

CHRIS BUNCH
Die verlorene Legion 2

Buch

Einer der beiden Schöpfer der erfolgreichen *Sten-Chroniken* kehrt mit einer neuen atemberaubenden SF-Serie zurück!

Es sind unruhige Zeiten für das Imperium der Konföderation: Von den meisten Menschen vergessen, patrouilliert ein Teil der Streitkräfte an den fernen Ausläufern der Zivilisation. Und als die brüchige Konföderation plötzlich in sich zusammenfällt, gibt es für die Menschheit nur noch eine Hoffnung: die mutigen Männer und Frauen der verlorenen Legion...

Nachdem die Armee am äußersten Rand des menschlichen Sternenreichs eine Revolte niederschlagen konnte, zeichnen sich schon bald neue Bedrohungen für die Bewohner von D-Cumbre ab. Nicht nur der machtgierige Protektor Alena Redruth hat es auf die Bodenschätze des Cumbre-Systems abgesehen, auch die Musth schmieden einen verwegenen Plan, wie sie die Menschenwelten unter ihre Gewalt bringen können. Einmal mehr müssen die Offiziere Garvin Jaansma und Njangu Yoshitaro alle Register ihres strategischen Könnens und ihrer militärischen Erfahrung ziehen, um die Gefahren abzuwehren und die eigenen Soldaten vor Guerilla-Attacken zu schützen. Da schließt Pilot Ben Dill nach dem Abschuss seiner Maschine eine ungewöhnliche Freundschaft...

Autor

Chris Bunch verfasste gemeinsam mit Allan Cole die erfolgreichen *Sten-Chroniken* sowie die *Fantasy-Saga* um die Fernen Königreiche, die zu internationalen Bestsellern wurden. Chris Bunch starb am 4. Juli 2005 in Ilwaco, Washington.

Bereits erschienen:

DIE DRACHENKRIEGER: 1. Herrscher der Lüfte. Roman (24197),
2. Dunkle Schwingen. Roman (24198)

DIE VERLORENE LEGION: 1. Die Rekruten. Roman (24331),
2. Feuersturm. Roman (24332)

Weitere Bände in Vorbereitung.

Chris Bunch

Feuersturm

Die verlorene Legion 2

Roman

Aus dem Englischen
von Bernhard Kempen

blanvalet

Die Originalausgabe erschien unter dem Titel
»Firemask. Book Two of the Last Legion«
bei ROC, Penguin Putnam Inc., New York.

Umwelthinweis:

Alle bedruckten Materialien dieses Taschenbuches
sind chlorfrei und umweltschonend.

1. Auflage

Deutsche Erstveröffentlichung Dezember 2005 bei Blanvalet,
einem Unternehmen der

Verlagsgruppe Random House GmbH, München.

Copyright © der Originalausgabe 2000 by Chris Bunch
c/o Baror International, Inc., Armonk, New York, U.S.A.

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 2005
by Verlagsgruppe Random House, München

Umschlaggestaltung: Design Team München
Umschlagillustration: Luserke/Slava Fedorov

Redaktion: Gerd Rottenecker

UH · Herstellung: NT

Satz: Uhl + Massopust, Aalen

Druck: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN-10: 3-442-24332-7

ISBN-13: 978-3-442-24332-7

www.blanvalet-verlag.de

Für die Knicks,
die das Leben erheblich einfacher
gemacht haben:
Kelly, Ed,
Erin und Ed jr.

Wörterbuch

Aerial Combat Vehicle (ACV) = Luftkampfgefährt (LKG)
Armor = gepanzerte Kampftruppe
Asser = Aesc (Verwechslung des Autors)
Basic = Terranisch
blurt = Raffer
C&C = (Kommandostaffel)
Camp Mahan = Camp Mahan
chaingun = Maschinengewehr
clanmaster = Clanmeister
cleaner = Spürer
Com = (der) Kom
com man = Komträger
Commonweal police = Gemeinwohl-Polizei
Council = Kuratorium (vor der Revolte), Rat (nach der R.)
The Crossing = *Die Überquerung*
devourer-weapon = Verzehrer-Waffe
dropper = Bremsen, Fallbremsen
Electronic Countermeasures (ECM) = Elektronische Abwehr (EA)
executive officer (XO) = Erster Offizier
First Cause = Erste Ursache
Fold = Gemeinde
Gathering = Sammlung
giptel = (der) Giptel (Tier auf D-Cumbre)

Grand Rising = Große Erhebung
Intelligence and Reconnaissance Company (I&R) = Aufklärungskompanie, Aufklärungstrupp
Kailas = Penwith (kleinster Mond von D-Cumbre – offenbar Verwechslung des Autors)
Kerle, Mik = Karle, Mik (Name)
Mobile Scout Troup (MST) = Mobile Erkundungstruppe (MET)
orderly room = Dienstzimmer
overlords = Herren (der Konföderation)
Planetary Government, PlanGov = Planetare Regierung
point wo/man = Kundschafter, Frau/Mann an der Spitze
Qual = Quel
RaoForce = Rao-Armee
'Raum = 'Rauhm
ready lights = Bereitschaftslampen
Reckoner = Schätzer (Musth-Clan)
Reckoning = Schätzung (Planet)
Riot Troops = Interne Friedenstruppe
Scythe = Säbel (Kode-Bezeichnung)
Sibyl = Prophet (Kode-Bez.)
Sky Marshal = Fliegerbaron (?)
slideway = Rollweg
speedster = Sportgleiter
Squad Support Weapon (SSW) = Maschinengewehr (MG)
Stobor = Stobor (Tier)
Strike Force Swift Lance = Streitmacht Schnelle Lanze
System-Leader = Systemkommandant
Tenacity = Beharrung (Planet)
TO&E (tactical operations and ??) = Einsatzkommando
Tracker = Tracker
Vehicle Commander (VC) = Fahrzeugkommandant

Dienstränge:

Striker = Gefreiter

Finf = Finf

Tweg = Tweg

Senior Tweg = Senior-Tweg

Dec = Dec

Alt = Tak

Aspirant = Aspirant

Cent = Cent

Haut = Aut

Mil = Mil

Caud = Caud

Vor dem Kampf meditiere
über die dreizehn Wege des Feuers:

1. Seine Macht ist bedeutend größer als die eines Streitrosses, dennoch versteckt es sich im Gewand eines Kindes.
2. Strahlend und zornig erfreut es das Herz dessen, der es benutzt.
3. Sein Anblick schwächt den Feind, denn er erkennt die Gnadenlosigkeit dessen, dem er gegenübersteht.
4. Richtig gelegt wird es niemals kapitulieren.
5. Sobald das Feuer tobt, mag der Krieger seinem eigenen Weg folgen.
6. Es braucht nur wenig Ermutigung, um seine Waffen zu schultern, wenig Nahrung außer ein paar Zweigen, und doch kämpft es ohne Rast bis zum Ende.
7. Es führt seinen eigenen Kampf, es springt hierhin und dorthin, und kein Wahrsager kann seinen Weg vorhersehen.
8. Es benutzt fast alles für seine Zwecke, und alles wird gleichzeitig zu seinem Opfer und seinem Verbündeten; der Wind wird zu seinem Ross, die Erde zu seiner Festung, und nur große Gewässer sind für ihn ein unbesiegbarer Feind.
9. Hinter seiner Maske kann der Krieger seine eigene Krieglisl in Ruhe und im Verborgenen entscheiden.

10. Wenn das Feuer seine Flanken deckt, kann der Krieger mit ganzem Herzen kämpfen, im Wissen, dass er sich einen vollkommenen Schild erschaffen hat.
11. Es greift alles an, was der Feind besitzt, Wagen, Pferde, Proviant genauso wie Schwertkämpfer und Bogenschützen.
12. Selbst wenn es nur verwundet, ist es schrecklich, und nur wenige überleben es.
13. Wo es gewütet hat, herrscht Einöde und bleibt für den Feind nichts außer Trostlosigkeit und Verzweiflung zurück.

Bedenke gründlich die Wege des Feuers, seine Masken und seine Taktik, dann führe Krieg mit der Seele des Feuers in deinem Bauch.

*Maximen für einen einsamen Krieger,
der gegen zahlreiche Feinde kämpft,
von Lai Shi-Min,
später Kaiser T'ai Tsung (ca. 630 A. D.)*

1

Langnes 37421 / 4Planet / Sammlung

Sternenschiffe fielen in den Normalraum und rasten auf den vierten Planeten des Systems zu. Während sie sich näherten, glitten Hangartore auf, und kleine C-förmige Kampfschiffe, die tödlichen Aksai, schossen hinaus und begleiteten ihre Mutterschiffe in enger Formation.

Es sah fast wie ein Angriff aus, aber das war es nicht.

Die Clanmeister der Musth versammelten sich, um zu entscheiden, was mit den Menschen geschehen sollte, die das ferne Cumbre-System besetzt hielten.

Zumindest die Clanmeister, die diese Frage für bedeutend hielten, was allerdings nur für etwa zwanzig Prozent der Musth-Clans galt. Die anderen würden sich vielleicht später anschließen oder sich weiterhin neutral verhalten.

In der Mythologie der Musth war 4Planet ihre Heimatwelt, obwohl die meisten ihrer Wissenschaftler davon überzeugt waren, dass sich ihr Volk gleichzeitig auf einem Dutzend oder noch mehr Planeten entwickelt hatte. Das war der Beweis, dass ihnen das Universum gehörte – zusätzlich gestützt durch die Leichtigkeit, mit der sie ihren heimatlichen Sektor erobert und sich darüber hinaus ausgebreitet hatten.

4Planet hatte ein gemäßigtes Klima, große Kontinente mit niedrigen Bergen und flachen Seen, und das Land bestand hauptsächlich aus Steppen – weiten Grasebenen, die

mit kleinen Wäldern durchsetzt waren. Die Sonne war ein Stern vom G-Typ, auch wenn das Licht etwas greller und bläulicher war, als ein Terraner als angenehm empfunden hätte. Auf dieser Welt war es etwas kühl für Menschen, auch wenn es nur selten schneite. Regen war ein jahreszeitliches Phänomen – selten, aber heftig, wenn er kam.

So war es nicht immer gewesen. Im Verlauf der Jahrtausende war die Welt umgepflügt, nach Bodenschätzen durchwühlt, entwaldet und bebaut worden, bis die Musth schließlich zu den Sternen aufgebrochen waren.

Heute war 4Planet kaum noch besiedelt, und man hatte ihm die Möglichkeit gegeben, zu natürlichen Verhältnissen zurückzukehren. Städte waren planiert und das ausgebeutete Land umgestaltet und bepflanzt worden, man hatte verseuchte Flüsse und Seen gereinigt, und nun war die Welt wieder so, wie sie vor dem Auftreten der Musth gewesen war.

Seit es keinen Bevölkerungsdruck mehr gab, hatten sich die paar Millionen Musth, die auf 4Planet bleiben wollten, in halb unterirdische Dörfer zurückgezogen, die jeweils von einem bestimmten Clan bewohnt wurden.

Nur auf einem kleinen Kontinent herrschte nach wie vor die Musth-Technokratie. Hier gab es Militärbasen, große Raumhäfen, Robotfabriken und die schlanke Bürokratie, die die Musth benötigten, um ihre abertausend Planeten zu verwalten. Dieser Ort hieß Sammlung.

Genau im Zentrum des Ganzen befand sich ein zwei Kilometer durchmessender Zylinder mit einer kuppelförmigen Rotunde. Dieses dreihundert Meter hohe Gebäude war der Ort, an dem sich die Musth mit Problemen auseinandersetzten, die über den Bereich eines Clanmeisters hinausgingen, oder in Fehden vermittelten, wenn eine der betroffenen Gruppen eine Intervention verlangte.

Das Gebäude hatte keinen Namen, was für die Musth nur logisch war. Da es in ihrem Imperium das einzige war, das diesem Zweck diente, brauchte es keine spezielle Bezeichnung.

Es gab ein ironisches Sprichwort der Musth: »Der einzige Grund, warum wir Musth nicht über den All-Kosmos herrschen, ist der, dass wir ein Auge für die Zukunft unseres Volkes benötigen, ein Auge für unser persönliches Schicksal und ein Auge, um darauf zu achten, was sich hinter unserem Rücken abspielt, doch die Erste Ursache hat uns nur zwei Augen gegeben.«

In den Wänden des Zylinders befanden sich Suiten, von denen jede mit einer individuellen Landeplattform ausgestattet war, die groß genug für zwei Schiffe war. Hier konnte sich ein Clanmeister gut behütet einfinden und seine Geschäfte abwickeln, ohne seine Suite verlassen zu müssen, indem er die umfangreichen elektronischen Anlagen nutzte. Jede Suite war völlig autark mit eigener Energie- und Luftversorgung, sodass sich niemand Sorgen machen musste, von seinen Feinden vergast zu werden.

Wenn der Konflikt gelöst war, hatten die Meister, ihre Untergebenen, Delegierten oder Verwandten die Möglichkeit, sich leibhaftig zu treffen.

Fast fünfhundert Clanmeister waren zusammengekommen. Manche herrschten über mehrere Welten, andere über einen Handels- oder Wirtschaftszweig, wieder andere über Kampfflotten.

Während die Aksai abdrehten und wie irdische Schwalben wachsam am Himmel kreisten, betraten die Clanmeister das Gebäude. Ihre Wege wurden von Computern koordiniert, damit sich Feinde nicht zu nahe kamen und dazu verleitet wurden, die Gunst des Augenblicks zu nutzen.

Sie verließen ihre kleinen Beiboote in arroganter Hal-

tung, wie es sich für ein Herrschervolk gehörte. Sie ragten zwei Meter empor – noch höher, wenn sie sich auf den kurzen Stützwänzen aufrichteten. Ihr raues, glänzendes Fell war gelb bis rotbraun gefärbt, die kleinen Köpfe wanden sich auf schlangengleichen Hälsen, und sie bewegten sich schnell, als sie ihre Quartiere aufsuchten.

Alle trugen Waffengürtel, doch kein Stück ihrer Ausrüstung diente der bloßen Zierde.

Am Abend vor der Versammlung herrschte ein intensiver Komverkehr, als Strategien, Taktiken und Ideen ausgetauscht wurden.

Bei Sonnenaufgang begann die Versammlung.

Wandschirme öffneten sich und teilten sich auf, um verschiedene Clanmeister zu zeigen. Andere Meister aktivierten ihre Monitore, zogen es aber vor, unsichtbar zu bleiben.

Aesc, der ehemalige »Botschafter« des Cumbre-Systems, trug das Problem vor. Es hatte schon immer Spannungen zwischen Menschen und Musth gegeben, doch innerhalb der letzten Zeitsequenz hatten sie sich in gewalttätigen Handlungen entladen. Die 'Rauh, wie er die niederen Wesen nannte, die etwas kleiner und dunkler als andere Humanoide waren, hatten gegen ihre Herren aufbegehrt. Und bei dieser Revolte war es zu Angriffen auf die Musth gekommen.

»Warum?«, fragte ein Clanmeister. »Ich weiß nur wenig über die Menschen, kaum genug, um sie verachten zu können. Aber ich dachte, unsere Differenzen wären geklärt, zumindest in ihren Augen, als wir miteinander Frieden schlossen.«

»Die 'Rauh«, erklärte Aesc, »hängen dem Glauben an, dass sie dazu bestimmt sind, nicht nur über ihre eigene Welt zu herrschen, sondern über den gesamten Kosmos, die gesamte Zeit, das gesamte Leben.«

Überall wurde Belustigung hörbar – Laute, die eine Mischung aus Schnurren und Knurren waren. Jemand sprach von »Ketzerei«, was noch mehr Heiterkeit hervorrief.

»Kriegsherr Wlencing hatte hin und wieder die Gelegenheit, gegen sie zu kämpfen«, fuhr Aesc fort. »Einmal sogar in Zusammenarbeit mit der menschlichen Armee.«

»Ihre Meinung, Wlencing«, forderte ein Clanmeister namens Keffa.

»Die 'Rauh sind« – und Wlencing benutzte ein terranisches Wort –»Würmer«, schleimige Wesen. Feiglinge, die vor dem offenen Kampf zurückscheuen, ganz anders als wahre Krieger. Trotzdem ist es ihnen gelungen, uns einen schweren Schlag zu versetzen, als sie in einer Selbstmordmission eine bemannte Bombe in unser Hauptquartier auf dem dritten Planeten stürzen ließen.«

»Das«, sagte Aesc, »bewegte uns zum Rückzug, wie die zur Verfügung gestellten Dokumente zeigen.«

»Ich habe sie gelesen«, sagte Keffa. »Und Sie haben sich eingemischt, bevor Wlencing meine Frage beantworten konnte. Es interessiert mich nicht, ob diese Narren sich für überlegen halten, und schon gar nicht, wenn Sie sagen, dass sie vernichtet wurden.«

»Nicht vernichtet«, sagte Wlencing. »Besiegt, in ihre Schlupflöcher zurückgetrieben.«

»Durch die menschliche Armee, der mein Hauptinteresse gilt und auf die sich meine Frage bezog«, sagte Keffa. »Was ist mit ihr?«

Wlencing dachte nach, und sein Kopf schaukelte hin und her.

»Einige von ihnen sind sehr gute Krieger, vor allem jene, die im Nahkampf ausgebildet wurden. Wie sie sich als Armee in einem längeren Krieg schlagen werden – darüber besitze ich kaum Informationen. Der Kampf gegen die

'Rauhm war im Grunde nicht mehr als eine Reihe von Scharmützeln. Und ein Kampf gegen uns? Nachdem die Konföderation, gegen die wir früher gekämpft haben, offenbar ihre Unterstützung für diesen Sektor eingestellt hat, sind die menschlichen Kämpfer ganz auf sich allein gestellt. Sie sind gezwungen, zu improvisieren oder ohne jede Unterstützung auszukommen. Doch ich muss zugeben, dass die Menschen oder zumindest einige Menschen einen großen Vorteil gegenüber unserem Volk haben. Sie sind in der Lage, recht schnell alternative Lösungen zu finden.«

»Vielleicht«, sagte ein älterer Clanmeister namens Paumoto, »weil sie so häufig mit inadäquaten Mitteln auskommen müssen.« Diese Bemerkung löste allgemeine Zustimmung aus.

Paumoto sprach für die militanteren Musth, die sämtliche Kräfte ihres Volkes dem Ziel widmen wollten, den Stolperstein, den die Menschheit darstellte, aus dem Weg zu räumen. Nur die Menschen hatten sich bislang als Bedrohung für die Musth erwiesen. Andere intelligente Spezies waren entweder selbstgenügsam, ohne imperialistische Ambitionen, nicht so hoch entwickelt oder in den meisten Fällen Lebensformen, die nicht auf Sauerstoff basierten. Das bedeutete, dass sie sich nur für Welten interessierten, die für Menschen wie Musth lebensfeindlich und unbewohnbar waren.

Bisher hatte Paumoto nur wenig Unterstützung gewonnen. Die Mehrheit seines Volkes hatte entweder keinen Kontakt mit und deshalb auch kein Interesse an der Menschheit gehabt oder glaubte, dass die Menschen eine kränkelnde Spezies war, die sich durch ihre eigene Dummheit selbst ausrotten würde.

Zu Paumotos stärksten Verbündeten gehörte Keffa, der

bedauerlicherweise über viel zu viel Reichtum und viel zu wenig Kultiviertheit verfügte.

»Das mag wahr sein«, sagte Wlencing, als sich die Belustigung gelegt hatte. »Aber ich neige nicht dazu, unsere Feinde zu unterschätzen. Dennoch bin ich zuversichtlich, dass wir sie vernichten können, wenn wir intelligent kämpfen.«

»Ich bewundere Sie, Kriegsherr«, sagte Paumoto, »und Ihre aufmerksamen Gefährten, dass Sie erkannt haben, wovor ich seit einer halben Generation warne. Wir dürfen keine Zeit mehr verlieren und müssen den Kampf gegen die Menschheit nach unseren Bedingungen beginnen. In dieser Galaxis ist kein Platz für mehr als ein Herrschervolk. Deshalb müssen wir die Menschen in ihre Schranken weisen, bevor sie stärker werden können! Dass ihre Konföderation anscheinend ins Chaos gestürzt ist, bietet uns die ideale Gelegenheit dazu.«

»Vielen Dank«, sagte ein anderer Clanmeister namens Senza, »aber ich muss Sie daran erinnern, welche Ereignisse dazu geführt haben, dass wir uns wegen der Menschen Sorgen machen.«

Vor fünfunddreißig E-Jahren hatten die Musth eine größere Gruppe von Kolonisten in einen rohstoffreichen Cluster geschickt, der von beiden Spezies entdeckt worden war. Sie hatten Welten übernommen, die bereits von der Menschheit beansprucht wurden, und hatten mit dem Abbau begonnen. Daraufhin hatte die Konföderation gnadenlos zurückgeschlagen und den größten Teil der Musth-Streitkräfte vernichtet. Außerdem hatten die Menschen sie gezwungen, ein halbes Dutzend Sonnensysteme im Sektor abzutreten, darunter auch die Welten, auf denen sich der Konflikt entzündet hatte.

Die Clanmeister rührten sich unbehaglich, manche

spitzten zornig die Ohren. Kein Musth wurde gerne an die Vergangenheit erinnert, vor allem nicht, wenn es um eine schmähhliche Niederlage ging.

Senza galt als unberechenbar und sogar als Unruhestifter. Wahrscheinlich wäre er längst ausgeschaltet worden, wenn er nicht größten Wert auf seine persönliche Sicherheit gelegt hätte.

Außerdem wurde ihm widerstrebend Respekt entgegengebracht, weil er der unbestrittene Anführer der allgegenwärtigen und untriebigen *Polperro* oder »Schätzer« war. Die *Polperro* waren ein außergewöhnlicher Clan, der seine Mitglieder aus allen Musth rekrutieren konnte, da sie Diplomaten und Juristen waren, das Schmiermittel, das ihr Volk davon abhielt, sich in einen ewigen Bürgerkrieg zu stürzen.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Musth hatte Senza aus freien Stücken die Welten der Menschen besucht und war beeindruckt zurückgekehrt. Er fand, dass beide Völker viel voneinander lernen konnten und sich lieber verbünden sollten, statt sich feindselig gegenüberzustehen. Seine Ansichten waren nur bei den jüngeren Musth populär, die keine Schwierigkeiten hatten, mit den Traditionen zu brechen, oder bei den radikaleren Elementen der Clans, die an der Änderung der etablierten Ordnung interessiert waren.

»Die Vergangenheit ist tot«, erwiderte Keffa grollend.

Senza vollführte eine diagonale Bewegung mit der Tatze, ein Zeichen für Zweifel.

»So ist es«, sagte Paumoto abschließend. »Die gegenwärtige Frage lautet: Was sollen wir wegen der Menschen im Cumbre-System unternehmen? Welche Gelegenheiten bieten sich in diesem Augenblick? Vorschläge?«

»Wir sollten nicht mit Bergarbeitern, sondern mit Krie-

gern zurückkehren«, sagte Kriegsherr Wlencing mit Nachdruck. »Wenn wir als Erste mit aller Kraft zuschlagen, gehört das System uns. Wir haben dort bereits unsere Augen und Ohren, also dürften uns wenige Überraschungen erwarten. Wenn die Konföderation noch existiert, wird sie schließlich vor vollendeten Tatsachen stehen. Wenn nicht...« Er hob eine Tatze und streckte die Krallen aus. »... werden wir auf den Pfad der Eroberung zurückkehren. Es scheint keine andere Möglichkeit zu geben und auch kein Risiko, dass wir ernsthaften Schaden erleiden.«

»Was ist mit den Menschen, die nicht sterben wollen?«, fragte Senza. »Sollen wir sie mit Stechern behandeln?« Diese insektenähnlichen Wesen fanden in einer der unangenehmeren Waffen der Musth Verwendung. Sie wurden in Granaten aufbewahrt und stürzten sich auf alles, was sich bewegte, wenn der Behälter explodierte.

»Wir sind keine Ungeheuer«, sagte Wlencing. »Ohne Provokation würde ich kein Junges oder Trächtiges töten. Trotzdem dürfen wir ihnen nicht gestatten, nach unserem Sieg die Flucht zu ergreifen, weil die Gefahr besteht, dass sie mit Unterstützung der Konföderation zurückkehren. Außerdem haben wir immer Bedarf an Arbeitern, die Aufgaben übernehmen, die uns unangenehm sind – in den Bergwerken sowie in dienenden Stellungen. Jene, die überleben und nicht den Drang verspüren, sich gegen uns aufzulehnen, könnten für uns lebend sehr nützlich sein.«

»Nein!«, knurrte Keffa, dessen Augen sich zornig röteten. »Wenn die Musth nicht mehr ihre eigenen Arbeiten erledigen können, ganz gleich, ob es sich um saubere oder schmutzige Tätigkeiten handelt, wenn wir uns zu fein für bestimmte Aufgaben fühlen, dann wäre es an der Zeit, dass wir abtreten, dass wir die Herrschaft einer stärkeren und lebensfähigeren Spezies überlassen! Senza mag seine eige-

ne Bemerkung für einen Scherz gehalten haben, aber ich glaube, dass er die richtige Lösung genannt hat. Wenn wir jetzt unerbittlich vorgehen, beugen wir künftigen Konflikten vor.«

»Keffa besitzt zweifellos große Zuversicht«, sagte Senza. »Bis jetzt haben wir noch keine kriegerischen Maßnahmen ergriffen, doch wir diskutieren bereits über die Beute und die Frage, wie wir jene töten, die wir aus Dummheit nicht anderweitig aus dem Weg schaffen können.«

»Zweifeln Sie an unserem Erfolg als Eroberer?«, verlangte Paumoto zu wissen.

»Gewiss nicht«, sagte Senza. »Aber nur, wenn – ich betone, *wenn* – wir uns für den Krieg entscheiden. Bevor sich die Debatte weiter erhitzt, möchte ich die Frage stellen, wie viele von den Clanmeistern den Kampf gegen die Menschheit wollen.«

»Wir haben bisher kaum über das Thema...«, sagte Keffa.

»Da sich das Thema dieser Versammlung genau in diese Richtung entwickelt, halte ich das Ausmaß der Unterstützung einer solchen bedeutenden Entwicklung für sehr interessant. Ich beantrage einen entsprechenden Konsens.«

Senza hatte das Recht, einen solchen Antrag zu stellen. Daraufhin wurden in allen Suiten Sensoren berührt.

Wenige Sekunden später zeigte ein Wandschirm das Ergebnis.

Etwa ein Drittel war dafür, ein Drittel dagegen und ein Drittel unentschieden.

»Unser *großes* Volk«, sagte Senza mit leichter Ironie, »scheint das Schicksal von Wlencing, Paumoto und Keffa keineswegs als völlig eindeutig zu betrachten.«

»Wollen Sie damit sagen, dass wir unsere Niederlage

einfach akzeptieren sollen?«, fragte Aesc. »Dass wir die Vertreibung von Cumbre einfach hinnehmen sollen?«

»Nach den Unterlagen haben Sie und Kriegsherr Wlencing die Entscheidung zum Rückzug getroffen, um sich mit uns beraten zu können. Also kann von einer Vertreibung keine Rede sein.«

»Was glauben Sie, wie die Menschen es auffassen?«, zischte Aesc.

Nun ging ein tiefes Grollen durch das Gebäude.

»Es ist mir gleichgültig, wie die Menschen es auffassen«, sagte Senza. »Sie sind, wie sie sind. Ich besitze viel mehr Vertrauen in die Bestimmung unseres Volkes, um mir allzu große Sorgen um die Menschen zu machen. Ich möchte außerdem hinzufügen, dass ich keineswegs von Ihrer Leistung beeindruckt bin, Aesc. Genauso wenig wie von Ihrer, Wlencing. Sie haben sich auf eine unbedeutende Aktion eingelassen, in der Sie zweifellos einen großen Vorteil sahen. Doch ich sehe nicht, welchen Gewinn Ihre Entscheidungen gebracht haben. Und nun möchten Sie unser Engagement in diesem System verstärken. Ich halte das für eine Dummheit. Ich glaube, wir sollten eine von zwei verschiedenen Möglichkeiten verfolgen, die ich der Versammlung vorschlagen möchte.

Die erste Möglichkeit besteht darin, dass wir unser Engagement im Cumbre-System fortsetzen, aber ohne größere Bemühungen als bisher. Ich gebe diesen Punkt zur Abstimmung frei, fordere jedoch die Anführer der Clans auf, damit zu warten, bis ich meinen zweiten Vorschlag unterbreitet habe. Dieser besteht darin, dass wir uns vollständig aus dem Cumbre-System zurückziehen und nur noch zum Zweck des Handels in kleinen Gruppen zurückkehren, um Rohstoffe zu erwerben. Vielleicht ist es unvermeidlich, dass wir anderen Spezies als denen begegnen, mit denen