

Assassine an Bord

Die Dschunke ADSCHA-ZABOROO

Galaktiker und ein Todesbote

H.G. Francis

Die Hauptpersonen des Romans:

Atlan - Mit sechs Begleitern geht der Arkonide an Bord der Malischen Dschunke.

Startac Schroeder - Der Teleporter betätigt sich als schnelle Eingreiftruppe.

Soshony - Der Magier vom Volk der Karankhen unterhält die Reisenden an Bord.

Kuni Maghate - Mit zäher Zielstrebigkeit verfolgt der Assassine seine Ziele.

Gho-Ra - Für sein Überleben setzt der Ayrfi auf härteste Methoden.

1.

Überrascht blickte er die drei schwarz gekleideten Ayrfi an, die sich ihm vor seinem Haus in den Weg stellten. Einer von ihnen hielt ihm eine Metallprägung unter die Nase. Sie wies ihn als Beamten der zentralen Ordnungsbehörde des Planeten Yyra aus. Der Mann war groß und sah ungemein kräftig aus. Er hatte eine rautenförmige Narbe über dem rechten Auge.

»Ja - und?« Er war müde und erschöpft. Nach einem arbeitsreichen Tag kehrte er zurück. Jetzt wollte er nichts weiter als seine Frau begrüßen und sich ein wenig hinlegen, um zu schlafen und neue Kräfte zu schöpfen. Mit der Polizei hatte er nie zuvor in seinem Leben zu tun gehabt.

»Wir möchten, dass du kurz mit uns kommst und uns ein paar Fragen beantwortest. Es ist nichts, worüber du dir Sorgen zu machen brauchst. Du bist schnell wieder hier, und dann kannst du deine Frau in die Arme nehmen.«

»Wenn es nicht so wichtig ist, hat es doch Zeit bis später.«

»Leider nicht. Also - bitte!« Höflich, aber bestimmt zeigte der Uniformierte auf die offene Tür des Gleiters.

Also gab er nach. Er wollte die Angelegenheit so schnell wie möglich hinter sich bringen. Er stieg ein.

»Was für Fragen?«, wollte er wissen.

»Bitte, nicht jetzt. Ich hoffe, du verstehst das«, wehrte der Beamte ab, der sich ausgewiesen hatte. »Gleich im Ordnungszentrum. Mach dir keine Sorgen! Es ist alles nur Routine. Wir tun nur, was unser Job von uns verlangt. Nichts Aufregendes.«

Danach schwieg der Mann, und er versank in Gedanken. Er konnte sich nicht erklären, was die Ordnungshüter von ihm wollten. Fragen wollten sie ihm stellen. Als Zeugen? Oder als Angeklagtem? Routine. Wirklich nur Routine? Er war allein mit seinen Gedanken. Er saß mit den drei Männern im Gleiter und war doch allein.

Minuten später landeten sie auf einem Gebäude im Zentrum der Stadt. Die Beamten führten ihn in das Gebäude und brachten ihn in einen Raum, der nichts enthielt als einen Hocker und ein kleines Leuchtelement an der Decke. Bevor er Fragen stellen konnte, schloss sich die Tür hinter ihm. Er fuhr herum und schlug mit den Fäusten gegen die Tür.

»Aufmachen!«, schrie er und wusste doch gleichzeitig, dass sie es nicht tun würden. Sie hatten ihn nicht in diesen fensterlosen Raum gesperrt, um ihn sogleich wieder herauszulassen. Er spürte, dass sein Herz wild pochte.

Er konnte sich nicht erklären, was mit ihm geschehen war, und er fand keine Antwort auf die Frage, wo er war. In einem primitiven Warteraum oder in einer Zelle? In einem Verhörraum? Den bekannten Spiegel, der von einer Seite durchsichtig war, gab es nicht. Es gab überhaupt nur vier graue, unverputzte Wände, die Decke und den Fußboden. Kein Fenster. Kein Belüftungsgitter. Nur die Tür, den Hocker, das Leuchtelement und einen Eimer.

Er beschloss zu warten. Er setzte sich auf den Hocker und blickte mit leeren Augen vor sich hin. Die Zeit verging quälend langsam. Nichts geschah. Die Tür öffnete sich nicht. Niemand meldete sich. Niemand stellte Fragen.

Man hatte ihn vergessen.

Nein. Das durfte nicht sein. Erschrocken fuhr er hoch, um erneut an die Tür zu trommeln. Es änderte sich nichts.

Sie mussten einen Grund haben, ihn einzusperren und zu isolieren. Irgendetwas war geschehen.

Er wartete. Stunden verstrichen. Es war still. Keinerlei Geräusche drangen von draußen herein. Hin und wieder stand er auf und legte ein Ohr an die Tür, an die Wand oder auf den Boden, um zu horchen. Vergeblich. Er vernahm nur das Rascheln seiner eigenen Kleidung und seinen Atem. Sonst gar nichts.

Irgendwann wurde er müde. Er zog seine Jacke aus, rollte sie zusammen, legte sich auf den Boden und stopfte sie sich unter den Nacken. Seltsamerweise schlief er fast augenblicklich ein. Als er später wieder aufwachte, war es dunkel um ihn herum. Er brauchte lange, um zu begreifen, wo er war. Dann erfasste ihn die Panik. Er stand auf, streckte die Arme aus und schritt langsam und vorsichtig durch den Raum, bis seine Hände gegen eine Wand stießen.

»Hallo!«, rief er. »Hört mich denn niemand? Verdammt, ihr habt keinen Grund, das zu tun!«

Das Leuchtelement erhellt sich, und er sah, dass ein Napf mit ein wenig Fleisch und Gemüse sowie ein Becher mit Saft auf dem Boden standen. Seine Schultern drückten sich gegen die Wand. Er war sich nicht sicher, ob er diese Dinge wirklich sah. Während er geschlafen hatte, war jemand im Raum gewesen und hatte den Napf und den Becher hereingestellt. Man hatte also nicht vergessen, dass er hier war, und das bedeutete, dass man ihn ganz bewusst eingesperrt und allein gelassen hatte.

Sie wissen, was sie tun!

Eine wahre Gedankenflut stürzte auf ihn ein. Wenn sie ihn geholt und mit voller Absicht in diesen Raum geführt hatten, gab es nur eine Erklärung: Er hatte irgendwann in letzter Zeit etwas getan, was sie auf ihn aufmerksam gemacht hatte. Aber was?

Die Frage ließ ihn nicht mehr los. Immer wieder ging sie ihm durch den Kopf. In dem verzweifelten Bemühen, eine Erklärung für das zu finden, was ihm widerfahren war, rief er sich ins Gedächtnis, was er in den letzten Tagen und Wochen getan hatte. Zunächst erinnerte er sich nur an wenig. Je mehr er sich jedoch bemühte, desto mehr wurde es. Schritt für Schritt rekonstruierte er die einzelnen Tage mit ihren Ereignissen. Soweit er wusste, hatte er sich zu keiner Stunde straffällig gemacht. Es war viel geschehen, doch das war in den Wochen, Monaten und Jahren davor nicht anders gewesen.

Und dann merkte er, dass sein Chronometer fehlte. Er hatte keine Möglichkeit mehr, die Zeit zu kontrollieren. Er musste sich daran orientieren, wie lange das Licht brannte. Aber das war keine wirkliche Hilfe, denn sie konnten das Licht willkürlich schalten und ihm so jedes Zeitgefühl nehmen.

Er nahm den Napf auf. Das Essen war verdorben. Es stank. Angewidert stellte er es auf den Boden zurück.

Immer wieder stellte er sich an die Tür, trommelte mit den Fäusten dagegen und rief nach einem Wächter.

Irgendwann brüllte er nur noch voller Zorn, bis er schließlich in hemmungsloser Wut mit den Füßen gegen die Tür trat. Er konnte sie nicht beschädigen. Sie war zu fest. Er holte sich schmerzende Füße.

Er weigerte sich, etwas aus dem Napf zu essen. Tage vergingen, und was sich im Napf befand, wurde nicht besser. Der Hunger nagte an ihm, und schließlich überwand er seinen Ekel und verzehrte etwas. Danach wurde ihm schlecht, und er musste sich übergeben.

Erschöpft, müde und zerschlagen legte er sich auf den Boden. Er tat, als ob er schlafen wollte. Tatsächlich blieb er wach und horchte. Er wollte diejenigen überlisten, die ihn eingesperrt hatten. Sie würden irgendwann hereinkommen, um den Napf und den Becher zu holen. Dann wollte er hochfahren und sie überraschen.

Es gelang ihm nicht. Irgendwann schlief er doch ein, und als er aufwachte, waren Napf und Becher verschwunden. Er war verzweifelt und versuchte es noch mehrere Male, sie zu überlisten. Sie waren stets schlauer als er.

Während er einschlief, kamen sie zu ihm, um ihm etwas zu essen und zu trinken zu bringen und den Eimer zu entleeren. Es gelang ihm nicht, Kontakt mit ihnen aufzunehmen.

Er war ein unbescholtener Mann. Ihm konnte nichts passieren. Er führte kein gefährliches Leben, und mit dem Gesetz war er niemals in Konflikt geraten.

Was sollte schon geschehen? Irgendwann musste sich seine Unschuld herausstellen. Der Staat war gerecht, und seine Beamten hielten sich streng an das Gesetz. Das würde auch in seinem Fall so sein. Das musste so sein. Es war nur eine Frage der Zeit, bis er heimkehren und sein normales Leben wieder aufnehmen konnte.

Er blickte sich um, sah den Napf, den Becher, den Hocker, den Eimer, und Zweifel begannen an ihm zu nagen. Er fragte sich, was er getan hatte.

Sie waren von der Polizei. Sie bewegten sich im Rahmen der Gesetze. Das war bekannt und allgemein anerkannt. Sie würden es auch in seinem Fall tun. Wenn sie ihn in dieser Weise behandelten, musste es irgend etwas geben, was sie ihm anlasteten.

Er begann, sich schuldig zu fühlen.

*

Das Echsenwesen mit der strahlend hellen Sternenkette über den beiden Augen erzielte die größte Wirkung bei den Kindern, die sich dicht an dicht um die kleine Fläche drängten, auf der es zusammen mit fünf anderen Schaustellern ein kleines Theaterstück vorführte. Immer wieder rief es mit seinen frechen Sprüchen Heiterkeit bei seinen kleinen Zuschauern hervor.

Die meisten der Kinder entstammten einem Volk von Echsenwesen, dem gleichen wie der Schauspieler. Aufgeregt schnatterten sie durcheinander, und bei jedem lauten Spruch - sofern er gegen die Erwachsenen gerichtet war - brachen sie in Jubel aus.

Atlan, Myles Kantor, Icho Tolot, die Mutanten Trim Marath und Startac Schroeder sowie Mohodeh Kascha und Mondra Diamond hatten kurz zuvor an diesem 10. Dezember 1311 Neuer Galaktischer Zeitrechnung die Malische Dschunke betreten, die sie von der Station GISTUNTEN-3 zu den Pangalaktischen Statistikern bringen sollte.

Malische Dschunke bedeutete wörtlich übersetzt eigentlich *großes malisches Schiff*. Sein Aussehen, das wirklich an eine altterranische Dschunke erinnerte, hatte die Galaktiker dazu gebracht, den Begriff Malische Dschunke zu wählen. Im Diamal-Original hießen die Schiffe Zabaroo-Ulisharburunul.

Auf dem Gang, der in den Passagierraumer führte, herrschte lebhaftes Treiben. Unterwürfig erscheinende Schlangenwesen, die Kichi Ihatha, begleiteten die Solaner auf ihren ersten Schritten in die Dschunke. Diskret flüsternd gaben sie ihnen bekannt, zu welchen Völkern die einzelnen Wesen gehörten und wie sie sich bezeichneten. So wiesen sie auf die verschiedenen Völker Wassermals hin - Graue Marliten, Khokoh, Riskemische Vaal oder Ayrfi. Als Ayrfi wurden die Echsenwesen bezeichnet, zu denen die Kinder gehörten. Alle Gäste wurden von servil auftretenden Kichi Ihatha begleitet. Sie strebten dem Inneren des Schiffs zu oder kamen daraus hervor, um die Reise zu unterbrechen, bis sich die Möglichkeit bot, mit einem anderen Raumreisenden weiterzureisen.

Vor allem die Kinder blieben bei der Schauspieltruppe stehen, die ein in Wassermal offenbar weithin bekanntes Stück aufführten und buchstäblich mit jedem zweiten Satz Beifall bei ihren Zuschauern auslösten. Die Gruppe bestand aus vier echsenähnlichen Ayrfi und einem humanoiden Wesen aus einem Volk, das Atlan und seinen Begleitern unbekannt war. Es war klein und gedrungen. Aus den Schädeln wuchsen ihm an den Seiten Hornplatten heraus, die sich wie Schirme über seinen Schultern wölbten. Gemeinsam mit den Ayrfi hatte es auffällige Ketten aus winzigen, schimmernden Sternen, die sich wie Augenbrauen über seinen Augen wölbten. Sie waren offenbar ein Kennzeichen der Gruppe.

Angesichts des Zuspruchs, den die Schauspieler erhielten, bereitete ihnen die Arbeit sichtlich Freude. Einige Kinder waren so sehr in das Stück vertieft, dass sie mit Zwischenrufen auf die Dialoge eingingen und dadurch weitere Scherze provozierten.

Die Aufführung erfuhr eine kurze Unterbrechung, als ein Ayrfi sich mit allen Anzeichen der Panik durch die Menge zum Ausgangsschott durchwühlte. Das Echsenwesen schien nicht zu hören oder zu sehen, was um es herum vorging. Nervös hastete es an den Passagieren vorbei, wobei es in seiner Eile mit dem einen oder anderen zusammenstieß. Das hielt es nicht weiter auf, bis es an den Haluter geriet, der wie eine riesige, rote Statue aus Stein vor ihm aufragte und ihm urplötzlich in die Quere kam. Zu spät versuchte der Ayrfi, ihm auszuweichen. Icho Tolot griff mit zwei Händen zu und hielt ihn fest, damit er nicht zu Boden stürzte.

»Warum so eilig?«, fragte er mit dröhrender Stimme. Der Haluter beugte sich leicht nach vorn, so dass er dem Ayrfi in die Augen blicken konnte.

»Ich bleibe nicht an Bord«, stammelte der Echsenähnliche. Er war von gedrungener Gestalt. Mit einer Größe von etwa 1,80 Metern war er deutlich kleiner als der Haluter. Seine borkige Haut war schwarz bis braunschwarz und hatte nur wenige Aufhellungen ins Bräunliche. Seine Beine waren kurz und kräftig. Er trug eine schwarze Kleidung, deren Oberflächenstruktur und Farbe der Haut nachempfunden waren. Aus gelblichen Augen mit senkrechten Pupillen starrte er zu dem Riesen hoch. Aus seinem vorspringenden Mund züngelte eine schwarze, gespaltene Zunge hervor, und aus seinen Nasenlöchern, die schmal und lang waren, ertönte ein aggressives Zischen. »Ich fliege nicht mit einem Raumschiff, wenn zugleich ein Assassine an Bord ist. Niemals!«

Der Ayrfi kämpfte um seine Freiheit, und der Haluter ließ ihn los, so dass er neben ihm abtauchen und sich davonnachen konnte. Erstaunt beobachtete der Riese, wie er in der Menge der Reisenden verschwand und dabei einige kleine Dinge verlor. Sie waren ihm anscheinend nicht so wichtig, dass er sich durch ihren Verlust aufhalten ließ.

»Habt ihr verstanden, was er damit meint? Er will nicht mit diesem Raumschiff fliegen, weil ein Assassine an Bord ist.« Er blieb stehen und wartete, bis die anderen bei ihm waren.

»Keine Ahnung«, antwortete Atlan. »Es ging viel zu schnell. Wo ist das Problem? War das eine Art Taschendieb?«

»Nein. Er sagte etwas von einem Assassinen«, sagte der Haluter, während er nacheinander die Taschen seines roten Kampfanzuges untersuchte. Es fehlte nichts. Allerdings wäre es einem gewöhnlichen Taschendieb kaum

möglich gewesen, etwas aus den Taschen zu entwenden. »Wer oder was auch immer das sein mag.«

Der Arkonide blickte flüchtig zu den Kindern hinüber, die bedauernd stöhnten und jammerten, weil die Aufführung der sechs Schauspieler zu Ende war. Trotz ihrer Proteste entfernten sich die Schauspieler. Die Kinder verloren schnell das Interesse an ihnen und wandten sich einem anderen Wesen zu, einem Vertreter der humanoiden Völker.

Sein wahrhaft homerisches Gelächter machte auch die Solaner auf ihn aufmerksam. In lässiger Haltung lehnte er an einer Wand. Mit seinem Lachen und heftigen Gesten lockte er die Kinder und viele Erwachsene zu sich heran. Er war etwa zwei Meter groß, besaß mächtige, ausladende Schultern, die an ertrusische Ausmaße erinnerten, zwei dicke Arme, die in einem Bündel dünner, unverhältnismäßig langer Finger ausliefen, und einen tonnenförmigen Leib, der allerdings weitgehend unter einem weiten roten Umhang verborgen war.

Überraschend war, dass er über drei Gesichter verfügte, die er seinen Zuschauern nun in raschem Wechsel präsentierte. Das überwiegend nach vorn gerichtete Gesicht glich dem eines Terraners mit langer, dicker Nase, einem von einem roten Bart umgebenen Mund und großen blauen Augen unter weißen, buschigen Augenbrauen. Das nach rechts gerichtete Gesicht wirkte echsenartig mit seinen tief liegenden, gelblich schimmernden Augen, der weit vorspringenden Nase und dem unterständigen Mund. Es war von feinen Schuppen bedeckt, die vor allem um die Augen und die Nasenöffnungen herum vielfarbige Muster bildeten. Das dritte Gesicht bestand hauptsächlich aus Augen aller Größen, die sich auf kleinem Raum zusammendrängten und in allen Farben des Regenbogens schillerten. Mitten aus ihnen hervor ragte eine Art gelber Schnabel, der mit einem kleinen Mund endete.

Das Wesen bewegte seine Hände langsam, beinahe zeitlupenhaft vor den Augen der Kinder, und plötzlich erschienen zwischen den gespreizten Fingern kugelförmige Holos, die Bilder von elfengleichen Wesen, von wild gestikulierenden Dämonen und putzig wirkenden Tieren zeigten. Damit nicht genug: Die Tiere schnellten sich aus den Holos heraus in die benachbarten Projektionsfelder, wo sie sich mit den Dämonen einen wilden Kampf lieferten oder vor den Elfen in demütiger Haltung auf den Boden sanken.

Die Kinder jubelten vor Begeisterung. Sie konnten sich nicht satt sehen an den Bildern, die das Wesen ihnen zeigte. Und das dreigesichtige Wesen verblüffte sie noch mehr, indem es Flammen zwischen seinen Fingern entstehen ließ, die sich urplötzlich in zwei Schlangen verwandelten.

»Er ist ein Magier«, flüsterte Schroeder.

»Kannst du mir noch mehr sagen?«, fragte der Arkonide, während sie an der Gruppe vorbeigingen. »Welches seiner drei Gesichter ist echt? Spürst du etwas? Oder sind es alle drei?«

»Tut mir Leid. Das kann ich so nicht erkennen.« Der Mutant zuckte die Achseln. »Mehr kann ich nicht erfassen. Er hat irgendetwas um sich herum aufgebaut.«

Das echsenartige Gesicht drehte sich nun nach vorn, so dass Atlan die ihm bis dahin abgewandte Kopfpartie sehen konnte, den Hinterkopf. Dort trug der Magier dichte Bündel von gelben und roten Stacheln, die teilweise bis zu etwa zehn Zentimeter lang waren. Die Schlangen wurden zu grellen Flammen, die fauchend zur Decke des Ganges emporschossen und sich dort oben in vier Vögel verwandelten, die sich zwitschernd und singend langsam auf die Schultern ihres Meisters herabließen.

*

»Willkommen an Bord«, säuselte ein Kichi Ihatha. Servil glitt er auf sie zu. Das schlängelnde Wesen breitete vier Arme aus und fügte fauchend und zischelnd hinzu: »Ich bin euer Steward.

Der Kichi Ihatha sah aus wie eine aufrecht gehende, etwa 1,80 Meter große Schlange, wobei der Körper nicht dicker war als ein menschlicher Oberschenkel. Er bewegte sich auf zwei schlanken Beinen. Der meterlange, unbekleidete Schwanz war mit dichten Schuppen besetzt. Der Hals und der Kopf maßen zusammen etwa einen halben Meter. Der Hals erinnerte an den abgespreizten Halsschild einer aufgerichteten, drohenden Kobra. In diesem Fall war er etwa vierzig Zentimeter breit. Die gelbgrünen Augen, die mit Nickhäuten versehen waren, hatten senkrecht geschlitzte Pupillen. Aus dem zahnlosen Mund züngelte ständig die Spitze einer gespaltenen Zunge hervor.

Die Kleidung des Stewards bestand aus einem weißen Stoff aus einem edel wirkenden Material. Sie bedeckte Arme und Beine und endete oberhalb des oberen Armpaars in einer Art Rollkragen. Dabei schmiegte sie sich weich und locker an den Körper. Sie unterstrich dezent die Form jedes einzelnen Muskels.

Der Kichi Ihatha neigte seinen Kopf tief herab, als habe er die Absicht, den Boden mit seinem Mund zu berühren. »Ich bin euer ergebener Diener«, sagte er. »Ich werde mich bemühen, jeden eurer Wünsche zu erfüllen, noch bevor ihr ihn geäußert habt. Meine wichtigste Aufgabe an Bord ist, dafür zu sorgen, dass ihr euch in jeder Situation wohl fühlt. Wir möchten, dass ihr die Reise genießt.«

Er breitete die vier Arme aus, wlich geschmeidig zur Seite und gab den Weg ins Innere des Raumschiffs frei. Dann schoss er jedoch voran und erläuterte, während er rückwärts vor ihnen herschritt: »Ich führe euch jetzt zu euren Kabinen. Natürlich nur, falls es euch recht ist.«

»Wir warten darauf«, erwiderte Atlan, dem der Steward ein wenig zu unterwürfig und zu dienstefrig war. Der Arkonide mochte es nicht, wenn jemand seine eigene Würde in dieser Art verleugnete, um anderen zu dienen.

»Wir möchten nur, dass sich unsere Gäste wohl fühlen.« Das Schlangenwesen verneigte sich mehrmals, wobei es die oberen Armpaare zur Seite hin ausstreckte und die Finger geziert spreizte. »Wir tun alles für unsere Gäste, damit die Reise zu einem unvergesslichen Ereignis für sie wird.« Es blieb stehen und drehte den Kopf zu den Seiten hin, wobei es ihn leicht nach vorn streckte. »Darf ich fragen, wo euer Gepäck ist? Ich hoffe, es ist alles veranlasst worden, damit es euch gebracht wird. Wenn nicht, werde ich mich augenblicklich darum kümmern.«

»Wir haben kein sonderlich großes Gepäck«, erwiderte Myles Kantor mürrisch.

Es war so, wie er gesagt hatte. Icho Tolot trug seinen roten Kampfanzug, in dessen Taschen alles verstaut war was er benötigte. Mohodeh Kascha steckte in der Kombination mit den zahllosen Taschen. Die anderen hatten sich für eine leichte Schutzbekleidung entschieden, in die jedoch ein kleiner Kombistrahler mit Thermo-, Desintegrator- und Paralysefunktion eingeschlossen war und zu der ein Schutzschildprojektor, ein kombinierter Mikrogravitator und Mikrogravneutralisator, sowie ein Mikrodeflektor und im Armbandkombi ein Mikrorechner, ein Funkgerät, ein Orter, ein Translator gehörten, nicht zu vergessen einige medizinische Accessoires für den Notfall. Jeder besaß darüber hinaus nur eine große Reisetasche, die jeder allein für sich tragen konnte.

Der Steward war nicht der Einzige seiner Art, der sich um die Passagiere kümmerte. Dutzende anderer Schlangenwesen nahmen sich der anderen Fahrgäste an, um sie alle durch einen breiten Gang in das Schiffsinnere zu führen.

Die Wände, der Boden und die Decke des Ganges schienen mit überaus wertvollen Materialien ausgekleidet zu sein. Atlan und seine Begleiter hatten das Gefühl, eine Welt von geradezu erdrückendem Luxus zu betreten. Doch sie merkten sehr schnell, dass alles nur eine Täuschung war. Bei näherer Betrachtung stellte sich heraus, dass die *Verkleidungen* nicht mehr waren als holografische Projektionen, mit deren Hilfe das luxuriöse Material lediglich vorgetäuscht wurde. Diese Entdeckung tat dem Gefühl, eine Glitzerwelt betreten zu haben, jedoch keinen Abbruch.

Atlan beobachtete die anderen Passagiere, und er stellte fest, dass sie sich entweder von den Projektionen täuschen ließen oder diese Welt so hinnahmen, wie sie war, und ihr elegantes Ambiente genossen.

Warum auch nicht?, meldete sich sein Logiksektor. *Es ist alles nur vorgetäuscht. Auch wenn die Gänge tatsächlich mit edlen Materialien ausgekleidet wären, so stellte dies doch nur eine Täuschung dar, denn unter dem äußeren Bild verbirgt sich der Stoff, aus dem dieser Raum besteht. Und das ist kein Edelmetall.*

Sie betraten eine große Halle. Sie glich einer Arena mit ihren trichterförmig aufsteigenden Stufen und einem leuchtenden Oval an ihrer tiefsten Stelle. Von dort stieg nun eine prunkvoll ummantelte Plattform auf, auf der ein Grauer Marlite stand, ein insektoides Wesen, das sich zu einer Größe von etwa anderthalb Metern aufgerichtet hatte. Der dreigeteilte Insektenkörper wirkte auf der einen Seite grazil, auf der anderen Seite jedoch merkwürdig, stabil und kräftig. Die mittleren und die oberen Armpaare waren in ständiger Bewegung. Sie schienen einer gestenreichen Kommunikation zu dienen, deren Inhalt für den Arkoniden und seine Begleiter jedoch zunächst unverständlich blieb. Auch die viergeteilten Greifzangen am Vorderteil seines Kopfes verharrten keine Sekunde lang in ruhiger Position.

Der gesamte Körper des Wesens schien mit einem basaltgrauen Puder überzogen zu sein, unter dem sich die tatsächliche Farbe des Chitinskeletts verbarg. Die beiden Facettenaugen schillerten in allen Farben des Regenbogens. Sie glänzten, als seien sie angefeuchtet worden oder von einem Gel überzogen.

Das Wesen klammerte sich mit den hinteren Gliedmaßen an zwei Stangen, die sich von der Plattform erhoben. »Willkommen an Bord der ADSCHA-ZABOROO!«, rief der Insektoid, wobei seine Mundwerkzeuge seltsame, sirrende Nebengeräusche erzeugten. »Ich bin der Kapitän.«

Er drehte sich in alle Richtungen, um seine Gäste anzusehen und sie mit ausgesuchter Höflichkeit zu begrüßen.

An Bord waren 100 Delegationen zu jeweils 50 Personen. Es waren die Gewinner der LOTTERIE von GISTUNGEN-3. Die sieben Passagiere von der SOL waren aufgrund besonderer Umstände an Bord, denn sie hatten bei der LOTTERIE nicht gewonnen. Daher verfügten sie nicht über die normale Delegationsstärke von 50 Personen.

Höflich und eingehend erklärte der Kapitän, dass die Stewards für das körperliche und seelische Wohlbefinden der Passagiere zuständig waren. Es könne zu Pannen kommen, da man trotz aller Ausbildung und allen Trainings nicht perfekt sei. Erst vor wenigen Tagen sei die Besatzung neu zusammengestellt worden, so dass es hier und da

noch geringfügige Schwierigkeiten geben könne. Er bat die Passagiere um Verständnis.

»Eine Reise von voraussichtlich zehn Tagen liegt vor uns«, fuhr er fort. »Es werden unvergessliche Tage werden, in der die Stewards alle Gäste in jeder Hinsicht verwöhnen werden.«

Angesichts der horrenden Passagekosten ist das zu erwarten, kommentierte Atlans Extrasinn. Dazu gehört auch der Begrüßungsdrink.

Jeder Passagier erhielt nun einen Chip, der mit einer mittleren Summe der Währung Madim geladen war, der in Wassermal geltenden Währung. Dazu erläuterte der Kapitän, dass sich mehrere hundert Händler und Künstler an Bord befänden, um ihre Dienste gegen ein paar Madims feilzubieten.

Der Kapitän schloss seine Rede mit den besten Wünschen für eine komfortable Reise, für die er noch einmal allen nur erdenklichen Luxus und ein umfangreiches Unterhaltungsprogramm anbot. Atlan und die anderen von der SOL hörten kaum zu. Sie waren weder an Luxus noch an Unterhaltung interessiert. Ihnen ging es um Informationen. Sie wollten zu den Pangalaktischen Statistikern und sonst gar nichts.

Nun führten die schlangengleichen Stewards ihre Gäste zu den Kabinen, und erst jetzt wurde ihnen anscheinend ein Problem bewusst, an das sie zuvor nicht gedacht hatten. Es gab keine genügend große Kabine für den halutischen Riesen, der immerhin eine Höhe von 3,50 Metern erreichte und damit für jede normale Unterkunft zu groß war. Mit seiner Anwesenheit brachte er die Stewards in Verlegenheit. Von allen Seiten strömten weitere Kichi Ihatha herbei. Sie steckten die Schlangenköpfe zusammen, um die Unterbringung tuschelnd, flüsternd und zischelnd zu erörtern.

»Es ist wirklich kein Problem«, beteuerte einer der Stewards, wobei er sich Atlan in unterwürfiger Haltung zuwandte, die vier Hände ineinander legte und kräftig rieb, als könne er dadurch seine Gedankentätigkeit anregen. »Wir werden das ganz schnell lösen. Dabei geht es einzig und allein um die Frage, wie wir unserem Gast einen ausreichenden Luxus in seiner Unterkunft bieten können.«

»Den brauche ich nicht«, mischte sich Icho Tolot ein, dem derartige Ansprüche weitgehend fremd waren. »Mir genügt eine einfache Kammer. Vorausgesetzt, sie ist hoch genug.«

Die Stewards zuckten entsetzt zusammen. Dass einer ihrer Passagiere auf besondere Annehmlichkeiten verzichten sollte, schien geradezu unvorstellbar für sie zu sein.

»Wir werden alles zusammentragen, was wir bieten können«, versprach eines der Schlangenwesen. Es verfügte über besonders breite und prächtig beschuppte Hautlappen am Kopf. Die Schuppen formten das Bild von zwei zusätzlichen Augen. Da sie sich bewegten, erweckten sie den Eindruck, als lebten diese Augen.

»Nicht nötig«, wehrte Icho Tolot mit dumpf grollender Stimme ab. »Von mir aus kann es eine Werkzeugkammer sein.«

Die Schlangenköpfe sanken augenblicklich auf den Boden hinab. Von tief unten herauf blickten die Wesen den Haluter an. Sie zischelten leise, und zwischen ihren geschuppten Lippen züngelten gespaltene Zungen hervor.

»Wir eilen«, rief einer der Kichi Ihatha. »Schon bald wirst du eine traumhaft schöne Kabine für dich haben, in der du dich wohl fühlen kannst.«

Sie glitten davon. Atlan blickte ihnen achselzuckend nach. Die Stewards waren offenbar nicht in der Lage zu begreifen, dass Icho Tolot ein absolut anspruchsloses Wesen war, was Bequemlichkeit anbetrifft. Der halutische Wissenschaftler nutzte solche Reisen gern zum Meditieren und zum Nachdenken über wissenschaftliche Fragen, wobei in solchen Fällen gerne seine zwei Gehirne miteinander diskutierten. Dazu brauchte er keinen Luxus, sondern Ruhe.

Atlan und die anderen bezogen nun die ihnen zugewiesenen Kabinen, die weitaus mehr Bequemlichkeiten und Unterhaltungsmöglichkeiten boten, als sie erwartet hatten. Sie nahmen alles hin, ohne sich ihrer zu bedienen.

Eine Reihe von dramatisch klingenden Gongtönen machte auf ein besonderes Ereignis aufmerksam. Unwillkürlich blickte der Arkonide auf den großen Monitor an seiner Kabinenwand. Darauf konnte er beobachten, dass die ADSCHA-ZABOROO startete. Die Station GISTUNEN-3 und die SOL blieben bei geringer Beschleunigung zurück. Die Schiffsführung ließ sich Zeit mit dem Start zum überlichtschnellen Flug und setzte mehr auf Effekte. Tatsächlich boten die Station und der Hantelraumer ein beeindruckendes Bild für die Betrachter.

Beim Übergang zum Hyperraum erschien ein Wallen und Wogen in sämtlichen Rot-Nuancen auf den Monitoren. Ein eintretender Steward behauptete, außerhalb des Raumers sehe es in diesem Moment tatsächlich so aus. Gleich anschließend eröffnete er Atlan, dass nur wenige Schritte von dieser Kabine entfernt die Decke einer anderen Kabine herausgeschnitten worden sei, so dass Icho Tolot nun ausreichend Platz für sich habe und ohne jede Einschränkung aufrecht in seiner Unterkunft stehen und gehen konnte.

»Wir sind glücklich, dass wir euch diesen Wunsch erfüllen konnten«, beteuerte der Kichi Ihatha. »Es wäre schrecklich und unwürdig für uns gewesen, wenn wir diese kleine Schwierigkeit nicht überwunden hätten.«

Der Arkonide hörte schon gar nicht mehr hin. Er mochte das Gerede des Schlangenwesens nicht, und ihm gefiel vor

allem die Unterwürfigkeit nicht, die es an den Tag legte.

»Was machen wir?«, fragte Trim Marath, der kurz hereinschaute. »Erkunden wir die Dschunke?«

»Das hat Zeit«, antwortete Atlan. »Wir legen zunächst eine Pause ein und schlafen uns erst einmal richtig aus.

Das wird allen gut tun.«

Während sich der Arkonide hinlegen wollte, um zu schlafen, erschien auf dem Hauptmonitor der Kabine das Bild der Dschunke. Das Raumschiff bot einen geradezu abenteuerlichen Anblick. Es war keilförmig, wobei die schmale Seite den Bug bildete. Auf seinem Rücken erhoben sich vier Masten mit großen Gebilden, die aussahen wie altertümliche Segel. Insofern war der Name *Dschunke* vollauf berechtigt. Das Raumschiff glich in der Tat einer althinesischen Dschunke, wie sie vor Jahrtausenden die ostasiatischen Meere durchfahren hatte.

Atlan ließ sich auf den Rücken sinken. Er schloss die Augen. Vor ihnen lag eine Reise von voraussichtlich zehn Tagen. Die Dschunke flog demnach nicht mit Höchstgeschwindigkeit, sondern bewegte sich mit gemächlicher Würde durch den Weltraum. Sie mussten sich damit abfinden, da sie keinerlei Einfluss auf die Schiffführung nehmen konnten.

Zehn Tage Ruhe!

Er konnte es sich nicht vorstellen.

Irgendetwas störte ihn an dem Betrieb auf dem Passagierraumer. Vielleicht waren es die Kichi Ihatha, die ihm allzu unterwürfig erschienen, oder der Kapitän, der gar zu sehr betont hatte, dass man entschlossen war, buchstäblich alles für die Gäste zu tun.

Der Arkonide war eine andere Atmosphäre gewohnt, wenn es darum ging, eine luxuriöse Welt zu genießen. Die Organisatoren unterbreiteten ihren Gästen nicht fortwährend, was sie zu erwarten hatten, und sie unterwarfen sich ihnen nicht, sondern sie gaben ihnen mit unaufdringlicher Diskretion, was sie zu bieten hatten. Sie priesen ihre Leistungsbereitschaft nicht an, sondern sie leisteten. Sie redeten nicht, sie handelten.

Atlan erhob sich wieder, um seine Kabine zu inspizieren, so, wie er es gewohnt war und schon tausendfach bei anderer Gelegenheit getan hatte. Diese Untersuchung war ihm in Fleisch und Blut übergegangen, ohne dass er darüber nachdenken musste. Er wollte wissen, in welcher Umgebung er sich befand und womit er zu rechnen hatte.

Binnen weniger Minuten entdeckte er vierzehn Sensoren unterschiedlicher Art, die in den Wänden, der Decke, an den Möbeln und in den Leuchtelementen versteckt waren. Sie dienten eindeutig der Beobachtung und Überwachung. Es waren keineswegs Geräte, die ihn vor technische Probleme stellten. Sie waren vielmehr von einfacher oder sogar primitiver Bauweise.

Beinahe automatisch schaltete er eines der Geräte nach dem anderen aus. Dazu setzte er seinen Mikrodesintegrator ein. Mit einem nadelfeinen Energiestrahl löste er wesentliche Teile auf, so dass die Technik nicht mehr funktionieren konnte.

Erst als der Arkonide sicher war, dass er nicht mehr beobachtet und belauscht werden konnte, legte er sich erneut hin. In der Gewissheit, dass sich früher oder später der Kapitän oder einer seiner Offiziere bei ihm melden würde, schlief er augenblicklich ein. Er war gespannt, wie man die Installation der Geräte begründen würde.

Er hatte noch nicht lange geschlafen, als sein Lager von einem so schweren Schlag erschüttert wurde, dass er hochgeschleudert wurde und auf den Boden fiel. Instinktiv wälzte er sich herum und suchte die Deckung des Tisches. Sein Schutzschirmprojektor aktivierte sich noch während des Falls.

Atlan war sofort hellwach, und ihm wurde schnell klar, dass er nicht unmittelbar bedroht war. Im Raum neben seiner Kabine war etwas explodiert.

2.

Er fuhr hoch. Die Tür öffnete sich. Er sah einen Ayrfi, der eine schwere Strahlwaffe in der Hand hielt. Aus kalten, gelblich schimmernden Augen blickte ihn der Ayrfi an. Gefühllos. Unbeteiligt.

Es war ihm egal. Endlich ein menschliches Wesen. Jemand, der die Isolation durchbrach.

Er atmete auf. Die Zeit der Ungewissheit war vorbei.

»Aufstehen! Mitkommen!«

Er rappelte sich auf. Mit steifen Knien stolperte er auf die Tür zu. Nur heraus aus dieser Zelle, in der er seit schier unermesslicher Zeit gefangen gehalten wurde. Er wusste nicht mehr, wie lange er in dem Raum isoliert gewesen war. Es waren mehrere Tage gewesen. Sieben. Acht. Vielleicht auch zwanzig. Er hatte sein Zeitgefühl verloren. Längst hatte er sich an die verdorbene Nahrung gewöhnt. Er verzehrte sie, und er behielt sie bei sich, obwohl er davon überzeugt war, dass man ihr etwas beigemischt hatte. Es ließ ihn so tief schlafen, dass er nicht aufwachte, wenn sie zu ihm hereinkamen, um den Napf und das andere auszuwechseln.

»Was ist los?«, fragte er. »Wohin bringst du mich?«

Keine Antwort. Er schritt an dem bewaffneten Echsenwesen vorbei in einen endlos erscheinenden Gang hinein.

»Ich bin unschuldig«, beteuerte er. »Es muss ein Irrtum vorliegen.«

»Mund halten!« Das klang wie eine Drohung.

Er gehorchte. Er wollte nichts tun, was ihm schaden und seine Haftzeit verlängern konnte. Er beugte sich dem Ayrfi.

Der Wärter führte ihn über eine Treppe nach oben, dann weiter über einen langen Gang ohne Türen, eine Treppe nach unten, einen kurzen Gang entlang und zwei Treppen nach oben, dann wieder einen langen Gang mit vielen Türen entlang. Es ging Treppen hoch und Treppen hinunter, dann wieder Gänge entlang. Nie sah er jemanden. Er verlor die Orientierung. Er wusste nicht mehr, wo er war. Immer wieder stolperte er.

Endlich öffnete sich eine Tür. Ein schwarz gekleideter Ayrfi saß hinter einem hölzernen Tisch. Es war der mit der Rautennarbe. Ein zweiter Beamter stand etwas abseits. Er war ebenfalls dabei gewesen, als sie ihn von zu Hause abgeholt hatten. Er war groß und schlank. Sein echsenhaftes Gesicht war schmal und hoch. Einer seiner Zähne ragte aus der Unterlippe hervor, die anderen waren hinter den Lippen verborgen.

Die Tür schloss sich hinter ihm. Er musste stehen.

»Warum bist du hier?«

»Das weiß ich nicht. Ich hoffte, du könntest es mir sagen.«

»Willst du damit sagen, dass der Staat dich eingesperrt hat, obwohl du unschuldig bist?«

»Nein, nein, der Staat hat mich immer korrekt behandelt.« Erschrocken erkannte er, dass er einen Fehler gemacht hatte. »Ich werfe ihm nichts vor, nur in diesem Fall...«

»Du verleumdest den Staat. Du stellst seine Korrektheit in Frage. Du beleidigst jene, deren Gast zu bist. Also - weshalb bist du hier? Was hast du getan?«

»Ich weiß es wirklich nicht.«

Der Ayrfi richtete sich zornig auf. Er stand auf und kam hinter dem Tisch hervor. Plötzlich lag eine Waffe in seiner Hand.

»Das ist ungeheuerlich. Dafür sollte ich dich auf der Stelle ...« Er blieb stehen, entsicherte die Waffe, richtete sie auf ihn, senkte sie dann jedoch wieder, sicherte sie und heftete sie an seinen Gürtel.

Der andere Ayrfi trat heran, hob ermahnd seine Hand und ergriff das Wort. Ausgesprochen freundlich wandte er sich an ihn.

»Wir möchten dir helfen«, sagte er. »Es schmerzt uns, wie man dich behandelt, aber wir können es leider nicht ändern.«

Er war erleichtert. Tränen traten ihm in die Augen. Es war ihm peinlich, aber er konnte nichts dagegen tun. Die wenigen freundlichen Worte erschienen ihm wie ein Labsal.

»Du solltest versuchen, mit uns zusammenzuarbeiten«, fuhr der Ayrfi mit dem vorstehenden Zahn fort.

»Das will ich gerne tun«, versprach er eifrig. Er war bereit, so gut wie alles zu tun, um sich die Freundlichkeit dieses Ayrfi zu erhalten.

»Wir müssen wissen, was du getan hast. Willst du es uns nicht endlich sagen? Du würdest uns allen damit helfen. Vor allem dir.«

»Aber ... aber ich weiß es doch nicht!«, stammelte er.

»Diese Null wagt es, sich quer zu legen!« Der mit der Narbe fuhr auf ihn zu und packte ihn am Hals. »Was glaubst du eigentlich, wer du bist? Ein Nichts. Ein Niemand. Abschaum. Eine absolut bedeutungslose Ratte. Und du wagst es, uns zu belügen!«

Auf irgendeine Weise hatte er dem Wärter ein Zeichen gegeben, denn die Tür öffnete sich.

»Zurück in die Zelle. Er kommt erst wieder heraus, wenn er uns sagt, was er getan hat und warum er in der Folge verhaftet und eingesperrt wurde. Er ist Nummer 888.« Der eiserne Griff um seinen Hals löste sich, und er stieß ihn zurück.

»Ich bin keine Nummer«, krächzte er, wobei er sich den schmerzenden Hals massierte. »Mein Name ist...«

»Du hast keinen Namen. Du bist ein Nichts, 888. Ein Nichts.«

Er wagte keinen weiteren Widerspruch. Jetzt wollte er alles vermeiden, was strafverschärfend sein konnte. Er gehorchte. Der Wärter gab ihm einen befehlenden Wink. Endlose Gänge. Treppen aufwärts, Treppen abwärts, scheinbar sinnlos.

Sie begegneten einem Ayrfi. Er wollte sich an ihn wenden, ihn um Hilfe bitten. Bis er sah, dass die Blicke des anderen durch ihn hindurchgingen, so als ob er nicht vorhanden sei.

Er war ein Nichts. Unsichtbar.

Dann schloss sich die Tür hinter ihm. Es war eine andere Zelle. Kleiner. Sie war dunkel. Licht gab es nicht.

Er war allein mit seinen Gedanken.

Was habe ich getan?

Womit habe ich mich schuldig gemacht?

Der Staat ist korrekt. Ist es immer gewesen. Ich bin eingesperrt. Also bin ich schuldig.

Was habe ich getan? Ich - 888?

*

Langsam richtete sich der Arkonide auf. Die Leuchtelemente an der Decke hatten sich eingeschaltet und spendeten ausreichend Licht, so dass seine Blicke den Staub durchdringen konnten, der durch die Explosion und die Zerstörung der Trennwand zum Nebenraum aufgewirbelt worden war.

Der Staub wurde nun allmählich abgesaugt. Er war allerdings so dicht, dass er die Filter offenbar verstopfte. Ein Teil senkte sich auf den Boden, wo er eine dicke Schicht bildete. Atlan klopfte sich den Staub aus den Hosen und der leichten Jacke, die er zur Nachtruhe angelegt hatte.

In der Wand zum Nebenraum klaffte ein riesiges Loch. Die Kanten waren zu dem Arkoniden in die Kabine gebogen. Ein klarer Beweis dafür, dass die bei der Explosion ausgelösten Gewalten sich einen Weg nach außen gesucht hatten.

Der Arkonide machte einige zerfetzte Möbelstücke aus, wie etwa die Reste eines Betts oder die Bruchteile eines Tisches. Die Wandverkleidung, die aus einem einfachen Material bestand, hatte sich weitgehend aufgelöst. Reste hingen in Fetzen herunter.

Er stieg auf sein Lager und kletterte durch die Öffnung in den Nebenraum, aus dem der größte Teil des Staubes mittlerweile doch abgesaugt worden war. In einer Ecke lagen organische Reste. Sie waren mit schwarzer, borkiger Haut versehen. Weitere Funde bestätigten Atlans Vermutung - es handelte sich um die Überbleibsel eines Ayrfi, eines Echsenwesens. Nicht zu erkennen war in der kurzen Zeit, ob es sich um einen Unfall handelte, bei dem das Wesen getötet worden war, oder um einen Mordanschlag. Mit Hilfe der Ausstattung seines Anzugs hätte Atlan durchaus die Möglichkeit gehabt, einige der dazu nötigen Analysen vorzunehmen, doch dazu blieb keine Zeit.

Seine Untersuchung hatte kaum zwei Minuten gedauert. Nun machte der Arkonide sich daran, durch die Öffnung in seinen Raum zurückzukehren. Während er über die Trümmer kletterte, stürzten mehrere Kichi Ihatha herein. Aufgeregt riefen sie durcheinander. Sie erkundigten sich nach seinem Wohlbefinden und zeigten sich außerordentlich erleichtert, als er ihnen versicherte, dass er unverletzt sei und dass der Anschlag nicht ihm gegolten habe.

Mit einem spöttischen Lächeln blickte Atlan sich in seiner Kabine um. »Allerdings werdet ihr mir nicht zumuten, noch länger hier zu bleiben«, sagte er. »Oder sollte die Explosion zu dem exklusiven Unterhaltungsprogramm gehören, mit dem man den Passagieren die Zeit so angenehm wie möglich vertreiben möchte?«

Die Stewards hatten keinen Sinn für diese Art von Humor. Sie schlügen ihre vier Hände zusammen, richteten sich hoch auf und ließen die Schlangenköpfe dann schlagartig sinken. Einer beteuerte mit einschmeichelnder Stimme: »Niemals und unter gar keinen Umständen würden wir ein so schreckliches Ereignis herbeiführen, nur um zu unterhalten.«

Nun drängten sich weitere Gestalten herein: Stewards und Ayrfi, aber auch der Illusionskünstler mit den drei Gesichtern war dabei. Das Gesicht mit den zahlreichen Augen war nach vorn gerichtet. Er machte den Eindruck, als spähe er jede Kleinigkeit in den beiden Räumen aus, um so viele Informationen wie möglich zu erhalten.

Als auch Startac Schroeder erschien, wehrte der Arkonide alle außer ihm ab und schickte sie hinaus. Lediglich einer der schlängenförmigen Stewards blieb zurück. Er teilte unter vielen Verbeugungen und Entschuldigungen mit, dass mittlerweile schon alles getan werde, um einen anderen, noch luxuriöser und komfortabler ausgestatteten Raum für Atlan herzurichten. Der Kapitän wolle ihn dort aller Wahrscheinlichkeit nach persönlich aufsuchen, um sich ebenfalls für den Zwischenfall zu entschuldigen.

»Wenn du eine Schadensersatzklage gegen den Verbund der Malischen Dschunken zu führen gedenkst, stellt der Kapitän dir einen Juristen zur Verfügung, der deine Interessen in dieser Angelegenheit verfolgen wird. Die Schiffsführung empfiehlt dir darüber hinaus eine medizinische Untersuchung, damit festgestellt werden kann, ob du einen gesundheitlichen Schaden davongetragen hast. Dann könnte notfalls sofort eine medizinische Behandlung eingeleitet werden.«

Er überschlug sich förmlich mit seiner Hilfsbereitschaft und gab nicht eher Ruhe, bis Atlan und Startac Schroeder ihn auf ein anderes Deck und in ein üppig ausgestattetes Restaurant begleiteten, wo ihnen eine kleine Mahlzeit aus verschiedenen erlesenen Früchten und Meerestieren serviert wurde. Es handelte sich um ausgesprochene Köstlichkeiten. Unter vielen Verbeugungen zog sich der Steward zurück.

»Ich weiß nicht«, sagte der Mutant leise. »Irgendwie mag ich diese bediensteten Geister nicht. Sie sind mir allzu

unterwürfig, und ihren Schlangengesichtern kann man keine Regung ansehen.«

»Ich kann dich verstehen«, meinte der Arkonide. Mit Hilfe seines Multigerätes sprach er nacheinander mit den anderen Mitgliedern der Expedition, um ihnen mitzuteilen, was vorgefallen war.

»Ich kann die Gefühle der Kichi Ihatha nur teilweise erfassen«, eröffnete Startac ihm. »Und ich weiß wirklich nicht, ob sie es ehrlich meinen oder ob sie uns nur etwas vorspielen.«

»Die anderen Passagiere erwarten wohl derart servile Bedienstete auf einem solchen Raumschiff«, vermutete Atlan. »Jedenfalls habe ich den Eindruck, dass es ihnen ganz gut gefällt, derart umschmeichelt zu werden.«

»Wer sich seine Eitelkeit derart streicheln lässt, unterliegt meist einem Irrtum«, befand Startac. »Er ist nicht so wichtig und bedeutend, wie er selbst und auch andere ihn glauben machen wollen.«

Atlan ließ sich eine Meeresschnecke auf der Zunge zergehen. Der Geschmack war unvergleichlich und weckte die angenehmsten Empfindungen. »Das ist wie mit dem Spiegelsüchtigen, der an keinem Spiegel vorbeigehen kann, ohne hineinzublicken. Er ist meistens nicht schön, sondern lediglich tapfer.«

Startac Schroeder grinste. »Hin und wieder mal über andere zu lästern ist doch gar zu schön«, sagte er.

Atlan ging auf den selbstironischen Tonfall ein. »Besonders wenn man bedenkt, dass die anderen an uns so gar nichts auszusetzen haben!«

Sie lachten, bis der Arkonide einen Ayrfi eintreten sah und durch ihn an die Explosion in der Nebenkabine erinnert wurde. Startac Schroeder verriet ihm, dass er einen mentalen Todesschrei vernommen habe, der ihn aufgeschreckt und zu ihm geführt habe.

»Und?«, fragte der weißhaarige Arkonide. »Enthielt er Informationen, die für uns wichtig sein könnten?«

»Leider nicht«, entgegnete der Mutant, der nachdenklich in sich hineinhörte. »Ich bin leider kein Telepath. Es ging zu schnell. Der Ayrfi hatte keine Zeit mehr, irgendeinen Gedanken zu fassen. Er war auf der Stelle tot. Sein sterbendes Gehirn gab lediglich noch einen letzten, blitzschnellen Impuls ab, bevor es sich auflöste.«

*

Der Kapitän suchte eine Suite auf, die ziemlich weit vorn in der Dschunk lag. Dabei bewegte er sich auf einer kleinen, schwebenden Plattform, die ihm körperliche Anstrengungen ersparte. Mit allen Anzeichen der Nervosität glitt er in den Vorraum der Suite hinein, wo ihn ein Kichi Ihatha empfing.

»Schnell!«, befahl der Kapitän. »Ich habe nicht viel Zeit für dieses Gespräch. Er weiß Bescheid. Lass ihn wissen, dass ich da bin!«

»Das weiß er bereits.« Der Steward trat zur Seite und gab den Blick auf einen schmalen Durchgang frei, in dem sich eine schemenhafte Gestalt hinter einem grauen Energieschirm verbarg.

»Was kann ich für dich tun, Kapitän?«, klang es wie aus einem Nebel heraus.

»Sehr viel«, antwortete der Graue Marlite, während sich sein dreigeteilter Insektenkörper weit nach vorn beugte. Es schien fast, als weiteten sich die Facettenaugen. Doch das war eine optische Täuschung. Augen dieser Art konnten nicht größer oder kleiner werden. »Ich muss dich um mehr Diskretion bitten.«

»Eine sehr ungewöhnliche Bitte«, klang es hochmütig zu ihm herüber.

»Dennoch muss ich darauf bestehen«, betonte der Kapitän mit zischelnder Sprache, die durch das Aneinanderreihen der Beißzangen an seinem Kopf untermalt wurde. »Die Passagiere sind - von einigen wenigen Ausnahmen abgesehen, wie wir beide wissen - als Gäste an Bord, die Anspruch auf ungestörten Reisegenuss haben. Sie haben sehr viel bezahlt, um zu den Pangalaktischen Statistikern zu kommen, und ich trage die Verantwortung dafür, dass ihre Reise so angenehm und so unterhaltsam wie möglich verläuft. Dazu ist Voraussetzung, dass sie sich sicher fühlen an Bord.«

»Verständlich.«

»Also? Kann ich mit mehr Diskretion rechnen?«

So etwas wie ein leises, tonloses Lachen erklang aus dem Nebel.

»Du kannst«, versprach der andere. »Deine Passagiere werden nichts von der Mission bemerken, die ich an Bord zu erledigen habe.«

»Ich bin dir zu tiefem Dank verpflichtet«, zischelte der Kapitän, wobei er sich abermals verneigte. Geschickt lenkte er die schwebende Plattform zur Tür hinaus, um in die Hauptleitzentrale zurückzukehren.

*

Auch die neue Kabine, die sehr viel geräumiger war als die vorherige, war mit Sensoren förmlich gespickt. Atlan machte sich ans Werk und vernichtete einen nach dem anderen. Er wusste, dass seine Begleiter in ihren

Unterkünften in gleicher Weise vorgenommen. Sie wollten nicht ständig beobachtet und überwacht werden.

Als der Arkonide alle Wanzen beseitigt hatte, rief er einen der Stewards herbei und stellte ihn zur Rede. »Was hat das zu bedeuten?«, fragte er. »Wer gibt euch das Recht, uns mit solchen Mitteln auszuspionieren?«

Der Kichi Ihatha schlug entsetzt seine vier Hände vor dem schlängengleichen Körper zusammen. Er bestätigte, dass die Beobachtungsgeräte installiert worden waren, schien dabei jedoch keinerlei Schuldgefühle zu hegen.

»Von Ausspionieren kann überhaupt nicht die Rede sein«, wehrte sich der Steward. »Es geht uns einzigt und allein darum, euch die Reise so bequem und angenehm wie nur möglich zu machen. Wir wollen euch nicht gegen euren Willen ausforschen. Solche Sensoren gibt es nicht nur in den Kabinen, sondern überall an Bord. Dabei geht es uns darum, unseren Gästen die Wünsche buchstäblich von den Lippen abzulesen, damit wir ihnen alles geben können, was sie haben möchten. Niemand soll länger auf seinen Steward warten als unbedingt nötig.«

Er machte eine kleine Pause, weil Startac Schroeder und Trim Marath hereinkamen. Atlan und der Kichi Ihatha warteten, bis sich die beiden Mutanten gesetzt hatten.

»Wir fertigen von jedem Passagier ein metabolisch-psychologisches Profil an, um Missverständnisse, Irritationen oder sogar Vergiftungen zu vermeiden«, fuhr der Steward fort. »Wenn wir Fehler in der Beurteilung machen, kann es angesichts der Vielzahl der unterschiedlichen Wesen an Bord zu Aggressionen kommen, die wir auf jeden Fall vermeiden wollen. Auch darf es nicht zu Auseinandersetzungen zwischen Gästen und Besatzung kommen. Ihr seht, es gibt ungeheuer viel zu bedenken. Wir brauchen die Informationen, um einen reibungslosen Ablauf gewährleisten zu können.«

»Das hört sich gar nicht einmal so dumm an«, meinte Marath.

»Mit Hilfe der Profile haben wir die allerbesten Erfahrungen gemacht«, fuhr der Kichi Ihatha unter vielen Verneigungen fort. »Natürlich brauchen wir Zeit, um jeden einzelnen Gast so kennen zu lernen, dass wir ihn optimal bedienen können. Wie gut und umfassend unser Service ist, werdet ihr nach dem Besuch bei den Statistikern auf dem Rückflug erleben. Bis dahin werden wir uns die größte Mühe geben, euch alle Wünsche zu erfüllen.«

Mit weiteren Verneigungen verließ der Steward den Raum.

»Er sagt die Wahrheit«, befand Startac Schroeder. Als Ortermutant vermochte er nicht, die Gedanken der Stewards zu lesen, konnte jedoch sehr wohl unterscheiden, ob sie von ihren eigenen Worten überzeugt waren oder nicht.

»Wenn jede Kabine mit Geräten zur optischen und akustischen Beobachtung ausgestattet ist, sollte es möglich sein, die Ursache der Explosion anhand der Aufzeichnung herauszufinden«, stellte der Arkonide fest.

Er rief den Kichi Ihatha zurück und sagte es ihm, stieß mit seiner Idee jedoch auf wenig Gegenliebe.

»Das ist allein Sache des Kapitäns«, beteuerte der Steward. »Die Passagiere können ganz sicher sein, dass alles getan wird, den Vorfall aufzuklären. Mit solchen Untersuchungen aber sollten sich unsere Gäste nicht befassen. Ihre Aufgabe ist, den Flug mit allen seinen Annehmlichkeiten zu genießen.« Er blickte auf sein Chronometer, das er am Handgelenk eines seiner vier Armes trug. »In wenigen Minuten beginnt eine der vielen Vorstellungen, die wir unseren Gästen bieten. Es ist die Ashashyk-Tannitja, bei der es um die mystischen Erzählungen des Ashashyk-Volkes geht, eine ganz zauberhafte Vorführung, die ich mir am liebsten jeden Tag ansehen würde.«

Mit lebhaften Gesten untermalte der Steward seine Worte.

»Danach findet ein Gala-Essen mit dem Kapitän statt, bei dem die *Köstlichkeiten der zwölf Planeten* auf den Tisch kommen. Ein unvergessliches Ereignis für den Gaumen und die Seele. Wenn ich mir eine Empfehlung erlauben darf: Ihr solltet nicht in den Kabinen bleiben, sondern euch an Bord umsehen und Gebrauch machen von den vielen Angeboten, die es gibt.«

»Womit du unbedingt Recht hast«, stimmte Atlan zu. »Genau das werden wir tun.« Er lächelte den Steward an.

»Inzwischen werden wir die Sensoren erneuern, die durch unglückliche Umstände beschädigt wurden«, kündigte dieser an.

»Das ist nicht nötig«, widersprach der Arkonide. »Wir fühlen uns rundherum wohl an Bord. Ihr habt alle wichtigen Informationen über uns. Mehr ist uns nicht angenehm.«

»Das ist allerdings ein Argument, dem wir uns beugen müssen«, antwortete der Kichi Ihatha. Leise zischend schob er die gespaltene Zunge heraus. Sein Kopf neigte sich zurück, und die Hautlappen daran schienen sich zu verbreitern. »Euer Wohlbefinden bedeutet uns alles. Wir möchten es auf keinen Fall verringern.«

»Dann verzichtet auf die Beobachtung!«, forderte Atlan.

»Dein Wunsch ist mir Befehl.« Der Steward verließ die Kabine abermals, und die Galaktiker sahen keinen Grund, ihn noch einmal zurückzurufen. Sie hofften, dass der Einbau von Beobachtungsgeräten nunmehr unterbleiben würde.

»Wir sollten uns das Schiff ansehen«, schlug der Arkonide nun vor.

Er nahm kurz Verbindung zu den anderen auf. Mohodeh Kascha und der Haluter entschieden sich dafür, ihre Kabine vorläufig nicht zu verlassen, sondern sich noch etwas mehr Ruhe zu gönnen. Der Kimbaner ließ durchblicken, dass er dabei war, einen Garten mit einem *flüsternden Brunnen* für sich anzulegen, und dass er gerade mit den Stewards über die dazu benötigten Dinge verhandelte.

Bei dem nachfolgenden Gang durch die Dschunke stellten Atlan und seine Begleiter fest, dass kristallin-gläsernes Material beim Bau des Malischen Raumschiffs verwendet worden war. Es war abschnittsweise völlig transparent, an anderen Stellen lediglich halb durchsichtig und weiter im Inneren, wo die Aggregatbereiche, die Kabinen der *Wallfahrer* und die Hauptleitzentrale zu finden waren, vollkommen undurchsichtig.

An vielen Stellen boten sich atemberaubende Ausblicke in die glitzernde Sternenpracht der Galaxis Wassermal. Bei ihrem Anblick wurde Atlan und den anderen der SOL bewusst, dass sie etwa 700 Millionen Lichtjahre von der Milchstraße entfernt und vollkommen auf sich allein gestellt waren. Der Gedanke daran erfüllte sie mit Unbehagen.

Für den Arkoniden - wie auch für seine Begleiter und für den Ritter von Dommrrath - war der Flug zu den Pangalaktischen Statistikern alles andere als eine Urlaubsreise. In einer Charta hatte er die Aufgaben der SOL-Besatzung in drei Fragen zusammengefasst:

Was sind die wahren Ziele der Thoregons?

Wer sind die Helioten, und wer hat die Brücke in die Unendlichkeit erbaut?

Um Antworten auf diese Fragen zu erhalten, waren sie aufgebrochen. Nicht zuletzt das Schicksal der Menschheit und aller Völker der Milchstraße stand auf dem Spiel. Sicher war, dass die Kosmokraten sich nicht auf alle Ewigkeit von den Thoregons an der Nase herumführen lassen würden. Irgendwann würde ein Gegenschlag erfolgen, und dieser könnte eine Katastrophe von galaktischen Ausmaßen bedeuten.

Die Gänge und die Säle waren hoch und großzügig dimensioniert. Alle waren mit luxuriösen Leuchtelementen ausgestattet. Da die Außenwände der Dschunke weithin transparent waren, bot das Raumschiff von außen sicherlich einen imposanten Anblick.

Überall in den öffentlichen Räumlichkeiten wurde Unterhaltung in jeglicher Form und für jeden Geschmack angeboten. Es gab Säle mit Glücksspielautomaten und Spieltischen für alle nur erdenklichen Herausforderungen, an zahlreichen Orten wurden Vorstellungen von lebenden Wesen und holografische Vorführungen angeboten, in Informationszentren hatte man Zugang zu wissenschaftlichem Material aller Art, und in einer geradezu unübersehbaren Zahl von Verkaufsständen und Boutiquen waren Dienstleistungen und Waren aller Art zu erwerben.

Die Passagiere nutzten die Angebote, um sich zerstreuen zu lassen oder etwas zu kaufen, wonach sie offenbar schon lange gesucht hatten. Händler der verschiedensten Völker Wassermals füllten die Gänge und Hallen, ohne allzu aufdringlich zu sein. Wer nicht mit ihnen verhandeln wollte, konnte sich ihr Angebot ansehen, ohne angesprochen und belästigt zu werden.

In einer der Einkaufsstraßen stand der Magier, de» sie schon vorher gesehen hatten, an einer Wand und führte seine Tricks vor. Eine holografische Schrift informierte darüber, dass er Soshony hieß und dem Volk der Karankhen angehörte. Er wäre Atlan nicht aufgefallen, wenn er sich nicht mit dem Rücken gegen die Wand gelehnt hätte, eine Haltung, die für einen Künstler wie ihn ungewöhnlich war. Doch er machte nicht den Eindruck, als behinderte er sich dadurch selbst.

Mal mit lauter Stimme redend, mal geheimnisvoll flüsternd, führte er seine verblüffenden Tricks vor. Scheinbar aus dem Nichts heraus zauberte er verschiedene Puppen und Tiere herbei, die plötzlich vor ihm oder zwischen seinen feingliedrigen Händen auftauchten.

Dabei verstand er es, seine Zuschauer geschickt von seinen Manipulationen abzulenken und sie mit immer neuen Tricks zu überraschen. Meist wandte er ihnen sein menschliches Gesicht mit der langen dicken Nase und dem feuerroten Bart zu, und wenn es ihm gelungen war, seine Zuschauer zu verblüffen, brach er in sein bekanntes Gelächter aus.

Atlan hörte ihn noch, als sie längst an ihm vorbeigegangen waren und in einem der Säle einer Kapelle lauschten, die eine ausgesprochen rhythmische Musik ohne allzu häufige und schrille Dissonanzen vortrug.

Behutsam und so unauffällig wie möglich sah er sich mit den anderen Galaktikern nach versteckt angebrachten Beobachtungsgeräten um. Dabei halfen ihnen die verschiedenen Geräte ihrer Schutzanzüge. Sie stellten fest, dass es zwar in den Kabinen eine Reihe von Sensoren gab, dass diese in den öffentlichen Räumen und Gängen jedoch dünn gesät waren. Offenbar kam es den Stewards und der Schiffsführung tatsächlich auf eine individuelle Beobachtung an.

Startac Schroeder und Trim Marath waren von dem Angebot besonders angetan. Gefahren schienen nicht für sie zu bestehen. Jedenfalls deutete nichts darauf hin, dass sie irgendetwas bedrohte.

Daher konnten sich die beiden Mutanten entspannen und sich von den Unterhaltungsprogrammen ablenken lassen. Es machte ihnen Spaß, sich an den Spieltischen zu versuchen. Sie gaben allerdings schnell auf, nachdem

sie einige Madims verloren hatten. Nicht weniger spannend waren die Vorstellungen aller Art, bei denen sie viel über das Wesen und die Mentalität fremder Völker Wassermals lernen konnten.

Einige der Vorführungen blieben ihnen vollkommen unverständlich. Es gelang ihnen nicht, ihren Sinn zu ergründen, während sich die Ayrfi geradezu königlich über sie zu amüsieren schienen. Die Echsenwesen wussten, wer gemeint war, wenn eine historische Persönlichkeit erwähnt wurde. Daher war witzig für sie, wenn diese oder jene Persönlichkeit mit ihr in Zusammenhang gebracht wurde. Für andere waren solche Anzüglichkeiten bedeutungslos.

Atlan, Myles Kantor und Mondra Diamond versuchten derweil, mehr über die ADSCHA-ZABOROO in Erfahrung zu bringen. Sie interessierten sich vor allem dafür, was in den vier segeiförmigen Aufbauten und im Heckbereich zu finden war. Beide Teile des Raumschiffs waren für Besucher gesperrt und ausschließlich der Besatzung, vorbehalten. Auf seine Fragen antwortete ein Steward, diese Bereiche enthielten die Wirtschaftsräume und die für den Betrieb des Raumschiffs unabdingbare Technik.

Atlan beschloss, den Teleporter früher oder später auf Erkundung zu schicken. Zuvor aber versuchte er, sich eingehender über die Pangalaktischen Statistiker zu informieren. Der Arkonide wollte wissen, was sie an ihrem Zielort erwartete und welche Verhältnisse in Wassermal herrschten.

Doch in dieser Hinsicht gaben die Stewards keine Auskunft. Sie hielten sich geheimnisvoll zurück und bat um Geduld. Immerhin ließen sie durchblicken, dass die Dschunke ihre Passagiere ins System Horani-Hamee fliegen und dort auf Zabar-Ardaran, dem dritten Planeten, absetzen sollte. Zabar-Ardaran war ein Diamal-Begriff und entsprach in Interkosmo dem Begriff *Vision*. Das war nicht viel, aber es war immerhin eine Information.

Zehn Tage sollte die Reise dauern, aber schon am zweiten Tag begannen Atlan und seine Begleiter unruhig zu werden. Die ständige Fürsorge der Stewards wirkte auf sie erdrückend.

Trim Marath machte einige Spezialisten ausfindig, die ganz besondere Angebote in ihrem Programm hatten. Für eine nicht geringe Madim-Summe versprachen sie Masochisten so genannte *exotische Massagen* und *erfrischende Erfahrungen auf dem Gebiet des körperlichen Schmerzes*.

Der Mutant beobachtete, dass sich tatsächlich einige Ayrfi einfanden, die sich in dieser Hinsicht bedienen lassen wollten.

Nach einiger Zeit hatten alle genügend Eindrücke gesammelt. Nach und nach zogen sie sich in ihre Kabinen zurück, wo sie als Erstes erneut installierte Sensoren unschädlich machten. Es mochte ja sein, dass diese Beobachtungsgeräte nur aus Fürsorge angebracht worden waren. Sie duldeten sie dennoch nicht, denn so weit ging ihre Bereitschaft nicht, sich verwöhnen zu lassen.

Startac Schroeder wurde schon bald müde. Er zog sich als Erster in seine Kabine zurück, um nach der Zerstörung der Sensoren zu schlafen.

Mitten in der Nacht wachte er auf. Als er sich auf seinem Lager aufrichtete, wurde es augenblicklich hell im Raum.

Er teleportierte zu dem Arkoniden in die Kabine. Kaum war er dort eingetroffen, als Atlan hochfuhr und gedankenschnell zu seiner Waffe griff.

»Ich bin es«, flüsterte der Teleporter. »Ich muss dir etwas sagen.«

»Was ist denn?«, fragte Atlan. Der Arkonide war hellwach. So etwas wie Benommenheit nach tiefem Schlaf schien es bei ihm nicht zu geben. Er stand auf und ließ die Waffe in einer seiner Taschen verschwinden. Er bedeutete, dass er interessiert war und weiterhin zuhörte, während er in einen Nebenraum ging, um sich dort kurz zu waschen. Der Mutant folgte ihm. In der offenen Tür blieb er stehen und fuhr fort mit seinem Bericht: »Ich habe eben wiederum einen mentalen Todesschrei vernommen. Vor ein paar Sekunden. Ich bin allerdings nicht ganz sicher, dass schon wieder jemand an Bord ermordet worden ist. Vielleicht auch verunglückt.«

3.

Sie demütigten ihn. Sie quälten ihn mit Isolationshaft und der Dunkelheit. Sie nahmen ihm seine Kleider, ließen ihn nackt über den Boden kriechen. Sie umwickelten seinen Oberkörper mit Metallbändern, so dass er sich kaum noch rühren konnte.

Wenn er unter diesen Umständen essen oder trinken wollte, musste er sich wie ein Tier auf den Boden hocken und sich aus dem Napf oder dem Becher bedienen. Der Becher kippte immer wieder um. Wenn er nicht verdursten wollte, musste er den Saft vom Boden aufflecken. Er tat es.

Sie führten ihn hinter eine Spiegelwand, durch die er in ein Restaurant sehen konnte, selbst aber nicht bemerkte wurde. Stundenlang beobachtete er, wie wenige Schritte von ihm entfernt Ayrfi speisten und dabei zahllose Köstlichkeiten verzehrten. Ihm verabreichten sie nur Abfall.

»888 - du bist ein Nichts.«

Durch einen solchen Spiegel ließen sie ihn zusehen, wie Ayrfi gefoltert wurden, um sie zu Geständnissen zu zwingen. Sie sagten ihm, dass man auch ihn in dieser Weise behandeln würde. Offen ließen sie, wann es so weit war.

Und immer wieder fragten sie ihn, was er getan habe.

Plötzlich schien es eine Wende zum Guten zu geben. Sie holten ihn heraus aus seinem Verlies, behandelten ihn höflich und ausgesprochen freundlich, ließen ihn duschen, kleideten ihn ein und führten ihn in ein Restaurant, wo sie ihm erlesene Speisen und Getränke vorsetzten. Er war glücklich. Er glaubte, dass nun alles gut werden würde, und er war ihnen dankbar.

Der Ayrfi mit dem vorstehenden Zahn begleitete ihn. Er war freundlich, geradezu liebenswürdig. Ihm hätte er um den Hals fallen können, um ihm zu danken.

Doch dann kam wieder die Frage: »Was hast du getan?«

Ein paar Atemzüge später waren die Wächter da, packten ihn, zerrten ihn brutal aus dem Restaurant, rissen ihm die Kleider vom Leib, stellten ihn in eine Ecke und spitzten ihn mit eiskaltem Wasser ab. Sie ließen erst von ihm ab, als er zusammenbrach und seine Peiniger anflehte, ihm Gnade zu gewähren.

Der Echsenmann mit der rautenförmigen Narbe kam. Er fragte ihn nach alltäglichen Dingen aus seinem Leben. Wie alt seine Frau war. Wie viele Kinder er hatte. Was er verdiente. Wie sein Tagesablauf war.

Er bemühte sich, aber er erinnerte sich kaum noch an sein früheres Leben.

Das war es, was sie hatten erreichen wollen.

Seine Persönlichkeit löste sich auf. Den Mann, den die Ayrfi aus seinem Alltag gerissen hatten, *um ihm ein paar Fragen zu stellen*, gab es nicht mehr.

Sie hatten ihr erstes Ziel erreicht.

888 leistete keinen Widerstand mehr. Er hatte keine Verbindung mehr zu seinem früheren Leben. Er war gebrochen. Er war gedemütigt. Sein Ich gehörte nicht mehr ihm, sondern ihnen. Er war 888.

*

Atlan und der Teleporter materialisierten in einem mäßig beleuchteten Gang auf einem der unter ihnen liegenden Decks. Niemand war zu sehen.

Startac Schroeder blickte sich suchend um. »Moment«, bat er. »Ich weiß nicht genau, wo es ist. Irgendetwas irritiert mich. Es muss jedoch hinter einer dieser Türen sein.« Er deutete auf drei Kabinetttüren, die jeweils nur wenige Meter voneinander entfernt waren.

Atlan vernahm einen Laut, der ihn stutzen ließ. Es hörte sich an, als versuchte jemand mühsam, ein Husten zu unterdrücken. Als er sich umdrehte, sah er einen Schatten an einer Gangbiegung, etwa fünfzig Meter von ihm entfernt. Das einfallende Licht verzerrte ihn. Dennoch erkannte der Arkonide ein menschliches Profil, das durch einen langen, nach vorn gewölbten Kinnbart gekennzeichnet wurde, jedoch schon im nächsten Moment wechselte und einen reptilartigen Charakter erhielt.

»Warte!«, rief der Teleporter zu und rannte los.

Da er nicht schnell genug vorankam, nutzte er den Mikrograv seines Schutzzuges, um auf diese Weise schwebend zu beschleunigen. Er schoss geradezu auf die Gangbiegung zu. Als er dort ankam, sah er noch den Zipfel eines roten Tuches oder Umhangs in einer Tür verschwinden. Er jagte dorthin, erreichte die Tür binnen eines Atemzugs und versuchte, sie zu öffnen. Dazu setzte er den Impulsgeber seiner Kabine ein und verlor kostbare Sekunden, weil die Tür nicht wie erhofft reagierte.

Erst als er den Impulsgeber mit Hilfe eines Mikrocomputers neu justierte, glitt die Tür zur Seite und gab den Blick in eine Halle frei, in der zahlreiche Händler und Schausteller ihre Dienste anboten und eine noch größere Zahl von Passagieren Zerstreuung suchte. In der Menge entdeckte er niemanden, der rotes Tuch trug und der auch nur eine entfernte Ähnlichkeit mit dem Schatten an der Wand hatte.

Enttäuscht wollte Atlan zu dem Mutanten zurückkehren, doch der erwartete ihn nicht vor einer Kabinetttür, sondern stand ihm überraschend gegenüber.

»Entschuldige«, bedauerte Startac. »Ich hätte sofort teleportieren müssen. Ich hätte ihn bestimmt erwischt. Ich habe zu lange gewartet. Tut mir Leid.« Sie gingen zu der Stelle zurück, an der sie zuvor materialisiert waren.

»Nicht durch die Tür!«, sagte der Arkonide. »Falls es irgendwelche Spuren gibt, dürfen wir sie nicht verwischen.«

»Also teleportieren«, meinte Startac, legte ihm die Hand an den Arm und sprang mit ihm in die Kabine. Sie sahen den Toten sofort. Er war mit ausgebreiteten Armen und Beinen auf das Ruhelager gestürzt und dort so liegen geblieben. Ein Energiestrahl hatte ihn in die Brust getroffen und dort eine hässliche, schwarz verbrannte Wunde hinterlassen.

Das Mordopfer war ein Ayrfi, also ein Angehöriger des in Wassermal am weitesten verbreiteten Volkes. Der Echsenähnliche hatte eine rissige, borkige Haut mit wenigen bräunlichen Aufhellungen. Sie hatte unter der Hitze gelitten und wies an mehreren Stellen Quaddeln auf. Das Gesicht war unverletzt. Deutlich zeichnete sich die dünne Kette glitzernder Sterne ab, die sich über den gebrochenen Augen wölbten.

Atlan und der Mutant nahmen dieses Zeichen mit einiger Betroffenheit zur Kenntnis. Sie glaubten, den Toten zu kennen. Es war einer der Schauspieler, die am Beginn der Reise für Kinder ein kleines Theaterstück aufgeführt hatten.

Das Echsenwesen war vollkommen überrascht worden. Zeit für eine Abwehr war ihm nicht mehr geblieben. Atlan entdeckte eine Energiewaffe, die in der gegenüberliegenden Ecke der Kabine an einer Haftplatte hing und so weit von dem Mordopfer entfernt war, dass dieses keine Chance gehabt hatte, sie zu erreichen.

Startac Schroeder untersuchte die Tür und kam zu dem Ergebnis, dass der Täter mit einem Impulsschlüssel eingedrungen war. »Es gibt keinerlei Spuren eines gewaltsauslösenden Eindringens«, sagte er. »Der Mörder ist eingetreten und hat sofort geschossen. Die Echse hatte keine Möglichkeit, sich zu wehren.«

»Sieht ganz nach einer Hinrichtung aus«, sinnierte der Arkonide. »Eine Auseinandersetzung oder einen Wortwechsel hat es anscheinend nicht gegeben. Allerdings muss der Täter nicht durch die Tür gekommen sein.«

»Natürlich.« Startac Schroeder nickte. »Er könnte Teleporter sein.«

Die Tür öffnete sich, und fünf Stewards eilten herein. Sie liefen flink und geschmeidig zu dem Mordopfer hin und bauten sich vor ihm auf, als wollten sie es vor Atlan und Startac abschirmen.

»Es ist besser, wenn ihr jetzt geht«, sagte einer von ihnen.

Der Arkonide blickte sich gelassen um. Sein Multifunktionsgerät, das er am linken Handgelenk trug, signalisierte ihm, dass es mehr als ein Dutzend Sensoren gab, mit deren Hilfe der Raum überwacht werden konnte.

Die Kichi Ihatha haben alles beobachtet, konstatierte der Extrasinn. Sie wissen, wer der Mörder ist, falls dieser nicht im Schütze eines Deflektorfeldes gearbeitet hat, und sie wissen, dass Startac und du nichts damit zu tun haben. Deshalb erheben sie auch keine Anklage gegen euch.

»Sonst wären sie wohl weniger freundlich zu uns«, sagte der Arkonide halblaut.

»Wie bitte?« Startac Schroeder blickte ihn überrascht an.

»Nichts weiter. Mir ist nur klar geworden, dass die Stewards den ganzen Vorgang kennen. Sie haben alles aufgezeichnet. Also wissen sie, dass wir nicht die Mörder sind. Sie kennen den Mörder.«

Er wandte sich an die Kichi Ihatha, die den Toten mittlerweile mit Tüchern zudeckt hatten. »Wer ist es gewesen? War es der gleiche, der den ersten Mord begangen hat? Ich möchte eine klare Auskunft.«

»Warum willst du dich damit belasten?«, rief einer der Stewards. Er war freundlich und zuvorkommend. Abwehrend hob er die Hände. »Du bist zu deinem Vergnügen und zu deiner Entspannung hier. Es wäre dir sicherlich abträglich, in diese Angelegenheit verwickelt zu werden.«

»Durchaus nicht«, widersprach der Arkonide. »Zwei Morde sind geschehen, und das lässt mich nicht kalt. Ich fühle mich bedroht. Offensichtlich gibt es jemanden an Bord, der nicht davor zurückschreckt, andere zu töten. Wer weiß, welches Motiv ihn treibt? Und woher soll ich wissen, dass er nicht mich als Nächsten angreift?«

»Die Dschunke selbst könnte durch so einen Täter gefährdet werden«, fügte Startac Schroeder hinzu. »Auf jeden Fall können wir diese Vorfälle nicht ignorieren.«

»Wir wollen den Kapitän sprechen«, forderte Atlan.

»Das ist nicht nötig«, wehrte der Kichi Ihatha ab. »Wir haben alles unter Kontrolle. Es wird nichts mehr geschehen. Ihr könnt sicher sein, dass die weitere Reise friedlich verlaufen wird.«

Höflich und unter zahllosen Entschuldigungen drängten sie die beiden Menschen aus der Kabine hinaus auf den Gang. Sie baten sie, in ihre Kabinen zurückzukehren und sich keine Gedanken mehr über den Vorfall zu machen.

Erstaunlicherweise fragte keiner der Stewards, woher sie überhaupt von dem Anschlag auf das Echsenwesen wussten und was sie veranlasst hatte, dieses Deck und diese Kabine aufzusuchen. Mit Hilfe der Sensoren hatten sie aller Wahrscheinlichkeit nach beobachtet, wie sie eingedrungen waren, so dass sie nun über Startacs Teleporterfähigkeiten informiert waren. Doch nicht einmal dazu stellten sie Fragen.

Atlan und der Mutant zogen sich mit einer Teleportation in die Kabine des Arkoniden zurück. Sie riefen die anderen zu sich. In schneller Folge trafen Myles Kantor, Icho Tolot, Trim Marath, Mondra Diamond und Mohodeh Kascha ein. Atlan unterrichtete sie von dem Vorfall. Nach kurzer Diskussion waren sich alle einig, dass sie nicht untätig zusehen durften, wie die Dinge sich entwickelten.

»Wir sind bedroht«, stellte Myles Kantor fest. »Wir müssen uns in die Ermittlungen einschalten, bevor die Dinge aus dem Ruder laufen und die ganze Dschunke gefährdet ist.«

Icho Tolot schlug vor, zunächst den Tatort des ersten Anschlags genauer zu untersuchen. Er forderte Startac

Schroeder auf, ihn dorthin zu bringen.

Der Teleporter brachte den riesigen Haluter direkt in die Kabine, in der die Bombe explodiert war. Hier hatte sich nicht viel verändert. Der Raum war abgeschlossen und versiegelt worden. Die Reste der Ayrfi-Leiche hatte man entfernt. Für den Haluter war jedoch noch immer genug Material für eine Untersuchung vorhanden.

Mit Hilfe der Einrichtungen seines roten Schutzzanzuges nahm er einige Gewebeproben des Toten und untersuchte sie. Dabei stellte er sehr schnell fest, dass Teilchen eines Explosivstoffes die organischen Reste durchdrungen hatten. Er analysierte eine weitere Probe aus einem anderen Bereich des Raumes und kam zu dem gleichen Ergebnis. Danach ermittelte er den Punkt, an dem die Explosivladung gezündet hatte. Sie lag unmittelbar vor dem Ruhelager des Echsenwesens, und es gab keinerlei technische Einrichtungen in der Nähe, die in irgendeiner Weise mit der Explosion in Verbindung gebracht werden konnten.

»Kein Zweifel«, sagte der Haluter, nachdem er bis dahin beharrlich geschwiegen hatte. »Wir haben es nicht mit einem Unfall, sondern mit einem Mord zu tun. Ebenso wie bei dem anderen Ayrfi. Und die Schiffsleitung weiß es. Sie lügt, wenn sie etwas anderes behauptet.«

Tolot sah sich noch einmal eingehend in der Kabine um, bis er schließlich in einem winzigen Spalt in der Wand einen Hautfetzen entdeckte. Vorsichtig zog er ihn mit Hilfe einer Spezialzange heraus, um ihn auf seinen Handrücken zu legen und ihn Startac zu zeigen. Die Haut war mit feinen Schuppen überzogen, von denen einige winzige, helle Sterne bildeten.

»Ich denke, wir wissen jetzt auch, wer das Opfer war«, versetzte der halutische Wissenschaftler. »Ebenso wie der andere - einer der Schauspieler. Die Kinder werden traurig sein. Sie werden keine Aufführung mehr erleben.«

*

Soshony schwebte sanft in die Höhe, bis er sich etwa drei Meter über dem Boden befand. Der Magier hielt sich ein kleines Gefäß und einen Ring vor den Mund und blies sanft hinein. Seifenblasen bildeten sich. Er fing sie geschickt mit dem Ring auf und drehte sie zwischen seinen Händen, bis sie sich zu einer größeren Blase vereinigten. Dann formte er weitere Seifenblasen, fügte sie hinzu und wiederholte dieses Spiel, bis er eine in allen Farben des Regenbogens schillernde Blase erzeugt hatte, die größer war als er selbst.

Völlig überraschend für seine Zuschauer glitt er nach vorn und tauchte in die Seifenblase hinein. Das ging so schnell, dass kaum jemand den Vorgang des Eindringens verfolgte. Fast alle sahen nur, dass er sich plötzlich in der Blase befand und dass er diese mit sanften Handbewegungen aufrechterhielt.

Aus einer Tasche an seinem roten Umhang holte er eine kleine Dose hervor und zeigte sie seinen Zuschauern. Langsam drehte sich das Echsengesicht nach vorn, das keine Mimik zu kennen schien. Lediglich der kleine Kehlkopfsack an seinem Hals pulsierte und verriet damit, dass Leben in ihm war.

Ein feiner Nebel sprühte aus der Dose und begann, die Seifenblase auszufüllen. Als ihm der Nebel bis ans Kinn reichte, ließ er die Dose in der Tasche verschwinden und holte dafür einen kleinen silbernen Stab hervor.

Jeder seiner Zuschauer wusste, um was es sich dabei handelte. Um eine Art Feuerzeug. Ein Raunen ging durch die Menge. Einige der Passagiere riefen andere herbei, die der Vorführung bisher noch nicht gefolgt waren. Neugierig drängten sich alle um das Podest, über dem der Karankhe schwebte.

Soshony begann zu singen. Er stimmte eine heiter klingende Melodie an. Anbei drehte er das Gesicht mit den vielen Augen und dem langen Schnabel nach vorn, und jedes einzelne dieser Augen schien vor Lebensfreude zu sprühen.

Einige weibliche Ayrfi schrien ängstlich auf. Sie riefen dem Magier zu, er möge das Feuer nicht entzünden. Doch er ließ sich nicht aufhalten. Er drückte eine Taste an dem Silberstab, eine kleine Flamme schoss daraus hervor, und im nächsten Moment entzündete sich das Gas, das aus der Dose entwichen war. Ein Feuerball entstand. Die Seifenblase zerplatzte, und Feuer und Rauch stiegen zur Decke der Halle empor.

Eigentlich hätte der brennende Karankhe mitten in dem Feuer schweben müssen. Doch Flammen und Rauch lösten sich auf, ohne dass etwas von ihm zu sehen war.

Dafür ertönte ein wahrhaft homerisches Gelächter vom anderen Ende der Halle her zu den Zuschauern herüber. Als sie herumfuhrten, sahen sie Soshony etwa dreißig Meter von ihnen entfernt in einer offenen Tür stehen. Er winkte ihnen fröhlich zu, trat durch die Tür und schloss sie hinter sich.

Beifall brandete auf. Niemand konnte sich erklären, wie der Magier es geschafft hatte, mitten aus dem Feuerball zu verschwinden und im gleichen Augenblick so weit davon entfernt wieder aufzutauchen. Viele erwarteten, dass er sich noch einmal zeigen werde, um sich für den Applaus zu bedanken, doch er tauchte nicht mehr auf.

*

Soshony lachte leise. Er war mit sich und seiner Vorstellung zufrieden. Dieser Trick verblüffte immer wieder, dabei gehörte er zu den einfachen in seinem Repertoire. Er hatte nichts mit Teleportation zu tun. Über diese Kunst verfügte er nicht.

Gelassen lehnte er sich mit dem Rücken an die Wand und bedachte die vorübergehenden Passagiere mit einem wohlwollenden Lächeln. Ein Ayrfi blieb vor ihm stehen. Das Echsenwesen trug eine Art Uniform aus einem dunklen Stoff, dessen Oberfläche der borkigen Haut nachempfunden war. An der Seite war diese Kleidung mit einigen silbernen Symbolen versehen, die den Ayrfi als einen der Verantwortlichen der Schiffführung auswiesen.

»Der Tag verspricht gut zu werden«, grüßte der Karankhe, wobei er dem Offizier sein Echsengesicht zuwandte. Er wusste, dass er bei ihm damit mehr Sympathien gewann als mit seinen anderen beiden Gesichtern.

»Ein guter Tag«, stimmte der Ayrfi zu. »Man ist voll der Lobes über dich.«

»Kein Wunder«, scherzte Soshony. »Ein Künstler wie ich kann eigentlich nur Begeisterung auslösen.«

Das Echsenwesen stieß stakkatoartige Laute aus - seine Art zu lachen. »Der Kapitän freut sich, wenn weitere positive Nachrichten von dir eintreffen«, versetzte er.

Der Karankhe hob seine beiden Arme und bedeutete ihm auf diese Weise, dass er sich auch weiterhin alle nur erdenkliche Mühe geben werde, die Schiffführung zufrieden zu stellen.

»Wir haben einige Fremde an Bord, die wir nicht so recht einzuordnen wissen«, fuhr der Ayrfi fort. Mit wenigen Worten beschrieb er Atlan, Icho Tolot und den Kimbaner. »Sie machen Schwierigkeiten, weil sie die Beobachtungsgeräte entfernen, die wir zu ihrer eigenen Sicherheit, ihrem Komfort und ihrer optimalen Versorgung in ihren Kabinen angebracht haben.«

»Und was soll ich dabei tun?«, fragte Soshony.

»Du könntest ein Auge auf sie werfen«, forderte das Echsenwesen. Er stutzte, denn nun drehte ihm sein Gegenüber das Gesicht mit den vielen Augen zu. Dann lachte er erneut und fügte hinzu: »Wenigstens eines von deinen vielen Augen!« Mit einer freundlichen Geste, die dennoch deutlich machte, wie wichtig ihm der Auftrag war, verabschiedete er sich.

»Ich werde ein wenig mehr auf sie achten als bisher«, versprach der Magier, der nach wie vor an der Wand lehnte.

Soshony verharrte in dieser Haltung, bis der Offizier durch eine der vielen Türen verschwunden war. Dass sich ihm nun einige andere näherten, zwei Graue Marliten, ein Khokoh, ein anderer Ayrfi und ein Kichi Ihatha, vermochte sein Interesse nicht zu wecken. Er blieb, wo er war, blickte sich mit seinem menschlichen Gesicht freundlich lächelnd um und vermittelte somit den Eindruck größter Zufriedenheit.

Er wartete, bis alle an ihm vorbeigegangen waren, dann endlich löste er sich von der Wand. Er trat einige Schritte vor, blieb dann stehen und wartete auf einen Steward, um ihn um ein Getränk zu bitten. Dabei wandte er ihm das echsenartige Gesicht zu, was bedeutete, dass die vielen Augen nach hinten gerichtet waren. Doch selbst mit Hilfe der überall versteckten Beobachtungsgeräte konnte niemand erkennen, dass er die Stelle sorgfältig mit seinen Blicken absuchte, die bis vor wenigen Sekunden hinter seinem Rücken und dem wallenden Umhang verborgen gewesen war.

Eine kleine Klappe befand sich dort in der Wand ...

*

11. Dezember 1311 NGZ

Alle Recherchen waren ergebnislos geblieben. Was auch immer sie versucht hatten, um Licht ins Dunkel zu bringen, es war vergeblich gewesen. Sie hatten nach den Schauspielern gefragt, um mit ihnen sprechen zu können. Die Stewards hatten behauptet, sie seien mittlerweile mit einem Landungsboot von Bord gegangen, um in einem Sonnensystem zu landen, das sie während ihres Fluges passiert hatten.

Atlan war überzeugt davon, dass die Kichi Ihatha nicht die Wahrheit gesagt hatten. Er glaubte, dass die Schauspieler noch an Bord waren, dass die Schiffführung ein Gespräch mit ihnen jedoch verhindern wollte.

Inzwischen bemühten sich die Stewards, den Passagieren buchstäblich jeden Wunsch von den Lippen abzulesen. Mit Hilfe der installierten Sensoren hatten sie von vielen Reisenden persönliche Profile angefertigt, so dass sie recht genau wussten, welche Wünsche jeder einzelne hatte. Für die Analyse dienten unter anderem die Trivid-Vorstellungen, die der Bordcomputer in nahezu unbegrenzter Auswahl lieferte. Manche funktionierten mit Morphing-Programmen, die eine Trivid-Vorstellung auf ein anderes galaktisches Volk »übertragen« konnten. Jeder Passagier konnte sich aussuchen, welche Trivideos er sehen wollte, und nur wenige ahnten, dass sie der Schiffführung damit wichtige Informationen über sich lieferten.

Als Trim Marath seine Kabine verließ, wartete eine junge, dunkelhaarige Frau auf ihn. Sie war zierlich und schlank, und sie entsprach nahezu hundertprozentig seinem Schönheitsideal. Aus grünen Augen, die in einem reizvollen Kontrast zu den fast schwarzen Haaren standen, blickte sie ihn lächelnd an.

»Du bist Trim, nicht wahr?«, fragte sie mit einem strahlenden Blick. »Ich möchte dir etwas zeigen. Auf dem Deck über uns gibt es ein traumhaft schönes Restaurant mit einem exotischen Angebot.«

Der eher schüchterne und zurückhaltende Yornamer war so überrascht, dass er keine Sekunde nachdachte und sich überrumpeln ließ. Bevor er sich's versah, war er mit der jungen Frau auf dem Weg ins obere Deck. Er ließ sich von ihrem Charme und ihrem munteren Geplauder gefangen nehmen, und er war zu höflich, um sie sofort abzuweisen.

Eine Frau, die genauso aussah, hatte er erst vor wenigen Minuten in einer Morphing-Vorstellung bewundert. Er hatte seine persönlichen Vorstellungen auf eine Positronik übertragen, und diese hatte einen bereits vorhandenen Trivid-Film auf terranische Maßstäbe übertragen. Es hatte bei den Figuren funktioniert, nicht aber bei der Handlung: Die Action-Szenen wirkten bei der gemorpten Version einfach schal und langweilig, so dass Trim die Vorstellung nach einer halben Stunde abgebrochen hatte.

Nach einigen Schritten an der Seite der jungen Frau wurde er nachdenklich. Ihm war klar, dass er zu viele Informationen über sich preisgegeben hatte. Offenbar hatten die Kichi Ihatha jedoch falsche Schlüsse aus seinem Verhalten gezogen. In der dreidimensionalen Vorstellung hatte die Hauptdarstellerin direkt vor ihm den Pulli abgestreift, was ihm ein belustigtes *Hoppla* entlockt hatte.

Er blickte auf die junge Frau hinab. *Ein gutes Hologramm*, dachte er. *Oder besteht sie sogar aus Formenergie?* Erst jetzt fiel dem Mutanten auf, wie großzügig der Ausschnitt ihres Pullis geraten war.

In dem Bestreben, ihn zu verwöhnen und ihm eine Freude zu bereiten, hatten die Kichi Ihatha übertrieben. Sie hatten den beiden wohlgeformten Brüsten eine dritte hinzugefügt!

Damit verflog seine gute Laune. Trim sah nicht länger ein, dass er höflich sein sollte.

4.

Sie waren höflich und freundlich zu ihm. Sie redeten mit ihm. Als sie ihm die Kontakte für die Stromkabel anlegten, behandelten sie ihn, als sei er einer der ihren. Er wäre es gern gewesen, doch er war es nicht. Sie waren gut zu ihm. Sie besänftigten ihn, während er dem weiteren Geschehen mit wachsendem Grauen und namenloser Furcht entgegensah.

»Mach dir keine Sorgen!« Er hörte es immer wieder.

Und dann folterten sie ihn. Schon lange fragten sie nicht mehr, was er verbrochen hatte. Es interessierte sie nicht mehr, und er hatte aufgegeben, nach irgendetwas in seiner Vergangenheit zu suchen, was die Polizei auf den Plan gerufen haben könnte.

Er wusste nicht, wie lange es dauerte. Die Qualen waren so entsetzlich, das er aufhörte zu denken.

Am Ende entschuldigten sie sich bei ihm, aber sie lösten seine Fesseln nicht. Sie ließen ihn allein mit seiner Furcht und seinem gepeinigten Körper. Ohne ein Wort der Erklärung brachen sie die Folter ab und gingen hinaus.

Sie ließen die Tür offen, so dass er hören konnte, wie sie miteinander redeten. Dabei waren sie zu weit von ihm entfernt, als dass er sie verstehen könnten. Ihre Stimmen verrieten ihm lediglich, dass sie noch immer in der Nähe waren und dass sie jederzeit zurückkehren konnten, um die Folter fortzusetzen.

Er war nahe daran, den Verstand zu verlieren.

Er hasste sie. Er hasste sie mehr, als er jemals in seinem Leben etwas gehasst hatte. Zugleich aber wuchs das Verlangen in ihm, zu ihnen zu gehören. Wenn er das erreichte, wurde er anerkannt, hatten die Qualen ein Ende, war er wieder jemand. Jetzt war er ein Nichts. Eine Nummer. 888. Er wollte wieder einen Namen haben.

Sie kamen wieder, sie waren höflich und freundlich zu ihm - und sie folterten ihn. Er schrie ihnen seinen Hass ins Gesicht. Er beschimpfte sie, und zugleich stürzte er in ein Chaos der Gefühle. Sie waren die einzigen Menschen, zu denen er Kontakt hatte. Sie wurden ihm vertraut, und er fürchtete sie nicht nur, er bewunderte sie. Seltsamerweise begann er sogar, sie zu lieben.

Die Tage vergingen, und kein Tag war ohne Folter und Hass. Sie sprachen immer öfter mit ihm. Sie hatten Verständnis für seinen Hass.

»Aber wieso richtete sich dein Hass gegen uns? Wir sind nicht die Schuldigen. Das sind andere. Wir tun nur, wozu wir gezwungen werden. Wir hassen das, was wir tun müssen. Aber wir können uns nicht dagegen wehren.«

»Wer? Wer ist es, der euch zwingt, das zu tun?«

»Wir werden es dir verraten. Ganz bestimmt. Nur noch ein klein wenig Geduld.«

Während der Zeiten zwischen den Folterstunden grübelte er darüber nach, wen sie meinten. Sie machten Andeutungen. Sie pflanzten kleine Hinweise in sein Gehirn, das sie von seinen bisherigen Gedanken und Gefühlen befreit hatten, dessen Inhalt weitgehend gelöscht war und das nun jede Information gierig aufsog. Schritt für Schritt lenkten sie seine Gedanken, bis sich sein Hass auf diejenigen richtete, auf die er sich richten sollte.

Sie erzählten ihm immer mehr über sie, und er glaubte ihnen. Wort für Wort. Er würde nie mehr etwas anderes glauben. Ganz gleich, was die Zukunft brachte, er würde nicht mehr in der Lage sein, sich ein eigenes Bild zu machen. Und wenn jene sich ihm noch so positiv darstellen würden, er würde sie abgrundtief hassen.

Er hasste sie so sehr, dass er schließlich nur noch daran dachte, wie er sie töten konnte. Er flehte seine Peiniger an, ihn freizulassen, damit er sich seinem Kampf widmen konnte gegen jene, denen sein Hass galt. Und sie befreiten ihn von seinen Fesseln. Sie nahmen ihn auf in ihren Kreis. Er liebte und verehrte sie dafür. Er war bereit, alles für sie zu tun. Ohne zu zögern, würde er sogar sein eigenes Leben opfern, um ihre Liebe und Anerkennung zu finden.

Sie hatten ihn spüren lassen, wie mächtig der Staat war, den sie repräsentierten. Als sie ihm sagten, er solle niemals auf den Gedanken kommen, sich gegen den Staat zu erheben, kam ihm allein schon dieser Gedanke absurd vor.

Nicht ein einziges Mal dachte er darüber nach, ob sie tatsächlich Repräsentanten des Staates waren. Ob sie wirklich Ordnungshüter waren. Er wusste nichts von ihnen. Er akzeptierte, dass sie waren, was sie ihm gesagt hatten. Er fragte nicht, ob es die Wahrheit war. Zweifel gab es nicht mehr für ihn. Sie hatten ihn einer Gehirnwäsche unterzogen, und nun funktionierte er so, wie sie es wollten und wie sie es von Anfang an geplant hatten.

Nun begann das Training. Er lernte Kampftechniken kennen, von denen er zuvor noch nicht einmal gehört hatte. Und er lernte zu töten. Sie ließen ihn auch das trainieren. Sie setzten ihn auf Opfer an, und er liquidierte sie, so, wie sie es wollten. Ohne zu denken. Ohne etwas dabei zu empfinden.

Er wurde zu ihrem Werkzeug. Perfekt.

*

Kuni Maghate lehnte sich in seiner Sitzschale zurück und betrachtete das Bild, das der Computer ihm lieferte. Mit rasch aufeinander folgenden Impulsen schaltete er um und überprüfte auf diese Weise, ob sich jemand in seiner Nähe befand und ob er nach wie vor unbeobachtet war. Alle eingehenden Informationen bewiesen, dass seine Vorbereitungen perfekt waren.

Trotz der überall installierten Sensoren stand er nicht unter ihrer Kontrolle. Seine Vorkehrungen sorgten dafür, dass in den Überwachungsstationen die geplanten Bilder auf den Monitoren erschienen. Sie gaukelten der Schiffsleitung ein falsches Bild vor.

Der Assassine aus dem Volk der Pfauchonen rückte die weißen Handschuhe zurecht, die er für die bevorstehende dritte Tötung übergestreift hatte, um keinerlei Spuren zu hinterlassen. Er war das, was man eine elegante Erscheinung nannte.

Der Pfauchone war von humanoider Gestalt. Das lang gezogene, ausdrucksvolle Gesicht wirkte adlerhaft durch die scharf gekrümmte Nase. Die Haut schimmerte weiß wie Porzellan. Das hellblonde Haar war im Pagenschnitt gehalten. Dabei fiel auf, dass ihm aus dem Hinterkopf ein dunkelbrauner Haarstrang wuchs, der etwa fünfzig Zentimeter lang war. Für einen Terraner wäre es eine Art *Pferdeschwanz* gewesen.

Kuni Maghate griff nach einem mit einer Kapuze versehenen Umhang und schwang ihn sich über die Schultern, um den samtigen weißen Overall zu verbergen, der seinen in der Mitte weit eingeschnittenen Körper umhüllte. Er stülpte sich die Kapuze über den Kopf und griff nach einem kleinen Aufzeichnungsgerät, das er bei jedem Auftrag mit sich führte. Es war ein Kasten mit einer Fläche von etwa 20 mal 20 Zentimetern und einer Dicke von etwa drei Zentimetern. Auf der Oberseite befanden sich ein Display, das Bilder zweidimensional wiedergeben konnte, ein Kamerasensor, ein Projektor für Holofilme und einige Sensortasten. In diesem Kasten waren Bilder und Daten seiner Opfer gespeichert.

Wenn er einen Auftrag erfüllt hatte, nahm er ein Bild des Tatortes und des Opfers auf, sofern von dem Opfer noch etwas zu sehen war.

Er verließ seine Kabine und mischte sich unter einige Passanten, die einem Vergnügungsbereich zustrebten, trennte sich aber schon bald wieder von ihnen und trat durch eine Tür auf einen schmalen Gang, in dem sich außer ihm niemand aufhielt. Ruhigen Schrittes bewegte er sich in den Gang hinein. Er wusste, dass er nicht beobachtet wurde. Die Sensoren in diesem Bereich waren von ihm manipuliert worden.

In einer Nische blieb er stehen, heftete ein kleines Gerät an die Wand und schaltete es drahtlos mit einem Sensor zusammen, der sich innerhalb des sich anschließenden Raumes befand. Auf dem Display erschien das Bild eines Ayrfi, über dessen Augen sich kleine Sternenmuster wölbten. Der Mann gehörte zu den Schaustellern, die auf

der ADSCHA-ZABOROO ihren Geschäften nachgingen.

Kuni Maghate sah, dass der Ayrfi eine Energiestrahlwaffe in den Händen hielt.

Ein leiches Lächeln glitt über seine Lippen. Er erkannte, dass sein Opfer mit einem Angriff rechnete. Die Waffe war schussbereit und würde ihm erhebliche Schwierigkeiten bereiten, falls er sich dazu hinreißen ließ, die Kabine zu betreten. Doch das hatte er nicht vor. Es entsprach nicht seinem Plan.

Der Assassine wollte anders vorgehen, um das Werk zu vollenden, das er mit zwei Anschlägen erfolgreich begonnen hatte. Erst wenn er alle sechs Ayrfi getötet hatte, war der Gerechtigkeit Genüge getan.

Mit einem speziellen Impulsschlüssel öffnete er die Tür zu einer Kabine, die neben der des Ayrfi lag. Mit Hilfe eines miniaturisierten Desintegrators bohrte er ein winziges Loch in die Trennwand. Das Instrument arbeitete lautlos, und es entwickelte keine Hitze. Es löste die Molekularstruktur des Wandmaterials auf, so dass nur ein wenig Staub übrig blieb. Diesen Staub saugte der Assassine ab.

Dann drückte er eine winzige Ampulle an die Öffnung. Er drehte sie vorsichtig, bis die Spitze brach und ein hochtoxisches Gift in den Nebenraum strömte.

Mit Hilfe eines Sensors beobachtete er sein Opfer. Es war ahnungslos, und es merkte noch nicht einmal etwas, als es das Gas einatmete. Dann aber setzten Krämpfe ein. Der Ayrfi griff sich an den Hals. Er wollte aufstehen, schaffte es jedoch nicht. Er verlor das Bewusstsein, kippte nach hinten und fiel auf den Rücken. Unmittelbar darauf war er tot.

Kuni Maghate machte einige Aufnahmen für seine Box, dann leitete er ein weiteres Gas durch das Loch in den Raum. Es sorgte dafür, dass alle Spuren beseitigt wurden. Mit keinem ihm bekannten Mittel konnte das giftige Gas nachgewiesen werden, das den Ayrfi getötet hatte.

Zufrieden mit seinem Werk, verschloss er das Loch in der Wand, sah sich sorgfältig nach Spuren um, fand, dass er keine hinterlassen hatte, und kehrte über den schmalen Gang und die Tür in den Strom der Gäste zurück, die sich in der Nähe des Vergnügungszentrums bewegten.

Plötzlich hatte Kuni Maghate das Gefühl, beobachtet zu werden. Suchend blickte er sich um, konnte jedoch niemanden entdecken, der ihm mehr als die gewöhnliche Aufmerksamkeit schenkte.

Einer Intuition folgend, nahm er auf dem Rückweg zu seiner Kabine einen weiten Umweg. Er kannte sich bestens aus auf der Dschunke. So nutzte er alle Winkel, Verkaufsstände und Nebenräume, um einen eventuellen Verfolger abzuschütteln und sich schließlich in die Sicherheit seiner Kabine zurückzuziehen.

Als sich die Tür hinter ihm geschlossen hatte, begann er augenblicklich damit, seine Kabine noch mehr abzusichern, als er es bisher schon getan hatte. Niemandem würde es gelingen, ihn mit einem ähnlichen Trick zu überwältigen, wie er es soeben mit dem Ayrfi gemacht hatte.

Er gab Namen und Daten von Opfer Nummer drei in die Box ein.

*

»Schon wieder!«, rief Startac Schroeder. »Ich hab einen mentalen Todesschrei gespürt!«

Der Teleporter ließ den Händler stehen, mit dem er über ein kleines Schmuckstück verhandelt hatte. In höchster Eile machte er sich auf den Weg zu dem Kabinentrakt seiner Freunde. Der Händler rief etwas hinter ihm her, doch er achtete nicht darauf.

Wenig später begegnete er Atlan und Trim Marath, die aus einer Halle mit Verkaufsständen kamen. Nur wenige Schritte von ihren Kabinen entfernt blieben sie stehen. Während Startac die Gefährten informierte, griff Trim zu seiner linken Schulter, über die normalerweise immer der Griff seines Monofilamentschwertes hinausragte. Eigentlich führte er die Waffe seit den Ereignissen auf dem Planeten Yezzikan Rimba immer mit sich, wenn er seine Kabine verließ. In diesem Fall aber hatte er es nicht getan. Die junge Frau war allzu bestimmt gewesen.

»Ich hole eben mein Schwert«, sagte er. »Ich nehme es mit, wenn wir zum Tatort springen.«

»Beeil dich!«, drängte Startac, während er die Tür bereits öffnete. »Wir sind schon viel zu spät dran. Wenn erst die Kichi Ihatha bei dem Toten auftauchen, ist es zu spät. Sie werden uns eine Untersuchung verwehren.«

Trim Marath blieb in der offenen Tür stehen.

»Was ist los?«, fragte der Arkonide und schloss zugleich zu ihm auf. »Stimmt was nicht?«

»Das Schwert«, erwiderte der Orter leise. »Sieh dir das an!«

An ihm vorbei konnte Atlan sehen, dass die Monofilament-Klinge mit der Spitze in der Tischplatte steckte. Sie war etwa 1,5 Zentimeter breit und 95 Zentimeter lang. Es war eine einschneidige, leicht gebogene Klinge, die mit ihrer Form an ein Samurai-Schwert aus einer längst vergangenen Zeit und von einem mehr als 700 Millionen Lichtjahre entfernten Planeten erinnerte. Da der Griff etwa 22 Zentimeter breit war, konnte man das Schwert mit beiden Händen führen. Die blitzende Klinge bestand aus einem ykonitähnlichen Verbundstahl. Sie war sehr

elastisch und extrem belastbar. Die Schneide war besonders gehärtet und an ihrer Kante nur noch moleküldick, also unglaublich scharf.

»Ich habe das Schwert in der Scheide zurückgelassen«, berichtete Trim Marath erregt. »So habe ich es auf den Tisch gelegt. Als diese junge Frau kam, habe ich das Schwert so liegen lassen. Jemand hat es aus der Scheide gezogen und in den Tisch gerammt. Aber ich habe die Kabine abgeschlossen. Niemand konnte sie betreten. Auch die Stewards nicht. Dennoch war jemand hier.«

Als sie näher an den Tisch herantraten, sahen sie, dass die Spitze am Rande einer hauchdünnen, transparenten Folie steckte. Die kaum sichtbare Haut war beschriftet.

»Kümmert euch nicht um Dinge, die euch nichts angehen«, las der Arkonide. »Wenn ihr nicht aufhört, eure Nase in unsere Angelegenheiten zu stecken, ergeht es euch so wie dieser Folie!«

Kaum hatte er zu Ende gesprochen, als sich die Folie auflöste. Damit verschwand zugleich ein Beweis für die Drohung, die sie dem Kapitän - oder den Kichi Ihathas hätten zeigen können.

*

Direkt unter den segelartigen Aufbauten der Malischen Dschunke, in dem Gewirr aus kombinierten Hyperzapfern und Multifunktionsemittern, war es so dunkel, dass die Sicht nur wenige Schritte weit reichte. Dampf trat aus verschiedenen Ausgleichsventilen aus und bildete Nebelschwaden, die sich nicht ganz verflüchtigten. Feuchtigkeit tropfte von den Wänden, und das geheimnisvolle Flüstern und Wispern der mächtigen Aggregate erfüllte die Luft. Hin und wieder ertönte ein aggressives Zischen.

In einigen Bereichen ergab sich zwischen den Giga-Maschinen ein Spannungsfeld hyperdimensionaler Art. Sie waren meistenteils sichtbar, denn in ihnen flimmerte die Luft, und die Perspektiven schienen sich zu verzerrn. Es war, als öffnete sich hier und da der Blick in ein anderes Universum oder als gewährten höhere Mächte Einblick in die höheren Dimensionen.

Eine gedrungene Gestalt löste sich aus dem Dunkel zwischen zwei Aggregaten und trat für einen kurzen Moment in einen Lichtstreifen, der von einem Leuchtelement hoch über ihn erzeugt wurde. Es war ein Ayrfi, der sich in einen dunklen Umhang hüllte. In der einen Hand hielt er einen schussbereiten Energiestrahler, in der anderen ein langes Messer. Als er das Scharren von Füßen auf dem metallähnlichen Boden vernahm, fuhr er erschrocken herum.

»Ayara«, flüsterte es aus dem Dunkel. »Ayara rom!«

Erleichtert ließ er die Waffe sinken, und er hob sie auch nicht wieder, als sich ihm ein anderer Ayrfi näherte.

»Es ist schlimmer gekommen, als wir erwartet haben«, sagte er.

»Viel schlimmer«, bestätigte der andere. »Jetzt ist auch Stomph tot. Ich habe es soeben erfahren. Ich bin sicher, dass er ermordet wurde. Der Pfauchone hat ihn auf dem Gewissen.«

»Wer sonst?«

»Ayara! Ayara rom«, klang es aus dem Dunkel zu ihnen herüber.

Als sie die Parole bestätigten, näherte sich ihnen ein weiterer Ayrfi. Ebenso wie sie hatte er eine Kette winziger, heller Sterne über den Augen. Gleich darauf traf ein vierter Ayrfi ein.

Vor 21 Tagen hatten sie zu sechst auf der ADSCHA-ZABOROO angeheuert. Nachdem sie auf dem Planeten Kazien einen Auftrag ausgeführt hatten, waren sie untergetaucht.

Als beste Gelegenheit, für eine gewisse Zeit zu verschwinden, hatten sie den Dienst auf der Dschunke angesehen. Sie hatten ihr Äußerstes in extremer Weise verändert. Mit künstlicher Haut und biologisch aktiver Materie hatten sie Masken angelegt, so dass keinerlei Ähnlichkeit mehr mit ihrem vorherigen Aussehen bestand. Unter diesen Umständen hätte sie eigentlich niemand erkennen dürfen. Dennoch waren sie von ihrem Jäger identifiziert worden.

Sie hatten die Öffentlichkeit gewählt und waren als Schauspieler aufgetreten. Es war ihnen sinnvoller erschienen, als sich irgendwo an Bord zu verkriechen. Sie hatten geglaubt, in der Menge der Passagiere einen gewissen Schutz zu finden, doch das hatte sich als Irrtum erwiesen.

Schon als sie ihren Auftrag geplant hatten, waren sie davon ausgegangen, dass ein Assassine aus dem Volk der Pfauchonen sie verfolgen würde. Sie waren darauf vorbereitet, von ihm angegriffen zu werden. Diese Assassinen waren Killer, die in ihrem Volk hoch geachtet waren.

Die Ayrfi hatten gehofft, sich in der Rolle von Schauspielern überall an Bord unauffällig bewegen und allen Gefahren rechtzeitig begegnen zu können.

»Wir haben alles getan, was möglich war, um unsere Spur zu verwischen«, sagte Gho-Ra, der als Erster erschienen war. »In dieser Hinsicht haben wir viel mehr getan, als vorgesehen war. Und doch hat uns der Pfauchone gefunden.«

»Wir haben uns erst in letzter Minute dafür entschieden, an Bord der Dschunke zu gehen«, stellte Thaquham fest. Mit annähernd zwei Metern war er der Größte von ihnen. Er besaß kurze, stämmige Beine und einen mächtigen, ausladenden Rumpfkörper. Als Kämpfer war er mehr gefürchtet als jeder andere. »Woher wusste der Mörder, dass wir hier sind?«

»Ich frage mich, ob es mit der Summe zu tun hat, die wir für die Ausführung des Auftrags erhalten haben«, meinte Kherphar, der Dritte im Bunde.

»Du glaubst, das viele Geld könnte den Pfauchonen angelockt haben?«, fragte Thaquham. »Hm, das wäre durchaus möglich. Aber woher soll er davon erfahren haben? Wir haben es niemandem verraten und unsere Freunde, die jetzt tot sind, ganz sicher auch nicht.«

»Der Auftraggeber«, vermutete Gho-Ra.

»Das wäre ungeheuerlich!«

»Aber nicht auszuschließen.«

»Von jetzt an müssen wir zusammenbleiben«, forderte Kherphar. »Wir dürfen keine Sekunde lang allein sein. Einer von uns muss ständig Wache halten. Wir müssen noch viel offensiver werden, als wir es bisher schon waren. Unsere Vorbereitungen reichen nicht aus. Der Pfauchone ist zu geschickt.«

»Du hast Recht«, stimmte der riesige Thaquham zu. »Wir bilden eine Einheit. Der Pfauchone wird sich wundern, wenn er uns anzugreifen versucht. Dass er es tun wird, steht außer Frage.«

»Falls wir es wirklich mit einem Assassin zu tun haben.« Gho-Ra kratzte sich unsicher am Kopf. »Vielleicht ist da noch jemand, der es auf uns abgesehen hat.«

»Das soll uns egal sein«, sagte Thaquham. »Wenn wir das Ende dieser Reise erleben wollen, müssen wir kämpfen. Mit aller Entschlossenheit. Und wenn gar nichts anderes mehr helfen will, gehen wir aufs Äußerste.«

»Und das wäre?«

»Dann spielen wir unseren Joker aus und zwingen den Kapitän in die Knie. Ihr kennt den Plan.« Thaquham senkte seine Stimme. Er wartete ab, bis einige der Aggregate um sie herum zu zischen begannen, dann beschrieb er bis ins Detail, worüber die anderen bisher nur in groben Zügen informiert gewesen waren. Dabei blickte er sich immer wieder verstohlen um, als fürchte er, belauscht zu werden. Doch in dem Dampf und dem vorherrschenden Licht hätte er vermutlich noch nicht einmal einen Lauscher bemerkt, der eine Armlänge von ihm entfernt zwischen den Maschinen gelauert hätte.

*

14. Dezember 1311 NGZ

Die Tage vergingen, ohne dass sich etwas ereignete. Sosehr sich Atlan und seine Begleiter auch bemühten, etwas über den neuen Todesfall herauszufinden, so wenig Erfolg hatten sie. Es gelang ihnen nicht, den Stewards Informationen zu entlocken, und sie konnten nicht zum Kapitän vordringen.

Das Leben an Bord ging weiter, als sei nichts geschehen. Dabei jagte ein Ereignis aus dem Unterhaltungsprogramm das nächste. Es fanden Vorführungen von Theaterstücken statt, die so fremdartig waren, dass keiner der Solaner mehr als etwa die Hälfte davon verstand. Ob die anderen Reisenden aus fremden Galaxien mehr verstanden, wurde nicht bekannt - es war auch gleichgültig. Immerhin waren die Vorführungen durch die Bank sehr interessant.

Atlan konnte nicht klären, wie es dem Unbekannten gelungen war, in die Kabine Trim Maraths einzudringen. Auch Icho Tolot vermochte mit Hilfe seiner Spezialausrüstung keine Spuren zu entdecken, aus denen sich irgendwelche Folgerungen ableiten ließen.

Der Yornamer trennte sich nun nicht mehr von seinem Schwert. Wenn er die Kabine verließ, hatte er es stets bei sich, und selbst in der Kabine legte er es nur selten ab. Dabei fühlte er sich ebenso sicher wie die anderen. Sie alle trugen Schutzanzüge, die bei einem Angriff augenblicklich Abwehrsysteme aufbauten und einen tödlichen Anschlag auf sie zumindest erschweren, wenn nicht gar unmöglich machen.

Die junge Frau tauchte nicht wieder auf. Offenbar hatten die Kichi Ihatha erkannt, dass der Mutant kein Interesse an ihr hatte. So fand Trim auch nie heraus, ob es sich um ein Hologramm, um eine formenergetische Gestalt oder gar einen extra hergestellten Androiden gehandelt hatte.

Keiner von ihnen war bereit, sich der Drohung zu beugen, der sie sich ausgesetzt sahen. Um jederzeit einsatzbereit zu sein und nicht überrascht zu werden, blieben grundsätzlich zwei von ihnen nachts wach. An diesem 14. Dezember hielten sich Icho Tolot, Atlan und Startac Schroeder bereit. Sie warteten darauf, dass wiederum ein Anschlag auf jemanden verübt wurde.

Und tatsächlich. Es war schon weit nach Mitternacht, als der Teleporter erneut einen mentalen Todesschrei ortete. Er

peilte sich auf den Ort ein und teleportierte mit dem Haluter. Danach kehrte er sofort zurück, um Altan zu holen. Die gewaltige Masse Icho Tolots bereitete ihm nach wie vor Schwierigkeiten. Daher sah er keine andere Möglichkeit, als die beiden nacheinander mitzunehmen.

Als Startac zusammen mit Atlan materialisierte, fiel ihr erster Blick auf die regungslose Gestalt eines Ayrfi, der mit angeschmortem Schädel vor der Tür zum Gang zusammengesunken war. In der Hand hielt der Tote einen Energiestrahler, dessen Projektor schussbereit war.

Doch ihm galt ihre Aufmerksamkeit nur für einen winzigen Augenblick. Dann richtete sie sich auf eine hochgewachsene, auffallend elegante Erscheinung, die humanoid und schmal gebaut war; ihre Arme und Beine wirkten im Vergleich zu denen eines Terraners sehr lang. Der Fremde trug einen weißen Kapuzenumhang und darunter einen ebenfalls weißen Overall, der in der sehr schmalen Körpermitte von einem breiten schwarzen Gürtel zusammengehalten wurde. Die Hände steckten in weißen Handschuhen. Das Gesicht wirkte mit der vorspringenden, scharf gebogenen Nase adlerhaft. Die Haut schimmerte wie alabasterweißes Porzellan.

Sie sahen, wie das Wesen plötzlich zu seiner Strahlwaffe griff, die an seinem Gürtel hing. Es war so schnell, dass die Bewegung seiner Hand kaum noch zu erkennen war. Mit einem Mal lag die Waffe in schussbereiter Position. Doch der Fremde kam nicht mehr dazu, sie auszulösen, denn aus der Waffe des Haluters löste sich ein fahler Blitz. Paralysiert brach der Weiße zusammen.

Startac stöhnte unwillkürlich auf. Er war sich darüber klar, dass er viel zu langsam gewesen wäre, um sich gegen dieses Wesen behaupten zu können.

Icho Tolot bückte sich und nahm die Strahlwaffe des Fremden auf, um sie kurz zu überprüfen.

»Vor ein paar Sekunden ist daraus geschossen worden«, versetzte er dann. »Kein Zweifel, das ist der Mann, der den Ayrfi ermordet hat.«

Die Tür öffnete sich, und zwei Ayrfi traten ein. Wie erstarrt blieben sie stehen. Die feinen Sternenketten über den Augen machten deutlich, dass sie Schausteller waren.

Der größere der beiden trat auf den paralysierten Mörder zu. Wütend griff er nach seiner Waffe und wollte sie auf ihn richten, um ihn zu töten. Doch wiederum war Icho Tolot schneller. Er packte das Echsenwesen am Arm, so dass es die Waffe nicht abfeuern konnte.

Das Echsenwesen kämpfte verzweifelt gegen den Riesen, um sich aus seinem Griff zu befreien. Dabei schrie er dem anderen zu, er solle den Pfauchonen endlich töten.

»Worauf wartest du noch?«, rief er immer wieder. Dabei hatte der andere keine Möglichkeit, dieser Forderung zu entsprechen, denn der Haluter nutzte sein zweites Armpaar, um auch ihn festzuhalten.

»Wir übergeben ihn dem Kapitän«, sagte Icho Tolot mit dumpf grollender Stimme.

Die Ayrfi gaben ihren Widerstand auf. Sie sahen ein, dass sie ihren Kampf nicht gewinnen konnten. Respektvoll blickten sie zu Icho Tolot auf. Sie waren sichtlich beeindruckt von der riesigen, vierarmigen Gestalt mit den drei großen roten Augen und den mächtigen, kegelförmigen Zähnen zwischen den schwarzen Lippen.

»Das ist ein Fehler«, murkte der Große, der seine Waffe nun nicht mehr halten konnte. Als sie ihm aus der Hand glitt, fing Atlan sie auf. »Der Assassine wird uns alle töten.«

»Der Kapitän wird ihn einsperren und damit unschädlich machen«, entgegnete der Arkonide.

»Wir müssen ihn töten. Auf der Stelle!«, forderte der andere Ayrfi. »Einen Pfauchonen wie ihn kann man nicht sicher verwahren. Er wird sich befreien, und dann wird er uns alle umbringen. Töten ist seine Spezialität. Er ist ein Meister jeglicher Tötungsarten. Darauf hat man ihn trainiert. Er wird nicht eher Ruhe geben, bis er sein Werk vollendet hat.«

»Wir halten uns an die Gesetze«, entschied der Arkonide. »Wir übergeben ihn dem Kapitän.«

Die Ayrfi protestierten erneut und brachten zahlreiche Argumente vor, die dafür sprachen, den Pfauchonen augenblicklich zu töten. Vergeblich. Atlan ließ sich nicht erweichen. Als mehrere Stewards erschienen, waren sie ihm willkommen.

Icho Tolot verließ sich nicht darauf, dass die Paralyse ausreichend lange anhielt. Er fesselte den Assassinen zusätzlich. Ebenso wie Atlan und Startac war der Haluter davon überzeugt, dass es ihnen gelungen war, den Serienmörder zu stellen und unschädlich zu machen.

Die Galaktiker übergaben ihn an die Stewards. Danach verließen sie den Raum. Sie traten auf den Gang hinaus, um zu ihren Kabinen zurückzukehren.

Wenige Schritte von der Tür entfernt stand der Magier mit den drei Gesichtern auf dem Gang. Er wandte ihnen das menschliche Gesicht mit dem roten Bart und den weißen Augenbrauen zu.

»Was ist denn hier passiert?«, fragte er. »Es riecht nach Tod. Hat es schon wieder eine der Echsen erwischt?«

Er zog die Hände auseinander und ließ einen leuchtend roten Lichtbogen zwischen ihnen entstehen. Kleine, menschliche Figuren tobten darüber hinweg. Sie hüpften in die Höhe, überschlugen sich oder liefen auf den

Händen. Als der Karankhe merkte, wie wenig Interesse man ihm entgegenbrachte, ließ er den Lichtbogen wieder verschwinden.

»Die Stewards werden es dir sagen«, sagte Startac Schroeder. »Vielleicht.«

»Wohl eher nicht«, vermutete der Magier. »Sie sind ja nur um das Wohl der Passagiere besorgt. Ohne diese Schleimer wäre die Reise doppelt so schön.«

Er verzog das Gesicht, als habe er in einen sauren Apfel gebissen. Dann verneigte er sich vor Atlan, Icho Tolot und dem Reporter. »Besucht meine Vorstellung. Es wird euch Spaß machen!« Nach dieser Aufforderung ging er hoch aufgerichtet davon, wobei er sich leicht in den Schultern wiegte, als sei er besonders stolz auf sich.

5.

15. Dezember 1311 NGZ

Atlan versuchte den ganzen Tag über, den Kapitän der Dschunke zu sprechen. Er bemühte die Stewards, die beteuerten, die Anfrage unverzüglich weiterzugeben, und er schickte eine Nachricht über das Bordnetz. Doch der Kapitän reagierte nicht. Er ignorierte den Arkoniden ganz bewusst. Das ließ sich nicht beweisen, war jedoch unverkennbar.

»Sie haben den Serienmörder«, sagte Startac irgendwann im Verlauf der Nachmittags. »Damit ist die Geschichte erledigt. Wenn der Kapitän nicht mit uns reden will, soll er es bleiben lassen. Die Gefahr ist behoben, und das ist entscheidend.«

»Also schön«, lenkte der Arkonide ein. »Genießen wir den Tag!«

Sie bummelten über die Märkte, sahen sich eine Vorstellung an, ließen sich von dem Magier verblüffen und in einem der Restaurants verwöhnen. Icho Tolot schloss sich als Einziger aus. Der Haluter befasste sich stundenlang mit dem Informationsnetz der Dschunke oder saß in seiner Kabine und meditierte.

Spät am Abend trennten sie sich und suchten ihre Kabinen auf.

Schon bald darauf fuhr Startac Schroeder aus dem Schlaf hoch. Er hatte einen mentalen Todesschrei vernommen.

Schon wieder!

Instinktiv teleportierte er, um auf einem matt erleuchteten Gang zu materialisieren. Vor sich sah er zwei Ayrfi, von denen der eine mit allen Anzeichen der Panik auf ihn zuflüchtete. Der andere stand aufrecht an der Wand. Ein Stahlpfeil hatte seine Kehle durchbohrt und ihn getötet. Nicht weit von ihm entfernt wandte sich der humanoide Pfauchone ab. Er hielt den Bogen noch in der Hand, mit dem er den Pfeil abgeschossen hatte.

Bevor Startac weitere Details in sich aufnehmen konnte, prallte jemand von hinten gegen ihn und schleuderte ihn zur Seite. Unwillkürlich streckte er die Arme aus, um sich abzufangen. Die Wucht des Aufpralls war jedoch so groß, dass er stürzte und dabei so unglücklich mit dem Kopf gegen die Wand prallte, dass er für einige Sekunden das Bewusstsein verlor.

Als er wieder zu sich kam, brauchte er einige Sekunden, um zu begreifen, was geschehen war. Mit seinem Teleportersprung war er offenbar jemandem in die Quere gekommen, der den Assassinen angreifen wollte und der dabei mit erheblicher Schnelligkeit auf ihn zugerannt war. Es musste ein massiges Wesen gewesen sein, da der Zusammenprall so heftig verlaufen war.

Nun war weder von dem Pfauchonen noch von seinem Verfolger etwas zu sehen. Startac Schroeder vernahm lediglich einen wilden Schrei, der durch den Gang aus der Ferne zu ihm herüberklang. Dann wurde es still. Er richtete sich benommen auf. Dabei streckte er seine parapsychischen Fühler nach dem Wesen aus, das er für sich *Porzellangesicht* nannte. Es gelang ihm, das mentale Muster des Assassinen zu erfassen. Sofort erkannte er, dass er es mit jenem Pfauchonen zu tun hatte, den sie bei dem vorangegangenen Mord verhaftet hatten.

Der Kapitän hatte ihn wieder freigelassen, oder es war dem Gefangenen mit einem Trick gelungen, sich selbst zu befreien.

Startac schritt langsam in den Gang hinein, wobei er Verbindung mit dem mentalen Muster des berufsmäßigen Mörders hielt. Er hätte teleportieren können, doch er verzichtete darauf, weil es nicht mehr allzu weit zu dem anderen war. Nachdem er dem Gang bis zu seinem Ende gefolgt war, bog er in einen anderen Gang ab, durchquerte eine Halle mit zahlreichen Glücksspielautomaten und erreichte gleich darauf einen Wohntrakt. Die geistige Spur führte zur Tür einer Kabine, die sich durch nichts von den anderen auf diesem Gang unterschied.

Startac Schroeder spürte, wie der Assassine Ruhe in seinen Geist einkehren ließ und wie er schließlich einschlief. Der Pfauchone verfügte über eine erstaunliche Selbstbeherrschung. Wiederum hatte er einen Mord begangen, danach war es ihm gelungen, seine Verfolger abzuschütteln, und nun hatte er sich zurückgezogen, um in

Ruhe neue Kräfte zu schöpfen. Gewissensbisse plagten ihn nicht.

Der Orter verzichtete darauf, eine Meldung an den Kapitän zu senden. Angesichts der Tatsache, dass ein Serienmörder sich zum Schlafen hingelegt hatte und es nicht für nötig hielt, sich zu verstecken, sah Startac es als sinnlos an, die Schiffsführung zu verständigen.

Es herrschte offensichtlich Einvernehmen zwischen dem Mörder und dem Kapitän. Entweder sah dieser sich nicht in der Lage, den Assassinen dauerhaft einzusperren, oder er wollte es nicht.

Und mit einiger Sicherheit war das Drama noch nicht zu Ende.

Startac fragte sich, wie ernst die Warnung zu nehmen war, die sie erhalten hatten, und was der Pfauchone als Nächstes unternehmen würde.

*

16. Dezember 1311 NGZ

»Es gefällt mir nicht, die Dinge einfach laufen zu lassen«, sagte Atlan am nächsten Morgen, nachdem die Solaner die Ereignisse der letzten Nacht miteinander besprochen hatten. Er streckte den Arm zu Startac Schroeder aus. »Ich halte es für das Beste, wenn wir mit dem Kapitän reden. Da er uns auf normalem Wege nicht empfangen will, gehen wir auf unsere Weise zu ihm.«

Der Teleporter verstand. Er ergriff die Hand des Arkoniden, und im nächsten Augenblick befanden sie sich in der Wohnhalle des Kapitäns. Sie gerieten in eine düstere Atmosphäre mit einer schweren, feuchten Luft, die voller fremdartiger Gerüche war und in der das Atmen schwer fiel. Die Feuchtigkeit schlug sich augenblicklich auf ihrer Haut nieder.

Der kombinierte Arbeits-, Wohn- und Schlafbereich des Grauen Marliten war luxuriös eingerichtet. Er hatte nicht die geringste Ähnlichkeit mit den Kabinen der humanoiden Passagiere. Das insektoide Wesen verfügte über mehrere wabenförmige Ruheplätze, die mit Kissen ausgepolstert waren. Über ihnen spannten sich kristalline Gebilde, in denen sich das Licht fing, um in allen Farben des Regenbogens wieder abgestrahlt zu werden. An den Wänden hingen Teile des Außenskeletts des Grauen Marliten, die dieser entweder irgendwann abgelegt hatte, weil sich bereits ein neues Skelett bildete, oder die er als Trophäen von anderen Grauen Marliten erhalten hatte.

Im Hintergrund der Halle befand sich ein sumpfiger Tümpel, der ähnlichen Gewässern der Heimatwelt dieses Wesens nachempfunden sein mochte. Er war in ein rosafarbenes Licht getaucht, wie es vermutlich auf dem Planeten der Grauen Marliten vorkam. An einer Wand leuchteten zahlreiche Monitoren, mit deren Hilfe sich der Kapitän jederzeit über das Geschehen an Bord informieren konnte.

Auf einer der fünf Sitzstangen, die sich quer durch den Raum zogen, kauerte der Kapitän und klammerte sich mit Armen und Beinen fest. Das obere Armpaar war frei und schaukelte hin und her, als wollte der Marlite gestikulieren.

»Du willst offenbar nicht mit uns sprechen«, begann der Arkonide, als der Kapitän ihm die großen Facettenaugen zuwandte, »aber das können wir nicht akzeptieren.«

»Ich möchte euch in aller Höflichkeit willkommen heißen«, versetzte das hornschreckenartige Wesen, während es ein wenig weiter auf der Sitzstange entlangkroch, um seinen Besuchern näher zu sein. »Ich habe mit eurem Besuch gerechnet und bin auch mit der Art und Weise einverstanden, in der ihr zu mir vorgedrungen seid.«

Aufgrund der Beobachtungen wusste er natürlich, dass Startac Teleporter war.

»Der Pfauchone hat abermals einen Mord begangen«, stellte Atlan fest. »Dennoch befindet er sich auf freiem Fuß. Es gibt Zeugen seiner Taten, und es gibt mit Sicherheit auch Aufzeichnungen. Wieso wurde er dennoch freigelassen?«

Der Kapitän rang offensichtlich mit sich. Er neigte den vorderen Teil seines dreigeteilten Körpers mehrfach weit nach vorn und kroch dabei auf der Sitzstange hin und her, bis er schließlich in der sirrenden Sprache seiner Mandibeln entgegnete: »Das Wesen, das du als Mörder bezeichnest, ist ein Assassine aus dem Volk der Pfauchonen.«

»Das ist uns mittlerweile bekannt«, gab der weißhaarige Aktivatorträger zurück. »Aber was sind Pfauchonen? Und wieso dürfen sie sich so verhalten?«

»Die Pfauchonen sind die Untertanen der Prinzenkrieger!«

Der Arkonide erinnerte sich. Neben dem Guten Geist von Wassermal galten die so genannten Prinzenkrieger als Schutzmacht der Galaxis.

»Ja - und? Berechtigt ihn das zum Töten?«

»Kuni Maghate, dieser Pfauchone, verfügt über eine Lizenz«, erläuterte der Graue Marlite. »Ich bin darüber informiert worden, dass einer der Prinzenkrieger Kuni Maghate berechtigt hat, eine gewisse Anzahl von Ayrfi zu

liquidieren.«

»Das hört sich an, als ob diese Ayrfi sich eines Verbrechens schuldig gemacht hätten, für das sie zum Tode verurteilt worden sind«, sagte der Arkonide. »Was ist das für ein Verbrechen?«

»Das entzieht sich meiner Kenntnis«, antwortete der Kapitän. »Vermutlich weiß nicht einmal Kuni Maghate Bescheid. Er hat nur den Auftrag, das Urteil zu vollstrecken. Und das wird er tun. Er ist nicht nur sorgfältig auf diese Aufgabe vorbereitet worden, er betrachtet es auch als Ehrenpflicht, ihr nachzukommen. Die Ehre geht den Pfauchonen über alles. Sogar über das eigene Leben und das Leben ihrer Angehörigen. Ein Assassine würde, ohne zu zögern, seine Kinder töten, wenn es ihm befohlen werden würde.«

Der Kapitän machte deutlich, dass die Prinzenkrieger in ferner Vergangenheit den Schutz Wassermals als Ehrenpflicht übernommen hatten und dass das ganze Volk der Pfauchonen bis heute daran gebunden war. Die Prinzenkrieger und ihre Untertanen waren die Schutzmacht von Wassermal. Sie herrschten und sorgten für Ruhe, stets gerecht, stets zuverlässig. Ihre Anwesenheit garantierte den Zivilisationen von Wassermal, den Pangalaktischen Statistikern auf dem legendären Planeten Vision und ihren extragalaktischen Besuchern Sicherheit und Frieden.

»Gäbe es einen Feind, der an ihrem Bündnisgefährten, dem Guten Geist von Wassermal, vorbei Krieg in die Galaxis zu tragen versuchte, die Pfauchonen würden bis zum letzten Angehörigen ihres Volkes für Wassermal und seine Zivilisationen kämpfen«, erläuterte der Kapitän. »Dies ist ihre Aufgabe, die Bestimmung jedes einzelnen Pfauchonen, und es gibt keine Ausnahme. In Folge dieser Verpflichtung ist die Kultur der Pfauchonen entsprechend ausgerichtet.«

Er fügte hinzu, dass manche der Pfauchonen Assassinen seien, die im ganzen Reich im Auftrag der Prinzenkrieger Todesurteile vollstreckten. Manche seien Techniker, deren Aufgabe es sei, die Schlagkraft der Flotte zu erhalten, andere seien Künstler, die seit Jahrtausenden dazu beitragen, den Ehrbegriff der Pfauchonen für die Ewigkeit zu zementieren.

Er bedauerte: »Es ist uns äußerst unangenehm, dass ein Assassine der Prinzenkrieger ausgerechnet an Bord der ADSCHA-ZABOROO tätig wird, doch das können wir leider nicht ändern.«

»Wie soll ich das verstehen?«

Das insektoide Wesen richtete sich hoch auf. Aus funkelnenden und in allen Farben des Regenbogens schillernden Augen blickte es auf seine Besucher hinab. »So, wie ich es gesagt habe. In Wassermal wird sich niemand gegen den Willen der Prinzenkrieger stellen. Die Besatzung wird alles tun, um die Reise so angenehm wie nur irgend möglich für die Passagiere zu machen, aber sie wird Kuni Maghate auf keinen Fall Steine in den Weg legen.«

Das waren klare und unmissverständliche Aussagen.

»Es wäre daher empfehlenswert, wenn du und deine Freunde das Geschehen um den Assassinen endlich ignorieren würden. Keiner der Passagiere wird gefährdet. Auch ihr nicht. Trotz der Warnung, die ihr erhalten habt. Kuni Maghate ist nur auf den Letzten der Ayrfi aus und auf niemanden sonst. Sobald er seine Aufgabe erledigt hat, wird Ruhe sein an Bord.«

*

»Du hast versagt!«, warf Gho-Ra ihm vor. »Deine Aufgabe war, uns zu schützen. Du hast es nicht getan.«

»Ich habe alles versucht«, verteidigte er sich, »aber die Umstände waren gegen uns.«

»Du hast dich als Taschendieb betätigt!«

»Der Eindruck täuscht. Ich habe keine Wertsachen gestohlen, sondern Waffen. Ich bereite mich auf den Fall der Fälle vor, und ich will sichergehen, dass ich überall im Schiff eine Waffe finde, wenn ich sie benötige.«

»Das habe ich nicht gewusst. Waffen zu stehlen ist eine gute Idee. Aber von nun an hörst du auf damit. Du konzentrierst dich nur auf unseren Feind. Das allein ist wichtig.«

»In einem Fall war ich dem Assassinen sehr nahe. Ich hätte ihn erwischt und ihn töten können, wenn mir nicht urplötzlich ein Fremder in die Quere gekommen wäre und mich aufgehalten hätte. Ich weiß nicht, woher er gekommen ist. Ich bin mit ihm zusammengeprallt, und wir sind beide zu Boden gestürzt. Er blieb liegen. Ich konnte den Assassinen verfolgen, doch es war schon zu spät.«

Sie begegneten sich wiederum direkt unter den segeiförmigen Aufbauten der Dschunke in dem Gewirr aus kombinierten Hyperzapfern und Multifunktionsemittern. Gho-Rawar nur noch ein Nervenbündel. Mit fünf anderen Ayrfi waren sie an Bord gegangen, und sie waren sich sicher gewesen, dass sie es geschafft hatten, das Unternehmen in ihrem Sinne und ohne Schaden zu nehmen zu Ende zu bringen.

Sie alle hatten sich gründlich geirrt. Er war der Letzte. Die anderen waren tot. Hingerichtet von einem Assassinen.

»Diese Killer führen ihre Aufträge stets bis zum Ende aus, wenn man sie nicht schon vorher umbringt«, stellte der Ayrfi mit unverkennbarem Respekt fest. »Sie betrachten es als Ehre. Niemand hat je von einem Fall gehört, in dem sie ihre Ehrenpflicht nicht erfüllt haben.«

Er griff sich mit beiden Händen an den Kopf und starre lange schweigend vor sich hin. »Die Überzeugung, dass man einen Assassinen nicht angreifen und töten kann, ist tief verwurzelt in uns. Ich habe mich dagegen aufgelehnt. Ich habe es für möglich gehalten, dass wir uns irren. Jetzt muss ich zugeben, dass ich Unrecht hatte. Es scheint so, als gäbe es tatsächlich keine Gegenwehr. Aber damit finde ich mich nicht ab. Deshalb bleibt jetzt nur noch eine Möglichkeit.«

»Der Plan ...«

»Richtig. Hast du ein Problem damit?«

»Nein, natürlich nicht. Ich habe alle nötigen Vorbereitungen getroffen. Ich habe jede Gelegenheit genutzt, um mich an den Einsatzort zu begeben und dort die nötigen technischen Veränderungen vorzunehmen. Es ist alles vorbereitet. Jetzt fehlt nur noch dein Befehl.«

»Gut. Sehr gut. Dann erteile ich dir hiermit den Befehl, den Plan in die Tat umzusetzen. Ich werde dabei sein.«

»Du weißt, was das bedeutet?«

»Törichte Frage!«

*

Der Kapitän hatte gesagt, dass sie nicht in Gefahr seien. Atlan war jedoch keine Sekunde lang bereit, den Beteuerungen des Kapitäns zu glauben. Er wollte sich in eigener Initiative davon überzeugen, dass sie nicht in Gefahr schwebten.

Es mochte ja sein, dass der Pfauchone ein Mann der Ehre war, dessen erste Pflicht es war, auch die Besucher anderer Galaxien zu beschützen und ihnen den nötigen Respekt entgegenzubringen. Doch - wo begann dieser Respekt und wo endete er? Auf keinen Fall konnte der Arkonide davon ausgehen, dass 700 Millionen Lichtjahre von der Milchstraße entfernt die gleichen Moralbegriffe herrschten wie dort. Dass der Pfauchone es mit dem Respekt anderen gegenüber nicht gar so streng nahm, bewies allein die Tatsache, dass er einen Sprengstoffanschlag auf den Ayrfi verübt hatte und dabei das Risiko eingegangen war, dass andere Wesen verletzt oder gar getötet wurden.

Icho Tolot brachte schnell und geschickt einige Beobachtungsgeräte in der Nähe der Kabine des Pfauchonen an, so dass sie ihn im Auge behalten konnten, sobald er auf den Gang hinaustrat. Startac Schroeder überwachte das *Porzellangesicht* mit seinen psionischen Sinnen, und Trim Marath hielt sich zusammen mit Myles Kantor in der Nähe des Wohntrakts des Pfauchonen auf. Die beiden Männer setzten sich an die Spielautomaten, ließen diese jedoch nur hin und wieder laufen. Sie hatten kein Interesse am Glücksspiel. Sie überwachten den Gang, aus dem der Assassine herauskommen musste, falls er auch den letzten der Ayrfi angreifen wollte.

Als der Killer seine Unterkunft verließ, konnten Atlan, Startac Schroeder und der Haluter es auf den Monitoren in ihrer Kabine verfolgen. Der Orter richtete seine psionischen Sinne auf den Pfauchonen, konnte jedoch nichts Ungewöhnliches feststellen. Es sah nicht danach aus, als ob der Mann aufgebrochen sei, um erneut einen Mord zu begehen.

Schroeder nahm Icho Tolot und teleportierte mit ihm in die Kabine des Assassinen.

»Vorsicht«, warnte der Haluter, nachdem sie dort materialisiert waren. »Nicht von der Stelle bewegen! Es gibt hier einige Fallen, mit denen Porzellangesicht einen Teil seiner Ausrüstung vor fremden Eingriffen schützen will.«

Auf dem Lager lag ein weißes Hemd ausgebreitet. Kuni Maghate hatte es bei seiner Verhaftung unter seinem Overall getragen. Daneben fanden sich weiße Handschuhe, eine Schusswaffe und einige kleine Gerätschaften, die allesamt durch Fallen gesichert waren. Einen Gegenstand, der von einiger Bedeutung zu sein schien, entdeckten sie in einem Fach eines Arbeitstisches. Er war erkennbar umfangreicher gesichert als die andere Ausrüstung. Gerade das weckte die Neugier des Haluters. Es gelang ihm, die Falle zu neutralisieren, so dass er das Gerät gefahrlos in die Hand nehmen konnte.

Es schien sich um eine Art kombiniertes Aufzeichnungs- und Wiedergabegerät zu handeln. Es war ein flacher Kasten von etwa 20 mal 20 Zentimetern Fläche und drei Zentimetern Höhe. Auf der Oberseite befand sich ein Display.

Icho Tolot brauchte mit Hilfe seiner Syntronik einige Minuten, um eine Sperre zu überwinden. Nachdem er eine dünne Scheibe aus einem grauen Material an der Unterseite entfernt hatte, erschienen die ersten Bilder auf dem Display. Er sah sie sich noch nicht an, sondern untersuchte die dünne Platte, die er abgenommen hatte. Startac fragte den Haluter, was ihn daran so interessierte, doch er gab keine Antwort. Mit einem seltsamen Knurren schob er sie schließlich in eine der Taschen seines roten Kampfanzuges. Dann erst wandte er sich den Bildern zu.

Es waren zweidimensionale Darstellungen. Sie zeigten die Porträts von sechs Ayrfi. Es lag auf der Hand, dass es sich dabei um jene Echsenwesen handelte, die der Assassine töten sollte. Ähnlichkeiten konnten der Haluter und Startac Schroeder nicht feststellen.

Eine eingebblendete Schrift lautete: »Diese Ayrfi sind aufgrund todeswürdiger Verbrechen, für die sie verurteilt worden sind, unehrenhaft zu liquidieren.«

»Man könnte sagen, dass es Steckbriefe sind«, stellte der Teleporter fest. »Fünf der Echsenwesen sind als *liquidiert* gekennzeichnet.«

»Nicht nur das«, grollte Icho Tolot, nachdem er eine Schaltung am Gerät vorgenommen hatte.

Nach und nach erschienen Bildfolgen der Leichen der Getöteten. Bei einem von ihnen hatte es keine Reste mehr gegeben, von denen der Assassine noch eine Aufnahme machen können. In diesem Fall hatte er ein Bild der durch den Sprengsatz zerstörten Kabine gespeichert.

In einigen Bildsequenzen tauchte der Assassine auf. Icho Tolot spielte diese Bildfolgen mehrmals ab. Dann machte er Schroeder darauf aufmerksam, dass der Pfauchone bei jedem Mord jeweils ein weißes Hemd unter dem Overall und weiße Handschuhe getragen hatte.

»Er hat das Hemd und die Handschuhe hier in der Kabine gelassen«, sagte der Mutant. »Das muss etwas zu bedeuten haben.«

»Ja, es sieht so aus, als ob er Hemd und Handschuhe nur trägt, wenn er seine Morde verübt«, stimmte der Haluter zu. »Eine Art Ritual.«

»Das könnte bedeuten, dass der letzte Ayrfi in Sicherheit ist. Jedenfalls so lange, wie Hemd und Handschuhe sich hier befinden. Vielleicht sollten wir beides vernichten. Es könnte ja sein, dass er ohne diese Dinge nicht weitermacht.«

»Das glaube ich nicht. Er hätte genügend Möglichkeiten an Bord, sich neue Handschuhe und ein neues Hemd zu besorgen«, widersprach der Haluter.

»Klar.« Startac lächelte verlegen. »War ja nur so eine Idee.«

*

Einige Minuten später standen Atlan und Startac Schroeder erneut beim Kapitän in dessen Wohn- und Schlafraum.

Das insektoiden Wesen gestikulierte heftig mit seinen freien Armen, während es sich mit den anderen an die Sitzstangen klammerte. Dabei zischelte er Unverständliches und erzeugte zugleich ein unangenehmes Sirren mit seinen Mundwerkzeugen. Es war unverkennbar, dass ihm der Besuch der beiden Menschen nicht behagte und dass er einem Gespräch mit ihnen gern ausgewichen wäre.

Der Arkonide ließ sich davon nicht beeindrucken. Er legte dem Kapitän die Bilder der Getöteten vor und zeigte ihm die Filmsequenzen, die den Verlauf der Morde eindeutig dokumentierten.

»Also müssen wir damit rechnen, dass der Assassine in der kommenden Nacht wieder zuschlägt«, schloss er seinen Bericht. »Er wird den letzten Ayrfi töten.«

»Das ist sein Auftrag«, bestätigte der Kapitän, während er die Unterlagen zögernd in Empfang nahm.

»Wir müssen den Ayrfi warnen und aus der Schusslinie nehmen«, schlug der Arkonide vor.

Damit war der Graue Marlite nicht einverstanden. Er erwies sich als starrsinnig und konfliktscheu. Allein der Gedanke, sich einem Assassinen zu widersetzen, schien ihn zu erschrecken. Er fühlte sich für die ADSCHA-ZABOROO, die Besatzung und vor allem für die Passagiere verantwortlich. Er war jedoch nicht bereit, sich dem Pfauchonen in den Weg zu stellen.

»Auch der Ayrfi ist dein Passagier«, betonte Atlan. »Gho-Ra ist sein Name. Anhand der Passagierliste müsstest du ihn leicht ausfindig machen können. Es ist deine Pflicht, ihn zu beschützen.«

»Sag mir nicht, was meine Pflicht ist!«, empörte sich der Kapitän. »Ihr hattet kein Recht, in die Kabine des Pfauchonen einzudringen. Damit habt ihr die Privatsphäre eines Passagiers verletzt.«

»Eines Mörders, der uns eine eindeutige Warnung hat zukommen lassen«, entgegnete der Unsterbliche.

»Ja - und? Warum habt ihr euch nicht an die Warnung gehalten?«, fragte der Graue Marlite. »Warum müsst ihr euch in Angelegenheiten einmischen, die euch nichts angehen? Der Assassine hat eine Lizenz zum Töten, und er wird seinen Auftrag auf jeden Fall ausführen, wo, wann und wie auch immer. Nichts wird ihn daran hindern können. Auch ihr nicht. Ihr könnt unternehmen, was ihr wollt, es wird wirkungslos bleiben. Einen Assassinen hält man nicht auf. Niemals.«

»Und dein bedrohter Passagier, der Ayrfi?«

»Der hat ganz offensichtlich ein schweres Verbrechen begangen und ist dafür von einem ordentlichen Gericht

zum Tode verurteilt worden«, betonte der Kapitän. »Wann wirst du das endlich begreifen und akzeptieren? Ich habe nicht das Recht, ihn zu beschützen. Dieses Recht hat er verwirkt, als er das Verbrechen begangen hat. Nun muss er dafür büßen. Und das ist allein seine Sache. Nicht meine.«

Es war unverkennbar, dass der Graue Marlite nicht im Entferntesten daran dachte, sich in den Konflikt einzuschalten. Er war noch nicht einmal bereit, sich die Argumente des Arkoniden anzuhören. Er wollte kein Leben beschützen und dadurch den Zorn des Assassinen auf sich lenken. Er war bereit, tatenlos zuzusehen, wie das Leben des Echsenwesens ausgelöscht wurde.

Atlan fragte sich, ob der Graue Marlite aufgrund seiner Charaktereigenschaften nicht in der Lage war, den Assassinen aufzuhalten, oder ob der kulturelle Einfluss der Pfauchonen in Wassermal tatsächlich so gewaltig war, dass Widerstand gegen sie nicht nur für ihn, sondern auch für andere Personen ausgeschlossen war.

War die Bedeutung so groß, dass sie jegliche Vernunft außer Kraft setzte und jede Moral über Bord warf?

Der Arkonide wollte nicht aufgeben. Er suchte nach weiteren Argumenten, um den Grauen Marliten umzustimmen. Es musste eine Möglichkeit geben, ihn bei seiner Ehre als Kapitän der Dschunke zu packen. Wenn permanent und geradezu aufdringlich für das Wohl der Passagiere gesorgt wurde, durfte die Schiffsleitung nicht zulassen, dass einer ihrer Passagiere ermordet wurde. Das passte nicht zusammen.

Atlan vermutete, dass die Ayrfi nach Ausführung ihrer Tat - welche auch immer das gewesen sein mochte - auf die Dschunke geflüchtet waren, weil sie genau wussten, welchen Aufwand man in diesem Schiff um die Passagiere trieb. Sie hatten sich in die Obhut des Kapitäns begeben, überzeugt davon, bei ihm Schutz zu finden.

Während der Arkonide noch überlegte, was er sagen sollte, gelte plötzlich ein auf- und abschwellendes Alarmsignal durch die Halle. Der Kapitän fuhr erschrocken zusammen. Er rutschte auf den Sitzstangen entlang, glitt dann zu Boden und eilte zu der Monitorwand hinüber. Sein eingeschnürter Insektenkörper bewegte sich erstaunlich schnell und geschickt.

Er drückte den Kopf bis an die mächtigen Facettenaugen in eine Mulde an der Monitorwand, um eine Meldung entgegenzunehmen. Atlan und Startac konnten nicht hören, was man ihm sagte. Aus seiner Reaktion schlossen sie jedoch, dass er erschrocken war.

»Was ist los?«, fragte der Arkonide, als der Kapitän sich wieder von der Monitorwand löste und unschlüssig davor verharrete. »Was ist denn passiert?«

Der Graue Marlite fuchtelte mit zwei Armen in der Luft herum. Auch die viergeteilten Greifzangen an seinem Kopfende bewegten sich heftig. Es war offensichtlich, dass er Mühe hatte, sich zu fangen und seine Fassung wiederzugewinnen. Es war etwas geschehen, was vollkommen aus dem Rahmen der üblichen Ereignisse an Bord fiel und ihn überforderte. Ein Bürokrat wie er, der sich stur an seine Vorschriften hielt und dem eine flexible Reaktion absolut fremd war, konnte nicht umschalten. Er war augenscheinlich nicht in der Lage, sich innerhalb weniger Sekunden auf eine für ihn neue Situation einzustellen.

»Wir sind deine Passagiere«, sagte der Arkonide eindringlich. »Falls unser Leben bedroht ist, sollten wir es wissen.«

Der Kapitän wandte sich ihm langsam und zögernd zu. Seine Greifzangen kamen endlich zur Ruhe.

»Gho-Ra hat sich im Triebwerksbereich verschanzt«, eröffnete er seinen Besuchern. »Es ist noch jemand bei ihm. Der Ayrfi droht damit, die ADSCHA-ZABOROO in die Luft zu sprengen.«

6.

Er war glücklich.

Geradezu verzweifelt hatte er in den letzten Tagen versucht, das Leben jener zu retten, die ihn vor Monaten gefoltert und gequält hatten, die er abgrundtief gehasst und später geliebt hatte. Es war ihm nicht gelungen. Trotz aller Bemühungen hatte der Assassine einen nach dem anderen getötet.

Jetzt blieb nur noch eine Alternative.

Entweder es gelang, den Letzten vor seiner Hinrichtung zu bewahren, oder alle mussten sterben. Er war entschlossen, das zu tun, wofür man ihn ausgebildet hatte. Mit einer einzigen Bewegung seiner Hände konnte er die gewaltigen Kräfte frei werden lassen, die im Herzen der riesigen Maschinen des Kraftwerksbereiches schlummerten.

Ein Fingerdruck genügte, und die ADSCHA-ZABOROO verwandelte sich in einen Feuerball, in dem niemand überleben konnte.

Das Leben bedeutete ihm nichts, und der Tod war nur ein Übergang. Das hatte er in jenem Bunker gelernt, in dem sie ihn nach ihrem Willen geformt hatten. Wer in dieser Existenzebene starb, wechselte lediglich in eine andere über, wo er sein Leben fortsetzen konnte.

Es gab eine unbegrenzte Zahl von Universen, die nebeneinander existierten. Wer in dem einen Universum ausgelöscht wurde, wurde den Gesetzen der Hyperphysik entsprechend in das benachbarte Universum versetzt.

Es war logisch und überzeugend: Energie ging nicht verloren. Nirgendwo und in keinem der unendlich vielen Universen. Leben war Energie. Sterben bedeutete demnach, dass die Lebensenergie lediglich einen Austausch in ein anderes Universum erfuhr.

Er machte sich keine Gedanken darüber. Geradezu heiter verfolgte er die Entwicklung. Er wusste, wie sehr der Kapitän, die Besatzung und die Passagiere der Dschunke um ihr Leben zitterten, und er wusste ebenso, wie es sie erschreckte, dass er diese Furcht nicht empfand.

Sobald Gho-Ra ihm den Befehl dazu gab, würde er das Feuer zünden. Er hoffte, dass dieser Befehl kam, denn er konnte es kaum erwarten zu erfahren, wie es danach weiterging. Er war sich dessen absolut sicher, dass er den Übergang in ein anderes Leben bewusst verfolgen konnte, und tief in seinem Inneren erzitterte er vor Ungeduld und Neugier. Er wollte es endlich wissen, wie er war, dieser Übergang in ein anderes Universum - ins Jenseits!

Er hatte sich nie gefragt, warum die sechs Ayrfi um ihr Leben gekämpft hatten, und auch jetzt - da Gho-Ra sich verzweifelt gegen das Ende wehrte - kamen ihm keine Zweifel.

*

Bei dem Ayrfi Gho-Ra stand Soshony!

Der Kapitän, zahlreiche Stewards und verschiedene Ayrfi von der technischen Besatzung versammelten sich um den Triebwerkssektor der ADSCHA-ZABOROO, zu dem auch ein separater Kraftwerkssektor gehörte. Alle Maschinen waren hier lediglich für den Notfall installiert worden, für jenen Fall also, dass die Energiezapfer ausfielen und die Triebwerke nicht mehr mit Energie versorgen konnten.

»Dieses Kraftwerk ist immer nur für Übungszwecke hochgefahren worden«, sagte der Graue Marlite zu Atlan, der ihn auf dem Weg in diesen Bereich der Dschunke begleitet hatte.

Inzwischen hatten Atlan und Startac die anderen aus ihrer Gruppe verständigt. Vor wenigen Sekunden waren Icho Tolot, Myles Kantor, Trim Marath, Mondra Diamond und Mohodeh Kascha eingetroffen.

Sie hielten sich unmittelbar hinter ihm auf, so dass sie die Worte des Kapitäns hören konnten. »Aber jetzt läuft das Kraftwerk unter Vollast!«

Sie machten vor einem matt schimmernden Energieschirm Halt, der den gesamten Sektor umspannte und ein weiteres Vordringen unmöglich machte.

»Was ist mit dem Energieschirm?«, fragte der Arkonide.

»Er wird normalerweise nur bei Wartungsarbeiten bei laufendem Betrieb eingeschaltet«, antwortete der Kapitän. Er war nervös und fahrig. Eine solche Situation hatte er offenbar noch nicht erlebt. »Sonst kann man ihn von außen steuern. Jetzt aber nicht. Die beiden Verbrecher haben die Funksteuerung manipuliert. Nur sie können den Energieschirm verschwinden lassen.«

Er zeigte mit zwei Armen auf die beiden Gestalten, die mit umfangreicher technischer Ausrüstung und Waffen im kreisförmigen und von allen Seiten einsehbaren Schalt- und Kontrollbereich, des Kraftwerkes standen. Es waren ein Ayrfi und der Illusionskünstler Soshony!

Atlan und seine Begleiter waren sicher, dass es sich bei dem Echsenwesen um Gho-Ra handelte, den Letzten auf der Liste des Assassinen. Überraschend für alle war, dass der Karankhe bei ihm war. Mächtig und massig lehnte er rücklings an einem Schaltpult, das ihm bis annähernd an die Hüften reichte. Er trug seinen bekannten roten Umhang, der seinen Oberkörper weich und weit wie eine Glocke umhüllte und einen Teil des Schaltpultes hinter ihm überdeckte.

Zwischen seinen Händen tanzten sieben feuerrote Bälle. Sie bewegten sich in einem geradezu atemberaubenden Tempo, bis er sie plötzlich in seinen Taschen verschwinden ließ.

Soshony blickte zu Atlan, dem Kapitän und den vielen anderen herüber, die sich mittlerweile eingefunden hatten, und plötzlich legte er den Kopf in den Nacken, um das oft gehörte Gelächter er tönen zu lassen. Er schien der Situation etwas Belustigendes abgewinnen zu können. Damit stand er im Gegensatz zu allen anderen Anwesenden.

Auch der Ayrfi neben ihm wirkte außerordentlich nervös. Er stand ebenfalls an einem Kontrollpult, und seine beiden Hände lagen zitternd auf einem faustgroßen Knopf. Sein Echsenmund stand offen, so dass man seine kreuz und quer wachsenden, spitzen Zähne sehen konnte. Die Zunge zuckte ständig vor und zurück, und die senkrecht gestellten Pupillen bewegten sich ebenfalls ununterbrochen.

Es war unverkennbar, dass der Ayrfi sich kaum noch unter Kontrolle hatte.

Verständlich!, meldete sich der Extrasinn des Arkoniden. Immerhin hat man seine fünf Mitstreiter ermordet. Er ist der Letzte in der Gruppe, und er weiß, dass er von Seiten des Kapitäns keine Hilfe zu erwarten hat.

Die Todesangst hatte Gho-Ra bis an den Rand eines Zusammenbruchs getrieben. Unter diesen Umständen

konnte der kleinste Fehler bereits zur Katastrophe führen.

Nicht viel besser stand es um den Grauen Marliten und die anderen leitenden Persönlichkeiten der Dschunke, teils Ayrfi, teils Kichi Ihatha. Sie alle wussten, wie es um Gho-Ra stand, und ihnen allen war klar, dass er zu einer Verzweiflungstat bereit war.

»Tu es nicht, Gho-Ra!«, rief der Kapitän. »Wir helfen dir. Du kannst dich darauf verlassen, dass wir einen Ausweg für dich und deinen Freund finden.«

Soshony lachte erneut. Er bog das echsenhafte Gesicht nach vorn und hob seine beiden Hände, in denen er nun jeweils eine schwere Energiestrahlwaffe hielt.

»Mir ist es vollkommen gleichgültig, was ihr macht!«, brüllte er. »Entscheidend ist, dass sich Gho-Ra in Sicherheit bringen kann. Ich bin ein Krieger. Ich habe gelernt, den Tod zu verachten. Mich könnt ihr nicht beeindrucken. Durch nichts. Solltet ihr versuchen, Gho-Ra zu betrügen, bleibt mir immer noch genügend Zeit, euch alle zu vernichten.«

»Schwätzer!«, entfuhr es dem Kapitän. Er nahm den Karankhen nicht ernst und konzentrierte sich ganz auf den Ayrfi.

Startac Schroeder trat dicht an den Arkoniden heran. »Vorsicht«, flüsterte er. »Mit dem Magier stimmt was nicht. Er scheint mir wichtiger zu sein als Gho-Ra.«

»Kannst du etwas von seinen Empfindungen erfassen?«, fragte Atlan.

»Ja, aber ich bin mir nicht sicher, ob das richtig ist. Er freut sich auf den Tod«, antwortete der Orter. »Ich glaube, er ist konditioniert worden. Man scheint ihn einer Gehirnwäsche unterzogen zu haben.«

»Bestimmt?«

»Nein, ich sagte ja, dass ich mir nicht sicher bin. Bei ihm geht einiges durcheinander. Auf jeden Fall ist er gefährlich.«

Während der Kapitän mit Gho-Ra verhandelte, beobachtete Atlan den Illusionskünstler. Er fand, dass dieser einen geradezu entrückten Eindruck machte und sich ganz anders verhielt, als sie ihn bisher kennen gelernt hatten. Er schien in jeder Hinsicht von dem Ayrfi abhängig zu sein, und Gho-Ra schien sich sicher zu sein, dass er seine Befehle befolgen würde.

Er behandelt ihn fast wie einen Roboter, registrierte der Logiksektor. Startac hat Recht, Der Karankhe ist konditioniert worden. Und das macht ihn gefährlicher als die Echse. Auf ihn kommt es an. Nicht auf Gho-Ra!

Atlan verfolgte jede noch so kleine Bewegung des Karankhen, und dabei fiel ihm etwas auf. Er musste an die bisherigen Begegnungen mit ihm denken, und plötzlich begriff er.

Das wurde aber auch Zeit, du Narr!, schalt ihn sein Extrasinn. Wo hattest du deine Augen? Du hättest es längst merken müssen.

Der rote Umhang war weit, aber er war auch weich, und daher zeichnete sich jede Bewegung unter ihm ab. Atlan hatte sich ebenso von dem Illusionskünstler täuschen lassen wie alle anderen - ausgenommen Gho-Ra, der sicherlich Bescheid wusste.

Ja, er hat nicht nur zwei Arme, sondern vier! Er lehnt sich an die Wand oder in diesem Fall an das Kontrollpult, weil er auf dem Rücken ein weiteres Armpaar hat!

Jetzt erst erfasste der Arkonide das ganze Ausmaß der Gefahr. Während alle auf Gho-Ra und seine zitternden Hände achteten, lagen zwei andere Hände an den tatsächlich relevanten Schaltern. Nicht der Ayrfi würde das gesamte Kraftwerk zur Explosion bringen, falls er keinen Ausweg mehr fand, sondern der in einem langen geistigen und mentalen Umformungsprozess vermutlich auf diese eine Situation vorbereitete Soshony.

Sollte irgendjemand eine Möglichkeit finden, den Energieschirm zu überwinden und den Ayrfi anzugreifen, würde der Karankhe die Katastrophe auslösen und alle umbringen. Dass er selbst dabei auch sterben würde, spielte für ihn keine Rolle.

Nunmehr wurde der ganze Umfang der Tat deutlich, die von den sechs Echsenwesen begangen worden war. Sie hatten irgendetwas getan, was die Ordnungsmächte Wassermals auf den Plan gerufen hatte. Doch sie waren sich schon vorher dieser Folgen bewusst gewesen, und sie hatten entsprechend vorgesorgt, um sich in Sicherheit zu bringen.

Als letzte und gefährlichste Figur in ihrem Plan kam Soshony ins Spiel, den sie möglicherweise einer Gehirnwäsche unterzogen und zu einer Tötungsmaschine umgeformt hatten. Atlan vermutete, dass sie ihn auf den Assassinen angesetzt hatten. Er war es also gewesen, der mehrfach in bedrohlicher Situation in dessen Nähe aufgetaucht war. Einmal hatte er den unmittelbar vor ihm erscheinenden Reporter Startac Schroeder umgerannt.

Die Ayrfi waren raffiniert genug gewesen, keinen aus ihrem Volk für diese Aufgabe zu wählen, sondern einen Karankhen. Mit Recht waren sie davon ausgegangen, dass er nicht so leicht in den Verdacht geriet, mit ihnen zusammenzuarbeiten.

Atlan wurde aufmerksam, als Unruhe hinter ihm entstand, und er drehte sich um, weil er wissen wollte, was die

Ursache dafür war.

Mit einem Overall und einem weißen Hemd bekleidet, näherte sich Kuni Maghate. An den Händen trug er weiße Handschuhe. Alle machten ihm respektvoll Platz. Auch der Graue Marlite trat zur Seite, um den Weg frei zu machen. Nur Atlan und seine Begleiter blieben stehen.

Mit unbewegtem Gesicht kam der Assassine heran. Seine Blicke glitten an dem Arkoniden vorbei zu dem Ayrfi Gho-Ra hinüber. »Ich bin gekommen, um das Urteil zu vollstrecken«, sagte er leise, aber unüberhörbar.

»Und wie willst du den Energieschirm überwinden?«, fragte Atlan.

»Kein Problem.« Der Pfauchone richtete die hellgrauen Augen auf ihn. »Ich werde eine Strukturlücke schaffen und hindurchgehen.«

Der Kapitän der ADSCHA-ZABOROO wich weiter zurück. Er erhob keinen Einspruch. Er schien froh zu sein, dass ihm jemand die Entscheidung abnahm. Jeder hielt ihn in diesen Augenblicken für einen Versager.

»Das wäre nicht besonders klug«, wandte Atlan ein. »Sieh dir den Ayrfi an! Er hat jederzeit die Möglichkeit, die Dschunke in die Luft zu jagen, und du kannst sicher sein, dass er es tun wird, wenn du zu ihm gehst. Wenn er weiß, dass er sterben wird, drückt er den Knopf und nimmt uns alle mit in den Tod.«

»Das ist wahr!«, rief der Graue Marlite. »Mit dem Schalter, auf dem seine Hände liegen, kann er eine Katastrophe auslösen.«

»Das ist nichts als ein Bluff«, gab der Pfauchone verächtlich zurück. »Er wird es nicht tun. Außerdem bin ich schneller als er. Ich werde ihm keine Gelegenheit geben, den Knopf zu drücken.«

»Dann wird es der Magier tun«, kündigte der Unsterbliche an. »Ihr wisst, dass er vier Arme hat. Die beiden Rückenarme verbirgt er unter dem Umhang. Was glaubt ihr, was er mit diesen beiden hinteren Händen macht?«

Jetzt endlich b'egriff der Assassine. Seine Lippen wurden schmal, und die Augen schienen sich zu verdunkeln.

»Es ist eine Doppelstrategie«, erkannte er. »Ich kann nicht beide zugleich ausschalten. Einem von ihnen bleibt Zeit genug, uns alle in die Luft zu sprengen.«

Er richtete sich hoch auf, und sein Gesicht nahm einen Ausdruck höchster Entschlossenheit an.

»Dann muss es eben sein«, sagte er. »Es ist meine Ehrenpflicht, die mir übertragene Aufgabe zu Ende zu führen. Ich muss mich diesem Auftrag stellen, auch wenn es mich das Leben kostet.«

Der Pfauchone trat auf den Energieschirm zu. Plötzlich hielt er ein kleines Gerät in den Händen. Er nahm Schaltungen daran vor. Unmittelbar darauf bildete sich ein Riss im Energieschirm. Weiter aber kam er nicht.

Icho Tolot packte ihn und hielt ihn mit vier Händen fest. Der Haluter hob ihn hoch und wischte einige Schritte weit mit ihm vom Energieschirm zurück.

»Ich habe nichts dagegen, wenn Sie Ihr Leben riskieren«, sagte er. »Was aber mein Leben und das meiner Freunde angeht, so überlassen Sie die Entscheidung bitte mir!«

Der Pfauchone blickte ihn verstört an. Als Icho Tolot ihn nun auf den Boden stellte und freiließ, versuchte er gar nicht erst, sich dem riesigen Haluter zu widersetzen. Der Pfauchone wusste, dass er keine Chance gegen ihn hatte.

In diesem Moment schrie der Ayrfi Gho-Ra gellend auf.

Atlan, der Kapitän und die anderen, die nur auf Icho Tolot und den Assassinen geachtet hatten, fuhren erschrocken herum. Sie sahen, dass sich in eine giftgrüne Blase im Energieschirm gebildet hatte. Sie dehnte sich wabernd in Richtung des Ayrfi und des Karankhen aus.

*

Als sich die Aufmerksamkeit aller Anwesenden auf Icho Tolot und den Pfauchonen richtete, sah Startac Schroeder seine Chance gekommen. Er blickte kurz auf das Multifunktionsgerät an seinem Handgelenk. Es zeigte an, dass der Energieschirm ausschließlich vierdimensional funktionierte. Allerdings gab es dabei einen winzigen Unsicherheitsfaktor, den der Mutant allerdings ignorierte.

Er schaltete seinen Mikrodeflektor ein und wurde unsichtbar. Im nächsten Moment teleportierte er und versuchte, zu Gho-Ra und dem Illusionskünstler vorzudringen. Ihm war, als habe er einen harten Schlag erhalten. Der Energieschirm warf ihn zurück. Er schien eine winzige fünfdimensionale Komponente zu enthalten.

Schroeder gab nicht auf. Im Gegenteil. Er fühlte sich erst recht herausgefordert. Bevor die anderen noch etwas von seinen Bemühungen bemerkten, konzentrierte er sich erneut und teleportierte. Abermals traf ihn ein heftiger Schlag. Er wähnte sich von einem wabernden Grün umgeben - und plötzlich war er durch. Er war auf der anderen Seite des Energieschirms.

Ihn schwindelte, und er drohte das Gleichgewicht zu verlieren. Unwillkürlich trat er einige Schritte zur Seite. Er war unsichtbar, doch der Ayrfi und der Magier hatten etwas bemerkt. Beide schossen mit Thermostrahlern auf die Stelle, an der er durch den Energieschirm gesprungen war. Sie verfehlten ihn um knapp einen Meter.

»Zurück!«, schrie Gho-Ra. »Ich weiß nicht, was da passiert. Aber hört auf damit, oder ich drücke den Knopf!«

Startac Schroeder hatte sich gefangen. Die Benommenheit verflog. Er richtete seinen Kombistrahler auf den Ayrfi und feuerte mit Paralysestrahlen auf ihn. Ein fahler Blitz zuckte aus dem Deflektorfeld. Er schlug zu Gho-Ra hinüber und traf ihn, warf den Ayrfi jedoch nicht zu Boden.

Das Echsenwesen schien immun gegen Paralysestrahlen zu sein. Schroeder justierte seine Waffe neu auf Thermostrahl.

»Tu es!«, brüllte Gho-Ra. »Zünde die Sprengladung!«

Instinktiv feuerte der Mutant auf den Illusionskünstler, traf ihn an der Schulter. Aufschreiend taumelte Soshony zurück. Sein roter Umhang brannte. Flammen züngelten an ihm hoch, und als er sich im Fallen um sich drehte, wurden seine beiden Rückenarme sichtbar. Sie waren wesentlich kleiner als die vorderen Arme, verfügten aber über ähnlich große und lange Hände. Vergeblich streckte Soshony sie nach den Tasten auf dem Schaltpult aus, mit denen er die Katastrophe hätte auslösen können.

Der Karankhe stürzte auf einen der Thermostrahler, löste ihn dabei aus. Der Energiestrahl fuhr ihm quer durch den Oberkörper und tötete ihn auf der Stelle.

Startac Schroeder wandte sich dem Ayrfi zu. Rasend schnell war die Aktion abgelaufen, Startac verspürte überhaupt kein Zeitgefühl. Nun wollte er Gho-Ra ausschalten. Dazu aber kam er nicht mehr, denn unglaublich schnell hatte der Pfauchone auf die Änderung der Lage reagiert.

Überrascht stellte Startac fest, dass der Assassine das Energiefeld durchbrochen hatte und bereits bei dem Echsenwesen war. Es blitzte sonnenhell auf. Für den Bruchteil einer Sekunde schien der gesamte Bereich der Schaltstation in gretles Licht getaucht. In namenlosem Entsetzen glaubte Startac, es sei dem Ayrfi gelungen, die gesamte Energie des Kraftwerks auf einen Schlag freizusetzen, doch schon im nächsten Moment erkannte er seinen Irrtum.

Gho-Ra brach schlagartig zusammen. Im Fallen schlug er mit der Faust auf das Schaltpult, verfehlte jedoch den entscheidenden Knopf. Ein Schrei der Erleichterung ging durch die Halle. Der Assassine beugte sich über ihn, drückte ihm den Projektor der Waffe an die Brust, schoss aber nicht noch einmal. Er erkannte, dass der von ihm Gejagte bereits tot war.

Startac lehnte sich an das Pult. Mit dem Handrücken fuhr er sich über die verschwitzte Stirn. Äußerst knapp waren sie alle einer Katastrophe entgangen. Zentimeter nur hatten gefehlt, Bruchteile von Sekunden.

Der Kapitän rief ihm etwas zu, und er schreckte auf.

»Den Schutzschild abschalten!«, forderte Atlan. »Hör zu, was der Kapitän dir sagt.«

Mit wenigen Worten beschrieb der Graue Marlite, was zu tun war. Startac vernahm die Anweisung und versuchte, sich mit den Schaltungen vertraut zu machen. Seine Hände zitterten leicht. Jetzt machte sich die Anspannung bemerkbar, unter der er gestanden hatte. Dann aber griff der Assassine ruhig an seiner Schulter vorbei, drückte einige Tasten, und der Energieschirm verschwand. Seine Hände bebten nicht.

Der Kapitän eilte heran, nahm weitere Schaltungen vor, und der Reaktor lief mit einem gewaltigen Dröhnen langsam aus. Der Pfauchone trat einige Schritte zur Seite. Er musterte Atlan mit einem rätselhaften Blick aus seinen grauen Augen, ohne dass sich ein Muskel in seinem alabasterweißen Gesicht regte.

Der Killer hat noch nicht vergessen, dass du Narr dich eingemischt hast, behauptete der Logiksektor. Vielleicht hat er sogar Recht mit seiner Kritik. Du hast den Tod des letzten der sechs Ayrfi nicht verhindert. Er scheint zu glauben, dass du durch dein Verhalten die Beinahe-Katastrophe heraufbeschworen hast.

Der Arkonide beobachtete den Assassinen, der nun das Aufzeichnungsgerät unter seinem Kapuzenumhang hervorholte und einschaltete, um das Bild des getöteten Ayrfi aufzunehmen.

Achtung!, schrie es in ihm. Da stimmt was nicht.

Atlan zog Startac und die anderen unwillkürlich zur Seite. Er ließ den Pfauchonen nicht aus den Augen, während dieser sich dem Toten näherte und dabei unverständliche Worte murmelte. Der Alabasterweiße filmte den Getöteten, richtete sich dann sichtlich zufrieden auf und drückte einen Knopf an seinem Gerät mit einer Geste, die wohl ausdrücken sollte: *Ende. Es ist vollbracht!*

Im selben Augenblick explodierte das Gerät in seinen Händen. Kuni Maghate wurde zurückgeschleudert. Instinktiv warf er die Arme hoch, um irgendwo Halt zu finden. Dann stürzte er schwer zu Boden und prallte krachend auf. Trümmerstücke der zerstörten Maschine wirbelten durch die Luft, verletzten jedoch niemanden.

Atlan und die anderen waren unmittelbar darauf an der Seite des Assassinen. In der Annahme, er sei schwer verletzt, beugten sie sich über ihn. Der Pfauchone blutete an den Händen, an denen er einige Risse und Schnitte aufwies, ansonsten hatte er die Explosion unbeschadet überstanden.

Verwirrt und sichtlich schockiert erhob er sich. Dabei wehrte er die Hilfe unwirsch ab, die Icho Tolot ihm anbot. Er fuhr sich mit den Händen über das Gesicht, ohne darauf zu achten, dass er die weiße Haut mit Blut

beschmierte. Dann plötzlich griff er zur Waffe und drückte sie dem Haluter auf die Brust.

»Du warst es!«, klagte er ihn mit schriller, sich überschlagender Stimme an.

Bisher war der Pfauchone eiskalt gewesen. Er war seiner Tätigkeit mit einer kühlen Sachlichkeit nachgegangen, die wegen ihrer Emotionslosigkeit erschreckend auf Atlan und die anderen gewirkt hatte. Nun aber schien es in ihm zu kochen. Seine Augen hatten sich zu schmalen Schlitzen verengt, und aus seinen Mundwinkeln lief ein dünnes Bluttrinnsal. Er hatte sich bei der Explosion oder kurz danach offenbar auf die Zunge gebissen.

»Unsinn!«, wehrte der Haluter ihn grollend ab. Mit einem blitzschnellen Griff packte er die Waffe und bog sie so energisch zur Seite, dass Kuni Maghate augenblicklich losließ. Hätte der Assassine es nicht getan, hätte er wohl einen Bruch seines Handgelenkes zu beklagen gehabt. »Das ist nicht logisch. Wenn ich Ihren Tod gewollt hätte, wären Sie längst im Jenseits. Ich hatte mehr als eine Gelegenheit, Sie zu töten. Warum hätte ich einen so umständlichen Weg wählen sollen?«

Dieses Argument überzeugte.

»Unser Freund hat Recht«, mischte sich Atlan ein. »Er hat keinen Grund, dich zu töten. Er hätte es jedoch längst tun können, wenn er es gewollt hätte. Du solltest nachdenken. Es liegt auf der Hand, wer versucht hat, dich mit der Explosion umzubringen.«

»Nein!« Der Pfauchone schrie dieses Wort heraus.

»Doch«, entgegnete der Arkonide. Er nahm Icho Tolot den Energiestrahler ab und gab ihn an Kuni Maghate zurück. »Deine Auftraggeber wollten nicht nur die Ayrfi töten, sondern dich ebenfalls. Als du alle sechs liquidiert hattest, war es so weit. Hast du nicht eine bestimmte Taste an dem Gerät gedrückt, so als wolltest du einen Schlussstrich ziehen?«

»Das ist richtig«, gab der Assassine zögernd zu.

»Ich habe eine Gelegenheit genutzt, das Gerät zu untersuchen«, gestand Icho Tolot ihm. »Ich war in Ihrer Kabine und habe eine dünne Platte von dem Gerät entfernt.«

Der Haluter griff in eine der vielen Taschen seines roten Kampfanzuges und holte daraus die erwähnte Platte hervor. Er zeigte sie dem Pfauchonen.

»Es war eine reine Sicherheitsvorkehrung, und sie hat sich bewährt. Was in Ihren Händen explodiert ist, war nicht die eigentliche Sprengladung, sondern lediglich die Zündkapsel.«

Kuni Maghate nahm die Platte entgegen, drehte sie unschlüssig in den Händen und schnüffelte daran.

»Die Dokumentation der Hinrichtung des letzten Ayrfi sollte Ihren Tod herbeiführen«, fuhr der Haluter fort. »Nicht nur die sechs Delinquenten sollten sterben, sondern auch ihr Henker!«

Der Pfauchone murmelte und flüsterte wiederum etwas, das niemand verstand. Dabei schloss er kurz die Augen.

»Nein«, sagte er dann. »Das glaube ich nicht.«

»Es ist aber so«, versetzte Icho Tolot mit dumpf grollendem Bass und ohne Rücksicht auf die Gefühle des auf seine Ehre bedachten Assassinen zu nehmen. »Nur einem Zufall verdanken Sie Ihr Leben.«

Der Pfauchone war tief getroffen. Offenbar kam im Rahmen seiner Gesetze der Ehre eine solche Variante nicht vor.

»Was mache ich denn jetzt?«, fragte er, überlegte kurz und gab Icho Tolot die Platte zurück. »Ich muss wissen, ob das wirklich Sprengstoff ist und welche Wirkung er hat. Du hast Recht. Die erfolgte Explosion war zu schwach, um mich töten zu können. Mit einem derart geringen Aufwand bin ich nicht umzubringen. Ich will die Platte zur Explosion bringen. Ich muss wissen, wie groß die Sprengkraft ist. Erst danach kann ich mit meinen Auftraggebern reden.«

Er hatte sich wieder gefasst. Sein mit Blut beschmiertes Gesicht war ausdruckslos.

»Wir haben zwei Möglichkeiten«, sagte der Arkonide. »Entweder projizieren wir innerhalb der Dschunke ein kugelförmiges Energiefeld und lassen die Platte in seinem Inneren explodieren, oder wir erledigen diebrisante Geschichte draußen im Weltraum.«

»Hier drinnen«, entschied der Assassine. »Mit einem Energiefeld können wir die Sprengkraft exakt messen und bestimmen.«

»Aber das ist zu riskant«, wandte der Kapitän ein. »Sollten wir nicht lieber ...?«

»Wir machen es hier an Ort und Stelle«, entgegnete der Pfauchone, ohne sich um den Protest des Grauen Marliten zu kümmern.

Der Assassine drehte dem insektoiden Wesen den Rücken zu. Verächtlicher hätte er den Grauen Marliten kaum behandeln können. Doch selbst jetzt begehrte der Kapitän nicht auf. Er respektierte die Entscheidung und verneigte sich gar vor dem Assassinen, obwohl dieser es gar nicht sehen konnte.

Mit Hilfe eines Traktorfeldes hob Kuni Maghate die dünne Platte an, um sie mitten im Raum schweben zu lassen. Dann schloss er sie mit einem projizierten Energieschirm ein, ließ für den Bruchteil einer Sekunde eine Strukturlücke

entstehen und feuerte mit seinem Thermostrahler just in diesem Augenblick in das Kugelfeld hinein.

In grellweißem Feuer explodierte der Sprengstoff und füllte die mehrere Meter durchmessende Kugel vollkommen aus, ohne die Energiehülle allerdings durchbrechen zu können.

Es dauerte einige Sekunden, bis das Feuer erlosch. Ruhig wartete der Pfauchone ab, löste dann das Energiefeld auf und ließ die übrig gebliebene Materie auf den Boden sinken. Gemeinsam mit Atlan und dem Haluter sah er sich die Ergebnisse an, die mehrere Messgeräte anzeigen. Danach schien er noch um eine Nuance bleicher zu werden.

»Es ist wahr«, gab er zu. »Wenn der Sprengstoff noch mit dem Aufzeichnungsgerät verbunden gewesen wäre, hätte es mich völlig vernichtet. Ich hätte nicht überlebt.«

»Also hat Ihr Auftraggeber versucht, Sie nach Erfüllung Ihrer Pflicht zu beseitigen«, betonte Icho Tolot.

»Ja, es stimmt. Ich kann es nicht länger leugnen.«

*

20. Dezember 1311 NGZ

Im System der gelben Sonne Horani-Hamee fiel die ADSCHA-ZABOROO in den Normalraum zurück.

Atlan und seine Freunde konnten durch die transparenten Wände der Wandelhallen den dritten Planeten Vision sehen. Ihr erster Eindruck war, dass er eine verblüffende Ähnlichkeit mit dem Planeten Erde hatte. Sie waren an ihrem Ziel.

In den vergangenen Tagen war immer deutlicher zu erkennen gewesen, dass sich die Malisische Dschunke dem Galaktischen Zentrum von Wassermal genähert hatte. Inzwischen war das extrem dichte Gewimmel der Sterne optisch kaum noch zu durchdringen.

»Ob wir den Pangalaktischen Statistikern begegnen?«, fragte Startac.

»Ich hoffe es«, entgegnete Atlan in einem eigenartigen Ton, der den Orter stutzen ließ.

»Bist du nicht zufrieden?«

»Doch. Schon. Es kam mir nur alles so einfach vor«, gab der Arkonide zurück. »Und diese Tatsache macht mich etwas skeptisch.«

E N D E

Atlan und seine Begleiter haben ihr Ziel erreicht: den Planeten Vision, der aus dem All so aussieht, als sei er eine zweite Erde. Hier wollen sie endlich den direkten Kontakt zu den Pangalaktischen Statistikern knüpfen, um von diesen die erwünschten Informationen zu bekommen.

Die weiteren Geschehnisse auf dieser Welt schildert Susan Schwartz. Ihr PERRY RHODAN Roman erscheint in der nächsten Woche unter folgendem Titel:

TURM DER VISIONEN