

Perry Rhodan

der Erbe des Universums

Die grosse WELTRAUM-SERIE
von K. H. Scheer und Clark Darlton

Neu!

Nr. 789

E-Book

Der Spieler und die Fremden

Sie sind Gefangene
der Materiewolke –
und Figuren im Spiel des Mächtigen



Perry Rhodan

Nr. 789

Der Spieler und die Fremden

*Sie sind Gefangene der Materiewolke – und Figuren im
Spiel des Mächtigen*

von H. G. FRANCIS



Die Erwartungen, die Perry Rhodan an die Rückkehr in die Heimatgalaxis der Menschheit knüpfte, wurden bitter enttäuscht. Und nachdem der 80-Jahresplan, der Befreiungsplan von der Gewaltherrschaft der Laren, initiiert wurde, verlässt die SOL, mit Atlan an Bord, Anfang des Jahres 3582 wieder die Galaxis.

Der Rückflug geht viel schneller vonstatten, und im April 3582 ist es soweit! Perry Rhodans Generationenschiff erreicht den Mahlstrom der Sterne – doch die Erde ist durch den Schlund gegangen und verschwunden.

Nach der Begegnung mit dem Boten von ES, der erklärt, dass es notwendig sei, die Erde schnellstens zu finden, handelt Perry Rhodan sofort. Die SOL verlässt den Mahlstrom der Sterne und erreicht die Galaxis Dh'morvon, wo die Solaner es nach vielen Abenteuern im All und auf fremden Welten schließlich schaffen, ihre Chancen, die Erde wieder aufzufinden, zu verbessern.

Das Jahr 3582 ist bald um, als Perry Rhodan ersten Kontakt mit der mysteriösen Kaiserin von Therm aufnehmen kann, von der er den neuen Standort der Erde zu erfahren hofft, sobald er den Auftrag der Kaiserin, das MODUL zu finden, erfolgreich erledigt hat.

Diese Mission ist nicht leicht durchzuführen, wie wir bereits wissen. Aber auch die Hulkoos, die sich im Auftrag CLERMACS für die havarierte Forschungsstation der Kaiserin von Therm interessieren, haben ihre Schwierigkeiten.

Nicht nur die Forscher machen ihnen schwer zu schaffen, sondern auch DER SPIELER UND DIE FREMDEN

...

Die Hauptpersonen des Romans

Das GRAVIHOLL - Ein Spieler, der kein Risiko scheut.

Kaarmansch-Xes - Hulkoo-Kommandant.

Toorkensch-Xayos - Stellvertreter des Kommandanten.

Taul Daloor, Ranc Poser und **Froul Kaveer** - Forscher der Kaiserin von Therm.

Galto Quohlfahrt, Ras Tschubai und **Icho Tolot** - Die Terraner und der Haluter geraten in Schwierigkeiten.

Prolog

Die Katastrophe hatte vielfältige Folgen. Einige von ihnen waren bestimmend für den Verlauf der kosmischen Geschichte, andere waren für den Kosmos weniger bedeutend.

Das MODUL war in der gewaltigen Materiewolke gefangen. Es war nicht mehr instand zu setzen. Die Forscher mussten es mit ihren kleinen Raumschiffen verlassen, ohne hoffen zu können, damit das Ende der Großen Schleife jemals zu erreichen.

Der Stern Courstebouth wurde durch eine künstlich herbeigeführte Überladungsaufheizung im Bereich seiner internen Gravitationskonstante zu 25 Prozent in fünfdimensional orientierte Gravitationsenergie und zu den restlichen 75 Prozent zu Feinstmaterie zerstrahlt.

Die kugelförmige Expansion dieser derart entstandenen Wolke erfolgte nach dem Prinzip einer Transmitterexplosion, bei der 80 Prozent der zu transportierenden Masse weit überlichtschnell davongeschleudert wird.

Nur so war zu verstehen, dass die Forscher im MODUL überrascht wurden.

Courstebouth hatte zwei Planeten, die für unbewohnt gehalten wurden. Tatsächlich bestand auf dem äußeren Planeten eine Ansiedlung hochintelligenten Lebens. Die Bewohner dieses äußeren Planeten lebten tief unter der Planetenoberfläche. Sie hätten nur bei einer intensiven Untersuchung des Planeten entdeckt werden können.

Diese Mühe hatte sich jedoch niemand gemacht.

Zu dem Zeitpunkt der Explosion kann angenommen werden, dass dieses Intelligenzvolk keine geschichtlich relevante Rolle im Kosmos gespielt hätte. Das Ende seiner Existenz war bedeutungslos.

Doch auf diesem äußeren Planeten hatte es nicht nur jenes Intelligenzvolk gegeben. Daneben existierte noch anderes hochentwickeltes Leben. Es war durch die Katastrophe überrascht, aber nicht vernichtet worden.

Seine Reaktion war Enttäuschung, denn nun war ein Spiel gewaltsam beendet worden, das über Jahrtausende hinweg alle Konzentration, Phantasie und logisches Denken erfordert hatte. Das GRAVIHOLL empfand wie ein Schachspieler, dem plötzlich das Schachbrett aus der Hand gerissen worden war, und der erkennen muss, dass er nie wieder eines vor sich haben wird.

Am Anfang hatte eine totale geistige Lähmung gestanden, die durch die hyperenergetische Struktur der Materiewolke noch vertieft worden war.

Irgendwann hatte das noch lebende Wesen des zweiten Planeten herausgefunden, dass außer ihm noch andere Intelligenzen in der Materiewolke existierten.

Es waren die geistigen Impulse dieser Lebewesen gewesen, die seine Lähmung beendet hatten. Geradezu gierig streckte das GRAVIHOLL seine geistigen Fühler aus. Sie drangen weiter und weiter vor, durchheilten die Materiewolke und stießen sogar aus ihr hervor. Dabei entdeckte das GRAVIHOLL, dass sich die Situation in diesem Bereich der Galaxis Dh'morvon völlig geändert hatte. Denn außerhalb der Materiewolke gab es weitere Figuren, mit denen es sich denken ließ. Einige von ihnen waren als leichte, einige als mittelschwere und einige als schwere Figuren einzustufen.

Für das GRAVIHOLL war nicht die Vernichtung der Sonne Courstebouth überraschend, sondern die Existenz anderen, noch unbekanntes Lebens in greifbarer Nähe.

Es beschloss, das Spiel erneut aufzunehmen und fortzusetzen.

Dazu war notwendig, dass erst einmal Figuren von außen herangeführt wurden.

1.

Galto »Posbi« Quohlfahrt:

Ich fuhr mitten aus dem Schlaf auf und wusste für einige Sekunden nicht, wo ich überhaupt war. Im Raum herrschte ein Halbdunkel, in dem ich kaum Einzelheiten erkennen konnte.

Vom Boden her ertönte ein eigenartiges Schnurren und Seufzen.

Ich richtete mich noch weiter auf und beugte mich zur Seite, um über die Kante meiner Koje hinweg sehen zu können. Im Dämmerlicht konnte ich eine wohlgeformte, weibliche Gestalt erkennen, die sich behaglich auf dem Boden räkelte.

Ich ließ mich erst einmal wieder ins Bett zurücksinken, dann rollte ich mich zur Seite und blickte noch einmal dorthin, wo ich eben eine Frau gesehen hatte. Sie war noch immer da. Ich rieb mir die Augen, musste aber feststellen, dass sie mir keinen Streich spielten. Die Frau war wirklich da.

Geschmeichelt über das unerwartete Interesse, räusperte ich mich laut, um sie auf mich aufmerksam zu machen.

»Ist das nicht ein wenig zu hart und unbequem dort auf dem Boden?«, fragte ich.

Sie seufzte nur.

»Ich könnte ein wenig zur Seite rücken«, schlug ich vor.
»Hier ist ohne weiteres Platz auch für zwei.«

Sie schnurrte wie eine Katze, und ihr Körper wand sich geschmeidig.

Ich hatte keine Ahnung, wer sie war. Vorläufig interessierte mich das auch nicht. Sie suchte mich in meiner Kabine auf, und ich nahm das als ein eindeutiges

Zeichen. Gedanken konnte ich mir später machen, falls das notwendig war.

Ich wartete einige Sekunden. Als das weibliche Wesen sich danach immer noch wie eine Schlange auf dem Fußboden räkelte, verlor ich die Geduld. Ich setzte mich auf die Bettkante.

»Was ist denn?«, fragte ich. »Fehlt der Mut? Nachdem du schon in meine Kabine gekommen bist, dürfte der letzte Schritt auch nicht mehr schwerfallen.«

Sie schnurrte und seufzte und räkelte sich. Und sonst geschah gar nichts.

Ärgerlich streckte ich die Hand nach der Lichtkontaktscheibe aus und berührte sie. Die Deckenplatten erhellten sich.

Vor mir auf dem Boden befand sich Matten-Willy Jauol. Er hatte die Form einer Frau angenommen und gefiel sich darin, neckische Spiele auf dem Boden zu betreiben. Ich sah, dass aus dem »Rücken« der »Frau« zahlreiche Pseudobeine hervortraten, auf denen sich Jauol bewegte.

Normalerweise hatte ich stets Verständnis für das Verhalten meiner Freunde. Jetzt aber platzte mir der Kragen, zumal ich damit gerechnet hatte, dass mein gesamtes »Gefolge« auf der SOL zurückgeblieben war. Ich sprang auf und holte zu einem wütenden Fußtritt aus. Leider übersah ich dabei, dass ich zu dicht an der Bettkante stand. Mein Fuß knallte mit voller Wucht gegen die Koje, und ein stechender Schmerz ging von meiner Ferse aus. Mir war, als schösse ein glühender Dorn von der Hacke bis in den Oberschenkel hinauf.

Aufschreiend brach ich zusammen. Ich stürzte auf den Matten-Willy, der in seinem Schrecken die Form einer liegenden Frau aufgab.

Von meinem Schrei und dem dumpfen Aufprall alarmiert, tobten Insekten-Sue, Prilly und weitere Posbis und Matten-Willys herein. In Sekundenschnelle sah ich mich von einer jammernden und klagenden Meute umgeben. Die Posbis

packten mich, wo sie nur konnten, und suchten nach einer Verletzung. Die Matten-Willys schoben sich unter mich und umschlangen mich mit Pseudogliedmaßen, bis ich nicht mehr in der Lage war, mich zu bewegen.

»Es ist alles in Ordnung«, brüllte ich. »Ihr braucht euch keine Sorgen zu machen.«

»Er muss sich irgendwo verletzt haben«, schrie Kröten-Summy mit krächzender Stimme. »Sein Leben ist in Gefahr, und er weiß es nicht.«

»Ich habe den dumpfen Schlag deutlich gehört«, bemerkte Prilly schrill.

»Es ist das Bein«, sagte Matten-Willy Jauol unter mir. »Er wollte mir einen Fußtritt versetzen.«

»Wie schade, dass ich das nicht getan habe«, rief ich keuchend. Abermals bäumte ich mich mit ganzer Kraft gegen die Fesselungen und Umschlingungen auf. Ich strampelte so heftig, wie ich eben konnte, ich warf mich hin und her, und erreichte damit doch nichts. Die Posbis und Matten-Willys brüllten und kreischten durcheinander. Jeder wollte mir begreiflich machen, dass ich mich und meine Gesundheit in haarsträubender Weise gefährdete, wenn ich mich so ungestüm wehrte. Die Folge war ein geradezu chaotischer Lärm, der noch dadurch gesteigert wurde, dass irgendein Narr die Alarmsirene betätigte.

Das ging denn doch zu weit.

»Aufhören«, schrie ich. »Ihr sollt aufhören! Wie kommt ihr dazu, die Sirene einzuschalten?«

Schlagartig verstummte das Gebrüll meiner Freunde. Nur das nervenzerfetzende Heulen der Alarmanlage blieb.

»Das hat keiner von uns getan«, behauptete Insekten-Sue.

»Einer muss doch ...«, begann ich, brach jedoch ab, als mir klar wurde, was der Alarm bedeutete.

»Lasst mich endlich los«, forderte ich wütend. »Das ist ernst. Ich muss in die Zentrale.«

Brutal fast stieß ich meine Freunde von mir und eilte zur Hygienekabine. Doch sie hielten mich auf.

»Du musst behandelt werden«, protestierte Prilly.

»Ich bin völlig unverletzt«, erklärte ich und drehte mich um. Von meinem Schlafanzug waren nur noch Fetzen geblieben. »Alles war ein Irrtum. Und jetzt seid vernünftig und lasst mich in Ruhe. Ich muss in die Zentrale.«

»Nein, du musst ins Medo-Center«, behauptete Medo-Migg. »Es wäre unverantwortlich von uns, dich nicht dorthin zu bringen.«

»Vollkommen richtig«, stimmte Scim-Geierkopf zu.

»Moment«, wehrte ich ab. »Ich werde mich erst einmal anziehen. Dann können wir weiter diskutieren.«

»Dann musst du dich im Medo-Center erst wieder ausziehen. Das bedeutet, dass es einen unnötigen Zeitverlust gibt«, stellte Scim-Geierkopf unnachsichtig fest.

»Das ist mir egal.« Ich rannte in die Hygienekabine und schloss die Tür hinter mir. Aus dem Servomaten nahm ich frische Kleidungsstücke und streifte sie mir über. Dann raste ich wieder in meine Kabine zurück, durchquerte sie mit zwei, drei Sätzen und erreichte die Tür zum Gang.

»Jetzt ist keine Zeit für Behandlungen«, sagte ich energisch. »Ich werde zur Zentrale gehen, und ihr könnt es nur verhindern, indem ihr mich in Stücke zerreißt.«

Damit stellte ich meine Freunde vor ein neues Problem, das sie so schnell nicht lösen konnten. Sie verzichteten darauf, mich festzuhalten und beschlossen, mich zur Kontrolle zu begleiten. Ich war froh, die Krise überstanden zu haben. Ich drehte mich um und stürmte bis zum nächsten nach unten gepolten Antigravschaft, sprang hinein und betrat wenig später schon die Hauptleitzentrale der SEIDENRAUPE. Als das Türschott sich hinter mir schloss, atmete ich auf. Für einige Minuten würden mich meine Posbi-Freunde nicht belästigen. Ras Tschubai, Merkosh, der Gläserne, Icho Tolot und die Offiziere befanden sich in der Zentrale. Mentro Kosum, der

Emotionaut, lenkte das Schiff, das die Grenze der kosmischen Materiewolke offenbar erreicht hatte.

»Warum ist Alarm gegeben worden?«, fragte ich Ras Tschubai, der am nächsten bei mir stand. »Ich sehe nichts.«

Der Teleporter deutete auf einen der kleineren Bildschirme.

»Wir sind nicht allein in dieser Gegend«, antwortete er. »Sehen Sie sich das an. Ein einziges Gemetzel.«

Ich trat näher an den Bildschirm heran und erkannte die Ortungsreflexe von drei scheibenförmigen Raumschiffen.

»Raumer von großer Kampfkraft«, erläuterte Ras. »Sie nähern sich einer Gruppe von keulenförmigen Schiffen.«

Der Funk- und Ortungsleitoffizier blendete um. Die Szene erschien auf dem Hauptbildschirm. Nun waren die Einzelheiten wesentlich besser zu erkennen. Die drei scheibenförmigen Raumer griffen die anderen Schiffe, die wesentlich kleiner waren, an. Mich ließen die Ereignisse überraschenderweise noch kalt. Erst als ich sah, dass die Scheiben die Pulks der keulenförmigen Raumschiffe förmlich zerfetzten, lief es mir kalt über den Rücken. Die Übermacht der Scheiben war so erdrückend, dass die Besatzungen der keulenförmigen Schiffchen keine Chance hatten.

»Wollen wir wirklich tatenlos zusehen?«, fragte Mentro Kosum.

»Das müssen wir wohl«, entgegnete Ras Tschubai mit gepresster Stimme. »Wir könnten gegen die schwarzen Scheiben auch nicht viel ausrichten.«

Seine Worte machten mich stutzig. Erst jetzt fiel mir auf, wie dunkel die Scheiben-Raumschiffe waren.

Von ihren Waffen sahen wir nicht viel. Hin und wieder blitzte es bei den schwarzen Scheiben auf, und dann löste sich zumindest eines der keulenförmigen Raumschiffe auf.

»Im Zentrum der Materiewolke scheint ein großer Körper zu stehen«, meldete der Funkleitoffizier.