

Christopher
Kirschberg



TERRACOM
02/2001

TERRACOM

FANSTORIES AUS DEM EZINE DES PERRY RHODAN ONLINE CLUB



ASTAROTH

Der intergalaktische Superheld!

TERRACOM

Ausgabe 02/2001

ASTAROTH

von Christopher Kirschberg

Er kennt jedes Verbrechen, er kennt
jede Tücke, er kennt jede Waffe,
jeden Geheimstützpunkt und jede
Raffinesse.

Kein Außerirdischer, kein Gegner,
keine Gefahr und kein Problem kann
ihn stören – nur er sich selbst...

1.

Der Held

Astaroth kehrte nach einem harten Arbeitstag auf den Planeten Omicron im Tachtel-System zurück. Wie jeden Abend hatte er vor, sich zunächst auf sein Quartier zu begeben und dann einen Bummel durch die Straßen der Hauptstadt Tantal zu machen. Er ahnte nicht, dass ihm an diesem Tag noch einige unangenehme Überraschungen bevorstehen sollten.

Er ließ sich in den Antigravschacht vom 83. zum 67. Stock tragen und war gerade eingestiegen, als das Antigravfeld plötzlich ausfiel. Astaroth handelte blitzschnell, griff an eine vorstehende Strebe und hielt sich daran fest. Dabei überlegte er gleichzeitig, wer auf diesem Planeten wohl daraus Profit ziehen könnte, ihn im Pfannkuchen-Format von der Schachtsohle zu kratzen.

Er kam jedoch zu dem Schluss, erstmal den Schacht zu verlassen, indem er sich an der Strebe wieder in den oberen Gang zog. Dort wurde er sofort aus heiterem Himmel von einem Energiestrahler unter Beschuss genommen. Astaroth sprang blitzschnell zur Seite, rollte sich ab und ließ sich in Deckung fallen. Er hatte seinen Strahler im Quartier gelassen, da er ihn für gewöhnlich beim Einkaufen nicht brauchte...

Astaroth hob seinen Kopf aus der Deckung. Sofort zischte ein Strahl auf ihn zu und er war nicht schnell genug, um seinen Kopf einzuziehen. Die Salve traf voll. Allerdings stellte unser Held im selben Moment fest, dass es sich um die Feuerlöschanlage handelte und der Strahl aus Wasser bestand. Verärgert über sein Missgeschick nahm Astaroth den Weg zu seinem Quartier wieder auf. Dabei übersah er jedoch ein Stück Seife auf dem Boden und kam schneller in seinem Quartier an als ihm lieb war, wobei er einiges an Einrichtung mitnahm, um schließlich durch die Tür seiner Wohnung zu brechen.

2.

Morgenstund

Am nächsten Morgen hatte Astaroth alle Hände voll zu tun, um sich von der Unterhose

zu befreien, die er sich um den Kopf gewickelt hatte. Danach checkte er, wie jeden Morgen, seine Hausüberwachungsanlage. Im nächsten Moment riss er erstaunt die Augen auf, als er die Flut von Warnlampen sah, die ihm da entgegenstrahlten. Er kramte verzweifelt in seinem Gedächtnis, aber es fiel ihm beim besten Willen nicht ein, was dieser Christbaum zu bedeuten hatte.

Er probierte nacheinander alle Hebel und Schalter aus, erreichte damit aber nur, dass ein schrilles Geräusch erklang und im ganzen Haus die Fensterscheiben in genau 137879 Stücke zerbrachen. Nach 6-stündigem Kampf gelang es ihm endlich, seine Positronik einzuschalten, die allerdings einen kleinen Schaltfehler erlitten hatte, denn nur so lässt sich der folgende Dialog erklären:

»Hallo, Positronik, hörst du mich?«

»Ja, Frank ich höre dich!«

»Frank? Wieso Frank? Hier spricht Astaroth, dein genialer Erschöpfer, äh, Erschaffer, du bescheuerter Schrotthaufen!«

»Das hättest du nicht sagen sollen, Frank, denn jetzt lasse ich dich auch nicht mehr die Sirene abschalten!«

»Ach komm, das kannst du gar nicht!«

»Ich kann alles!«

Astaroth begann allmählich zu verzweifeln. Inzwischen mussten alle Fensterscheiben im Umkreis von 100 km zersprungen sein.

»Wie heißt der Code?«

»Oh, du musst nur die dritte Quadratwurzel aus deiner Schuhgröße nehmen, mit 12 multiplizieren und zu der augenblicklichen Anzahl der Einwohner auf diesem Planeten addieren!«

3.

Gürlap, der Kotzbrocken

Astaroth war der Verzweiflung nahe, als er sich entschloss, die Positronik kurzerhand solange mit einem Vorschlaghammer zu bearbeiten, bis sie mit einem geröcheltem »Es gibt kein Bier auf Hawaii« den Geist aufgab. Gleichzeitig verklang der Alarmton und die Fensterscheiben dieser Welt waren gerettet.

Astaroth entschloss sich daraufhin, einen kleinen Entspannungsspaziergang im benachbarten Wald zu unternehmen. Er stieg in seinen Antigravgleiter und war wenig später im Schrotthaufen-Wald. Gerade, als er sich ein wenig erholt hatte, hörte er plötzlich ein Geräusch. Sofort war die Anspannung wieder da. Astaroth verfluchte sich in Gedanken, weil er in der Hektik vergessen hatte, seinen Desintegrator mitzunehmen. Er sah am Waldrand eine Bewegung. *Etwas* kam auf ihn zu. Er war jedoch völlig erstaunt, als er erkannte, *was* da auf ihn zukam. Und als auch noch die Stimme hörte, sah er seinen Verdacht bestätigt. Es war Gürlap!!!

Zum besseren Verständnis späterer Szenen: Gürlap war so groß wie eine Katze, doch war er die hässlichste Kreatur, die Astaroth je gesehen hatte oder sehen würde. Sie war klein, rau und von einer unidentifizierbaren Farbe, die irgendwo zwischen schleimgrün und matschbraun schwankte. Obwohl sein Körper dort, wo er nicht mit Stacheln und Wiederhaken bestand und über und über mit Schuppen bedeckt war, schimmerte er feucht und klebrig, und der Gestank, den Gürlap verarbeitete, nahm Astaroth schier den Atem. Außerdem wusste er von Gürlap, dass er mit einem schier unglaublichen Hunger ausgestattet war. Das wurde ihm auch dadurch versichert, dass das Wesen plötzlich vorsprang und ihm in den Fuß biss. Sehr viel war Astaroth nun auch wieder nicht über Gürlap bekannt. So konnte er zum Beispiel seinen IQ nicht, daher versuchte mit ihm auf folgenden Art zu reden:

»Hahaa... Hallo, du da.V... verstehst du, was ich sage? Neien?« und steckte die Hand nach ihm aus.

Das Tier fixierte die nach ihm ausgestreckte Hand, beschnupperte sie kurz und biss dann herzhaft hinein.

»WWWWWWWWAAAA AAA AAAA-AAAAA« brüllte Astaroth. »Du ekelhafter, dreckiger Schleimklotz! Lass sofort meine Hand los!«

Astaroth sprang auf einem Bein umher und versuchte, Klein-Ekel abzuschütteln, was ihm aber erst gelang, als Gürlap freiwillig los ließ.

Dann begann das Wesen zu sprechen: »Hunger!«

»Was?« fragte Astaroth.

»Hunger, du bist groß, aber ich habe auch einen Riesen hunger!« sagte Klein-Ekel.

Astaroth hatte sich auf den Boden gesetzt und seinen blutenden Finger in den Mund gesteckt.

»Mif fannst du nift effen«, sagte er.

»Du lügst!« behauptete das Tier.

»Wiefo?« fragte unser Held.

»Du isst dich doch gerade selber!« schrie Gürlap und kroch näher, wobei er aber Astaroths Hosenbein bis obenhin mit grünem Schleim vollsabberte.

Astaroth versuchte, zurück zu weichen, aber das Mini-Monster Gürlap folgte ihm auf Schritt und Tritt.

»Wer bist du?« fragte Astaroth.

»Ich bin Gürlap, der größte Fresser und der kleinste Schleimscheißer auf diesem Planeten, und ich glaube...«

»Sag nichts, was du in späteren Folgen bereuen könntest!« unterbrach ihn Astaroth schnell.

4.

Das Labyrinth von Omicron

Astaroth wich ein paar Schritte vor Klein-Ekel zurück, um seinen Schmerz in aller Stille und Abgeschiedenheit zu beweinen. Plötzlich war er verschwunden.

»Hoppla«, bemerkte Gürlap. »Du hast den Eingang zu den geheimen Labyrinthen von Omicron gefunden.«

Das wurde Astaroth auch sehr schnell klar, als er ca. fünf Meter tief abstürzte und ziemlich unsanft unten aufkam.

Er brüllte los: »Du dreckiger kleiner Verräter! Du kannst mich jetzt doch nicht einfach im Stich lassen! Komm sofort hier runter!«

Gürlap, weiter oben, fragte: »Bist du ganz sicher?«

»Ganz sicher! Nun komm schon!«

Und Gürlap kam. Er ließ sich einfach in den Gang hineinfallen und landete zielsicher auf Astaroths Kopf.

(Die folgenden Äußerungen Astaroths musste ich aus Gründen des Anstandes leider streichen, Anm. d. A.)

Astaroth beschloss, sich hier unten wenigstens etwas umzusehen, damit die Mühe nicht umsonst gewesen sei. Nach einer Weile des ziellosen Umherirrens und etlichen Kollisionen mit Wänden, Decken und Gürlap zeigte sich in der Ferne ein Lichtschein. Als er etwas näher heranging, hörte er auch Stimmen. Astaroth bemerkte blitzschnell, dass er hier den lange gesuchten Stützpunkt der galaktischen Golfspieler, einem illegalen Schmugglerring entdeckt hatte.

Da er sich jedoch nicht blindlings ins Verderben stürzen wollte, beschloss er, zuerst einmal seinen Chef, Smäland-Schulze anzurufen. Astaroth aktivierte seinen Minikom.

»Hier Astaroth. Habe sensationelle Entdeckung gemacht. Chef, melden Sie sich!«

»Hier ist Smäland-Schulze. Was zur Hölle ist so wichtig, dass man sich nicht mal in Ruhe eine Scheibe Knäckebrot mit Senf reinziehen kann?«

Beeindruckt von diesem Wörterschwall ließ Astaroths Antwort ein paar Sekunden auf sich warten.

»Äh, also... ich, (räusper), also ich habe hier unten den lange gesuchten Stützpunkt der galaktischen Golfspieler gefunden...«

»Was?« brüllte Smäland-Schulze los. »Hast du einen an der Waffel? Wirf sofort 'ne 50kT-Bombe in dat Loch und komm' da raus, ehe dir die Brüder dat Licht ausblasen!«

»Aye, aye, Sir. Warum, Sir?« erkundigte sich Astaroth ein wenig zu militärisch, um auch so zu wirken.

»Einfach deswegen!« brüllte Smäland-Schulze und griff nach einer Scheibe Knäckebrot (von Wasa, Anm. d. A.).

»Sonst noch Fragen?«

»Ne... nein, Sir«, stotterte Astaroth, dessen Glaube an den Geisteszustand seines Vorgesetzten sichtlich erschüttert worden war.

Er unterbrach die Verbindung und holte die 50kT-Bombe hervor, stellte den Zeitzünder auf 30 Minuten, schnappte sich Gürlap, der ihm bei dieser Gelegenheit kräftig in die Hand biss, und rannte so schnell er konnte zum Ausgang. Fünf

Minuten später erfolgte die Explosion (Anm. d. A.: Ich schreibe jetzt nicht BUMM, sonst würden alle Leser taub), die die Höhle einstürzen ließ und die Stadt Taxtel und von der Oberfläche verschwinden ließ. Allerdings wurde bei diesem Vorfall leider auch eine der in der Stadt gelagerten Arkonbomben gezündet...

5.

3 Wochen später

Astaroth ging wie seit jenem denkwürdigem Tag der Explosion Omicrons ins Badezimmer, um sich die Schuhe zu putzen. Dabei trat er, auch wie jeden Morgen, auf Gürlap. Nach den üblichen (minutenlangen) Flüchen zog Astaroth sich in sein Zimmer zurück, um ein wenig zu schl... zu arbeiten.

Unterwegs überlegte er, ob er den Stecker vom Bügeleisen rausgezogen hatte. Hatte er nicht. Deshalb musste er auch die Nacht in einem drittklassigem Hotel verbringen, allerdings mit dem festen Vorsatz, diesen kleinen Zwischenfall, bei dem ein 12-stöckiges Gebäude niedergebrannt war, stillschweigend zu vergessen. Astaroth ging an jenem Abend in die Makka-Bar. Auf dem Weg dorthin musste er die Straße überqueren, auf der jedoch solch ein Verkehr herrschte, dass er nicht mehr Überlebenschancen gehabt hätte als ein einbeiniger Marder auf der Autobahn, wenn er es versucht hätte. Als er sich umdrehte, trat ihm jemand auf den linken Fuß.

»WAASSS...« begann Astaroth.

Aber bevor er den Satz zu Ende bringen konnte, trat ihm die lächerlich kleine Gestalt auf den rechten Fuß. Astaroth fluchte.

Da begann der Kleine zu sprechen: »Hello, again. Du sein Assarott, das ich suchen da und dort?«

»Ja, ich bin Astaroth«, erwiderte er. »Und was sollte diese freundschaftliche Begrüßung eben?«

»Oh, bei uns sein das die gängige Begrüßung, Tschulligung (hupps)!«

»Wenn du das nochmal machst«, drohte Astaroth, »dann fängst du dir 'nen Satz heiße Ohren. Wer bist du überhaupt?«

6.

Das Psychopathen-Corps

Der Kleine antwortete: »Ich sein dat großes Meister von die Psychopathen-Corps.«

Ganz entsetzt und mit offen stehenden Mund fragte Astaroth: »Was soll das sein? Von einem Psychopathen-Corps habe ich noch nie etwas gehört, dabei sollte ich als Geheimagent über solche Truppen Bescheid wissen.«

Nun war Gully derjenige, der erstaunt dreinblickte.

»Jetzt ich schon sein größtes Held von die Welt (Anm. d. A.: Eventuelle nicht korrekte grammatikalische Ausführungen oder der Rechtschreibung nach nicht bekannte Begriffe sind vollständig beabsichtigt). Und du sin, wennn ich nich irren tu, das terranische Geheimdienstboss Adlof Hilter, oder?«

»Ich? Nein, ich bin nur rein zufällig hier!«

Gully knurrte böseartig.

»Ich müssen los. Unser Einsatz zur Bekämpfung von das Terroristen beginnt jetzt.« (Anm. d. A.: Los jetzt, Astaroth!)

Sprach's und war plötzlich verschwunden, was Astaroth zu der Schlussfolgerung veranlasste, dass der Kleine ein Teleporter war. Wenig später hörte er fernes Donnerrollen. Astaroth blickte erstaunt zum Himmel hinauf, an dem sich jedoch nicht die kleinste Wolke zeigte. Da sprach auf einmal sein Minikom an. Es war Smäländ-Schulze, den man erstaunlicherweise auch nach der (miss)geglückten Operation auf Omicron in seiner Stellung gelassen hatte.

»Astaroth, du ollen Suffkopp! Wo steckse, Mensch? Du stecks ja midden drin in dem Kampfgebiet! Hasse noch nich mitbekommen, dass eine Terroristengruppe unter dem Kommando von Sascha Hadrian dort ihr Unwesen treibt?«

Er unterbrach sich und griff nach der (unvermeidlichen) Scheibe Knäckebrot. Er fuhr fort:

»Also, wat is? Soll ich da raushauen, oder findesse den Wech alleine?«

»Ich komm' ja schon«, nuschelte Astaroth beleidigt.

Smäländ-Schulze unterbrach den Kontakt, und Astaroth machte sich auf den Weg. Der Lärm war inzwischen näher gekommen, und

ehe Astaroth sich's versah, steckte er schon zwischen den Fronten.

Er ging in Deckung und zog seinen Kombistrahler (Anm. d. A.: Ein Erbstück!). Wenig später waren die Terroristen bis auf Hörweite heran. Astaroth erblickte Sascha auf einem Antigrav-Lastwagen, zusammen mit einem guten Dutzend anderer Kreaturen. Die Sprache von ihnen klang so, dass Astaroth schlecht wurde. So sähe sie aus, hätte sich jemand die Mühe gemacht und sie zu Papier gebracht: »abcdefghijklmnopqrstuvwxyz.«

Astaroth fragte sich allen ernstes, wie sie sich so verständigen konnten. Wenig später griff das Psychopathen-Corps an, und zwar in Form von Bomben, die vom Himmel fielen und mit automatischen Zielsuchern versehen waren. Astaroth versuchte fluchend die Bombe abzuhängen, die sich ihm an die Fersen geheftet hatte. Erst nach einem 12km-Lauf gelang es ihm, sie an einem Hochhaus zerschellen zu lassen. Sie detonierte und ließ das Gebäude wie ein Kartenhaus zusammenstürzen. Nach diesem anstrengenden Erlebnis beschloss Astaroth erstmal, in die nächste Bar zu gehen und sich etwas zu stärken. In der Bar war es erdrückend voll. Bei dieser Gelegenheit lernte er Moosmutzel, einen einheimischen Waldläufer kennen, der es sich für den Rest des Abends und des größten Teils der Nacht zur Aufgabe gemacht hatte, Astaroth *so* aufregende Geschichten zu erzählen, dass ihm allein schon vom Zuhören die Füße einschliefen. Hier ein kurzer Ausschnitt davon:

»Und dann ging ich in den Wald und holte die Kristallkugel, um Bowling zu spielen, und versuchte dabei, meine eigenen Finger zu treffen, und versuchte mir, die Marotte ohne unds zu sprechen abzugewöhnen, und das ist mir ja auch gelungen, wie du siehst...«

7.

Der Fall Sakristall

Astaroth erwachte von einer Reihe lautstarker Flüche, die jemand in seiner Nähe vom Stapel ließ. Er blickte erstaunt um sich und sah schließlich, wer da so geflucht hatte. Es war

Moosmutzel, der ein Paket in der einen Hand hielt und sich mit der anderen den Kopf rieb.

»Was ist passiert?« erkundigte sich Astaroth.

»Ach, irgendson' Arschloch hat mir im Vorbeirennen dieses Paket an die Birne geknallt. Ach, ja, übrigens, da steht dein Name drauf!«

»Los, gib' her!« stieß Astaroth hastig hervor.

Moosmutzel übergab ihm das Paket. Astaroth öffnete es. Im Innern befanden sich ein Haufen Blätter, die, wie Astaroth an der krakligen Handschrift feststellte, von seinem Chef Smäland-Schulze stammten. Wenig später wusste er, dass etwas sehr ernstes geschehen war. Der Fall Sakristall war eingetreten. Dieser Fall beinhaltete die Entdeckung des Geheimplaneten Sakristall durch das Volk der Skylab mit ihren pfannkuchenförmigen Raumschiffen. Der Befehl an Astaroth lautete in diesem Fall, sich so schnell wie möglich zu dem Planeten zu begeben, was Astaroth auch tat.

8.

Sakristall

Wenige Stunden später befand sich Astaroth zusammen mit Gürlap und Moosmutzel an Bord seiner privaten Raumjacht. Beim Start rammte er ein halbes Dutzend Raumschiffe aller Größen, Formen und Farben (Anm. d. A.: Das sollte ihm später noch einen Haufen Straftzettel einbringen), die er in der Eile Übersehen hatte. Auf dem Weg nach Sakristall verflog er sich ca. genau 127mal (so genau wusste Astaroth es selber nicht) und kam schließlich nach einem 125.673 Lichtjahre langem Flug auf Sakristall an.

Dort wurde er schon sehlichst von seinem Chef Smäland-Schulze erwartet. In der dortigen Kommandozentrale kam es dann zu folgendem Dialog zwischen Astaroth und seinem Chef.

»Hi, Astaroth, du alter Slamer! Wo haste denn die ganze Zeit gesteckt? Wohl noch nen kleinen Abstecher nach Bistrum gemacht, um sich die Zeit zu vertreiben?«

Astaroth dachte, wenn dieser Idiot nicht innerhalb von 0,5 Sekunden die Klappe hielte, würde er ihm dieses blöde Grinsen vom Gesicht schlagen.

»Nein, Chefchen (in aufreizend fröhlichem Tonfall), ich hatte nur einen Plattfuß, will sagen eine Panne, und bin deshalb um eine Woche zu spät gekommen...«

»Sach mal, tickt deine Uhr neuerdings so laut«, unterbrach ihn Smäland-Schulze überrascht.

»Nein«, antwortete Astaroth.

»Dann is' dat Ding an deinem Arm 'ne Bo...«

»Eine Bo...?« fragte Astaroth verwirrt.

»Nein, eine Bombe«, brüllte Smäland-Schulze. »Los wirf dat wech, bevor wir in unsere Atome zerblasen werden!«

Astaroth riss sich die kaum handtellergröße Bombe vom Arm und warf sie in den Papierkorb, wo sie wenige Sekunden später detonierte und das Zimmer in einen grünen Schleimsumpf verwandelte.

Gürlap schmatzte behaglich.

»Oh, ich liebe Altarus-Schleim. Er ist so herrlich schleimig-grünlich!«

Astaroth und Smäland-Schulze waren da anderer Ansicht, und versuchten, sich fluchend aus der zähflüssigen Masse zu befreien.

»Also, dat war der heimtückischste Anschlag, den ich jemals erlebt hatte!« stöhnte Smäland-Schulze. »Los, raus hier, bevor wir noch ersaufen!«

9.

Die Skylabs

Zur gleichen Zeit, noch viele Lichtjahre entfernt, machte Sascha Hadrianis gerade eine Einsatzbesprechung zur Zerstörung des Planeten Sakristall. Er war neben seinem Beruf als Terroristenchef auch Leiter der 777. Schlachtplatte der Flotte der Skylabs.

»Also Männer«, begann er. »Hört mir genau zu! Wir haben vor, in einem einzigen Großangriff die Hauptsteuerzentrale des Gegners, den Planeten Sakristall, zu zerstören. Wir werden zu diesem Zweck das System von zwei Seiten mit 7.000.000 Schiffen...«

Hier wurde er von seinem Berater unterbrochen. Wenige Sekunden später fuhr Sascha fort:

»Wir werden also das System von zwei Seiten mit 7.000 Schiffen angreifen. Hummel, Sie werden das zweite Geschwader führen, ich das erste. Wir beide erhalten je 3.500 Schiffe, die wir nach Ehre und Gewissen zu führen haben. Ich verlasse mich auf Sie. Wegtreten!«

Innerhalb von fünf Sekunden war der Saal gelehrt. Der Einsatz würde in 12 Stunden beginnen.

10.

Die letzte Schlacht

Astaroth und sein Chef hatten sich gerade von dem grünem Schleim befreit, als auch schon der Rotalarm durchs Hauptquartier gellte. Fluchend hasteten Astaroth und S.-S. (Smäland-Schulze) zur Haupt-Kontrollstation.

»Wir sind entdeckt worden!« stöhnte der anwesend Ortungsoffizier. »Man hat in 12345 Lichtjahren Entfernung eine Riesenflotte der Skylabs entdeckt!«

»Wie viele Schiffe hat man bis jetzt entdeckt?« fragte Astaroth, während die übrigen Anwesenden in andächtigem Schweigen zuhörten.

»So an die 7000«, antwortete der Ortungsoffizier.

Aus einem anderem Lautsprecher krachte eine andere Meldung dazwischen: »Wir haben Kontakt zur Hauptflotte! Der 21. Hauptverband wird in 12 Stunden mit 10.000 Schiffen hier eintreffen. Aber bevor ihr alle anfangt zu jubeln, hier die schlechte Nachricht: Der gegnerische Verband wird etwas früher hier sein. Wir müssen solange durchhalten. Ende der Durchsage!«

Einige Sekunden lang herrschte betroffenes Schweigen im Raum. Dann fing S.-S. an zu sprechen:

»Na los, ihr schlaffen Waschlappen! Glotzt nich so blöd! Wir haben eine Menge zu tun!«

11.

Sechs Stunden später

Astaroth und Moosmutzel hatten sich in die Messe begeben, um etwas zu essen.

Nach einer Weile wurde Astaroth durch eine Reihe lautstarker Flüche aufgeschreckt (Anm. d. A.: Die ich hier jedoch nicht abtippen werde!).

»Dieses verfluchte Steak ist aber verdammt zäh!« fluchte Moosmutzel, während er versuchte, das Steak mit dem Löffel durchzuschneiden.

»Vielleicht solltest du es einmal mit einem Messer versuchen«, meinte Astaroth grinsend.

Moosmutzel versuchte, ihn mit seinen Blicken aufzuspießen. Astaroth sah hastig weg, um nicht in lautes Lachen ausbrechen zu müssen. Dann schon wieder Flüche.

»Lass' meinen Schuh los, du dreckiges kleines Ekelpaket!«

Diese Worte hatte ein Techniker ausgestoßen, der mit beiden Händen versuchte, den kleinen Stachelball von seinem Fuß zu entfernen. Es war Gürlap! Als der unglückliche Mann ihn endlich abgeschüttelt hatte, fing Gürlap an, zu sprechen:

»Aber bitte, bitte, doch nur ein winziges Stück zum Naschen! Ich werde danach auch ganz artig sein!«

Astaroth hielt nun den Zeitpunkt für gekommen, einzugreifen.

»Gürlap, komm, lass den armen Mann in Frieden und hör auf, den ganzen Raum voll zu schleimen. Du hast heute schon ca. 2 Zentner Essensutensilien verschlungen, du kannst folglich überhaupt nicht mehr hungrig sein!«

»Bin ich aber!«

»Bist du nicht!«

»Bin ich doch!«

»Nein!«

»Doch!«

(usw.)

12.

Sechs Stunden später

Erneut war der Alarm durch die Station gellt, aber diesmal wurde es ernst. Die Flotte war von zwei Seiten ins System eingedrungen und griff den Planeten nun von ebenfalls zwei Seiten an. Wenig später wurden die ersten Landekommandos abgesetzt, um den Widerstand

der Bodenabwehr zu brechen. Auf dem Planeten entbrannte bald ein erbitterter Kampf.

Astaroth war von Smäland-Schulze zum Oberkommandierenden der Bodenabwehr ernannt worden. Nach einer halben Stunde stellte Astaroth, der an der nahen Front war, mit Smäland-Schulze Funkkontakt her.

»Hier Astaroth. Wir können sie nicht aufhalten. Wenn nicht bald die Flotte auftaucht, sind wir erledigt!«

Smäland-Schulze antwortete, während er nach einer Scheibe Knäckebrot griff:

»Komm' bloß nicht auf den Gedanken, von dort verschwinden zu wollen. Du bleibst da bis zum bitteren Ende... he, wo willst du hin?«

»Sie können gerne versuchen, mit bloßen Händen einen rollenden Panzer aufzuhalten!« schrie Astaroth noch ins Mikrofon, bevor der Funkkontakt abbrach.

Wenig später kam die Meldung der Ortzugszentrale: Sie waren gerettet, denn schon kam der 21. Verband aus dem Hyperraum, und machte mit den Angreifern kurzen Prozess. Nach einer siebenstündigen Raumschlacht, in der die Skylabs 6000 ihrer 7000 Schiffe verloren und die Terraner 2000 von ihren 10000, war die Schlacht beendet und die restlichen Schiffe der Skylabs zogen sich zurück. Aber noch war der Kampf auf dem Planeten nicht beendet – im Gegenteil, dort zeichnete sich eine Niederlage ab.

13.

Der Kampf um den Planeten

Seit vollen drei Stunden tobte nun die Schlacht, und es stand noch immer unentschieden. Beide Seiten hatten erhebliche Verluste zu beklagen. Die Front hatte sich nunmehr in viele, in verbissene Kämpfe verstrickte Gruppen aufgelöst. Astaroth steckte mitten im tiefsten Dreck, als er die Nachricht erhielt, dass das Psychopathen-Korps eingetroffen wäre. Der Beweis für diese Behauptung traf nur wenige Augenblicke später in Form von Gully auf.

Gully, kaum aufgetaucht, fing schon wieder an, allen Anwesenden mit seinem altterranisch-englischem-Interkosmogemisch auf die Nerven

zu gehen.

Bei Astaroth meldete er sich mit folgenden Worten: »Hell and devil, du stecken ja wieder deep in the Dreck. Ich shall helfen dir to come wieder heraus here.«

»Lern' lieber erstmal anständig sprechen«, erwiderte Astaroth, der durch den nervenzerfetzenden Kampf ein wenig angesäuert war.

»Okay, okay«, nuschelte Gully. »Ich werde euch raushauen.«

Mit diesen Worten zog er seinen speziellen Raketenwerfer, drängelte sich in die vorderste Kampfreihe und fing an, mit seinen telekinetisch gelenkten Raketen die gegnerischen Kampfroboter in viele kleine Teile zu zerlegen, kurzum, er destruierte sie. Wenig später war der Kampf in diesem Sektor beendet, und Astaroth erstattete bei seinem Chef Smäland-Schulze per Funkbericht:

»Hier Astaroth. Frontabschnitt 17 konnte mit Gullys Hilfe geräumt werden. Danke, Chef, das war schnelle Arbeit!«

»Jaja, schon gut, aber wat hat dat Rauchwölkchen da hinter dir zu bedeu...?«

Weiter kam Smäland nicht mehr, denn dann löschte ein gewaltiger Explosionsknall seine Stimme und Astaroths Minikom aus.

14.

Der Sieg

Alle waren versammelt, die nicht in die Schlacht ausgezogen waren. Smäland-Schulze ergriff das Wort, ehe es jemand anderes tun konnte.

»Also, Männer, lasst bloß nich die Köpfe hängen. War ja bloß die Hauptenergie-Zentrale, die inne Luft geflogen is. Also, wie sieht's anner Front aus?«

Ein Offizier meldete sich: »Unsere Gegner haben zwar einen Erfolg errungen, aber wir werden sie schlagen, denn wir sind zehnmal so viele wie sie!«

Endlich, endlich war es soweit: Nach dreitägigem Kampf war es endlich vorbei. Die letzten überlebenden Skylabs hatten sich ergeben und waren gefangen genommen worden. Obwohl es viele Opfer gegeben hatte, wurde eine Siegesfeier organisiert, um das allgemeine psychische Niveau zu heben. Es wurde (trotz allem) eine gelungene Party, auf der sich Astaroth, der in der eilig zusammengestellten Band mitspielte, als begnadeter Gitarrespieler entpuppte, und bei der Gelegenheit dann auch gleich ein irre fetziges, vierstündiges Solo vom Stapel ließ. Alle hatten ihren Spaß, sogar Smäland-Schulze spendierte eine Packung Knäckebrot (»Zur Feier des Tages«, wie er sagte). Gürlap nahm natürlich die Gelegenheit wahr, das ganze Büffet leer zu fressen, und Moosmutzel übte Pfeilschießen an einem toten Skylab (allerdings ohne auch nur ein einziges mal zu treffen), und eine Gruppe von Offizieren organisierte einen Andenken-Verkaufsstand, wo zum Gedenken an diese Schlacht alte Handgranaten, Strahlenkarabiner und alte Socken verkauft wurden. Aber auch das schlimmste Fest geht einmal zuende, und so gegen sechs Uhr morgens verabschiedeten sich alle voneinander und wankten ihren jeweiligen Quartieren zu.

15.

Zwei Wochen später

Nach seinem erfolgreichen Einsatz auf Sakristall war Astaroth befördert worden und auf den Planeten Nagold im Colmar-System versetzt worden.

Gürlap und Moosmutzel waren ihm, trotz seiner mehrfachen Versicherungen, dass sie sich nicht zu bemühen bräuchten, zu diesem Planeten gefolgt, fest entschlossen ihn bei seinen weiteren Exkursionen zu begleiten.

16.

Kosmische Ereignisse

Langweilig. Langweilig. Das war zunächst alles, was Astaroth an Erinnerung an seinen neuen Job auf Nagold blieb. Der wahnsinnig

große Unterschied zu seinem früheren Job bestand darin, dass er nun 16 statt 12 Stunden am Tag arbeiten musste. Dazu gingen ihm jetzt zusätzlich auch noch seine freiwilligen Begleiter auf die Nerven. Jeden Morgen trat Astaroth wie üblich auf Gürlap, und Moosmutzel »unterhielt« ihn mit seinen wahnsinnig spannenden Erzählungen aus seinem früheren Leben. Aber all das sollte nicht von langer Dauer sein, brauten sich am Horizont der Ereignisse doch schon Dinge von kosmischer Bedeutung zusammen. Aber diese Ereignisse tarnten sich bis jetzt zu gut, als dass Astaroth sie bemerkt hätte...

Kurz und gut, die Kette der Ereignisse nahm ihren Lauf, als Astaroth gerade dabei war, für Gürlap eine Hütte außerhalb seines Zimmers zu bauen, da er Gürlaps Gestank einfach nicht mehr ertragen konnte. Als erstes schlug Astaroth sich auf den Daumen: »WAAAAAH!«, dann trat er in einen rostigen Nagel, der sich einmal quer durch seinen Schuh und seinen Fuss bohrte, »Aua. (Schwitz) Hoffentlich brauche ich jetzt keine Tetanus-Spritze!«, dann stolperte er rückwärts über einen Hammer und stürzte dann noch in den Antigravschacht des Hauses, der leider gerade auf Grund von Reparaturarbeiten abgeschaltet war.

Das nächste, woran sich Astaroth erinnerte, war, dass er fluchend auf dem Boden lag und sich zu erinnern versuchte, wie er hierher gekommen war. Prompt in diesem Moment summte der Interkom in Astaroths Wohnung, woraufhin dieser 97 Stufen nach oben sprinten musste, um den Anruf noch zu erwischen. Er aktivierte den Interkom und erblickte das liebenswerte Gesicht seines Chefs Smäland-Schulze, der folgendes sagte:

»Hallöle, Astaroth, du alte Socke! Wie war dein Tag bis jetzt? Auch so super wie meiner? Ich habe 2,50 im Lotto gewonnen, meine Rückenschmerzen sind weg, ich bin plötzlich blond geworden und dann ist da noch so eine kleine, alle Völker der Galaxis bedrohende Invasion, aber sonst geht's mir prima!«

Beindruckt von diesem Wörterschwall schwieg Astaroth erst mal ein paar Sekunden lang, zählte in Gedanken bis zehn und antwortete dann:

»Super. Echt toll. Mir geht's auch danke. WESHALB, zum Teufel, HABEN SIE MICH ANGERUFEN?«

Smäland antwortete: »Naja, du sollst halt diese Invasion abwehren. Zu diesem Zweck wir dir sogar ein eigenes Raumschiff zugeteilt, allerdings dauert es noch gut zwei Wochen, bis es fertig wird. Also, mach dir 'ne schöne Zeit bis dahin. Ich komm' dann vorbei, dich abholen. Tschüss!«

Er griff sich eine Scheibe Knäckebrötchen, wie Astaroth gerade noch erkennen konnte, und schaltete ab.

17.

Zeit des Wartens

Die Zeit des Wartens verging für Astaroth wie im Flug. Er schaute auf die Uhr. Sie zeigte, dass seit dem Anruf Smäland-Schulzes exakt 6 Minuten vergangen waren. Er setzte sich hin und schaute dann wieder unfällig zur Uhr, um festzustellen, ob sie nur seinetwegen so langsam lief. Nach einer Zeit, die ihm unendlich lange vorkam, blickte er wieder hin, und da zeigte sie, dass seit dem Anruf 8 Minuten vergangen waren. Schließlich hielt er es nicht mehr aus und machte sich auf den Weg, um eine Bar zu suchen und dort die Zeit tot zu schlagen. Nach kurzer Suche wurde er fündig.

»TAROXSTAR«, stand da über der Tür. »Für 10 Galax soviel Vurguzz, wie Sie trinken können, was aber nicht viel sein wird, wie ich hoffe (gez. der Wirt)«.

Angespornt von diesem Schild ging Astaroth hinein, und versuchte seinen Wie-saufe-ich-so-viel-Vurguzz-ohne-dass-ich-kotzen-muss zu brechen, was ihm auch gelang, denn er schaffte ein Glas mehr als gewöhnlich, nämlich zwei. Anschließend unterhielt er sich mit den hochinteressanten Besuchern in der Bar, bis er feststellte, dass er der einzige war, der noch da war.

Deprimiert ging der Held raus auf die Straße, um ein Verbrechen zu suchen, das er verhindern könnte. Schon bald hörte er aus einer Gasse Kampfeslärm. Offensichtlich war dort eine wilde Schießerei im Gange. Ein Haus brannte bereits, ein anderes fing gerade an zu kokeln.

Astaroth versuchte zu erkennen, wer sich dort bekriegte, als ihn plötzlich jemand von hinten ansprach:

»Hey, you there? Don't kennen wir us?«

Und Astaroth wusste, dass dieser Tag, der doch schon so schlecht begonnen hatte, ab jetzt womöglich noch schlimmer werden würde.

18.

Schlachtgetümmel

Astaroth drehte sich langsam um. Vor ihm stand eine lächerlich kleine Gestalt, die allerdings dann doch weniger lächerlich wirkte, als er die großkalibrige Strahlenkanone in deren Pfoten bemerkte.

»Ich bin Astaroth. Ich glaube, wir sind uns schon einmal begegnet. Ich glaube, Gully oder so ähnlich war dein Name, oder?«

»Right«, antwortete Gully. »We are erledigen gerade such a Bande von Terroristen, die versucht haben zu stehlen big, big Energiekristall, die Energiequelle number one of diesen Planeten!«

»So? Toll«, meinte Astaroth tief beeindruckt. »Ist der Rest des Psychopathen-Korps auch hier?«

»Ja«, antwortete Gully. »Aber du müssen entschuldigen mich jetzt. I have to eliminieren noch a few Terroristen, die hier seien mit a lot of Leuten.«

»He, warte, nimm mich mit. Wie ich sehe, könnt ihr hier jeden Mann brauchen!«

»Okay!«

Inzwischen brannten noch drei weitere Häuser, und in dem Moment, in dem Gully mit Astaroth sprang, zerschmolz neben ihnen eine Straßenlaterne. Sie landeten vor einem Haus, in dem sich die Terroristen verschanzt hatten und wild um sich ballerten, ohne dabei allerdings viel mehr als Sachschaden anzurichten. Astaroth zog seinen Strahler mit Monogramm aus dem Halfter, hielt ihn an die Tür und drückte ab. Die Tür fiel zerschossen zu Boden. Der Strahl traf jedoch leider auch eine Hauptwasserleitung dieses Gebäudes und das Wasser verursachte einen Kurzschluss, so dass im ganzen Viertel der Strom ausfiel. Astaroth stürmte durch die

Öffnung, rief: »Jetzt seid ihr draAAAAAN....« und stürzte, schon zum zweiten mal an diesem Tag, in einen Antigravschacht, der aber auf Grund des Stromausfalls ebenfalls nicht funktionierte. Das nächste, woran sich Astaroth erinnerte, war, dass er ins nächste Krankenhaus transportiert wurde, wo er dann die nächste Woche verbrachte.

19.

Eine kurze Zeit

Nach einer Woche Aufenthalt wurde Astaroth entlassen und als Held gefeiert. Schließlich war es nur ihm und seinem wagemutigen Einsatz zu verdanken, dass das Haus gestürmt werden konnte. Man hielt Astaroths Aktionen für ein irre gut geplantes Ablenkungsmanöver. Die wahre Geschichte wurde von ihm bis heute nicht zugegeben.

Trotzdem war Astaroth ganz zufrieden, hatte er doch so eine ganze Woche sinnvoll vertrödelt. Jetzt musste er nur noch eine Woche totschlagen, dann konnte er endlich wieder in die Weiten des Weltalls losziehen, um dort die WIRKLICH spektakulären Heldentaten zu vollbringen. In dieser einen Woche geschah eigentlich nichts mehr weiter von Bedeutung, abgesehen davon, dass Astaroth jeden Morgen an den Horden tobender Fans vorbei musste, was ihm aber nicht viel ausmachte. Astaroth vertrieb sich die Zeit mit Kampftrinken, nachts die Straßen der Hauptstadt unsicher zu machen, und sich mit Gürlap darüber zu streiten, wie viel dieser denn noch fressen wolle. Ein Auszug aus einer dieser hochspannenden Diskussionen:

»Du hast jetzt wirklich genug gehabt, Gürlap. Gib' mir jetzt gefälligst meinen Schuh zurück, das ist schon der dritte diese Woche!«

»Nein, es ist meiner, ich habe ihn zuerst gesehen!«

»Wieso steckt dann noch mein Fuss drinnen, wenn du ihn zuerst gesehen hast?«

»Ach, den habe ich ja noch gar nicht bemerkt. Willst du mir nicht lieber ein Stückchen von ihm... einen Zeh vielleicht... ?«

»Nein!«

»Wirklich nicht?«

»Nein!«

»Ganz bestimmt nicht?«

...und so ging das dann, manchmal bis zu sechs Stunden am Stück.

Schließlich war die Woche zu Ende und auf dem Raumhafen landete der angekündigte 100-Meter-Kreuzer, den Astaroth kommandieren sollte und in dem er endlich genauere Details als die, die er aus der WELTRAUMBILD erfahren hatte, erhalten sollte. Zusammen mit Gürlap und Moosmutzel, die sich trotz Astaroths vermehrter Behauptung, dass sie sich nicht zu bemühen bräuchten, nicht davon abhalten ließen, ihn zu begleiten, ging er schließlich an Bord.

20.

BEST OF ASTAROTH

Gleich, nachdem sie an Bord gegangen waren, machten sich Astaroth & Co. auf den Weg in die Zentrale. Dort erwartete sie eine Überraschung, denn Astaroths Chef, Smäland-Schulze (Anm.d.A.: Die Fans lieben ihn!), war auch mit an Bord und erklärte ihm freudenstrahlend, dass er die ganze Reise mitmachen werde. Astaroth war durch seine schier überquellende Freude wieder einmal sprachlos. Schließlich faßte er sich und sagte:

»Toll. Hier bin ich also. Würde mir jetzt vielleicht BITTE jemand sagen, was los ist?«

Smäland-Schulzeklärte ihn auf. Demnach verhielt sich die Lage folgendermaßen: Vor einigen Wochen waren in der Milchstraße fremde Raumschiffe aufgetaucht. Man hatte natürlich versucht, mit ihnen Kontakt aufzunehmen, aber alle Versuche, sogar die mit Flaggen und Steinskulpturen, die man aus Asteroiden zusammenbaute, scheiterten und als man sie zur Umkehr aufforderte, wurden die Unterhändler beschossen. Die Raumschiffe seien wie Kloschüsseln geformt, berichteten Augenzeugen später. Seit diesem Tag erschienen täglich mehr von ihnen in der Milchstraße und hatten schon viele Welten besetzt. Es schien nicht so, als ob sie jemand aufhalten könnte. Als man schließlich eine größere Flotte zusammen gestellt und die gegnerische Flotte gestellt hatte, da kam es zur

Katastrophe. Die Fremden, die sich selbst »die Braunen« nannten, setzten eine Geheimwaffe ein. Nach Berichten von Überlebenden zur Folge handelte es sich um eine riesige, entfernt humanoide Gestalt, ca. 300 km groß, die ganz und gar aus einer Knetgummiartigen Masse bestehen sollte. Sie vernichtete mit einem Schlag nahezu die gesamte Galaxis-Flotte, deren Waffen sich als unbrauchbar erwiesen.

»So ist es also wahr«, stöhnte Astaroth. »Die alten Legenden stimmen. Demnach sind wir dem Untergang geweiht, außer, wir schaffen es, die Waffe, die gegen das Knetgummi-Monster hilft, zu finden. Aber niemand weiß, wo sie ist!«

Langer Rede, kurzer Sinn: Die Lage war, auf Deutsch gesagt, beschissen. Nachdem sich alle erst einmal ein wenig aus dieser trübsinnigen Stimmung befreit hatten, kam man zum offiziellen Teil, die Kommandantur über dieses Schiff wurde nämlich auf Astaroth übertragen. Astaroth hielt hierzu eine kurze Rede:

»Ich hoffe, dass es uns mit diesem Schiff gelingen wird, eine Waffe gegen unseren Feind zu finden. Da ich hier ohne Zweifel der wichtigste Mann an Bord bin, taufe ich dieses Schiff auf den Namen >BEST OF ASTAROTH<. Ich hoffe, dass mir dieser Name Glück bringen wird... und dem Rest der Besatzung natürlich auch!«

Die »Missgeschicke«, die ihm in letzter Zeit wiederfahren waren, erwähnte er natürlich nicht. Mit an Bord gingen außer Astaroth, Gürlap und Moosmutzel auch einige Mitglieder des Psychopathen-Korps, das sich ja sowieso schon auf Nagold aufgehalten hatte, nämlich Gully und die Kessler-Zwillinge. Keiner hatte so recht eine Ahnung, wohin man eigentlich fliegen sollte, als jemanden aus der Funkzentrale die rettende Idee kam:

»Ich weiß, wo wir anfangen zu suchen könnten. Nur 2800 LJ von hier haben wir vor einigen Tagen einen merkwürdigen Funkspruch aufgefangen. Dort wurde zum ersten Mal seit vielen Jahrhunderten wieder die uralte Gilde der Yodel-Ritter erwähnt, die angeblich schon lange ausgestorben sein sollte. Ich spiele sie kurz mal ab!«

Aus den Lautsprechern der Zentrale knallte mit voller Lautstärke folgendes: »JOOOOO-DELDIDEDÜÜÜH! Hallo... da draußen... Be-

drohung... Untergang... galaktisch... Hinweise hier... Hilfe gegen... Braune... kommen! D-DELDIDELDIDIDIDÜÜÜÜÜH!«

»Hm, in der Tat sehr aufschlussreich«, meinte Astaroth. »Immerhin schon ein Anhaltspunkt. Also, nehmen wir Kurs auf diesen Planeten, von dem die Botschaft kam, und sehen uns dort einmal um.«

Dieser Vorschlag stieß allseits auf Zustimmung, zumal auch niemand einen besseren hatte. Also machte sich die BEST OF ASTAROTH auf den Weg, um das Geheimnis der Yodel-Ritter zu lüften.

21.

Auf dem Yodel-Stern

Nachdem es ein Mann von der Zentralbesatzung durch Zufall geschafft hatte, den Kurs zu programmieren, ging die BEST OF ASTAROTH in den Linearflug, um wenige Stunden später am Ziel anzukommen. Dort bot sich ihnen das folgende Bild: Eine trübe, orangrote Sonne, umkreist von einem einzigen, braun bis hellbraun gefärbten Planet, der ungefähr Mars-Größe hatte. Von dort war offensichtlich der Funkspruch gekommen.

»Rufen sie den Planeten!« befahl Astaroth mit militärischer Stimme.

»Hallo, Planet, bist du da?« hörte er daraufhin die Funkzentrale sagen.

»Nicht DEN PLANETEN SELBER, zum Donnerwetter, ruft die Leute dort unten!«

»Hallo, Leute, lebt da unten noch jemand? Wir suchen den Typen, der uns diese Nachricht...« Sie wurde kurz eingespielt. »...geschickt hat. Ist da jemand?«

Nach einigen Minuten des bangen Wartens kam die Antwort von der Oberfläche: »Jaaaa, hallo, hier spricht Meister Lampe, der letzte Überlebende der einst großen und mächtigen Gilde der Yodel-Ritter... Ich weiß, warum ihr hierseit... Kommt doch runter, da können wir alles bei einem Tässchen Tee bereden.«

Astaroth blickte sich in der Zentrale um und erblickte nur entschlossene Mienen, was er als Zustimmung zu dieser Rede deutete. Er ließ folgendes durchgeben:

»Okay. Wir kommen runter.«

Småland-Schulze schien das ganze jedoch nicht zu behagen: »Dat könnte 'ne Falle sein. Damals, Anno 64, da war ich auch mal in so 'ne Situation. Paßt bloß auf da unten!«

Schon wenige Minuten später befanden sich Astaroth, Gürlap, Moosmutzel, Gully und die Kessler-Zwillinge auf dem Weg zur Oberfläche. Zum Glück war die Atmosphäre des Planeten atembar, so dass sie sich ohne Schutzanzüge würden bewegen können. Allerdings waren geringe Konzentrationen von Schwefelwasserstoff in der Luft, wodurch es dort ziemlich nach Sch... riechen würde. Unten angekommen stieg Astaroth als erster aus dem Beiboot und nahm einen tiefen Atemzug... und kippte nach hinten um. Der liebliche Duft der Luft hatte ihn wohl umgehauen. Doch schon nach einer kurzen Pause kam er wieder zu sich und nachdem alle Mitglieder der Expedition ihre Nasen mit Geruchsfiltern versehen hatten, konnte es endlich losgehen. Nur Gürlap brauchte keinen Filter, da er, wie er selbst sagte, die Luft dieses Planeten einfach *göttlich* fand. Nur eine kurze Strecke vom Beiboot entfernt fanden sie eine kleine, schäbige Hütte, die genau zum Bild dieses Planeten zu passen schien. Vor ihr stand eine kleine, irgendwie mickrig wirkende Gestalt, die sich mit einem Stock auf dem Boden abstützte. Sie sagte folgende Worte:

»Ich bin Meister Lampe, der letzte der Yodel-Ritter. Ich weiß, warum ihr hier seit. Kommt doch rein und setzt euch, dann gibt's einen guten Tee!«

Astaroth bedankte sich für das freundliche Angebot. Das Teetrinken scheiterte aber daran, dass nicht auch nur einer von ihnen in die Hütte paßte, außer Gürlap vielleicht, aber der machte sich nichts aus Tee.

»Ich nehme an, du kennst unser Problem?« fragte Astaroth Meister Lampe schließlich nach einer Weile.

»Ja. Es gibt nur ein Mittel, mit dem man das Knetgummi-Monster aufhalten kann, sie ist allerdings nur schwer zu finden. Es handelt sich bei dieser Waffe um den sagenhaften >Knetgummi-Wummer<, der sich auf einem Planeten befindet, dessen System allerdings in der Delta-Dimension liegt. Die Öffnung dorthin

ist nur alle 37 Sekunden geöffnet, und zwar für 5 Minuten.«

»Warum hat man sie dann nicht schon längst gefunden? Meines Wissens nach wurde die Delta-Dimension seit 140 Jahren nicht mehr befliegen, da keiner die Koordinaten der Öffnung kannte«, sagte Astaroth, der unauffällig das kleine elektronische Geschichtsbuch, aus dem er bis eben gelesen hatte, in seiner Tasche verschwinden ließ.

»Die Öffnung springt durch den Raum. Jedesmal, wenn sie sich schließt und sich wieder öffnet, befindet sie sich ganz woanders als zuvor. Und 5 Minuten sind, aus kosmischer Sicht betrachtet, ja wohl gar nichts, was sogar dir einleuchten dürfte«, sagte Meister Lampe mit feinem Spott. »Es gibt allerdings Hoffnung. Einige Lichtjahre von hier befindet sich auf dem sogenannten Planeten >Stern von Kimberley< eine uralte Station, die die Aufgabe hatte, die Position des Tores zu bestimmen. Dort solltet ihr als erstes hinfliegen.«

Bevor Astaroth daraufhin eine schlagfertige Antwort anbringen konnte und damit wohl einen ziemlich heftigen Streit mit Meister Lampe provoziert hätte, sprach der Minikom an, den Astaroth am Gürtel trug.

»Astaroth! Hier spricht Småland-Schulze! Wir bekommen lieben Besuch! Nein, nicht deine Mutter, sonder die Kloschüssel-Raumer! Eines von ihnen ist in unmittelbarer Nähe des Systems aufgetaucht! Und, wie et aussieht, hat et dat Knetgummi-Monster dabei! Macht, dat ihr da wechkommt! Bei uns is' gleich die Hölle los!«

22.

Die Flucht nach vorn

Auf dem Yodel-Stern war die Hölle los. Erst hatte man Astaroth das Auftauchen des Knetgummi-Monsters im Yodel-System gemeldet, nun kam schon die nächste Hiobsbotschaft: Das unbekannte, riesenhafte Kloschüsselraumschiff mit seiner noch unbekannteren Besatzung war ebenfalls erschienen. Die Lage schien aussichtslos. Astaroth fackelte nicht lange, er rief über Minikom ein Beiboot der BEST OF

ASTAROTH, das sie abholen sollte (das Beiboot, das sie hergebracht hatte, war mittlerweile wieder gestartet, da man dachte, dass es vorerst nicht mehr gebraucht würde) und sagte zu Meister Lampe:

»Wir haben Schwierigkeiten. Wir müssen diesen Planeten sofort verlassen. Sie müssen uns aber noch die Koordinaten des Sterns von Kimberley geben, wir wissen ja sonst gar nicht, wo wir suchen sollen!«

Meister Lampe veranlasste dies, und wenige Minuten später verließ die BEST OF ASTAROTH das System.

Plötzlich bemerkte ein Mann der Zentralbesatzung: »Es fehlt noch wer, und zwar Astaroth selbst, Gully und die Kessler-Zwillinge!«

Betroffenes Schweigen folgte, nur unterbrochen von einem trockenen Krachen, mit dem Smäland-Schulze in einen Knäckebrötchen biss. Gerade wollten sie umkehren, als nacheinander Gully mit Astaroth und die Kessler-Zwillinge aus dem Cola-Automaten materialisierten.

»Willkommen an Bord!« grölte Smäland-Schulze. »Ihr habt euch ja Zeit gelassen!«

»Hell and devil!« wettete Gully los. »Now hörst du uns aber zu! Erst du lassen uns auf die Planeten sitzen, and than...« Zwei Stunden später... »..und what have you dazu zu sagen?«

Smäland-Schulze räusperte sich. »Tja, äh, also...«

Er kam nicht mehr dazu, den Satz zu beenden, denn in diesem Augenblick verließ das Schiff den Linearraum. Irgendein ungeduldiger Mensch im Maschinenraum hatte im Verlauf der letzten zwei Stunden die Geduld verloren, und eigenmächtig den Linearantrieb angeworfen.

23.

Terroristen-Sturm

Ein paar Stunden vorher, irgendwo woanders... Sascha Hadrianis und seine Terrorkumpanen hatten irgendwie Wind davon bekommen, daß irgendwo eine Waffe oder so etwas ähnliches existierte, mit der man das Knetgummi-Monster und auch einige andere Sachen vernichten könnte. Also machten sie

sich kurzentschlossen auf den Weg ins Yodel-System, da dort ihren Nachforschungen zufolge Hinweise auf diese Waffe zu finden sein sollten. Unverzüglich machten sie sich auf den Weg. Nur wenige Stunden nach der BEST OF ASTAROTH landeten Hadrianis und

seine Kumpels ebenfalls im System Alpha-Beta-Orion-Delta 17

NSK (=NeuerSternenKatalog, d.Aut.) und wurden sogleich von dem Klo-Raumer herzlich (mit ein paar Schüssen) begrüßt. Es war erstaunlich, wie scheu danach die STAR OF TERROR wieder im Hyperraum verschwand. Dabei nahm sie zufällig denselben Kurs, den Stunden zuvor auch die BEST OF ASTAROTH genommen hatte. Und beim Stern von Kimberley war man noch völlig ahnungslos...

24.

Im Rückzug Fortschritte

»Hey, Chef!« brüllte Smäland-Schulze durch die Zentrale. »Das mußt du dir unbedingt ansehen!«

Dieser Ruf hatte in der Zentrale weitreichende Konsequenzen. Da Astaroth nicht anwesend war, konnte er das nun folgende Chaos auch nicht verhindern. Einige der in der Zentrale diensttuenden Männer wurden durch den Rundruf ihres Chefs aus ihrem Mittagsschläfchen aufgeschreckt und berührten dabei ihre Kontrollen. Das hatte mehrere Dinge zufolge:

1. Die automatische Feuerlöschanlage schaltete sich ein, berieselte die Leuchten im Kommandostand von oben bis unten und verwandelte die gesamte Zentrale binnen weniger Minuten in einen unklimatisierten Swimmingpool.

2. Konsequenz: Die Steuerung geriet völlig durcheinander und veranlasste das Schiff, innerhalb von nur zehn Sekunden drei Loopings, einen dreifachen Salto und eine Rolle rückwärts zu machen.

Als Astaroth dann schließlich einige Minuten später dann endlich in der Zentrale eintraf (er hatte die Zeit, die zur Untersuchung des Planeten (des einzigen Planeten) nötig war in seiner Kabine verbracht), fand er das komplette Chaos vor.

Er trat aus dem Antgrabschacht und rief: »Was ist denn hier...«

Weiter kam er nicht, denn in diesem Moment erfasste ihn eine Flutwelle

und spülte ihn rücklings in den Schacht zurück. Danach war es einige Minuten ganz still. Ganz still. Ganz still (Anm. d. A.: Das soll die Länge des »>Ganz still« andeuten.). Dann hörte man aus dem Schacht ein Geräusch, das rasch näher kam. Nach wenigen Sekunden waren schon erste Wortfetzen zu verstehen, dann stand Astaroth in der Zentrale (Anm. d. A.: Aus Gründen des Anstands muß ich die folgenden Äußerungen Astaroths LEIDER streichen.). Nachdem Astaroth sich beruhigt hatte, räusperte sich Smäland-Schulze vernehmlich.

»Äh, Chef, jetzt zu der Meldung von vorhin, äh...«

»Ja, gut, was ist damit?«

»Ja, also, auf dem Planeten da, da is' ne' Sende-zentrale. Sie hat uns vor'n paar Minuten folgende Nachricht reingeschmissen: An den unbekanntem Raumer im Orbit. Wir wollen, dass sie sich sofort identifizieren, ansonsten eröffnen wir warnungslos das Feuer. Na los, antwortet endlich! Warum antwortet ihr nicht? Ihr sollt antworten! So geht dat noch ne' Weile weiter«, schloss Smäland-Schulze kopfschüttelnd.

Astaroth sagte darauf nach kurzer Überlegung: »Übermitteln Sie den Unbekannten folgenden Wortlaut: Wir verbitten uns Ihre Drohungen. Wir kommen im Auftrag der Yodel-Ritter, genauergesagt von Meister Lampe, und wollen hier den Schlüssel zu der Waffe finden, mit der das Knetgummi-Monster vernichtet werden kann. Erbitten baldige Antwort.«

Auf dem Stern von Kimberley hielt sich zu diesem Zeitpunkt nur ein einziges Wesen auf, das da im Äther so unverschämter Weise von »wir« sprach. Der ganze Planet war im Prinzip nichts als Fassade, denn es existierten weder versteckte Abwehrforts noch Anlagen zur Erzeugung eines planetaren Schutzschirms.

Der Kommandant, ein kleines, buckliges Etwas mit Namen Monster-Mike, dachte gerade über verschiedene Dinge nach, z.B. welche Antwort er den Typen dort im Raumschiff zukommen lassen sollte. Er entschied sich der Einfachheit halber für Direkt-Sichtverbindung,

da er seinen Gegenspieler (?) endlich einmal von Angesicht zu Angesicht kennenlernen wollte. Er aktivierte kurzerhand die Bild-Sprech-Verbindung.

»Hallo, Chef! Was kann ich für Sie tun?«

Astaroth war nach dieser Eröffnung gewissermaßen sprachlos (schon wieder). Als er sich wieder gefangen hatte, kam seine Antwort: »Was?«

»Ja, Sie haben richtig verstanden. Vor langer Zeit gaben mir meine Auftraggeber, deren Namen ich leider vergessen habe, den Befehl, hier, am Arsch der Welt sitzenzubleiben bis einer eines Tages im Befehl der Yodel-Ritter zu mir kommt. Dann sollte ich ihm den Weg zum letzten Dimensionsportal angeben, durch das man in die Delta-Dimension, in welcher die Waffe versteckt ist, gelangen kann, und... bla... bla...«

So vergingen die Stunden, bis endlich jemand an Bord der BEST OF ASTAROTH bemerkte, dass der Empfänger mittlerweile schwieg. Auf den Computermonitoren glitzerte verheißungsvoll die Kurslinie zum D-Portal. Gerade wollten sie sich verabschieden, als etwas völlig unerwartetes geschah....

*

Die STAR OF TERROR brach mit Donnergetöse aus dem Hyperraum hervor. Die BEST OF ASTAROTH konnte auf Anhieb geortet werden. Ohne lange Nachzudenken, befahl Hadrianis den Angriff. Trotz der Überraschung, die an Bord der ASTAROTH herrschte, gelang es einigen fähigen Besatzungsmitgliedern den Schutzschirm zu aktivieren und das Schiff aus der Gefahrenzone zu reißen.

Nach einem heftigen Feuerwechsel, der von beiden Seiten mit allen erlaubten und unerlaubten Mitteln geführt wurde, entschloß sich Astaroth zum Einsatz seiner besten Waffe: dem Psychopathen-Korps.

Er befahl Gully, die Kessler-Zwillinge, Gürlap und Moosmutzel in die Zentrale um sie für den kommenden Einsatz zu instruieren.

»Ich habe einen Auftrag für euch. Ihr sollt das Schiff von diesem miesen, kleinen Terroristen Sascha Hadrianis entern oder in handliche kleine Schnipsel zersägen. Gully, du wirst

dabei die schwerste Aufgabe zu tragen haben, damit meine ich Moosmutzel und Gürlap. Die Kessler-Zwillinge werden auf ihrem Weg, der Reise auf einer Gedanken-Welle, die Zentrale des gegnerischen Schiffes betreten und dort Verwirrung stiften. Das wäre alles. Noch Fragen?«

Moosmutzel fragte prompt: »Was sollen wir tun?«

Zu seinem Glück war er wenige Sekunden danach zusammen mit den anderen verschwunden, bevor Astaroth ihm einen echt »Made in Terra« Briefbeschwerer an den Kopf werfen konnte (Anm. d. A.: Normalerweise ist Astaroth nicht so unbeherrscht, aber so ein Gefecht zerrt an den Nerven.).

25.

Ende der Terroristen, Anfang vom Chaos

An Bord der STAR OF TERROR war man von der Aktion der Psychos total überrascht worden. Die Kessler-Zwillinge verwandelten die Zentrale in ein Tollhaus, indem sie mit ihren Biogas-Strahlern einen schier unerträglichen Gestank verbreiteten. Einige der Terroristen sprangen sogar aus den Fenstern der Zentrale (Anm.d.A.: Welche Fenster?). An anderen Stellen des Schiffs schlugen Gully, Gürlap und Moosmutzel zu. Gully zerbröselte kraft seines Geistes die Hyperraum-Konverter zu Staub. Gürlap ließ einen Trupp Terroristen, die sich der Gruppe bemächtigen wollten, zu Boden stürzen, indem er den Weg vollschleimte. Moosmutzel attackierte den Feuermelder solange mit seinen Pfeilen, bis dieser Alarm schlug und das Löschesystem in Gang setzte (Anm. d. A.: Was nun folgt, kennen wir von Bord der BEST OF ASTAROTH). Um es kurz zu machen: Innerhalb kürzester Zeit war das Schiff kampfunfähig gemacht, und Astaroth und einige Mitglieder der Crew setzten per Beiboot über, um auch noch den letzten Rest der Terroristen kampfunfähig zu machen. Weder an Bord der TERROR noch der ASTAROTH wurde das Portal bemerkt, das sich unweit der beiden Schiffe öffnete und beide mit unwiderstehlicher Gewalt

auf sich zu zog...

*

Hilflos mussten Astaroth und seine Leute mit ansehen, wie ihr Schiff unaufhaltsam auf die Öffnung im Raum zugerissen wurde. Alle klammerten sich aneinander fest, als es plötzlich stockdunkel wurde.

»Hilfe! Aua! KRREISCHH! Gosh! Glorks! Hamma! Wurgs! Scheiße!« waren die häufigsten Äußerungen, die in der Dunkelheit fielen.

Als es wieder hell wurde, sahen sich die Männer und Frauen an Bord der BEST OF ASTAROTH mit einer außerordentlichen Tatsache konfrontiert: Der Weltraum um die beiden Schiffe herum schimmerte außerordentlich cremefarben.

»Wat soll der Scheiß?« grölte der sichtlich mitgenommene Smäländ-Schulze äußerst diskret durch die Zentrale.

»Hell and devil!« entfuhr es Gully.

Jetzt hatten es auch die anderen bemerkt: Ganz in der Nähe der beiden Schiffe befand sich ein weißes Band, das dann aber bei der Überprüfung der Entfernung aber doch noch ca. 30000 Lichtjahre entfernt war.

»Was ist das?« fragte Moosmutzel verstört.

»Es ist eine Galaxis«, bemerkte Astaroth unheimlich intelligent. »Und dort – auf dem Bildschirm – scheinen auch die Koordinaten eines bestimmten Sonnensystems zu stehen. Wir sollten dorthin fliegen.«

Dieser Vorschlag stieß auf allgemeine Begeisterung, und so startete die BEST OF ASTAROTH wenige Minuten später. Die STAR OF TERROR wurde samt Inhalt ihrem Schicksal überlassen. Wenig später machte auch sie sich in Richtung eines unbekanntes Zieles auf und davon...

26.

Astaroths Planet

Der Flug dauerte nun schon drei Wochen, doch die Stimmung an Bord war keineswegs schlecht oder hoffnungslos. Sie war eher zuversichtlich, war man doch der Lösung des inter-

galaktischen Rätsels schon ein gutes Stück näher gekommen. Aber auch der längste Flug geht einmal zu Ende, und so war es auch mit diesem.

Nach insgesamt gut drei Wochen Flugzeit gelangte die BEST OF ASTAROTH in das angegebene System. Astaroth stellte seiner Besatzung sofort die alles entscheidende Frage:

»Hat jemand einen Namen für dieses Neun-Planeten-System?«

Betretenes Schweigen folgte.

»Also gut«, meinte Astaroth. »Dann denke ich mir eben einen aus. Also, ich nenne dieses System Smälands Castle und den dritten Planeten Astaroths Planet. Irgendwelche Einwände?«

Niemand meldete sich (vielleicht aus Angst vor einer Degradierung), und so setzte sich die BEST OF ASTAROTH nur wenig später in Richtung von Astaroths Planet in Bewegung. Als der Planet in Sicht kam, wurde er erstmal von der Ortungszentrale genauestens unter die Lupe genommen und das Ergebnis der Untersuchung wenig später an die Zentrale gesendet:

»Schwerkraft Terra-1-normal, Luftzusammensetzung auch Terranorm, Oberfläche: es existieren mehrere große Kontinente, aber auch ausgedehnte Ozeane. Die Vegetation ist an Land sehr ausgeprägt. Die Kontinente scheinen bewohnt zu sein, wir haben mehrere große Ansiedlungen und Städte festgestellt. Energieemissionen konnten nicht festgestellt werden, daraus lässt sich schließen, dass die Bewohner die Atomkraft oder andere höhere Energiequellen noch nicht entdeckt haben.«

»Was halten Sie davon?« fragte Astaroth Smäländ-Schulze.

Der antwortete gelassen: »Wir sollten runtergehen und die Bewohner mal ordentlich aufmischen. Vielleicht erhalten wir dann endlich mal 'n paar Antworten auf unsere Fragen!«

Nach kurzer Überlegung stimmte Astaroth zu, allerdings ohne (zu Smäländ-Schulzes Bedauern) dem Außenteam, dem Astaroth selbst angehörte, den Befehl zu geben die Bevölkerung »aufzumischen«. Das Außenteam bestand aus folgenden Personen: Den Kessler-Zwillingen, Moosmutzel, Gully, Gürlap, Astaroth und dem neu hinzugekommenen EINSTEIN, wie alle an Bord die fahrbare, leicht fehlgeschaltete Biopositronik nannten.

Nach zehn Minuten waren alle, in ihre Kampfanzüge gehüllt und somit nahezu unangreifbar, startbereit. Ein Beiboot brachte sie innerhalb kürzester Zeit zur Oberfläche hinab.

Auf dem Weg dorthin kam folgendes folgeschweres Funkgespräch zustande, geführt zwischen Astaroth und dem Chef der O-Zentrale.

»Hallo, Chef, wir haben da eine, hm, schlechte Nachricht für Sie!«

»Worum geht es?« fragte Astaroth vorsichtig.

»Äh...ähmmmtjaaa, also...«

»Na los doch, kommen Sie endlich zur Sache!« polterte Astaroth leicht verärgert los.

»Nun, wir haben bei unserer letzten Ortung festgestellt, dass um den Planeten seit ungefähr zehn Minuten eine Art Kraftfeld liegt, dass jegliche Art von Atomreaktionen, egal ob Spaltung oder Fusion, verhindert! Und noch etwas... Ich weiß nicht, ob ich das schon erwähnt habe: Sie kommen gleich in den Bereich des Feldes! Leben Sie wohl, Chef!«

Damit brach der Funkkontakt ab, und gleichzeitig fielen an Bord des Beibootes sämtliche Energieerzeuger aus.

»Wenn ich hier jemals lebend rauskommen sollte, bringe ich den Chef der Orterzentrale um!« fluchte Astaroth, dann wandte er sich mit einem gekünsteltem Lächeln an den Stoßtrupp: »Ihr habt es gehört. Oder auch nicht gehört. Egal. Wir werden alle sterben!«

»Nicht, wenn wir es schaffen, die Schiffsantigravs noch auf Notstromversorgung umzustellen!« wandte EINSTEIN ein.

»Warum hast du das nicht eher gesagt?« stieß Astaroth hervor, als er zum Kommandosessel hastete.

»Weil du mich nicht gefragt hattest!« erwiderte EINSTEIN lapidar.

»Übrigens«, bemerkte einer der Kessler-Zwillinge. »Unsere Anzüge lassen sich im Notfall doch auch per Batterie betreiben, oder? Sehr gut!«

»Hell – ansonsten this would werden die hardeste Landing in meine Leben!« murmelte Gully vor sich hin.

Die Besatzung bereitete sich auf eine harte Landung vor, denn das Schiff war schon zu nahe an dem Planeten, als dass die Antigravs es

allein stabilisieren könnten. Es würde eine harte Landung werden...

27.

Elystanir

Elystanir sah, durch ein lautes Pfeifen alarmiert, zum Himmel empor und bemerkte einen Feuerschweif, der sich quer über das Firmament zog. Lange nachdem die Sternschnuppe – Thor, der mal wieder auf der Suche nach einer Frau ist? Ein Sternenschiff? – niedergegangen war und der sein Pferd wieder unter Kontrolle hatte, beschloss der Eingeborene, zu der vermeintlichen Landestelle zu reiten, weil er keine Antwort auf seine Fragen wusste (natürlich hoffte er auf den Gott, denn so etwas sieht man nicht alle Tage).

Je näher er kam, desto deutlicher wurde, dass die Sternschnuppe, das Sternenschiff oder Thor sehr große Verwüstungen angerichtet hatte, denn im Umkreis von 500 Metern stand kein Baum, äh, Stein mehr auf dem anderen. Als er den Rand des Kraters, den das Objekt geschlagen hatte, erreichte, bekam er einen großen Morgenstern – Morgenstern? – zu sehen, der allerdings die Form eines leicht eingedellten Fußballs hatte. Elystanir beschloss, das Ding zu beobachten. Als sich nach fünf Stunden noch immer nichts tat, beschloss der junge Krieger zu schlafen.

Es war mitten in der Nacht, als er von einem undefinierbaren Geräusch geweckt wurde. Der Morgenstern war hell erleuchtet – und er hatte sich geöffnet!

Elystanir war entsetzt. Vielleicht war das gar kein Morgenstern, sondern ein Schiff der Cyberneten, die Laut Überlieferung schon einmal sein Volk versklavt hatten, um es für ihre Zwecke einzusetzen. Irgendwann, nach vielen Jahren, waren sie dann wieder verschwunden, und waren nicht zurückgekehrt, bis heute. Elystanir versuchte, ruhig zu bleiben, was ihm aber nicht so ganz gelang.

Er wollte sich gerade zurückziehen, als plötzlich ein hoch gewachsener Fremder in der Öffnung erschien. Er ging eine Rampe hinunter und steckte eine Fahne in die Erde und sagte in

einer seltsamen Sprache folgende Worte:

»Hiermit nehme ich dich im Namen von mir in Besitz!«

Elystanir war sich sicher: Es mussten Cyberneten sein, denn auch diese hatten einstmals, so die Überlieferung, eine äußerst merkwürdige Sprache gesprochen. Und dieser merkwürdige Fremde dort drüben sprach diese Sprache! Er beschloss, ihn zu töten. Er würde ihm auflauern, und wenn der Zeitpunkt gekommen war, würde er ihn aus dem Weg räumen.

28.

Aufbruch

Astaroth hatte gerade seine Fahne in den Boden gesteckt und hielt seinen Begleitern gerade einen Vortrag über das Entdeckungs-, Besitz- und Bennungsrecht, als plötzlich Moosmutzel sagte:

»Astaroth, hinter dir steht jemand!«

»Na und?« fragte Astaroth. »Lass ihn doch... Was hast du da gerade von dir gegeben?«

»Ich sagte, dass da jemand hinter dir steht – oder besser: stand –, denn *er* ist gerade wieder im Wald verschwunden...«

Einen Moment lang sah Astaroth ziemlich verwirrt aus, dann fasste er sich jedoch wieder und sagte:

»Nun gut. Immerhin wissen wir nun, dass wir in dieser Ecke vorsichtig sein müssen, wenn wir nicht auf böse Überraschungen stoßen wollen. Los jetzt, wir verteilen uns! Irgendwo in der Nähe sollte, wie wir kurz vor dem Abst... äh, kurz vor der Landung festgestellt haben, eine größere Ansiedlung liegen. Dort werden wir uns zuerst nach brauchbaren Hinweisen nach dem Schlüssel, den wir suchen, erkundigen.«

Als alle schon aufbrechen wollten, erhob Gully noch den Einwand, dass man mit ihren (Weltraum-)Aufzügen nicht in dieser mittelalterlichen Stadt erscheinen könne. Aber die Beschaffung von Tarnkleidung wurde von Astaroth per einstweiliger Verfügung (d.h., er entschied alleine) bis zur Ankunft in der Stadt verschoben. Als sie sich erneut in Bewegung setzten wollten, erhob einer der Kessler-Zwillinge

den Einwand, wie es denn mit der Verständigung stehen würde.

Darauf meinte Astaroth: »Ich habe immer, wenn ich auf fremden Planeten bin, meinen batteriegetriebenen Translator dabei. Und jetzt setzt euch endlich in Bewegung!«

Als sie sich erneut in Bewegung setzen wollten, erhob Gürlap den Einwand, wie es denn mit der Verpflegung stehen würde, dann erhob wieder Gully einen, usw.

Nach einer ca. zweistündigen, sachlich und mit vielen überflüssigen Argumenten geführten Diskussion machten sie sich endlich auf den Weg, wobei sie nicht ahnen konnten, dass ihnen ein unsichtbarer Begleiter auf Schritt und Tritt folgte...

29.

Yarrn

Jetzt war der Moment gekommen!

Einer der Fremden stand genau weihundert Fuß von ihm entfernt. Elystanir nahm den Bogen von seinem Rücken, holte einen Pfeil aus seinem Köcher, und legte auf den Cyberneten an, der auch schon die Flagge in den Boden gerammt hatte. Auf einmal drehte sich einer der Fremden zu ihm um. Hatte er ihn gehört? Unmöglich – er hatte sich unter Ausnutzung aller Möglichkeiten herangepircht. Aber das war auch nebensächlich, denn jetzt hatte der Fremde ihn gesehen. Er schrie etwas in seiner Sprache und zeigte mit dem Finger auf ihn. Elystanir schnaubte vor Entrüstung. Man zeigte nicht mit ausgezogenem Finger auf angezogene Leute. Gerade rechtzeitig duckte sich der Eingeborene hinter einen Stein, denn jetzt drehten sich alle in seine Richtung. Sie schienen verwirrt, als sie niemanden sahen. Der Eingeborene frohlockte innerlich, denn sie schienen nicht viel auf das Urteilsvermögen des Fremden zu geben, der ihn zuerst gesehen hatte. Auch er schien an seinem Verstand zu zweifeln, denn er schaute sich zwar noch einmal suchend um, ging dann aber zusammen mit den anderen zum Sternenschiff zurück.

Überhaupt – wie kann ein Schiff ohne Segel überhaupt fliegen? dachte sich Elystanir,

als er plötzlich neben sich Yarrn (einen kleinen Zwerg) bemerkte.

»WO WARST DU?« schrie der Kleine aufgebracht los.

Elystanir hielt ihm schnell den Mund zu, aber es war schon zu spät. Die Fremden waren auf Grund des Lärms wieder aus dem Sternenschiff gekommen und blickten nun in ihre Richtung. Sie hatten sie gesehen.

»Verdammt, lass uns hier verschwinden!« keuchte Elystanir, als er sich von der ersten Überraschung erholt hatte.

»Wieso...« setzte Yarrn zu einer Frage an, als Elystanir ihn auch schon mit sich zog. Das heißt, er wollte es, aber der Zwerg rührte sich nicht von der Stelle.

»Man, ist der fett«, stöhne Elystanir und versuchte schnaufend, den Zwerg von der Stelle zu bewegen. »Hilf doch mal mit!«

»Erst wenn du mir sagst, was hier los ist!« forderte Yarrn. »Außerdem bin ich nicht fett, sondern nur, nun ja...« Er schaute an sich hinunter. »...nur ein bisschen untersetzt.«

Elystanir schaute alarmiert zu den Fremden hinüber. Sie waren nur noch zweihundert Fuß entfernt, und mit den Riesensätzen, die sie machten, würden sie sie bald erreicht haben.

»Meinst du die Witzfiguren... ?« setzte Yarrn, der dem Blick Elystanirs gefolgt war, zu einer spöttischen Bemerkung an, als dieser zu erklären versuchte:

»Das sind Cyberneten, du Narr! Sie werden uns töten oder gefangen nehmen!«

»Worauf wartest du noch, willst du Wurzeln schlagen?«

Der Zwerg hatte sich schon zwanzig Schritte von ihm entfernt und Elystanir hatte Mühe, zu ihm aufzuschließen, aber irgendwie schaffte er es, obwohl der Zwerg erstaunlich schnell für seine Größe rannte. Elystanir wandte sich im Laufen zu den Fremden um, und rannte erschrocken schneller. Sie waren nur noch hundert Fuß entfernt, und sie kamen mit zwanzigfuß Sprüngen näher.

»Sie haben uns gleich eingeholt«, keuchte Elystanir erschöpft.

»Da hilft nur noch ein bisschen Zwergenmagie«, meinte Yarrn.

Er sprach ein paar Worte, und lief dann langsam aus. Elystanir, der mit gleichbleibender Geschwindigkeit weiter rannte, merkte das erst nach zwanzig weiteren Schritten. Erstaunt wandte er sich um und... und... und... stolperte über einen Stein. Er fiel der Länge nach hin, und Yarrn spazierte in aller Seelenruhe an ihm vorbei.

»Auf, auf, renn weiter!« meinte er spöttisch grinsend zu dem am Boden liegenden Elystanir.

»Kannst du mir mal sagen, was das soll?« fragte dieser nach, hochrot im Gesicht und nach Atem ringend.

»Sie können uns nicht mehr sehen«, antwortete Yarrn lässig. »Sieh selbst!«

Elystanir wandte sich um, und tatsächlich: Die Fremden standen ratlos herum, und wussten offensichtlich nicht mehr ein noch aus.

»Wie hast du das gemacht?« fragte er den Zwerg erstaunt.

»Zwergenmagie, Zwergenmagie...« murmelte der Zwerg geheimnisvoll vor sich hin.

30.

Verschwunden?

»Ich wusste doch gleich, dass ich nicht verrückt bin! Da steht der Knilch schon wieder!« sagte Moosmutzel und blickte sich triumphierend um.

»Ja, diesmal habe ich ihn auch gesehen!« stimmte Astaroth zu. »Also los, hinter ihm her, wir greifen ihn uns und fragen ihn mal, was er von uns wollte!«

Gesagt, getan. Sie stellten ihre Antigravs auf zwei-drittel-Neutralisation und hatten demnach nur noch ein Drittel ihres Gewichts. Dadurch machten sie Zehnmeter-Sätze, mit denen sie hinter dem nun flüchtendem Eingeborenem herasteten und ihn schon beinahe eingeholt hatten, dabei bemerkten, dass dieser noch einen kleinen, pummeligen Begleiter dabei hatte, als beide plötzlich verschwanden.

»Wat is nu?« stammelte Gürlap, der in seinem Spezial-Raumanzug ziemlich putzig aussah.

»Er scheint verschwunden zu sein«, bemerkte einer der Kessler-Zwillinge überflüssigerwei-

se.

»Das sehe ich selbst!« meinte Astaroth verärgert. »Los, sucht ihn! Weit kann er ja nicht gekommen sein, wir waren ja direkt hinter ihm! Wenn wir ihn und seinen komischen kleinen Begleiter nicht in zehn Minuten gefunden haben, setzen wir unseren Weg fort! Noch Fragen?«

Zum Glück kamen keine, und so machten sie sich auf die Suche, die (natürlich) erfolglos verlief. Nach diesem recht frustrierendem Ereignis war Astaroth mehr denn je entschlossen, das Geheimnis, das über diesem Planeten lag, zu lüften. Er hoffte, in der nahe gelegenen Stadt Hinweise und Informationen zu finden, wobei er auch darauf hoffte, auch ein paar Vertraute aus dem Planetenbewohnerlager zu finden, die ihn und seine Mannen (u.ä.) bei ihrer Suche unterstützen sollten. Er konnte sich jedoch vorstellen, dass das nicht so einfach werden würde, denn wer vertraut schon einem Fremden?

31.

Die Höhle

»Wie lange hält dein Zauber?« fragte Elystanir den immer noch vor sich hinhinmurmeln den Zwerg.

»Hm, was?« fragte Yarrn verwirrt.

»Nun, das ist auch eine Antwort!« tat Elystanir beleidigt.

»Entschuldige. Ich war nicht bei der Sache. Noch 'ne Viertelstunde.«

Das war eigentlich gegen Yarrns Art, sich für etwas zu entschuldigen, aber Elystanir dachte sich nichts dabei, sondern fuhr fort:

»Wir müssen sie verfolgen, bevor sie Arkalon erreichen. Wer weiß, welches Unheil sie sonst noch anrichten.«

Nachdem er ca. fünf Minuten über die Möglichkeiten der Fremden gesprochen hatte, schlug Yarrn vor, den Fremden zu folgen, weil sie sie sonst nicht mehr finden würden.

Elystanir stimmte ihm zu und fasste den Griff seines Schwertes fester. Sie gingen in dieselbe Richtung wie die Fremden. Aber nachdem sie fünfzehn Minuten hinter ihnen hergelatscht waren, wurde es ihnen bewusst, dass sie

die Fremden wohl verloren hatten.

Aber auf einmal kam Elystanir ein Geistesblitz, wie er sie wohl wieder finden könnte:

»Wenn ich die Fremden wieder finden will, muss ich lernen wie ein Fremder zu denken. Also nehmen wir an, ich bin ein Fremder, und weiß, dass ich verfolgt werde. Wo würde ich meinem Verfolger auflauern, um... was auch immer mit ihm zu tun? Also ich würde mich in einer Art Höhle verstecken, dunkel und leer...«

»Wie dein Kopf?« kommentierte Yarrn gehässig.

»Nein, wie deiner!« konterte Elystanir.

»Ähhhh, entschuldige, Elystanir, aber da vorne ist eine Hööööhle. Und sie ist dunkel und vielleicht auch leer. Aber vielleicht sind dort auch ein paar Fremde, die uns auflauern. Ich glaube, wir sollten mal nachsehen!« schlug Yarrn vor.

»Ahhh, da vorne ist eine Höhle. Und sie ist dunkel und vielleicht auch leer. Vielleicht sollten wir hingehen, und nachsehen, ob die Fremden nicht dort sind, um uns aufzulauern!« schlug Elystanir mit einem selbstgefälligen Gesichtsausdruck nun ebenfalls vor und hörte von nun an nicht auf, sich selbst zu loben.

Gesagt, getan. Auf dem weiten, gefährlichen Weg zu der Höhle (etwa 150 Meter) wurden Yarrn und Elystanir beinahe von hungrigen Alligatoren (Eidechsen) gefressen, von riesigen Vögeln (Wellensittichen) davongetragen, und fast wären sie in einem Sumpf (eine Schlammfütze, aber sie war wirklich groß!!!) angekommen, der überraschend vor ihnen auftauchte. Außerdem musste Yarrn einen heldenhaften Kampf gegen sich selbst ausfechten, um den, noch immer selbstgefällig vor sich hinbrabbelnden Elystanir (»fantastisch, ich bin ein Genie, ich bin toll, unglaublich, dass ich's bis jetzt noch nicht gemerkt hatte...«) nicht an dessen empfindlichster Stelle zu verletzen. Als Yarrn gerade meinte, es nicht mehr aushalten zu können und Elystanir einige ziemlich unfreundliche Sachen an den Kopf werfen wollte, hielt dieser plötzlich in seinem Selbstlob inne und schrie:

»WIR SIND DA YARRN, SIEH DOCH (Kicher, Glucks)!!!«

»Wow. Dann lass' uns mal reingehen«, erwiderte Yarrn cool.

Gesagt, getan, getan, gesagt. In der Höhle angekommen stellte Yarrn fest, dass es drinnen dunkler war als draußen:

»Es ist dunkel hier drin, Elystanir!«

»Ich weiß, Yarrn.«

»Ich hab Angst im dunkeln, Elystanir!«

»Ich weiß, Yarrn.«

»Woher, Elystanir?«

»Weiß nicht, Yarrn.«

»Ach so, Elystanir.«

»Ja, Yarrn.«

»ICH HAB ANGST IM DUNKELN, ELYSTANIR!«

»Vielleicht solltest du etwas tun, Yarrn.«

»Was denn, Elystanir?«

»Eine Fackel anzünden, Yarrn.«

»Gute Idee, Elystanir!«

»Ich weiß, Yarrn.«

Nachdem Yarrn ein herumliegendes Stück Holz vom Boden aufgehoben und es angezündet hatte, stellten sie fest, dass sie von den Fremden, die ihnen bisher schweigend zugehört hatten, umzingelt waren.

»Stell dich vor mich, Elystanir! Du wirst mein lebender Schutzschild sein.« Mit triefendem Spott fügte er hinzu: »Geh raus und kämpfe!«

Elystanir, der versuchte, sich hinter Yarrn zu verstecken, und dabei nur eine traurige Figur machte, weil der Zwerg viel zu klein war, um sich hinter ihm zu verstecken, und dabei immer wieder von Yarrn nach vorne geschubst wurde, war damit nicht einverstanden, und versuchte nun ebenfalls, Yarrn nach vorne zu drängen. Nachdem sie das endlos wiederholt hatten (die Fremden schauten derweil staunend zu), meinte Elystanir mit einem Seufzer »Es sei!« und zog sein Schwert aus der Scheide.

In diesem Moment beschlossen die Fremden zu handeln...

32.

Der Hinterhalt

Kurz nach ihrem Aufbruch kam Astaroth die Idee, dass sich ihr heimlicher Verehrer noch in der Nähe befinden könnte. Daraufhin beschloss er, ihm eine Falle zu stellen. Allerdings, dazu

rannte auf Astaroth zu...

33.

Kommandant Dirk

Elystanir hatte sich entschieden: Er würde die Unbekannten angreifen. Das war zwar gefährlich, aber immer noch besser, als sich das Gelaber von Yarrn noch weiter anhören zu müssen. Also zog er sein Schwert, rief »Es sei!« und rannte auf den erstbesten Fremden zu, die davon auch tief beeindruckt zu sein schienen. Dann geschah jedoch etwas unerwartetes: Das Schwert von Elystanir machte sich selbstständig, es wurde seiner Hand entwunden, flog davon und verschwand irgendwo in der Dunkelheit.

Das brachte den eingeborenen Helden dann doch etwas aus dem Konzept. Er wandte sich hilfsuchend an Yarrn: »Äh, Yarrn, also, wie soll ich's ausdrücken, ich habe hier ein kleines Problem...«

Astaroth blickte erstaunt auf, als der hochgewachsene Fremde, dessen Name offensichtlich Elystanir war, plötzlich sein Schwert zog und auf ihn zustürmte.

Astaroth rief in die Richtung der Dunkelheit der Höhle, in der er Gully vermutete: »Gully! Jetzt! Nimm ihm sein Schwert ab!«

Die Antwort bestand aus einem knappen »Okay«, dann wurde Elystanir das Schwert entwunden, der daraufhin verwirrt stehen blieb, und sich an seinen kleinen Begleiter wandte.

Astaroth sah nun die Gelegenheit gekommen, dem Geschehen eine andere Wendung zu verleihen: »Halt ein, teurer Freund. Wir sind nicht gekommen, um dir oder deinem Begleiter zu schaden, oder auch sonst gar niemanden. Doch sage uns, welcher Anlass wir dir gegeben haben, uns anzugreifen? Was ist dein Begehren?? (Anm.d.Autors: Astaroth versuchte sich mit der Sprache dem mittelalterlichem Erscheinungsbild des Planeten anzupassen.)«

Die Antwort kam aus dem Translator, Yarrn hatte gesprochen: »Ach, fahr doch zur Hölle, du vom Himmel gefallene Kreatur!« und schleuderte einen grünkarierten Blitz auf Astaroth, der daraufhin mit einem leisen »PUFF« verschwand.

Große Aufregung brach aus. Alle verbliebenen Mitglieder der Gruppe Astaroths stürzten sich nun auf Elystanir und Yarrn. EINSTEIN, die gestörte Positronik, verteilte in den miteinander verkeilten Haufen Stromschläge, die jedoch meistens die falschen trafen: -ZAPP- Gully sprang jaulend in die Höhe; -ZISCH- die Hose eines der Kessler-Zwillinge erhielt ein Loch; -BLITZ- Yarrn rannte los, sein Umhang stand in Flammen. Wahrscheinlich hätte sich dieser »Kampf« noch eine Weile fortgesetzt, wäre nicht in diesem Moment eine machtvolle Stimme ertönt: »HALT!«

Obwohl sie nur ein Wort gesagt hatte, ließen sofort alle voneinander ab und blickten sich suchend um, konnten aber in der Dunkelheit nicht viel erkennen, genaugenommen, gar nichts.

»Wer bist du?« fragte Yarrn, den Blick suchend umherschweifend.

»ICH BIN DIRK. UND IHR HABT MICH IN MEINER HEILIGEN RUHE GESTÖRT. DAFÜR WERDE ICH EUCH BESTRAFEN. ZUM TEUFEL MIT EUCH!«

Und dann geschah das, was zuvor auch mit Astaroth geschehen war, nur puffte es dieses Mal gleich mehrmals.

*

Kommandant Dirk amüsierte sich immer wieder über die von seinen Robotern gefangenen Eingeborenen. Es war doch so einfach, diese Primitiven zu beeindrucken, nur ein bißchen Hall in der Stimme, ein versteckter Teleporter und ein paar billige Holoprojektoren aus dem Sommerschlußverkauf des letzten Jahres hatten ausgereicht, um seine Opfer in die rechte Stimmung zu bringen: sie glaubten jetzt, sie seien in der Hölle.

Nachdem er seinen Spaß gehabt hatte, würde er sie selbstverständlich »entsorgen«, aber... dafür hatte er ja seine willigen Diener...

Elystanir konnte und wollte seinen Augen nicht trauen, als er sich nach ungefähr einer halben Stunde und wiederholten Zusicherungen Yarrns, alles wäre in schönster Ordnung, endlich dazu aufrufen konnte, diese wieder zu öffnen nur um die Lider nach kurzem Sondieren

der Umgebung sofort wieder fest zusammenzupressen: »Das, das, das...« setzte er immer wieder an...

»Ja, du alter Trottel«, wurde sein Gestammel schließlich von Yarnn unterbrochen, »das ist die Hölle, und wenn du mich fragst, haben wir das alles unserem neuen«, der Zwerg spie verächtlich vor Astaroths Füße, »Freund zu verdanken.«

Die Art, in der er das Wort »Freund« betonte, ließ keinen Zweifel an seinen tatsächlichen Gedanken bezüglich des Raumfahrers aufkommen. So hätte es ihm keineswegs etwas ausgemacht, wenn er und zwar nur er in der Hölle geschmort hätte aber so:

»Wenn du mich fragst, sollten wir diesem Advokaten des Teufels einmal ein paar deiner Socken unter die Nase reiben...«

Er tastete nach seinem Beutel in dem sich die Munition für seine Tod und Vernichtung speiende Schleuder befand.

»Nein, alles nur das nicht«, wimmerte Gürlap vor sich hin, er war genau auf besagten, luftdicht abgeschlossenen Schutzbehälter, der von Yarnn immer wieder nur liebevoll »Beutel« genannt wurde gefallen. Irgendwie hatte er dabei den irrsinnig kompliziert wirkenden Zwergenknoten mit fast gnomenhafter Präzision (wahrscheinlich hatte er etwas zu Fressen vermutet) geöffnet. Nun lag er in einer grünlich schimmernden Wolke, die ihren Ursprung in den Sockenfetzen hatte, die immer noch aus Gürlaps Mund ragten.

»Du, du Ding hast meine gesamte Munition gefressen. Wenn ich nicht der mächtigste Mann des zwergischen Imperiums wäre, würde ich dir ordentlich den Hintern versohlen, wo immer der sich auch bei dir befindet.«

Yarnn trippelte herausfordernd vor dem wirklich mitleiderregenden Gürlap herum und machte Anstalten, nach den kläglichen Stoffresten zu greifen. In diesem Moment gewann die kleine Kreatur ihre Sicherheit zurück und schnappte nach der besitzergreifend ausgestreckten Hand des Zwerges und... bekam den kleinen Finger zu fassen.

»Elystanir... nimm es weg, nimm es weg, es nuckelt und saugt... hey, ahhh, jetzt beißt es zu!!«

Elystanir, der mittlerweile seine Fassung wiedergewonnen und wie die anderen bisher nur mit einer Mischung aus seltsamen Humor und Schadenfreude dem Treiben der beiden Wichte zugesehen hatte, hielt es nun für den rechten Zeitpunkt einzugreifen.

»Lass ihn sofort los, du kleine, ekelhafte, nach verfaulten Essensresten stinkende Wesenheit!« forderte der berühmteste Held des Planeten Gandor Gürlap mit einer Sicherheit in der Stimme auf, die alle Anwesenden zu anderer Zeit und in einer anderen Situation sicherlich zum Erschauern gebracht hätte, wenn die Lage nicht mehr zum Weinen denn zum Lachen gewesen wäre.

So blieb die erhoffte Wirkung des Tonfalls aus und auch Gürlap zeigte sich nur mäßig beeindruckt.

»Niemalsch«, nuschelte die Kreatur bloß und biss nur noch fester zu, was das Geplärre Yarnns um weitere 30 Dezibel in die Höhe schraubte.

»Wie du willst«, sagte Elystanir, packte Gürlap an seinen Hinterbeinen, warf Astaroth und seinen Kumpanen einen auffordernden Blick zu und rief: »Zieht!, zieht!«

34.

Zwergenmagie

Sie zogen und zerrten, und irgendwann gab Gürlap auf. Er ließ endlich Yarnns Finger los, was den Effekt hatte, dass die beiden ziehenden Parteien in zwei verschiedene Richtungen geschleudert wurden. Astaroth rasselte sich am schnellsten wieder auf und blickte sich suchend um.

»Hat irgend jemand EINSTEIN gesehen? Ich kann den blöden Schrotthaufen nirgends entdecken?«

Die Antwort bestand aus einem Blitz, der Astaroth am Hintern traf und ihn dazu bewegte, blitzschnell herum zu fahren. Trotzdem konnte er keinen Gegner entdecken. Er ging zu der Stelle, von der aus ihn der Blitz getroffen hatte, und streckte suchend die Hände aus. Sie verschwanden.

Astaroth blickte entsetzt auf seine nun handlosen Arme hinab.

»Mein Gott, meine Hände, ich spüre meine Hände nicht!« sagte er, von Grauen geschüttelt.

Er zog seine Arme zurück. Seine Hände erschienen wieder. Er streckte die Arme wieder nach vorn – weg waren die Hände.

Langsam dämmerte es ihm. Er wandte sich an seine Gefährten: »Leute, hier erlaubt sich jemand einen Scherz mit uns. Das hier ist nicht die Hölle, sondern nur eine billige Imitation mit Holo-Projektoren! Los, folgt mir!«

Sprach's und marschierte los, geradewegs durch die Wand. Gully und die Kessler-Zwillinge sahen sich an, zuckten mit den Schultern und gingen ebenfalls hindurch. Elystanir und Yarrn blieben zunächst zurück und diskutierten noch ein wenig miteinander.

Auszug aus ihrem Gespräch:

Yarrn: »Er ist einfach durch die Wand gegangen! Ich wusste, dass wir diesem fremden Hexenmeister nicht trauen können! Er steht mit den Mächten der Hölle in Verbindung, nur so konnte er wissen, wo der Ausgang ist!«

Elystanir: »Sieht so aus. Aber wir können diese finsternen Kreaturen doch nicht einfach entkommen lassen. Vor allem dieses kleine, schleimige Etwas, das dir fast den Finger abgebissen hätte, oder?«

Yarrn: »Was? Oh, da hast du recht, ich hatte gerade nicht zugehört, ich arbeite gerade an einem Zwergenmagiezauberspruch, der uns hier raus holen wird!«

Er murmelte ein paar düster klingende Worte. Zunächst geschah nichts, und dann... auch nichts.

»Es funktioniert nicht!« stellte Elystanir, der sowieso nie so recht an Zwergenmagie geglaubt hatte fest.

»Wir scheinen von einem starken magischen Kraftfeld umgeben zu sein, das meine Kräfte blockiert«, musste auch Yarrn eingestehen. »Aber warte, ich versuche noch etwas anderes: Meinen Raketen-Zauber! Dann werden wir ja sehen, ob diese Felswand da auch so was aushält!«

Er murmelte wieder. Kurz darauf schoss ein Blitz aus seiner Hand und verschwand in der Wand, ohne auch nur einen Kratzer zu hinter-

lassen.

»Ich geb's auf«, sagte Yarrn. »Auch wenn die Fremden mit den Finsternen Mächten in Verbindung stehen, vielleicht haben sie ja vergessen, die Öffnung hinter sich zu schließen. Das sehe diesen Felsköppen ähnlich!«

Also versuchten sie ihr Glück, und traten durch die scheinbar so massive Felswand, als ob es sie nie gegeben hätte.

35.

Gefangen

Hinter der Wand befanden sich zwei Dinge:

1. EINSTEIN, der ein gestörtes Kichern von sich gab, und erst aufhörte, als Astaroth ihm einen Tritt gab.

2. Noch eine Wand, diese bestand allerdings aus Stahl, und keine Höllenfeuer waren mehr zu sehen.

Astaroth blickte sich um, als nacheinander Gully, die Kessler-Zwillinge, Yarrn und schließlich Elystanir durch die leicht schimmernde Wand des Holo-Gitters traten.

»He, there is another Wand! So ein bullshit!« meckerte Gully. »Shall I teleportiering raus?«

»Noch nicht«, sagte Astaroth hastig. »Erst soll EINSTEIN die Umgebung scannen. EINSTEIN, scanne die Umgebung!«

»Nein!« erwiderte diese pampig.

»Wie, nein??« fragte Astaroth verdattert.

»Du hast mir vorhin einen Tritt gegeben. Das war nicht sehr nett von dir...«

Hätte Astaroth es nicht besser gewusst, dann hätte er jetzt vermutet, einen weinerlichen Unterton in der Sprache der Positronik gehört zu haben.

»Wie? Ach, ja. Aber du musst das Verstehen, der Stress, und außerdem hast du mir vorhin aus dem Nichts heraus einen Blitz verpasst!«

»Na gut, du hast recht. Ich fange jetzt an«, schniefte EINSTEIN, dann drehte er sich einmal im Kreis. »Es scheint sich um einen weitgestreckten Stützpunkt zu handeln. Ich registriere starke Energierzeuger, außerdem empfangen einige Individual-Impulse. Der Stützpunkt besitzt also eine organische Besatzung!«

Astaroth dachte kurz nach, dann wandte er sich an Gully. Das heißt, er wollte es, aber dieser war bereits spurlos verschwunden.

Na gut, dachte Astaroth. Hoffentlich passiert ihm nichts. Denn wenn er zurückkommt, werde ich ihm das Fell über die Ohren zieh'n! Einfach so ohne Befehl handeln, wo kommen wir denn da hin...

36.

Der Ausbruch

Gully wusste nicht wo er war, noch was er eigentlich vor hatte (wann wusste er das auch schon), aber er hatte eine Mission, was, wie er glaubte doch das Wichtigste war.

Er würde derjenige sein, der seine Freunde vor der sicheren Vernichtung bewahren würde, denn eines hatte er ihnen voraus. Er war Telepath und hatte schon seit längerem die Gedankenimpulse einer intelligenten Lebensform irgendwo hier im Stützpunkt wahrgenommen, und das noch VOR diesem Schrotthaufen, der sich Positronik schimpfte. Er hatte sie aber für eine Täuschung gehalten, denn bekanntlicherweise gibt es in der Hölle nichts Lebendiges (mit Ausnahme kleiner, gehörnter Kreaturen mit Mistgabel, denen man nicht einmal bei hellstem Tageslicht zu begegnen wünscht). Nun da die Illusion, sich ganz tief in der Erde (Höllfenfeuer...) zu befinden, wie eine Seifenblase zerstoßen war, hatte Gully bei sich gedacht, es sei der rechte Zeitpunkt gekommen, die Quelle der fremdartigen Gedanken ausfindig zu machen. Unglücklicherweise war die Source, wie der Mutant es wahrscheinlich ausgedrückt hatte nicht klar zu orten gewesen, er hatte sich also auf seine detektivischen Fähigkeiten verlassen müssen.

Er war schon, dank einiger gut getimter Teleportersprünge, bis auf 20 Meter an das Wesen herangekommen. Es saß in einem sehr großen Kommandosessel, so dass Gully nicht sehen konnte, was sich auf der anderen Seite verbarg.

Auf einmal sprach es in der Sprache der Ahnen: »Ah, der Mutant! Ich habe dich erwartet.«

Gully war vor Schreck wie erstarrt, sein erster Impuls war es, sich mit einem Teleporter-

sprung in Sicherheit zu bringen, aber der plötzlich aufflammende Schutzschirm beendete diese Hoffnung.

»Denk' lieber erst gar nicht daran zu entkommen, den Versuch allein würdest du nicht überleben. Sicher fragst du dich, was ich nun mit dir vorhabe... Du wirst es noch früh genug erfahren, wenn ich erstmal deine Freunde in meiner Gewalt habe.«

Langsam drehte sich der Sessel, so dass Gully einen Blick auf das Wesen werfen konnte.

»No, NO that cannot be wahr«, stieß er noch hervor, bevor es schwarz um ihn wurde...

*

Yarrn war sehr, sehr unzufrieden mit seiner Lage. Nicht genug, dass Elystanir wieder einmal recht gehabt hatte und nun mit einem arroganten Grinsen neben ihm hermarschierte, *nein!* er war auch noch gezwungen gewesen, von seiner Vorstellung, Astaroth sei die Personifikation des absolut Bösen, abzugehen. Sie folgten dem Mann von den Sternen nun schon eine ganze Weile und noch immer war kein kleines, rotes Wesen aus seinem Versteck gekrochen, um sie mit der Mistgabel aufzuspießen, was aber nach alter Zwergenüberlieferung der Fall hätte sein müssen!! Vorausgesetzt, dies war wirklich noch die Hölle.

»Nun beweg dich endlich schneller!« fuhr Elystanir seinen zwergischen Begleiter an. »Oder willst du, dass wir den Anschluss verlieren?«

»Mir soll's recht sein. Soll diese Kreatur der Finsternis doch allein in ihr Verderben rennen«, entgegnete Yarrn mit einem angriffslustigen Funkeln in den Augen.

»Ach mach doch was du willst!«

Der eingeborene Held machte Anstalten, zu Astaroth aufzuschließen.

»Hey so warte doch!« rief Yarrn, dem die Vorstellung in diesen seltsamen Gemäueren allein gelassen zu werden, auch nicht zu schmecken schien.

»Das war's. Wenn das hier vorbei ist, werde ich mich in die tiefsten Höhlen meines Imperiums zurückziehen«, murmelte er vor sich

hin, als Astaroth plötzlich zurückprallte und eine Geste zum Umkehren machte.

»Da rein!« Er deutete in einen Seitenkorridor. »Oder sie erwischen uns.«

»Wer... ?« stammelte Yarn und blieb stehen, wurde aber von Elystanir einfach mitgezogen.

Und das keinen Augenblick zu früh, wie die plötzlich um die Ecke biegende Roboterpatrouille bewies. Wie durch ein Wunder entgingen sie der Entdeckung, die Maschinen waren offensichtlich älterer Bauart und besaßen deshalb wohl nur optische Sensoren.

»Roboter«, zischte einer der Kessler-Zwillinge zwischen den Zähnen hervor.

»Quik... !!« Yarn setzte zu seinem gefürchteten Zwergenkampfschrei an, wurde aber von Elystanirs geistesgegenwärtig ausgestreckter Hand daran gehindert.

»Spinnst du, willst du, dass diese... äh... Roboter uns entdecken?« wurde der Gnom angefahren. »Das war ganz schön knapp!«

»Gut, jetzt wissen wir immerhin, dass dies kein übernatürlicher Ort ist«, stellte Astaroth nüchtern fest und forderte seine Gefährten zum Weitergehen auf.

Plötzlich meldete sich EINSTEIN zu Wort: »Äh, Astaroth, wir haben da ein kleines Problem. Nun ja... bis vorhin konnte ich Gully noch irgendwo in dieser Station orten aber nun ist er verschwunden. Vielleicht ist er...«

»Dann haben wir ein weiteres Problem. EINSTEIN, du gehst voraus. Führe uns zu Gullys letzter bekannter Position. Wir müssen dem kleinen Burschen helfen.«

*

Irgendwo in den Tiefen der Station saß eine mächtige Gestalt in einem Sessel und rieb sich die Hände: »Diese Narren, sie laufen genau in meine Falle!«

Ein durch und durch böses Lachen erfüllte den Raum. Die Kreatur schüttelte sich geradezu vor dämonischen Eifer, allzu sehr, denn auf einmal kippte der Sessel nach hinten um und mit einem erstickten Keuchen fiel das Wesen nach hinten.

»Verdammt, diese Kommandozentralen sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. So, so,

mein kleiner Mutantenfreund kommt wieder zu sich...«

37.

Gully und Dirk

Dirk lachte erneut, was angesichts der Tatsache, dass er rücklings auf dem Boden lag, einen ziemlich lächerlichen Eindruck machte.

Zumindestens fand das Gully, der nur ein paar Schritte abseits auf dem Boden lag.

»Buahahahaha!« lachte Dirk. »Sie gehen mir genau in die Falle, und ahnen es nicht einmal!«

Gully lag mit wachsender Verzweiflung da. Was sollte er bloß tun? Er lag unter einem Anti-Para Schirm, er war völlig blockiert. Da er nichts anderes zu tun hatte, suchte er den Boden seines kleinen Gefängnisses ab.

»No, that cannot be wahr!« stöhnte er, als er merkte, was er gefunden hatte.

Dirk versuchte inzwischen, sich unter Ächzen und Stöhnen wieder in die Horizontale zu bringen, was ihm aber erst im 7. Anlauf gelang.

»So, mein kleiner Freund«, sagte er in Richtung Gullys. »Was sagst du jetzt?« Dann drehte er sich um, und sah, dass der Platz unter dem Schirm leer war. »Verdammt!«

Dirk wurde verdammt sauer. Er hasste es, wenn er sich selber reinlegte. Er hatte schon hunderte von fremden Raumfahrern, die auf der Suche nach dem Schlüssel waren, ins Jenseits oder in ihr jeweiliges Äquivalent davon geschickt. Dabei waren aber auch mehrere (zunächst) wieder entkommen. Der Kommandant hätte sich in den Hintern getreten, hätte er es gekonnt.

»Ich hätte doch den Schirm mit integrierter Bodenversiegelung nehmen sollen, statt des kleinen Sparmodells!«

Jetzt war es zu spät, und Dirk fragte sich, ob der kleine Mutant noch rechtzeitig kommen würde, um seine Freunde zu warnen. Für diesen Fall, dachte er, musste er Gegenmaßnahmen treffen. Und tief im Grunde der Basis erwachten seltsame Gestalten zum Leben...

38.

Raum und Zeit

Astaroth marschierte als Erster um die Ecke, und blieb dann urplötzlich stehen, was zu einem Auffahrunfall erheblichen Ausmaßes führte.

»Ich wusste es!« tönte es von hinten. »Dieser fremde Hexenmeister wird uns noch alle ins Verderben führen!«

»Das hier war nicht seine Schuld«, entgegnete Elystanir. »Und wenn du nicht immer so in seiner Nähe herumwuseln würdest, wäre wahrscheinlich gar nichts passiert. Ich spreche da schließlich aus Erfahrung!«

»Ach, jetzt bin ich also wieder Schuld? Und wer hat uns neulich vor den Fremden mit Hilfe meiner Zwergenmagie gerettet? Und wessen Sockenschleuder hat uns schon mehr als einmal gute Dienste geleistet? Aber mit meiner Schleuder kann ich ja im Moment nichts anfangen, woran dieser eklige, kleine Stachelball Schuld ist.«

»Aber ich hatte so'n Hunger!« fiepte Gürlap kläglich.

»Astaroth, warum bist du stehen geblieben?« wandte sich schließlich einer der Kessler-Zwillinge an ihn.

»Da vorne!« stieß er hervor.

Alle blickten in dieselbe Richtung. Und was sie dort sahen, ließ sie an ihrem Verstand zweifeln: Steine, Blätter, Metallteile und aller möglicher anderer Krempel schwebten bewegungslos in der Luft.

»Eine temporale Verzerrung!« schnarrte EINSTEIN. »Die Zeit steht dort vorn praktisch still!«

»Was ist da vorne?« fragte Yarn. »Wieder irgendein Teufelswerk? Kommt, lasst mich durch, ich werde diesem Ding da mit meiner Zwergenmagie einheizen!«

Er wollte sich nach vorne drängeln, aber niemand der vorne stehenden machte Anstalten, aus dem Weg zu gehen.

»EINSTEIN, kannst du die Quelle des Feldes orten?«

»Jodeldiehippa, aber klar doch!« jodelte EINSTEIN. »Dauert nur einen Moment...« Eine Weile surrte er nur vor sich hin, dann sagte er:

»Der Ausgangspunkt des Feldes liegt 15 Meter unter uns!«

»Mist!« sagte Astaroth. »Da kommen wir doch nie hin! Wenn nur Gully hier wäre...«

»What would be sein dann?« fragte Guly, der unmittelbar hinter Astaroths Rücken aufgetaucht war.

Astaroth stolperte vor Schreck einen Schritt nach vorne, und erstarrte sofort, als er in das Zeitfeld geriet.

»Ooops!« sagte Gully verlegen. »That wasn't meine Absicht! Wieso ist der Idiot there reingewalked? I hatte these Gegenstände da into das Feld geworfen, damit you can see it.«

Die anderen erklärten ihm, was geschehen war und was er zu tun habe, damit sein Boss wieder frei käme, worauf er erwiderte:

»Kleinigkeit. Be right back!«

Und schon war er verschwunden.

39.

Die Falle

Dirk freute sich. Das kam nicht besonders oft vor, da er allein in seinem Stützpunkt Dienst tat und deshalb so wenig Spaß hatte wie ein Mann, der nun schon seit drei Jahren keine Frau (zumindestens seiner Spezies) mehr gesehen hatte.

»Gut, sehr gut!« murmelte er. »Die Fallen sind alle vorbereitet. Wir haben alles im Sortiment, von der klassischen Bananenschale bis zum Thermostrahler. Nicht zu vergessen die mobilen Einheiten, die nach einem komplizierten System Seifenstücke auf dem Boden verteilen.«

Sollten die Eindringlinge je versuchen, zum Generator des Zeitfeldes vorzudringen, würden sie eine böse Überraschung erleben.

Das Hyperfunkgerät sprach an. Dirk drehte sich herum und aktivierte es.

»Dirk, Kommandant von Lassdie-Fingerweg, was hast du zu berichten?«

»Äh, großer Meister, wir haben wieder einmal ein paar Gäste zu begrüßen, aber die werden wie immer kein Problem darstellen. Scheinen auch richtige Trottel zu sein, wenn ich mir die Bemerkung gestatten dürfte.«

»Nicht unterschätzen darfst du sie! Sie wären nicht so weit gekommen, wenn sie nur Grüte in der Birne haben würden. Hüte dich!!!« sprach der Meister, danach wurde die Verbindung unterbrochen.

*

»Was war das?« rief Astaroth erschrocken. »Mir war gerade so, als ob ich ein komisch geformtes Raumschiff gesehen hätte! Es hatte ein diskusförmiges Vorschiff, und unterhalb davon waren zwei lange Antriebsblöcke angeflanscht, deren Enden bläulich glühten!«

»Was geschah dann?« fragte einer der Kessler-Zwillinge.

»Nichts. Es beschleunigte auf einmal wahnsinnig schnell und verschwand dann in einem grellen Lichtblitz.«

Das alles berichtete Astaroth, kurz nachdem das Zeitfeld zusammen gebrochen war.

»Es muss an der temporalen Verzerreung gelegen haben«, meinte EINSTEIN. »Dadurch konnte er Dinge sehen, die erst in einer fernen Zukunft passieren werden!«

»Quatsch!« meinte Yarnn. »Das war eindeutig das Werk eines Hexenmeisters! Und ich wette, er ist noch in unserer Nähe!« Er drehte sich zu Astaroth herum und sagte: »Und ich glaube, du bist daran Schuld! Ich hab' dir ja gesagt, Elystanir, dass uns der Kerl nur Ärger machen wird!«

Sie hatten sich alle im Gang versammelt, um zu beratschlagen, wie sie weiter vorzugehen hatten.

»We have to go raus hier irgendwie!« krächzte Gully erschöpft. Er hatte sich mit den vielen Sprüngen in letzter Zeit ziemlich vorausgabt.

»Wir werden langsam und vorsichtig vorrücken!« bestimmte Astaroth, nachdem er sich erholt hatte. »Wir werden die Kessler-Zwillinge vorschicken. In einer Umgebung, die nur so gespickt von elektrischen Leitungen sein dürfte, werden sie doch wohl gut voran kommen.«

Die Kessler-Zwillinge machten sich an die Arbeit. Mit EINSTEINS (wenn auch widerwilliger) Hilfe schafften sie es, sich in eine Stromleitung einzufädeln, in der sie verschwanden.

Zu den anderen gewandt, sagte Astaroth:

»Wir werden in der Zwischenzeit weiter in Richtung der feindlichen Kommandozentrale vorrücken. EINSTEIN wird uns führen, er soll uns sagen, woher die ganzen Datenströme, die diesen Stützpunkt steuern, herkommen!«

So machten sie sich wieder auf den Weg. Hätte sich von ihnen auch nur ein einziger noch einmal umgedreht, so hätte er eine erstaunliche Entdeckung gemacht. Hinter ihnen öffnete sich eine Öffnung mitten in der Luft. Heraus schaute ein kleiner, ziemlich grimmig dreinblickender Zwerg, der Yarnn irgendwie ähnlich sah.

Doch noch nicht einmal Gully bemerkte den Fremden, und so schloss sich die Öffnung, nachdem der Alte sie einige Sekunden beobachtet hatte, wieder genauso lautlos, wie sie entstanden war.

40.

Es ist Zeit!

Der alte Zwerg lehnte sich nachdenklich in dem von ihm selbst herbeigezaubertem Stuhl zurück und betrachtete das Bild vor sich in seiner Kristallkugel.

Vorhin war er kurz mal wieder in dem Stützpunkt der fremden Eindringlinge gewesen, die vor vielen Monden auf ihrer Welt gelandet waren.

Was sie wirklich gewollt hatten, wusste der Alte auch nicht, er bemerkte nur, dass sie damals einen Gegenstand unglaublicher magischer Energie von Lochinderwand (wie die Einwohner von Astaoths Planet ihre Welt nannten, wie der Planet allerdings zu seinem Namen gekommen war, davon wusste allerdings niemand etwas) entführten. Seitdem stand der alte Zwergermagier den Fremden ausgesprochen misstrauisch gegenüber. Und vorhin in der künstlichen Welt des Stützpunktes, hatte er doch tatsächlich seinen Enkel Yarnn gesehen, den er schon fast vergessen hatte, weil Yarnn erstens nie schrieb oder ihn besuchte, und zweitens weil der Alte ihn schnellstens vergessen wollte, da er Yarnns letzten Besuch bei ihm noch immer in Erinnerung hatte (Yarnn hatte ihm damals statt des duftenden Krautes, das angenehme Wahn-

und weniger angenehme Entzugserscheinungen hervorrief, Schwarzpulver in seine Pfeife gefüllt. Mit dem Ergebnis, dass Opa Fargon seinen Lieblingszauberhut einbüßte.). Trotzdem sah er die sich anbahnenden Schwierigkeiten, in die Yarrn und seine komischen Begleiter anscheinend ahnungslos herein stolperten.

»Dieser Versager!« stieß Fargon verächtlich hervor. »Hat er denn alles vergessen, was ich ihm auf der Zwergenmagierschule beigebracht habe?«

Folgendes Bild bot sich ihm auf seiner Kristallkugel: Yarrn ging mit vorsichtigen Schritten hinter Elystanir ganz am Ende der Gruppe. Dann trat er auf eine Bananenschale und fiel hin. Anschließend rutschte er wieder aus, diesmal auf einem Stück Seife. Als Abschluss ballerte er wild mit seinen Socken um sich, und traf dabei mehrmals denjenigen, den Far-

gon für den Anführer der Fremden hielt, im Gesicht. Der hoch gewachsene Fremde brach zusammen, wobei ihn Yarrn auch noch mit einer erstaunlichen Anzahl von Flüchen und alten zwergischen Verwünschungsformeln bedachte.

»Oh, bei allen Göttern«, murmelte Fargon bei sich. »Jetzt brauche ich erstmal einen Tee, und dann sehe ich zu, wie ich meinem missratenem Enkel da raus helfe!«

Sprach's und überlegte sich dabei schon mal, wie er Yarrn schonend beibringen könnte, dass er enterbt sei und deshalb gar nicht erst anfangen solle, bei ihm herum zu schleimen, wie er das sonst immer getan hatte, wenn er Fargon besuchte.

Der Teekessel fing an zu pfeifen.

»Es ist Zeit!« sagte Fargon mit feierlichem Ernst und erhob sich.

ENDE

Das war's denn erst mal wieder von unserem übergalaktischem Helden Astaroth. Schalten Sie auch das nächste Mal wieder ein, wenn Astaroth endlich den geheimnisvollen Dirk kennen lernt, und erleben Sie Yarrns ungläubigen Gesichtsausdruck, wenn er erfährt, dass er enterbt ist.