auch die schiefen Hütten und vergammelten Häuser. Der Sturmwind, der mit notorischer Gleichmäßigkeit durch die Stadt blies, trieb ihnen den Geruch nach Aas und Müll entgegen. Die SERUNS schlossen automatisch die Helme.

»Slums«, murmelte Jon- Cavalieri. »Das ist eines der Armenviertel von Cyros.«

Sie überflogen die Mauer. Der Cheforter richtete seine Aufmerksamkeit auf die Eingänge der Häuser, die zwischen Abfällen und Dreck zu erkennen waren. Wenn hier etwas nicht funktionierte, dann war es die Müllabfuhr.

Hier irgendwo mußte es sein. Am Vormittag hatten sie unter anderem einen Funkspruch von Prolongiden ausgemacht, einen von vielen. Die Koordinaten lagen ein Stück nördlich ihrer derzeitigen Position und offensichtlich genau in dieser Häuserflucht.

»Achtung, wir werden beobachtet«, warnte Lyjda Meyer.

Die Infrarotmesser der SERUNS orteten mehrere Wärmequellen, die eindeutig die Proportionen von Lebewesen besaßen. Nach Größe und Umfang handelte es sich um Prolongiden. Sie lauerten hinter einer Rampe, die schräg nach unten in eine der windschiefen Bruchbuden führte.

Die drei TLD-Agenten ließen sich zu Boden sinken und setzten den Weg zu Fuß fort. Dadurch gewannen sie Zeit, und die Pikosyns erhielten Gelegenheit, umfassende Messungen in allen Spektralbereichen vorzunehmen.

»Acht Prolongiden«, stellte Laati fest. »Sie lauern uns auf. Der Funkspruch war also eine Falle.«

»Gut möglich«, antwortete Lyjda. »Auf einen Chirurgen warten sie bestimmt nicht.«

Zwanzig Meter trennten die kleine Gruppe jetzt von der Stelle. Noch hatten die drei TLD-Agenten Gelegenheit, der Begegnung aus dem Weg zu gehen. Daß sie sich dagegen entschieden, lag am Einsatzplan. Er sah vor, daß sie schnellstmöglich Kontakt zu aller! Interessengruppen herstellten.

Noch zehn Meter. Die Infrarotbilder der Prolongiden gewannen an Deutlichkeit.

»Keine Provokationen, wenn ich bitten darf«, zischte Lyjda. »Ihr wißt, was passieren kann.«

Die zwei Meter sechzig großen Wesen galten als aggressiv, und sie reagierten in unübersichtlichen Situationen oder bei Beleidigungen mit Bissen. Meist endete ein Biß der braunen Reißzähne für den Betroffenen tödlich.

»Mein SERUN ist auf alles vorbereitet.« Cavalieri grinste hinter der Helmscheibe.

»Vielleicht tut es diesen Wesen ganz gut, wenn sie sich mal die Zähne ausbeißen.«

Der Abstand betrug noch vier Meter. Die TLD-Agentin beschleunigte ihren Schritt, und ihre Begleiter schlossen hastig zu ihr auf.

Der böige Wind trieb ihnen ein leises Rascheln entgegen. Am oberen Ende der Rampe tauchten Schatten auf. Die Prolongiden sprangen in weiten Sätzen durch den herumliegenden Abfall und versperrten die Straße. Wie Säulen ragten sie vor den Alashanern auf und signalisierten, daß der Weg zu Ende war.

»Ihr seid die Fremden mit dem Hochleistungsorter«, bellte ihr Anführer in

rauem Glausching. »Kommt mit hinein. Wir können ins Geschäft kommen.«

»Warum nicht?« Lyjda entschied sich, das Angebot der Prolongiden anzunehmen. Zu dritt setzten sie sich in Bewegung und folgten den Wesen die Rampe hinab ins Dunkel eines Kellers. Der Anführer der Riesen bildete den Abschluß. Die Tür am unteren Ende der Rampe schloß sich.

Lyjda machte ihren Begleitern ein Zeichen. Überlaßt das Antworten mir, hieß es. Sie stellte sich und ihre beiden Begleiter vor. »Wir gehören zur Nation Alashan. Und jetzt möchten wir gern wissen, wer es ist, der etwas von uns will.«

Der Prolongide knirschte mit den Zähnen und trat einen Schritt vor. »Du nimmst den Mund ziemlich voll. Die Fragen stellen wir. Wesen wie euch haben wir noch nie gesehen. Ihr kommt aus Salmenghest.«

»Falsch, aus DaGlausch. Aber wir siedeln in einem Gebiet, in dem die Bebengefahr uns zwingt, enorme technische Fortschritte zu machen.«

»Direkt beim Kessel? Das glauben wir nicht.«

»Das ist euer Problem. Also, was ist?«

»Wir bieten euch das Zehnfache des Preises, den andere euch zahlen würden«, erklärte der Wortführer.

Lyjda sah endgültig klar. »Ihr führt eure Verhandlungen in einem Versteck und steht offensichtlich nicht auf der Seite der Ordnungsmacht, das ist ein schlechtes Zeichen. Mit Verbrechern machen wir keine Geschäfte.«

»Lyjda!« zischte Laati, aber es war zu spät.

Mit einem Aufschrei stürzte sich der Prolongide auf sie. Er riß die Kiefer auseinander, und sie sah die braunen Reißzähne vorn und die gelben Mahlzähne dahinter. Ehe das Wesen in den SERUN beißen konnte, prallte es am Energieschirm ab, den der Pikosyn blitzschnell aufbaute. Der Prolongide stieß einen furchterlichen Schrei aus, rollte sich ab und fiel gegen die Wand.

»Das werdet ihr büßen!« brüllte er. »Wenn ihr nicht an uns verkaufen wollt, dann töten wir euch.«

»Also eindeutig Schwerverbrecher«, stellte die Alashan-Frau nüchtern fest.

»Beantwortet mir eine Frage: Wie wollt ihr uns umbringen? Ihr habt keine Chance gegen uns.«

Die Prolongiden zogen sich in den Hintergrund des Kellers zurück und berieten flüsternd. Sie taten es in ihrer Muttersprache, die von den terranischen Translatoren noch nicht gespeichert war. Die Pikosyns verstanden kein Wort davon.

»Wir geben euch eine letzte Chance«, sagte der Anführer nach einer Weile. »Übergebt uns das Gerät zum herkömmlichen Preis, und wir vergessen die Beleidigung. Allerdings muß die Übergabe innerhalb einer Stunde erfolgen.«

»Das ist zu knapp. Und den Preis kennt ihr. Er entspricht dem einer herkömmlichen vollautomatischen und programmierbaren Fabrik.«

Die Prolongiden reagierten völlig übertrieben. Sie warfen sich auf die drei Agenten und nahmen keine Rücksicht auf die Schmerzen, die sie durch den Kontakt mit den Schirmfeldern erlitten.

»Nicht reagieren!« sagte Lyjda auf terranisch. »Sie werden irgendwann von selbst darauf kommen, daß sie uns nicht erpressen können.«

Die Prolongiden ließen von ihnen ab. Unter lautem Schmerzgeschrei flohen sie bis zur hinteren Wand des Raumes.

»Ihr werdet es bereuen«, keuchte der Anführer. »Wir werden euren Planeten zerstören.«

»Zu spät. Unsere Heimatwelt exi-

stiert nicht mehr«, sagte Lyjda Meyer gemäß den Maßgaben des Einsatzplanes. »Ein Kesselbeben hat sie vernichtet.«

Sie setzte sich in Bewegung und verließ an der Spitze ihrer kleinen Gruppe den Kellerraum. Draußen hörten sie noch eine Weile das Winseln der Riesen. Die drei TLD-Agenten hoben vom Boden ab und setzten ihren Weg in luftiger Höhe fort.

Lyjda gab eine Meldung an die GOOD HOPE III durch. Ihr erster direkter Kontakt mit den Bewohnern von Cyros war ein glatter Reinfall gewesen. Und so oder ähnlich würden sie es im Dutzend erleben, wenn sie jeden Interessenten der Reihe nach abklapperten.

Fee Kellinds Einschätzung bewahrheitete sich, daß sie mit dieser Taktik nicht so schnell Erfolg haben würden. Es sei denn, der Zufall spielte ihnen in die Hände.

*

Das Ziel, das sich Tuck Mergenburghs Gruppe ausgesucht hatte, lag in einer Ansammlung pyramidenförmiger Gebäude. Durchsichtige Röhren auf dreibeinigen Stützen verbanden die einzelnen Bauwerke miteinander. Die Buchstabenreihen in Glausching wiesen darauf hin, daß es sich um die Vertretung der Hamaraden in Cyros handelte. Aus den Thorrimmer-Daten ging hervor, daß sich das Hamarad-System 1604 Lichtjahre von Kristan und 1608 Lichtjahre von Thorrim entfernt befand. Das Reich dieser Wesen umfaßte insgesamt zehn Sonnensysteme sowie zahlreiche Stützpunkte und funktionierte nach totalitärem Schema.

Die Angehörigen der Hamaraden und des Brudervolkes der Hamarauden waren äußerlich identisch. Es handelte sich um bis zu zwei Meter große Wesen mit humanoid wirkendem Oberkörper. Sie besaßen drei Beine. Das vordere Beinpaar war dünn und diente der Fortbewegung. Das hintere Bein dagegen war sehr stark und dick. Die Hamaraden und Hamarauden benutzten es für Sprünge und als Waffe im Nahkampf.

Die Köpfe der Wesen erinnerten an Froschköpfe. Ihre Haut war grün und schuppig. Die Lippen des sehr breiten, wulstigen Mundes schimmerten in zartem Rot.

Hamaraden und Hamarauden stritten nach wie vor miteinander, welches der beiden Völker das eigentliche Urvolk darstellte. Sicher war nur, daß beide die Abkömmlinge einer Hamar-Urrasse darstellten, die vor mehr als fünfzehntausend Jahren von einem Kesselbeben aus der Heimat vertrieben worden war. In der jeweils neuen Heimat hatten sich die neuen Völker zuerst zurückentwickelt, bevor sie seit einigen hundert Jahren erst einen neuen Aufstieg erlebten. Während die Hamarauden im Hamaraud-System seit dieser Zeit den Weg der Isolation und Selbstbeschränkung wählten, verfolgten die Hamaraden eine kriegerische Expansionspolitik, die lediglich vor dem Brudervolk haltmachte.

Tuck blieb vor dem Eingang der vordersten Pyramide stehen. Die insgesamt acht Sicherheitskontrollen vor dem Eingang und die vier Dutzend bis an die Zähne bewaffneten Lebewesen bestärkten ihn nicht gerade in seinen Absichten.

»Der Hotschapp hat uns eingeladen«, sagte er laut. »Hier sind wir. Er soll herauskommen.«

»Der Hotschapp war noch nie im Freien«, lautete die Antwort. »Geht hinein. Ihr werdet erwartet.«

Drinnen stürzte sich das Empfangskomitee überfallartig auf die zehnköp-

fige Gruppe. Die Hamaraden nahmen die Alashaner in die Mitte und eilten mit ihnen los, als gelte es, einen neuen Geschwindigkeitsrekord aufzustellen. Spotlights markierten die Gruppe. Aus Lautsprechern an den schrägen Wänden klangen die Kommentare einer Überwachungszentrale.

»Die Fremden tragen Schutzanzüge. Die Sicherheitsvorkehrungen werden um neun Stufen angehoben. Achtung, die Fremden tragen ...«

Sie durchquerten zwei weitere Sperren und näherten sich dem Zentrum der Pyramide. Der Korridor, den sie entlangeilten, verengte sich beständig. Schließlich gaben die Hamaraden ihre Formation auf und bewegten sich im Gänsemarsch weiter.

»Der Hotschapp erwartet euch im Saal der Erkenntnis«, verkündete die noch immer ihren Weg begleitende Stimme.

Vier zusätzliche Kontrollposten sorgten für ein einwandfreies Vorwärtskommen. Nach endlos erscheinenden Minuten lag das Ziel vor ihnen.

»Mann, o Mann!« murmelte Mergenburgh. Das übertriebene Sicherheitsbedürfnis der Hamaraden war in seinen Augen eindeutig zuviel des Guten.

Der Pikosyn in Tucks SERUN gab Entwarnung. Die TLD-Agenten betraten den Saal. Auf der gegenüberliegenden Seite öffnete 'sich eine kleine Tür. Ein Hamarade in einem Rollstuhl fuhr herein und breitete die Arme aus.

»Ich begrüße euch im Namen des Regenten. Woher kommt ihr?«

»Aus unserem Schiff.«

»Und woher kommt das Schiff?«

»Von dort, wo alles zu spät ist. Aus dem Umfeld des Zentrumsbereiches der Galaxis.«

»Ihr armen, bedauernswerten Kreaturen. Wie lange ist die Katastrophe her?«

»Drei Jahre. Wir sind mit hoher Wahrscheinlichkeit die letzten Überlebenden.«

»Wie viele seid ihr?«

Tuck überlegte fieberhaft. Die Geschichte mit dem Kesselbeben und der Flucht, die nur wenigen seines Volkes gelungen war, erzählten die Alashaner überall herum. Eine bessere Verschleierung ihrer Herkunft konnte es nicht geben. Die Frage nach der genauen Anzahl brachte ihn jedoch in Kalamitäten. Hier enthielt der Einsatzplan eine Lücke, und niemand hatte es bemerkt.

»Zweihunderttausend«, entgegnete er wahrheitsgemäß.

»Das ist wenig«, bestätigte der Hotschapp. »Aber nicht zuwenig. Ich mache dir einen Vorschlag. An einem einzelnen dieser Hochleistungsorter sind wir nicht interessiert. Wenn ihr uns ein oder zwei Dutzend liefert, versprechen wir euch einen fairen Preis.«

»Irgendwo habe ich so etwas schon mal gehört. Der Handel auf Kristan scheint sich leider auf ein paar einfallslose Floskeln zu beschränken. Willst du hören, was ich denke?«

»Du hast gar keine andere Wahl. Also sprich!«

»Wir werden das Geschäft mit den Hamarauden abschließen.«

»Nein!«

»Doch!«

»Warum das? Tut uns das nicht an!«

Tuck Mergenburgh beschloß, möglichst hoch zu pokern. »Die Hamarauden sind das ältere von euren beiden Völkern. Das ist der Grund!«

»Sie lügen. Es ist nicht wahr. Wir ...«

Der Hotschapp beschleunigte den Rollstuhl und raste an den TLD-Agenten vorbei aus dem Saal. Sie hörten ihn draußen in seiner Muttersprache schreien. Die Wirkung war verblüffend.

»Das soll doch ...« Tuck und seine Begleiter eilten dem Wesen hinterher bis zu einem der Panoramafenster.

Zu Hunderten strömten die Hamaraden aus den Pyramiden ins Freie, die Wächter mit ihren Waffen, die meisten jedoch unbewaffnet und mit eindeutigen Gesten ihrer bloßen Hände. Sie verließen das Areal der Handelsniederlassung und hüpfen die Straße hinab auf eine Gruppe von Kuppelbauten zu, die untereinander mit durchsichtigen Röhren auf dreibeinigen Stützen verbunden waren.

Tuck stöhnte auf. Er beschleunigte den SERUN und raste hinter den Hamaraden her. Langsam begriff er, was er mit seiner Aussage angerichtet hatte.

»Das war doch nur ein Scherz«, brüllte er. »Kommt zurück!«

Sie hörten nicht auf seinen Hinweis.

»Tod den Hamarauden!« brüllten sie in Glausching. Die ersten Horden hatten die Niederlassung des Brudervolkes fast schon erreicht.

Gleiter mit bewaffneten Companeii tauchten hinter den Kuppeln auf und griffen ein. Die Ordnungshüter schossen in die Luft, der Rachezug geriet ins Stocken. Die Dreibeiner wendeten sich zur Flucht und kehrten unter dem Gelächter der Companeii in ihre Pyramiden zurück.

Fee Kellind meldete sich über die Funkeinrichtung des SERUNS.

»Das hast du fein angestellt«, zischte sie. »Beinahe hättest du geschafft, was noch nie in der Geschichte der beiden Völker eingetreten ist, nämlich eine offene Auseinandersetzung zwischen Hamaraden und Hamarauden. Hiermit ernenne ich dich zum Oberstrottel der Nation Alashan. Du kehrst sofort ins Schiff zurück. Holynger Hoepfl leitet ab sofort die Gruppe. Warum habe ich dich bloß auf diesen Flug mitgenommen?«

»Das weiß ich selbst natürlich am wenigsten«, entgegnete er. »Also gut, ich komme. Du kannst mir schon mal einen Kaffee kochen.«

»Abgelehnt! Du wirst die Suppe auslöffeln, und zwar so heiß, wie du sie uns eingebrockt hast.«

10.

In einem seiner Verstecke lauerte Guarant auf seine Chance.

Niemand kannte den Anführer der Guaranteka persönlich, und die Suche der KrisPol nach ihm verlief seit Jahren ohne Ergebnis. Guarant nannte sich meist Ilkan und gab sich innerhalb seiner Organisation als sein eigener Vasall aus. In Begleitung des Tsk fühlte er sich auch dann sicher, wenn er sich an der Oberfläche des Planeten aufhielt.

Bisher verlief alles nach Wunsch. Die Unterwanderung der Companeii und der KrisPol machte Fortschritte. Die Guaranteka kontrollierte bereits über fünfhundert Organisationen auf Babosa. Mehrere tausend Agenten arbeiteten unablässig an der Übernahme des Planeten durch Guarant.

Der Ketomi ließ ein Scheppern hören. Es signalisierte Entschlossenheit. Im Licht organischer Glühfäden entfernte er sich in den hinteren Teil des höhlenartigen Schlupfwinkels, wo die Funkanlage stand. Er setzte sich mit einem der Quartiere in Verbindung.

»Bereitet alles für einen Großeinsatz vor!« wies er die Tsk an, die das Quartier leiteten. »Es dauert nicht mehr lange, dann jagen wir die Companeii davon.«

Die Tsk bestätigten und machten sich an die Arbeit.

Längst war Guarant klar, daß mit dem ZZ-89 ein Machtmittel auf Kristan existierte, das im günstigsten Fall die Herrschaft über DaGlausch und Salmenghest bedeuten konnte. Die Perspektive erregte den Ketomi stärker, als

er zugeben mochte. Sprwll hatte seine Nervosität bemerkt - ein Grund für Guarant, den Vasallen in der Stadt zurückzulassen und sich an einem abgelegenen Ort mit dem Hyperoter zu befassen.

Die Vorführung des ZZ-89 hatte jedem Zuschauer gezeigt, daß hier ein Gerät existierte, das allen anderen haushoch überlegen war. Außer den Alashanern sah niemand in DaGlausch sich in der Lage, diesen Orter zu bauen. Stammten diese Wesen wirklich aus dem Umfeld des Kessels, wie mancherorts in Cyros behauptet wurde? Er hätte viel darum gegeben, es zu wissen. Sein eigenes Volk kam von dort, doch den Namen »Alashaner« hatte Guarant nie gehört. Die Ketomi hatten sich seit langem eingekleidet, und das Beben war wie die Strafe für dieses Verhalten über die Ketomi gekommen.

Hätte Guarant damals nicht das Raumschiff seines schlafenden Nachbarn gestohlen, wäre wohl niemand von dem einst großen und findigen Volk übriggeblieben.

Es war lange her, und Guarant hatte irgendwann Kristan erreicht und aus dem Untergrund eine eigene Organisation aufgebaut. Jetzt, nach Jahren der Festigung der Guaranteka, schickte das Schicksal ein Zeichen in Gestalt der Alashaner und des ZZ-89. Es ging aber nicht nur um den Orter. Auch die Anzüge der Fremden verfügten über Leistungsmerkmale, die alles übertrafen, was es in DaGlausch und Salmenghest zu kaufen gab.

Vermutlich steckte das kleine Schiff von oben bis unten voll mit Supertechnik.

Die Macht über die Doppelgalaxis, plötzlich war sie für Guarant zum Greifen nahe. Egal, an wen die Fremden aus dem Kessel den Orter zunächst verkauften, der Ketomi wollte das Schiff. Wenn er es erst einmal in seiner Gewalt hatte, war er unangreifbar.

Guarant setzte sich mit einem der drei Raumschiffe in Verbindung, die die Guaranteka ihr eigen nannte. Es handelte sich um einen spindelförmigen, fünfzig Meter langen Aufklärer. Er zitierte den Kommandanten herab zur Oberfläche und sprach mit ihm, ohne daß der ihn sehen konnte. Guarant instruierte ihn eingehend. Danach kehrte der Tsk sofort in sein Schiff zurück und führte es auf Umwegen in die Nähe von Kromsoe, wo er es im Ortungsschatten der Korona postierte. Wenn der fremde Kugelraumer unerwartet startete, war es die Aufgabe des Aufklärers, ihm unauffällig zu folgen und die Herkunft des Schiffes ausfindig zu machen.

Bei der Überlegenheit der fremden Ortungstechnik war höchste Vorsicht geboten. Ein Vorteil für den Verfolger war, daß er sich im Nahbereich des Kessels garantiert unauffällig bewegen konnte. Die permanente Völkerwanderung in den Bebengebieten erschwerte die Interpretation von Ortungsergebnissen. Wenn der Tsk das geschickt nutzte, war es durchaus möglich, das Flugziel der Fremden auf ein paar hundert Lichtjahre einzuschränken.

Mehr verlangte der Ketomi fürs erste gar nicht.. Die Verfolgung diente dem Zweck, daß sie nach Wochen oder Monaten zu einem Ergebnis führte. Mit dem ZZ-89 ging es vielleicht schneller, aber da wollte er noch abwarten, wie sich die Situation entwickelte.

Stunden später entschied er sich, persönlich einzugreifen und die Angelegenheit zu beschleunigen. Daß er dabei in Kauf nahm, sein Inkognito zu lüften, hielt er angesichts des wertvollen Hyperoters für vertretbar. Kleine Probleme wie das mit dem Desinformanten verblaßten daneben zur Bedeutungslosigkeit.

Tuck blieb unter dem Eingang stehen. Sprachlos starre er auf den Sessel und die Kommandantin. Fee Kellind saß mit übergeschlagenen Beinen da. Den Kopf hielt sie leicht nach hinten geneigt, und ihre Zunge glitt langsam an der Oberlippe entlang. Abgesehen davon, daß sie eitel war, entdeckte Mergenburgh immer neue Züge an ihr.

Du freust dich zu früh, dachte er. Wenn du denkst, du kannst mich auf diese plumpen Art aus der Fassung bringen, hast du dich getäuscht. Einfach den Spieß umdrehen, das fruchtet bei mir nicht.

Er räusperte sich und trat ein. »Die Luft scheint ziemlich trocken zu sein«, bemerkte er. »Bestimmt kann ich dir irgendwie helfen.«

Wie gewohnt überging sie die Anspielung. Bei Cavalieri war das ganz anders. Scherze des Ortungschefs griff sie meist ohne Zögern auf.

Verdammtd, man kann eben nicht alles haben, Tuck! Aber warum gerade Jon?

»Nimm Platz!« Sie deutete auf die Sitzgruppe.

Er setzte sich ihr gegenüber, vermied es jedoch, sie direkt anzusehen. Die wippenden Spitzen ihrer Stiefel machten ihn nervös. Plötzlich hörte die Bewegung auf. Kellind senkte das Kinn auf die Brust und sah ihn von unten herauf an.

»Über eines solltest du dir im klaren sein, Tuck Mergenburgh. Es ist lediglich den ungewöhnlichen Umständen unserer Mission zu verdanken, daß ich von einem Disziplinarverfahren gegen dich absehe. Mit Typen deines Schlages hatte ich schon oft zu tun. Einer hieß Sholter Roog. Nach seiner Entlassung aus dem TLD saß ich an seinem Schreibtisch, bis Gia sich endlich dazu durchrang, mich regelmäßig in den Einsatz zu schicken. Wenn du Wert darauf legst, stimme ich deiner Entlassung gern zu.«

In Mergenburgh schrillten die Sirenen. »Du übertreibst«, murmelte er.

Sie winkte ab. »Es stimmt, was man sich über dich erzählt«, fuhr sie fort. »Du hast lange Zeit als schlafender Agent zugebracht und dich dabei innerlich von dem gelöst, was man dir in der Ausbildung vermittelt hat. Verlässlichkeit, Genauigkeit und die exakte Befolgung von Anweisungen, all das hast du früher beherrscht. Inzwischen ist es dir verlorengegangen.«

»Bist du da sicher?« fragte er, gestand sich aber ein, daß sie recht hatte.

Viele Jahre war er Schläfer-Agent gewesen mit dem Auftrag, nur in einem ganz bestimmten Fall aktiv zu werden. Der Fall war nie eingetreten, Tuck hatte sein Gehalt im Prinzip umsonst bezogen. Dick war er dabei geworden. Selbst regelmäßiger Sport verhinderte den Fettansatz nicht, den ihm Süßigkeiten und kalorienreiches Essen verpaßt hatten.

Im Prinzip war das nach seinem Geschmack gewesen, denn hinter einem behäbig und unbeweglich erscheinenden Körper vermutete niemand einen Hochleistungsagenten. Die Neigung zum Übergewicht bewahrte ihn vor Nachteilen, sie gehörte zu seinem ganz speziellen Überlebensprogramm.

»Ein Schreibtischtäter war ich nie«, fuhr er fort, als sie keine Antwort gab. »Wenn ich Erfolge hatte, dann aus dem Bauch heraus. Aber das kannst du vermutlich nicht nachempfinden.«

»Es gehört nicht zu meinen Aufgaben. Ich habe für andere Dinge zu sorgen, zum Beispiel dafür, daß meine Mitarbeiter auf Kristan keine Auseinandersetzungen zwischen Volksgruppen anzetteln.«

Die Kommandantin hantierte an ih-

rem Kodegeber und holte die aktuellen Daten auf den Hauptschirm.

Im Norden der Hauptstadt bekriegten sich inzwischen Dutzende von Banden mit dem Ziel, die jeweils anderen Gruppen zu schwächen und sich selbst einen Vorteil im Bemühen um den ZZ-89 zu verschaffen.

Die Analyse der bisher geführten Gespräche ergab darüber hinaus, daß es sich bei mehr als siebzig Prozent aller Interessenten um finanziell wenig leistungsfähige oder um kriminelle Vereinigungen handelte. Sie bestanden aus Angehörigen aller auf Kristan vertretenen Völker einschließlich der Companeii. Sogar die KrisPol hatte ihre Finger im Spiel.

Von Anfang an war klar gewesen, daß sie den ZZ-89-Mehrzweckorter nur an verantwortungsvolle Persönlichkeiten oder Organisationen verkaufen würden, nicht jedoch an kriminelle Gruppen, die mit dem Vorteil des neuen Geräts Krieg und Zerstörung über die Welten der Galaxis bringen wollten. Daß dies auf Kristan nicht unbedingt die leichteste Aufgabe war, hatten die Männer und Frauen der GOOD HOPE III schon vorher geahnt. Jetzt wußten sie es mit Sicherheit.

Tuck Mergenburgh gähnte demonstrativ.

»Hast du etwas von Wichtigkeit für mich? Ansonsten nutze ich meine Freizeit für etwas Sinnvolles.«

»Tu das nur«, sagte Fee Kellind sehr kühl.

Tuck setzte sich mit dem Syntroniker in Verbindung.

»Tsu, wie wär's mit uns beiden?« erkundigte er sich. »Ich bin dir noch eine Revanche schuldig.«

»Mit dem größten Vergnügen. Diesmal wirst du dich wundern.«

Ob es die siebzigste Revanche war oder die achtzigste, spielte keine Rolle. Oder zumindest keine große. Sie hatten die Partien nicht gezählt, und besonders Tsualar Gross wollte keinen Syntron danach befragen. Tuck Mergenburgh tat ihm den Gefallen und unterließ es ebenfalls.

Sie saßen sich in Tsus Kabine gegenüber und betrachteten eine Weile das Brett und die Figuren. Tuck spielte traditionell mit Schwarz, Tsu mit Weiß. Als der Syntroniker ruckartig den Kopf hob, war es wie immer das Zeichen, daß er mit dem Eröffnungszug beginnen wollte.

»Ich bin mit meinem Projekt immer noch nicht weitergekommen«, sagte er und griff nach einem seiner Bauern.

Tuck schaute ihn aus großen Augen an. »Du sprichst von der künstlichen Erzeugung einer Faktordampf-Barriere. Richtig?«

»Ja.«

»Vergiß sie einfach! Du brauchtest auf alle Fälle eine Gegenstation im Solsystem. Und die dürfte nach bisherigen Erkenntnissen nicht mehr existieren. Glaube mir, wir haben nur eine Möglichkeit, nach Hause zu kommen: mit Schiffen und einem Flug über dreiundzwanzig einhalb Millionen Lichtjahre.«

»Vielleicht könnte man die Trümmer des Bollwerks über Thorrim ...«

Tuck Mergenburgh schüttelte den Kopf. »Sie sind unbrauchbar.«

Tsu seufzte wie so oft, wenn das Thema auf die Heimat kam.

Tuck verstand ihn nur zu gut. Heimweh gehörte zu den besonders schmerzhaften Erfahrungen. Und Schach war eines der wenigen Dinge, die sie noch mit Terra verbanden. Vieles in Alashan unterlag bereits dem Wandel, den der Aufenthalt auf einer fremden Welt mit sich brachte. Die Wasserversorgung und der Handel mit landwirtschaftli-

chen Produkten zum Beispiel. Auch die Medien berichteten zu fünfzig Prozent über die Vorgänge auf dem zweiten Planeten der Sonne Thorrtimer und zu fünfzig Prozent aus Alashan.

Man konnte davon ausgehen, daß sich das bald steigern würde. Tausende von Bewohnern aus Zortengaam würden Verkaufsstände in den Straßenschluchten des ehemaligen Stadtteils von Terrania errichten und den Handel forcieren. Mit dem Austausch von Handelsgütern begannen sich dann die Grenzen zu verwischen.

Die Gedanken des Cheftechnikers kehrten zu seiner aktuellen Tätigkeit zurück. Schach hatten die beiden TLD-Agenten bereits früher gespielt. Aber erst jetzt, seit der Versetzung Alashans in die Galaxis DaGlausch, bildeten sie ein echtes Team.

Ein einseitiges allerdings, denn Tuck Mergenburgh hatte bisher alle Partien gewonnen.

»Ha!« triumphierte Tsu nach dem vierten Zug. »Das war ein Fehler. Den wirst du nicht so schnell ausgleichen können.«

»Hör endlich auf damit, das Spiel nach syntronischen Prinzipien zu analysieren«, empfahl ihm der Cheftechniker. »Erst wenn dir das gelingt, hast du eine echte Chance.«

»Ich kann sehr wohl zwischen syntronischen Schaltvorgängen und meinen Gedanken unterscheiden«, wehrte sich Gross.

»Dann such den Fehler! Wenn ich gegen einen Syntron spiele, verliere ich regelmäßig. Bei dir gewinne ich. Vielleicht liegt es daran, daß dein Gehirn zu langsam arbeitet.«

Das Gesicht des Syntronikers verfinsterte sich.

»He!« machte Tuck. »Das war ein Scherz. Nimm es nicht gleich persönlich.«

»Wenn wir zurück in Alashan sind, ist das eine Pizza wert, okay?«

»Einverstanden.«

Sie konzentrierten sich intensiver auf das Spiel. Diesmal benötigte Tuck nicht einmal eine Stunde bis zum »Schach«, und zwei Minuten später war Tsu matt. Der Syntroniker lehnte sich zurück und schloß die Augen.

»Dein zweiter und dritter Zug mit dem Bauern waren Fehler«, klärte Tuck Mergenburgh ihn auf. »Und was du bei mir als Fehler angesehen hast, resultierte unmittelbar aus deiner Taktik. Laß dir das durch den Kopf gehen. Spielen wir weiter?«

»Nein, danke.«

»Schade. Na dann, auf ein andermal.«

Sie zapften sich ein kühles Bier aus dem Kabinenvorrat, alkoholfrei, versteht sich. Schließlich befanden sie sich im Einsatz, auch wenn sie gerade keinen Dienst hatten.

Tuck fragte den Syntron nach Neugkeiten ab. Ein Teil der TLD-Agenten durchkämmte nach wie vor die Stadt und sammelte Informationen über die Gewohnheiten und Sitten der einzelnen Völker und der Viertel, in denen sie wohnten.

Über vier Dutzend Versuche, Alashaner zu entführen und den Hochleistungsorter auf diese Weise zu erpressen, waren an der überlegenen Technik der SERUNS gescheitert. Inzwischen mußte auch der letzte Bewohner Kristans wissen, daß den Fremden in ihrem kleinen Schiff nicht beizukommen war.

Proportional zu dieser Erkenntnis war das Interesse am ZZ-89 gesunken. Nur noch die großen, kapitalkräftigen Gesellschaften vermochten sich am Wettrennen um das Supergerät zu beteiligen. Überall ließ sich die Nervosität erkennen, mit der die Bewohner der

Stadt auf die Anwesenheit des fremden Schiffes reagierten.

»Fee Kellind begeht einen schweren Fehler«, sagte der Cheftechniker. »Je länger sie wartet, desto schwerer wird es, einen geeigneten Käufer für den Orter zu finden. Die Kommandantin ist sich meiner Meinung nach ein bißchen zu sicher, daß wir das Gerät auf Kristan loswerden. Es macht gar nichts, wenn sie von ihrem hohen Roß herabsteigen muß.«

»Du magst sie nicht besonders.«

»Du etwa? Mir mißfällt ihr affektiertes Getue, ihre Eitelkeit. Wäre sie nur hinter ihrem Schreibtisch geblieben. Dort gehört sie hin.«

»Du nimmst ihr einfach übel, daß sie dich abblitzen läßt!«

»Mich straft sie mit Mißachtung.« Tuck wurde lauter. »Und dieser Cavalieri darf ihr schöne Augen machen.«

»Mehr aber auch nicht. Fee Kellind befindet sich in festen Händen mit der Einschränkung, daß ihr Lebensgefährte in Terrania zurückgeblieben ist und vermutlich in hundert Jahren noch auf sie wartet.«

»So blöd wird er doch nicht sein.«

»Natürlich nicht. Er wird auch kaum so lange warten müssen. In spätestens ein, zwei Jahren schicken wir die ersten Schiffe in die Heimat. In zehn Jahren ist unsere Flotte groß genug, damit wir alle zweihunderttausend Einwohner auf einen Streich in die Milchstraße zurück fliegen können.«

Tuck Mergenburgh grinste breit. »Du übersiehst etwas, Tsu.«

Die Miene des Syntronikers verzog sich zu einem fragenden Ausdruck. »Ich verstehe nicht...«

»Bis in zehn Jahren hat Alashan mindestens dreihunderttausend Einwohner. Das Ganze ist ein Faß ohne Boden. Wir brauchen Hunderte von Fabriken, um die Raumschiffe zu bauen. Und dann? Den Thorrimern wird das nicht gefallen. Aber weißt du was? Ich bin müde und lege mich aufs Ohr.«

»Viel Vergnügen. Übrigens, nächstes Mal werde ich dich schlagen. Darauf kannst du wetten.«

Tuck Mergenburgh verabschiedete sich und suchte seine Kabine auf. Er warf sich angezogen aufs Bett und war Augenblicke später eingeschlafen.

12.

Inzwischen ruhte die GOOD HOPE III

achtzehn Tage auf ihrem Platz, und noch immer zeichnete sich kein Ergebnis der Bemühungen ab. In Cyros und anderen Städten des Kontinents stritten sich weiterhin Interessengruppen um das Vorrecht, Verhandlungen mit der Nation Alashan aufnehmen zu dürfen. Etwas Sinnvolles war bisher nicht dabei herausgekommen.

Die letzten »halsstarrigen« Bewerber aus der anfänglichen Meute rund um das Schiff waren bereits vor zwei Tagen abgezogen. Die TARA-V-UHs hatten ihnen mit Nachdruck zu verstehen gegeben, daß die Besatzung mit ihnen keine Geschäfte abschließen wollte.

Immer wieder flogen Gleiter am Südwesthafen entlang und bestrichen die GOOD HOPE III mit Taststrahlen. Alles deutete auf die Companei hin, aber die Insassen gehörten allesamt nicht zu diesem Volk. Ein paarmal war Fee Kellind versucht, die Fahrzeuge mit einem Traktorstrahl einzufangen und die Besatzungen zu verhören. Obwohl sie ahnte, daß es ein Fehler sein konnte, ließ sie es dann doch bleiben.

Sie warf einen Blick aus dem Fenster ihres Büros im Lagerschuppen und musterte das Hafenareal. Zwischen mehreren Schiffen mit Kasten- und Walzenform konnte sie die kleine Kugel nur er-

ahnen, die ihren Namen nicht von ungefähr trug. Mit der GOOD HOPE hatte einst alles angefangen.

Perry Rhodan hatte das Beiboot des auf Luna gestrandeten arkonidischen Kreuzers so genannt. Mit ihm hatte er auf der Erde ein überlegenes Machtmittel besessen, um die Dritte Macht zu gründen.

Gleichzeitig aber war das winzige Raumschiff die einzige Chance der Menschheit gewesen, mit ihm stießen Rhodan und einige wenige Gefährten in die Weiten der Milchstraße vor.

Eineinhalb Jahrtausende später tauchte der Schwarm in der Galaxis auf und verdummte die Bevölkerung aller Planeten. Nur eine Handvoll Mutanten und immuner Menschen konnte Rhodan um sich scharen, um dann gegen die Übermacht des Schwärms anzutreten. Und folgerichtig nannte er das kleine Schiff, mit dem er den Kampf aufnahm, GOOD HOPE II.

Die Symbolik, aus der heraus die Zweihunderttausend auf Thorrim gestrandeten Bewohner des terranischen Stadtteils Alashan ihr einziges flugfähiges Kleinschiff auf den Namen GOOD HOPE III tauften, ließ sich deutlicher nicht zum Ausdruck bringen.

Der Armbandkom der Kommandantin gab ein leises Piepsen von sich. Fee schaltete ihn ein. »Was gibt es?«

»Jon hier. Posten vier meldet eine Bewegung neben dem Hauptgebäude des Raumhafens. Jemand hat das Landefeld betreten und benutzt eines der Gleitbänder, das in unsere Richtung führt.«

Auf dem Raumhafen herrschte gewöhnlich rund um die Uhr Betrieb. Ungewöhnlich war, daß sich seit mehr als acht Stunden überhaupt niemand mehr bei den Schiffen hatte blicken lassen.

Die Kommandantin runzelte die Stirn.

»Deiner Stimme entnehme ich, daß etwas nicht in Ordnung ist. Laß mich raten. Es ist kein Companei, Prolongide, Hamaraide oder Hamaraude. Ein Tsk?«

»Ein unbekanntes Wesen, über das wir keine Daten besitzen. Ich habe versucht, die Thorrimer in ihrem Schiff anzufunkeln und zu befragen. Sie antworten nicht.«

Das hatten sie bereits seit dem Zeitpunkt nicht mehr getan, als die Alashaner ihnen den Artgenossen übergeben hatten.

»Ist schon gut, Jon. Gib mir Bescheid, sobald du mehr weißt. Noch besser, leg mir die Aufnahmen in mein Büro.«

Einer der Monitoren erhellt sich und lieferte ein Bild des Gleitbandes. Augenblicke später geriet die Gestalt in den Erfassungsbereich der Aufnahmeoptik.

Ein Baum! durchzuckte Fee Kellind der Gedanke. Das Wesen sieht aus wie ein Baum.

Tatsächlich ähnelte der kleine, höchstens achtzig Zentimeter große Körper einem knorriegen Baum. Vier kurze Stummelbeine und acht lange, fast bis zum Boden reichende Arme ergänzten den Körper. Auf der Oberseite des Stammes ruhte eine kleine, warzige Kugel von der Größe einer Kinderfaust.

»Zoom!« verlangte Fee. »Ich will mir das Wesen näher ansehen.«

Die Kugel besaß Augen, Ohren und einen Mund sowie eine leicht nach unten gekrümmte Nase, die dem Schnabel eines Greifvogels ähnelte. Die acht Arme endeten in sechsfingrigen Händen, während die Enden der Beine aus krallenbewehrten Verdickungen bestanden.

Wieder meldete sich Cavalieri. »Achtung, es verläßt das Band. Es gibt keinen Zweifel, daß es zu uns will.«

»An alle!« sagte sie. »Vervierfacht die Wachen am Eingang! Durchleuchtet

den Fremden mit allen uns zur Verfügung stehenden Mitteln!«

»Ist das nicht ein wenig übertrieben?« wollte Ors Tecken im Schiff wissen.

»Nein«, fauchte sie. »Nach unseren Informationen gibt es auf Kristan kein solches Wesen. Also ist Vorsicht geboten. Bevor ihr es zu mir durchlaßt, will ich genau wissen, was von ihm zu halten ist.«

Sie beorderte zusätzlich zwanzig schwerbewaffnete und durch SERUNS geschützte Spezialisten unter Lyjda Meyers Kommando zum Schuppen. Die Chefwissenschaftlerin stellte ihre Tod-Qualifikation zusätzlich unter Beweis, indem sie fünf Kampfroboter mitbrachte. Zwei postierte sie am Eingang, die anderen drei verteilte sie rund um das Gebäude.

Inzwischen versuchte Fee ebenfalls, über Funk Informationen einzuholen. Sie befragte die Companeii in der Hafenzentrale und danach die diensthabende Familie im Gründerviertel. Die Mühe war umsonst. Niemand wußte etwas über dieses Wesen. Es schien weder zu Kristan noch zu einem der Schiffe zu gehören.

Die Nervosität der Kommandantin stieg übergangslos an. Hastig setzte sie sich mit der GOOD HOPE III in Verbindung.

»Verschließt die Bodenschleuse!« wies sie Ors Tecken an. »Niemand betritt das Schiff, ohne daß ich informiert bin.«

»Gilt das auch für unsere Leute?«

»Ich habe jetzt keine Zeit für blöde Witze.«

Schnaubend unterbrach sie die Verbindung. Der Fremde erreichte den Bereich um den Schuppen. Rechts neben seinem Kopf saß ein schwarzer Vogel, den Fee zuvor nicht dort gesehen hatte. Der Besucher steuerte zielstrebig auf den vorderen Eingang zu. Daß er Vorder- und Nebeneingang unterscheiden konnte, deutete an, daß er sich mit solchen oder ähnlichen Gebäuden auf Kristan auskannte.

Die Wächter nahmen ihn in Empfang und filzten ihn ortungstechnisch.

»Keine Waffen«, meldeten die Syntrons. »Nicht einmal ein Kugelschreiber. Das Wesen ist durch und durch sauber.«

»Fragt es, wie es heißt!«

»Einen Augenblick. - Er ist männlich, er ist ein Ketomi, und er trägt den Namen Guarant.«

Ein Blitz hätte nicht schlimmer einschlagen können.

Guarant - Guaranteka! Die Informationen der Thorimer waren in bezug auf diese Verbrecherorganisation eindeutig. Aber warum konnte niemand in Cyros den Anführer identifizieren? Hier war eindeutig Skepsis angebracht.

»Nicht durchlassen!« stieß sie hastig hervor und nahm den SERUN aus der Wandhalterung. »Ich komme hinaus.«

Sie stieg in den Anzug und schloß den Helm. Am Ausgang sammelte sie die TARA-V-Uhs ein und ließ sie als Schutzschild vor sich hergehen. Zwanzig Meter vom Schuppen entfernt wartete Guarant inmitten einer Traube aus TLD-Agenten mit schußbereiten Waffen. Sie ließen Fee nicht bis zu dem Ketomi vor.

»Ich weiß, wer du bist«, erklärte sie in akzentfreiem Glausching. »Was willst du?«

»Ich sehe Angehörige eines mir fremden Volkes«, säuselte es aus der Sprechöffnung des Wesens. »Man sagt, daß ihr, aus dem direkten Umfeld des Kessels stammt. Dann wären wir sozusagen Nachbarn. Wie mir scheint, seid ihr noch nie einem Ketomi begegnet.«

»Das ist richtig. Es liegt wohl daran,

daß wir ein sehr zurückgezogenes Leben geführt haben.«

»Mein Volk auch. Bis es vor knapp drei Jahrzehnten zur Katastrophe kam. Mir gelang es als einzigm, dem drohenden Inferno zu entfliehen. Hinter mir versank das Planetensystem im Chaos. Ja, ich bin der letzte Ketomi in diesem Universum. Es ist schrecklich.«

»Du bist der Anführer der Guaranteka, einer Verbrecherorganisation. Glaubst du wirklich, daß wir mit dir ein Geschäft machen wollen?«

»Das meiste, was über mich sowie meine Freunde und Geschäftspartner erzählt wird, sind Lügen. Der Kampf um Vorteile und Prozente ist hart, besonders auf Kristan. Jeder hat die anderen gegen sich. Meine Handelsgesellschaft arbeitet mit denselben Mitteln wie alle anderen.«

Fee Kellind wußte es besser, doch sie ging nicht darauf ein. Ihre Augen fixierten die Stelle rechts vom Kopf Guarants, wo das Ding saß. Es handelte sich um einen kleinen, pechschwarzen Vogel von der Größe eines terranischen Sperlings. Vom Aussehen her ähnelte er jedoch eher einem Raben. Der Schnabel war allerdings nicht schwarz, sondern fleischfarben. Und die Augen leuchteten strahlend rot, als befände sich hinter der Netzhaut eine Lichtquelle. Das kleine Tier rührte sich nicht.

Fee hielt das Ding für eine Puppe.

»Vom Prinzip des freien Handels her ist es völlig gleichgültig, wem ihr den Hochleistungsorter verkauft«, fuhr der Ketomi fort. »Mir ist es aus demselben Prinzip auch egal, wer ihn kauft. Irgendwann, früher oder später, gehört er mir. Du weißt, was das bedeutet?« • Die Kommandantin nickte. »Du willst damit sagen, daß wir ihn gleich an dich verkaufen sollen. Wie sieht es mit der Gegenleistung aus?«

»Die automatische Fabrik? Nicht für ein einzelnes dieser Geräte. Hochleistungsorter gehen mit Sicherheit schneller kaputt als herkömmliche Geräte. Das muß man bei der Errechnung des Gegenwerts berücksichtigen.«

Fee verlegte sich aufs Taktieren. »Du kannst einen Vorteil für dich verbuchen, Guarant. Denn du bist einer der wenigen ernstzunehmenden Interessenten. Ich schlage vor, wir bleiben in Verbindung.«

»So etwa habe ich es erwartet. Ihr werdet es nicht bereuen.«

Die Kommandantin starnte wieder auf den Vogel. Wie eine Puppe sah er eigentlich doch nicht aus, eher wie ausgestopft.

Der Ketomi murmelte etwas in seiner Heimatsprache und entfernte sich.

Fee kehrte in den Lagerschuppen zurück. »Was ist mit dem Ding neben seinem Kopf?«

»Die Daten befinden sich bereits in deinem Pikosyn«, sagte einer der Agenten.

Sie projizierte sie auf die Innenseite der Helmscheibe. Der Vogel war organisch, und er lebte. Herzschlag und Atmung entsprachen den bekannten Normen eines Vogels von dieser Größe, in Relation zu den Schwerkraftbedingungen auf Kristan.

»Ein Vogel, der sich totstellt«, stieß sie hervor und überspielte die Daten in die GOOD HOPE III. »Das ist ungewöhnlich und könnte Gefahr bedeuten. Kellind an Schiff. Legt die Orter sofort unter einen HÜ-Schirm!«

Ors Tecken bestätigte die Ausführung des Befehls. Kurz darauf meldete sich Benjameen von Jacinta.

»Das ist ein Vogel von der Sorte, wie ich ihn in meinem Traum gesehen habe«, berichtete er atemlos. »Ein Irrtum ist ausgeschlossen.«

Die Kommandantin öffnete den Helm. »Ich habe es gewußt«, murmelte

sie. »Irgendwie war es mir vom ersten Augenblick an klar.«

*

Das zähe Ringen hinter den Kulissen um den ZZ-89 trieb die Hafengebühren in die Höhe. Sie stiegen um das Zehnfache des üblichen Preises. Gleichzeitig gab es so gut wie keine Fluktuation mehr. Die Eigner der Schiffe auf dem Südwesthafen verlängerten ohne Ausnahme ihre Liegezeiten und zahlten brav die überhöhten Gebühren.

Um die GOOD HOPE III herum herrschte Ruhe. Kein einziges Wesen ließ sich mehr blicken, gerade so, als habe jemand den Bewohnern der Stadt oder des Kontinents verboten, sich dem kleinen Kugelraumer zu nähern.

Die Kommandantin vermutete so etwas, und sie war nicht die einzige im Schiff, die von der Ruhe vor dem Sturm sprach. Statt auf Tucks alberne Bemerkung von der Schlinge, die sich langsam um die GOOD HOPE III zuzog, geharnischt zu reagieren, nickte sie nur.

Entsprechend der Einschätzung der Lage arbeitete Benjameen von Jacinta das Sicherheitskonzept um. Er nahm natürlich wieder die vorhandenen Pläne als Ausgangsbasis, die es ohnehin schon im Zentralsyntron gab. Fee fand es bewundernswert, wie schnell sich der eigentlich so zurückhaltende arkonidische Jugendliche in die fremde Materie einarbeitete.

Von seiner Kabine aus schickte er Fee Kellind eine syntronische Botschaft in die Zentrale.

»Laß einen Teil der Kampfroboter um das Areal patrouillieren«, schlug er ihr vor. »Ihre Aufgabe besteht darin, einen Korridor von dreihundert Metern um das Schiff herum freizuhalten. Das verschafft uns im Ernstfall Luft.«

»Ausgezeichnet, Benjameen«, lautete die Antwort der Kommandantin. »Ich werde deinen Vorschlag sofort umsetzen.«

»Danke, vielen Dank. Da... damit habe ich nicht ...« Er stockte und schaute vom Terminal in Richtung Tür.

»Du wolltest sicher sagen, daß du damit nicht gerechnet hast.«

»Einen Augenblick, bitte. Ich melde mich sofort. Da ist was ...«

*

Der junge Arkonide machte drei Schritte rückwärts und sah sich aufmerksam in der Kabine um.

»Servo, hat in den letzten zwei Minuten jemand die Tür geöffnet?«

»Nein. Du hast als einziger den Raum betreten, und das war vor einer halben Stunde.«

Benjameen stützte sich an der Konsole ab und schloß die Augen. Die seltsame, nicht definierbare Empfindung in seinem Innern blieb. Er setzte sich in Bewegung und ging an der Wand entlang bis zur Sitzgruppe. Auch dort hatte er den Eindruck, als wäre er nicht mehr allein in der Kabine. Der junge Arkonide tastete sich weiter bis zur Nische mit dem Bett. Noch immer blieb der Eindruck in ihm gegenwärtig.

Mehrere kleine Schritte brachten ihn zur Tür. Sie war geschlossen. Benjameen öffnete die Augen und verriegelte sie. Jetzt konnte niemand ohne sein Zutun herein oder hinaus.

Der Arkonide ging den Weg zurück, den er soeben mit geschlossenen Augen gegangen, war. .

»Was ist los?« klang die Stimme Fee Kellinds auf, die die Verbindung nicht abgekoppelt hatte. »Hast du Probleme?«

»Eine merkwürdige Irritation sucht mich heim. Ich habe den Eindruck, als befände sich jemand bei mir im Zim-

mer. Nein, jetzt ist die Empfindung verschwunden.«

Sein Blick fiel auf das Bett, dessen Bettdecke er jeden Tag mit viel Akribie und Sorgfalt glattstrich. Exakt in der Mitte befand sich eine Delle, gerade so, als habe jemand einen kleinen Gegenstand dort abgestellt und wieder entfernt.

»Ich bin ganz sicher, daß ich das nicht war«, seufzte Jacinta. »Tut mir leid, Fee, ich kann nicht erkennen, was es gewesen ist. Aber etwas oder jemand hat einen Abdruck auf meiner Bettdecke hinterlassen.«

Ein Hologramm baute sich auf. Benjameen trat zur Seite und deutete auf die Nische.

»Ich sehe es«, sagte das Hologramm. »Du sagst, du hast etwas empfunden. Kannst du es näher beschreiben?«

Der Arkonide schüttelte den Kopf.

»Ich bildete mir ein, es sei eine zweite Person im Zimmer. Vielleicht eine unsichtbare ...?«

Das Schrillen des Alarms ließ ihn zusammenzucken. Fee Kellind starre ihn einen Augenblick stumm an, dann erlosch das Hologramm.

»Jemand oder etwas ist in das Schiff eingedrungen«, meldete eine Syntronstimme. »An mehreren Stellen schlagen die Bewegungsmelder an. Bisher konnte kein Körper oder Gegenstand identifiziert werden.«

»Feldschirm einschalten!« befahl die Kommandantin.

Benjameen hörte ihre Stimme jetzt über den Bordfunk. »Tsu, was ist mit den ZZ-neunundachtzig?«

»Sind alle vorhanden. Der HÜ-Schirm, unter dem sie liegen, ist stabil. Du brauchst dir keine Sorgen zu machen.«

Der junge Arkonide entriegelte die Tür und trat hinaus in den Korridor. Am vorderen Ende, wo der Gang in den Antigravschacht mündete, bezog soeben einer der Kampfroboter Position.

Benjameen begann ganz gemächlich durch das Schiff zu schlendern. Zunächst wandte er sich in Richtung Zentrale, danach suchte er die technischen Abteilungen auf. Am Lagerraum mit den Hochleistungsortern kam er mehrfach vorüber. Die Empfindung wiederholte sich nicht, und nach vier Stunden gab er es auf. Die Roboter und die einhundertachtzig Besatzungsmitglieder durchkämmten das Schiff ebenfalls ohne Erfolg.

Dennoch blieb die Suche nicht völlig ergebnislos. Die Syntrons analysierten schattenartige Wahrnehmungen der Optiksysteme und lieferten kurz darauf Bilder eines kleinen, rabenähnlichen Vogels. Er tauchte an mehreren Dutzend Stellen auf und verschwand sofort wieder.

»Das ist absurd!« sagte Fee Kellind gerade, als Benjameen in der Zentrale eintraf. »Aber wir müssen es akzeptieren. Der Vorgang beweist, daß es sich bei dem Vogel um einen Teleporter handelt. Er gehört zu Guarant.«

»Falls es sich um ein und dasselbe Tier handelt«, warf Tuck Mergenburgh ein. Benjameen von Jacinta fügte hinzu:

»Ich bin mir sicher, daß von ihm eine Gefahr ausgeht.«

»Von ihm und von Guarant und seiner ganzen Organisation«, bestätigte Fee.

Jon Cavalieri legte das Gesicht in Falten. »Und wie verhalten • wir uns jetzt?«

»So als hätten wir nichts bemerkt.« Die Kommandantin warf dem Ortungschef einen freundschaftlichen Blick zu. »Wir führen, wie geplant, die Verhandlungen mit den Hauptinteressenten. Die Termine für die nächsten Gespräche Hegen bereits fest. Alle anderen

Händler und Gruppierungen sind dank der Machenschaften der Companeii inzwischen abgesprungen und haben über Funk ihren Verzicht erklärt. Da wir auf keinen Fall an die Guarantka verkaufen, bleiben noch drei potentielle Interessenten. Hamaraden, Companeii und das Tampa-Konsortium.«

13.

Guarant stand vor dem Übertragungsgerät und betrachtete die Bilder, die das Gehirn des Lamuuni produzierte. Sie übertrafen alle seine Erwartungen. Das kleine Schiff der Fremden steckte tatsächlich von oben bis unten voll von hochwertiger Technik. Selbst in kleinen Dingen wie der Übermittlung von Hologrammen übertraf sie alles, was in DaGlausch und in Salmenghest möglich war.

»Braver Lamuuni«, kicherte Guarant blechern und öffnete die Klappe in der Wand.

Er begann den Vogel zu füttern. Der Lamuuni fraß wie immer mit großem Appetit. Anschließend rieb er seinen Kopf an dem des Ketomi. Das gefiel Guarant, und es versetzte ihn in euphorische Stimmung.

»Es gibt also einen Ort in diesem Schiff, der durch einen undurchdringbaren Schirm geschützt ist«, sagte er halblaut. »Das muß der Ort sein, an dem sie die Hochleistungsorter aufbewahren.«

Es festigte seinen Entschluß, auf eine komplizierte Verfolgung des Schiffes bis zu dessen Heimat zu verzichten und es statt dessen zu entern. Wenn dieser Plan schiefging, konnte der Aufklärer noch immer in Aktion treten.

»Kein Ketomi würde eine Chance wie diese ungenutzt lassen«, belehrte er den kleinen Vogel neben seinem Kopf. »Mit den technischen Mitteln der Fremden mache ich mir Kristan innerhalb einer Woche Untertan und innerhalb eines halben Jahres wichtige Teile der Galaxis.«

Er meinte jene Bereiche von DaGlausch, in denen die Gefahr von Kesselbeben gering war. Und natürlich dachte er an die Northside mit den Finanzzentren des Tampa-Konsortiums.

Von seinen Agenten wußte Guarant, daß das erste Treffen zwischen den Fremden und dem Tampa-Konsortium unmittelbar bevorstand. Die Tampa-Leute gingen vorsichtig zu Werke, und doch taten sie es offen und für jeden Beobachter sichtbar. Das Konsortium kannte keine Heimlichkeiten, wenigstens nicht in diesem Fall.

Er beendete die Fütterung. Der Lamuuni flatterte auf und landete drüben in der Hängeschale. Er verkroch sich in das Stroh und schlief. Guarant registrierte es mit Vergnügen. Der Vogel begriff, daß bald viel Arbeit auf ihn zukam. Die wollte er ausgeruht in Angriff nehmen.

Der Ketomi legte sich einen Plan zurecht. Gegen die technische Überlegenheit kam er mit Waffengewalt nicht an. Geiselnahme? Wohl kaum. Die Kommandantin der Fremden würde sich mit ihm wieder unter starker Bewachung treffen, eine Geiselnahme war also ausgeschlossen.

Je länger Guarant darüber nachdachte, desto klarer wurde ihm, daß es nur eine Möglichkeit gab. Er mußte den Joker einsetzen - sich selbst.

Die Ungewißheit endete am nächsten Morgen, als die erste Meldung in seiner Unterkunft eintraf. Er 'klopfte an die Hängeschale, und der Lamuuni krächzte leise und hüpfte herab auf seinen Körper. Wie immer ließ er sich rechts neben seinem Kopf nieder.

»Es gibt Arbeit«, munterte der Ke-

tomi das Wesen auf. »Die Tampa-Leute gehen zum Schuppen. Jetzt kommt unsere Chance.«

Er aktivierte sein Funkgerät und sandte den vereinbarten Impuls an die Mitglieder seiner Organisation.

Von diesem Augenblick an arbeitete die Guaranteka auf Kristan nur noch für ein Ziel.

14.

Aus den Daten der Thorrimer ergab sich ein klares und eindeutiges Bild. Danach existierten in der Doppelgalaxis zwei übergreifende Organisationen: Die eine waren die Bebenforscher, die andere das Tampa-Konsortium. Dabei handelte es sich um eine Wirtschaftsmacht, die vor einigen Jahrtausenden aus dem Zusammenschluß mehrerer Konzerne entstanden war. Grundlage des Konsortiums bildete die Überlegung, Totalverluste oder Existenzkrisen ganzer Völker auf möglichst viele Schultern zu verteilen. Und solche traten - bedingt durch Kesselbeben und Kriege - immer wieder auf. Das Tampa-Konsortium stellte eine Macht von solcher Größe dar, daß es solche Katastrophen nicht mehr bedrohen konnten. Damit avancierte es neben den Bebenforschern zur zweiten Säule der Stabilität in DaGlausch und Salmenghest. In letzterer Galaxis agierte es allerdings in etwas geringerem Ausmaß, da Salmenghest weniger entwickelt war als DaGlausch.

Filialen des Tampa-Konsortiums gab es praktisch auf jedem Planeten, der in den interstellaren Verkehr der Doppelgalaxis eingebunden war. Seine Repräsentanten, die allen möglichen Völkern entstammten, wurden niemals angegriffen. Dazu war die Bedeutung des Konsortiums zu groß, seine Macht zu gewaltig. Ein Planet, vom dem die Organisation seine Hand zurückzog, brauchte sich im Fall eines Kesselbebens oder einer Heimsuchung durch die Dscherro keine Gedanken mehr über eine mögliche Zukunft zu machen. Wen das Konsortium einmal als Feind identifiziert hatte, der bekam nirgendwo in der Doppelgalaxis noch einen Fuß auf den Boden.

Das Tampa-Konsortium kontrollierte mit seiner Zentralbank in der Northside von DaGlausch auch die Währung Miro. Dies geschah jedoch nicht aus politischen Gründen, sondern ausschließlich mit dem Ziel, die Währung stabil zu halten.

Und es unterstützte die Bebenforscher und deren aufwendige Arbeit mit dem Fernziel, irgendwann ein Frühwarnsystem für Kesselbeben zu errichten. Dies schuf wiederum die Möglichkeit, rechtzeitig wertvolle Handelsgüter und Schiffe aus einem Krisengebiet in Sicherheit zu bringen und Profite zu erhalten.

Angesichts dieser Informationen war es nur zu verständlich, daß Fee Kellind der Begegnung mit den Tampa-Leuten eine weit größere Bedeutung zumaß als allen anderen, die bisher stattgefunden hatten. Der Konferenzraum, in dem sie sich trafen, lag unter einem doppelten Energieschirm. Zwei transportable Projektoren sorgten dafür, daß niemand außerhalb seines Wirkungsbereiches etwas von dem mitbekam, was sich drinnen abspielte.

Zehn Kampfroboter säumten die Wände. Zwei weitere bewachten die Tür. Alle hielten die Waffenarme in Schußposition.

»Wir bitten euch um Verständnis für diese Sicherungen«, begrüßte Fee Kellind die Delegation des Tampa-Konsortiums. Sie setzte sich aus zwei Prolongiden, einem Hamarauden und zwei Tsk zusammen. »Die Ereignisse im

Zusammenhang mit dem ZZ-neunundachtzig lassen selbst eine übertriebene Vorsicht sinnvoll erscheinen.«

»Du meinst die Aktivitäten der Guaranteka«, sagte der Hamaraude. Er hatte sich Fee als Glubenschwak vorgestellt und legte Wert auf die Feststellung, daß er dem älteren der beiden Völker angehörte. Ob dies den Tatsachen entsprach, entzog sich ihrer Kenntnis.

»Vor allem die.« Fee warf Jon Cavalieri einen kurzen Blick zu. »Würdest du unseren Gästen das Material vorlegen?«

Der Ortungschef der GOOD HOPE III aktivierte den kleinen Holowürfel vor seiner Brust und projizierte ein dreidimensionales Abbild des Raben in die Luft.

»Ein Lamuuni«, sirrte einer der beiden Tsk. »Es gibt keinen Zweifel.«

Die Prolongiden und der Hamaraude flüsterten aufgeregt miteinander.

»Er kennt die Lamuuni. Woher hat er die Informationen?«

Der Tsk ging nicht darauf ein.

»Nur wenige wissen, wo sich die Heimatwelt dieser Vögel befindet«, fuhr er fort. »Ich gehöre nicht dazu. Lamuu liegt irgendwo in DaGlausch. Es soll sich um eine Welt mit extremen energetischen Bedingungen handeln. In unserer Doppelgalaxis erzählt man sich, daß die Lamuuni auf einem niedrigen energetischen Niveau nisten, um sich vor den Umweltbedingungen zu schützen. Damit sie ihre Nistplätze erreichen können, benutzen sie eine Fähigkeit, die der Teleportation ähnlich ist.«

»Das paßt vollkommen ins Bild«, sagte Fee Kellind. »Der Vogel ist kreuz und quer durch unser Schiff teleportiert. Der Feldschirm um die GOOD HOPE III konnte ihn nicht aufhalten.«

Daß es ihm nicht gelungen war, den HÜ-Schirm zu durchdringen und zu den ZZ-89 vorzustoßen, verschwieg sie aus Sicherheitsgründen.

»Der Anführer der Guaranteka trägt einen solchen Lamuuni mit sich herum«, fügte sie hinzu.

»Guarant«, rief der Hamaraude und deutete auf die grünlich leuchtende Gestalt im Hologramm. »Ist das etwa Guarant?«

»Ja.«

Wieder flüsterten die Prolongiden und Glubenschwak miteinander. Danach bestätigten sie, daß ihnen die Identität des Wesens bisher nicht bekannt gewesen war.

»Er ist vermutlich mit dem Wesen Ilkan identisch, von dem wir wissen, daß es zur Guaranteka gehört oder zumindest mit ihr zusammenarbeitet«, sagte der Tsk. »Er gilt als der letzte Ketomi.«

»Dann ist es eindeutig. Guarant hat sich ebenfalls als den letzten Ketomi bezeichnet.« Fee Kellind bezähmte mühsam ihre Nervosität. »Viel wichtiger ist für uns im Augenblick, wie viele dieser Vögel es auf Kristan gibt. Sie stellen für uns die eigentliche Gefahr dar.«

Der Tsk schlug die Spitzen seiner oberen Gliedmaßen zusammen.

»Ich weiß nur von diesem einen Vogel. Verwegene Abenteurer wagen es hin und wieder, ihren Fuß auf die Heimatwelt der Lamuuni zu setzen. Es heißt, daß besonders starke Persönlichkeiten es manchmal schaffen, einen der Vögel an sich zu binden und mit nach Hause zu nehmen.«

»Und Guarant ist eine solche Persönlichkeit?« forschte Fee.

»Gewiß, gewiß.« Glubenschwak traten zum Zeichen der Bekräftigung die Augen ein Stück aus dem Kopf. »Er führt die Guaranteka mit Umsicht und Schläue. Seit Jahren ist sie die mächtigste Verbrecherorganisation auf Kristan. Nur mit viel Geschick konnten wir

bisher verhindern, daß sie sich über andere Sonnensysteme ausbreitet.«

»Er macht sich Hoffnungen auf weitere Verhandlungen«, sagte die Kommandantin der GOOD HOPE III und lenkte das Gespräch auf das eigentliche Thema. »Natürlich werden wir mit ihm keine mehr führen. Aber die Companeii und der Hotschapp der Hamaraden sind noch im Rennen.«

»Der Hotschapp. Pahl!« Glubenschwak gestikulierte wild. »Wir können die benötigte Fabrik für drei dieser Orter liefern. Bedenke unser Angebot gut. Mit der Fabrik kannst du Millionen neue Orter herstellen.«

»Der Hotschapp wäre bereit, für einen Orter zu liefern.«

»Aber er hat keine Fabrik«, trumpfte der Hamaraude auf und strich über seine Tampa-Formel, dieses grellrote Quadrat mit zwei weißen Ringen, das Ganze auf ockergelbem Grund. »Es wird Monate dauern, bis er liefern kann. Willst du so lange warten?«

Natürlich lag es Fee Kellind fern, etwas über die Eile zu verraten, mit der sie handeln wollte und mußte. »Warum nicht? Ein paar Wochen oder Monate spielen keine Rolle.«

»Wir können sofort liefern.«

Das war neu.

Bisher war es der Besatzung der GOOD HOPE III nicht gelungen, Informationen über das Vorhandensein einer automatischen Fabrik auf Kristan zu beschaffen.

»Das letzte Wort darüber ist noch nicht gesprochen«, eröffnete sie der Delegation. »Ich setze euer Einverständnis voraus, daß wir uns in den nächsten Tagen zu einem weiteren Gespräch treffen.«

Die Prolongiden befiehl Unruhe. Sie stießen bellende Laute aus. Der Hamaraude stützte sich auf sein Sprungbein und trommelte mit den beiden dünnen Beinen von unten gegen den Tisch. Die

Tsk erstarrten zur Reglosigkeit.

Fee Kellind erhob sich und nickte Jon zu. Der ließ das Hologramm in sich zusammenfallen. Gemeinsam gingen sie zur Tür.

»Wartet!« Glubenschwak riß seinen Stuhl um und eilte hinter ihnen her. »Wir sind unter Umständen bereit, euch die Fabrik für einen einzigen Orter zu verkaufen. Ein zerlegtes Exemplar befindet sich in einem benachbarten Sonnensystem und wartet auf den Verkauf.«

»Wie lange dauert es, bis ihr liefern könnt?«

»Die Fabrik wird in Container verpackt und innerhalb eines Tages nach Kristan geliefert.«

»Das ist ein Wort. Unser Orter steht, wie ihr wißt, mitsamt den Bauplänen zur Abholung bereit. Wir benötigen höchstens zehn Minuten, um ihn auszuschleusen.«

Der Hamaraude zauberte einen Vertrag hervor. Fee prüfte den Inhalt. Er entsprach dem Standard dieser Galaxis. Solche Verträge benutzten auch die Thorrimer.

Die beiden TLD-Agenten kehrten an den Tisch zurück. Eine halbe Stunde dauerte es, um die Einzelheiten zu besprechen. Danach setzten beide Parteien ihre Unterschrift unter das Dokument, und der Syntron fertigte eine elektronische Kopie an, die von den Automaten auf Kristan weiterverarbeitet werden konnte.

»Damit sind alle anderen aus dem Rennen«, stellte Glubenschwak erleichtert fest.

Als die Tampa-Leute den Lagerschuppen verlassen hatten, nahm Fee Jon Cavalieri freundschaftlich in den Arm und drückte den dunkelhäutigen Riesen an sich.

»Ich kann dir gar nicht sagen, wie zu

frieden ich bin«, flüsterte sie. »Nie hätte ich gedacht, daß wir die Fabrik für einen einzigen Orter bekämen. Jetzt freue ich mich auf die baldige Rückkehr nach Alashan.«

Länger als eineinhalb Tage würde es nicht mehr dauern. Waren die Container erst einmal eingetroffen, ging das Verladen schnell. Und dann nichts wie nach Hause.

»Hoffen wir, daß du recht behältst«, dämpfte Jon Cavalieri ihren Optimismus. »Die neuesten Meldungen aus dem Schiff besagen, daß die KrisPol in Cyros hektische Aktivitäten entwickelt. Dreimal darfst du raten, womit das zusammenhängen könnte.«

*

Fee Kellind bemerkte die Veränderung in dem Augenblick, als der Gleiter mit den Tampa-Leuten in der Ferne verschwand.

»Vorsicht«, warnte sie. »Piko, ich benötige sofort eine Auswertung aller Vorgänge in unserer Umgebung.«

Es dauerte keine Sekunde, bis der Pikosyn des Anzugs ein Ergebnis lieferte.

»Die KrisPol hat sich vollständig aus dem Bereich um den Raumhafen zurückgezogen.«

Gründe dafür gab es sicher viele. Fee Kellind wäre jedoch keine gute Agentin gewesen, wenn sie den Vorgang nicht mit sich und ihren Begleitern sowie der GOOD HOPE III in Zusammenhang gebracht hätte.

»Keiner verläßt das Schiff«, ordnete sie an. »Für die achtzig Agenten, die sich beim Schuppen oder generell außerhalb der GOOD HOPE DREI aufhalten, gut die höchste Sicherheitsstufe.«

Automatisch schlössen sich die Helme der SERUNS. Die Kampfroboter draußen an der Dreihundert-Meter-Marke beendeten ihren Patrouillengang und suchten neue Positionen auf.

»Wir haben ein Problem«, meldete Lyjda Meyer aus der Zentrale der GOOD HOPE III. »Benjameen ist draußen. Und er trägt keinen SERUN.«

»Das darf nicht wahr sein! Sag, daß das nicht stimmt!« Fee war nahe daran, die Fassung zu verlieren. »Er sollte im Schiff bleiben. Hast du das nicht gewußt?«

»Doch. Aber du hast im Präferenz-Log nichts darüber abgelegt, daß er die GOOD HOPE III generell nicht verlassen darf.«

»Wo steckt er?«

»Er hat den Lamuuni ausgemacht und folgt ihm.«

»Zu Fuß?«

»Mit einem leichten Einsatzanzug und einem Antigravgürtel.«

»Nächstes Mal will ich sofort darüber informiert werden.«

»Tut mir leid, Fee.« Die Chefwissenschaftlerin klang zerknirscht. »Du hastest angeordnet, daß dich niemand in den Verhandlungen mit den Tampa-Leuten stören soll.«

»Ist ja gut. Wo steckt der Arkonide jetzt?«

»Er ist hinter einem der kastenförmigen Raumschiffe verschwunden, die südlich unseres Landeplatzes liegen.«

»Kannst du ihn über Funk erreichen?«

»Nein. Er hat sein Funkgerät bisher nicht aktiviert.«

Wahrscheinlich hatte ihm noch niemand gesagt, daß ein terranischer Einsatzanzug so etwas besaß.

Plötzlich tauchten mit wahnwitziger Geschwindigkeit Ors Tecken und Tuck Mergenburgh auf. Wie zwei Raubvögel stießen sie auf den Platz vor dem Lagerschuppen herab.

»Soeben ging ein verschlüsselter Funkspruch an alle Schiffe in der Nähe

der GOOD HOFE III«, rief der Cheftechniker hastig. »Er kam von irgendwo in der Nähe. Die Companeii scheinen ernst zu machen.«

Fee stieß ein rauhes Lachen aus. »Die Companeii? Wenn du dich da nur nicht täuschst.«

Die Pikosyns gaben Alarm. An allen Raumschiffen in der Nähe des Schuppens und um die GOOD HOPE III herum öffneten sich Luken und Abdeckungen. Abstrahlmündungen von Geschützen und Raketenwerfern wurden sichtbar. Innerhalb von wenigen Augenblicken verwandelten sich die scheinbar harmlosen Handelsschiffe in waffenstarrende Festungen.

Die Kommandantin verließ ihren Platz vor dem Eingang und verschwand in der Deckung mehrerer Container, die neben dem Schuppen standen. In ihnen hatten sie die Ausrüstung zum Gebäude geschafft.

Fee schluckte den Kloß in ihrem Hals hinunter. »Achtung, wir ziehen uns möglichst geordnet zum Schiff zurück.« Und in einem Nachsatz fügte sie hinzu:

»Falls man uns läßt.«

Bei einem der Kastenraumer blitzte es auf. Ein Energiestrahl raste zwischen den TLD-Agenten hindurch und bohrte sich in das Dach des Gebäudes. Das Plastikmaterial begann zu dampfen und verflüssigte sich. Heißer grauer Regen tropfte an der Fassade nach unten und bildete Pfützen auf dem Boden.

Der nächste Schuß saß präziser. Er schlug auf der Höhe des Erdgeschosses ein. Aber hier wirkte der Schirm, den die Projektoren im Innern des Gebäudes erzeugten. Die Energie fächerte auseinander und verpuffte wirkungslos.

Im nächsten Augenblick brach um die TLD-Agenten herum die Hölle aus. Zwanzig Thermogeschütze feuerten auf die fliegenden SERUNS. Sie schossen allesamt daneben und verwandelten den Untergrund in einen brodelnden, stinkenden See.

Fee Kellind raste davon. Zwei Thermostrahlen trafen ihren Schirm und warfen sie aus der Flugbahn. Dort, wo der Individualschirm den Boden berührte, sprühten Funken. Und genau dahin zielten die Angreifer in den Schiffen. Vier Strahlenbahnen trafen sie und drückten sie mit unwiderstehlicher Gewalt gegen den Boden.

Der Pikosyn gab Alarm, meldete für zwei Zehntelsekunden eine Belastung des Schirms von hundertvierzig Prozent. Das lag noch im Bereich des Erträglichen.

Ein lauter Schrei erklang. Ors Tecken hatte ihn ausgestoßen.

Aus Westen und Norden näherten sich Gleiter, sie rasten mit hoher Geschwindigkeit auf den Raumhafen hinaus. Gleichzeitig tauchten zwischen den Hafengebäuden Bewaffnete auf und schwärmteten aus. Es handelte sich um Prolongiden, Companeii, Hamaraden und vermutlich auch Hamarauden. Weiter rechts zwischen den Landestützen eines ovalen Raumers entdeckte Fee mehrere Hundertschaften Tsk.

Auf keinen Fall war das die KrisPol. Hier startete ein anderer Gegner eine Großoffensive. Fee war jetzt endgültig sicher, daß es sich um die Guaranteka handelte, die Verbrecherorganisation des Ketomi.

Die Thermogeschütze aus den umliegenden Schiffen schossen inzwischen pausenlos und deckten den gesamten freien Bereich vor dem Lagerschuppen ein. Die Zahl der Treffer stieg.

»Kellind an Schiff!« stieß die Kommandantin hervor. »Wir brauchen zusätzlichen Schutz.«

»Verstanden«, klang die verzerrte Stimme von Lyjda Meyer auf. »Wir haben bereits Projektoren ausgeschleust.«

Zwischen dem Gebäude und den Raumern entstand eine Energiewand. Sie warf die Hitze aus den Thermowaffen zurück gegen die Metallwandungen der Schiffe. Der Beschuß hörte erst einmal auf. Die TLD-Agenten fanden sich zu kleinen Gruppen zusammen und zogen sich unter die Rümpfe der Raumer zurück, damit in die toten Winkel der Bordgeschütze. In dieser Deckung befanden die Männer und Frauen sich erst einmal außer Gefahr.

Zwei TARA-V-UHs meldeten, daß Benjameen von Jacinta in die Gewalt einer Gruppe Tsk geraten war. Ohne Schutzschild und Waffe war der junge Arkoniden ihnen völlig hilflos ausgeliefert.

Fee Kellind stieß einen Seufzer aus. Wie war das mit Murphys Gesetz? Ging eine Sache schief, ging alles schief.

»Holt ihn heraus!« wies sie die Maschinen an.

Wenn die Tsk Benjameen unmittelbar bedrohten, war eine Befreiungsaktion zwecklos, ja gefährlich. Dann erreichte Guarant sein Ziel schneller als erwartet. Mit dem Arkoniden als Geisel hatte er leichtes Spiel, sich in den Besitz des Hyperorters zu setzen.

Fee stieg hundert Meter nach oben, um einen Überblick zu erhalten. Sie beobachtete die Manöver der Gleiter und schlug einen Zickzackkurs ein, als man sie aus mehreren Fahrzeugen heraus beschoß. Die Gleiter orientierten sich nicht an den TLD-Agenten. Sie besaßen ein anderes, eindeutiges Ziel, nämlich den kleinen Kugelraumer zwischen den anderen, mächtigen Schiffen. Von der GOOD HOPE III sah sie von ihrer Position aus nichts, doch einmal tauchte für einen kurzen Augenblick ein winziges Stück des grünen HÜ-Schirms auf.

Man mußte kein Hellseher sein, um zu erkennen, was Guarants Scherben beabsichtigten. Es ging nicht um den Orter, den sie jedem Käufer im nachhinein wieder abjagen konnten.

»Paßt auf!« schrie Fee. »Sie wollen unser Schiff.«

Am HÜ-Schirm würden sie sich garantiert die Zähne ausbeißen.

»Fee?« Das war Ors Tecken.

»Was ist?«

»Ich bin hinter dem Jungen und den Robotern her.«

»Ich komme dir zu Hilfe.«

Sie raste davon und entdeckte die Tsk am Rand des Landefeldes. Die Insektoiden drängten den Arkoniden in Richtung eines Gebäudes. Wenn sie mit ihm erst einmal in den unergründlichen Tiefen der Stadt verschwunden waren, spürte ihn höchstens ein guter Telepath auf.

Die beiden Roboter griffen ein. Im Schutz ihrer Deflektorfelder näherten sie sich von hinten und schleuderten die Tsk zur Seite. Ein Traktorfeld riß Benjameen nach oben und beschleunigte ihn.

Der junge Arkonide begann plötzlich zu schreien. Sie sahen, wie er beide Hände gegen die Brust preßte. Sein Körper bäumte sich auf und erschlaffte dann.

»Puls unregelmäßig«, meldeten die Roboter. »Er bekommt kaum Luft. Sein Herz arbeitet nicht mehr richtig.«

Fee Kellind schüttelte im Helm den Kopf.

»Das kann nicht sein«, murmelte sie. »Er ist doch kerngesund!«

Irgendwie wurde sie das Gefühl nicht los, daß sie etwas übersehen hatten.

*

Der Ring der Angreifer zog sich enger und enger. Die Kämpfer der Guaranteka nahmen keine Rücksicht darauf, daß ihre Schüsse Schäden an den

Raumern anrichteten. Von allen Seiten kreisten sie die GOOD HOPE III ein.

»Sie sind sich ihrer Sache noch immer absolut sicher«, sagte Jon Cavalieri. »Wieso eigentlich?«

Das fragten sie sich alle. Hundert Meter trennten sie noch von ihrem Schiff. Aus drei Richtungen schoben sich die Gruppen der Angreifer wie Keile zwischen die Raumer und schnitten den TLD-Agenten den Weg ab. Über dem HÜ-Schirm lauerten die Gleiter mit den Schwerbewaffneten und bildeten einen immer enger werdenden Kordon, durch den bald kein SERUN mehr durchpassen würde.

Jon brach mit einem Seufzer zusammen. Tuck bemerkte es als erster. Er duckte sich und sicherte nach allen Seiten. Danach verließ er seine Deckung hinter einem der Landesockel des Schiffes, unter dem sie sich befanden. Cavalieri keuchte und gurgelte wie ein Erstickender.

»Er hat einen Herzkrampf«, meldete der Pikosyn. »Ursache unbekannt. Ich injiziere Stabilisatoren.«

»Das geht nicht mit rechten Dingen zu«, flüsterte Mergenburgh und deutete nach rechts.

Dort brach erneut einer der Agenten zusammen. Er erlitt einen Herzstillstand von dreißig Sekunden Dauer. Dann wirkten die Injektionen.

»Deflektoren an!« rief Tuck Mergenburgh laut. »Mal sehen, ob es hilft.«

Er starnte Kellind herausfordernd an. Sie wiederholte seine Worte, und diesmal befolgten alle die Anweisung. Die Verteidiger lösten sich für die Angreifer in nichts auf und ließen sie ratlos zurück. Untereinander konnten sich die TLD-Agenten nach wie vor sehen.

»Ors«, sagte Tuck. »Das ist deine Stunde. Jetzt zeige, was du kannst. Die Kerle erhalten von irgendwoher Funkanweisungen. Kannst du eine abgeschirmte oder außergewöhnliche Frequenz erkennen?«

Tecken fluchte. »Ich bin viel zu aufgeregt für so etwas. Außerdem, solange mein Pikosyn nichts anzeigt, ist sowieso Fehlanzeige.«

»Das wollte ich nur wissen. Dennoch, wenn du auch nur ein Quentchen an das glaubst, was du über deine Fähigkeit immer erzählst, dann bringst du mich jetzt zu Guarant. Ich bin sicher, er steckt irgendwo in der Nähe.«

Tuck Mergenburgh verließ die Position neben der Kommandantin. Er stapfte unsichtbar unter dem Raumer hervor und über die Landefläche. Ohne Scheu ging er an den Companeii, Tsk und Prolongiden vorbei. Einen schubste er sogar an. Der Companeii schoß vor Schreck in die Luft und ergriff das Hasenpanier.

»Schickt sie in das Reich der Träume!« hörte Tuck Fee Kellind sagen. ' »Ihr Anführer kann sie später abholen.«

Paralysestrahlen mähten die Angreifer nieder. Diese wußten nicht mehr, worauf sie sich konzentrieren sollten. Sie schossen blindlings, ohne zu treffen. Als knapp dreihundert von ihnen bewußtlos am Boden lagen, zogen sich die anderen zurück.

»Da ist etwas«, sagte Ors Tecken. »Ich habe einen kurzen Funkimpuls empfangen.«

»Das haben wir alle«, knurrte Tuck. »Du machst es dir ein wenig zu leicht.«

»Nein, nein«, wehrte der Cheffunker ab. »Ich bin mir sicher ...«

Mergenburgh ging weiter und blieb ruckartig stehen, als Tecken zu schreien anfing.

»Ich ... keine ... Luft...«

Tuck rannte zu ihm hinüber und erwischte einen Blick auf das bläuliche Gesicht hinter der Helmscheibe. Dann startete der SERUN des Chefoters be

reits durch und verschwand in Richtung GOOD HOPE III.

Mergenburgh wischte die Gedanken an die angeblichen Fähigkeiten von Tecken weg und blickte sich hektisch um.

»Ich brauche eine Wahrscheinlichkeitsberechnung, woher die Funkimpulse kamen, die wir mehrfach angemessen haben«, sagte er zum Pikosyn, Und an Fee Kellind gerichtet, fuhr er fort: »Gib mir fünf Roboter!«

Sie schickte ihm zehn, was er ihr in Gedanken hoch anrechnete.

Alles deutete auf eine Gruppe Mietgleiter hin, die neben dem Hauptgebäude standen.

»Gut«, murmelte er, »das ist sehr gut.«

»Ich schicke dir zudem dreißig Mann«, hörte er Kellind sagen.

»Nicht nötig.«

»Okay, dann ziehen wir uns ins Schiff zurück. Wir befinden uns kurz vor dem Schirm.«

Ein gerafftes Signal von den Robotern traf ein. Sie befanden sich links und rechts und über ihm. Gemeinsam und unsichtbar rasten sie den Gleitern entgegen.

Tuck spürte plötzlich einen Druck auf dem Herzen. Es war, als greife eine unsichtbare Hand nach dem Organ und preßte es langsam zusammen. Er wollte einatmen, aber es ging nicht mehr. In seinen Ohren rauschte das Blut, und vor seinen Augen tanzten übergangslos schwarze Schleier.

»Gleiter ... zerstören«, brachte er über die Lippen.

Im nächsten Augenblick hob eines der Fahrzeuge vom Boden ab und raste in den Himmel über Cyros hinein.

»Schießt!« gurgelte Tuck und schickte ein Stoßgebet zum Himmel. Er glaubte jetzt zu wissen, was los war und wovor sie sich in acht nehmen mußten.

Im nächsten Augenblick verlor er das Bewußtsein. Daß sein SERUN beschleunigte und ihn auf mehreren Umwegen in die GOOD HOPE III brachte, bekam er nicht mehr mit. Knapp hundert Meter über dem Boden explodierte der Gleiter unter dem Beschuß der Roboter.

15.

»Keine Angst, junger Mann, wir kriegen das wieder hin.«

Laati fuchtelte Benjameen von Jacinta mit einem altägyptischen Operationsbesteck vor der Nase herum und legte es beinahe wehmütig zur Seite.

Der junge Arkonide begann zu frösteln. »Muß ich operiert werden? Was fehlt mir denn?«

»Du bist nur knapp dem Tod entronnen«, trumpfte der Feldchirurg auf. »Aber bei mir bist du in besten Händen.«

»Vielleicht wäre ein Roboter mit arkonidischem Programm ...«

»Papperlapapp! Meine Kenntnisse reichen vollkommen.«,

»Ich kann mich nur teilweise erinnern«, flüsterte Benjameen. »Ich hatte plötzlich solche Schmerzen, und dann verlor ich auch schon das Bewußtsein. Wie viele Stunden sind seither vergangen?«

»Stunden? Über ein Tag, junger

Freund. Bald kehren wir nach Thorrim zurück. Aber keine Angst, ich werde dich noch auf Kristan operieren.«

Die Tür des Krankenzimmers öffnete sich. Tuck Mergenburgh trat ein. Das Gesicht des Chefmediker verzog sich unwillig.

»Ich habe dir gesagt, du brauchst mindestens drei Tage Bettruhe, Tuck.«

»Danke, ich fühle mich gut. Und unser junger Freund offensichtlich auch. Ich soll schöne Grüße von Ors Tecken bestellen. Er ist ebenfalls auf dem Weg der Besserung.«

»Ihn hat es auch erwischt?« Der Arkonide richtete sich auf.

»Ja. Und Ruyd Tenhagen. Bei ihm war eine Herzklammer geplatzt. Die Roboter begannen noch auf dem Rückweg ins Schiff mit der Wiederbelebung. Er ist über den Berg, wird aber sechs Wochen Genesung brauchen.«

»Dann war es also die Einwirkung einer Waffe und kein Infarkt«, staunte Benjameen und starre Laati vorwurfsvoll an. »Wieso hast du mir das nicht gleich gesagt?«

»Keine Waffe.« Tuck schüttelte den Kopf. »Es war Guarant selbst. Erinnerst du dich, was die Tampa-Leute über den Lamuuni sagten? Es ist offensichtlich so, daß diese Vögel sich zu Wesen hingezogen fühlen, die eine latente oder gut ausgeprägte Psibegabung aufweisen. Guarant war ein schwacher Telekinet und Telepath. Unsere Kameraden haben die Reste seines Körpers aus den Trümmern des Gleiters separiert und untersucht. Bestimmte Gehirnstrukturen bestätigten meine Vermutung. Guarant ist tot, und damit besteht auch keine Gefahr für die Bewohner auf Kristan mehr. Ohne ihren Anführer wird sich die Guaranteka vermutlich bald auflösen.«

Mergenburgh trat zur Wand und schaltete den Bildschirm ein. Das Bordfernsehen übertrug gerade den Austausch der Waren. Die Delegation des Tampa-Konsortiums erhielt den Mehrzweckorter ZZ-89 inklusiv der Baupläne und allen Zubehörs. Die GOOD HOPE III übernahm eine größere Menge Container mit den Fabrikteilen. Sie füllten das 120-Meter-Schiff bis an die Grenzen seiner Ladekapazität aus.

»Es wird technische Prüfungen geben, die ungefähr zwei Stunden dauern«, erklärte der Cheftechniker. »Danach steht unserem Rückflug nichts mehr im Wege.«

Er deutete auf Benjameen, dem die Augen zufielen. »Quacksalber, wir sollten den Jungen allein lassen. Er braucht den Schlaf.«

*

Benjameen von Jacinta schließt und träumte. Er sah den Vogel fliegen und winkte ihm zu. Der Lamuuni ging in Sturzflug über und raste direkt auf ihn zu. Benjameen zuckte zurück, aber der schwarze Rabe bremste ab und setzte sich vorsichtig auf die Bettdecke. Die roten Augen glühten gefährlich und blickten dennoch vertraut auf ihn hernieder. Der junge Arkonide spürte die Verbundenheit mit diesem Wesen, und er begriff, warum es ihn schon einmal aufgesucht hatte, obwohl es in seiner Kabine keine hochwertige Technik zu bestaunen gab.

Er fühlte sich von dem Lamuuni angezogen, und das beruhte auf Gegenseitigkeit. Gleichzeitig erkannte Benjameen aber auch, daß es sich bei dem Vogel um ein geknechtetes Wesen handelte, das aus der Not heraus jetzt ihm, dem Arkoniden, seine Dienste anbot. In seinem Innern stritten sich die Gefühle, aber er entschied sich dafür, daß er dem Vogel auf keinen Fall seine Freiheit rauben durfte.

61

Benjameen von Jacinta drehte sich im Bett herum, schnaubte behaglich und erwachte Augenblicke später. Er öffnete die Augen und blinzelte ungläubig.

Der Lamuuni saß auf seinem Bett und beäugte ihn aufmerksam.

»Geh weg!« krächzte der junge Mann und scheuchte den Vogel mit der Hand.

Der Lamuuni dachte nicht daran. Er hüpfte ein wenig näher und legte den Kopf schief.

»Nein, nein. Du kannst nicht hierbleiben. Wir fliegen nicht zu deiner Heimat. Hau ab!« Wieder scheuchte er ihn, aber erst nach dem fünften Versuch klappte es. Der Lamuuni verschwand übergangslos und kehrte nicht mehr zurück.

Benjameen von Jacinta atmete auf.

Der Vogel würde bestimmt irgendwann den Rückweg in seine Heimat finden, selbst wenn diese viele tausend Lichtjahre entfernt sein sollte. Er brauchte »nur« in ein Schiff zu teleportieren und Kristan auf diese Weise zu verlassen.

Erleichtert wälzte Benjameen sich auf die andere Seite. Augenblicke später war er wieder eingeschlafen.

16.

Seit der Ankunft über Kristan waren auf den Tag genau drei Wochen vergangen. Die GOOD HOPE III nahm die Ausrüstung aus dem Lagerschuppen an Bord und bereitete den Start vor. In der Hafenverwaltung rührte sich nichts. Die Companieii ignorierten die Funkanrufe Ors Teckens und jede Nachfrage nach den Liegegebühren für die zweite und dritte Woche.

Rund um die Hundertzwanzig-Meter-Kugel war der Hafen wie leergefegt. Die Schiffe hatten kurz nach dem Tod Guarants und dem Rückzug seiner Kämpfer das Weite gesucht. Die KrisPol machte jetzt überall auf dem Planeten Jagd nach ihnen.

Lediglich mit dem Linsenschiff der Thorrimer kam ein kurzer Kontakt zustande. Karlran Seier war an den psychischen Folgen des Überfalls verstorben. Seine Artgenossen wollten ihn nach Abschluß der wichtigsten Arbeiten in der Handelsniederlassung zurück nach Thorrim bringen. Fee bot ihnen an, den Behälter mit dem Toten an Bord der GOOD HOPE III zu nehmen, aber das wollte der Kommandant des Schiffes nicht.

Die Kommandantin legte für die Rückkehr nach Thorrim eine ähnliche Route fest wie beim Herflug. Sie sollte mögliche Verfolger in die Irre führen. Daß ihre Vorsicht mehr als berechtigt war, sollte sich bald herausstellen.

Das kleine Kugelschiff hob am Abend des zweiten März vom Südwesthafen der Stadt Cyros ab und raste in den Weltraum hinaus. Beim ersten Zwischenstopp materialisierte es in der Korona jener blauen Riesensonne, von der aus sie zur letzten Etappe in das Kromsoe-System aufgebrochen waren.

Knapp zehn Sekunden nach ihnen tauchte ganz in der Nähe ein fünfzig Meter langes Spindelschiff auf. Trotz Linearantriebs war es dem Verfolger gelungen, die Hyperraum-Etappe des Kugelraumers nachzuvollziehen. Der Abstand zu dem Schiff betrug nicht einmal tausend Kilometer. Gemessen an der Geschwindigkeit der beiden Fahrzeuge kam das einer Beinahe-Kollision gleich.

»Das hat uns gerade noch gefehlt«, stieß Fee Kellind hervor. »Traktorstrahlen bereitmachen zum Einsatz! Bremsmanöver einleiten!«

Die Spindel war so nahe an dem Blauen Riesen materialisiert, daß keine Kursänderung und kein Gegenschub mehr halfen. Ehe die GOOD HOPE III ihren Kurs geändert hatte und mit den Traktorstrahlen in eine brauchbare Reichweite zum Havaristen geriet, verglühte die Spindel.

Die Kommandantin drehte ab und raste aus den Randbereichen der Korona hinaus. Viel hätte nicht gefehlt, und die GOOD HOPE III wäre selbst zum Opfer der Naturgewalten geworden.

Fee Kellind legte zwei zusätzliche Verwirrungsetappen ein. Erst als sie völlig sicher war, daß niemand mehr dem Schiff folgte, führte sie es auf die letzte Etappe ins Thorrtimer-System. Kurz vor Mittemacht erreichte es das Ziel und landete im Hangar A von Alashan.

Fee meldete den erfolgreichen Abschluß der ersten Expedition. Ihre Mitteilung löste in Alashan aus verschiedensten Gründen Jubel aus.

Nur Tuck Mergenburgh schien nicht ganz zufrieden.

»Wie war das noch mal mit dem Hamaraden namens Vortechkromm?« wandte er sich an Ors Tecken.

Der Cheffunker zuckte mit den Schultern. »Was soll damit gewesen sein?«

»Den Namen hast du doch frei erfunden.«

»Ich weiß nicht, was du meinst.«

»Ach so. Du verfügst also wirklich über latente parapsychische Fähigkeiten.«

»Natürlich.«

Tuck begann laut zu lachen, und die anderen lachten mit.

Teckens Gesicht verfinsterte sich.

»Was gibt es da herumzublödeln?« murkte er.

»Ganz einfach, Ors. Wir wundern uns alle, daß der Lamuuni nur Benjameen besucht hat, dich aber nicht. Da scheint eine natürlich Abneigung vorzuliegen.«

Wieder lachten und kicherten sie, bis Fee Kellind sie unterbrach und zum Antigravschacht deutete.

»Ich kann euch verstehen, daß ihr dieses Schiff lieb gewonnen habt«, sagte sie. »Aber eure zweite Heimat wartet draußen auf euch. Würdet ihr mir den Gefallen tun und endlich von Bord gehen?«

ENDE

Die ersten Handelsbeziehungen konnten erfolgreich geknüpft werden. Damit hat die Nation Alashan weitere Schritte unternommen, um langfristig in einer fremden Galaxis das Überleben der 200.000 Menschen von der Erde zu sichern.

Im PERRY RHODAN-Roman der nächsten Woche blendet die Handlung um in die Galaxis Puydor. Dort sind nach wie vor die Galaktiker Icho Tolot, Gucky, Julian Tifflor und Michael Rhodan auf dem Planeten Curayo unterwegs.

Autor dieses PERRY RHODAN-Bandes ist Peter Terrid. Sein Roman erscheint unter folgendem Titel:

HERRIN DER TRÄUME