

ERNST VLCEK

DER SCHRECKEN DER USO

PERRY-RHODAN-Taschenbuch 135

Printed in Germany

Juli 1980

1.

»Ich habe Sie herkommen lassen, Leutnant Traphunter, um Ihre Meinung über Korporal Klackton einzuholen«, sagte Atlan, ohne sein Gegenüber anzusehen.

Dabei war es durchaus sehenswert: schlank, knabenhaft zart gebaut und dennoch wohlproportioniert, mit Rundungen überall dort, wo eine Frau sie haben sollte. Die enganliegende USO-Kombination unterstrich die weiblichen Reize noch.

Annemy Traphunter konnte mit ruhigem Gewissen als attraktivste USO-Spezialistin bezeichnet werden. Aus den großen, blauen Augen sprachen aber nicht nur Intelligenz und eine Spur Respektlosigkeit dem starken Geschlecht gegenüber - es lag auch ein Ausdruck von Härte darin. Tatsächlich war sie im Einsatz eiskalt und konnte in jeder Situation ihren Mann stellen.

Jetzt verriet der Ausdruck ihrer klugen Augen aber auch, dass sie irritiert war. Hatte Atlan sie den weiten Weg nach Quinto-Center tatsächlich nur kommen lassen, um sich über ihre Einstellung zu Korporal Walty Klackton zu erkundigen? Dahinter mußte mehr stecken. Ihr kam ein furchtbarer Verdacht.

»Sie wissen sehr gut, was ich von Klack-Klack halte, Sir«, entgegnete sie frostig.

Atlan nickte.

»Ja, ich weiß. Ich habe in meiner Schublade noch Ihre schriftliche Erklärung, in der Sie androhen, Ihren Abschied von der USO zu nehmen, falls Sie noch einmal mit Korporal Klackton in den Einsatz geschickt würden.« Der Arkonide seufzte. »Und wie ich Sie kenne, meinen Sie das ernst. Sehr bedauerlich ... wenn ich mir vorstelle, einen so hervorragenden Spezialisten wie Sie verlieren zu müssen ...«

»Sir!« Annemy sprang von ihrem Platz hoch. »Wollen Sie damit etwa sagen, dass Sie beabsichtigen, mich mit dieser Niete, mit diesem Totalversager, mit diesem ...«

Während sie noch nach passenden Bezeichnungen für ihren ehemaligen Teamgefährten suchte, nutzte Atlan die Gelegenheit, wieder das Wort zu ergreifen.

»Setzen Sie sich«, sagte er milde. »Ich habe nicht vor, Ihnen das anzutun. Ich habe vollstes Verständnis dafür, dass Sie ihm nicht noch einmal über den Weg laufen wollen. Für das, was er Ihnen angetan hat, müssten Sie ihn eigentlich hassen.«

»Ganz so schlimm war es auch wieder nicht«, sagte Annemy schnell. »Bei all seinen Fehlern ist Walty Klackton trotzdem ein liebenswerter Mensch. Irgendwie mag ich ihn, er tut mir leid. Aber wie ich schon sagte, ich kann ihn nicht als USO-Spezialisten akzeptieren. Besonders dann nicht, wenn ich mit ihm zusammenarbeiten soll.«

»Sie haben genau das ausgedrückt, was ich sagen wollte«, stimmte Atlan zu. »Man kann Walty Klackton als Mensch akzeptieren. Manchmal bringt er einen durch seine Tollpatschigkeit zur Raserei, aber wenn er einen dann mit seinem treuerzigen Hundeblick ansieht, dann kann man ihm nicht böse sein. Man muss einfach Mitleid mit ihm haben. Er hat die Gabe, bei allen, denen er gar Schreckliches antut, Beschützerinstinkte für sich zu erwecken. Diesbezüglich ist er ein geradezu parapsychisches Talent.«

»Nur diesbezüglich?« fragte Annemy erstaunt. »Bisher wurde er von den Parapsychologen als Instinkthandler eingestuft. Sie gaben seiner Fähigkeit, die als echte Mutantengabe hingestellt wurde, die Bezeichnung *Para-Teleschizomatie*. Egal, was Klack-Klack auch immer falsch zu machen schien, am Ende entpuppte es sich als das Richtige. Nur dieser Gabe wegen wurde Korporal Klackton in der USO behalten. Und bei allem Schaden, den er angerichtet hat, erzielte er relativ gute Erfolge.«

»Die Betonung liegt auf relativ«, fügte Atlan hinzu. »Die neueste Statistik hat ergeben, dass Klackton der USO mehr schadete als nützte. Auch sind die Parapsychologen nicht mehr so sicher, dass er eine positive Mutation ist. Es scheint viel mehr, dass der PSI-Faktor in ihm eine Metamorphose zum Schlechten durchgemacht hat.«

»Wollen Sie behaupten, daß Walty seine Fähigkeit des Instinkthandelns verloren hat, Sir?« rief Annemy erschrocken aus.

»Behaupten will ich gar nichts«, sagte Atlan kühl. »Ich spreche nur Vermutungen der Parapsychologen aus, die aufgrund von Computeranalysen sagen, Klackton könnte seine Mutantenfähigkeiten eingebüßt haben. Damit meinen sie, dass Klackton möglicherweise weiterhin parapsychisch begabt bleibt, daß sein Unterbewußtsein aber nur noch Unsinn ohne positive Nebenauswirkung produziert. Das aber würde bedeuten, dass er für die USO untragbar geworden ist.«

»Sie wollen ihn vom Dienst suspendieren?« fragte Annemy entsetzt und versuchte Atlans Blick zu begegnen. Doch der Arkonide wich ihr aus und starrte auf die Tischplatte.

»Wäre das so schlimm?« sagte er dann leise. »Klackton war nie ein vollwertiger USO-Spezialist. Er war den größten Teil seiner Dienstzeit beurlaubt. Er ist nun seit über fünfundzwanzig Jahren bei der USO und hat es nicht weiter als bis zum Korporal gebracht. Mit seinen dreiundfünfzig Jahren hat er ohnehin keine Karriere mehr vor sich.«

Deshalb hatte Atlan sie also nach Quinto-Center bestellt. Er wollte ihr mitteilen, dass Walty Klackton aus der USO entlassen werden sollte. Das würde für Klack-Klack ein harter Schlag sein.

»Das dürfen Sie ihm nicht antun«, sagte Annemy verzweifelt. Sie suchte nach Argumenten, die für Walty sprachen, sie wollte Atlan klarmachen, dass Klack-Klack für die USO unentbehrlich sei. Aber sie war so durcheinander, dass sie keine zusammenhängenden Gedanken fassen konnte.

»Tun Sie ihm das nicht an, Sir«, wiederholte sie. »Er würde es nicht überleben ... Ich weiß, das klingt theatralisch, aber ... Sehen Sie, Klack-Klack weiß sehr gut um seine Fehler. Er hat mehr Minderwertigkeitskomplexe als ein Durchschnittsmensch verkraften könnte. Seine Tätigkeit bei der USO aber gibt ihm das Gefühl, dass er doch gebraucht wird. Die USO ist sein Lebensinhalt...«

»Die Farm auf Rustoner ist sein Lebensinhalt«, erwiderte Atlan nüchtern. »Seine Schafe, seine Pferde, die Riesenfrösche, seine obskuren Erfindungen — das ist sein Lebensinhalt. Apropos Riesenfrösche.

Hören Sie sich diese Geschichte an. Ich habe Klackton erst vor drei Wochen auf seiner Farm auf dem vierzehnten Wega-Planeten besucht. Ich tat es in dem Bewusstsein, dass dies ein Todeskommando sei. Aber ich wollte Klackton eine Chance geben und mich persönlich von seinem psychischen, physischen und, wenn Sie wollen, auch von seinem parapsychischen Zustand überzeugen.

Ich war gerührt über den Empfang. Seine Riesenfrösche boten mir ein Konzert dar, die Gauchoroboter zeigten mit den Pferden einen hervorragenden Dressurakt. Klackton schenkte mir einen Pullover aus Schafwolle - er erklärte stolz, dass er die Schafe selbst geschoren, die Wolle selbst verarbeitet und den Pullover eigenhändig gestrickt hatte. Ich war noch gerührter. Ich fühlte mich als Schweinehund.

Du kannst es nicht tun, sagte ich mir. Du kannst es diesem herzensguten Menschen nicht antun, dass du ihn einfach verstößt. Ich dachte so wie Sie. Aber zum Glück besitze ich einen

Extrasinn, einen Logiksektor, der meine Emotionen in Schranken hält. Und da war noch Klacktons destruktives Unterbewusstsein.

Es trieb Klackton dazu, mir seine selbstkonstruierte Schafschurmaschine zu zeigen. Ich schwöre, dass ich ihr nicht zu nahe kam, sondern von meinem Selbsterhaltungstrieb auf Distanz gehalten wurde. Dennoch geriet ich in die Maschine, als Klackton plötzlich ausrutschte und mich anrampelte. Ich wurde von der Schafschurmaschine gehörig in die Mangel genommen und erst wieder losgelassen, als sie mir das Fell über die Ohren gezogen hatte, sprich: mich meiner Kombination entledigte.

Ja, grinsen Sie nur anzüglich. So lustig, wie es sich anhört, war das gar nicht. Aber das dicke Ende kommt erst noch. Während Klackton Zeter und Mordio schrie, im übrigen aber nichts tat, um mir zu helfen, kam plötzlich ein Gauchoroboter mit einer Decke heran.

Ich vertraute mich ihm in dem guten Glauben an, dass er mir die Decke brachte, damit ich meine Blöße schützen konnte. Weit gefehlt! Kennen Sie ›Billy the Kid‹? So nennt Klackton diesen fehlprogrammierten Gauchoroboter. Der warf mir die Decke wie einen Sattel über den Rücken und sprang mich an, als wäre ich ein Pferd. Und dann wollte er mich zureiten! Mein Gott, was habe ich ausgestanden! Aber ich tat mir selbst weniger leid als Klackton, der wegen dieses Missgeschicks einem Nervenzusammenbruch nahe war.

Aber glauben Sie, er hätte den rebellierenden Roboter zerstrahlt oder ihn wenigstens in Stücke geschlagen? Keine Spur davon. Klackton sprang ›Billy the Kid‹ an, versuchte ihn von meinem Rücken zu zerren. Und dann wälzten wir uns alle drei im Staub. Der Gauchoroboter ließ erst von mir ab, als Klackton ihm versprach, ihn auf sich eine Runde um die Wirtschaftsgebäude reiten zu lassen.

So geschah es. Klackton war von seinem Ausritt kaum zurück, als mich eine der Riesenkröten angriff. Mein Zellaktivator musste ihr ins Auge gestochen haben, und bevor ich mich wehren konnte, schnappte das Biest danach und schluckte ihn.

Ich nahm die Attacke ziemlich gelassen hin. Schließlich war der Zellaktivator nicht für immer verloren, die Kröte konnte ihn ja nicht verdauen. Ich bat Klackton, die Kröte notzuschlachten, damit ich wieder zu meinem Zellaktivator käme. Doch er weigerte sich. Er beteuerte unter Tränen, dass er wegen meines Zellaktivators nicht zum Mörder an seinem Lieblingstier werden könne. Er konnte sich nicht einmal dazu überwinden, als ich ihm klarmachte, dass ich ohne meinen Zellaktivator nur noch zweiundsiebzig Stunden zu leben hatte. Ich malte ihm meine zu erwartenden Leiden in den schrecklichsten Bildern aus.

Aber alles, was ich dadurch erreichen konnte, war seine Zusicherung, dass er der Kröte Abführmittel geben wollte.

Ich habe jetzt genug von Klackton!«

»Wer weiß, wozu es gut war, dass ...«, versuchte Annemy einzuwenden. Doch Atlan unterbrach sie. »O ja, es war für etwas gut«, sagte Atlan grimmig.

»Klacktons Unterbewusstsein hat mir gezeigt, daß es endgültig entartet ist.«

Eine Weile herrschte danach Schweigen. Dann fragte Annemy zaghaft:

»Was haben Sie jetzt mit Klack-Klack vor?«

»Ich habe Sie kommen lassen, weil Sie am besten mit ihm umzugehen verstehen«, sagte Atlan. »Sie müssen ihm schonend beibringen, daß es nicht so weitergehen kann. Glauben Sie mir, Annemy, Klackton ist krank. Er gehört ins Medo-Center nach Tahan. Dort kann er bestimmt wieder geheilt werden.«

»Sie meinen, er ist geistesgestört? Das kann ich nicht glauben.«

»Die Ärzte auf Tahan werden herausfinden, was mit ihm los ist.«

»Wieso können Sie so sicher sein, dass er geisteskrank ist? Wurde Klackton untersucht?«

»Das wird auf Tahan nachgeholt.«

Annemy sah den Arkoniden an, ihre Lippen waren zusammengepresst und bildeten einen schmalen Strich.

»Ich verstehe«, sagte sie. »Sie wollen sich an Klackton rächen, weil er Sie gedemütigt hat.«

»Glauben Sie das wirklich von mir, Annemy?«
 Sie senkte den Blick und murmelte:
 »Entschuldigen Sie, Sir. Ich habe mich gehen lassen. Aber...«
 »Glauben Sie mir, ich will nur das Beste für Klackton.«
 »Wenn Sie das wirklich wollen, dann tun Sie es mit untauglichen Mitteln.«
 »Und was wäre richtiger?«
 »Wenn Sie Klack-Klack nach Tahun bringen lassen, dann wird er es missverstehen. Daran kann auch ich nichts ändern. Er wird das vermuten, was ich vorhin in meiner ersten Erregung gesagt habe: nämlich, dass wir ihn abservieren wollen.«
 »Was schlagen Sie also vor?«
 »Lassen Sie ihn auf seiner Farm von einem Ärzteteam untersuchen. Wenn die Ärzte zu der Überzeugung kommen, dass ihm nur auf Tahun geholfen werden kann, dann wird sich auch Klack-Klack damit abfinden. Aber wenn Sie ihn kommentarlos in eine Para-Psychiatri-sche Klinik einweisen lassen, könnte er daran zerbrechen.«
 Atlan seufzte.
 »Vielleicht haben Sie recht. Klackton ist äußerst sensibel. Ein falsches Wort und ...«
 Annemy sah ihn flehend an.
 »Werden Sie ihn vorher untersuchen lassen, Sir? Bitte.«
 Atlan lächelte.
 »Wissen Sie, was ich glaube? Dass Sie gar keine Abneigung gegen Klackton haben.«
 Annemy wurde abwehrend.
 »Ich habe deutlich gesagt, wie ich zu ihm stehe. Beruflich ist er für mich eine Niete ...«
 »Und privat?«
 »Ich mag ihn, er tut mir leid ...«
 »Versuchen Sie keine Ausflüchte«, sagte Atlan wissend. »Ihre Gefühle lassen sich auf einen einfachen Nenner bringen. Sie lieben Klackton!«
 »Lächerlich!« rief Annemy empört. »Ich komme mir vor wie sein Vormund. Ich könnte für ihn höchstens mütterliche Gefühle entwickeln. Aber Liebe!« Sie schüttelte sich demonstrativ.
 »Walty ist kein Mann. Er ist ein Waschlappen, ein Tollpatsch ...«
 »Genug«, wehrte Atlan lachend ab. »Sie haben mich in allen Punkten überzeugt. Ich werde eine Ärztekommision nach Rustoner schicken, um Klackton eingehend untersuchen zu lassen. Aber wenn die Ärzte zu einem positiven Befund kommen, dann müssen Sie mich darin unterstützen, Klackton nach Tahun zu bringen. Einverstanden?«
 Annemy strahlte.
 »Einverstanden.«
 »Gut. Dann machen Sie sich über die Transmitter-Strasse nach Rustoner auf. Bereiten Sie Klackton auf die Ärzte vor.« Atlan seufzte wieder. »Ich glaube nur, dass wir unsere Zeit vergeuden, Leutnant Traphunter.«
 Annemy erwiderte nichts darauf. Aber in Gedanken gab sie Atlan recht. Sie schauderte bei dem Gedanken daran, was Walty mit dem Ärzteteam alles anstellen konnte, wenn sein paranormales Unterbewusstsein richtig aus sich herausging.

Annemy hatte ihren Besuch nicht angekündigt. Sie wollte Klackton überraschen. Als sie in Aiching, der Hauptstadt von Rustoner, aus dem Transmitter kam, hatte sie sich ein Schwebertaxi genommen und war damit zur Farm hinausgeflogen.
 Jetzt war der Schwebler gelandet. Sie steckte ihre private Kreditkarte in den Zahlschlitz des Robotpiloten. Nachdem der Fahrpreis vom Computer eingetragen war, wurde ihre Kreditkarte wieder ausgeworfen, der Ausstieg öffnete sich automatisch.
 Annemy nahm ihre Reisetasche, in die sie die wichtigsten Habseligkeiten gepackt hatte, und stieg aus.

Sie atmete tief ein. Hinter ihr startete der Robotschweber. Eine Weile stand sie mit geschlossenen Augen da und atmete die würzige Luft. Ihr wurde davon fast schwindlig.

Als sie die Augen wieder öffnete, nahm sie das prachtvolle Panorama in sich auf.

Die Farm lag in einem grünen Tal, das ringsum von dichten Wäldern umgeben war. Saftige Wiesen zogen sich über sanfte Hügel. Pferde weideten friedlich innerhalb der Koppeln. Außerhalb der Pferdekoppeln setzten Schafherden weiße Farbakzente in das üppige Grün der Natur. Von irgendwoher erklang das kehlige Quaken eines Frosches.

Inmitten des Wiesengrüns, zwischen den Pferdekoppeln und den Schafweiden eingebettet, lagen die Farmgebäude. Schmucke Häuser aus Stein und Holz fügten sich harmonisch in die Natur ein. Ein paradiesisches Idyll. Hier war die Welt noch in Ordnung, das spürte man.

Doch mit einemmal wurde das Idyll gestört.

»Annemy?« Eine schlaksige Gestalt erschien im Eingang des Wohngebäudes. Dem ungläubigen Ausruf folgte eine kurze Pause, dann kam es überschwänglich erfreut, jauchzend:

»Annemy! Du bist es. Du bist hier. Annemy!«

Die schlaksige Gestalt hatte sich aus dem Schatten des Hauses gelöst und kam mit gestikulierenden Armen und stelzenden Beinen heran. Annemy empfing Klackton mit ausgebreiteten Armen. Aber anstatt sie zu umarmen, blieb Klackton zwei Schritte vor ihr stehen.

»Ich freue mich, dass du mich besuchen kommst«, sagte Walty Klackton.

»Bekomme ich denn keinen Begrüßungskuss?« fragte sie mit zusammengezogenen Augenbrauen, aber immer noch lächelnd.

Klacktons faltiges Gesicht bekam noch mehr Falten. Seine nervösen Hände nestelten an seiner fleischigen Hängenase, die wie ein Fremdkörper aus seinem schmalen Gesicht herausragte, und zupften an seinen Ohren.

»Ich ... weiß nicht... ich freue mich unbeschreiblich«, stotterte Klackton. Irgend etwas stimmte nicht mit ihm. Er versuchte, seine Befangenheit zu überbrücken, indem er weiterlapperte.

»Was für eine Überraschung! Was führt dich denn zu mir? Aber egal, Hauptsache, du bist da. Wenn ich das gewusst hätte! Ich hätte das Haus festlich geschmückt. Was für eine Unordnung hier herrscht. Ich schäme mich! Wie ich mich freue... ich kann es nicht sagen. Aber komm ins Haus. Die Sonnenbestrahlung schadet sonst deinem Teint. Wir haben uns so lange nicht gesehen, dass mein Erinnerungsbild von dir gegen die Wirklichkeit förmlich erblasst...«

Und so ging es in einem fort weiter. Annemy lächelte irritiert. Was war mit Klack-Klack los? Irgendwie erschien er ihr verändert. Sie konnte aber nicht sagen, warum.

Während sie aufs Haus zuzogen, verscheuchte er einige der ein Meter großen und doppelt so langen Riesenfrösche, die ihnen quakend über den Weg hüpfen, herrschte einen Gauchoroboter an, der, das Zaumzeug geschultert, lauernd zu ihnen herüberstarrte ...

Sie erreichten das Haus. Walty wollte zuerst vorangehen, überlegte es sich dann anders, wich zur Seite, um Annemy den Vortritt zu lassen, und trat ihr dabei auf die Zehen.

»Habe ich dir weh getan?« erkundigte er sich erschüttert. »Verzeih, das wollte ich nicht. Ich bin untröstlich.«

»Das macht nichts«, sagte Annemy mit einem Gefühl der Beklemmung und trat ins Haus. Ihr war so gewesen, als sei ihr Klackton *absichtlich* auf die Zehen getreten. Und sie hatte es misstrauisch registriert, dass er sie bisher noch nicht berührt hatte.

Nicht dass er sie sonst vor Wiedersehensfreude abknutschte. Er wurde sogar rot, wenn sie ihn umarmte oder ihm einen freundschaftlichen Kuss auf die Wange drückte. Aber gleichzeitig verging er fast vor Glück, wenn er ihre Nähe spüren durfte. Nicht so jetzt. Ja, äußerlich machte er den Eindruck überschäumender Freude, aber er ging jeder Berührung mit ihr ängstlich aus dem Wege.

»Dein Koffer!«

Klackton entsann sich ihrer Reisetasche, die sie draußen hatte stehen lassen, rannte mit

schlenkernden Armen zurück und kam dann keuchend mit ihr ins Haus.

Annemy hatte an dem rohgezimmerten Holztisch Platz genommen.

»Setz dich zu mir, Walty«, bat sie.

Nervös seine unruhigen Hände knetend, kam er heran.

»Warum bist du auf einmal so ernst?« fragte er. »Ist der Grund deines Besuchs daran schuld, Annemy? Etwas Unangenehmes?«

»Bevor wir über den Grund meines Besuches sprechen, möchte ich erfahren, was mit dir los ist«, sagte sie, als er sich gesetzt hatte. Sie ergriff seine Hand, spürte, dass er sie zurückziehen wollte. Aber sie hielt sie fest.

»Was soll mit mir los sein?« Er grinste einfältig. »Du bist wütend, weil ich mich an der Tür so ungeschickt verhalten habe. Du musst Nachsicht mit mir haben, Annemy. Ich bin so aufgeregt...«

»Keine Ausflüchte, Walty«, sagte sie streng. »Du verheimlichst mir etwas. Ich spüre es. Wenn dich etwas bedrückt, dann schütte mir dein Herz aus. Du weißt, dass du mit mir sprechen kannst wie mit einer Schwester.«

Endlich bekam er seine Hand aus ihrem Griff frei und verbarg sie schnell unter dem Tisch.

»Was soll denn mit mir los sein?« fragte er. In seinem Gesicht begannen Muskeln nervös zu zucken. »Ich bin nur aufgeregt, sonst nichts. Das musst du verstehen ...«

In diesem Augenblick kam von der Tür ein Poltern. Eine schlacksige Gestalt tauchte auf und rief: »Annemy! Oh, meine Annemy, ich wollte es zuerst nicht glauben ...« Und stürzte gleich darauf der Länge nach in den Wohnraum.

Annemy blickte fassungslos von dem auf dem Boden liegenden Klackton zu seinem Doppelgänger am Tisch. Dieser sagte mit plötzlich veränderter Stimme:

»Na, endlich! Ich habe schon Blut geschwitzt. Wo warst du denn so lange? Hast du mein Twilzen nicht gehört?«

Und Annemy sah mit immer größer werdender Verblüffung, wie sich der Klackton am Tisch in ein eineinhalb Meter großes Fremdwesen mit schneeweißem Pelz verwandelte.

Der echte Klackton kam auf die Beine, stolperte wieder, fiel auf Annemy, und sie stürzten beide mitsamt dem Stuhl zu Boden. Während Klackton um Entschuldigung und Nachsicht flehte, tat Annemy etwas in dieser Situation äußerst Seltsames: Sie begann schallend zu lachen.

»Brova, brova, Klack-Klack!« rief sie in Anspielung auf seinen Sprachfehler unter Lachtränen. »Und ich hatte schon befürchtet, dass du dich verändert haben könntest.«

Während er ungeschickt vor ihr herumkletterte und versuchte, ihr beim Aufstehen behilflich zu sein, drückte sie ihm einen herzhaften Kuss auf den Mund. Erleichtert registrierte sie es, wie er puterrot anlief.

Das war Walty Klackton, wie er lebte und lebte!

Aber wer war der andere?

»Das ist Otto, der Ottomane«, erklärte ihr Walty, als sie später zu dritt am Tisch saßen. Vor dem Eingang veranstalteten die Riesenfrösche ein schauerliches Konzert, weil Klackton sie ausgeschlossen hatte. »Erinnere dich an unseren letzten Einsatz«, fuhr er fort. »Die Twilzer, die einen ihrer Artgenossen jagten ... Hat es endlich gefunkt?«

»Der Un-Twilzer!« rief Annemy aus. »Er sollte von seinen Artgenossen in ein ausbruchsicheres Gefängnis gebracht werden. Man wollte ihn vom übrigen Universum isolieren, weil er schändliche Verbrechen begangen hatte...«

»Nach unseren moralischen und ethischen Begriffen hat sich Otto nichts zuschulden kommen lassen«, unterbrach Klackton sie. »Er hat nur *menschlich* gehandelt.«

Annemy starrte auf das Pelzwesen mit dem mürrisch wirkenden Mopsgesicht.

»Und ist das der Un-Twilzer?« fragte sie ungläubig. »Ich dachte, du hättest ihn getötet.«

»Das war doch nur ein Trick, um die Twilzer loszuwerden«, erklärte Klackton mit gesenktem Blick. »Sie hätten doch sonst nicht eher Ruhe gegeben, als bis sie Ottos habhaft geworden wären. Also musste ich sie täuschen und so tun, als hätte ich ihn getötet. In Wirklichkeit habe ich Otto bei mir aufgenommen.«

»Und niemand weiß davon?« staunte Annemy.

»Ottos Twilz erlaubt es ihm, jeden zu twilzen, der sich unserer Farm nähert«, erklärte Klackton. »Er verwandelt sich zumeist in einen Gauchoroboter, manchmal aber auch in einen Riesenfrosch ... So wie damals, vor drei Wochen, als Atlan bei mir zu Besuch war.«

»Dann war es der Un-Twilzer, der seinen Zellaktivator verschluckt hat?« vermutete Annemy sofort.

»Ja«, gab Klackton kleinlaut zu. »Manchmal benimmt sich Otto ganz einfach ungehörig. Daran ist sein ottomanisches Temperament schuld. Es wird mich noch viel Zeit kosten, ihm richtiges Benehmen beizubringen.«

Das Pelzwesen schmolte. Trotzig sagte es:

»Dieser Atlan hat einen Twilz, der mich einfach rasend macht. Ich twilze aus seinen Gedanken, dass er Walty grollte - na, und da wollte ich ihm einen Denkartel verpassen.«

Annemy betrachtete das possierlich wirkende Pelzwesen. Sie konnte sich einfach nicht vorstellen, dass es ultimate parapsychische Fähigkeiten besitzen sollte. Vom Aussehen her wirkte es wie ein verspieltes Haustier, das zufällig auch die Gabe des Sprechens besaß.

»Hast du alle deine Fähigkeiten behalten?« erkundigte sich Annemy bei dem Pelzwesen.

»Entweder hat man einen Twilz oder man hat ihn nicht«, erwiderte das Pelzwesen.

»Du kannst also beliebig die Gedanken anderer lesen, teleportieren und jede gewünschte Gestalt annehmen, Otto?« forschte Annemy weiter. Klackton nickte dazu bekräftigend.

Otto aber antwortete mit leicht trotzigem Unterton:

»Wo kämen wir denn hin, wenn ich twilzte wie ich könnte. Außerdem will ich nur selten.«

Das entsprach genau der Mentalität dieses Wesens.

»Warum hast du Waltys Gestalt angenommen, als ich eintraf?« wollte Annemy wissen.

»Die Situation hat es erfordert«, antwortete Otto. »Ich fürchtete, dass Sie enttäuscht sein könnten, wenn Walty nicht da wäre, und wieder abfliegen würden. Da ich weiß, wie sehr er sich über Ihren Besuch freuen würde, habe ich seine Rolle gespielt und ihm Ihre Ankunft getwilzt. Aber ich habe ihn nicht gut vertreten. Sie haben sofort erkannt, dass mit mir etwas nicht stimmte.«

»Im großen und ganzen hast du deine Sache gut gemacht, Otto«, tröstete Annemy das Pelzwesen. »Nur machte es mich misstrauisch, daß du jegliche Berührung mit mir scheutest.«

»Ich weiß.« Otto nickte. »Ich habe es getwilzt.«

»Und warum hast du dich dann nicht darauf eingestellt?«

»Ich dachte, dass es Walty vielleicht nicht recht wäre, wenn ich mich von Ihnen küssen ließe. In dieser Beziehung versteht er keinen Spaß. Er ist unheimlich eifersüchtig.«

»Otto!« wies Klackton das Pelzwesen zurecht und errötete schamhaft. Dann wandte er sich mit gesenktem Kopf zu Annemy. »Du darfst nicht auf alles hören, was Otto sagt. Er ist manchmal vorlaut... und es scheint ihm diebischen Spaß zu bereiten, mich in peinliche Situationen zu manövrieren ...«

»Aber ich twilze doch, dass du Annemy liebst«, maulte Otto.

»Oh ...«, machte Klackton und wand sich. Sein Gesicht glühte, als hätte er einen Sonnenbrand. »Was redest du da! Was soll sich Annemy denken ... Ich könnte ...«

»Entschuldige, Walty«, bat Otto demütig. »Ich habe nicht getwilzt, dass ich die Wahrheit nicht sagen darf.«

»Geh mir aus den Augen, Otto«, rief Walty verzweifelt und hämmerte mit den Fäusten auf den Tisch. »Twilze mit den Fröschen, oder lass dich von Billy the Kid zureiten. Aber mach, dass du aus dem Haus kommst.«

»Ja, schon gut, Walty ...«

Mit gesenktem Kopf verließ das Pelzwesen das Haus.

Als sie allein waren, sagte Annemy mit leichtem Vorwurf in der Stimme:

»Es steht dir nicht zu, Otto Vorwürfe zu machen, Walty. Du solltest *seine* Fehler bei dir suchen. Er versucht dir nachzueifern und eignet sich dadurch auch die Gabe an, ständig ins Fettnäpfchen zu treten.«

»Otto weiß schon, wie ich es meine«, rechtfertigte sich Klackton. »Er weiß, dass ihm meine ganze Zuneigung gehört. Kannst du verstehen, dass ich ihn nicht verlieren möchte?«

»Warum sagst du das mit solcher Grabesstimme?« wollte Annemy wissen.

Klackton druckte eine Weile herum, dann sagte er schließlich:

»Wirst du Atlan Meldung machen? Ich meine, wirst du ihm von Ottos Existenz berichten? Du wärest als USO-Spezialistin verpflichtet, paranormale Phänomene zu melden.«

Die Erwähnung Atlans ließ Annemy schlagartig bewusst werden, warum sie überhaupt hier war.

»Nein, Walty, ich werde dich nicht verraten«, sagte sie. Sie konnte ihm das nicht auch noch antun. Otto war harmlos, wenngleich er für das Mutantenkorps eine beachtliche Verstärkung wäre.

Aber wäre er das wirklich? Bei genauerer Überlegung musste Annemy das bezweifeln. Mit seinem ottomanischen Temperament, wie Walty seine wechselhaften Gefühlsbestimmungen bezeichnete, wäre das Pelzwesen nicht ständig einsatzbereit. Es konnte passieren, daß es sich weigerte, seine Fähigkeiten einzusetzen, wenn dies gerade lebensnotwendig wäre. Nein, bei Walty war der Twilzer besser aufgehoben. Die beiden verstanden sich prächtig. Wahrscheinlich würde jemand anderer als Klackton mit dem Twilzer überhaupt nicht zurechtkommen. Klacktons paraschizoide Veranlagung war genau der richtige Gegenpol zu dem Twilzer. Die beiden ergänzten einander geradezu ideal...

Wie bringe ich es ihm nur bei? Das war ihr vordringlichstes Problem.

»Welchem Umstand habe ich deinen Besuch zu verdanken?« hörte sie Klackton fragen. »Bist du privat hier ... oder gar dienstlich? Wie dem auch ist, ich freue mich, dass du gekommen bist. Ich hätte von mir aus nie gewagt, mit dir in Kontakt zu treten.«

»Für Freunde ist das Wort Kontakt nicht gerade passend«, sagte sie. Ihre Blicke kreuzten sich. Als er sich nervös abwenden wollte, fuhr sie fort: »Sieh mir in die Augen, Walty ... Du sollst wissen, dass ich dein Freund bin, was immer auch passiert. Ich stehe zu dir, auch ... wenn es manchmal nicht so aussieht.«

Er schluckte, dass sein Adamsapfel einen Sprung machte. Als er zum Sprechen ansetzte, kam nur ein Krächzen über seine Lippen.

»Nein, sag nichts«, bat sie und legte ihm die Finger an den Mund. »Ich muss nachdenken.«

In ihr war in den letzten Minuten ein Plan gereift, der immer festere Formen annahm. Ausgangspunkt dafür war die fixe Idee gewesen, Walty helfen zu müssen.

Sie wollte nicht, dass er in ein Sanatorium auf Tahun eingeliefert wurde. Sicher, das sollte nur zu seinem Besten geschehen, aber was Atlan und die USO für gut befanden, musste nicht auch gut für Walty sein.

Für Annemy bestand kein Zweifel daran, dass die Ärztekommision Walty als sanatoriumsreif bezeichnen würde. Er brauchte nur einen schlechten Tag zu haben, dann würde er den Ärzten genügend Symptome für eine gemeingefährliche Para-Schizophrenie liefern.

Und wenn sie ihn später aus dem Medo-Center entließen, wäre er im psychomedizinischen Sinne wohl geheilt, aber er wäre nicht mehr Walty Klackton. Annemy konnte sich ihn ohne seine Tollpatschigkeit nicht mehr vorstellen. Gerade sie machte ihn auf eine besondere Art und Weise liebenswert. Die Schattenseiten seiner umstrittenen Gabe, überall Unheil mit positiven Aspekten anzurichten, übersah sie dabei geflissentlich.

Sie hielt es für schrecklich, wenn Walty ihr plötzlich als selbstsicherer, gewandter Mann

gegenübertrat. Er wäre dann nicht mehr anders als die anderen gewesen, ein Durchschnittsmensch, farblos - eben normal. Sie hätte sich dann wohl zwar nicht mehr über ihn ärgern können, aber er hätte sie auch nicht mehr fasziniert.

Jawohl, auf eine nicht klar zu definierbare Art und Weise war sie von ihm fasziniert. Liebe? Nun, sie war schon oft verliebt gewesen, aber mit Walty war das etwas anderes. Man konnte sich nicht in ihn verlieben, er gab einer Frau dazu einfach keine Gelegenheit.

Es hatte schon oft Momente gegeben, in denen Annemy hätte schwach werden können. Aber Walty tat dann prompt wieder irgend etwas, um den Zauber dieses Augenblicks zu stören. Jetzt war wieder einer solchen Augenblicke. Und damit er sich nicht wieder wie ein Elefant im Porzellanladen benehmen konnte, bat sie:

»Sage gar nichts. Verhalte dich ganz ruhig.«

Sie konnte ihm nicht einfach sagen: »Pass auf, Walty. Morgen wird eine Ärztekommision hier eintreffen. Du sollst auf deinen geistigen Zustand untersucht werden. Man vermutet, dass deine indirekte Para-Gabe pervertiert ist, so dass die negativen Aspekte dominieren. Du weißt, was das heißt. Du würdest dann nur noch Unheil anrichten, ohne irgendwelche positiven Nebeneffekte. Dir hilft nur noch eine Behandlung auf Tahun ...«

Das Wort »Gehirnwäsche« würde sie nicht aussprechen, würde auch nicht von »Demolition« und »Bewusstseinsumkehr« sprechen. Aber Walty würde wissen, daß alles darauf hinauslief. Atlan hatte ja auch nicht direkt gesagt, dass man Waltys Bewusstsein verändern wollte, aber er meinte es.

Wie sollte sie Walty helfen, ohne gegen ihre Befehle zu verstoßen und gegen die Interessen der USO zu handeln? Es schien keine Lösung zu geben. Sie musste sich entscheiden. Und sie entschied sich für Klackton.

Doch plötzlich schien sich doch noch ein Ausweg aus ihrem Dilemma anzubieten. Otto, der Twilzer! Er konnte jede beliebige Gestalt annehmen, und er hatte Walty auch ihr gegenüber recht respektabel vertreten. Mit einer Ausnahme: Der Twilzer konnte nicht so ungeschickt, so *natürlich* tollpatschig sein, sosehr er sich auch anstrenge.

Aber gerade dies wäre für Annemys Plan von Vorteil. Wenn der Twilzer an Waltys Statt die Untersuchungen der Ärztekommision über sich ergehen ließ, würde der Befund negativ ausfallen. An dem Twilzer in der Gestalt Waltys würden die Xeno- und Para- und traditionellen Psychologen keine destruktive Veranlagung feststellen können. Also gab es keine Veranlassung, Korporal Walty Klackton ins Medo-Center auf Tahun einzuweisen...

Annemy überlegte sich nicht lange erst die möglichen Folgen für ihre eigene Laufbahn. Sie hatte sich für Walty entschieden.

Sie ergriff seine Hände und lächelte ihn an.

»Jetzt möchte ich deine Frage beantworten, Walty.«

»Welche Frage?«

»Ob ich dienstlich hier bin ... Ich bin es nicht. Und ich bereue es nicht, dich aufgesucht zu haben. Ich freue mich, einige Tage mit dir zu verbringen.«

»Annemy...«

»Ich stelle es mir wunderbar vor, einige Tage mit dir allein zu sein«, schwärmte sie.

»Irgendwo in der Einsamkeit von Rustoner, nur wir zwei, du und ich. Kennst du einen verschwiegene Ort, wo wir für uns sein können?«

Klackton schluckte. Dann öffnete er den Mund, fand aber erst beim dritten Anlauf die Sprache wieder.

»Ich ... ich habe eine Jagdhütte, zwei... zweihundert Kilometer von hier entfernt«, stotterte er.

»Wenn du willst, kannst... kannst du dort für einige Tage wohnen.«

»Nicht ich allein. Wir beide zusammen. Oder fürchtest du dich vor mir?«

Er schüttelte den Kopf, räusperte sich.

»Aber die Farm!« wandte er lahm ein.

»Otto könnte dich vertreten«, schlug sie vor.

»Ja, das schon, aber ...« Er zupfte an seiner Nase herum, fuhr sich durchs Haar — sein Adamsapfel hüpfte wie an einem Gummizug auf und ab.

Annemy war nahe daran, die Geduld zu verlieren. Sie hätte nicht gedacht, dass Walty ein so harter Brocken wäre. Sie versuchte es anders herum. Vielleicht konnte sie ihn durch einen vorgetäuschten Gesinnungswandel aus der Reserve locken.

»Gut, wie du meinst«, sagte sie schnippisch und erhob sich. »Wenn dir an meiner Gesellschaft nichts liegt, kann ich meinen Urlaub auch anderswo verbringen.«

»Aber nein, Annemy, so war das nicht gemeint!« rief er bestürzt. »Ich kann es immer noch nicht fassen... Ich glaube zu träumen! Willst du wirklich mit mir zur Jagdhütte fahren? Ja? Wir können auch fliegen. Der Schweber steht in der Garage. Er ist startbereit. Wir können sofort losfliegen. Ich brauche nicht erst zu packen, denn in der Hütte finden wir alles, was wir brauchen. Ich sage nur noch Otto Bescheid ...«

Annemy lächelte ihm aufmunternd zu, als er das Haus verließ. Das Lächeln verblasste langsam, wurde maskenhaft starr. Eine leise Angst beschlich sie. Was würde danach kommen? Konnte sie wirklich glauben, durch ihr Täuschungsmanöver alles zum Guten zu wenden?

Sie trat ins Freie. Walty kam ihr gerade entgegen.

»Alles in Ordnung«, sagte er. Seine Miene trübte sich. »Da ist nur noch eines, Annemy. Verlange bitte nicht von mir, dass ich mit dir auf die Jagd gehe. Du weißt, wie tierliebend ich bin. Ich könnte keiner Fliege etwas zuleide tun.«

Der Abstecher ins Bergland von Rustoner wurde für Annemy zu einem wahrhaften Erlebnis.

Sie erreichten die Jagdhütte ohne eine einzige Panne. Walty Klackton landete den Schweber sanft. Er hatte keine Mühe, die Jagdhütte aufzusperren, denn er hatte nicht vergessen, den Schlüssel mitzunehmen. Er brach ihn beim Aufsperrn auch nicht ab. Was für eine unwahrscheinliche Aneinanderreihung von Glücksfällen!

Auch danach ging alles glatt! Da es bei ihrer Ankunft bereits Mittag war, bereiteten sie sich gemeinsam ein Essen zu. Eine einfache Mahlzeit aus Dosen, die bis zum letzten Gang ohne Komplikationen ablief. Klackton brachte es nicht einmal zustande, einen unzerbrechlichen Teller in Trümmer zu schlagen.

Danach stellten sie sich anhand der Wanderkarte eine Route zusammen. Klackton bestand darauf, dass sie Hochgebirgsausrüstung mitnahmen, weil, wie er sagte, in dieser Gegend das Wetter urplötzlich umschlagen könne. Er hatte noch eine Reihe weiterer Argumente parat, so dass sich Annemy geschlagen geben musste.

Sie versuchte sich zu erinnern, wann es zuletzt geschehen war, dass sie Walty nachgegeben hatte. Es gelang ihr nicht, also musste es schon sehr lange zurückliegen - oder es war überhaupt noch nie passiert?

Sie waren insgesamt vier Stunden unterwegs, ohne sich ein einziges Mal zu verirren. Sie rasteten an einem Wasserfall, bestiegen eine Tropfsteinhöhle und badeten in einem See. Nackt. Walty sah züchtig weg, als Annemy sich auszog. Er selbst entledigte sich seiner Kleidung hinter einem Gebüsch und rannte dann wie von Furien gehetzt ins Wasser. Aber immerhin, Annemy hätte nicht geglaubt, dass er ihr gegenüber seine völlig verkorksten moralischen Ansichten überhaupt würde abwerfen können.

Nach dem Bad nahmen sie einen kleinen Imbiss zu sich, unterhielten sich, lachten viel miteinander. Annemy stellte fest, dass Walty Witz besaß. Er konnte ganz vorzüglich Pointen setzen. Warum war ihr das bisher noch nie aufgefallen?

Sie glaubte, die Antwort zu kennen. Er war in ihrer Gegenwart viel zu gehemmt, um überhaupt einen zusammenhängenden Satz zustande zu bringen. Sie glaubte auch, daß sie schuld an seinen Hemmungen ihr gegenüber gewesen war. Heute hatte sie noch keine Gelegenheit genutzt, sich über seine Fehler lustig zu machen. Und da sie es nicht tat, konnte

er sich ganz natürlich mit ihr unterhalten.

Es kam aber nicht von ungefähr, dass sie bisher immer so grob zu ihm gewesen war, obwohl sie ihn gut leiden mochte. Sie wusste, dass er sie verehrte, konnte sich aber nicht dazu überwinden, seine Gefühle auch nur andeutungsweise zu erwidern. Um ihm keine falsche Hoffnung zu machen, sozusagen als Schutz für ihn selbst, hatte sie sich kratzbürstig, unnahbar und abweisend gegeben. Nun sah sie aber, dass es auch anders ging, dass sie viel besser mit ihm auskam, wenn sie liebenswürdig zu ihm war.

Als sie sich einmal an ihn anlehnte, legte er ihr wie selbstverständlich den Arm um die Schulter. Seine Hand zitterte nicht einmal.

Sie aßen vor der Hütte zu Abend. Als Annemy sagte, dass sie müde sei, wurde Walty nervös. Er musste plötzlich Holz für den offenen Kamin sammeln, obwohl gut zwei Kubikmeter davon vorrätig waren.

Bei seiner Rückkehr sagte Annemy nur, dass sie daran denke, bald zu Bett zu gehen, da fiel ihm plötzlich ein, dass er noch den Keller aufräumen musste. So und ähnlich hielt er sich bis Mitternacht wach.

Annemy hatte sich längst schon in ihr Zimmer zurückgezogen. Sie war enttäuscht. Nach seinem sicheren Auftreten am Nachmittag hätte sie erwartet, dass er die Initiative ergreifen würde, so dass sie sich über die Beziehungen zwischen Mann und Frau zumindest offen unterhalten konnten.

Es klopfte an ihrer Tür.

»Ja?«

Walty steckte den Kopf herein.

»Ich dachte, dass du vielleicht noch nicht schläfst... und wollte dir Gute Nacht sagen.«

»Gib mir lieber einen Gute-Nacht-Kuss.«

Sein Adamsapfel begann aufgeregt zu hüpfen, aber er nahm allen Mut zusammen und kam tapfer bis an ihr Bett... So geschah es, dass sie sich plötzlich doch noch in den Armen lagen.

»Glaube diesmal aber nur nicht, dass dieser Kuss einem Heiratsversprechen gleichkommt«, neckte sie ihn und schnippte gegen seine Nase.

»Sie ist um etliche Nummern zu groß, ich weiß«, sagte er schuldbewusst und betastete seine Nase wie eine Eiterbeule.

»Ich finde sie liebenswert, wie alles an dir«, behauptete sie.

Sie bereute nicht, was sie tat, sondern sagte sich, dass es längst schon an der Zeit war, den Schutzschirm niederzureißen, den sie in Waltys Gegenwart immer um sich aufbaute.

»Ich komme gleich«, sagte er plötzlich zähneklappernd und verschwand aus dem Zimmer.

Annemy wartete. Sie wurde nicht ungeduldig, weil sie sich sagte, dass Walty seine Zeit brauchte, um sich umzustellen.

Und sie wartete geduldig weiter. Um sich die Wartezeit zu verkürzen, zündete sie sich eine Zigarette an. Dann noch eine, und noch eine.

Walty kam nicht, er ließ auch nichts von sich hören. Stille lastete über der Jagdhütte. Hatte sich Walty aus dem Staub gemacht? Die Sache wurde ihr langsam unheimlich. Ihm konnte ja etwas zugestoßen sein ...

Kurz entschlossen schlüpfte Annemy in den Morgenrock, holte - für alle Fälle - ihren Strahler hervor und verließ ihr Zimmer. In dem kurzen Korridor brannte Licht. Sie schlich sich zuerst durch den Wohnraum zur Tür. Sie war von innen abgeschlossen. Auch die Läden waren alle dicht. Erst nachdem sie das ganze Haus und sogar den Keller abgesucht hatte, wandte sie sich Waltys Schlafzimmer zu.

Sie lauschte. Nichts war zu hören. Sie klopfte.

»Nein! Bitte nicht!« ertönte da seine flehende Stimme.

»Aber, Walty ...«, versuchte sie ihn zu beruhigen.

»Bitte, bleib draußen, Annemy!« flehte Walty. »Ich möchte nicht, dass du ...«

Aber da hatte sie die Tür schon geöffnet. Er kauerte mit angezogenen Knien auf dem Bett und

wurde wie von einem Fieber geschüttelt. Im Schein der Bettlampe sah sie, dass sein Gesicht, seine Hände und die unter dem Pyjama hervorstehenden Füße dunkelrote Flecken aufwiesen. Zudem wies er überall kleine Beulen wie von Insektenstichen auf.

»Mein Gott, Walty!« entfuhr es ihr entsetzt. »Soll ich einen Arzt rufen?«

»Nein, nein«, sagte er zähneklappernd. »Es ist nichts weiter. Nur ein Nervenausschlag. Ich habe das manchmal. Schon damals, als ich zur USO-Prüfung antreten sollte ... Ich brauche nichts als Ruhe, dann komme ich wieder in Ordnung.«

Sie stieß die Luft pfeifend aus.

»Du wirst deine Ruhe haben«, versprach sie. »O ja, bei allem, was mir heilig ist - du wirst Ruhe vor mir haben!«

Damit schlug sie die Tür hinter sich zu.

Otto langweilte sich. Die Arbeit auf der Farm konnte er mit der Linken erledigen. Das heißt, er twilzte ganz einfach. Aber viel Gelegenheit zum Twilzen bekam er nicht. Die Pferde wurden ohnehin von den Gauchorobotern betreut, die Schafe blieben brav in der Herde und die Riesenfrösche benahmen sich manierlich wie selten.

Wenn nur wenigstens Walty hier gewesen wäre, dann wäre sicherlich etwas los. Aber so ...

am zweiten Tag seiner Abwesenheit, eigentlich vierundzwanzig Stunden nach seiner Abreise mit Annemy in die Berge, lehnte Otto gelangweilt an der Pferdekoppel.

Da kam Billy the Kid heran. Otto überlegte sich, ob er die Fehlprogrammierung des Gauchoroboters nicht durch einen einfachen Twilz aufheben sollte. Doch das hätte Walty sicherlich nicht gefallen, denn er wollte den Programmierungsfehler selbst herausfinden. Was ihm aber bestimmt nicht gelingen würde, denn er versuchte es seit nunmehr drei Jahren ohne Erfolg. Otto hätte es nur einen kleinen Twilz gekostet, um Billy the Kid von seiner fixen Idee zu heilen, daß aufrecht gehende Lebewesen, die sich bückten, zugeritten werden mussten.

»Hallo«, sagte Billy the Kid gelangweilt. »Hallo«, erwiderte Otto ebenso lässig. Billy the Kid hatte seine Tentakelbeine so durchgebogen, daß sie wie O-Beine aussahen.

»Was für ein Jammer, dass es keine Wildpferde mehr gibt«, sagte Billy the Kid bedauernd.

»Früher, im Wilden Westen, tja ...!«

Er verstummte und hing verträumt seinen eingebildeten Erinnerungen nach. Seine Fehlprogrammierung verursachte, dass er sich für die Inkarnation eines terranischen Cowboys des 19. Jahrhunderts hielt.

»Ich wette, du würdest dich auf einem wirklich wilden Vollbluthengst keine zwanzig Sekunden halten«, behauptete Otto.

»Soll das eine Herausforderung sein?« fragte Billy the Kid mit schleppender Stimme.

»Wenn du willst.«

»Ich könnte es auch als Beleidigung auffassen«, sagte der Gauchorobot mit drohendem Unterton. »Aber bringe mir einen Vollbluthengst, dann werde ich dir beweisen, was in mir steckt.«

»Die Wette gilt«, sagte Otto. »Wenn du dich nicht zwanzig Sekunden im Sattel halten kannst, dann wirst du vierundzwanzig Stunden lang die Schafe hüten.«

»Ich brauche keinen Sattel«, erklärte Billy the Kid überheblich.

»Und was ist mit der Wette?«

»Abgemacht.«

Otto twilzte sich zu einem Vollbluthengst. Er stand mit steifen Beinen da, schnaubte herausfordernd. Billy the Kid näherte sich ihm lauernd. Als er seine Flanke erreicht hatte, tätschelte er beruhigend seinen Pferdehals — und schwang sich dann blitzschnell auf den Rücken des Pferdes.

Otto, der Vollbluthengst, begann sich wie verrückt zu gebärden. Billy the Kid jauchzte begeistert. Otto zählte die Sekunden mit. Bei achtzehn warf er sein Hintergestell in die Höhe

und schleuderte den Gauchorobot in hohem Bogen von seinem Rücken. Als sich Billy the Kid aus dem Staub erhob, hatte sich Otto wieder in seine ursprüngliche Gestalt zurückverwandelt. »Eines Tages schaffe ich dich!« rief der Gauchorobot wütend - und trollte sich zu den Schafen.

Otto hätte ihm noch gern eine zweite Chance gegeben. Aber da stutzte er.

»Wir bekommen Besuch«, stellte er zu sich selbst fest. Und er nahm die Gestalt von Walty Klackton an.

Ein Gleiter näherte sich aus Richtung Aiching der Farm. Außer dem Piloten, einem USO-Spezialisten, befanden sich noch drei Männer an Bord. Es waren drei Psycho-Ärzte.

Der eine hieß Elhound Cree, war 45 Jahre und einer der erfolgreichsten Parapsychologen überhaupt. Er war auf einem Medo-Schiff tätig - und eigens wegen Walty Klackton nach Rustoner gekommen.

Auch die beiden anderen hatten einen parsekweiten Weg zurückgelegt, nur um Korporal Klackton einen Besuch abzustatten. Der eine hieß Fasten Brybrack und war ein anerkannter Para-Psychobiologe, der andere nannte sich Holward Abbo und war Professor der »Psychogenetik für paraabstrakte Phänomene«. Beide waren sie um die Fünfzig.

Das gefiel Otto ganz und gar nicht, und so twilzte er eingehend ihre Gedanken, während sie sich nichtsahnend im Anflug an die Farm befanden.

Aus den Gedanken des Parapsychologen Elhound Cree erfuhr er:

»Dieser Walty Klackton ist ein indirekt gefährlicher Mensch. Das habe ich schon damals während der Untersuchung auf Tahun erkannt, als wir ihm das Attest ausstellten, ein Halbmutant und ein Instinkthandler zu sein . . . Ein schizoider Typ, ganz zweifellos, aber parapsychisch begabt. Wir nannten seine Fähigkeit Para-Teleschizomatie, weil seine gesplante Persönlichkeit unterbewusst paraabstrakte Phänomene erzeugt, gegen die sein Ich machtlos ist... Wir mussten ihn als positive Mutation einstufen, weil seine guten Para-Eigenschaften die schlechten in einem Verhältnis von fünfundfünfzig zu fünfundvierzig überwogen ... Aber das Verhältnis kann sich geändert haben ...«

Aus dem Gehirn des Para-Psychobiologen Fasten Brybrack twilzte Otto folgende Informationen:

»Ich habe Klacktons Personalakte eingehend studiert, aber ich werde daraus nicht klug. Zum einen wird er von der USO als GV, als *Generalversager* geführt, zum anderen bezeichnet man ihn als *Spezialisten zur besonderen Verwendung* ... Ein Anachronismus, wäre er kein Halbmutant... Er kann einem Freund den Arm brechen, nur um zu verhindern, dass er sich beim nächsten Schritt das Genick bricht... geschieht selbstverständlich alles unbewusst... Die Statistik stuft ihn als positiv ein ... aber die Statistik muss unrichtig sein ... Denn wie lässt sich beweisen, dass der von ihm verursachte Armbruch tatsächlich einen tödlichen Schritt verhindert hat? Man müsste schon eine Zeitreise auf eine andere Wahrscheinlichkeitsebene unternehmen, dort Augenzeuge werden, wie sich der Mann tatsächlich das Genick bricht, um anerkennen zu können, dass Klacktons unterbewusste Handlung, sprich: Armbruch des Freundes, positiv war ... Nicht mein Problem. Ich soll die parapsychischen Vorgänge in Klackton im Zusammenhang mit seinen biologischen Nerven-Gehirn-Funktionen untersuchen... Es steht für mich schon jetzt fest, dass die destruktiven Äußerungen seines entarteten Unterbewusstseins auf die biologische Struktur seines Gehirns einen verheerenden Einfluss haben ... Das wieder führt zu einer echten Geisteskrankheit... Diesem Mann kann nur durch ärztliche Betreuung geholfen werden...«

Otto hatte genug gehört, um auf die zu erwartenden Besucher wütend zu sein. Dennoch hörte er sich noch an, was ihm die Gedanken des Para-Psychogenetikers Holward Abbo offenbarten:

»Ich kann und will ihm guten Willen nicht abstreiten, denn sonst hätte er seinem destruktiven Unterbewusstsein nicht so gut standhalten können ... Aber der zerstörerische Einfluss seines Unterbewusstseins muss zwangsläufig auf sein Ich einwirken. Kein noch so fester Charakter

könnte diesem ununterbrochenen Ansturm des Bösen auf die Dauer standhalten ... Die Untersuchung wird mir recht geben ... Klackton ist sicherlich noch nicht rettungslos verloren ... Auch er kann Heilung finden ... auf Tahun ... Wenn nicht ein Wunder geschehen ist und er sich hundertprozentig gewandelt hat, werde ich für seine Einweisung in das Medo-Center von Tahun eintreten ...«

Ottos Groll kannte keine Grenzen.

Ein Wunder wollt ihr haben? dachte er angriffslustig. *Nun, ihr sollt es bekommen!*

Die würden einen Walty Klackton wie aus einem Heldenepos kennenlernen. Einen makellosen Klackton. Einen Klackton, der nie ins Fettnäpfchen trat, bei dem sich nie ein destruktives Unterbewusstsein äußerte. Einen Supermann!

Otto, in der Gestalt Walty Klacktons, rieb sich in Vorfreude auf die Begegnung mit den drei Ärzten die Hände. Walty Klackton würde sie beschämen. Er würde ihnen nicht den leisesten Grund für eine Einlieferung ins Medo-Center von Tahun geben.

Walty Klackton hütete zwei Tage lang das Bett. Er ließ Annemy nicht zu sich. Sie durfte sich mit ihm nur durch die geschlossene Tür unterhalten. Dann, am Morgen nach der dritten Nacht, kam er aus seinem Zimmer. Er hatte keinen Ausschlag mehr, und er versprach Annemy, dass er gewappnet sei und sie nun alles Versäumte nachholen könnten.

Aber Annemy war Verständlichehrmaßen so frustriert, dass sie sofort abreisen wollte.

Zwei Stunden später landeten sie mit dem Schweber in einem Wald nahe der Farm. Sie konnten auf dem Gehöft nicht landen, weil dort ein Betrieb wie auf dem Raumhafen von Aiching herrschte.

Ein halbes Dutzend USO-Gleiter waren dort nebst einer Space-Jet gelandet. Das gesamte Gelände wimmelte nur so von USO-Truppen. Die Farm glich einer belagerten Festung.

Klackton wusste dafür keine Erklärung, und Annemy schwieg verbissen.

Kaum waren sie mit dem Schweber auf einer Lichtung niedergegangen, da materialisierte Otto mit einem Pferd, das er am Zügel hielt.

»Schnell, Walty«, rief er Klackton zu. »Dicke Luft. Du musst sofort verschwinden.«

»Warum?« wollte Klackton verständlicherweise wissen.

»Ich habe alles falsch gemacht«, beteuerte Otto. »Dabei wollte ich dir nur helfen. Ich habe der Ärztekommision einen gänzlich verwandelten Walty Klackton vorgespielt, um ihnen zu beweisen, dass du nicht geistesgestört bist. Ehrenwort, Walty, ich bin kein einziges Mal ins Fettnäpfchen getreten. Ich habe die Situation souverän beherrscht. Doch gerade das hat den Psychologen missfallen. Sie sahen darin, weil sich dein Unterbewusstsein nie destruktiv zeigte, ein alarmierendes Anzeichen für eine bevorstehende Krise. Sie dichteten dir ein so negatives Syndrom an, dass sie übereinstimmend zu der Meinung kamen, dass du gemeingefährlich seiest und sofort nach Tahun gebracht werden musst. Ich flehe dich an, nimm das Pferd und fliehe!«

Klackton sah hilfesuchend zu Annemy.

»Ich glaube, der spinnt. Hast du eine Ahnung, wovon er spricht?«

Annemy wandte sich ab.

»Flüchten Sie mit Walty, Annemy!« flehte Otto und verwandelte sich in ein Pferd.

Da tauchten die ersten USO-Spezialisten auf, die Klackton mittels ihrer Individualtaster angepeilt hatten.

»Haben wir dich endlich, Bürschchen«, sagten sie wie zu einem Gewaltverbrecher und steckten ihn in ein energetisches Fesselfeld, so dass er sich nicht mehr rühren konnte.

»Diesmal entkommst du uns nicht mehr.«

Der Offizier, der diese Aktion leitete, erschien auf dem Plan. Er wandte sich an Annemy und sagte anklagend:

»Sie hätten besser auf diesen Wahnsinnigen aufpassen sollen, Leutnant Traphunter. Wo haben

Sie denn die ganze Zeit über gesteckt? Ihr Auftrag lautete, Klackton zu bewachen. Nun hat es fast den Anschein, dass Sie ihm Beihilfe zur Flucht geleistet haben. Das wird ein Nachspiel haben.«

Klacktons Augen, die bisher an dem Offizier gehangen hatten, wanderten zu Annemy hinüber, die in sich zusammengesunken dand.

»Annemy«, sagte Klackton mit belegter Stimme. »Sag, dass das alles nicht wahr ist... Du hast mich doch nicht belogen, Annemy? Du bist doch nur zu mir gekommen, weil dich die Sehnsucht getrieben hat...«

Klackton verstummte. Er starrte noch immer auf Annemy, die nun zögernd den Kopf hob und ihn anblickte. Ihre Augen waren feucht.

»Tut mir leid, Walty, dass alles so kommen musste«, sagte sie stockend. »Wenn du nicht diesen verdammten Ausschlag bekommen hättest, dann wäre alles anders geworden. Ich hätte dir die Wahrheit gesagt...«

»Was für eine Wahrheit?«

»Du sollst zu einer Routineuntersuchung nach Tahun gebracht werden ...«

»Und deshalb fesselt man mich wie einen Amokläufer?« sagte Klackton fassungslos. Er verstand jetzt alles - und eine Welt stürzte für ihn ein. Annemy war nur in der Eigenschaft als Irrenwärter zu ihm gekommen. Ja, man hielt ihn für geistesgestört, das ging daraus hervor, wie man ihn behandelte - und der Offizier hatte ihn als Wahnsinnigen bezeichnet. Und Annemy, der er bedingungslos vertraute, hatte ihn schmähsch verraten.

»Los!« befahl der Kommandant der Einsatztruppe. »Bringt Klackton an Bord der Space-Jet. Auf der SYL-PHIDIA ist man bereits ungeduldig. Der Transport nach Tahun hätte schon längst abgehen sollen ...«

Die USO-Soldaten hoben den bewegungsunfähigen Walty Klackton auf eine Antigrav-Transportscheibe und flogen mit ihm zur startbereiten Space-Jet.

Ich werde dich nicht im Stich lassen, hörte Klackton die telepathischen Impulse des Twilzers. *Ich werde dich heraushauen.*

Nein, Otto, dachte Klackton. *Ich muss es allein durchstehen, muss mich aus eigener Kraft rehabilitieren, will ich nicht die Achtung vor mir selbst verlieren. Und schließlich muss ja jemand auf der Farm zurückbleiben, um die Tiere zu betreuen ...*

2.

Als Perry Rhodan im Jahre 2405, also vor sechs Jahren, mit den Methanatmern, den Maahks, ein Beistandsbündnis schloss, verpflichtete sich das Solare Imperium, ihnen in der Milchstraße einige Planeten mit Wasserstoff-Methan-Ammoniak-Atmosphäre als Botschafterplaneten zu überlassen.

Eine dieser Botschafterwelten war Kayloa, ein jupiterähnlicher Planet. Dort richteten die Maahks einen Stützpunkt ein, in dem an die fünfhundert Botschaftsangehörige untergebracht waren. Nahe der maahksischen Botschaft befand sich auch eine Kuppelstation der Terraner, so dass die diplomatischen Beziehungen permanent aufrecht erhalten werden konnten.

Die Terraner kamen mit den Maahks gut aus. Eines Tages jedoch schickte Grek-1 eine scharfe Protestnote an die Adresse der Terraner. Der Vollständigkeit halber sei noch erwähnt, dass die Terraner die Maahks wegen ihrer unaussprechlichen Namen einfach mit der Bezeichnung »Grek« und einer Nummer versahen. Grek-1 war demnach der höchste Beamte auf Kayloa.

In seiner Protestnote teilte er mit, dass einige Botschaftsangehörige von einer seltsamen Krankheit befallen worden waren. Die Untersuchungen hätten ergeben, dass es sich nur um eine »Terraphobie« handeln könne. Als sich die terranischen Wissenschaftler anboten, die betroffenen Maahks zu untersuchen, wurde ihnen dies verweigert, ja, sogar von ihnen

verlangt, Kayloa sofort zu verlassen. Denn nur wenn sich keine Menschen mehr auf dem Planeten aufhielten, könnten die Betroffenen ihre krankhafte Angst vor allem Terranischen verlieren.

Um die noch nicht lange bestehenden diplomatischen Beziehungen mit den Maahks nicht zu gefährden, wurde der terranische Stützpunkt tatsächlich geräumt. Man blieb mit den Maahks aber über Funk in Verbindung.

So erfuhr man einiges über die Symptome dieser seltsamen - und wie man meinte: eingebildeten - Krankheit. Es handelte sich um eine psychische Störung, die anscheinend aber in fortgeschrittenem Stadium auch Körperschäden verursachen konnte.

Das erste Symptom war eine Art Schlafwandeln. Die Betroffenen versuchten, durch Wände hindurchzugehen oder an ihnen hinaufzuklettern. Wenn sie aus dieser Trance erwachten, konnten sie sich an nichts mehr erinnern.

In fortgeschrittenem Stadium verfielen die Betroffenen aber immer länger in Trance, der somnambule Zustand kam in immer kürzeren Intervallen über sie. Aber selbst in den kurzen Perioden, in denen sie nicht »schlafwandelten«, zeigten sie beängstigende Symptome: Sie entwickelten eine Hyperästhesie, also eine Überempfindlichkeit der Gefühls- und Sinnesnerven, dann wieder zeigten sie völlige Schmerzunempfindlichkeit.

Sie nahmen keine Nahrung mehr zu sich, verfielen schnell. Auch konnte man sie nicht künstlich ernähren: Ihre Körper stießen jegliche Fremdstoffe ab.

Die im Orbit von Kayloa harrenden Terraner forderten schließlich ein Medo-Schiff an. Als die SYLPHIDIA eintraf, herrschte auf dem Botschafterplaneten bereits Funkstille.

Man landete. Die Botschaft der Maahks war wie ausgestorben. Alle Maahks waren verschwunden - bis auf einen: Grek-13. Er geisterte verloren durch die Station, und die staunenden Terraner sahen, wie er seitwärts ging, als hätte er sich sein ganzes Leben lang auf diese Weise fortbewegt. Plötzlich verloren sie ihn aus den Augen, und er tauchte später am entgegengesetzten Ende der Station wieder auf. Ein USO-Spezialist behauptete, er hätte ihn eine Wand hochgehen sehen ... Vielleicht hatte man es mit einem Para-Phänomen zu tun?

Grek-13 wurde an Bord der SYLPHIDIA gebracht. Die ihn gemeinsam mit einer Reihe anderer Patienten nach Tahun bringen sollte.

Man wollte nichts unversucht lassen, um Grek-13 zu heilen, oder zumindest diese seltsame Krankheit zu erforschen, die von den Maahks »Terraphobie« genannt worden war.

Wenn es dem Solaren Imperium nicht gelang, sich von aller Schuld an dem Verschwinden der Methanatmer vom Botschafterplaneten Kayloa reinzuwaschen, dann konnte das leicht zu diplomatischen Verwicklungen führen.

»Ich will nicht mehr leben«, sagte Walty Klackton dumpf.

Er saß zusammengekauert da, ein Monument der Erfolglosigkeit und der Resignation. Seine ins Leere blickenden Augen waren von dunklen Ringen umschattet. Die unzähligen Falten und Fältchen im Gesicht stachen deutlicher als sonst hervor. Es waren tiefe Kerben - Zeugnisse der vielen Niederlagen, die er bisher hatte einstecken müssen.

Aber seine letzte Niederlage war zugleich seine größte gewesen. Annemy hatte ihn schmählich verraten. Das Leben hatte keinen Sinn mehr.

»Aber Walty, wer wird denn gleich alles so dramatisieren«, rief Dr. Elhound Cree aus. »Ich darf Sie doch Walty nennen? Sagen Sie El zu mir. Werden wir doch Freunde.«

Klackton ergriff die Hand des Parapsychologen.

»Es wird eine kurze Freundschaft werden, El«, sagte er tonlos. »Ich sterbe bald.«

»Unsinn, Walty.« Dr. Elhound Cree machte eine Handbewegung, die Klacktons Probleme hinwegwischen sollte. »So leicht gibt man nicht auf. Und vor allem Sie nicht. Ich hatte immer geglaubt, Sie wären nicht unterzukriegen. Von Mutter Natur nicht gerade mit strahlender Schönheit und außergewöhnlichen Fähigkeiten ausgestattet, haben Sie ...«

»Wer sagt das!« Klackton richtete sich im Sitzen auf. »Ich habe alle Tests mit überragendem Erfolg bestanden und auch die theoretische USO-Ausbildung seinerzeit mit Auszeichnung abgeschlossen. Bei der praktischen Prüfung habe ich nicht ganz so gut abgeschnitten, aber dass man mich dann doch genommen hat, zeigt, dass ich es im Köpfchen habe und nicht in den Fäusten. Und was mein Aussehen betrifft...«

Er schielte zum Spiegel und betrachtete sein Halbprofil nicht ohne Wohlgefallen.

»Ich finde mich durchaus attraktiv«, stellte er fest. »Die Nase ist vielleicht etwas zu groß, aber gerade das macht mich interessant.«

»Und so ein Mordskerl wie Sie will freiwillig aus dem Leben scheiden!« sagte Dr. Cree.

Klackton sank sofort wieder in sich zusammen.

»Sie machen sich über mich lustig, El.«

»Ich möchte Sie nur von Ihren düsteren Gedanken abbringen«, erwiderte der Parapsychologe.

»Sie haben doch überhaupt keinen Grund, am Leben zu verzweifeln.«

»Und dass Sie mich auf einem Irrschiff nach Tahun bringen, ist das nichts? Sie halten mich doch für verrückt, El, oder?«

»Ich halte Sie weder für geistesgestört, noch ist die SYLPHIDIA ein Irrschiff«, sagte Dr. Cree polternd.

Er war nicht einmal 1,70 Meter groß, etwas dicklich, hatte ein rundliches, stets lächelndes Gesicht und trotz seiner 45 Jahre bereits schlohweißes Haar. Er war die Freundlichkeit in Person, und selbst wenn er sich verärgert oder gar wütend geben wollte, konnte man einen solchen Gefühlsausbruch nicht ernst nehmen.

Professor Brybrack und Professor Abbo, die Klackton vor ihm aufgesucht hatten, waren da ganz anders. Der erstere mürrisch und wortkarg, der andere hektisch und cholerisch.

»Die SYLPHIDIA ist eines der modernsten Medo-Schiffe der USO«, fuhr Dr. Cree fort. »Auf der Kugelzelle eines Schweren Kreuzers aufgebaut, besitzt es die neuesten technischen Geräte, um die sie so manches Sanatorium Terras beneiden würde. Die technische Ausrüstung ist allerdings spezialisiert, vor allem auf Fälle, die in den Bereich der Parapsychologie fallen. Auf der SYLPHIDIA werden keine Geistesgestörten im herkömmlichen Sinn befördert, sondern nur Wesen, die paraabstrakte Phänomene aufweisen. Mutanten, könnte man sagen, deren seelisches Gleichgewicht unter den parapsychischen Fähigkeiten gelitten hat. Oder die ihre Mutantenfähigkeiten verloren. Oder bei denen sich bisher latente Begabungen bemerkbar gemacht haben, die eine ärztliche Kontrolle erfordern.

Wir haben im Moment rund hundert solcher irgendwie parapsychisch geschädigter Wesen an Bord. Ihr Fall ist wohl der harmloseste. Wären Sie kein Spezialagent und für die USO unersetzlich, hätten wir uns Ihrer überhaupt nicht erst angenommen.«

»Wieso hat man mich dann gefesselt und mit Gewalt an Bord gebracht?«

»Weil Sie Narr versucht haben, zu flüchten.« Das war nicht ich, das war Otto, wollte Klackton sagen, verknipte sich diese Bemerkung jedoch. Es hätte alles nur kompliziert.

»Und Sie halten mich wirklich nicht für geistesgestört?«

»Soll ich Ihnen sagen, zu welchem Ergebnis uns die Untersuchung geführt hat? Sie sind so normal, wie ein Mensch nur sein kann. Deshalb bringen wir Sie auch nach Tahun.«

»Das verstehe ich nicht.«

»Dann werde ich es Ihnen erklären. Wir kamen in der Erwartung zu Ihnen, eine Entartung Ihres para-tele-schizomatischen Unterbewußtseins diagnostizieren zu können. Das hätte Ihre Einlieferung ins Medo-Center erfordert. Aber dann stellte sich heraus, dass Ihr Unterbewusstsein überhaupt keine Reaktionen zeigte. Als wäre es ausgelöscht. Sie benahmen sich überhaupt nicht wie ein Instinkthandler ...«

»Sie meinen, ich stellte mich nicht wie ein Tolpatsch an, stiftete kein Unheil«, warf Klackton ein.

»Genau. Sie zeigten überhaupt keine Symptome der Para-Teleschizomatie. Das stimmte uns bedenklich. Haben Sie Ihre Para-Fähigkeiten verloren? Um diese Frage beantworten zu

können, bringen wir Sie nach Tahun.«

»Das glaube ich nicht«, sagte Klackton trotzig.

»Und warum nicht?«

»Weil, wenn mein Fall so harmlos wäre, wie Sie tun, Sie mich nicht in dieser Kabine einsperren würden.«

»Gefällt Ihnen die Kabine nicht?«

»Doch, sie ist geradezu luxuriös ausgestattet. Aber ich bin nicht frei.«

»Wer sagt denn das?«

»Sie meinen, ich könnte die Kabine jederzeit verlassen und mich frei auf dem Schiff bewegen?«

»Ja - das heißt mit Einschränkungen.«

»Aha. Habe ich es mir gedacht, dass die Sache einen Pferdefuß hat.«

»Unsinn! Es gibt keinen Pferdefuß. Sie können sich als Passagier betrachten. Aber wie jeder Passagier müssen Sie sich von gewissen Sektionen des Schiffes fernhalten. Es wäre zu Ihrer und der Sicherheit der Patienten, dass Sie die Krankenabteilungen nicht ohne Begleitung betreten.«

»Aber sonst...?« fragte Klackton hoffnungsvoll.

Dr. Elhound Cree seufzte.

»Eigentlich bin ich gekommen, weil ich Sie einladen wollte, mit uns zu essen. Wollen Sie?«

»Natürlich, El. Das Leben erscheint mir wieder lebenswert. Ich möchte nicht Hungers sterben.«

Er dachte kurz an Annemy, und die alte Melancholie überkam ihn wieder. Aber lohnte es sich, wegen einer Frau zu sterben? Es gab wichtigere Dinge im Leben. An dieser Lebensweisheit richtete er sich auf. Er folgte Dr. Cree auf den Korridor.

Sie hatten sich erst wenige Schritte von seiner Kabine entfernt, als plötzlich die erregte Stimme von Professor Brybrack aus den Lautsprechern der Rundfunkanlage ertönte:

»Dr. Cree! Schnell! Kommen Sie! Mit dem Irrwandler scheint irgend etwas nicht in Ordnung zu sein.«

»Aus dem Essen wird wohl nichts werden«, meinte der Parapsychologe zu Klackton und schnitt eine Grimasse. Vom nächsten Interkom gab er seinem Kollegen Bescheid, dass er bereits unterwegs in die Abteilung für Fremdwesen sei.

»Was ist ein Irrwandler?« fragte Klackton, während er neben Dr. Cree einherstolzte.

»Kommen Sie mit, dann werden Sie es erfahren.«

Fasten Brybrack, der Para-Psychobiologe, und Holward Abbo, der Para-Psychogenetiker, erwarteten ihren Kollegen bereits. Als Professor Abbo Walty Klackton erblickte, tat er erstaunt:

»Nanu, Sie weilen noch unter den Lebenden?«

Klackton lächelte entschuldigend.

Er blickte sich um. Sie befanden sich in einer Schaltzentrale, die durch eine dicke Panzerplastwand von einem dahinterliegenden Raum getrennt war. Klackton sah durch das Panzerglas dichte, wallende Nebel, die auf ein giftiges Gasgemisch schließen ließen. Er tippte auf eine Methanatmosphäre. Als er auf dem Instrumentenpult den Atmosphäreanalysator fand, bestätigte sich seine Vermutung. Zusätzlich zu dem Methan enthielt die Atmosphäre hinter der Panzerplastwand noch große Anteile von Wasserstoff und Ammoniak, sowie Spuren unzähliger anderer Gase.

Plötzlich tauchte in dem Nebel ein monströs wirkendes Wesen auf. Klackton erkannte es aber sofort als einen Maahk. Er hatte noch mit keinem der Methanatmer zu tun gehabt, aber seit der Auseinandersetzung mit den *Meistern der Insel* kannte jedes Kind im Solaren Imperium ihr Aussehen.

Maahks waren im Durchschnitt 2,20 Meter groß und in den Schultern eineinhalb Meter breit. Sie besaßen kurze, stämmige Beine und bis zu den Knien reichende Arme, die aus hochelastischen Muskel- und Sehnenbündeln bestanden. Ihre Haut war mit grauen, fingernagelgroßen Schuppen bedeckt.

Meist trugen sie einteilige Kombinationen von der Farbe ihrer Haut. Doch dieser Maahk war nackt. Aus einer Äußerung von Professor Brybrack hörte Klackton heraus, dass man ihm die Bezeichnung Grek-13 gegeben hatte.

Am eindrucksvollsten bei den Maahks waren wohl die Köpfe. Sie waren halbkugelförmig und gingen halslos in die Schultern über. So breit ihre Schädel waren, so flach waren sie vorne und hinten. Auf dem Schädelkamm befanden sich die Augen: vier Stück, grünschillernd, etwas hervortretend, so daß sie in alle Richtungen blicken konnten und einen Blickwinkel von 360 Grad hatten. Das glich die Starre ihrer Köpfe mehr als aus.

»Warum haben Sie denn Alarm gegeben, Fasten?« erkundigte sich Dr. Cree gerade.

»Sehen Sie sich das PEG an«, antwortete der Para-Psychobiologe. »Es zeigt eine vielfach verstärkte Aktivität der Gehirnströme an. Grek-13 scheint wieder einer neuen Hyperperiode zuzustreben.«

Klackton versuchte, über die Schultern der drei vor dem Instrumentenpult stehenden Wissenschaftler einen Blick auf das Positronikenzephalogramm zu erhaschen. Dabei trat er jedoch Professor Abbo gegen die Kniekehle, dass dieser mit einem Schmerzensschrei einknickte.

»Passen Sie doch besser auf, Sie Tölpel!« herrschte er Klackton an, der kleinlaut beteuerte:

»Es ist nicht mit Absicht geschehen, Professor.«

Der Para-Psychogenetiker wandte seine Aufmerksamkeit jedoch bereits wieder dem Maahk zu.

»Da, schauen Sie!« rief er erregt aus. »Die Gehirnströme werden immer stärker, ihre Spannung nimmt zu, und sie wechseln ständig ihre Frequenzen.«

»Solche Aktivitäten habe ich bisher nur bei Mutanten festgestellt, wenn sie ihre Para-Fähigkeiten einsetzen«, sagte Dr. Cree fassungslos.

»Es handelt sich auch bei Grek-13 eindeutig um eine psionische Ausstrahlung«, erklärte Professor Bry-brack. »Nur lässt sich ihre Wellenlänge nicht bestimmen. Aber wir waren uns ja von Anfang an darüber einig, dass wir es hier mit einem paraabstrakten Phänomen zu tun haben.«

Klackton hörte der Fachsimpelei der drei Wissenschaftler nur mit halbem Ohr zu. Er beobachtete wieder fasziniert den Maahk. Und plötzlich begriff er auch, warum er als Irrwandler bezeichnet wurde.

Er war ständig in Bewegung, durchschritt den etwa zehn mal zwanzig Meter messenden Raum kreuz und quer nach einem seltsamen, undurchschaubaren Schema.

Er machte zum Beispiel drei Schritte nach vorn, ging dann vier Schritte seitwärts, dann zwei zurück, wieder nach vorne, nach links, rechts, rückwärts, ohne kehrt zu machen - so ging es weiter, ohne, dass sich eine seiner Schrittkombinationen wiederholte.

»Die Gehirnströme nehmen weiter an Intensität zu«, sagte Professor Abbo keuchend. »Die Intervalle zwischen den Phasensprüngen werden noch unregelmäßiger! Auf die Dauer kann das seine Psyche nicht aushalten.«

»Geben wir ihm ein Beruhigungsmittel«, schlug Professor Brybrack vor.

»Noch nicht!« sagte Dr. Cree schnell.- »Der Höhepunkt der Krise muß jeden Augenblick erreicht sein. Jetzt muss endlich etwas geschehen.«

»Es ist unverantwortlich ...« begann Professor Abbo.

Doch noch bevor er aussprechen konnte, kam es zu einem Zwischenfall. Klackton verfolgte die Marschroute des Irrwandlers gebannt. Er vergaß alles um sich — und vergaß, daß jeder falsche Handgriff ungeahnte Folgen haben konnte. Er sah, wie der Irrwandler gegen die Wand stieß, aber anstatt umzukehren, versuchte er immer wieder, durch die Wand zu gehen. Was

ihm natürlich nicht gelang. Aber Klackton hatte das Gefühl, dass es ihm gelingen könnte, wenn er nur eine kleine, dem menschlichen Auge verborgene Hürde nehmen könnte...

Klackton ballte seine Hände vor Spannung zusammen, drückte gegen die Konsole ... ohne zu bemerken, dass er dabei eine Taste niederdrückte. Er wurde sich seiner Ungeschicktheit erst bewusst, als Professor Brybrack ausrief:

»Haben Sie den Gelenkarm aktiviert, Holward?«

Klackton sah, wie ein robotischer Gelenkarm mit einer Injektionsnadel auf den Maahk zuschoss und ihm die Kanüle in den Nacken stieß. Sofort kam der Irrwandler zur Ruhe, erzitterte leicht und drohte, kraftlos umzukippen. Doch da waren Roboterarme zur Stelle, die ihn auffingen und zu einem Lager brachten, auf das sie ihn betteten.

»Wer war dieser Idiot!« rief auch Dr. Cree aufgebracht.

Professor Abbo wirbelte zu Klackton herum.

»Ich habe es nicht mit Absicht getan«, versuchte Klackton zu erklären.

»Natürlich, Sie tun ja nie etwas mit Absicht«, brüllte Abbo ihn an und streckte ihm angriffslustig das Kinn entgegen.

Das hätte er besser bleiben lassen sollen. Denn Klackton setzte gerade an, ihm mit eindrucksvollen Gesten auseinander zusetzen, wie das Unglück passiert war. Dabei fielen seine Handbewegungen wohl etwas überhastet aus, so dass er dem Para-Psychogenetiker die Faust ans Kinn knallte. Es war ein klassischer Uppercut.

Doch Abbo zeigte große Nehmerqualität. Er ging nicht zu Boden. Der Treffer stachelte ihn an, brachte sein cholerisches Temperament hervor, und er ging zum Gegenangriff über.

Noch bevor ihn einer seiner Kollegen daran hindern konnte, begann er blindwütig auf Klackton einzuschlagen. Er verfehlte ihn aber und traf nur die Schaltkonsole. Er brüllte vor Schmerz auf, stolperte und stieß mit voller Wucht gegen einen Schalthebel.

Klackton stand zitternd daneben.

»Wunderbar!« rief Dr. Cree begeistert. »Das war eine grandiose Leistung!«

»Sie müssen übergeschnappt sein, El«, meinte Brybrack, während er sich um seinen bewusstlosen Kollegen kümmerte.

»Aber ganz gewiss nicht, mein lieber Fasten«, erklärte Cree überschwänglich. »Ich habe Walty beobachtet. So muss er in seiner Glanzzeit als Schrecken der USO gewütet haben. Begreifen Sie denn nicht? Sein destruktives Unterbewusstsein ist für einen kurzen Augenblick wieder aktiv geworden. Das bedeutet, dass er nach wie vor seine Fähigkeiten der Para-Teleschizomatie besitzt.«

»Ich weiß nicht, ob ich mich darüber freuen soll«, meinte Brybrack leidvoll und blickte von seinem bewusstlosen Kollegen zu Klackton, der nicht mehr als ein Häufchen Elend war.

Cree zwinkerte ihm aufmunternd zu und sagte dann zu seinem Kollegen:

»Bringen wir Holward auf die Krankenstation. Mit ihm wird wohl einige Tage nicht zu rechnen sein.«

»Kann ich behilflich sein?« bot Klackton schüchtern seine Hilfe an.

»Um Gottes willen!« wehrte Brybrack entsetzt ab. »Fassen Sie ihn nicht an, sonst bringen Sie ihn noch um.«

Cree kicherte in kindlicher Freude; für ihn als Parapsychologen war es viel wichtiger, dass Klacktons Unterbewusstsein ein Lebenszeichen von sich gab, als der Zustand seines Kollegen.

Klackton schwor sich, seine Kabine bis Tahun nicht mehr zu verlassen.

Kaum eine Stunde später summte der Interkom in Klacktons Kabine. Als er eintastete, erschien auf dem Bildschirm Dr. Crees lächelndes Gesicht.

»Na, schmollen Sie immer noch, Walty?« fragte er.

»Ich habe nicht geschmollt«, beteuerte Klackton.

»Einem alten Hasen wie mir können Sie doch nichts vormachen. Klar waren Sie eingeklinkt, weil Fasten Sie so schlecht behandelt hat.«

»Keineswegs. Im Gegenteil...«

»Tun Sie nicht so, Wally. Fasten hat sich schlecht benommen und möchte sich dafür bei Ihnen entschuldigen. Wir sind in ein paar Minuten bei Ihnen.«

»Nein!«

»Keine Widerrede.«

Der Bildschirm wurde dunkel.

Klackton war verzweifelt. Was, wenn er nun wieder einen der verbliebenen Wissenschaftler ausschaltete? Dadurch könnte der gesamte Krankentransport gefährdet werden.

Was nützte es, wenn er sich vornahm, sich zusammenzureißen, keine unvorsichtige Bewegung zu machen und sich auch nicht zweideutig zu äußern. Das alles hatte keinen Sinn, denn sein Unterbewusstsein fand immer wieder Möglichkeiten, ihn und andere in die Klemme zu bringen.

Was sollte er nur tun? Die beiden Wissenschaftler konnten jeden Augenblick eintreffen. Da fiel sein Blick auf die Hausapotheke im Bad. Das war der rettende Gedanke!

Er durchsuchte das Erste-Hilfe-Kästchen und fand bald, wonach er suchte: ein Injektionspflaster mit einem starken Schlafmittel. Es würde reichen, um ihn mindestens zwei Tage außer Gefecht zu setzen. Dass er nicht schon eher darauf gekommen war! Wenn er schlief, konnte er kein Unheil anrichten.

Während er ins Wohnzimmer zurückging, versuchte er, die Schutzhülle des Pflasters abzureißen. Es gelang ihm mit einiger Anstrengung auch. Doch da ging der Türsummer, und das Injektionspflaster fiel ihm vor Schreck aus der Hand.

Wieder schlug der Türsummer an. Klackton ging zu Boden und suchte ihn nach dem Heftpflaster ab. Er schob Tisch und Stühle beiseite, kroch auf allen vieren herum. Aber das Pflaster war nicht zu finden.

Beim sechsten Summen gab er seine Suche schließlich auf und ging zur Tür, um sie zu öffnen.

»Was ist denn mit Ihnen los?« wunderte sich Cree, ohne dass sein Lächeln etwas an Freundlichkeit einbüßte. Er trat ein. Brybrack folgte ihm mit düsterer Miene.

Er ergriff die Hand des vor Nervosität von einem Bein auf das andere wechselnden Klackton und sagte:

»Ich möchte mich bei Ihnen entschuldigen, Klackton.« Er ließ seine Hand sofort wieder los, wandte sich zur Tür und rief über die Schulter seinem Kollegen zu: »Kommen Sie, El, wir haben noch einige wichtige Visiten vor uns.«

»Nichts von Wichtigkeit, nur Routine«, sagte Dr. Cree, machte eine wegwerfende Handbewegung und ließ sich mit einem Seufzer in einen weichen Sessel fallen. Er zuckte plötzlich zusammen, gab einen schwachen Schmerzenslaut von sich, lächelte aber sofort wieder.

»Der Irrwandler hat ein Beruhigungsmittel bekommen, die Virgin-Kinder verhalten sich still und der Grierone, unser größtes Sorgenkind, hat seine Erinnerung noch immer nicht zurückbekommen«, fuhr Cree fort. »Jetzt haben wir etwas Zeit für uns. Machen wir es uns gemütlich.«

Er gähnte und streckte sich dabei. Brybrack war stirnrunzelnd in der Tür stehengeblieben.

In Klackton machte sich ein furchtbarer Verdacht breit.

»Dr. Cree, fühlen Sie sich etwas müde?« fragte er und kam besorgt näher.

»Nennen Sie mich El«, verlangte der Parapsychologe.

»Gut, El. Fühlen Sie sich müde?«

»Wohlig müde.«

»Aber schläfrig.«

Cree nickte, als falle ihm diese Bewegung schwer.

»Ich könnte auf der Stelle einschlafen ...«

»Ich fürchte, das werden Sie auch«, sagte Klackton mit zitteriger Stimme und warf dem wie ein Racheengel in der Tür stehenden Brybrack einen unsicheren Blick zu. »Sie haben sich nämlich auf ein Injektionspflaster gesetzt, das für mich gedacht war.«

Cree blinzelte ihn aus verschleierte Augen an und sagte: »Sie sind auf dem Weg der Besserung, Walty. Sie Teufelskerl...«

Und war eingeschlummert.

In die entstandene Stille drang ein schriller Heulton. Brybrack blickte auf sein Armbandgerät.

»Der Alarm kommt aus der Abteilung für Fremdwesen«, stieß er hervor. »Der Irrwandler ist wieder zu sich gekommen.«

»Aber wie ist das möglich?« wunderte sich Klackton. »Er hat erst vor einer Stunde eine starke Dosis des Beruhigungsmittels erhalten.«

»Reden Sie nicht soviel, sondern kommen Sie lieber mit. Es kann sein, dass ich Ihre Hilfe brauche.«

Als sie in die Beobachtungskammer kamen, sahen sie, daß der Irrwandler seine seltsame Wanderung wieder aufgenommen hatte.

»Warum nur hat das Beruhigungsmittel nicht gewirkt?« sagte Klackton wieder. »Die Dosis hätte gereicht, um eine ganze Armee von Maahks für einige Stunden außer Gefecht zu setzen.«

Brybrack antwortete nicht. Er war bereits am Kontrollpult und nahm einige Schaltungen vor. Er hastete von Gerät zu Gerät, las die Werte von den Anzeigen ab und stellte Berechnungen an.

»Deshalb wurde also der Alarm gegeben«, stellte er schließlich fest. Er war blass geworden.

»Das auslösende Moment war nicht eigentlich, dass Grek-13 wieder zu sich gekommen ist, sondern etwas ganz anderes ...«

»Was denn?« fragte Klackton aus sicherer Distanz. Er wollte dem Para-Psychobiologen nicht zu nahe kommen, um ihm nicht durch eine Ungeschicklichkeit Schaden zuzufügen.

»Seine molekulare Struktur beginnt sich zu verändern«, keuchte Brybrack.

»Was?« rief Klackton überrascht.

»Ganz richtig«, sagte Brybrack. Er konnte es selbst kaum fassen. Aber die Geräte logen nicht.

»Nicht nur einzelne Atome beginnen sich umzugruppieren, sondern jeweils ganze Molekülgruppen werden umgewandelt. Es kann keinen Zweifel geben.«

»Auf welche Art werden sie umgewandelt?« wollte Klackton wissen.

»Grek-13 macht eine Metamorphose durch«, erklärte Brybrack und wischte sich den Schweiß von der Stirn. »Sein Metabolismus beginnt, sich auf eine Art zu verwandeln, dass sich seine Valenz aufzuheben beginnt. Es ist... phantastisch. Wir kennen solche Vorgänge, können sie sogar simulieren. Doch hier geschieht es ohne

Zuhilfenahme irgendwelcher technischer Geräte. Es muss einen Faktor geben, den wir bisher noch nicht gefunden haben. Irgend etwas, das die Metamorphose des Maahks verursacht hat. Verstehen Sie, Klackton?«

»Ja, ja«, sagte Klackton eifrig, obwohl er überhaupt nichts verstand. Brybrack redete in Rätseln. Aus seinen Worten ging noch immer nicht hervor, welcherart die Metamorphose des Maahks war.

Würde sich sein Aussehen verändern? Davon war noch nichts zu bemerken. Wirkte sich die Verwandlung so auf seine Körperzellen aus, dass ihre chemische Grundbasis nicht mehr Methan, sondern, zum Beispiel, auf einmal Sauerstoff wurde? Das heißt, dass aus einem Methanatmer plötzlich ein Sauerstoffatmer wurde? Das wäre in der Tat wirklich phantastisch. Aber eine solche Metamorphose ließ sich mit der terranischen Technik nicht herbeiführen. Brybrack aber hatte gesagt, dass man Vorgänge, wie sie im Metabolismus des Maahks vor sich gingen, herbeiführen und steuern konnte.

Was also passierte mit ihm?

Klackton klammerte sich vorerst einmal an die sichtbaren Tatsachen. Er stellte fest, dass der Maahk nur noch rückwärts ging. Er machte keinen einzigen Schritt nach vorne. Und als er zu einer der Wände kam, stieß er mit dem Rücken gegen sie und rannte auch mit dem Rücken immer wieder gegen sie an.

»Was hat es zu bedeuten, dass er nur rückwärts geht?« fragte Klackton. »Hat er durch die Metamorphose seinen Orientierungssinn verloren?«

»So ähnlich«, sagte Brybrack knapp und ließ Klackton somit weiterhin im unklaren über das Schicksal von Grek-13.

Der Para-Psychobiologe nahm am Hyperstrahlungsmesser eine Feineinstellung vor. Plötzlich zuckte er von dem Gerät zurück, als stünde es unter Strom. Er starrte ausdruckslos auf die Skala.

»Habe ich es mir gedacht«, sagte er dann. »Grek-13 emittiert Hyperenergien.«

»War das nicht schon immer so?« fragte Klackton.

»Nein, das ist eine Folge der fortschreitenden Metamorphose.«

Jetzt glaubte Klackton endlich zu verstehen.

»Ist es so, dass sich der Metabolismus des Maahks der Wertigkeit unserer Dimension entzieht?« rief er aus. »Verändert er sich so, dass er selbst fremddimensional wird und den Gesetzen dieser anderen Dimension unterliegt?«

»Es sieht so aus«, sagte Brybrack dumpf. »Jetzt weiß ich auch, auf welche Art die Maahks auf Kayloa verschwunden sind. Dasselbe scheint mit Grek-13 zu passieren. Und ich sehe keinen Weg, es zu verhindern, weil ich den dafür verantwortlichen Faktor nicht kenne, so dass ich ihn auch nicht ausschalten kann.

»Sehen Sie nur, Professor Brybrack!« rief Klackton verblüfft aus. »Grek-13 geht die Wand hoch. Er kann die Schwerkraft einfach aufheben.«

»Demnach stimmen die Berichte also«, meinte der Para-Psychobiologe. »Einige Augenzeugen haben behauptet, auf Kayloa gesehen zu haben, wie Grek-13 in dem Botschaftsgebäude eine senkrechte Wand hochging und dann einfach verschwand.«

»Würde das heißen, dass er parapsychische Fähigkeiten entwickelt hat?« sagte Klackton atemlos. »Dass er die Levitation und womöglich auch die Teleportation beherrscht? Dann könnte er jeden Augenblick entmaterialisieren.«

Brybrack schüttelte den Kopf.

»Es scheint nur so, als würde er Para-Fähigkeiten entwickeln. Die Tatsachen sehen aber anders aus. Er hat sich soweit der fremden Dimension angepasst, dass er teilweise ihren Gesetzen unterworfen ist. Das heißt, in der anderen Dimension kann die Schwerkraft von der Ebene der Wand wirksam sein. Deshalb sieht es von unserem Standpunkt so aus, als ginge er senkrechte Wände hinauf. In Wirklichkeit ist er nur nicht mehr der Gravitation unserer Dimension unterworfen. Und da in der anderen Dimension diese Wand auch nicht existiert, wäre es möglich, daß er früher oder später durch sie hindurchschreiten kann. Im Augenblick dürfte er die Fesseln unserer Dimension noch nicht ganz abgestreift haben.«

»Das könnte furchtbare Folgen haben«, sagte Klackton. »Wenn er die Atmosphärekammer verlässt und in die dahinterliegenden Räume mit Sauerstoff kommt, dann muss er ersticken!«

»Nicht unbedingt«, erwiderte Brybrack. »Wenn er sich der Dimension, in deren Bann er steht, genügend angepasst hat, ist er von der Atmosphäre des Einstein-Raumes nicht mehr abhängig. Das würde bedeuten, daß ihm ein Sauerstoffgemisch ebenso wenig schaden kann wie das Vakuum des Weltraums.«

Der Maahk hatte die Decke beinahe erreicht. Sein Körper wurde durchscheinend, begann zu flimmern. Klackton hielt den Atem an. Er glaubte, der Maahk würde jetzt und jetzt in die andere Dimension überwechseln.

Doch da festigte sich seine Körperstruktur wieder. Er geriet wieder in die Abhängigkeit des

vierdimensionalen Raumes. Und plötzlich fiel er von der Wand. Die fremde Dimension hatte ihn endgültig abgestoßen, die Schwerkraft der Methankammer wurde auf ihn wirksam.

Grek-13 blieb reglos liegen. Brybrack aktivierte einige Roboterarme mit Diagnosegeräten und anderen Medo-Einrichtungen. Der Befund der Robotgeräte ergab, dass Grek-13 durch den Sturz keine Verletzungen davongetragen und nur vor Erschöpfung das Bewusstsein verloren hatte.

»Sie hatten recht, Klackton«, murmelte Brybrack. »Stellen Sie sich vor, der Irrwandler hätte es geschafft, durch die Wand zu gehen - und wäre auf der anderen Seite in unsere Dimension zurückgefallen. Er wäre augenblicklich an Sauerstoffvergiftung gestorben. Wir müssen dem vorbeugen, indem wir ihn in einen Druckanzug stecken, so dass die äußeren Einflüsse ihm nichts anhaben können. Es ist nur zu hoffen, dass die Kräfte, die die Metamorphose von Grek-13 herbeiführen, auch auf den Druckanzug wirken.«

»Wenn Sie wollen, gehe ich in die Methankammer und ziehe dem Maahk den Druckanzug an«, erbot sich Klackton.

»Kommt nicht in Frage«, lehnte Brybrack kategorisch ab. »Sie wären imstande und würden dem Maahk das Genick brechen. Ich gehe selbst!«

»Aber ein Maahk hat gar kein Genick«, wandte Klackton kleinlaut ein und musste dafür einen strafenden Blick des Para-Psychologen einstecken.

»Bedienen Sie die Geräte, Klackton«, unterwies ihn Brybrack. »Ich bleibe mit Ihnen über das Helmfunksprechgerät in Verbindung und sage Ihnen, was Sie zu tun haben. Machen Sie diesmal aber nichts falsch, sonst...«

Brybrack ließ die Drohung unausgesprochen.

»Ich werde mein Bestes geben«, versprach Klackton.

Klackton sah durch die Panzerglaswand, wie die unförmige Gestalt im Raumanzug durch das Schleusenschott in die Methankammer kam. Die dichte Atmosphäre verwehrte ihm den Blick auf Brybracks Gesicht, das hinter der Klarsichtscheibe seines Helmes lag.

»Ist alles in Ordnung, Professor?« fragte Klackton.

»Ja«, kam die unwillige Antwort aus dem Lautsprecher des Sprechfunkgeräts.

Brybrack schritt mit schwerfällig anmutenden Bewegungen durch den Methannebel auf den reglos am Boden liegenden Maahk zu. Klackton wunderte sich zuerst, warum Brybracks Bewegungen so seltsam anmuteten. Als hätte er bleierne Gewichte an Armen und Beinen!

Dann fiel ihm jedoch ein, dass die Maahks an eine Schwerkraft von rund drei Gravos gewöhnt waren und dass diese Gravitationsbedingungen auch in der Methankammer herrschten.

»Warum schalten Sie nicht das Antigravaggregat Ihres Anzugs ein, um die Schwerkraft aufzuheben?« fragte Klackton über Sprechfunk.

»Weil das verdamnte Ding nicht funktioniert«, antwortete Brybrack keuchend.

»Ich könnte die Schwerkraft in der Kammer regulieren ...«

»Nein! Lassen Sie die Finger von den Armaturen!«

Klacktons Hände zuckten vom Gravitationsregler zurück.

Brybrack tat ihm leid, aber er wollte sich ja nicht helfen lassen. Der Para-Psychobiologe erreichte eine Wand, öffnete unter großen Anstrengungen einen Schrank und holte einen maahkischen Druckanzug heraus. Das Ding musste unter der herrschenden Gravitation gut und gerne seine zweihundert Pfund wiegen. Brybrack mühte sich ab, den Druckanzug zu Grek-13 zu schleppen. Jetzt stand er vor dem Problem, ihn dem Maahk überzustreifen. Brybrack stand ziemlich ratlos da.

»Soll ich nicht doch ...?« fragte Klackton ins Mikrophon.

Eine Weile war nur Brybracks Keuchen aus dem Lautsprecher zu hören, dann ertönte seine Stimme:

»Meinetwegen. Drosseln Sie die Schwerkraft auf ein halbes g. Aber seien Sie vorsichtig!«

Klackton griff nach dem Schieberegler und drückte ihn langsam und vorsichtig herunter. Zwei Gravos ... ein Gravo ... Bei der Markierung von 0,5 Gravos wollte er den Regler einrasten

lassen. Da juckte ihm die Nase, und seine Rechte zuckte in einem spontanen Reflex hinauf, um sich an der Reizstelle zu kratzen. Dabei ruckte er jedoch an dem Schieberegler, so dass dieser bis zum Nullwert geschoben wurde.

Brybrack, der sich gerade noch gegen die starke Schwerkraft gestemmt hatte, wurde auf einmal schwerelos. Dadurch entstand der Effekt, als würde er sich mit den Beinen vom Boden abschnellen. Er schoss wie eine Rakete gegen die Decke, prallte mit dem Helm dagegen.

In seinem Schreck betätigte Klackton den Schieberegler wieder, jedoch viel zu hastig. Er wollte die Schwerkraft in der Methankammer nur minimal steigern, damit Brybrack langsam auf den Boden zurückschwebte. Doch er tat zuviel des Guten. Der Regler kam über ein Gravo hinaus - und Brybrack stürzte wie ein Stein vier Meter tief hinab.

»Professor Brybrack!« rief Klackton verzweifelt ins Mikrofon.

Als Antwort kam ein schmerzhaftes Stöhnen aus dem Lautsprecher. Dann presste der Para-Psychobiologe hervor:

»Ich glaube, ich ... habe mir die Beine gebrochen.«

Klacktons Augen wurden schreckensweit, als er sah, wie an einer Stelle von Brybracks Helm Gasblasen aufstiegen und in der Methanatmosphäre diffundierten.

»Ein Beinbruch allein wäre nicht so schlimm«, sagte Klackton mit belegter Stimme. »Weit gefährlicher ist es, dass Ihr Raumhelm einen Sprung bekommen hat.«

»Ich verliere Sauerstoff!« rief Brybrack entsetzt. »Schnell, Klackton! Holen Sie mich hier heraus.«

Klackton brauchte nicht lange zu überlegen, was hier zu tun war. Bei seiner Ungeschicklichkeit würde es viel zu lange dauern bis er einen Raumanzug übergestreift hatte, Brybrack wäre inzwischen bestimmt schon längst erstickt. Es war viel einfacher, den Para-Psychobiologen mit den Robot-Gelenkarmen aus der Methankammer zu holen.

»Gleich sind Sie in Sicherheit, Professor«, versprach Klackton. Er wusste, wo die Tastatur für die Gelenkarme zu finden war, denn er hatte sie ja schon einmal, wenn auch ungewollt, bedient, als er dem Irrwandler eine Beruhigungsspritze verpasste.

Klackton verließ sich völlig auf sein technisches Einfühlungsvermögen, das auch von seinen Feinden neidlos anerkannt wurde. Er bediente die Tastatur der Gelenkarme wie ein Virtuose.

Brybrack wurde von einem Robot-Arm am Hosenboden gepackt und hochgehoben. Ein zweiter packte ihn an der Kehle - so wurde er ruckartig zur Schleusenkammer transportiert, während seine Schmerzens-schreie aus dem Lautsprecher gellten.

Klackton ließ durch Fernbedienung das Innenschott zufallen, ließ die Methanatmosphäre aus der Schleuse pumpen und sie durch Sauerstoff ersetzen.

»Alles in Ordnung?« fragte Klackton dann.

»Mir wird ... ganz schwarz ... vor den ... Augen«, hörte er Brybrack stammeln, dann ertönte das Geräusch eines auf dem Boden aufschlagenden Körpers.

Als dieses verklang, war nur noch Brybracks flacher Atem zu hören.

Klackton wurde in diesem Augenblick etwas ganz schrecklich bewusst: Er war nun völlig auf sich allein gestellt.

Klackton hatte den arg ramponierten Professor persönlich auf einer Antigrav-Bahre in die Krankenstation gefahren und ihn der Obhut der Medo-Roboter übergeben.

Jetzt war er in die Beobachtungskammer zurückgekehrt. Der Irrwandler war gerade aus der Ohnmacht erwacht und machte Anstalten, sich *rückwärts* zu erheben. Es dauerte eine Weile, bis ihm das gelang. Als er auf den Beinen war, setzte er sich, rückwärts gehend, in Bewegung. Klackton war verzweifelt. Jeden Augenblick konnte es passieren, dass die fremde Dimension den Maahk endgültig gefangen nahm und er durch die Wand die Methankammer verließ. Klackton musste ihm helfen. Er musste ihm wenigstens den Druckanzug überstreifen. Doch war dies gar nicht so einfach - auch nicht für jemanden, der geschickter als Klackton war.

Denn der Maahk hatte seinen Marsch durch die Kammer wieder aufgenommen. Und zwar im Rückwärtsgang. Es war illusorisch, ihn in der Kammer aufsuchen zu wollen und ihm im Gehen den Druckanzug überstreifen zu versuchen. Der Maahk hätte Klackton sicherlich niedergetrampelt.

Da hatte er einen Einfall. Warum sollte er nicht die Gelenkarme einsetzen? Der Rettungsversuch für Brybrack hatte doch eindeutig gezeigt, dass er, Klackton, damit mühelos umgehen konnte.

Gedacht, getan! Klackton war sofort an der Tastatur und spielte darauf. Fünf der Gelenkarme schossen auf den Irrwandler und den am Boden liegenden Druckanzug zu. Drei von ihnen hielten den Maahk fest, zwei hoben den Druckanzug auf, entfalteten ihn... es war tatsächlich ein Kinderspiel für jemanden, der die Technik so grandios beherrschte, wie Klackton. Er wollte sich ja nicht loben, aber ...

So sehr sich der Maahk auch gegen den Griff der Gelenkarme wehrte, sie hielten ihn unbarmherzig fest, während ihm der Druckanzug übergestülpt wurde. Die Verschlüsse wurden zugezogen. Der Helm aufgesetzt. Klackton brauchte dabei nicht einmal auf die Tastatur zu sehen. Es ging alles wie geschmiert.

Als Klackton dann jedoch durch das Panzerglas blickte, erkannte er, dass irgend etwas nicht stimmte. Unter dem Klarsichthelm war nicht der Kopf eines Maahks zu sehen, sondern etwas, das ganz eindeutig wie ein Paar maahkscher Füße aussah. Armer Grek-13, dachte Klackton mitfühlend.

Er hatte ihn verkehrt in den Druckanzug gesteckt. Sofort ließ er die Gelenkarme wieder in Tätigkeit treten, die den Maahk nicht gerade sanft aus dem Druckanzug pellten. Nachdem er herausgeschüttelt war, begann die Prozedur des ferngesteuerten Ankleidens aufs neue. Diesmal war Klackton vorsichtiger. Und zehn Minuten später war es geschafft. Unter dem halbkugelförmigen Klarsichthelm starrten vier Glotzaugen Klackton an.

Klackton bildete sich zumindest ein, dass sie in seine Richtung blickten. Während der Maahk im Rückwärtsgang und auf Irrwegen seine Wanderung durch die Kammer aufnahm, fragte Klackton über die Sprechanlage:

»Na, fühlen Sie sich jetzt wieder etwas besser, Grek-13?«

Er erwartete sich natürlich keine Antwort. Um so überraschter war er, als er doch eine bekam. Der Maahk sagte:

»Nebertsuzleiznetmmitsebrovmeniemchimtsalegeweniemtchintröts.«

Klackton lauschte angestrengt, konnte jedoch kein Wort verstehen. Falls es sich überhaupt um Worte handelte, die der Maahk von sich gab. Es hörte sich nicht einmal entfernt wie Interkosmo an, und Kraahmak, die Sprache der Maahks, war es auch nicht. Klackton hatte unter dem Hypnoschuler einige Brocken Kraahmak erlernt, als er vor drei Jahren an einer Exkursion nach Andromeda hätte teilnehmen sollen. Dann wurde aber nichts daraus. Atlan selbst hatte ihn wieder abberufen, nachdem Klackton es zuvor fertiggebracht hatte, den Stuhl des Arkoniden unter Strom zu setzen. Atlans Befürchtung, dass Klackton durch seine Ungeschicklichkeit den Maahks arg zusetzen und so einen neuen Krieg heraufbeschwören könnte, war sicherlich übertrieben gewesen. Aber wie dem auch war, aus der Reise nach Andromeda wurde nichts.

Klackton wollte sich das Gesagte noch einmal anhören und spulte das Band zurück, auf dem es aufgezeichnet worden war. Aber er machte etwas falsch, und so wurde das Band rückwärts abgespielt.

»Stört meine Wege nicht. Lasst mich meinem vorbestimmten Ziel zustreben!« erklang es ganz deutlich aus dem Lautsprecher.

Das war die Lösung. Klackton schnippte mit dem Finger. Der Irrwandler ging nicht nur rückwärts, sondern er *sprach* auch rückwärts. Das musste der Einfluss der fremden Dimension bewirken.

Klackton war stolz darauf, die Lösung unter Mithilfe seines selbständig handelnden

Unterbewusstseins gefunden zu haben. Denn wenn dieses nicht die Rückwärts wiedergabe des Textes verursacht hätte ...

Klackton schreckte auf, als er den Irrwandler die Wand hochgehen sah. Seine Gestalt begann wieder zu flimmern - und zwar mitsamt dem Druckanzug. Dieser hatte sich dem Irrwandler und somit der Gesetzmäßigkeit der fremden Dimension angepasst!

Dazu kam aber noch ein Phänomen, das bisher noch nicht festgestellt werden konnte. Der Maahk sank während des Rückwärtsgehens bei jedem Schritt in die Wand ein - bis schließlich nur noch sein Kopf und die Schultern hervorsahen. Bevor auch sie in der Wand versinken konnten, rannte Klackton aus der Beobachtungskammer und in den Korridor, der hinter der Isolierwand lag.

Als er dort ankam, versank der Maahk gerade im Boden und war gleich darauf spurlos verschwunden. Klackton befürchtete schon, dass er endgültig in die andere Dimension übergewechselt war.

Doch da setzte die Alarmsirene ein. Klackton war sicher, dass der Irrwandler sie ausgelöst hatte. Das bewies, dass er sich zumindest noch teilweise im Einsteinraum befand.

Verständlicherweise konnte sich Klackton darüber aber nicht freuen. Denn die Alarmanlage gellte nicht grundlos. Und er war auf sich alleine gestellt.

»Hier spricht Kapitän Erno Phramot!« ertönte es aus der Rundrufanlage. »Ich rufe Professor Brybrack. Höchste Alarmstufe. Professor Brybrack, bitte melden!«

Klackton erstarrte. Kapitän Erno Phramot? Er hatte bis jetzt nicht gewusst, dass es außer den drei Wissenschaftlern noch eine Mannschaft gab. Aber natürlich war sie nötig. Er hatte sich bisher nur noch keine Gedanken darüber gemacht, wer das Schiff steuerte.

Kapitän Erno Phramot, hm ... Der Name kam ihm irgendwie bekannt vor.

Er war jedenfalls erleichtert, dass es außer ihm noch jemand an Bord gab, der einen gesunden Körper und alle seine fünf Sinne beisammen hatte.

Klackton rannte zum nächsten Interkom, schaltete ihn ein. Obwohl der Interkom kein Symbol für die Kommandozentrale besaß, wurde er doch mit ihr verbunden. Wahrscheinlich betätigte der Kapitän eine Fangtaste.

Der Bildschirm leuchtete auf. Ein Mann in einer Hauptmannsuniform der USO erschien darauf.

»Professor...!« begann er in forschem Ton, verstummte aber sofort wieder. Er starrte Klackton wie ein Gespenst an. Sein Gesicht verlor alle Farbe.

»Sie?!« brachte er mühsam zwischen den bebenden Lippen hervor.

»Kennen wir uns, Sir?« fragte Klackton verdattert.

Hinter Kapitän Phramot tauchten andere Gestalten auf, blickten ihm neugierig über die Schulter.

»Walty Klackton!« rief einer von ihnen. Die Nachricht breitete sich wie ein Lauffeuer aus. Das nackte Entsetzen griff um sich.

»Rette sich, wer kann!«

»Warum denn ausgerechnet er? Wie haben wir das verdient!«

Klackton lächelte unsicher.

»Sir, was hat der Alarm zu bedeuten?«

»Alarm! Alarm!« stieß der Kapitän hervor. »Das Schiff wird in die Luft fliegen! Aber viel schlimmer ist, dass Sie an Bord sind. Wie kommen Sie überhaupt auf die SYLPHIDIA?«

»Ich bin als Patient an Bord.«

»Ha! Ha!« Der Kapitän lachte hämisch. »Eines Tage musste es ja so mit Ihnen enden. Das versöhnt mich wenigstens etwas mit meinem Schicksal. Erinnern Sie sich noch immer nicht an mich? Hauptmann Brno Phramot. Ich war noch vor einem Jahr Kommandant der LAMB-DA EUGAUL ...«

»Natürlich!« rief Klackton in plötzlichem Erkennen aus und schlug sich mit der Hand auf die Stirn. Phramot zuckte vor dieser Bewegung unwillkürlich zurück, obwohl es nicht einmal

einem Unikum wie Klackton möglich war, Ohrfeigen per Interkom auszuteilen.

Klackton erinnerte sich wieder. Die LAMBDA EU-GAUL sollte Perry Rhodans Frau Mory nach Florina bringen, der Welt der Blumenkinder, die die Saat des parasitären *Sternenlotos* ins Solare Imperium gebracht hatten ... Hauptmann Brno Phramot war der Kommandant, Klackton und Annemy waren Rhodans Frau als Sonderbewacher zugeteilt worden.

Doch soweit sich Klackton erinnern konnte, hatte er Phramot nicht einmal ein Härchen gekrümmt, Phramot, der legendäre Glückspilz, hatte über den Pechvogel Klackton triumphiert.

»Ich verstehe gar nicht, warum Sie wütend auf mich sind«, meinte Klackton. »Ich weiß ganz genau, dass ich während des Fluges nie Hand an Sie gelegt habe.«

»Ja, weil ich Ihnen aus dem Wege ging«, erklärte Kapitän Phramot. »Aber seit ich Ihnen begegnete, hat mich mein sprichwörtliches Glück verlassen. Meine Mannschaft und ich wurden von *Sternenlotos* befallen. Ich war ein halbes Jahr auf Tahun in Behandlung. Und als ich entlassen wurde, bekam ich nicht mehr das Kommando über mein Schiff, sondern wurde zum Kapitän der SYLPHIDIA ernannt. Und die Begründung dafür: weil ich die Begegnung mit Ihnen so gut überstand, war man zu der Ansicht gekommen, dass ich mit Verrückten gut umgehen könnte. Sie, Klackton, haben es mir eingebrockt, dass ich Kapitän dieses Narrenschiffs bin.«

»Das tut mir leid«, sagte Klackton mit echtem Bedauern. »Aber, Sir ... der Alarm.«

Nachdem Kapitän Phramot sich Luft gemacht hatte, schien er sich wohler zu fühlen.

»Holen Sie Professor Brybrack an den Apparat«, verlangte er.

»Das geht leider nicht, Sir«, sagte Klackton. »Professor Brybrack ist unpässlich.«

»Das geht bestimmt auf Ihr Konto«, behauptete Phramot. Ohne sich erst bestätigen zu lassen, dass er den Nagel auf den Kopf getroffen hatte, fügte er hinzu: »Dann verständigen Sie ...«

»Leider auch nicht einsatzfähig«, bedauerte Klackton.

»So lassen Sie mich doch gefälligst ausreden. Sie wissen ja gar nicht, wen ich zu sprechen wünsche.«

»Das«, meinte Klackton mit gesenktem Blick, »ist gar nicht ausschlaggebend, Sir. Denn auch die beiden anderen Wissenschaftler müssen in der Krankenstation das Bett hüten. Aber«, fügte er schnell hinzu, »keiner von ihnen befindet sich in Lebensgefahr.«

»Das ist gut zu wissen«, sagte Phramot sarkastisch. »Das heißt, wir alle schweben in Lebensgefahr. Das Schiff kann jeden Augenblick in die Luft fliegen.«

»Wie das?«

»Die Atomreaktoren sind durchgegangen«, erklärte der Kapitän. »Wir können sie nicht unter Kontrolle bringen. Sie heizen sich selbsttätig auf, ohne dass wir das unterbinden können. Alle Sicherungen sind durchgebrannt, die Linearkonverter sind ausgefallen, wir sind ohne Antrieb. Wir haben keine Erklärung für diese Vorgänge. Alles was wir wissen, ist, dass der Maschinenraum sich mit Fremdenergien aufgeladen hat... Moment, Klackton! Sie!«

Der Zeigefinger des Kapitäns zeigte anklagend auf ihn.

»Sagten Sie Fremdenergien, Sir?« wollte Klackton wissen. »Ich habe da einen Verdacht...«

»Ich auch«, unterbrach ihn Phramot. »Sie sind an dem Vorfall schuld. Das ist die einzige mögliche Erklärung!«

»Ich fürchte fast, dass Sie recht haben«, stimmte Klackton zu. »Ich übernehme die Verantwortung dafür, dass einer unserer Patienten ausgebrochen ist. Er könnte bis in den Maschinenraum vorgedrungen sein ...«

»Unmöglich«, behauptete Phramot. »Die Kommandozentrale mit dem Maschinenraum ist vom übrigen Schiff isoliert. Alle Zugänge zur inneren Schiffszelle sind versperrt...«

»Auch durch energetische Schutzschirme abgesichert?«

»Nein. Wozu auch?«

»Weil der Irrwandler jegliche Materie durchdringen kann. Auch meterdicke Terkonitstahlwände. Es wäre möglich, dass er für die Überhitzung der Atomreaktoren

verantwortlich ist. Ich könnte mir in der Kommandozentrale Gewissheit darüber verschaffen...«

»Nur über meine Leiche, Klackton!« rief Phramot. »Sie kommen nicht in die Kommandozentrale. Das würde unseren Untergang nur beschleunigen.«

»Dann geben Sie mir wenigstens alle Messergebnisse durch«, bat Klackton verzweifelt. »Und gestatten Sie mir wenigstens, dass ich mich im Maschinenraum umsehe.«

Nach einer kurzen Pause stimmte der Kapitän dem zu.

»Meinetwegen, wenn Sie lebensmüde sind ...«

Klackton hatte eilig einen flugfähigen Druckanzug übergestreift. Jetzt stand er vor dem Schott zur inneren Schiffszelle, mit dem Maschinenraum und der Kommandozentrale, die von den Krankenabteilungen streng getrennt war.

»öffnen Sie das Schott«, verlangte Klackton über Sprechfunk.

In seinen Kopfhörern erklang das unwillige Gurren Kapitän Phramots. Aber dann sprang das Schott auf. Klackton schwebte, von den Antigravfeldern getragen, hindurch. Hinter ihm schloß sich das Schott automatisch wieder.

Die Ortungsergebnisse, die er von der Kommandozentrale erhalten hatte, bestätigten seinen Verdacht, dass der Irrwandler für die Vorgänge im Maschinenraum verantwortlich war. Die fremdartigen Hyperenergien, die von dort empfangen wurden, lagen auf derselben Frequenz wie jene, die auch der Irrwandler emittiert hatte.

Auf Klacktons Ersuchen hin hatte man von der Kommandozentrale aus den Maschinenraum auch mit Individualtastern ausgelotet. Dabei war man auf sporadisch aufflammende Impulse gestoßen, die mit dem Gehirnwellenmuster von Grek-13 identisch waren. Dass diese nur gelegentlich angemessen wurden, war für Klackton ein Beweis, dass der Maahk zwischen der fremden Dimension und dem Einsteinraum hin und her pendelte. Er konnte weder im Überaum noch in der vierten Dimension Fuß fassen.

Was musste der Maahk in diesen Phasen durchmachen!

Als Klackton in den Maschinenraum kam, war dort die Hölle los. Er musste seinen HÜ-Schirm einschalten, um unter den entfesselten Hyperenergien nicht zu vergehen. Seltsamerweise war der Strahlungsradius nur gering, erreichte nicht einmal die Schirmfeldgeneratoren auf Deck fünf und ließ auch die Isolatoren der Umwandler verschont.

Nur die Atomreaktoren für die Erzeugung der Antriebsenergie und die Linearkonverter standen im Bereich der Fremdenergien. Klackton sah, wie die Schutzwände unter dem Beschuss der Hyperenergien schmolzen. Über den Linearkonvertern und den Atomreaktoren lag ein pulsierendes Glühen. Strukturrisse taten sich auf, Blitze zuckten unter ohrenbetäubendem Donner durch die mit Fremdenergien gesättigte Atmosphäre.

Und dazwischen trieb eine einsame Gestalt: Grek-13.

Er wurde von den Energiebahnen hin und her gerissen. Seine Gestalt dehnte sich aus, schrumpfte zusammen. Er wurde mehrere Meter lang, dann schrumpfte er wieder auf die Größe eines Zwerges zusammen, ging in die Breite.

Seine Gestalt begann zu flimmern, wurde durchscheinend, und er verschwand in anderen Dimensionen. Diese Phasen dauerten aber nie länger als eine Sekunde, dann tauchte er wieder im Einsteinraum auf und wurde unter der Belastung der auf ihn einhämmernden Energien verzerrt.

Klackton tastete sich im Schutz seines HÜ-Schirmes durch das energetische Chaos. Sein Schutzschirm wurde bis an die Leistungsgrenze belastet. Aber er hielt dem Bombardement stand.

Für Klackton gab es kein Zurück mehr. Es gab nur noch eine Möglichkeit, den Maahk und damit das Schiff zu retten. Der Irrwandler musste umgepolt werden.

Klackton sah plötzlich die Zusammenhänge ganz klar. Die Metamorphose hatte Grek-13 der Daseinsform des x-dimensionalen Raumes angeglichen. Ganz war aber die Umwandlung nicht geglückt, denn sonst wäre er zusammen mit seinen Artgenossen schon auf Kayloa in die

andere Dimension übergewechselt. Irgend etwas mußte dazwischengekommen sein, dass Grek-13 es nicht mehr schaffte. Wahrscheinlich die Rettungsaktionen der SYLPHIDIA.

In der Methankammer konnte Grek-13 auch nicht den Weg in die andere Dimension finden. Deshalb hatte der Maahk den Maschinenraum aufgesucht. Er brauchte für den letzten entscheidenden Schritt in die X-Dimension ungeheure Hyperenergien. Die fand er bei den Atomkonvertern.

Grek-13 dachte bereits in fremden Bahnen. Ihm wurde gar nicht mehr bewußt, daß er durch seine Aktion das gesamte Schiff gefährdete - und unter Umständen mit sich in den Hyperraum riss.

Klackton wartete, bis der bis zur Unkenntlichkeit verzerrte Körper des Maahks wieder sichtbar wurde.

»Jetzt!« rief er ins Mikrophon, als Grek-13 dem vier-dimensionalen Zustand am nächsten gekommen war.

Wie er es mit Kapitän Phramot abgesprochen hatte, schaltete dieser die Reaktoren auf Deck fünf zum Aufbau eines HÜ-Schirmes ein. Die Projektoren waren so justiert, dass sie nur innerhalb des Maschinenraums wirksam wurden.

Klackton zog sich zum Schott zurück, während sich innerhalb des Reaktorzentrums ein grün flimmernder Hochleistungs-Überladungsschutzschirm aufbaute. In den war der Irrwandler eingeschlossen.

Der grüne HÜ-Schirm schrumpfte immer mehr zusammen, begann immer intensiver zu leuchten; die x-dimensionalen Energien waren in ihm gefangen, konnten durch den Schutzschirm nicht in den vierdimensionalen Raum entweichen, sondern nur in eine der übergeordneten Dimensionen. Die Energien der x-ten Dimension wurden immer mehr komprimiert, suchten nach einem Ventil - und fanden es schließlich in einem ihnen artgleichen Überraum. Dahin flössen sie ab.

Zurück blieb Grek-13, dessen Organismus noch zu sehr unter der Abhängigkeit der vierten Dimension stand. Durch das Entweichen der Fremdenergien begannen auch die Atomreaktoren wieder normal zu arbeiten. Der durch die Überhitzung entstandene Schaden konnte von Kapitän Phramots Leuten leicht behoben werden.

Aber wie war es mit den Schäden, die Grek-13 abbekommen hatte?

Der Maahk erholte sich rasch. Er ging nicht mehr rückwärts, sprach und dachte nicht mehr verkehrt. Da er noch genügend Atmosphäreserven im Tank seines Schutzanzugs hatte, brachte Klackton ihn nicht in die Methankammer zurück, sondern zu den drei Wissenschaftlern, die zusammen in einem Krankenzimmer lagen.

»Wie fühlen Sie sich, Grek-13?« hatte Klackton den Maahk auf dem Weg dorthin gefragt.

»Wer hat mir das angetan?« war alles, was der Maahk sagte.

Zu diesem Zeitpunkt wusste Klackton noch nicht, was er meinte.

Dr. Cree stand noch immer unter dem Einfluss des Schlafmittels. Professor Brybrack und Professor Abbo waren bei Bewusstsein, als Klackton mit dem Maahk zu ihnen ins Zimmer kam. Beide sahen zwar ramponiert aus und mussten unter der Aufsicht von Medo-Robotern das Bett hüten, aber immerhin konnten sie wenigstens sprechen.

Brybrack traten fast die Augen aus den Höhlen, als er den Maahk ins Zimmer treten sah.

»Was fällt Ihnen ein, den Irrwandler spazieren zu führen, Klackton!« erregte sich Abbo.

»Grek-13 ist kein Irrwandler mehr«, erklärte Klackton mit Nachdruck. »Er ist endgültig geheilt.«

»Wollen Sie uns auf den Arm nehmen?« fragte Brybrack und presste sich die Hände an den Brustkorb, als würde ihm das Sprechen Schmerzen bereiten.

Klackton erzählte den Wissenschaftlern, wie er es geschafft hatte, den Maahk vor der Flucht in die x-te Dimension und das Schiff vor dem Untergang zu retten. Er fand, dass es nichts

schaden konnte, wenn er sein Image etwas aufpolierte, und bediente sich bei seiner Erzählung einiger Ausschmückungen, die zwar nicht ganz der Wahrheit entsprachen, ihn aber in einem strahlenderen Licht erscheinen ließen.

»Das haben Sie ausgezeichnet gemacht«, wurde er daraufhin von Brybrack gelobt, wenn auch leicht widerwillig. Er blickte zu dem Maahk, der bewegungslos im Hintergrund stand. »Sie können sich bei Klackton bedanken, Grek-13. Er hat Sie vor einem schlimmen Ende bewahrt.«

»Bedanken?« sagte der Maahk über seine Außensprechanlage in Interkosmo. »Ich könnte ihm dafür den Hals umdrehen.«

Klackton schluckte.

»Aber ... aber wieso denn?«

Der Maahk richtete seine vier Augen auf ihn.

»Weil Sie verhinderten, dass ich freiwillig aus dem Leben scheiden konnte.« Er machte eine Pause, dann fuhr er fort: »Ich war meinem Ziel schon ganz nahe. Es hätte nicht viel gefehlt, und ich hätte meinen Artgenossen in die andere Dimension folgen können. Die fremden Stimmen verhiessen uns Erfüllung, ewigen Frieden und die Befreiung von allen Zwängen, denen wir in dieser Dimension unterworfen sind. Es war nicht schwer, den Verlockungen zu verfallen...«

»Soll das heißen, Sie sind nicht froh, dass wir Sie einem unbekannten Schicksal in einer fremden Dimension entrissen haben?« fragte Brybrack verblüfft.

»Ich weiß, was mich erwartet hätte, deshalb ist meine Trauer so groß. Ich hätte den Weg HINÜBER auch noch von diesem Schiff aus gefunden. Die Zeichen waren ganz klar, wurden immer deutlicher. Doch dann wurde ich aus meiner Bahn gerissen ... und fand mich in diesem Druckanzug wieder. Da wollte ich nicht mehr leben. Mit meinen letzten Kräften konnte ich gerade noch das Zentrum dieses Schiffes erreichen, um meinen Körper und Geist in den Energien der Atomkonverter zur Auflösung zu bringen.«

Klackton war bestürzt. Demnach hatte der Irrwandler den Maschinenraum gar nicht aufgesucht, um den Sprung in die andere Dimension doch noch zu schaffen, sondern um sich das Leben zu nehmen. In seinem Kopf schwirrten die Gedanken durcheinander. Er hatte wieder einmal alles falsch gemacht.

Zugegeben, er hatte dem Maahk das Leben gerettet. Aber er hatte, indem er ihn in den Druckanzug steckte, verhindert, dass Grek-13 sein hochgestecktes Ziel erreichte: das Aufgehen in die Strömungen einer übergeordneten Dimension, die Loslösung von dem erbärmlichen, körpergebundenen Leben in dieser Welt.

Demnach war für die Metamorphose nicht Hyperenergie verantwortlich zu machen, sondern ein anderer Faktor. Und dieser Faktor konnte nur auf Kayloa zu finden sein. Warum hatte sich der Zustand des Maahks gewandelt, als er sich im Raumanzug befand?

»Glauben Sie, dass unsere Methangemischvorräte bis Tahun reichen, Professor?« fragte Klackton Brybrack so leise, dass der Maahk es nicht hören konnte.

Der Para-Psychobiologe zeigte sich amüsiert. Wir haben vorgesorgt«, sagte er. »Allein die Mengen, die wir auf Kayloa getankt haben, reichen aus, um die Methankammer auf Monate hinaus zu versorgen. Ganz zu schweigen von den Reserven, die wir ständig gelagert haben. Sie sind wirklich naiv, Klackton.«

Klackton senkte den Blick und sagte beschämt:

»So ist es wohl, Professor. Ich werde jetzt den Maahk in die Methankammer zurückbringen.« Bei den letzten Worten blickte er Brybrack in die Augen. Und als dieser ihm dann sagte, das solle er nur tun, konnte sich Klackton ein zufriedenes Grinsen kaum verkneifen.

Manchmal fühlte er sich anderen direkt haushoch überlegen, so wie eben dem Para-Psychobiologen, der sich ihm gegenüber eine große Blöße gegeben hatte, ohne es auch nur im entferntesten zu ahnen.

Dabei hätte Brybrack mit seinem Wissen die Wahrheit viel eher erkennen müssen als

Klackton, denn die Lösung des Problems war in seinem Wissensgebiet zu finden: der Para-Psychologie.

Die Atmosphäre von Kayloa war für die Metamorphose der Maahks verantwortlich! Das stand nun für Klackton fest. Wahrscheinlich wäre er schon viel früher dahintergekommen, wenn er gewusst hätte, dass die Methankammer mit Atmosphäre von dieser Welt gespeist wurde.

Grek-13 hatte solange unter dem Einfluss der x-ten Dimension gestanden, wie er die Atmosphäre von Kayloa atmete. Als Klackton ihn in den Druckanzug steckte, setzte eine Rückentwicklung ein, weil der Tank des Druckanzugs mit neutraler Atmosphäre gefüllt war, die nicht von Kayloa stammte.

So einfach war alles: Die Atmosphäre von Kayloa enthielt jenes Element, das für Maahks, nicht aber für Menschen, schädlich war.

Aber konnte man unter diesen Umständen überhaupt von einer schädlichen Auswirkung sprechen?

»Sie sehnen sich immer noch in die andere Dimension?« fragte Klackton den Maahk, als sie auf dem Weg zur Methankammer waren.

»Ich war so nahe, habe das Wunderbare erahnt - ich werde diesen Sinnesrausch nie vergessen können«, antwortete der Maahk. »Das Leben in dieser Dimension wird mir dagegen für immer als Hölle erscheinen.«

»Das Tor zur anderen Dimension ist noch offen.« Der Maahk richtete die vier Augen auf ihn.

»Ich kenne die Wahrheit, Grek-13.«

»Und?«

»Da mir das niemand zutraut, kann ich sie für mich behalten.«

»Und warum sollten Sie das tun?«

»Ich habe Verständnis für Sie. Auch ich möchte meiner Welt manchmal entfliehen.«

»Aber wenn Sie die Wahrheit nicht bekannt geben, könnte es zu Komplikationen zwischen Ihrem Volk und dem meinen kommen. Mein Volk könnte glauben, dass die Terraner an unserem Schicksal schuld sind.«

»Ich habe nicht gesagt, dass ich für immer schweigen werde. Aber ich kann warten, bis Sie Ihr Ziel erreicht haben.«

»Danke«, sagte der Maahk. Er betrat die Methankammer, legte den Druckanzug ab. Eine Stunde später hatte er seine Irrwanderung aufgenommen. Im Rückwärtsgang. Am nächsten Tag war die Methankammer leer ...

3.

Der erdähnliche Sauerstoffplanet Grier liegt in der Eastside der Galaxis, nahe dem Hoheitsgebiet der Blues.

Die USO hat auf Grier einen geheimen Stützpunkt eingerichtet, der die Bezeichnung AS-Neo I trägt. AS steht für »Altweibersommer« und niemand kann mehr sagen, wer diesen Namen gewählt hat.

Auf Grier leben Eingeborene. Die Grieronen. Sie sind insofern humanoid, als dass sie zwei Arme und zwei Beine haben und aufrecht gehen. Aber sie stammen nicht vom Affen ab, sondern von Echsen. Ein Schuppenpanzer statt einer Haut und ein degenerierter Krokodilschädel machen das deutlich. Die Grieronen selbst sind aber noch zu primitiv, um sich über ihren Stammbaum Gedanken zu machen: sie durchleben gerade die Bronzezeit.

»Die Männer von Altweibersommer«, wie die auf Grier stationierten USO-Spezialisten in Kreisen Eingeweihter spöttisch genannt wurden, pflegten zu den Eingeborenen so gut wie keinen Kontakt. Sie hatten Befehl, die Grieronen in ihrer Entwicklung nicht zu beeinflussen.

Und die Grieronen waren viel zu scheu, um ihrerseits zu den Menschen Kontakt aufzunehmen. Was die USO-Spezialisten über die Eingeborenen wussten, entstammte den Forschungsberichten der Explorerflotte, die diesen Planeten vor einem Jahrzehnt entdeckt hatte.

Die Spezialisten wurden alle sechs Monate terranischer Norm-Zeit abgelöst. Der nächste Termin war für Mitte Mai 2411 festgesetzt.

Als der Schwere Kreuzer, der für die Männer auf Grier die Ablösung bringen sollte, am 17. dieses Monats in das Sonnensystem einflog, wurde auf seine Funkrufe nicht geantwortet.

Zuerst dachte man an Bord des Kugelraumers, dass« sich vielleicht Blues in der Nähe des Planeten Grier befanden und die »Alten Weiber von Grier«, wie ein weiterer Spitzname lautete, aus Sicherheitsgründen Funkstille bewahrten.

Doch Ortungsergebnisse brachten nichts ein. Und nach einer vierundzwanzigstündigen Wartezeit befahl der Kommandant des Kreuzers die Landung auf Grier. Auch auf dem Planeten war keine Spur von Blues zu entdecken. Trotzdem näherte man sich dem Stützpunkt mit angemessener Vorsicht: in voller Kampfausrüstung und im Schutz der unsichtbar machenden Deflektorfelder.

Man hätte sich diesen Aufwand sparen können.

Die Station lag wie ausgestorben da - und das war sie auch. Der Ersatzmannschaft bot sich ein Bild des Grauens. Alle zwanzig Männer von AS-Neo I waren tot. Sie boten einen furchtbaren Anblick: Sie hatten sich grünlich verfärbt, ihre Körper waren abgezehrt, die Haut wies schwarze Flecken auf, die das Muster von Schneeflocken hatten. Eine heimtückische Seuche schien sie dahingerafft zu haben.

Einzigster Überlebender war ein Grierone, der ebenfalls Symptome dieser Seuche aufwies. Es stellte sich heraus, dass der Grierone das Interkosmos bestens beherrschte. Doch konnte er keine Hinweise geben, weil er das Gedächtnis verloren zu haben schien.

Man konnte sich die Ursache der tödlichen Seuche nicht erklären, da die zwei Jahre dauernden Untersuchungen des Experimentalkommandos ergeben hatten, dass es auf Grier keine für den Menschen schädlichen Einflüsse gab. Die Krankheitserreger, die man entdeckte, konnten den Menschen nichts anhaben. Das Rätsel wurde noch größer, als sich herausstellte, dass es sich bei der Seuche, der die Männer des Stützpunkts zum Opfer gefallen waren, um das sogenannte *Thoyksche Grünfieber* handelte, das aber nur auf dem Planeten Thoyk auftrat. Und dieser war 58.723 Lichtjahre von Grier entfernt.

In diese mysteriöse Affäre kam erst etwas Licht, als man das Logbuch abspielte. Darin fanden sich einige interessante Anhaltspunkte, die den ganzen Vorfall noch phantastischer erscheinen ließen.

Das sind die wichtigsten Stellen aus dem Logbuch des Stützpunktes AS-Neo I:

»15. Dezember 2410. Drei Kilometer vom Stützpunkt entfernt haben wir einen verwundeten Grieronen aufgefunden. Er wies in der Brust einen Strahleneinschuss auf. Wir brachten ihn in die Krankenstation. Eine Befragung der Mannschaft führte zu nichts. Keiner wollte auf den Eingeborenen geschossen haben.

17. Dezember. Der Grierone ist wieder gesund. Die Schusswunde verheilte, ohne dass eine Narbe zurückgeblieben wäre. Das ist keineswegs auf die Behandlung zurückzuführen, meint Doc Spooly. Er glaubt vielmehr, daß sich die Grieronen besser regenerieren können als wir Menschen. In den Berichten der Explorer flotte steht aber nichts darüber. Im Gegenteil, dort heißt es, dass die Grieronen gegen gewisse Krankheiten, gegen die wir eine natürliche Immunität besitzen, besonders anfällig sind. Ein Schnupfen, zum Beispiel, ist für sie tödlich.

18. Dezember. Doc Spooly hat beschlossen, den Grieronen zur Beobachtung hierzubehalten. Zaff, so nennt sich der Eingeborene, ist davon begeistert.

19. Januar. Wir haben Zaff unter dem Psychoschuler Interkosmos beigebracht. Er ist überdurchschnittlich aufnahmefähig und lernbegierig. Er fragt uns Löcher in den Bauch, verrät aber über sich selbst so gut wie nichts. Er will uns nicht einmal sagen, wie er zu der

Strahlenschusswunde gekommen ist.

20. Januar. Der Doc kommt mit seinen Untersuchungen nicht weiter. Zaff ist bei der Mannschaft beliebt, und er scheint sich bei uns pudelwohl zu fühlen. Aber er ist für uns ein Ballast. Ich habe ihm nahegelegt, innerhalb von 24 Stunden die Station zu verlassen. Er will nicht, aber es muß sein.

21. Januar. Etwas Ungeheuerliches ist geschehen. Zaff wurde in seinem Zimmer mit einer Schusswunde aufgefunden. Die Recherchen ergaben, dass er von einem meiner Leute Besuch gehabt hatte, als es passiert sein musste. Dieser Mann gehörte auch dem Kommando an, das den verwundeten Zaff im Dschungel gefunden hatte. Der Mann schwor, unschuldig zu sein und bot mir eine phantastische Geschichte an: Als er in Zaffs Zimmer war, habe sich in der Brust des Eingeborenen plötzlich und ohne äußere Einwirkung eine Wunde wie von einem Strahlenschuss gebildet. Das klang mir denn doch zu unglaublich, und ich ließ den Verdächtigen unter Arrest stellen.

3. Februar. Zaff ist außer Lebensgefahr. Diesmal will seine Wunde jedoch nicht heilen. Ich versuche ihn auszufragen, aber er schweigt beharrlich. Er sagt immer nur, dass er bei uns bleiben wolle. Das brachte mich auf einen Gedanken. Ich vermutete, Zaffs Wunsch, in unserer Station zu bleiben, könnte so groß sein, dass er sich sogar selbst verstümmeln würde. Ich wusste, dass der Verdächtige ein guter Freund von ihm war und sagte, dass er wegen seines Vergehens eine hohe Strafe zu erwarten habe. Da gestand Zaff, dass er sich die Wunde selbst zugefügt habe, um nicht aus dem Stützpunkt gejagt zu werden. Und zwar ohne Waffe.

Zaff behauptete, nur einen Gedanken dafür verwandt zu haben, um die Wunde entstehen zu lassen. Und einmal im Reden, verriet er mir mehr über sich. Er war ein Ausgestoßener. Sein abergläubisches Volk hielt ihn für einen Besessenen, der Unheil über alle Lebewesen in seiner Nähe brachte. Er hat unsere Station schon lange beobachtet. Als er sah, wie einer meiner Leute mit einem Strahler ein Tier erlegte, simulierte er auf eindrucksvolle Art selbst den Angeschossenen. Er wollte nicht mehr allein sein und hoffte, dass wir ihn wie das erlegte Wild mitnehmen würden.

Wenn Zaffs Aussage stimmt, dann besitzt er parapsychische Fähigkeiten.

4. Februar. Ich habe beschlossen, Zaff hierzubehalten. Als ich ihm diese Nachricht überbrachte, ließ er seine Wunde in Minutenschnelle verheilen. Doc Spooly ist ganz versessen darauf, ihn einigen parapsychischen Tests zu unterziehen.

*8. März. Die Tests haben nichts ergeben. Entweder sind unsere Methoden zur Aufdeckung von PSI-Begabungen unzulänglich, oder Zaff ist in dieser Beziehung eine Null. Irgend etwas muss aber in ihm stecken, denn ich habe mit eigenen Augen gesehen, wie seine Wunde in wenigen Minuten verheilte. Steckt nur ein Trick dahinter? Ist es Hypnose, mit der er uns einsuggeriert hat, dass er lebensgefährlich verletzt sei? Doc Spooly glaubt es nicht, denn wäre Zaff ein echter Hypno, dann hätte das PEG diese Fähigkeit aufgedeckt. Der Doc glaubt noch am ehesten, dass Zaff eine Art Psychovitalismus besitzt, mit dessen Hilfe er seinen Körper völlig beherrscht, sich also regenerieren ebenso wie degenerieren kann. Demnach wäre er eine indirekte Mutation ohne echte Para-Gabe. Spooly wäre sehr dafür, ihn nach Tahun zu bringen. Dort könnte man weitere Erkenntnisse gewinnen. Ich will mich noch nicht festlegen. Das Versorgungsschiff mit unserer Ablösung kommt erst in neun Wochen. **Bis** dahin werde ich mich entschieden haben.*

15. April. Nichts Neues über Zaff. Er genießt das Leben bei uns. Ist überaus wissenshungrig. Doc Spooly hat ihn einige Male für jeweils wenige Minuten unter den Psychoschuler genommen, um ihn auf das Medo-Center von Tahun vorzubereiten. Wir alle mögen ihn gut leiden.

7. Mai. Ich habe Zaff dabei ertappt, wie er heimlich sein Wissen unter dem Psychoschuler erweiterte. Es stellte sich heraus, dass er die ganze Nacht hindurch unter dem Gerät gesessen hatte. Bei jedem anderen Primitiven hätte diese lange Hypnoschulung zu Gehirnschäden oder gar zum Tod geführt. Nicht so bei Zaff. Er hat das ungeheure Wissen, das auf ihn einströmte,

ohne Schaden verarbeitet. Ob er nun ein Mutant ist oder nicht — ein Phänomen ist er auf jeden Fall.

Als Doc Spooly die Informationsspule aus dem Hypnoschuler nahm, wurde er blass. Die Informationsspule enthielt alle bekannten Daten über sämtliche innerhalb der Milchstraße aufgetretenen unheilbaren Seuchen, für die die Menschheit noch kein Gegenmittel gefunden hatte. Zaff wusste nun mehr darüber als der Doc.

Zuerst verstand ich Doc Spoolys Panik nicht. Doch Zaff selbst demonstrierte mir, wie gefährlich sein Wissen über die unzähligen tödlichen Seuchen werden konnte. Als ich Zaff wegen s einer Eigenmächtigkeit zusammenstauchte, da flüchtete er sich in eine Krankheit.

Seine Haut begann sich grünlich zu verfärben, schwarze Schneeflockenkristalle erschienen darauf. Da wurde mir mit Schrecken bewusst, dass es sich dabei leicht um die Symptome einer der unheilbaren Seuchen handeln konnte, über die er sich gerade informiert hatte. Selbst wenn er sie nur simulierte, könnten wir davon womöglich angesteckt werden.

Deshalb handelte ich sofort. Zaff ließ es widerstandslos mit sich geschehen, dass wir jenen Teil seines Gedächtnisses lahm legten, in dem das Wissen über die Seuchen gespeichert war. Doc Spooly bestand darauf, dieses Wissen nicht ganz zu löschen, sondern er hielt eine vorübergehende Amnesie für besser. Zaff s Wissen sollte durch einen Kode abberufen und durch einen anderen blockiert werden können.

Ich hoffe, dass wir mit dieser Maßnahme das Ärgste verhindert haben.«

Mit dieser Aussage endeten die Logbuchaufzeichnungen.

Tags darauf war die zwanzigköpfige Mannschaft vom *Thoykschen Grünfieber* dahingerafft worden. Nur Zaff lebte noch, doch aus ihm war nichts herauszubringen. Man beschloß, wie es auch der Kommandant und der Arzt von AS-Neo I vorgehabt hatten, den Grieronen nach Tahun zu bringen.

Er wurde unter Quarantäne gestellt, bis die SYLPHI-DIA eintraf und ihn an Bord nahm.

»Kapitän Phramot«, sagte Dr. Elhound Cree mit seinem freundlichsten Lächeln, »haben Sie nicht Lust, der Enge der Kommandozentrale zu entfliehen und uns etwas Gesellschaft zu leisten? Wir würden uns sehr freuen, mit Ihnen ein wenig schlemmen zu dürfen.«

»Nun, ja ...«, meinte Kapitän Phramot, und der Parapsychologe merkte, wie ihm das Wasser im Munde zusammenlief. Kein Wunder, denn während sich die Mannschaft der SYLPHIDIA mit äußerst frugalen Mahlzeiten zufrieden geben musste, die in der Hauptsache aus Vitamintabletten bestanden, konnte sich der Speisezettel der Krankenabteilung ohne weiteres mit dem Angebot eines terranischen Luxusrestaurants messen.

Die innere Schiffszelle mit der Kommandozentrale, dem Maschinenraum und der fünfzigköpfigen Besatzung war streng von der Krankenabteilung getrennt. Das deshalb, weil die Patienten durchwegs unter paraabstrakten Störungen litten und man vermeiden wollte, dass sie schädliche Einflüsse auf die Schiffsführung ausüben konnten.

Seit der Irrwandler aus der Krankenabteilung ausgebrochen und in den Maschinenraum eingedrungen war, hatte Kapitän Brno Phramot die innere Schiffszelle noch zusätzlich durch einen HÜ-Schirm absichern lassen. Der Kapitän hatte zu den drei Ärzten, zu denen auch Dr. Elhound Cree gehörte und die die etwa hundert parapsychischen Kranken betreuten, nur mittels Interkom Kontakt.

Der Anruf Dr. Crees und die Einladung zu einer Schlemmermahlzeit konnten einen Gourmet wie Phramot schon ins Wanken bringen und ihn dazu verleiten, von seinem Grundsatz, keinen Fuß in die Krankenabteilung zu setzen, abzuweichen.

»Wer ist ›wir‹?« erkundigte er sich misstrauisch.

»Nun, dazu wäre folgendes zu sagen«, antwortete Dr. Cree umständlich. Er wusste, dass er jetzt seine Worte vorsichtig wählen musste, um den Kapitän nicht abzuschrecken. »Professor Brybrack fühlt sich nicht wohl und bleibt lieber auf seiner Kabine. Auch Professor Abbo bedauerte, seine Kabine nicht verlassen zu können.«

»Aber dann sind ja nur noch Sie übrig«, meinte der Kapitän stirnrunzelnd.

»Nicht direkt. Walty Klackton ist mein Gast. Mit Ihnen wären wir also zu dritt.«

Der Kapitän wurde blass.

»Sagten Sie *Klackton*? Dann dürfen Sie leider nicht mit mir rechnen, Dr. Cree.«

So kam es, dass der Parapsychologe allein mit Walty Klackton im luxuriös eingerichteten Klubraum für Ärzte tafeln musste.

»Ich mache Ihnen nur Unannehmlichkeiten, El«, sagte Klackton traurig, während er lustlos in seinem Essen herumstocherte.

»Davon kann gar keine Rede sein, Walty«, erwiderte Dr. Cree und tätschelte Klacktons Arm. Der Instinkthandler und Para-Teleschizomat dankte ihm diesen Trost schlecht und piekte Dr. Cree, unbeabsichtigt natürlich, mit der Gabel in den Handrücken.

»Da sehen Sie, was ich schon wieder angerichtet habe«, meinte Klackton zerknirscht, während Dr. Cree seine Wunde rieb. Klackton fuhr unglücklich fort: »Ich weiß, dass sich Ihre beiden Kollegen nur meinethalben nicht aus ihren Kabinen trauen. Sie können es mir nicht verzeihen, dass ich ihnen zu einem unfreiwilligen Lazarettaufenthalt verhelfen habe. Und Kapitän Phramots Horror vor mir ist ebenfalls so groß, dass er lieber Pillen schluckt, als sich den Bauch mit einer ordentlichen Mahlzeit vollzuschlagen. Sie sollten besser auch die Hände von mir lassen, El. Ich bin sicherlich einer Ihrer gefährlichsten Patienten. Haben Sie schon vergessen, dass Sie mir einen zweitägigen Dauerschlaf zu verdanken haben?«

»Ich weiß nur, dass Sie das Problem des Irrwandlers gelöst haben«, erwiderte Dr. Cree mit seinem ewigen Lächeln. »Als Parapsychologe sehe ich die Dinge anders. Der Schaden, den Sie angerichtet haben, wurde von den dabei entstandenen positiven Auswirkungen bei weitem übertroffen. Ich habe erkannt, dass Ihr para-teleschizomatisches Talent wieder arbeitet. Hätten Sie Brybrack, Abbo und mich nicht ausgeschaltet, dann wäre das Geheimnis des Irrwandlers wohl nie gelöst worden. Wir wissen jetzt, dass die Atmosphäre von Kayloa sich schädlich auf den Metabolismus der Maahks auswirkt. Das haben wir nur Ihnen zu verdanken, Walty.«

»So betrachtet, mögen Sie recht haben«, meinte Klackton, »Aber denken Sie daran, wie sehr Ihre persönliche Sicherheit durch mein destruktives Unterbewusstsein gefährdet ist.«

»Für mich zählt nur, dass Ihr parapsychisches Unterbewusstsein wieder aktiviert ist - an meine eigene Sicherheit denke ich dabei nicht«, behauptete Dr. Cree, strafte seine Worte jedoch Lügen, indem er strikt darauf bedacht war, fortan einen Sicherheitsabstand zu Klackton einzuhalten.

Als sie mit dem Essen fertig waren, sagte der Parapsychologe:

»Es wird Zeit für die nächste Visite. Wollen Sie mich nicht auf meinem Rundgang begleiten, Walty?«

Klackton wollte.

Dr. Cree begann seine Visite, wie immer, mit den harmloseren Fällen.

Bevor sie das erste Krankenzimmer betraten, mussten sie Schutzanzüge aus einer Howalgoniumlegierung anziehen. Dann erst konnten sie durch den strahlungsabsorbierenden Schutzschirm zum Patienten vordringen. Es war ein Terraner, ein ehemaliger Pionier von einer inzwischen evakuierten Kolonialwelt. Er hieß Prosper Flindt und war 108 Jahre alt, aber noch so rüstig wie ein Fünfziger.

»Wie geht es Ihnen Prosper?« erkundigte sich Dr. Cree, während er die Krankenbeschreibung von der Wand nahm und mit gewichtiger Miene betrachtete. Klackton warf ebenfalls einen Blick darauf, und das Wort *Hyperphobie* sprang ihm ins Auge.

»Die Isolierung des Zimmers lässt zu wünschen übrig«, beschwerte sich der Patient. »Alle möglichen Geräusche dringen durch. Des Nachts kann ich kaum schlafen. Ständig wecken mich irgendwelche energetische Vorgänge, die sich im Hyperraum abspielen. Wenn das so weitergeht, schnappe ich noch über. Haben Sie eine Ahnung, Doc, wie viele Transitionsschiffe innerhalb der Galaxis noch in Betrieb sind?«

»Keine Ahnung«, sagte Dr. Cree.

»Aber ich weiß es«, rief Prosper Flindt keifend. »Es müssen über hunderttausend sein. Allein letzte Nacht habe ich die Transitionsschocks von dreizehntausend-siebenhundertvierundfünfzig verspürt. Wissen Sie, wie man sich da vorkommt? Als hätte man einen Presslufthammer im Kopf ...«

»Wir haben Ihr Zimmer bestens isoliert.«

»Ich laufe noch einmal Amok, das sage ich Ihnen, Doc, wenn Sie nicht endlich etwas tun, damit ich die Geräusche des Hyperraums nicht mehr höre.«

»Ist das möglich«, rief Klackton da aus. Die beiden Männer wandten sich ihm verblüfft zu.

»Ihnen geht es so wie mir!«

»Machen Sie sich über mich lustig?« fragte der Pionier angriffslustig.

»Wie käme ich dazu!« wies Klackton diese Beschuldigung empört von sich. »Ich hatte früher das gleiche Leiden wie Sie. Mir ging es nur noch viel schlechter. Ich verspürte sogar die Transitionsschocks aus anderen Galaxien...«

»Klackton«, raunte ihm Dr. Cree zu. »Was soll der Unfug?«

»... In manchen Nächten kam ich auf acht Millionen Transitionsschocks«, fuhr Klackton unbeirrt fort.

»Und jetzt sind Sie geheilt?«

»Allerdings.«

»Und wie haben Sie das erreicht?«

»Schockbehandlung. Ich habe mich vierundzwanzig Stunden lang an einen eingeschalteten Hypersender schnallen lassen. Es war die Hölle. Ich muss in dieser Zeit Milliarden und aber Milliarden von Hyperimpulsen empfangen haben. Aber als es dann vorbei war, habe ich die Transitionsschocks aus anderen Galaxien als Labsal empfunden ...«

»Hören Sie mit dem Blödsinn auf, Walty!« herrschte ihn Cree an. »Was fällt Ihnen ein, Prosper solche Flausen in den Kopf zu setzen.«

Aber der Patient war bereits von Klacktons Idee fasziniert.

»Ich möchte auch eine Schockbehandlung«, verlangte er.

»Wir werden sehen«, versuchte ihn Cree zu trösten.

»Ich möchte, dass Sie mich an einen Hypersender schnallen. Das ist meine einzige Rettung.«

»Ja, ja, schon gut...«

»Nichts ist gut. Sie haben versprochen, nichts unversucht zu lassen, um mir zu helfen ...«

Der Patient ließ nicht eher locker, bis ihm Dr. Cree versprach, mit dem Kapitän darüber zu reden, ob es ihm möglich wäre, einen Patienten für vierundzwanzig Stunden in der Funkzentrale den Hyperimpulsen eines Funkgeräts auszusetzen.

Als sie wieder auf dem Korridor waren, ließ Dr. Cree seiner Wut über Klacktons Einmischung in die Behandlung seiner Patienten freien Lauf.

»Ich dachte, Sie vertrauten meinem Unterbewusstsein«, sagte Klackton kleinlaut. »Und da dieses erkannt hat, dass Prosper Flindt ein Hypochonder ist, verpasste es ihm diese Therapie. Sicherlich wollte es sich damit auch gleichzeitig an diesem hochnäsigen Kapitän Phra-mot rächen ...«

»Sie haben mir jedenfalls damit etwas Schönes eingebrockt«, meinte Dr. Cree stöhnend.

»Aber warum sollten wir den Vorschlag Ihres paraorientierten Unterbewusstseins nicht aufgreifen? Ich habe nach wie vor größtes Vertrauen in Sie.«

Als nächstes kamen sie zu einem Blue. Bevor sie in seine Kabine traten, bat der Parapsychologe:

»Wenn es Ihnen nichts ausmacht, dann sprechen Sie Yülcüz bitte mit ›Sire‹ an.«

Die Blues waren im Durchschnitt zwei Meter groß und in ihrer Gestalt bis zur Schulter hinauf absolut humanoid. Darüber hinaus besaßen sie jedoch extrem lange Hälse und extrem flache und breite linsenförmige Köpfe, die wie zwei mit der Hohlseite übereinandergeklappte Teller aussahen. Obenauf hatten sie vorne und hinten je zwei geschlitzte Katzenaugen, der Mund saß

am unteren Halsende, wo dieser in die schmalen Schultern mündete.

Kopf und Hals hatten eine blassrosa Farbe, im Gegensatz dazu besaßen Körper und Extremitäten einen samtigen, blauen Flaum, der ihnen die Bezeichnung »Blues« eingebracht hatte. Ihre Hände und Füße waren siebengliedrig.

Der Blue, dem sie jetzt gegenüberstanden, trug ein alt-terranisches Kostüm und eine Kopfbedeckung, die Klackton an eine bekannte Persönlichkeit der terranischen Geschichte erinnerte. Die eine Hand hatte er in den Ausschnitt seiner West gesteckt, während er die andere verkrampft hinter dem Rücken hielt.

In dieser Pose empfing er seine Besucher.

»Wie geht es Eurer Majestät heute morgen?« fragte Dr. Cree.

»Ich glaube, ich vertrage das Klima auf Elba nicht«, erwiderte der Blue mit schriller Stimme.

»Welches Datum haben wir heute?«

»Den 29. Mai...«, platzte Klackton heraus und verstummte, als ihn der Parapsychologe verstohlen anstieß.

»Den 29. Mai?« wunderte sich der Blue, und seine zwei sichtbaren Katzenaugen zuckten nervös. »Das muss ein Irrtum sein. Denn am 29. Mai werde ich mich nicht mehr im Exil befinden, sondern auf den Thron von Frankreich zurückgekehrt sein ...«

»Die Rückkehr wird selbstverständlich, wie geplant am 1. 3.1815 stattfinden«, versicherte Dr. Cree.

»Eben, eben«, meinte der Blue. »Wir können ja nicht die Geschichte über den Haufen werfen, weil dieser Narr mit der unmöglichen Nase nicht einmal das Datum kennt.«

»Was gefällt Ihnen nicht an meiner Nase, Sire?« fragte Klackton beleidigt und betastete sein Prachtstück.

»Sie ist ordinär«, behauptete der Blue.

Klackton hätte das sicherlich nicht unwidersprochen gelassen, wenn er nicht schnell von Dr. Cree aus dem Krankenzimmer bugsiert worden wäre.

»Müssen Sie sich denn mit allen unseren Patienten anlegen?« sagte der Parapsychologe ärgerlich.

Klackton stieß abfällig die Luft aus.

»Ich dachte, Sie transportieren auf der SYLPHIDIA nur Patienten, die als besonders interessante Para-Abnormitäten gelten. Aber Sie wollen mir doch nicht weismachen, dass ein Schizophrener, der sich für Napoleon hält, etwas Besonderes ist. Davon gibt es im Solaren Imperium Hunderttausende.«

»Ja, im Solaren Imperium«, sagte der Parapsychologe. »Der Fall eines Blues, der sich für Napoleon hält, dürfte jedoch einmalig sein. Wir haben nämlich herausgefunden, dass Yülcüz vor Ausbruch seiner Krankheit überhaupt kein Wissen über terranische Geschichte besessen hat. Er kannte Napoleon nicht einmal vom Hörensagen. Und plötzlich hält er sich für ihn. Das ist ein paraabstraktes Phänomen! Wir werden auf Tahun herauszufinden versuchen, ob Yülcüz nicht vielleicht gar die Inkarnation Napoleons ist. Ich halte Seelenwanderung ohne weiteres für möglich.«

Der nächste Patient war eine Ertruserin.

»Da, setzen Sie das auf«, befahl Dr. Cree, vor dem Betreten des Krankenzimmers und überreichte Klackton einen kugelförmigen Helm, von dem ein bis zum Boden reichender Umhang hing. »Wir müssen uns tarnen, damit uns Fylia nicht als Terraner erkennt.«

»Hasst die Ertruserin Terraner?«

»Nein, sie liebt sie heiß«, antwortete Dr. Cree.

Klackton zuckte die Schultern, schlüpfte unter den Umhang und stülpte sich den Helm über. Er ärgerte sich nicht über Dr. Crees dumme Antwort, denn sie war nur das Echo auf seine dumme Frage. Klackton schwor, sich zu bessern.

»Oh, ich bekomme Besuch«, sagte eine donnernde Stimme bei ihrem Eintritt. »Und gleich zwei Kavaliere auf einmal. Kommt, Jungs, legt eure Mönchskutten ab. Ich wette, dass sich

unter der blöden Maskerade zwei hübsche Terraner verbergen. Ich spüre euren Sex direkt knistern. Oh!«

Klackton spürte es auch knistern. Ihm stellten sich die Haare zu Berge, als er durch den einseitig lichtdurchlässigen Helm eine Ertruserin mit wiegenden Hüften auf sich zukommen sah.

Sie war mehr als 2,60 Meter groß, ihre Schultern waren dagegen mit zwei Metern relativ schmal. Für ertrusische Begriffe musste sie eine ausgesprochene Schönheit sein, in den Augen eines Terraners war ihre Üppigkeit jedoch erschreckend.

Sie mußte gut ihre 15 Zentner wiegen, und dementsprechend näherte sie sich ihnen auch mit der Grazie eines Elefanten.

Klacktons Nase begann zu jucken, ein sicheres Zeichen von Angst.

»Du irrst, Fylia, wir sind nur zwei kalte, seelenlose Roboter«, versicherte Dr. Cree. »Wie fühlst du dich? Beginnt die Behandlung bereits zu wirken? Ich wette, du sehnst dich nicht mehr so sehr wie früher nach der Umarmung eines Terraners.«

»Mehr denn je«, sagte die Ertruserin kehlig. Sie tippte mit dem Zeigefinger gegen Dr. Cree's Umhang, zuckte sofort aber wieder zurück, als sie einen elektrischen Schlag verspürte. »In mir brennt ein heißes, unstillbares Verlangen. Wann stehst du denn endlich zu deinem Wort? Du hast versprochen, meine Sehnsüchte zu stillen.«

»Nur Geduld, Fylia«, versuchte der Parapsychologe sie zu besänftigen. »In einigen Tagen haben wir Tahun erreicht. Dort wirst du von deinem Verlangen geheilt.«

»Ich will nicht geheilt, sondern befriedigt werden«, erklärte sie mit rauchiger Stimme.

Das Jucken in Klacktons Nase war unerträglich geworden. Er schnitt Grimassen, um dem Jucken auf diese Weise entgegenzuwirken. Aber es half nichts. Als das Jucken unerträglich wurde, versuchte er, mit der Hand durch die Halsöffnung des Helmes an seine Nase heranzukommen. Dabei passierte ihm jedoch ein Missgeschick, das tragische Folgen hatte: Er erreichte mit den Fingern zwar die Nase, doch während er sich noch kratzte, rutschte ihm der Helm vom Kopf und zog den Umhang mit sich.

Plötzlich stand Klackton enttarnt da.

»Oh!« rief Fylia entzückt, als sie einen ausgewachsenen Terraner zum Vorschein kommen sah. »Du hast deine Versprechen gehalten und mir einen Liebhaber mitgebracht.«

Klackton wich entsetzt in Richtung Tür zurück.

»Das ist ein Irrtum, gnädige Frau«, stotterte er. »Ich bin kein Geschenk für Sie... Sehen Sie mich an, ich würde doch überhaupt nicht zu Ihnen passen.«

»Er zittert ja vor Vorfreude!« rief die Ertruserin. »Wie sexy er ist. Und was für eine niedliche Nase er hat.«

»Lassen Sie meine Nase aus dem Spiel!« verlangte Klackton empört.

Die Ertruserin kicherte, dass ihm fast das Trommelfell platzte.

»Komm, mein Süßer. Fylia hat solche Sehnsucht nach dir. Komm in meine Arme.«

Sie breitete die Arme aus, um Klackton einzufangen. Er konnte gerade noch im letzten Augenblick unter ihnen hinwegtauchen und unter den Beinen der Riesin davonschlüpfen.

Sie wirbelte lachend herum.

»Wie perfekt du das Liebesspiel beherrschst«, sagte sie anerkennend und warf sich auf ihn.

Wieder gelang es Klackton, ihr in letzter Sekunde auszuweichen. Wenn sie auf ihn gefallen wäre, hätte sie ihn unter sich zermalmt. Bevor er jedoch außer ihrer Reichweite war, bekam sie ihn an einem Bein zu fassen. Unter Jauchzen zog sie den strampelnden Klackton zu sich heran. Er rief gellend um Hilfe, doch verschloss sie ihm mit einem einzigen Finger den Mund. Der Schlag traf ihn so hart, dass er meinte, sie hätte ihm sämtliche Zähne ausgeschlagen.

Dann sah er ihr großporiges Gesicht vor sich, die Lippen waren zum Kuss gespitzt. Klackton biss mit aller Kraft zu. Sie heulte auf, ließ ihn vor Schreck und Schmerz los. Klackton rappelte sich auf und flüchtete.

Die liebestolle Ertruserin hinter ihm her. Er sprang hinter ein Stuhlbein, die Ertruserin bückte

sich nach ihm und prallte mit dem Schädel gegen den Stuhl, dass dieser in Trümmer ging.

Klackton setzte seine Flucht fort. Die Riesin verfolgte ihn taumelnd.

»Geben Sie es ihr, Walty«, wurde der Unglücksrabe von Dr. Cree angefeuert. »Fylia wankt. Sie schaffen sie!«

Klackton sah die mächtigen Pranken der Ertruserin auf sich heruntersausen. In diesem Augenblick schloss er mit dem Leben ab, doch da erwachte sein destruktives Unterbewusstsein und entfaltete sich zu seiner ganzen vernichtenden Größe.

Klackton stieß ganz sanft gegen einen zwei Meter hohen Marmorsockel, der so schwer war, dass es zweier Ertruser bedurft hätte, ihn zu tragen. Aber Klackton schaffte es auf wundersame Weise allein, den Sockel zum Wanken zu bringen. Dieser stürzte und fiel der liebestollen Ertruserin auf den Kopf.

Während sie benommen liegenblieb, suchte Klackton das Weite.

Dr. Cree erwartete ihn bereits im Korridor.

»Was sind Sie doch für ein Teufelskerl«, schwärmte der Parapsychologe. »Sie sind der einzige Mann, der Fylias Umarmung heil überstanden hat. Jetzt kann ich es Ihnen ja ruhig sagen, dass sie bereits zwei Dutzend Terraner in ihren Armen zerquetscht hat.«

Klackton war immer noch totenblass.

»Jetzt ist mir klar, warum man die SYLPHIDIA als Narrenschiff bezeichnet. Das ist ja das reinste Tollhaus.«

»Sie machen das Schiff erst dazu, Walty«, meinte Dr. Cree tadelnd. Als er Klacktons unglückliches Gesicht sah, fügte er schnell hinzu: »Das ist aber keineswegs abwertend gemeint. Wie langweilig wäre es ohne Sie an Bord! Und Sie sorgen nicht nur für etwas Abwechslung, sondern Sie haben uns auch schon sehr geholfen. Immerhin haben Sie das Rätsel um den Irrwandler gelöst, und es würde mich nicht wundern, wenn Sie Fylia ein für allemal von den Terranern geheilt hätten.«

»Ist die Visite damit beendet?« fragte Klackton hoffnungsvoll.

»Einen Fall nehmen wir uns noch vor, Walty, dann ist Schluss.«

Der Grierone sah aus wie ein aufrecht gehendes Krokodil. Nur war die Schnauze des Echsenschädels viel kürzer, die Zähne in dem breiten Maul, das ständig zu grinsen schien, waren nicht die eines Raubtieres, sondern wirkten stumpf.

Die Arme waren tief, etwa zwanzig Zentimeter unter der Schulter, angesetzt und im Verhältnis zur Körpergröße kurz. Die Beine waren ebenfalls kurz und o-förmig, so dass der Grierone einen Watschelgang wie eine Ente hatte. Sein verlängerter Rücken endete in einem unterarmlangen Schwanzstummel. Dieser hinderte den Grieronen daran, terranische Sitzgelegenheiten ohne Schwierigkeiten zu benützen. Tat er es dennoch, so musste er sich rittlings darauf setzen, damit sein Schwanzstummel herunterbaumeln konnte.

In dieser Sitzstellung, die kurzen Arme auf die Rückenlehne gestützt, empfing er seine Besucher. Er sprang bei ihrem Anblick aber sofort hoch, um zuerst Dr. Cree und dann Walty Klackton mit einem festen Händedruck zu begrüßen. Er überragte Klackton um eine halbe Haupteslänge.

»Wann werden Sie mir endlich die Erinnerung zurückgeben können, Doktor?« fragte der Grierone gleich nach der Begrüßung.

»Alles der Reihe nach«, sagte der Parapsychologe und tätschelte seine beschuppte Schulter. Zaff trug nur Shorts, an die ein Sack für den Schwanzstummel genäht worden war. »Wenn wir erst einmal auf Tahun sind, werden wir alles tun, um dir die Erinnerung zurückzugeben.«

»Warum nicht früher, Doc?«

Auf dem Weg zur Unterkunft des Grieronen war Klackton von Dr. Cree in Stichworten über dessen Krankengeschichte aufgeklärt worden.

Inzwischen hatte das dreiköpfige Ärzteteam der SYLPHIDIA einige zusätzliche Daten in

Erfahrung gebracht, die auf die ganze Angelegenheit ein neues Licht warfen.

Zaff schien noch viel phantastischere Fähigkeiten zu besitzen, als die Männer von AS-Neo I geahnt hatten. Beim Studium der Unterlagen über das *Thoyksche Grünfieber* entdeckte Professor Brybrack nämlich, dass diese Krankheit überhaupt nicht ansteckend war. Sie wurde auf dem Ursprungsplaneten von einer bestimmten Insektenart übertragen, davon befallene Menschen konnten damit aber niemanden infizieren.

Deshalb tauchte die Frage auf, wie sich die Männer des USO-Stützpunkts denn eigentlich infiziert hatten. Selbst wenn Zaff diese Krankheit mittels seiner Fähigkeit so simulierte, dass sich bei ihm die Krankheitssymptome zeigten, hätte er sie nicht auf die anderen übertragen können.

»Darauf kann es nur eine Antwort geben«, hatte Dr. Cree Klackton erklärt. »Zaff muss in der Lage sein, nicht nur an sich gewisse Krankheitsbilder entstehen zu lassen, sondern die Symptome auch bei fremden Organismen hervorzurufen. Er besitzt also eine echte Pathogenität, die Fähigkeit, nach Belieben Krankheiten hervorzurufen. Er ist ein Pathogenet - und deshalb viel gefährlicher als ursprünglich angenommen.«

»Warum stecken Sie ihn dann nicht in die Quarantänestation?« wunderte sich Klackton, als sie die Tür zu einem ganz normalen Krankenzimmer ohne besondere Sicherheitsmaßnahmen erreichten.

»Weil Zaff völlig harmlos ist, solange er unter der partiellen Amnesie leidet«, erklärte Cree.

»Kennen Sie denn das Kodewort, um die Gehirnblokade aufzuheben?« wollte Klackton wissen.

»Nein, und wir werden uns hüten, danach zu forschen«, antwortete der Parapsychologe. »Es wäre zu gefährlich. Stellen Sie sich vor, wir fänden durch Zufall das Kodewort. Zaff könnte, wenn auch unbeabsichtigt, eine der unheilbaren Seuchen hervorrufen, und wir würden das gleiche Schicksal erleiden wie die Männer von Grier. Nein, ich habe kein Interesse, Zaffs posthypnotische Amnesie aufzuheben. Das soll den Spezialisten von Tahun vorbehalten bleiben.«

Zaff verschwieg man es jedoch, daß man nur aus Angst vor seiner pathogenetischen Fähigkeit nicht an seiner Erinnerung rührte.

»Wir haben getan, was wir können«, log Cree. »Aber unsere bescheidenen Mittel reichen nicht aus, dir zu helfen, Zaff. Im Medo-Center von Tahun wird man erfolgreicher sein.«

»Hoffentlich«, sagte der Grierone bekümmert. »Mit dieser Erinnerungslücke komme ich mir wie ein halber Grierone vor. Als hätte man mir einen Teil des Gehirns herausgeschnitten. Meine Erinnerung setzt ab dem Zeitpunkt aus, da ich den Stützpunkt betrat. Von da an herrscht absolute Leere. Ich weiß nur aus Ihrer Erzählung, Doc, wie ich Ihre Sprache erlernte und dass ich einige Monate mit den Männern des Stützpunkts zusammenlebte. Aber erinnern kann ich mich an diese Zeit überhaupt nicht. Warum erfahre ich keine Einzelheiten darüber? Was ist eigentlich passiert?«

»Du wirst es noch früh genug erfahren, Zaff«, behauptete der Parapsychologe.

Der Eingeborene machte auf Klackton einen überaus intelligenten Eindruck. Allein wie er Sätze formulierte und sich in Interkosmo auszudrücken wusste, verlangte ihm Hochachtung ab. Klackton konnte nicht glauben, dass Zaff einem Volk angehörte, das sich in seiner Entwicklung auf der Stufe der Bronzezeit befand.

Überhaupt war es beachtlich, dass Zaffs Gehirn der Belastung durch so intensive Psychoschulung standgehalten und das viele Wissen ohne Schäden aufgenommen hatte.

Klackton hatte Mitleid mit ihm. Und weil Zaff einen so niedergeschlagenen Eindruck machte, sagte er zu ihm, um ihn aufzumuntern:

»Lass den Kopf nicht hängen, Zaff. Es wird alles wieder gut. Du sollst nicht denken, dass man dir die Schuld am Tode der Besatzung von AS-Neo I gibt.«

Klackton merkte zu spät, wie ihm Cree mit entsetztem Gesicht ein Zeichen machte.

»Sind die Männer des Stützpunktes denn tot?« fragte der Grierone. »Das wußte ich nicht.

Warum hat man mir das verschwiegen?«

»Wir sagten es dir nicht, um dich nicht unnötig aufzuregen«, beeilte sich der Parapsychologe zu sagen. »Vergiss es wieder.«

»Wie könnte ich das!« rief Zaff aus. »Noch dazu, da ich mit ihrem Tod in Zusammenhang gebracht werde. Was habe ich damit zu tun?«

»Nichts, Zaff«, sagte Cree und wischte sich den Schweiß von der Stirn. »Absolut nichts. Denke nicht mehr daran.«

»Was ist auf Grier passiert, Doc?« verlangte Zaff nun beharrlicher zu wissen. Er wandte sich an Klackton. »Warum haben Sie gesagt, dass mich keine Schuld am Tode der Männer trifft?«

»Weil, äh, es so ist«, sagte Klackton nervös. »Dir gibt wirklich niemand die Schuld. Du brauchst keine Gewissensbisse zu haben, Zaff. Die Männer von Altweibersommer wurden Opfer ...«

»Halten Sie endlich den Mund, Walty!« herrschte Cree ihn an.

»Aber ich wollte doch nur sagen ...«

»Seien Sie still!« rief der Parapsychologe mit sich überschlagender Stimme. »Merken Sie denn nicht, dass Sie mit jedem Wort nur alles noch schlimmer machen!«

Klackton schluckte und blickte reumütig zu Boden.

»Sie wollen mir etwas verschweigen, Doc«, sagte Zaff bitter. »Warum sagen Sie mir nicht die Wahrheit? Sie haben Ihrem Assistenten doch das Schweigen geboten, weil Sie befürchteten, er könnte mir sagen, was wirklich vorgefallen ist.«

»Erstens ist Walty Klackton, Gott sei Dank, nicht mein Assistent«, erklärte Cree, der seine Fassung einigermaßen wiedergewonnen hatte. »Und zweitens gibt es nichts zu verschweigen, was Sie unmittelbar betrifft, Zaff. Sie müssen mir einfach vertrauen.«

Der Grierone verzog seinen Echtenmund spöttisch und wandte sich Klackton zu.

»Stimmt das, was Doc Cree sagt?«

»Ja, natürlich«, versicherte Klackton, nachdem er mit einem Seitenblick festgestellt hatte, dass ihm der Parapsychologe mit einem Kopfnicken Sprecherlaubnis gab. Sich räuspernd, fuhr Klackton fort:

»Was ich sagen wollte, ist wirklich bedeutungslos. Ich assoziierte den Begriff Altweibersommer nur mit einem terranischen Sprichwort. Es ist eine alte terranische Bauernregel, die ich irgendwann einmal aufgeschnappt habe. Soll ich sie von mir geben? Sie lautet: *Klingt der Altweibersommer sonnig aus, steht reiche Ernte dir ins Haus*. Ja, und dann gibt es noch eine andere Bauernregel, die...«

»Genug, Walty«, unterbrach ihn Cree ungeduldig. Er blickte zu dem Grieronen und sagte mit väterlicher Stimme: »Du musst mir vertrauen, Zaff. Wenn dir manche meiner Äußerungen und Handlungen auch unverständlich erscheinen, so kannst du mir dennoch glauben, dass alles nur zu deinem Besten geschieht... Was starrst du mich so seltsam an? Zaff! Was ist mit dir?«

Der Grierone hatte mit leerem Blick vor sich hingestarrt, jetzt richtete er seine beiden hervortretenden Augen auf den Parapsychologen und sagte:

»Doch - ich kann mich wieder erinnern. Als Klackton dieses eigenartige Sprichwort aufsagte, schloss sich die Lücke in meiner Erinnerung. Ich weiß jetzt alles ...«

Crees Augen weiteten sich. Seine Augen wanderten unsicher zwischen dem Grieronen und Klackton hin und her.

»Walty, Sie Unglücksrabe«, brachte er schließlich hervor. »Es sieht so aus, dass Sie durch Zufall den Kode gefunden haben, der Zaffs Gehirnblockade aufhebt. Ich wage gar nicht daran zu denken, was nun alles passieren kann.«

»Sie hatten recht, Doc«, sagte Zaff mit ausdrucksloser Stimme. »Es wäre besser gewesen, wenn ich die Wahrheit nicht erfahren hätte. Ich weiß jetzt, dass ich meine terranischen Freunde aus dem Stützpunkt auf dem Gewissen habe...«

»Denke nicht daran, Zaff, verlangte Cree. »Versuche, an überhaupt nichts zu denken.«

»Das ist unmöglich, Doc«, sagte der Grierone traurig. »Ich sehe die schrecklichen Bilder ganz deutlich vor mir. wie meine Freunde unter unsäglichen Leiden dahinsiechten. Und ich bin schuld.«

»Das ist Unsinn, Zaff!« rief der Parapsychologe verzweifelt. »Das Grünfieber war gar nicht ansteckend. Der Tod der Männer muss eine andere Ursache gehabt haben.«

»Ich weiß es besser ... Und ich will für meine Schuld sühnen.«

»Nein, Zaff! Nicht!«

Aber der Grierone hörte nicht auf ihn. Sein Körper versteifte sich und neigte sich zur Seite. Klackton konnte ihn gerade noch auffangen.

»Was sollen wir nun machen?« erkundigte sich Klackton.

»Das hätten Sie sich vorher überlegen müssen, bevor Sie seine Mentalsperre aufgehoben haben«, rief Cree wütend.

»Aber wie konnte ich denn wissen ...«

»Ach, halten Sie den Mund. Helfen Sie mir lieber, Zaff auf die Quarantänestation zu bringen, bevor etwas Schreckliches passiert.«

Fasten Brybrack und Holward Abbo folgten sofort Dr. Crees Ruf und erschienen fünf Minuten später in der Quarantänestation. Inzwischen lag der Grierone bereits auf dem Diagnosebett unter einem energetischen Schutzschirm. Zwei Medo-Roboter, mit denen Dr. Cree in Funkverbindung stand, betreuten den Patienten.

Klackton informierte die beiden Professoren darüber, was passiert war. Dabei vergaßen sie leichtsinnigerweise, einen Sicherheitsabstand zu ihm zu halten. In Reichweite von Klacktons gestikulierenden Armen ergab es sich zwangsläufig, dass sich einer von Klacktons Fingern in Brybracks Auge bohrte, während sein Ellenbogen in Abbons Magengrube versank.

»Was haben wir verbochen, daß uns das Schicksal so straft«, stöhnte Brybrack, und der cholerische Abbo schwor Klackton furchtbare Rache; aber vorerst zügel-te er sein Temperament. Um auf andere Gedanken zu kommen, erkundigte sich der Parapsychogenetiker bei seinem Kollegen Dr. Cree:

»Was ist mit dem Grieronen, El. Haben sich bei ihm bereits Symptome irgendeiner Krankheit gezeigt?«

»Die Medo-Roboter konnten noch keine Veränderungen entdecken«, antwortete der Parapsychologe. »Zaff liegt wie scheintot da. Sein Herz schlägt nur schwach, die Körperfunktionen sind fast erlahmt, die Gehirnströme kaum messbar. Da ich befürchte, daß er sich durch Stillstand seiner Körperorgane das Leben nehmen will, habe ich den Robotern befohlen, ihn an ein künstliches Kreislaufrsystem anzuschließen ...«

Cree unterbrach sich, als er plötzlich sah, wie sich der Patient bewegte. Sein linker Arm zuckte hoch, sein rechtes Bein winkelte sich ab, er zog es ganz fest an den Körper und trat dann damit unvermittelt in die Luft. Dann hob er auch das andere Bein und stieß beide abwechselnd von sich. Es sah so aus, als würde er in die Pedale eines imaginären Fahrrades treten. Mit den Armen machte er Schwimmbewegungen.

»Kann es sich dabei um erste Krankheitssymptome handeln?« erkundigte sich Klackton kleinlaut.

Niemand gab ihm Antwort. Die drei Ärzte strafen ihn mit Nichtachtung.

»Die Medo-Roboter sollen alle Reaktionen Zaffs festhalten«, sagte Brybrack an Cree gewandt. »Es scheint fast so, als hätte er neben dem vegetativen Nervensystem auch noch die motorischen Bahnen seiner Großhirnrinde krankhaften Störungen ausgesetzt.«

Zaffs Arm- und Beinbewegungen wurden immer hektischer und folgten schneller aufeinander, er machte immer seltsamer anmutende Verrenkungen.

»Er hat gesagt, dass er sühnen will«, murmelte Cree kopfschüttelnd. »Eine seltsame Art, sich zu bestrafen.«

»Hoffen wir nur, dass er nicht auch uns mit diesem Bazillus infiziert hat«, sagte Abbo in Klacktons Richtung.

»Das kann ich mir nicht vorstellen«, wagte Klackton zu sagen. »Wir haben Zaff sofort in die Quarantänestation gebracht.«

»Wir müssen dennoch auf das Schlimmste gefasst sein«, sagte Brybrack knurrend. »Aus dem Logbuch von AS-Neo I wissen wir, daß der Kommandant Zaff auch sofort eine Mentalsperre verpasste, als er an ihm die Symptome des Grünfiebers erkannte. Und den Erfolg der Sofortmaßnahme kennen wir.«

Brybrack kratzte sich während des Sprechens am Rücken.

»Juckreiz?« fragte Abbo seinen Kollegen mißtrauisch und kratzte sich im Nacken.

»Nichts weiter«, antwortete Brybrack leichthin und rieb sich den Hinterkopf.

Cree schnitt eine Grimasse, während er sich mit beiden Händen intensiv die Achselgegend scheuerte.

»Was ist denn mit Ihnen los, El?« fragte Brybrack, während er seinen Rücken an der Wand hin und her bewegte.

Cree begann sich nun abwechselnd die verschiedensten Körperstellen zu kratzen.

»Es scheint uns erwischt zu haben«, keuchte Abbo und wand sich auf dem Boden wie unter epileptischen Anfällen. »Wenn dieser verdammte Juckreiz nicht aufhört, schnappe ich noch über.«

Zehn Minuten später war der Spuk vorbei. Als die drei Ärzte zur Ruhe kamen, waren sie der Erschöpfung nahe.

»Es freut mich, dass es Ihnen wieder besser geht, meine Herren«, ertönte Klacktons schüchterne Stimme aus dem Hintergrund. »Ich dachte schon, Sie wären mit einer ernsthaften Krankheit infiziert worden. Aber nun scheint ja alles wieder in Ordnung zu sein.«

Holward Abbo kauerte auf allen vieren am Boden und blickte mit funkelnden Augen zu Klackton hoch.

»Sie machen einen viel frischeren Eindruck als wir, Klackton«, sagte er mit gefährlich ruhiger Stimme. »Bedeutet das etwa, dass Sie von dem Juckreiz nicht befallen waren?«

»Hm ... äh ...«, machte Klackton unsicher. »In der Tat, mich hat es nur ganz wenig gejuckt. Aber das ist doch jetzt egal. Hauptsache, Sie haben sich wieder gefangen.«

Fasten Brybrack erhob sich müde. Er starrte auf seine Hände, deren Rücken furchtbar zerkratzt waren.

»Habe ich mich so zugerichtet?« wunderte er sich, zuckte dann aber nur die Schultern. Er entsann sich wieder des Grieronen hinter dem Energieschutzschirm. Er lag ganz ruhig und entspannt auf dem Diagnosebett. Der Para-Psychobiologe sagte, an seine beiden Kollegen gewandt, erleichtert: »Zaffs konvulsivische Zuckungen haben aufgehört. Hoffentlich bedeutet das, dass auch seine pathogenetischen Fähigkeiten nicht mehr aktiv sind. Die Diagnosegeräte ergeben jedenfalls ganz normale Werte...«

»Was ist mit Ihrer Nase, Fasten?« fragte Dr. Cree.

»Was soll mit meiner Nase ...?« Brybrack vollendete den Satz nicht. Er schielte auf den Punkt, wo seine Nase sein sollte, und erblickte dort eine mächtige Wölbung. Als er sein Riechorgan mit beiden Händen betastete, bekam er ein voluminöses, unförmiges Gebilde zwischen die Finger. »Meine Nase ist geschwollen! Grinsen Sie nur nicht so unverschämt, El. Das Lachen wird Ihnen schon vergehen, wenn Sie in den Spiegel blicken. Ihnen ist ein Zinken gewachsen, der sich mit dem von Klackton ohne weiteres messen kann.«

»Um Gottes willen!« rief Holward Abbo entsetzt aus, während er das rotglühende, geschwollene Gebilde betastete, zu dem seine Nase geworden war. »Was ist das für eine Gurke in meinem Gesicht?«

»Sicherlich handelt es sich um die zweite Phase der Krankheit, die Zaff mit seinen parapsychischen Fähigkeiten auf uns übertragen hat«, meinte Elhound Cree niedergeschlagen, während er sein Spiegelbild in einer blanken Metallwand unbehaglich beäugte. »Kennt

jemand von Ihnen Zwerg Nase? So komme ich mir jetzt vor.«

»Aber wie ist es möglich, dass Zaff noch Einfluß auf Sie hat, da er sich bereits unter dem isolierenden Energieschirm befindet?« sagte Klackton verständnislos.

»Ganz einfach«, antwortete Abbo grollend. »Er muss uns den Krankheitserreger bereits eingepflanzt haben, bevor er unter Quarantäne kam. Unverständlich dagegen ist, dass Sie nicht angesteckt wurden, Klackton. Oder können Sie dafür eine Erklärung finden?«

»Vielleicht hat mich Zaff aus Dankbarkeit verschont«, erklärte Klackton und knetete seine Finger nervös. »Ich meine, ich habe ihm ja seine Fähigkeit zurückgegeben und deshalb ...«

»... sind Sie für diesen Schlamassel verantwortlich zu machen«, vollendete der cholerische Abbo.

»Nur nicht die Nerven verlieren, Holward«, versuchte ihn Dr. Cree zu besänftigen, während er versuchte, um seine ins Riesenhafte gewachsene Nase herum seinem Kollegen in die Augen zu blicken. »Wir werden schon einen Ausweg finden. Wenn uns nichts Schlimmeres zustößt als eine Hypertrophie der Nase ... Hier stinkt es!«

»Ich rieche es auch«, sagte Brybrack. »Sie haben eine Körperausdünstung El! Mir scheint, Zaff hat Ihnen eine Hyperidrosis verpaßt.«

»Wahrscheinlicher scheint es mir, dass wir alle an einer Hyperosmie leiden - an einem abnorm verfeinerten Geruchssinn«, warf Abbo ein. »Ich kann Sie nicht mehr riechen, meine Herren. Und Klackton schon gar nicht...«

»Was mag denn noch alles auf uns zukommen«, jammerte Dr. Cree und versuchte, sich die Nasenlöcher zuzuhalten, die schon fast groß genug waren, daß er seine geballte Faust hineinstecken konnte.

Klackton wusste, dass sich die Aggressionen der drei Ärzte letztlich an ihm entladen würden. Er wollte gerade verschwinden, da schlug der Interkom an.

»Das wird Kapitän Phramot sein«, vermutete Brybrack.

»Die Seuche wird doch nicht auch auf die innere Schiffssektion übergegriffen haben?« meinte Cree.

»Wohl kaum, denn Phramot hat seit dem Zwischenfall mit dem Irrwandler den HÜ-Schirm eingeschaltet«, sagte Abbo.

»Klackton!« rief Brybrack ärgerlich. »So nehmen Sie schon das Gespräch entgegen. Wir können doch dem Kapitän nicht in diesem Zustand gegenüberreten.«

»Jawohl, Professor. Ich gehe ja schon ...«

Klackton tastete mit zitternden Fingern die Empfangstaste des Interkoms ein. Auf dem Bildschirm tauchte eine Nase auf. Und was für eine Nase! Dahinter war ein kleiner Teil von Kapitän Brno Phramots Gesicht zu sehen.

»Ah, Klackton«, sagte der Kommandant der SYL-PHIDIA, während er den Kopf so verrenkte, dass er wenigstens mit einem Auge auf den Bildschirm blicken konnte. »Zuerst wollte ich um ein Mittel gegen Juckreiz anrufen. Aber nun ist uns *allen* das da passiert. Ich will gar nicht fragen, wie Sie es gemacht haben, uns solche Apparate von Nasen zu verpassen, Klackton. Ich möchte nur wissen, *warum* Sie uns das antun.«

Klacktons Adamsapfel hüpfte erregt auf und ab.

»Haben Sie vielleicht in letzter Zeit einmal den HÜ-Schirm abgeschaltet?« erkundigte er sich schließlich.

»Ja, vor kaum einer halben Stunde«, antwortete Phramot. »Aber nur für Sekundenbruchteile. Ich kann mir nur nicht vorstellen, was das mit unserem Zustand zu tun haben sollte.«

»Es erklärt alles«, mischte sich Cree ein. Er schob Klackton beiseite und stieß mit seiner Nase gegen den Bildschirm.

Phramot begann gackernd zu lachen.

»Sie auch, Doc?« brachte er mühsam hervor. »Es beruhigt mich, zu sehen, daß auch Sie nicht gegen Klackton gefeit sind.«

»Klackton ist nur in weiterem Sinne dafür verantwortlich zu machen«, erwiderte Cree. »Der

auslösende Faktor ist ein Mutant, der anscheinend seine Fähigkeiten nicht kontrollieren kann. Ein Pathogenet, dem es möglich ist, sich und anderen jede erdenkliche Krankheit zu verschaffen. Der vorangegangene Juckreiz und die Hypertrophie der Nase sind vergleichsweise noch harmlos. Der Pathogenet könnte auch eine tödliche Seuche über uns bringen ...«

»Warum tun Sie denn nichts dagegen?« schrie Phramot.

»Nur keine Panik, Kapitän«, meinte Cree. »Wir haben den Pathogeneten inzwischen unter Kontrolle. Er kann uns nicht mehr schaden. Aber er hat uns alle an Bord bereits infiziert, und ich kann nicht vorhersagen, in welcher Form sich diese seltsame Krankheit noch äußert.«

»Sie meinen, es kann noch schlimmer kommen?« fragte Phramot.

Cree hielt sich die Hände vor die Augen, spreizte die Finger und winkte dann damit, wie um sich Luft zuzufächern. Dabei sagte er:

»Wir wissen es nicht. Aber Sie müssen auf alles gefasst sein.«

»Was machen Sie da für komische Handbewegungen?« fragte Phramot stirnrunzelnd.

»Ich kann nicht anders«, gestand Cree und machte eine Kniebeuge. »Möglicherweise handelt es sich hierbei« - er winkelte die Arme ab - »um die dritte Phase des Krankheitsstadiums.«

Wie als Schlusspunkt hinter seine Worte machte Cree mit geziert gespreizten Fingern wieder Fächerbewegungen.

»Das genügt«, sagte Phramot entschlossen und machte mit dem Kopf ruckartige Bewegungen nach rechts und links. Er rief entsetzt: »Jetzt hat es mich auch schon erwischt. Ich schlage mit den Beinen aus wie ein wildgewordener Gaul! Ich werde diesem Spektakel auf einfache Art und Weise ein Ende setzen. Sie wissen, dass ich einschreiten kann, wenn ich die Sicherheit des Schiffes gefährdet sehe, Doc. Und das ist jetzt der Fall. Ich lasse Waffen an meine Leute verteilen. Sie sollen sich Ihres verrückt gewordenen Mutanten annehmen.«

Damit war die Verbindung unterbrochen.

Klackton kam zu Dr. Cree.

»Meint Hauptmann Phramot das ernst?« erkundigte er sich. »Wird er Zaff töten?«

»Wahrscheinlich«, sagte Cree und machte einen mächtigen Rösselsprung. Dann ging er mit wiegenden

Hüften, schlenkernden Armen und tänzelnden Schritten zu seinen beiden Kollegen.

Brybrack machte mit dem Kopf kreisende Bewegungen.

»Vielleicht sind wir tatsächlich nur noch zu retten, wenn wir uns Zaffs entledigen«, sagte er und machte einen seitlichen Ausfallschritt. »Ich wüsste zumindest nicht, wie wir uns sonst helfen könnten.«

Abbo ging im Kreis herum. Dabei winkelte er die Beine so stark an, dass er mit den Schenkeln gegen seine Brust stieß, schleuderte dann das angezogene Bein plötzlich von sich und bog den Fuß so stark nach innen, bevor er ihn auf dem Boden aufsetzte, dass er ihn sich fast verrenkte.

»Sie können doch nicht zulassen, dass der Kapitän einen Ihrer Patienten einfach ermordet«, beschwor Klackton die drei Ärzte.

»Besser Zaff als wir«, sagte Abbo, ging in die Knie, drehte sich auf der Ferse herum und ging dann in der Hocke in die andere Richtung davon. »Oder glauben Sie, ich möchte mich den Rest meines Lebens mit solch verrückten Schritten fortbewegen? Und überhaupt, bleiben Sie außer meiner Reichweite, Klackton. Sie stinken nach Parfüm!«

»Es wird sich schon ein anderer Ausweg finden«, versuchte Klackton, die Ärzte umzustimmen. »Vielleicht kann ich Zaff sogar dazu überreden, Sie wieder gesund zu machen. Ich glaube fest daran, dass ihm das möglich ist. Und ich, als einziger, der nicht von ihm beeinflusst wird, könnte ihn dazu überreden.«

»Nein, Klackton, nur das nicht!« flehte Abbo und verfiel in einen Storchengang. »Sie würden

alles nur noch schlimmer machen. Denken Sie an das Schicksal der Männer von Altweibersommer. Wenn Sie sich einmischen, wird es uns noch wie ihnen ergehen.«

»Halten Sie sich da nur heraus«, verlangte auch Cree, während er die Arme ausbreitete und Flügelbewegungen machte.

»Ziehen wir uns zurück, um Zaff den Soldaten zu überlassen«, schlug Brybrack vor. Er wandelte auf Zehenspitzen, den Oberkörper dabei wie ein Betrunkener hin und her wiegend, zum Ausgang der Quarantänestation.

Klackton wartete, bis die drei Ärzte, jeder in seiner speziellen unkonventionellen Gangart, den Raum verlassen hatten. Er konnte nicht zulassen, dass man den Grieronen einfach tötete. Nicht nur, weil er wertvolle Mutantenfähigkeiten besaß, die, wenn man sie in die richtigen Bahnen lenkte, sich womöglich sogar segensreich auswirken konnten. Was Phramot vorhatte, war Mord. Jawohl, ein ganz gemeiner Mord an einem wehrlosen Intelligenzwesen!

Zaff lag immer noch bewegungslos auf dem Diagnosebett. Klackton war aber, als hätte sich das Volumen seiner Schnauze bereits verdoppelt.

Ohne lange zu überlegen, schaltete Klackton den energetischen Schutzschirm aus und schob eine Antigravbahre an das Diagnosebett heran. Die beiden Medo-Roboter, die ihn daran hindern wollten, schloss er ganz einfach kurz.

Er nahm den schlaff herabhängenden Arm des einen Roboters, füllte die in seiner Plastikhandfläche eingebaute Spritze mit einem belebenden Mittel und injizierte es dem Grieronen.

»He, Zaff! Aufwachen!« rief er dann eindringlich und schlug ihm auf die überdimensional große Krokodilsschnauze. »Komm zu dir, es geht um dein Leben.«

Aber Zaff rührte sich nicht. Da zerrte Klackton ihn einfach auf die Antigravbahre und strebte damit dem Ausgang zu. Als er auf den Korridor hinaus kam, tauchten in zwanzig Meter Entfernung aus einem Seitengang die ersten Soldaten auf. Kapitän Erno Phramot führte sie persönlich an. Er ging im Wechselschritt.

Sie trugen Sauerstoffgeräte (wegen ihrer Geruchsüberempfindlichkeit) und waren mit Paralysatoren und Thermostrahlern bewaffnet.

»Da ist Klackton!« rief einer der Soldaten.

»Und er führt den wahnsinnigen Mutanten auf einer Bahre mit sich!«

»Klackton, halt!« Das war Phramot. »Bleiben Sie stehen, oder wir schießen.«

Klackton ließ sich nicht einschüchtern. Er wandte sich mit der Bahre in die andere Richtung.

»Paralysiert ihn!« schrie Phramot.

Im nächsten Augenblick entstand hinter Klackton ein Tumult. Als er sich umwandte, sah er, dass sich die Körper der Soldaten zu einem unentwirrbaren Knäuel verstrickt hatten. Sie heulten vor Wut und Schmerz und verfluchten einander.

»Könnt ihr denn nicht besser zielen?« schimpfte Phramot. »Welcher Narr hat meine Beine gelähmt!«

»Ich kann nichts dafür, Sir«, rechtfertigte sich einer der Männer. »Wie soll ich zielen können, wenn meine Arme ständig die verrücktesten Bewegungen vollführen!«

»Au!« jammerte ein anderer. »Ich habe mir selbst die Nase paralysiert... Aber wenigstens ist mein Geruchssinn ausgeschaltet!«

Klackton kümmerte sich nicht weiter um seine Verfolger, sondern bog in einen Seitengang ab. Als vor ihm eine zweite Gruppe von vier bewaffneten USO-Spezialisten auftauchte, öffnete er die nächste Tür und schob die Bahre mitsamt Zaff in den dahinterliegenden Raum.

»Feuer!« ertönte auf dem Korridor ein Befehl. Klackton sah noch, wie sich Paralysatoren in den schlenkernden Armen der Soldaten entluden und die Lähmstrahlen größtenteils in ihre eigenen Reihen fuhren. Wenn sie so weitermachten, würden sie sich alle gegenseitig ausschalten.

Klackton stieß die Schiebetür hinter sich zu. Er wollte schon aufatmen, als er mit Entsetzen erkannte, dass er sich im Krankenzimmer der liebsten Ertruserin befand.

»Ah, da bist du ja wieder, du verfluchter Terraner«, schrie sie, während sie mit den Armen rudende Bewegungen machte und mit kurzen, trippelnden Schritten auf ihn zukam. Nach jedem dritten Schritt machte sie den Spagat, so dass sie nicht besonders schnell vorankam und Klackton ihr ausweichen konnte, wenn sich ihre schlängelnden Arme ihm näherten.

»Ich werde dich zerquetschen«, heulte sie wütend. »Ihr Terraner gehört alle ausgerottet. Und mit dir werde ich beginnen.«

Ihre hasserfüllten Augen funkelten ihn über die überdimensionale Nase hinweg an. Er konnte gerade unter ihren Armen hinwegtauchen, die mit der Wucht von Dreschflegeln zusammenprallten.

»Wie ich euch Terraner hasse!«

Klackton fand zuerst keine Erklärung für Fylia's Gesinnungswandel. Doch dann erinnerte er sich daran, dass ihr der Marmorsockel auf den Kopf gefallen war. Durch diese Erschütterung musste es in ihrem Gehirn zu einer Umkehrung der Emotionen gekommen sein: aus Liebe wurde Hass. Dadurch wurde Fylia nur noch gefährlicher.

Eine wilde Verfolgungsjagd durch das Krankenzimmer der Ertruserin begann. Klackton war durch die Schwebebahre gehandikapt; Fylia nicht minder durch ihre abstrakte Hypermotilität, die sie ständig zwang, die verrücktesten Bewegungen auszuführen.

Als Klackton gerade einen Vorsprung herausgeholt hatte und die rettende Tür erreichte, ging diese auf -und die USO-Soldaten kamen hereingestürmt.

»Auf ihn!« schrien sie, als sie Klackton erblickten.

»Ah, noch mehr verfluchte Terraner!« brüllte Fylia und wandte sich ihren neuen Opfern zu.

Klackton tat das einzig Richtige in dieser Situation. Er beschleunigte die Bahre und schwebte über die sich mit den verrücktesten Verrenkungen gegenseitig behindernden Soldaten hinweg. Und er landete ungeschoren auf dem Korridor, während hinter ihm der Überlebenskampf der Soldaten gegen die Ertruserin mit elementarer Wucht einsetzte.

Klackton nahm Reißaus. Als sich ihm eine weitere Abteilung von Soldaten in den Weg stellte, war er so in Fahrt, dass er nicht mehr stehen bleiben konnte: Die Kontrolle über die Schwebebahre war ihm entglitten. Also schloss er die Augen, durchstieß die Abwehrkette der Soldaten und fuhr sie einfach über den Haufen.

Endlich bekam er die Bahre mit dem noch immer reglos daliegenden Grieronen wieder in seine Gewalt. Klackton sah ein, dass die sinnlose Flucht kreuz und quer durch das Schiff zu nichts führte.

Er versuchte sein Glück bei allen Krankenzimmern, an denen er vorbeikam. Durch die Erfahrungen mit der Ertruserin gewarnt, vergewisserte er sich vorher aber immer, ob das Zimmer nicht schon von einem Patienten belegt war. Endlich fand er ein leerstehendes.

Hier versteckte er sich erst einmal, um in Muße seine Gedanken zu ordnen. Er musste einen Ausweg aus dieser Situation finden. Er wollte nicht nur Zaffs Leben retten, sondern auch die Mannschaft und die Besatzung von ihrer *hypertrophischen-hyperosmischen Hypermotilitätskrankheit* heilen.

Der rettende Gedanke hatte sich irgendwo in seinem unberechenbaren Gehirn verkapselt. Er benötigte nur etwas Zeit und Ruhe, um ihn herausfiltern zu können.

»Klackton, ergeben Sie sich. Wir haben Sie umstellt!«

Kapitän Erno Phramot machte Verrenkungen wie eine Bauchtänzerin, während er mit entsichertem Paralytiker vor der Tür stand, hinter der er Walty Klackton wusste. Dieser seltsame Bewegungsdrang war nicht Ausdruck seiner Ungeduld, sondern Syndrom der Hypermotilität, an der er, die gesamte Mannschaft und die meisten der 100 Patienten noch litten.

»Dies ist meine letzte Warnung!« rief Phramot und ließ seinen Kopf rollen. Dabei machte er eine Reihe von Steppschritten, wie sie seinerzeit der legendäre Fred Astaire auch nicht besser aufs Parkett hätte legen können. »Ich warne Sie ...!«

Die Gegensprechanlage klickte, dann ertönte Klacktons Stimme:

»Schicken Sie einen Unterhändler zu mir, Kapitän. Dann bin ich gerne bereit, über die Kapitulationsbedingungen zu verhandeln.«

»Was?« Es war schwer zu sagen, ob Phramots Rumpfbeuge rückwärts nur der Hypermotilität entsprang, oder ob er damit gleichzeitig seinem Ärger Luft machen wollte. »Wir haben uns schon genug mit Ihnen geärgert. Geben Sie den Grieronen heraus und lassen Sie sich in eine Gummizelle sperren. Das ist alles, was wir von Ihnen verlangen.«

»Wäre es Ihnen nicht lieber, von Ihrer Krankheit geheilt zu werden?«

»Machen Sie sich auch noch lustig über uns!« Phramot drehte eine Pirouette, die er mit einem exakten Ausfall seitwärts beendete. Dem folgten pantomimische Gesichtsausübungen. »Wir sind zum Sturm bereit!«

Phramot stieß mit dem halb hochgehobenen abgewinkelten Arm gegen etwas Weiches und stellte zu seinem größten Bedauern fest, dass es sich um Dr. Elhound Creees unförmige Nasenwucherung handelte.

Der Parapsychologe hatte sich durch die chaotische Turnerriege der USO-Soldaten einen Weg gebahnt. Sich sein Riechorgan haltend, wandte er sich an den Kapitän.

»Lassen Sie mich zu Klackton gehen«, bat der Arzt. »Ich kenne ihn besser und weiß, wie man ihn behandeln muß.«

»Ja«, ertönte es aus der Gegensprechanlage. »Sie würde ich als Unterhändler akzeptieren. Aber Sie müssen unbewaffnet sein, El.«

»Sie wissen, dass ich nie gewaltsam gegen Sie vorgehen würde, Walty«, erklärte Dr. Cree in beleidigtem Ton, hob das linke Bein und überschattete mit der Rechten seine Augen.

»Das ist Wahnsinn!« behauptete Phramot. »Klackton wird Sie zur Schnecke machen, Doc. Ich prophezeie Ihnen ...«

»Das Risiko gehe ich ein«, unterbrach ihn der Parapsychologe. »Wenn ich keinen Erfolg habe, können Sie immer noch die Methode der Eisernen Faust gegen Klackton anwenden. Aber ich möchte ihm zuvor noch eine Chance geben.«

Phramot seufzte.

»Also schön. Schließlich sind es Ihre Knochen. Ich gebe Ihnen zehn Minuten Zeit, Klackton zur Vernunft zu bringen. Keine Sekunde länger. Nach Ablauf der Frist stürmen wir die Bude.«

Cree stolzierte wie ein Pfau, die monströse Nase hoch erhoben und schwenkend, zur Tür und wurde von Klackton eingelassen.

»Ich bedaure es außerordentlich, dass es dazu kommen musste«, sagte Klackton, nachdem er die Tür hinter dem Parapsychologen verriegelt hatte. »Aber wahrscheinlich musste es sein. Denn sonst hätten wir das Problem wohl nicht so schnell gelöst.«

»Wovon sprechen Sie denn eigentlich, Walty?« wollte Cree wissen, hüpfte von einem Bein aufs andere und machte mit den Armen Bewegungen, als würde er Schnurspringen. Plötzlich stutzte er, als sein Blick auf Zaff fiel. Der Grierone war munter, hockte am Rand der Schwebekuhle und starrte ihn aus seinen Krokodilaugen an. »Was ist denn mit dir geschehen, Zaff? Seit wann bist du wieder bei Bewusstsein?«

»Ihr Zustand erscheint mir bei weitem besorgniserregender als der meine, Doc«, erwiderte Zaff.

»Der Doktor macht nur Lockerungsübungen«, versuchte Klackton die Angelegenheit zu unterspielen.

»Von wegen Lockerungsübungen«, regte sich Cree auf und machte rhythmische Verrenkungen, die einem Go-Go-Girl zur Ehre gereicht hätten. »Daran sind Sie schuld, Zaff. Sie haben dieses Leiden bei mir und den anderen hervorgerufen.«

»Tatsächlich?« wunderte sich der Grierone. »Ich kann mich nicht mehr erinnern. Gibt es denn keine Möglichkeit, meine Gedächtnislücke aufzufüllen, Doc?«

»Was?« entfuhr es Cree.

Klackton nahm den Parapsychologen beiseite und sprach so leise auf ihn ein, dass der Grierone ihn nicht hören konnte.

»Der Mentalblock ist wieder wirksam, El«, raunte er ihm zu. »Ich habe den Kode gefunden. Es war eigentlich ganz leicht. Sie erinnern sich des altterranischen Sprichworts...«

»Ja, ja«, unterbrach ihn Cree ängstlich. »Sprechen Sie es nur nicht aus, damit die Mentalsperre nicht wieder aufgehoben wird. Aber wie haben Sie den Gegenkode gefunden?«

»Nun, vielleicht erinnern Sie sich, dass ich erwähnte, dass es über den Altweibersommer noch ein zweites Sprichwort gibt«, fuhr Klackton fort. »Es lautet: *Die Ernte fällt aus, fällt im Altweibersommer Hagel auf dein Haus*. Es war eigentlich ganz naheliegend, daß dies der Löschkode sein musste, wenn das andere Sprichwort zur Aktivierung von Zaffs Para-Gabe diente.«

»Warum sind Sie denn nicht schon früher daraufgekommen?«

Klacktons Gesicht drückte Bedauern aus: »Zuerst kam ich nicht zu Wort, und dann habe ich es im Trubel der Ereignisse darauf vergessen.«

»Schon gut«, sagte Cree. »Hauptsache, es ist Ihnen überhaupt noch eingefallen. Glauben Sie, dass nun die Symptome der Hypermotilität von selbst verschwinden werden?«

»Wohl kaum«, erwiderte Klackton. »Die Männer von Altweibersommer wurden auch nicht wieder gesund, als Zaffs Gabe durch die Mentalsperre blockiert wurde. Aber nur keine Panik, El. Ich glaube, das Serum gefunden zu haben, um Sie von Ihren Leiden zu heilen.«

»Wirklich?« Cree ging jetzt im Paradeschritt auf und ab. »Wie sind Sie darauf gekommen? Sind Sie sicher, dass das Serum wirkt?«

»Hundertprozentig sicher kann ich erst sein, wenn ich es ausprobiert habe.« Klackton holte eine Injektionsspritze hervor, die mit einer wasserhellen Flüssigkeit gefüllt war. »Strecken Sie den Ärmel Ihrer Kombination hoch, El. Während wir darauf warten, dass das Serum zu wirken beginnt, erzähle ich Ihnen, wie ich auf die Lösung gekommen bin.«

»Sind Sie sicher, dass mir jetzt nicht auch noch Elefantenohren wachsen?« erkundigte sich Cree unbehaglich und zuckte zusammen, als ihm Klackton die Kanüle in die Armbeuge stieß. Cree blickte auf die Einstichwunde und fragte: »Wie sind Sie nun auf das Serum gestoßen? Ihnen verblieb doch überhaupt keine Zeit, die dafür erforderlichen Versuche anzustellen.«

»Ich brauchte nur Zeit, um Überlegungen anzustellen«, entgegnete Klackton. »Das Serum selbst hat jemand anderer für mich entwickelt. Ich brauchte es sozusagen nur abzapfen.«

»Machen Sie es nicht so spannend, Walty.«

»Überlegen Sie sich einmal«, fuhr Klackton ruhig fort. »Als Zaff im USO-Stützpunkt von Grier gefunden wurde, da wies er doch Symptome des *Tkoykschen Grünfiebers* auf, nicht wahr? Wenn man den Logbuchaufzeichnungen des Kommandanten glauben darf, dann hatte Zaff die Symptome schon lange vor der Mannschaft an sich. Hier muss sich nun zwangsläufig die Frage stellen, wieso dann die Männer längst dahingesiecht waren, während Zaff noch lebte, beziehungsweise Zaff überhaupt nicht mehr an den Folgen des Grünfiebers starb. Haben Sie darüber nie nachgedacht, El?«

»Doch«, versicherte der Parapsychologe. »Und wir glaubten auch den Grund zu kennen, warum Zaff nicht an den Folgen des Grünfiebers starb. Während er mittels seiner pathogenetischen Fähigkeit bei der Mannschaft eine echte Infektion hervorrief, simulierte er die Krankheiten an sich nur.«

»Wenn Sie das glaubten, dann unterschoben Sie Zaff damit gleichzeitig die Absicht, vorsätzlich gemordet zu haben.«

»Davon kann keine Rede sein ...«

»Lassen wir diese Spitzfindigkeiten. Haben Sie eigentlich nie die Möglichkeit in Betracht gezogen, dass Zaff auch an sich eine echte Infektion verursachte, dass aber sein Körper gleichzeitig Abwehrstoffe gegen das Grünfieber produzierte und so seine Heilung herbeiführte?«

Der Parapsychologe starrte Klackton entgeistert an.

»Sie meinen ... Walty, wenn Sie mit dieser Vermutung recht haben, dann ... Das wäre revolutionär! Das wäre ... phantastisch!«

»Ich habe recht«, behauptete Klackton mit schüchternem Lächeln. »Betrachten Sie sich. Sie verhalten sich bereits ganz ruhig. Die Hypermotilität ist von Ihnen abgefallen. Ihre Nase beginnt sich ebenfalls bereits zurückzubilden.«

»Es stinkt nicht mehr!« platzte Cree heraus. »Mein Geruchssinn hat sich normalisiert. Das Serum hat gewirkt.«

»Jawohl«, sagte Klackton bescheiden. »Das Serum, das *ich aus Zaffs Blut gewonnen habe*, hat Sie geheilt. Das beweist, dass Zaffs Körper für jede Krankheit, die ihn befällt, die entsprechenden Abwehrstoffe produziert. Das muß auch so sein, denn sonst wäre Zaff von seiner Fähigkeit schon längst umgebracht worden ...«

An der Tür war ein Poltern. Plötzlich begann sie zu glühen. Klackton, Cree und Zaff mussten bis in den hintersten Winkel des Krankenzimmers zurückweichen.

»Das Spiel ist aus!« kam Phramots donnernde Stimme. Die Tür verglühte, eine ausgezackte Öffnung entstand, deren Ränder noch nicht erkaltet waren, als der Kapitän an der Spitze seiner Männer radschlagend in den Raum eindrang.

»Jetzt holen wir uns den Grieronen!« sagte Phramot triumphierend. »Das Todesurteil wird unverzüglich vollstreckt.«

»Wenn Sie das tun, Kapitän«, sagte Cree und stand bewegungslos vor dem einen Veitstanz aufführenden Brno Phramot, »dann werden Sie Ihr Leiden bis an Ihr Lebensende behalten. Nur Zaff kann Sie davon befreien. Sehen Sie mich an. Ich bin geheilt. Das habe ich Walty Klackton zu verdanken.«

»Es ist ganz alleine Zaffs Verdienst«, sagte Klackton bescheiden. »Sein außergewöhnlicher Metabolismus hat das Serum produziert.«

»Aber Sie haben das erkannt, Walty, und deshalb gebührt Ihnen unser aller Anerkennung«, sagte Cree. Er wandte sich an den sich wie auf wankenden Schiffsplanken bewegendem Kapitän. »Waltys Entdeckung eröffnet uns ungeahnte Möglichkeiten. Wir brauchen Zaff nur entsprechend zu reizen, dass er an sich die Symptome irgendeiner unheilbaren Krankheit hervorruft. Und schon produziert sein Körper das entsprechende Heilserum. Alle bisher unheilbar gegoltenen Krankheiten werden ihre Schrecken verlieren. Können Sie denn überhaupt ermessen, was das bedeutet, Kapitän?«

»Alles schön und gut«, meinte Brno Phramot. »Aber können Sie nicht endlich auch uns das Serum injizieren? Langsam ermüdet es nämlich, eine so große Nase herumzutragen und dauernd diese blöden Verrenkungen zu machen...«

4.

Virgin-4. Planet der Sonne »Paradiesauge.«

Als dieses Sonnensystem - 21 433 Lichtjahre von Terra entfernt - entdeckt wurde und ein Forschungsschiff der Explorerflotte auf dem vierten Planeten landete, waren sich alle nach den ersten Ortungsergebnissen einig, dass diese Welt der Garten Eden schlechthin war. Der Planet besaß ein ausgezeichnetes Klima, eine ideal ausgeglichene Ökologie, der Boden war fruchtbar, die Flora üppig, die Fauna vielfältig. Und was für eine Besiedlung durch Menschen besonders wichtig war: Es gab kein intelligentes Leben.

Dennoch wollte man auf Nummer Sicher gehen. Die Explorerleute verwandten vier Jahre dazu, die Gegebenheiten auf Virgin genau zu überprüfen. Böse Zungen behaupteten, dass die Wissenschaftler die Arbeiten nur deshalb hinauszögerten, um sich hier mal richtig zu erholen. Aber das entsprach nicht den Tatsachen. In Wirklichkeit kam der Befehl, den Planeten genau zu untersuchen, vom Chef der Explorerflotte, Staatsmarschall Reginald Bull,

höchstpersönlich. Es hatte sich nämlich schon einige Male gezeigt, daß scheinbar paradiesische Welten auch ihre Tücken hatten: Bakterien, Viren, schädliche Strahlungen, die den Menschen gefährlich werden konnten.

Man hatte mit Virgin, wie der Planet inzwischen wegen seiner Jungfräulichkeit genannt wurde, Großes vor. Er konnte zu einer zweiten Erde werden. Und deshalb auch die mit äußerster Sorgfalt durchgeführten Forschungen.

Fünf Jahre nach seiner Entdeckung wurde Virgin zur Besiedlung freigegeben. Eine Musterkolonie entstand. Zweitausend ausgesuchte Siedlerfamilien wurden in einem landschaftlich besonders schönen Gebiet mit hervorragendem Klima angesiedelt.

Die zweitausend Terraner konzentrierten sich vorerst in einer einzigen Stadt, die praktisch über Nacht aus dem Boden schoss. Nach und nach sollten die Kolonisten dezentralisiert werden, sich über den einen Kontinent verteilen, Farmen mit Tierherden und Pflanzenkulturen errichten.

Doch dazu kam es nicht mehr. Zwei Monate nach der Besiedlung Virgins war die Musterkolonie ausgerottet. Das Raumschiff, das Nachschub für die Kolonisten brachte, landete neben einer Geisterstadt.

Sofort wurde Alarm gegeben, Kampfeinheiten der USO und der Solaren Flotte trafen zusammen mit den Wissenschaftlern der Explorierflotte auf Virgin ein.

Man stand vor einem Rätsel. Niemand konnte sich erklären, wie es zu der Katastrophe gekommen sein könnte.

Die Musterkolonie bot ein Bild des Grauens. Alle Siedler waren plötzlich vom Tod überrascht worden. Sie waren, auf der Straße, in ihren Wohnungen beim Mittagessen, an den Lenkrädern ihrer Geländefahrzeuge gestorben.

Die vorstoßenden Truppen fanden die gut erhaltenen Leichen überall. Männer und Frauen waren wie mumifiziert. Ihre Körper waren völlig ausgetrocknet, gleichzeitig aber konserviert. Dann fand man jedoch die 17 Kinder. Zuerst dachte man, es seien Kolonistenkinder, die wie durch ein Wunder die Katastrophe überlebt hätten. Aber eine Überprüfung der Einwohnerliste ergab, dass die 17 Kinder nicht von Virgin stammten. Spätere Nachforschungen ergaben, dass drei Kinder ganz sicher von anderen Planeten stammten, die nicht weiter als dreihundert Lichtjahre entfernt waren. Über die Herkunft der anderen Kinder konnte man sich vorerst keine Klarheit verschaffen, man wusste nur, dass sie nicht der Musterkolonie angehört hatten. Eine Befragung der Kinder ergab keine neuen Aspekte. Sie befanden sich in einem Zustand geistiger Verwirrung, der wahrscheinlich durch einen ungeheuren psychischen Schock hervorgerufen worden war. Es zeigte sich in weiterer Folge dann, dass sich der Schock, den die »Virgin-Kinder« erlitten hatten, nicht nur auf den Geist, sondern immer mehr auch auf ihre Körper auswirkte.

Sie mussten künstlich ernährt werden, dennoch verfielen sie immer mehr: Eine unheimliche Macht schien sie auszuzeihen.

Inzwischen hatten sich die Nachforschungen aber auch auf andere Umstände konzentriert. Man fand bei einer Überprüfung der Funk- und Ortungsstation heraus, dass zum Zeitpunkt der Katastrophe zweitausend Meter unter der Planetenoberfläche, und zwar direkt unter der Musterkolonie, eine heftige Hyper-Eruption stattgefunden hatte. Diese war so stark gewesen, dass die Ortungstaster durchgebrannt waren. Kein einziges Hypergerät war mehr intakt.

Nun begannen die Bohrungen. Man stieß bis in das zwei Kilometer unter der Musterkolonie liegende Gebiet vor — und fand dort die Reste einer versunkenen Zivilisation. Allerdings konnte man nicht einmal mit den modernsten Geräten die Kulturzeugen des verschollenen Volkes rekonstruieren. Die hyperenergetische Explosion hatte alles zu Staub werden lassen. Nur Fragmente von technischem Gerät konnten gefunden werden. Daraus schloss man, dass hier die letzte Bastion Keines technisch hochstehenden Volkes gewesen war. Wie war es zu dieser Explosion gekommen? Was war der auslösende Faktor gewesen? In welchem Zusammenhang dazu stand der Tod der zweitausend Kolonisten? Und was hatten die Virgin-Kinder

damit zu tun? Wie war es möglich, dass sie von verschiedenen Welten kommend, auf Virgin aufgetaucht waren? Und das praktisch in Null-Zeit!

Dass es Zusammenhänge geben musste, war allen klar. Das alles konnte kein Zufall sein. Nur was dahintersteckte, konnte man nicht herausfinden. Man stellte die wildesten Vermutungen an, und dennoch ahnte man, dass die Wirklichkeit noch viel phantastischer sein musste.

Immer mehr kristallisierte es sich heraus, dass die Katastrophe durch irgendeinen unerklärlichen Vorfall innerhalb der subplanetaren Anlagen des fremden Volkes ausgelöst worden sein musste.

Eine Untersuchung der mumifizierten Kolonisten ergab nicht viel. Etwas hatte ihnen das Leben ausgesaugt - die »Seele« wie es ein Psychogenetiker formulierte -, was gleichzeitig zu einer Konservierung ihrer sterblichen Überreste geführt hatte.

Da auch die hyperphysikalischen Untersuchungen der subplanetaren Zivilisationsreste die Untersuchungen nicht zu einem Ergebnis brachte, hielt man sich an die 17 Kinder.

Inzwischen hatte man fünf weitere von ihnen identifizieren können. Ihre Eltern hatten sich gemeldet, nachdem ihre Fotos über alle Fernsehstationen in einem Umkreis von fünfhundert Lichtjahren ausgestrahlt worden waren. Auch diese fünf Kinder stammten von Welten, die nicht mehr als dreihundert Lichtjahre von Virgin entfernt waren. Die Recherchen ergaben, dass sie zum Zeitpunkt der Hyper-Katastrophe von einem Augenblick zum anderen verschwunden und auf Virgin materialisiert waren.

Vierzehn Tage nach diesem Vorfall waren die 17 »Virgin-Kinder« nur noch Schattenbilder ihrer selbst. Sie magerten ab, Körperverformungen bildeten sich, sie fieberten, phantasierten, wurden tötlich gegen ihre Helfer.

Und dann, am 14. Tag nach der Katastrophe, kam es in der Nähe der Virgin-Kinder zum ersten parapsychischen Phänomen. Ein Haus, das zwanzig Meter vom Lazarett stand, in dem die Kinder untergebracht waren, erhob sich plötzlich von den Grundmauern, schwebte sekundenlang zehn Meter über dem Boden und stürzte dann in sich zusammen. Es gab keine Trümmer, keine Ex- oder Implosion - das Haus wurde einfach atomisiert, zerfiel zu Staub, der im Wind verwehte.

Danach kam es noch zu weiteren paraabstrakten Phänomenen:

Ein halbes Dutzend USO-Soldaten behaupteten, zu verschiedenen Zeiten mit den Kindern telepathischen Kontakt gehabt zu haben. Die Kinder hatten sie angefleht, ihnen zu helfen, sie »aus ihrem Gefängnis zu befreien«. Ein Kind verschwand plötzlich und wurde zehn Kilometer weiter inmitten des Dschungels gefunden. Ein anderes Kind erschien als kilometerhohe Leuchterscheinung über der Musterkolonie und machte eine Handbewegung, als wolle es einige Sterne vom Nachthimmel einfangen.

Eine Kontaktaufnahme zu den Kindern war aber weiterhin nicht möglich. Das heißt natürlich, eine *gesteuerte* Kontaktaufnahme. Denn auch späterhin behaupteten verschiedene Männer, telepathisch mit ihnen in Verbindung getreten zu sein und von ihnen um Hilfe angefleht worden zu sein.

Der Zustand der Kinder verschlechterte sich immer mehr. Die künstliche Ernährung, die ärztliche Behandlung versagte. Wenn nicht ein Wunder geschah, mussten die Kinder sterben, bevor man ihr Geheimnis gelöst hatte. Und damit das Geheimnis des Planeten Virgin.

In dieser ausweglosen Lage entschloss man sich, die Virgin-Kinder ins Medo-Center der USO nach Tahun zu schicken. Wenn ihnen überhaupt geholfen werden konnte, dann dort.

Ein Kurierschiff der USO nahm die 17 Kinder an Bord und brachte sie zu einem vereinbarten Treffpunkt, wo sie von der SYLPHIDIA übernommen werden sollten.

Als die SYLPHIDIA dort eintraf, wartete das Kurierschiff bereits. Doch auf wiederholte Funkanrufe kam keine Antwort. Man enterte das Kurierschiff und fand nur noch die mumifizierten Leichen der Mannschaft vor. Die Virgin-Kinder aber waren unversehrt, das heißt, sie lebten, und ihr Zustand hatte sich nicht weiter verschlechtert. Sie wurden an Bord geholt. Dann nahm die SYLPHIDIA Kurs auf Wega, um vom 14. Planeten dieses

Sonnensystems einen weiteren Patienten zu übernehmen: Walty Klackton, den schrecklichen Korporal der USO.

Walty Klackton saß niedergeschlagen in seinem Krankenzimmer und dachte über das Unrecht nach, das ihm widerfahren war.

»Besser Unrecht leiden als Unrecht tun«, sagte er laut vor sich hin.

Was war passiert?

Professor Brybrack, der Parapsychobiologe, Professor Abbo, der Para-Psychogenetiker, und Dr. Cree, der Parapsychologe, hatten abgestimmt. Cree, der Klackton wohlgesinnt war, wollte ihm weiterhin volle Bewegungsfreiheit an Bord der SYLPHIDIA gewähren. Sein Argument: Klackton war nicht mehr als Patient anzusehen, da sein parapsychisch orientiertes Unterbewusstsein eindeutig wieder aktiviert war.

Brybracks Gegenargument: Eben weil Klacktons destruktives Unterbewusstsein wieder voll im Einsatz war, durfte man ihn nicht frei herumlaufen lassen. Dadurch wären alle an Bord gefährdet.

Cree wusste zu Klacktons Verteidigung vorzubringen: Der Instinkthandler Klackton hatte bisher zwei paraabstrakte Phänomene, sprich Patienten, geheilt. Und vor allem die Aufklärung der Vorfälle im Zusammenhang mit dem pathogenetisch veranlagten Grieronen Zaff verdiente Anerkennung.

Abbos bündiges Plädoyer: Klackton ist gemeingefährlich. Er gehört eingesperrt.

Es kam zur Abstimmung unter den drei Ärzten. Mit zwei Stimmen gegen eine (die des Dr. Cree) wurde beschlossen, dass Klackton bis Tahun seine Kabine nicht mehr verlassen durfte.

Darüber freute sich besonders Kapitän Erno Phramot, der sich in der inneren Schiffszelle mittels eines HÜ-Schirmes von der Krankenabteilung abgekapselt hatte.

»Undank ist der Welten Lohn«, murmelte Klackton vor sich hin und zitierte auch gleich noch Maria von Ebner-Eschenbach: »Das Recht des Stärkeren ist das stärkste Unrecht.«

Unrecht leiden schmeichelt großen Seelen — Schiller, ertönte da eine lautlose Stimme in seinem Kopf.

Klackton fuhr herum, konnte jedoch niemanden erblicken. Er war allein in seinem Krankenzimmer. Um ganz sicher zu sein, suchte er das Bad auf, durchsuchte die Schränke. Da war niemand.

Jemand lachte höhnisch.

Glaubst du, mich so leicht finden zu können, Klack-Klack?

Ein Telepath? wunderte sich Klackton. Seine Augen wanderten unruhig durch das Zimmer.

»Wer bist du?« fragte er laut.

Die telepathische Stimme antwortete sofort:

Was willst du von mir wissen? Meinen Namen? Oder wie ich aussehe? Von wo ich komme?

Was ich schon bald sein werde? Oder interessiert dich mein augenblicklicher Zustand?

»Ich möchte all das und noch mehr über dich wissen«, sagte Klackton.

Wieder ertönte das höhnische Lachen. Dann herrschte lähmendes Schweigen.

»Bist du noch da?« fragte Klackton.

Natürlich. Ich bin immer gegenwärtig. Ich habe dich die ganze Zeit über beobachtet. Und deine Gedanken abgehört. Du bist eingebildet! Kommst dir wie ein Held vor. Du leidest an Selbstüberschätzung, mein Lieber.

»Keineswegs«, widersprach Klackton. »Ich weiß, dass ich ein armer Kerl bin. Ein Unglücksrabe, der es den anderen nie recht machen kann.«

Mir kannst du nichts vormachen. Du meinst, ein Held zu sein. Deine Gedanken verraten dich. Du fühlst dich den anderen überlegen. Aber gegen mich bist du tatsächlich nur ein armer Wicht.

»Wer bist du?«

Klackton sah plötzlich eine abstoßend hässliche Gestalt vor sich und schrie unwillkürlich vor Schreck auf. Das Wesen war drei Meter groß und sah aus wie ein aufrecht gehender Panther. Nur hatte es ein feuerrotes Fell, grüne Augen — und auf dem schrecklichen Raubtierschädel mit dem riesigen Maul einen Kranz von meterlangen, gelb schillernden Fühlern, die sich wie Schlangen wanden.

Als dieses Ungeheuer noch mit einer krallenbewehrten Pranke nach ihm schlug, zuckte Klackton vor

Schreck zurück, stolperte über ein Hindernis und fiel rückwärts zu Boden.

Die Schreckensgestalt verschwand. Dafür ertönte erneut das unheimliche Gelächter in Klacktons Gehirn.

Das bin ich in meiner wahren Gestalt, kam dann die telepathische Stimme. Hast du mich genau angesehen? Na, wie ist es? Willst du es immer noch gegen mich aufnehmen, du Held?

»Ich hatte nie die Absicht«, stotterte Klackton.

Aber an mir könntest du deine wahre Stärke messen.

»Das will ich gar nicht«, beteuerte Klackton. »Ich bin froh, wenn ich meine Ruhe habe.«

Nimmst du meine Herausforderung an oder nicht!

»Bist du an Bord dieses Schiffes?« erkundigte sich Klackton.

Allerdings. Aber du musst schon sehr gut nach mir suchen, wenn du mich aufstöbern willst. Und dann sollst du gegen mich kämpfen. Oh, wie ich mich schon darauf freue, dich in Stücke reißen zu können!

»Wollen wir uns nicht doch lieber friedlich einigen?«

Nein! Ich möchte den Kampf mit dir. Es soll ein Zweikampf auf Leben und Tod werden. Du bist der einzige würdige Gegner für mich an Bord dieses Schiffes. Ich muss im Training bleiben.

»Ja, wer rastet, der rostet«, sagte Klackton weise.

Plötzlich durchraste ihn ein fürchterlicher Schmerz. Er glaubte, in siedendem Öl gebadet zu werden.

Ich scherze nicht! ertönte die unhörbare Stimme in seinem Kopf, als der Schmerz abgeebbt war. Das war nur ein Vorgeschmack dessen, was dich erwartet, wenn du meine Herausforderung nicht annimmst.

»Aber wenn du solche unheimlichen Fähigkeiten besitzt, dann habe ich keine Chance gegen dich«, wandte Klackton zitternd ein.

Wir könnten ein Abkommen treffen - sozusagen ein Gentlemen's Agreement. Ich werde meine Fähigkeiten gegen dich nicht einsetzen und mit den gleichen Mitteln wie du kämpfen. Ist das ein Wort? »Und wenn ich die Bedingungen nicht akzeptiere?« Dann sauge ich dir das Leben aus, bis nur noch eine Klackton-Mumie von dir übrig ist! Klackton schluckte. Er glaubte dem unsichtbaren Fremden aufs Wort, dass er dazu in der Lage wäre.

»Gut«, sagte Klackton unbehaglich. »Wenn es keine Alternative gibt, dann nehme ich den Zweikampf mit dir auf.«

Ich wusste es. Dann kann der Kampf beginnen. Die Regeln sind klar: Ich werde meine parapsychischen Fähigkeiten nicht gegen dich einsetzen, werde mich aus deinen Gedanken heraushalten und dir nicht nachspionieren. Hoffentlich bist du nicht zu blöd, um mich zu finden.

»Ich werde mir Mühe geben«, versicherte Klackton.

»Hallo, Walty«, rief Dr. Elhound Cree freudig überrascht, als er den Anruf entgegennahm und das Konterfei Klacktons auf dem Bildschirm des Interkoms erschien. »Na, mein Junge, sind Sie über den Seelenschmerz schon hinweggekommen? Es dauert nicht mehr lange, dann haben wir Tahun erreicht. Nur noch zwei Tage, dann sind Sie wieder ein freier Mann. Was verschafft mir die Ehre Ihres Anrufs?« »Ich habe eine Frage, El«, sagte Klackton.

»Fragen Sie nur, Walty. Sie wissen, dass ich jederzeit für Sie da bin.«

»Haben Sie einen Patienten an Bord, der so aussieht?« fragte Klackton, und dann schilderte er das Ungeheuer, das ihm im Geist erschienen war, in allen Einzelheiten.

»Brr«, machte Cree in gespielter Entsetzen, als Klackton fertig war. »Wie kommen Sie nur auf so ein Scheusal? Sind Sie diesem schon einmal begegnet, oder entspringt es Ihrer Phantasie?«

»Ich möchte nur wissen, ob es auf der SYLPHIDIA einen solchen Patienten gibt«, sagte Klackton ausweichend.

»Gott behüte-nein!«

»Und auch niemanden, der meiner Beschreibung nahekommt?«

»Was soll denn das eigentlich, Walty?« erkundigte sich Cree, nun schon interessierter.

»Beginnt Ihr extrovertiertes Unterbewusstsein wieder einmal zu arbeiten? Haben Sie ein paraabstraktes Phänomen aufgespürt, für das sich Ihrem Para-Sinn eine Lösung anbietet? Na, rücken Sie schon mit der Sprache heraus, Walty. Sie wissen, ich bin Ihr Freund, und mir können Sie sich anvertrauen.«

»Wie soll ich irgend etwas auf die Spur kommen, wenn ich in meinem Zimmer eingeschlossen bin«, erklärte Klackton.

»Aber irgend etwas muss passiert sein, das bei Ihrem Unterbewusstsein eine Assoziation zu einem Ungeheuer hervorrief, wie Sie es mir beschrieben haben!« beharrte Cree.

Klackton machte eine wegwerfende Handbewegung.

»Ich bin jetzt sicher, nur einen Alptraum gehabt zu haben, da ein solches Wesen nicht an Bord ist. Aber mich würde etwas anderes interessieren, El.«

»Ich höre.«

»Gibt es unter den Patienten einen, der — vielleicht nur periodisch-psionische Lebensenergien in sich aufsaugt. Ich meine, der sich von psionischen Energien ernährt, sie anderen Lebewesen entnimmt, um sich selbst am Leben zu erhalten. Und der von seinen Opfern nur die ausgetrockneten, mumifizierten Körper zurücklässt?«

Klackton hatte sich überlegt, daß sein Gegner nicht unbedingt in der Gestalt auftreten musste, die er ihm gezeigt hatte. Wenn er tatsächlich überwältigende parapsychische Fähigkeiten besaß — und daran zweifelte Klackton nicht -, konnte er vielleicht auch jedes gewünschte Aussehen annehmen.

Crees Augen leuchteten auf.

»Jetzt wird mir alles klar«, sagte er lächelnd. »Sie haben Einblick in die Unterlagen über die Geschehnisse auf dem Planeten Virgin genommen. Ich weiß zwar nicht, wie Ihnen das gelungen ist, aber so muß es sein. Dieses Wissen hat Ihr Unterbewusstsein abstrahiert und daraus ein Phantasiegebilde konstruiert, bei dem dieses Ungeheuer herauskam.«

»Wie meinen Sie das?« wunderte sich Klackton. »Sie sprechen für mich in Rätseln, El.«

»Tun Sie nicht so scheinheilig. Wenn Sie über mumifizierte Leichen sprechen, müssen Sie wissen, was auf Virgin vorgefallen ist. Dort hat man nämlich die zweitausend Kolonisten tot aufgefunden. Und ihre Körper waren mumifiziert - so als hätte man ihnen urplötzlich alle psionischen Energien entzogen.«

Klackton starrte auf den Bildschirm, schien aber durch Dr. Cree hindurchzublicken.

»Ach, so ist das«, murmelte er. Er wollte schon die Verbindung unterbrechen, als ihm noch etwas einfiel. »Könnten Sie mir die Unterlagen über die Vorfälle auf Virgin verschaffen, El? Es wäre nicht für lange, und Sie bekämen sie sofort wieder zurück.«

»Ich weiß nicht, Walty«, sagte Cree unsicher. »Ich müsste die Daten heimlich abberufen, so dass Fasten und Holward nichts davon merken ... Nun, ich kann nichts versprechen. Aber ich werde sehen, was sich machen lässt.«

»Danke, El.«

Klackton blickte noch eine Weile auf den dunklen Bildschirm, dann drehte er sich langsam um. Und wich erschrocken einen Schritt zurück.

Inmitten des Zimmers saß ein etwa zehnjähriger Junge in einem Nachthemd auf dem Boden. Er hatte die dünnen Ärmchen fest an die Brust gepresst und starrte Klackton aus großen, tief in den Höhlen liegenden Augen an. Plötzlich verzog sich sein Mund zu einem spöttischen Lächeln, wie es Klackton bei einem Jungen dieses Alters noch nicht gesehen hatte. Und er sagte:

»Ich kenne IHN. Du hast eine gute Beschreibung von IHM gegeben. Aber du wirst IHN nicht finden.«

Klackton hatte vorgehabt, den Jungen zu fragen, wie er denn überhaupt auf sein Zimmer gekommen sei. Mit natürlichen Dingen konnte es dabei nämlich nicht zugegangen sein ... Aber jetzt unterließ er es. Er spürte intuitiv, dass der Junge von dem Ungeheuer sprach.

»Was sagst du da, mein Junge?« fragte er mit mühsam unterdrückter Stimme und kam langsam näher.

Die Augen des Jungen wurden noch größer, und dann traten Tränen hervor und rannen ihm über die Wangen.

»Wo bin ich?« schluchzte er. »Ich will zurück ... zurück zu Jommie und Mam und Dad ...«

Klackton hob den Jungen auf und trug ihn zu seinem Bett. Er war leicht wie eine Feder.

»Wer bist du?« fragte der Junge ängstlich, als Klackton ihn niederlegte.

»Ich heiße Walty Klackton. Und du?«

»Ich bin Jommie.«

»Aber ...« Vorhin hatte der Junge gesagt, dass er zu Jommie und seinen Eltern zurückkehren wolle. Klackton beabsichtigte zuerst, ihn auf diesen Widerspruch aufmerksam zu machen. Aber er tat es dann nicht, denn er erkannte, dass man dem Jungen keine herkömmlichen Maßstäbe anlegen durfte.

»Bist du denn nicht bei dir?« fragte er statt dessen.

»Ich bin da. Aber wo ist da?«

»In deinem Körper, Jommie«, antwortete Klackton. »Du bist in deinem Körper.«

»Das ist mein Körper?«

»Etwa nicht?«

Jommie zitterte leicht, sein Blick schien nichts mehr von seiner Umwelt wahrzunehmen.

»Erpaß ist eine große, schöne Stadt«, sagte er unvermittelt mit entrückter Stimme. »Da sind Hochhäuser, wie es sie auch in Terrania gibt. Ich weiß das von Bildern. Ich wohne ganz hoch oben... Und ich kann im Lift 'runterfahren und wieder 'rauf, und wenn ich oben bin, ist der Park ganz winzig ... klein. Und unten, bin ich im Park, dann bin ich klein und er ist ganz groß ... Auf einmal ist die Mauer weg, der Park ist riesig groß, es gibt keine hohen Häuser mehr, nur ganz niedrige. Und dann greift etwas Kaltes nach mir. Das Kalte kriecht in meinen Körper, breitet sich aus... Es ist *noch da!* Mir ist kalt. Ich friere!«

Der Junge klammerte sich an Klackton, und dieser legte die Arme um ihn und drückte ihn an sich. Er spürte, wie das Herz des Jungen heftig pochte. Der Junge zitterte, sein Atem ging schnell, war heiß. Klackton verspürte einen Kloß in der Kehle. Woran litt der Junge, welche Krankheit hatte ihn so abgezehrt, dass er nur noch Haut und Knochen war? Welches schreckliche Erlebnis hatte er gehabt, dass es seinen Geist dermaßen zerrüttete? Wollte man seinen Worten glauben, dann war er aus seiner vertrauten Umgebung gerissen worden und hatte sich in der Fremde wiedergefunden.

Wo? An Bord der SYLPHIDIA? Nein, denn er hatte von einem Park gesprochen.

»Es wird wieder alles gut werden, Jommie«, murmelte Klackton beruhigend.

Plötzlich erhielt er einen kräftigen Stoß vor die Brust, dass er meinte, die Rippen würden ihm brechen.

Er wurde vom Bett bis an die Wand geschleudert. Als er sich benommen erhob, saß der Junge am Bettrand und funkelte ihn aus hasserfüllten Augen an.

»Du willst wohl mein Vertrauen erschleichen, du verdammter Heuchler!« schrie ihn der Junge an; Schaum trat ihm vor den Mund. »Aber ich werde dir nichts verraten. Du musst schon selbst herausfinden, wo ER ist. Und wenn du IHN findest, wird er dich zur Belohnung töten!« Jommie lachte hämisch. Nein, das war nicht Jommie, sondern ein Besessener. Klacktons bemächtigte sich eine furchtbare Ahnung.

»Du weißt also, wo ER ist«, sagte Klackton. »Warum sagst du mir nicht, wo ER sich versteckt hält, wenn du so sicher bist, dass er mir überlegen ist?«

»Es ist ein Spiel«, erklärte der Junge mit krächzender Stimme. »ER treibt sein Spiel - zuerst mit dir, dann mit der übrigen Menschheit. Du bist SEINE Testperson. Du sollst den Maßstab für die Menschheit setzen.«

»Was weißt du sonst noch über IHN?«

»Alles.«

»Was, zum Beispiel?«

»Alles.«

»Willst du mir nichts über IHN verraten? Ich kann mir schon vorstellen, warum nicht. ER wird eine Achillesferse haben.«

»ER ist unbesiegbar!« rief der Junge außer sich vor Erregung und sprang vom Bett hoch. Er konnte sich jedoch vor Schwäche nicht lange auf den Beinen halten und taumelte. Klackton kam noch gerade zurecht, um ihn aufzufangen.

Er legte den Jungen wieder aufs Bett. Dessen Atem ging flach, die Lider hatten sich geschlossen. Als er sie noch einmal müde öffnete, flüsterte ihm Klackton zu:

»Schlaf, Jommie. Du brauchst jetzt viel Ruhe.«

»Bleibst du ... bei mir, Walty?« fragte der Junge mit schwacher Stimme.

»Ja, ich bin bei dir.«

Gleich darauf war Jommie eingeschlafen. Klackton sah mit wachsendem Staunen, wie sich sein Körper hob und vom Bett aufstieg, bis er sich etwa dreißig Zentimeter über der Liege befand. Dann setzte er sich in horizontaler Richtung in Bewegung und schwebte auf die Tür zu. Das war eindeutig Levitation!

Klackton hätte gerne die Tür geöffnet, um zu sehen, wohin die psionische Strömung den Jungen trieb. Doch er war selbst eingeschlossen, konnte nicht aus dem Zimmer.

Als Jommie noch zwei Meter von der Tür entfernt war, summte das Schloss, und sie sprang auf. Dr. El-hound Cree, der Parapsychologe stand mit einer Buchspule und einem Lesegerät darin. Er öffnete den Mund, aber bevor er noch etwas sagen konnte, hatte ihm Klackton mit einer Handbewegung Schweigen geboten.

Der Parapsychologe wich zur Seite und ließ den Körper des Jungen an sich vorbeischieben. Klackton folgte ihm, Cree hielt ihn nicht zurück.

Es ging den Ringkorridor hinunter, zum Schacht des Antigravlifts. Klackton und Cree betraten den Schacht kurz nach dem schwebenden Jungen. Zwei Decks höher verließ Jommie den Lift, schwebte einen Querkorridor entlang, bog an der nächsten Abzweigung ab und kam dreißig Meter weiter vor einem gepanzerten Schott zum Stillstand.

Klackton blickte den Parapsychologen fragend an. Dr. Cree legte seufzend die Fläche seiner rechten Hand an den Impulsempfänger des Individualschlusses. Das Schott schwang geräuschlos nach innen auf. Jommie setzte sich wieder in Bewegung und schwebte in den dahinterliegenden Raum hinein.

Cree wollte Klackton am Betreten des Raumes hindern, doch der schüttelte seine Hand ab. Er kam in einen großen Krankensaal mit insgesamt zwanzig Betten. Vier davon waren unbenutzt, in sechzehn Betten lagen Kinder, Jungen und Mädchen, im Alter zwischen vier und zwölf Jahren. Mit Jommie, der zu einem der freien Betten schwebte und darauf niedersank, waren es siebzehn.

»Kommen Sie, Walty«, drängte Cree und bugsierte Klackton aus dem Krankenzimmer hinaus. »Hier haben Sie nichts zu suchen.«

»Was ist mit den Kindern los, El?« fragte Klackton.

»Das sind die Virgin-Kinder.«

»Ich möchte mehr über sie erfahren.«

»In den Unterlagen, die Sie angefordert haben, steht alles über sie. Kommen Sie jetzt. Wenn Holward oder Fasten entdecken, dass Sie nicht auf Ihrem Zimmer sind, dann ist die Hölle los.«

»Das ist ja furchtbar«, sagte Klackton erschüttert, als er mit dem Studium der Unterlagen über den »Fall Virgin-Kinder« fertig war.

Cree hatte sich die ganze Zeit über still verhalten und sich nicht dazu bewegen lassen, aus dem Zimmer zu gehen. Er wollte die Unterlagen gleich wieder mitnehmen, bevor seine beiden Kollegen ihr Fehlen entdeckten.

»Wollen Sie mir nicht endlich sagen, wie Sie darauf kommen, sich für diesen Fall zu interessieren, Walty?« fragte Cree. »Woher kennen Sie ihn denn überhaupt, wenn Sie vorher nicht Einblick in die Unterlagen genommen haben? Das würde mich interessieren.«

Klackton brütete eine ganze Weile schweigend vor sich hin. In seinem Kopf arbeitete es wie in einem hochwertigen Computer. Er machte in diesem Augenblick keineswegs den Eindruck eines Versagers. Jetzt zeigte sich seine wahre Intelligenz, er strahlte Autorität aus, war eine Persönlichkeit, die in diesen Phasen über das unheilvolle Unterbewusstsein dominierte.

Ein Blick in Klacktons Augen genügte, um Cree das erkennen zu lassen.

»Es ist gar nicht so wichtig, wie ich dazu kam, mich um die Virgin-Kinder zu kümmern, El«, sagte Klackton nach geraumer Zeit. »Von Bedeutung sind einzig und allein die Schlussfolgerungen, die ich aus dem gewonnenen Wissen ziehen kann. Und ich denke doch, dass diese von einigem Gewicht sind. Ich glaube nun zu wissen, was auf Virgin tatsächlich passiert ist.«

Cree blieb vor Überraschung der Mund offen, dann sagte er:

»Walty, wenn Sie tatsächlich die Wahrheit herausgefunden haben, dann ...« Cree fand keine passenden Worte.

»Es war keine besondere Leistung, denn ich habe Ihnen allen etwas voraus«, sagte Klackton bescheiden. »Ich weiß nämlich, wer die Katastrophe verursacht hat. Und ich hoffe, diesen Jemand bald persönlich kennenzulernen.«

Cree hatte sich wieder einigermaßen gefangen.

»Nun sprechen Sie nicht in Rätseln, Walty«, verlangte er. »Sagen Sie endlich, was Sie wissen. Oder wollen Sie es mir nicht verraten?«

»Doch. Es wäre unverantwortlich, solch brisantes Wissen für mich zu behalten. Schrauben Sie aber Ihre Erwartungen nicht zu hoch, El. Das meiste, was ich zu sagen habe, sind reine Vermutungen, die aber nahe an die Wahrheit herankommen müssten. Ja, so ähnlich, wie ich es sehe, muss es sich abgespielt haben.«

»Mann!« rief Cree verzweifelt. »So reden Sie doch endlich.«

»Ich gehe von der Voraussetzung aus, dass Sie über die Geschehnisse auf Virgin informiert sind.« Als Klackton sah, dass Cree ungeduldig nickte, fuhr er fort:

»Bei den subplanetaren Anlagen der fremden Kultur muss es sich um eine Überlebensstation, eine Tiefschlafkammer oder etwas Ähnliches gehandelt haben. Nehmen wir also an, einer aus der längst vergangenen Zivilisation hat in den subplanetaren Anlagen Zuflucht gesucht, um als einziger Überlebender den Untergang seines Volkes zu überdauern. Dort ruhte der Fremde nun eine unbestimmbare Zeit, wahrscheinlich aber einige Jahrtausende oder Jahrzehntausende, denn bei seinem Erwachen waren die Spuren seines Volkes längst schon verweht.

Wahrscheinlich hätte er die Überlebensstation schon früher verlassen, wenn die dafür nötigen Voraussetzungen günstig gewesen wären. Ich aber bin sicher, dass dies nicht der Fall war. Der

Fremde befand sich in einem scheinbaren Zustand, aus dem ihn nur die psionische Energie von Lebewesen wecken konnte.

Als sich nun die zweitausend Kolonisten auf Virgin niederließen, hatte er Lebensenergie in Überfluss zur Verfügung. Der Fremde konnte sich aber leicht ausrechnen, dass, wo zweitausend Nahrungsquellen waren, noch mehr sein mussten. Also entwickelte er einen Plan. Vielleicht entzog er zuerst einmal einigen der Kolonisten die Lebensenergie, damit er soweit erwachte, um logische Überlegungen anstellen zu können.

Dann erst reifte der Plan, nachdem er sich Informationen aus den Gehirnen der noch lebenden Kolonisten geholt hatte. Stellen Sie sich die Erregung des Fremden vor, als er vom Solaren Imperium und den Milliarden dort lebenden Wesen erfuhr. Alles Spender psionischer Lebensenergie.

Jetzt tötete er alle Kolonisten auf einen Schlag, entzog ihnen die Lebensenergien, lud seinen Körper damit auf. Jetzt fühlte er sich mächtig genug, das Universum zu erobern. Mit Hilfe seiner gewaltigen PSI-Fähigkeiten holte er insgesamt siebzehn Kinder von verschiedenen Welten zu sich. Vielleicht mussten es ausgerechnet Kinder sein, weil sie kaum verbrauchte Energiequellen darstellten. Vielleicht aber bediente er sich nur deshalb der Kinder, weil ihr Anblick die Beschützerinstinkte der bald eintreffenden Retter wecken würde.

Ich weiß, dass in diesem Zusammenhang die Frage auftaucht, warum der Fremde nicht selbst zu einer anderen, dicht besiedelten Welt teleportierte, anstatt die Kinder zu sich zu holen. Sicher kann ich diese Frage nicht beantworten, glaube aber, dass es dem Fremden nicht möglich war, sich selbst über so gewaltige Entfernungen hinwegzuteleportieren.

Wie dem auch sei, wir haben uns mit der Tatsache abzufinden, dass er die Kinder nach Virgin holte. Als sie gefunden wurden, zeigten sie bereits starke geistige und körperliche Verfallserscheinungen. Die Begründung dafür ist, dass sich der Fremde in ihnen manifestierte. Er hat seinen Körper verlassen, und sein Geist setzte sich in den Gehirnen der Virgin-Kinder fest. Er war nicht ihr unumschränkter Beherrscher, der sie wie Marionetten lenken konnte, sondern nur Gast in ihren Körpern, ein Parasit, der sich von ihrer psionischen Lebensenergie ernährte.

Deshalb verfallen die Kinder von Tag zu Tag mehr und mehr. Sie befinden sich in einem Dämmerzustand, der es ihnen nicht erlaubt, ihre Persönlichkeit zu entfalten. Ihre Auflehnung gegen den Parasiten führt manchmal zu seltsamen Phänomenen: etwa dass ein ganzes Haus telekinetisch hochgehoben und dann atomisiert wird, oder dass eines der Kinder teleportiert und sich dann in einem Dschungel - oder in meiner Kabine wiederfindet.

Diese Phänomene zeigen, dass der Parasit die Kinder nicht hundertprozentig beherrscht und während des steten Kampfes gegen ihre widerspenstigen Egos oft die Kontrolle über seine Fähigkeiten verliert. Das muss die Erklärung für die Para-Phänomene sein.

Die Erklärung, warum er sich mit diesem Parasitendasein abfindet, ist noch einfacher. Er weiß, dass man die Kinder nach Tahun bringen wird. Ist er erst einmal dort, dann kann er in seinen Körper zurückkehren. Denn Tahun bietet Millionen von Lebensquellen, an denen er seinen Heißhunger stillen kann. Und von Tahun aus wird es ihm auch möglich sein, nach und nach die anderen Planeten zu erobern.

Das wären in großen Zügen die Hintergründe für die Vorfälle auf Virgin, El. Oh, ich bin Ihnen noch Aufklärung über den Verbleib des Körpers des Fremden schuldig. Wie er aussieht, habe ich Ihnen bereits beschrieben: Ein drei Meter großer, aufrecht gehender Panther mit feuerrotem Fell. Eine Schreckensgestalt, wie Sie selbst sagten. Der Parasit veranlasste die Kinder dazu, seinen Körper per Teleportation an Bord der SYLPHIDIA zu bringen und ihn hier zu verstecken. In diesem Punkt bin ich ganz sicher, El: Der Körper des Fremden befindet sich in einem Versteck an Bord dieses Schiffes!«

Cree hatte bisher schweigend zugehört, obwohl es ihn manchmal förmlich gejuckt hatte, etwas zu Klacktons Ausführungen zu sagen. Jetzt konnte er allerdings nicht länger mehr an sich halten und platzte heraus:

»Nehmen Sie es mir nicht übel, Walty, aber Ihre Vermutungen sind geradezu haarsträubend. Ich will alles andere übergehen und bloß wissen, wie Sie überhaupt auf die Existenz dieses Fremden kommen!«

»Er hat sich mit mir in Verbindung gesetzt und mich zum Zweikampf gefordert«, antwortete Klackton ruhig. »Und ich habe die Herausforderung angenommen, weil dies die letzte und einzige Chance ist, die Menschheit vor der Ausrottung zu bewahren.«

»Jetzt werden Sie größtenwahnsinnig, Walty. Wie wollen Sie denn gegen so einen Supermutanten, wie Sie ihn geschildert haben, etwas ausrichten?«

Klackton lächelte schwach.

»Ihre Zweifel sind berechtigt, El. Ich weiß, ich bin ein Schwächling, eine lächerliche Karikatur von einem Mann...«

»Nehmen Sie doch nicht jede Äußerung gleich so persönlich, Sie Mimose. Ich meine, dass kein normaler Sterblicher etwas gegen diesen Supermutanten ausrichten könnte.«

»Doch, unter den gegebenen Umständen schon«, behauptete Klackton. »Der Fremde wird nämlich langsam übermütig, weil er seinem Ziel, Tahun, schon ganz nahe ist. Er hat mir versichert, seine parapsychischen Fähigkeiten nicht gegen mich einzusetzen.«

»Das lässt die Sache natürlich in einem anderen Licht erscheinen«, meinte Cree. Er nagte nervös an seiner Unterlippe und schüttelte ungläubig den Kopf. »Dennoch, Walty - wer garantiert Ihnen, dass er sich an diese Abmachung halten wird?«

»Niemand. Mein Pech - und Pech für die Menschheit, wenn er es nicht tut. Ich muß das Risiko eingehen, denn eine andere Chance haben wir nicht. Im Moment ist sein Körper noch unbeseelt. Aber wenn wir erst auf Tahun sind und er sich mit psionischer Lebensenergie auflädt ... dann gute Nacht, Menschheit.«

Cree schluckte.

»Es ist schwer, sich vorzustellen, Walty, dass ausgerechnet von Ihnen der Fortbestand der Menschheit abhängen soll...«

Der Weg zum Körper des Fremden führte über die Virgin-Kinder. Also musste sich Klackton in erster Linie mit ihnen befassen. Er brachte Cree schließlich soweit, ihn in das Krankenzimmer der Kinder zu begleiten, während dessen beide Kollegen schliefen. Cree hatte allein Dienst.

»Das kann mich meine Stellung kosten, falls etwas schief geht«, jammerte der Parapsychologe, als sie vor dem Panzerschott standen.

»Wenn wir Erfolg haben, dann sind Sie ein Held«, erwiderte Klackton ungerührt. Im stillen fragte er sich, was mit seinem Unterbewusstsein los war. Es hatte ihm nun schon seit mindestens 24 Stunden keinen Streich mehr gespielt. Verhielt es sich deshalb passiv, weil sein Ich die Initiative an sich gerissen hatte?

Klackton machte sich keine weiteren Gedanken darüber. Er musste sich auf die vor ihm liegende Aufgabe konzentrieren. Er wunderte sich nur, wie selbstsicher und zielstrebig er war. Vielleicht steckte tatsächlich eine große Persönlichkeit in ihm, die sich nur nicht entfalten konnte, weil sie von seinem Unterbewusstsein unterdrückt wurde.

Cree öffnete das Individualschloß, das Schott sprang auf. Klackton ging vor, der Parapsychologe folgte ihm ins Krankenzimmer der Virgin-Kinder. Cree schloss das Schott leise hinter sich, so als habe er Angst, schon das geringste Geräusch könnte einen seiner beiden Kollegen wecken und auf den Plan rufen ...

Klackton steuerte auf das Bett zu, in dem Jommie lag. Der zehnjährige Junge hatte die Augen geschlossen. Er schien zu schlafen. Vielleicht döste er aber auch nur vor sich hin, denn in seinem Gesicht zuckte es, seine kleinen Fäuste verkrampften und öffneten sich in unregelmäßigen Abständen.

»Sieh an, der Heuchler ist wieder da«, murmelte Jommie mit geschlossenen Augen, als

Klackton ihn erreicht hatte. Er ließ sich langsam auf den Bettrand sinken. Jommies Mundwinkel verzogen sich zu einem spöttischen Lächeln, das satanisch wirkte* und er fügte hinzu: „Du glaubst doch nicht, dass ich dir etwas verrate, Klackton-Mumie!“

»Ich bin gekommen, um nach deinem Befinden zu sehen«, log Klackton.

Jommie kicherte.

»Mich kannst du nicht beschwindeln. Du willst von mir wissen, wo ER ist.«

Klackton schüttelte den Kopf.

»Nein, seinen Aufenthalt kenne ich ohnehin. ER ist in dir!«

Wieder kicherte der Junge. Seine Augen blieben geschlossen.

»Du bist dümmer als ich glaubte, Klackton-Mumie. Ich bin Jommie. Oder sehe ich aus wie ein Riesenpanther mit rotem Fell und einer Mähne aus Sensor-Fühlern?«

»Ich sehe Jommies Körper«, sagte Klackton. »Aber in ihm wohnt ein fremder, böser Geist. Das ist nicht Jommie, der zu mir spricht.«

In dem Gesicht des Jungen begann es wieder zu zucken. Plötzlich riss er die Augen auf und starrte Klackton ängstlich an.

»Ich bin Jommie«, beteuerte er mit weinerlicher

Stimme. »Was ist mit mir geschehen? Ich will zurück ... zu Jommie, Ma und Dad ...«

»Nur ER kann dich nach Hause zurückbringen«, erklärte Klackton.

»Wer ist ER?« fragte Jommie.

»Warum verstellst du dich?« Klackton blickte dem Jungen fest in die Augen. »Warum flüchtest du dich ständig in andere Persönlichkeiten. Nicht ich bin ein Heuchler, sondern du bist einer. Fürchtest du dich vor IHM?«

Jommies Lippen begannen zu zittern.

»Ich fürchte mich ... Ich habe solche Angst.«

»Dann hilf mir, damit ich dir helfen kann, Jommie. Du weißt, wo SEIN Körper versteckt ist.«

»Nein!« Der Junge schrie es. Er wollte sich aufbäumen, aber Klackton drückte ihn auf sein Lager zurück. Jommie schluchzte auf, dann schrie er wieder: »Nein! Nein! Ich will nichts davon hören. Ich will IHN nicht sehen! Nicht an ihn denken müssen!«

»Aber nur ER kann dir helfen«, behauptete Klackton. »Wenn ER in dir ist, musst du mit IHM in Kontakt treten.«

»ER ist nicht da!« Der Junge warf verzweifelt den Kopf hin und her. »ER ist nicht in mir. Ich bin im Körper Jommies. Allein! Nur die Kälte hält mich fest...«

Klackton glaubte dem Jungen. Der Fremde beherrschte ihn nicht, sondern holte sich nur aus seinem Körper die psionischen Energien. Dass dabei auch sein Geist in Mitleidenschaft gezogen wurde, war nichts weiter als ein Sekundär-Effekt, ebenso wie die parapsychischen Phänomene im Zusammenhang mit den Virgin-Kindern nur eine Nebenerscheinung waren. Sie wurden keineswegs von dem Fremden gelenkt.

In welcher Form war der Fremde dann aber präsent, da er auch nicht seinen Körper beseelte und in diesem auftrat. Die Antwort konnte nur lauten, dass der Fremde als reines Geisteswesen existierte. Die Virgin-Kinder waren nur seine Energiespender, seinen Körper hielt er auf Abruf bereit!

Warum lag dem Fremden so sehr daran, dass Klackton seinen Körper aufspürte? Denn eines war Klackton klargeworden: Der Fremde wollte, dass er, Klackton, seinen Körper tatsächlich fand!

Klackton nahm sich vor, auf der Hut zu sein.

»Jommie«, sprach er sanft und doch eindringlich zu dem Jungen. »Ich möchte, dass du mit deinen Freunden wieder nach Hause zurückkehren kannst. Aber ER muss mir dabei helfen. Und deshalb ist es nötig, dass ich IHN finde. Du musst mir sagen, wo ER ist. Ich bin sicher, dass du es weißt. Denn wahrscheinlich warst sogar du es, der SEINEN Körper an Bord dieses Schiffes gebracht hat...«

»Nein!« schrie Jommie wieder. »Ich habe IHN nicht angerührt! Ich war es nicht! Alinka hat

es getan.«

Klackton blickte sich im Krankenzimmer um. Die Kinder schliefen alle friedlich. Einige schwebten wenige Zentimeter über ihren Betten. Sein Blick fiel auf Cree, und er warf dem Parapsychologen einen fragenden Blick zu, der soviel bedeutete wie: Welches der Mädchen ist Alinka?

Cree schüttelte zuerst ablehnend den Kopf. Als Klackton jedoch den Blick nicht von ihm ließ, seufzte Cree und begab sich zu einem der Betten. Klackton folgte ihm.

Sie kamen zu einem etwa vierjährigen Mädchen, das zwanzig Zentimeter über dem Bett schwebte. Kaum streckte Klackton die Hand nach ihr aus, da sackte sie ab und fiel auf das Bett. Ihr zuvor steifer Körper entspannte sich. Sie begann wimmernd zu weinen.

»Alinka, kannst du mich hören?« fragte Klackton sanft.

»Ja ... ja ...« Dazwischen gab das Mädchen unartikulierte Laute von sich.

»Ich möchte dich etwas fragen, Alinka.«

»Ich weiß ... alles ...« Wieder vermischte sie das Interkosmo mit dem unverständlichen Kauderwelsch.

»Hast du SEINEN Körper auf dieses Schiff gebracht?«

»Ja...«

»Dann sage mir, wo du ihn versteckt hast.«

Der Körper des Mädchens versteifte sich wieder, wurde von einer unsichtbaren Kraft emporgehoben und blieb einen halben Meter über dem Bett in der Schweben. So sehr Klackton sich auch bemühte, eine Reaktion von ihr zu bekommen, Antwort auf seine Fragen zu erhalten - es war alles vergebens. Das Mädchen schwieg, war starr und bewegungslos und schwebte mitten in der Luft, als hänge sie an unsichtbaren Schnüren.

Klackton gab es auf. Niedergeschlagen verließ er zusammen mit Cree das Krankenzimmer der Virgin-Kinder.

»Das war ein Reinform, nicht wahr, Walty?« meinte der Parapsychologe, als sie auf dem Korridor waren.

»Wie man es nimmt«, sagte Klackton mit ausdruckslosem Gesicht. »Immerhin weiß ich jetzt mit Sicherheit, dass die Kinder - oder zumindest eines von ihnen - den Aufenthalt des Fremden kennen. Alinka könnte das Versteck jederzeit aufsuchen, wenn sie nur wollte.«

»Aber sie will nicht, das hat sie deutlich zu erkennen gegeben.«

»Dann müssen wir eben eine Situation provozieren, damit sie dazu gezwungen wird.«

Cree seufzte.

»Sie können sich in Ihrer Kabine überlegen, wie es weitergehen soll, Walty. Ich muss Sie jetzt auf jeden Fall zurückbringen...«

»Nein«, widersprach Klackton. »Zuerst muss ich noch den Grieronen aufsuchen.«

»Was wollen Sie denn von Zaff?«

Klackton gab keine Antwort. Ohne auf Crees Einwände zu achten, strebte er der Abteilung zu, in der der Eingeborene vom Planeten Grier untergebracht war. Dessen Fähigkeit erlaubte es ihm bekanntlich, mit der Kraft seines Geistes bei anderen Lebewesen Krankheiten hervorzurufen. Wegen der Gefährlichkeit dieser Para-Gabe hatte man sein ESP durch einen Geistesblock lahmgelegt.

Aber Klackton kannte den Kode, um diese Mentalsperre aufzuheben.

»Klingt der Altweibersommer sonnig aus, steht reiche Ernte dir ins Haus«, sagte Klackton, als er vor dem Krokodilwesen stand.

»Um Gottes willen, Walty«, rief Cree entsetzt. »Was tun Sie denn da. Wozu wecken Sie Zaffs mörderische Fähigkeit?«

Klackton hörte nicht auf den Parapsychologen, sondern beobachtete das Mienenspiel des Grieronen.

»Kannst du dich wieder erinnern, Zaff?« fragte er ihn nach einer knappen Minute.

»Klar«, ereiferte sich der Grierone in fast akzentfreiem Interkosmo. »Die letzten Wochen und Monate sind wie ein Film vor mir abgelaufen ... Was sagen Sie zu diesem Vergleich?«

»Ich finde ihn prima«, sagte Klackton wie nebenbei und kam sofort auf sein Anliegen zu sprechen. »Du Erinnerst dich doch auch, dass du unter dem Psychoschüler alle bekannten exotischen Seuchen kennengelernt hast, die als unheilbar gelten?«

»Leider«, sagte Zaff mit düsterer Miene.

»Walty!« mischte sich da wieder Cree ein. »Rühren Sie nicht an Zaffs Wissen. Sie beschwören damit noch ein furchtbares Unheil herauf.«

Klackton wischte den Parapsychologen wie eine lächerliche Fliege hinweg und fuhr, an den Grieronen gewandt fort:

»Und wenn ich möchte, dass du dich an eine absolut tödliche Seuche mit ganz kurzer Inkubationszeit erinnerst. Gelingt dir das?«

»Nun...«, der Grierone dachte eine Weile nach, » ... die *Heympteuer Pest* wäre eine solche Seuche. Schon zehn Minuten nach der Infektion zeigen sich die ersten Symptome - Knochenerweichung, ungeheure Schmerzen ... Eine Stunde später ist die Seuche voll ausgebrochen, man kann sich kaum noch bewegen. Danach lebt man höchstens noch vierundzwanzig Stunden. Und Exitus!«

Cree zitterte und raufte sich verzweifelt die Haare.

»Ja, das ist genau das, was ich brauche«, meinte Klackton.

»Ich verstehe nicht«, sagte Zaff.

»Das ist auch nicht nötig. Setze dich nur eingehend mit allen Spielarten dieser unheimlichen Seuche auseinander. Wirst du das für mich tun?«

»Wenn Sie es wollen ...«

»Walty ...«, begann Cree beschwörend. Aber Klackton machte eine ungeschickte Handbewegung und versetzte dem Parapsychologen einen Faustschlag gegen das Kinn. Das war das zweite Mal seit vierundzwanzig Stunden, dass sich sein para-teleschizomatisches Unterbewusstsein meldete.

Cree war für einige Minuten wie benommen. Als er danach wieder halbwegs bei Sinnen war, klagte er über Schmerzen.

»So stark habe ich doch gar nicht zugeschlagen«, meinte Klackton.

»Die Schmerzen kommen auch nicht von dem Schlag«, erwiderte Cree. »Mir tun alle Knochen am Körper weh. Ich glaube, ich habe die *Heympteuer Pest*.«

»Das befürchte ich auch«, sagte Klackton grinsend. »Worauf warten Sie denn noch, El? Geben Sie schon Seuchenalarm!«

Klackton setzte sich per Interkom mit der Kommandozentrale in Verbindung, die von der Krankenabteilung hermetisch abgeriegelt war. Als sich der Erste Offizier meldete, sagte Klackton gehetzt:

»Melden Sie Kapitän Phramot, daß die *Heympteuer Pest* ausgebrochen ist. Eine absolut tödliche Seuche, gegen die es kein Mittel gibt. Nicht einmal Zaff kann ein Serum produzieren. Die SYLPHIDIA muss sofort evakuiert werden. Noch etwas. Wer von den Männern über Knochenschmerzen klagt, muss zurückbleiben. Denn Knochenschmerzen sind die ersten Symptome der Pest!«

Klackton sah, wie der Erste Offizier schluckte, dann unterbrach er die Verbindung.

Die Alarmsirene heulte mit durchdringendem Ton durch die Korridore. Klackton hastete in Richtung der Beiboothangars. Dabei stieß er beinahe mit Professor Brybrack zusammen, der sich mit schmerzverzerrtem Gesicht aus seiner Kabine schleppte.

»Klackton, helfen Sie mir«, flehte er.

Klackton hatte Mitleid mit dem Para-Psychobiologen. Aber er musste hart bleiben.

»Haben Sie Knochenschmerzen, Professor?« erkundigte er sich.

»Und wie«, bekannte Brybrack stöhnend.

»Dann haben Sie die *Heympteur Pest* und müssen auf der SYLPHIDIA zurückbleiben.«

Klackton wandte sich schnell ab, um dem Blick aus den vor Entsetzen geweiteten Augen entgehen zu können. Er rannte weiter. Die akustischen und optischen Rufanlagen vor den Krankenzimmern aller Patienten waren in Betrieb. Klackton konnte ihnen nicht zu Hilfe kommen - er durfte es nicht, wollte er die letzte Chance nützen, die die Menschheit gegen den Supermutanten noch besaß.

Als er den Schleusenhangar für eines der diskusförmigen Rettungsboote erreichte, war er völlig ausgepumpt. Er war allein hier. Obwohl die Sirene für den Seuchenalarm immer noch heulte - und das seit nunmehr geschlagenen zehn Minuten -, hatte sich niemand von der Besatzung hierher gerettet. Das war ein Beweis dafür, dass alle bereits verseucht waren und nicht mehr die Kraft hatten, die rettenden Beiboote aufzusuchen.

Klackton kletterte in die zwanzig Meter durchmessende Space-Jet. Kaum war er im Laderaum, der als Lazarett eingerichtet war, da materialisierte ein etwa vierjähriges Mädchen zusammen mit einem monströsen Körper — dem noch nicht beseelten Körper des Supermutanten, der die Galaxis erobern wollte und in den anderen Intelligenzwesen nur Nahrungsquellen für sich sah.

»ER muss gerettet werden!« kreischte das Mädchen und entmaterialisierte wieder.

Das überraschte Klackton, aber er war mit dieser unerwarteten Entwicklung dennoch zufrieden. Seine Vermutung, dass die Virgin-Kinder bei Ausbruch einer tödlichen Seuche zuerst den Körper des Fremden retten würden, war eingetroffen. Darauf baute sich alles auf. Klackton hatte aber auch damit gerechnet, dass der Fremde die Virgin-Kinder zur Flucht veranlassen würde. Offensichtlich benötigte er sie aber nicht mehr, wenn er sie auf dem anscheinend dem Untergang preisgegebenen Schiff zurückließ. Wie gesagt, in Klacktons Pläne passte das aber wunderbar, denn die Anwesenheit der Kinder hätte alles nur kompliziert.

Während sich Klackton das alles überlegte, verließ er schleunigst das Beiboot und rannte aus dem Hangar. Er hatte alles von langer Hand vorbereitet, so dass kaum eine Minute vergangen war, als er die Stelle im Korridor erreichte, wo er die Fernsteuerung für die Space-Jet installiert hatte. Aber er wagte auch dann noch nicht aufzuatmen, als er die Zentralsteuertaste niederdrückte, die alle Vorgänge, wie das Öffnen der Hangar-Außenschleuse und den Katapultstart der Space-Jet, in der richtigen Reihenfolge auslöste.

Er starrte gebannt auf den Monitor — sah, wie die Space-Jet mit ungeheurer Beschleunigung aus der Schleuse schoss und im Gewimmel der Sterne verschwand. Dann schaltete er auf einen anderen Kanal um, der die Geschehnisse an Bord der Space-Jet zeigte.

Der Körper des Ungeheuers lag noch immer regungslos im Laderaum des diskusförmigen Rettungsboots. Es hatte sich vom Mutterschiff bereits 10 000 Kilometer entfernt. Dann waren es 20 000 Kilometer — und noch immer bewegte sich der Raubtierkörper des Supermutanten nicht.

Klackton glaubte schon, dass der Fremde seine Pläne durchschaut hatte - als plötzlich die Luft vor ihm zu flimmern begann.

Er sah das drei Meter große Monstrum vor sich: einen aufrecht gehenden Panther mit rotem Pelz. Der Kranz von Fühlern auf seinem Schädel befand sich in ständiger Bewegung.

Alles nur Illusion! musste sich Klackton sagen. Der Körper des Fremden befand sich an Bord der Space-Jet - bereits 70 000 Kilometer entfernt!

Worauf wartest du noch, Klack-Klack? meldete sich die telepathische Stimme in seinem Kopf. *Geh an Bord der Space-Jet und flieh, bevor auch du angesteckt wirst. Oder bildest du dir ein, auch gegen die Pest immun zu sein? Die Umstände zwangen mich leider dazu, dir meinen Körper anzuvertrauen. Schade, dass du ihn nicht selbst fandest. Aber du sollst durch den Zweikampf entschädigt werden.*

Klackton atmete auf. Der Fremde hatte Wort gehalten und seine parapsychischen Kräfte nicht gegen ihn eingesetzt. Deshalb war er über seine wahren Pläne nicht informiert. Und Klackton war auch froh, dass er in einem anderen Punkt richtig vermutet hatte: Der Supermutant hatte keinen Kontakt zu seinem Körper, so dass er auch nicht wusste, was mit ihm in diesen Minuten passierte.

Er war bereits über 100 000 Kilometer von der SYL-PHIDIA entfernt!

»Ich habe die Seuche nicht zu fürchten«, erklärte Klackton seelenruhig. »Ich habe sie nur provoziert, um dich zu täuschen. Zaff kann mir das Heilserum liefern. Du hast dich von mir hereinlegen lassen!«

Und was hast du schon damit erreicht?

»Dass du mir deinen Körper ausgeliefert hast«, antwortete Klackton. Er deutete auf den Monitor. »Da liegt er, an Bord der Space-Jet. Und die ist bereits hundertundzwanzigtausend Kilometer vom Mutterschiff entfernt - längst außer deiner Reichweite!«

Ein hämisches Lachen ertönte in Klacktons Gehirn. *Sehr klug eingefädelt. Aber was nützt es dir? Ich kann selbst über diese Entfernung in meinen Körper, zurückkehren. Damit hast du wohl nicht gerechnet!*

»Nein«, sagte Klackton und tat furchtbar erschrocken.

Ein schallendes Gelächter erklang.

Du bist doch nichts anderes als ein armseliger Tölpel. Ich fürchte, ich habe dich überschätzt. Nun, die Würfel sind gefallen. Ich werde in meinen Körper springen und in ihm auf das Schiff zurückkehren. Dann werde ich mich deiner annehmen, Klack-Klack.

Die Vision löste sich auf, Klackton spürte, wie etwas seinen Geist verließ. Er blickte auf den Monitor, der das Innere der Space-Jet zeigte.

Der Körper des Fremden bewegte sich!

Klackton zögerte nicht einmal den Bruchteil einer Sekunde und zündete durch einen Knopfdruck die Fusionsbombe an Bord der Space-Jet. Im gleichen Augenblick erlosch der Bildschirm des Monitors, ein sicheres Zeichen dafür, dass die Fusionsbombe gezündet worden war.

Und mit der Space-Jet war auch der Supermutant verglüht.

Die Gefahr war beseitigt, die Virgin-Kinder von einem furchtbaren Dämon befreit. Klackton brauchte sich nur noch von Zaff das Serum zu holen und es der Mannschaft und allen Patienten zu injizieren, bevor die *Heympteur Pest* gefährlichere Formen annehmen konnte.

Epilog

Tahun, 3. Planet der Sonne Tah, Medo-Center der USO. Kleiner Besprechungsraum in einem der Verwaltungsgebäude.

Anwesende: Atlan, Annemy Traphunter und Walty Klackton.

Klackton trug eine Trauermiene zur Schau. Er konnte sich vorstellen, was der Grund für dieses »vertrauliche« Gespräch mit Atlan war. Man würde ihm zweifellos ein Disziplinarverfahren anhängen und ihn möglicherweise sogar aus der USO ausstoßen. Als Atlan nun zu sprechen begann, deutete alles darauf hin, daß er geradewegs auf diesen Punkt zusteuerte.

»Von den achtundvierzig Einsätzen, die SYLPHIDIA bisher als Medo-Schiff geflogen ist, verlief keiner so turbulent wie dieser«, begann der Arkonide, und Klackton nickte dazu reuevoll.

»Aber«, fuhr der USO-Chef fort, »bei keinem der anderen Einsätze war eine so hohe Erfolgsquote wie diesmal zu registrieren. Von den annähernd hundert Patienten haben neunzehn ihr Ziel, Tahun, als geheilt erreicht. Die siebzehn Virgin-Kinder können wir in drei

Wochen bereits zu ihren Eltern nach Hause schicken. Das ist besonders erfreulich. Und auf dem Planeten Kayloa konnte die Substanz gefunden werden, die sich so schädlich auf die Maahks auswirkt. Das dürfte unsere diplomatischen Beziehungen mit den Methanatmern wieder ins rechte Lot bringen. Zaff, der Pathogenet hat uns ebenfalls schon wertvolle Hilfe bei der Erforschung exotischer Krankheiten geleistet. Ihr Einsatz, Leutnant Klackton, war ein voller Erfolg.«

»Einsatz?« wiederholte Klackton verständnislos. »Leutnant?«

Seine Nase begann unruhig zu wippen, während seine

Augen von dem grinsenden Arkoniden zu der still dasitzenden Annemy wanderten. Ihr Anblick schmerzte ihn ein wenig ... er weckte Erinnerung ... aber noch mehr erfreute er ihn.

»Jetzt kann ich es Ihnen endlich anvertrauen, dass Sie nicht wirklich als Patient nach Tahun gebracht werden sollten«, erklärte Atlan und registrierte zufrieden, dass auch Annemy Traphunter vor Überraschung der Mund offenblieb. Atlan fuhr fort:

»Es handelte sich nur um ein Täuschungsmanöver. Als ich die Akte über die Virgin-Kinder erhielt, war mir sofort klar, dass dahinter eine intelligente Macht stehen musste. Wahrscheinlichkeitsberechnungen bestätigten dies. Wir bereiteten auf Tahun alles vor, um die Para Macht aus der Reserve zu locken. Ich wollte aber ein übriges tun und den Fall schon während des Fluges hierher unter die Lupe nehmen. Es musste aber so arrangiert werden, dass der Fremde keinen Verdacht schöpfte. Deshalb kam ich auf die Idee, Sie als Patienten an Bord der SYLPHIDIA zu bringen. Sie verstehen doch sicherlich, dass ich Sie nicht informieren konnte, denn sonst hätte sich der Fremde das Wissen aus Ihren Gedanken geholt und wäre gewarnt gewesen. Sie haben jedenfalls großartige Arbeit geleistet, Klackton. Ich bin mit Ihnen so zufrieden, dass ich Sie mit sofortiger Wirkung zum Leutnant befördere.«

Klackton konnte es nicht fassen. Er war fast zu Tränen gerührt, denn er hätte sich nie träumen lassen, doch noch eines Tages über den Rang eines Korporals hinauszukommen.

»Was sagen Sie dazu, *Leutnant* Klackton?« animierte Atlan ihn zu einer Entgegnung.

»Ich weiß nicht - mir fehlen die Worte«, sagte Klackton unsicher. »Gebührt mir eine solche Ehrung überhaupt? Schließlich habe ich den Kapitän und die drei Ärzte einige Male fast zur Verzweiflung gebracht. Ich habe Grek-13 zur Flucht in ein anderes Universum verholfen, habe zweimal an Bord Seuchen ausbrechen lassen, prügelte Professor Abbo windelweich, brach Professor Brybrack die Knochen...«

Atlan winkte ab.

»Das alles zählt nicht. Die Summe ihrer Handlungen weist jedenfalls eine positive Bilanz auf. Ich habe noch nie vorher eine Beförderung so gerne ausgesprochen wie bei Ihnen. Sie haben Sie verdient... Ach, da ist noch eine Kleinigkeit, *Leutnant* Klackton. Ihr Aufenthalt auf Tahun ist für einige Zeit erwünscht. Sagen wir, etwa vier Wochen. Es hat sich herausgestellt, daß Sie gegen die vom Pathogeneten hervorgerufenen Krankheiten immun sind. Deshalb wäre es erforderlich, dass Sie bei den Versuchen mit ihm anwesend sind.«

Atlan machte eine Kniebeuge.

»Selbstverständlich, stelle ich mich zur Verfügung, Sir«, versicherte Klackton.

»Ich habe gewusst, dass Sie das tun werden, *Leutnant*.« Atlan packte sein rechtes Ohr mit der linken Hand, während er gleichzeitig mit der Rechten vertikale und horizontale Bewegungen machte. »Was ist denn nur mit mir los?« wunderte er sich und ging gleichzeitig in die Hocke — in dieser Stellung setzte er sich in Bewegung und marschierte durch den Raum.

»Oh«, stöhnte Klackton und verdeckte seine Augen.

»Habe ich diesen Kollaps etwa Ihnen zu verdanken, Klackton?« fragte Atlan keuchend, sprang hoch, drehte sich einmal um die eigene Achse und setzte dann seinen Gang durch das Besprechungszimmer auf einem Bein fort.

»Ich fürchte fast, Sir«, gestand Klackton mit weinerlicher Stimme.

»Dann stellen Sie diesen Unsinn sofort wieder ab«, verlangte Atlan außer Atem.

»Das kann ich nicht«, beteuerte Klackton. »Ich habe keinen Einfluss darauf. Ich kann mir das

Ganze nur so erklären, dass ich alle Krankheitssymptome, die der Pathogenet auf mich übertrug, gespeichert habe. Da ich eine gewisse Immunität besitze, kommen die Krankheiten bei mir nicht zum Ausbruch - aber anscheinend kann ich andere anstecken ...«

»Sie weiden sich wohl an meinem Anblick, Leutnant Traphunter«, rief Atlan zornig, als er Annemys Blick begegnete. Er war gerade dabei, mit Armen und Beinen Verrenkungsstudien zu betreiben.

»Wenn Sie wünschen, dass ich Sie mit Ihrem Unglück allein lasse ...«, begann Annemy mit nur mühsam unterdrücktem Schmunzeln.

»Ja, das wünsche ich«, rief Atlan gequält. »Und nehmen Sie *Korporal* Klackton gleich mit.« Klackton wollte sich fürsorglich Atlans annehmen, doch Annemy bugsierte ihn aus dem Raum. Sie setzte sich über den nächsten Interkom mit dem Parapsychologen Dr. Elhound Cree in Verbindung und bat ihn, Atlan zu Hilfe zu kommen. Als sie zu Klackton zurückkam, sagte sie nur:

»Brova, brova - Klack-Klack!«

Eine Weile gingen sie schweigend nebeneinander her. Schließlich riss Klackton all seinen Mut zusammen und ergriff das Wort.

»Könnten wir uns nicht wieder vertragen, Annemy?«

»An mir liegt es nicht. *Du* bist doch sauer auf *mich*.«

»Nicht mehr. Ich war überhaupt nie richtig böse, nur enttäuscht. Und jetzt, da ich weiß, dass du bei Atlans Intrige nicht mitmachen wolltest, sondern das alles nur tatest, um mir zu helfen ...«

»Schon gut, Klack-Klack. Betrachte dich als mit mir versöhnt.«

»Annemy...«

»Ja?«

»Als du mit mir zur Jagdhütte fuhrst...« Klackton wurde rot, »tatest du es nur, um mich von der Farm fortzulocken.«

»Stimmt.«

»Aber dann, als wir dort waren ... und wir uns näherkamen ... War das nur gespielt, um mich ...? Sag mir die Wahrheit, Annemy, bitte!«

»Also schön.« Sie lächelte bitter. »Ich habe nicht geschauspielert, Walty. Ich empfand echte Gefühle für dich. So, jetzt weißt du es.«

»Annemy, könnten wir nicht... Ich meine, versuchen wir es doch noch einmal. Beginnen wir von vorne.«

Sie blieb stehen, blickte ihm fest in die Augen. Um ihre Mundwinkel zuckte es verräterisch, und Klackton wusste, dass sie ihm jetzt den tödlichen Dolchstoß versetzen würde.

»Lieber nicht, Klack-Klack. Ich könnte es mir nie verzeihen, wenn du noch einmal einen Nervenausschlag bekämst.«

Sie wandte sich ab und ging mit aufreizendem Hüftschwung davon.

Sie ließ den traurigsten und unglücklichsten Helden des Universums zurück.

ENDE