

Perry Rhodan

der Erbe des Universums

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

NEU
ERST-
AUSGABE

Nr. 876

E-Book

Die Welt des LARD

Sie leben in Quostoht – unter dem Gebot des LARD



PABEL

Perry Rhodan

Nr. 876

Die Welt des LARD

Sie leben in Quostoht - unter dem Gebot des LARD

von KURT MAHR



ES, die Superintelligenz, die seit langem auf das Geschick der Menschheit heimlichen Einfluss ausübt, hat es Anfang des Jahres 3586 fertiggebracht, zwei terranische Expeditionen auf die Suche nach BARDIOCS verschollenem Sporenschiff PAN-THAU-RA auszusenden.

Da ist Perry Rhodans SOL, die nach der erfolgten Vereinigung von BARDIOC und der Kaiserin von Therm und nach Erhalt der genauen Zielkoordinaten zur Galaxis Tschuschik startet - und da ist die vom Mondgehirn NATHAN noch im Auftrag der aphilischen Erdregierung konzipierte und erbaute BASIS unter dem gemeinsamen Befehl von Jentho Kanthall und Payne Hamiller, die das gleiche Ziel anstrebt.

Beide Raumschiffe haben inzwischen - man schreibt den Juli des Jahres 3586 - die Zielgalaxis erreicht, die von ihren Bewohnern Algstogermahnt genannt wird, und beginnen mit der vorsichtigen Erkundung der neuen Umgebung.

Während die von Perry Rhodan gesteuerten Aktionen laufen, ohne allerdings durchschlagende Erfolge zu zeitigen, blenden wir um zum Schauplatz Quostoht.

Die Bewohner von Quostoht glauben, dass außer ihrer seltsamen Welt nichts anderes existiere. Das LARD regiert dort unumschränkt, denn Quostoht ist DIE WELT DES LARD ...

Die Hauptpersonen des Romans

Tarmair - Ein »Spötter« von Quostoht.

Cainstor und **Prentach** - Zwei Wynger, die ketzerische Gedanken äußern.

Raylto - Tarmairs Diener.

Nabalik - Eine Zorbin.

Im Auge noch den Schimmer von Gurschin, den Glanz von Tairo im Herzen, und auf dem Grund meiner Seele das Andenken an Haiquare, die Schöne, frage ich euch, Brüder: Kennt ihr noch die Lieder von Kschur – die Gesänge von Xain: sind sie euch heut' noch vertraut?

1.

Der alte Mann hatte die Worte in singendem Tonfall und im eigenartigen Dialekt der Grysen von sich gegeben. Tarmair griff seinen Becher fester und lehnte sich ein wenig nach vorne. Hier musste er eingreifen, bevor die Stimmung sich an dem Lied erhitzte.

Das wusste er, auch ohne dass das LARD ihm den entsprechenden Befehl gab.

Die Runde war seit einigen Stunden beisammen. Jeder am Tisch hatte dem Wein zugesprochen, wie es am Surquhaira, am »Ende der Arbeit« üblich war. Zu solcher Zeit und in dieser Stimmung entstanden gefährliche Situationen, wie Tarmair aus Erfahrung wusste. Sie waren verhältnismäßig leicht unter Kontrolle zu bringen. Nur musste man rasch zupacken.

Der Alte, der die Worte gesungen hatte, schien ihm kein ernst zu nehmender Gegner zu sein. Er hatte einen runden Kahlkopf, der rötlich leuchtete, und aus seinen Augen schimmerte Gutmütigkeit, die nach Tarmairs Ansicht stets eine Begleiterscheinung der Einfalt war.

»Woher hast du dieses Lied, Alter?«, fragte Tarmair mit so lauter Stimme, dass er ringsum am Tisch gehört wurde.

Der Alte nahm einen Schluck aus seinem Becher. Erst dann richtete er den Blick auf Tarmair. Seine Augen waren schon ein wenig wässrig. Mehr als einen oder zwei weitere Becher würde er nicht aushalten. »Der Name ist Prentach, mein Sohn«, antwortete er gütig. »Das Lied habe ich von meinem Vater.«

»Aha!«, rief Tarmair. »Und die Orte, die du da nennst: Gurschin, Tairo, Haiquare, Kschur ... und so weiter: Hat dein Vater sie gesehen?«

Der Alte machte eine verneinende Geste.

»Nein, er hat sie nicht gesehen«, sagte er. »Er hat das Lied wiederum von seinem Vater.«

»Das ist ein altes Lied«, meinte einer im Hintergrund spöttisch.

»Deines Vaters Vater - er hat die Orte gesehen?«, drängte Tarmair.

»Nein, auch er hat sie nicht gesehen«, antwortete Prentach. »Ich glaube, er hat das Lied wiederum von seinem Vater gelernt, der demnach mein Urgroßvater gewesen sein müsste.«

In Tarmairs Nähe wurde gelacht, und am andern Ende des Tisches rief einer: »Es wird wohl der Urgroßvater aller Urgroßväter gewesen sein, der dieses Lied gedichtet hat, und die Namen hat er einfach erfunden!«

Prentach trank abermals. Er machte eine beschwichtigende Geste. Offenbar war er nicht in der Laune, sich von irgend jemand ärgern zu lassen.

»Kann sein«, gab er zu. »Vielleicht hat wirklich irgendeiner in ferner Vergangenheit das Lied erfunden. Vielleicht hatte er zuviel Wein getrunken und wusste nicht, wovon er sang. Aber was tut das? Ist das Lied nicht trotzdem schön?«

Tarmair war zufrieden. Es lag ihm nicht daran, den Alten noch weiter dem Spott der Zuhörer auszusetzen. Er hatte der Sache die Spitze abgebogen. Die Runde war beschwichtigt. Das Gespräch wandte sich anderen Dingen zu.

Tarmair trank seinen Becher leer. Dann warf er eine Handvoll Münzmarken in den dafür vorgesehenen Ausschnitt in der Oberfläche des Tisches und erhob sich, nachdem ihm das Aufblinken einer kleinen, blauen

Kontrolllampe zu verstehen gegeben hatte, dass die abgelieferte Summe dem Konsum entsprach.

Die Unterhaltung am Tisch war, als Tarmair sich entfernte, ziemlich hitzig. Daher nahm niemand wahr, dass er ging. Er bahnte sich den Weg zwischen anderen Tischen hindurch, die ebenso dicht besetzt waren wie der seine, und erreichte schließlich den Ausgang, der sich selbsttätig vor ihm öffnete.

Erleichtert trat er auf die breite Straße hinaus. Das Licht lag hell auf den Dächern der kleinen Stadt. Aber in der Straße war es still. Ganz Quostoht feierte das Surquhaira.

Tarmair trat auf die ebene Fläche der Straße hinaus und wollte sich heimwärts wenden, da erschien hinter der Kante des Gebäudes, in der der Trinkraum sich befand, eine kleine, gebückte Gestalt. Voller Überraschung erkannte Tarmair Prentach, den Alten.

»Ich weiß, dass du ein Spötter bist, mein Sohn«, sagte Prentach leutselig. »Und bei den Spöttern ist man nie ganz sicher, ob sie wirklich meinen, was sie sagen, oder ob sie nur so daherreden, weil sie müssen.«

Tarmair war verwirrt. Er wusste nicht, wie er auf diese Worte reagieren sollte. Prentach schien zu bemerken, dass er sich in Verlegenheit befand, und es gefiel ihm offenbar.

»Wenn du deiner Sache nicht ganz sicher bist, mein Sohn«, begann er von neuem, »dann sprich mit Cainstor. Er kann dir womöglich Aufklärung verschaffen. Du scheinst sie nötig zu haben.«

Inzwischen hatte Tarmair sein Gleichgewicht wiedergefunden - wenigstens teilweise.

»Wie meinst du das?«, herrschte er den Alten an. »Wozu brauche ich Aufklärung?«

Prentach lächelte freundlich.

»Nun - du bist dort drinnen ein wenig vorgeprellt. Du hast Dinge von dir gegeben, die vermuten lassen, dass du dich in einem Zustand arger Verwirrung befindest!«

Jetzt war Tarmair ärgerlich.

»Was habe ich von mir gegeben?«, rief er zornig. »Was? Sag'!«

»Sag'!«, äffte der Alte ihm nach. »Nein: sagen werde ich dir nichts, mein Sohn. Aber eine Frage stellen will ich dir, wenn du nichts dagegen hast.«

»Frag' zu!«

Da näherte sich ihm Prentach, bis er den mit Wein getränkten Atem des Alten riechen konnte, und fragte im Tonfall eines Verschwörers: »Als ich das Lied sang – woher wusstest du da, dass die Namen Orte bezeichnen?«

*

Von der Trinkhalle waren es nur hundert Schritte bis zu dem kleinen Haus, in dem Tarmair wohnte. Tarmair war, für einen Wynger, ein ungemein hoch gewachsener Mann. Er stand über fünfeinhalb Fuß hoch. Sein schlankes Gesicht war ebenmäßig geschnitten und von einer Fülle silbern leuchtenden Haares umrahmt, das Tarmair länger trug als die meisten Männer in Quostoht. Tarmair bewegte sich mit einem ebenmäßigen, leicht federnden Gang. Es war kein überflüssiges Gramm Fett an seinem Körper. Er wirkte durchtrainiert. Im Alter von zweiunddreißig Jahren stand er mitten in der Blüte der Mannesjahre.

Das Gespräch mit Prentach hatte ihn sehr nachdenklich gestimmt. Zuerst war es seltsamerweise nicht der Inhalt der Unterhaltung, die Tarmair zu denken gab, sondern vielmehr der Umstand, dass Prentach von seinem Beruf als Spötter wusste. Die Spötter waren eine Truppe, die dem LARD mit einem besonders hohen Grad von Ergebenheit dienten. Ihre Arbeit erforderte, dass sie sich mitunter im Kreise ihrer Freunde und Bekannten unbeliebt machten. Das LARD hatte den Spöttern daher zugesichert, dass es ihre Identität niemals preisgeben werde. Unter ihren Freunden mochten die Spötter als geborene Zyniker bekannt sein, die über einen besonders scharfen Verstand,

aber nicht immer über das nötige Maß an Takt verfügten. Dass sie aber direkt im Dienst des LARD standen, sollte niemals bekannt werden.

Woher bezog Prentach seine ungewöhnliche Kenntnis?

Erst dann begannen Tarmairs Gedanken, sich mit dem eigentlichen Thema der Unterhaltung zu befassen. Der Alte hatte ein Lied gesungen, in dem gewisse Namen vorkamen, die im Wörterbuch des LARD seit geraumer Zeit als Reizworte gekennzeichnet waren. Jeder Spötter wusste, dass er zu handeln hatte, wenn eines dieser Worte ausgesprochen wurde.

Tarmair hatte gehandelt - und sich dabei eine Blöße gegeben. Prentachs Frage war durchaus berechtigt. Wieso hatte er, Tarmair, die Worte automatisch als die Namen von Orten verstanden?

Tarmair kannte die Antwort auf diese Frage nicht, und das war es eben, was ihn besonders beunruhigte. Er hatte etwas gesagt, ohne zu wissen, was er eigentlich sagte. Das war fast so schlimm, als wenn er selber das Lied gesungen hätte.

Tarmairs Haus bestand aus vier Räumen. Es sah so aus wie neunzig Prozent aller Häuser in Quostoht. Nur wenige Leute machten sich die Mühe, einen anderen Bauplan zu entwickeln. Der vordere Raum, den man durch den Haupteingang betrat, war eine Art Wohnzimmer. Es war mit bequemen Möbeln ausgestattet. Mitunter gab Tarmair eine Party. Dieser Raum hatte schon viele feuchtfröhliche Zusammenkünfte gesehen.

In einem bequemen Sessel ruhte Rayltos formlose Gestalt.

»Ich habe dir wie oft schon gesagt, du sollst dich auf dem Sessel nicht blicken lassen!«, schimpfte Tarmair.

Raylto war ein Gebilde, das, so wie es jetzt dasaß, einem mit einer schwabbeligen Masse gefüllten Sack glich. Der Sack war eine Montur von beachtenswerter Standfestigkeit. Raylto behauptete, sie sei ihm bei der

Geburt auf den Leib gewachsen. Der Wahrheitsgehalt dieser Feststellung konnte nicht überprüft werden, da niemand wusste, ob und wo die Asogenen überhaupt geboren wurden oder ihre Entstehung einem anderen Prozess verdankten.

»Ich sehe nicht ein, warum«, quarrte es aus dem oberen Ende des unförmigen Bündels.

»Weil du stinkst!«, rief Tarmair. »Dein Geruch setzt sich in den Möbeln fest, und die Leute können ihn nicht vertragen.«

»Das ist Quatsch!«, widersprach Raylto. »Ich stinke nicht. Ich ...«

»Wenn du nicht sofort aus dem Sessel verschwindest, werfe ich mein böses Auge auf dich!«, fiel ihm Tarmair ins Wort.

Das half. Raylto rollte sich aus dem Sessel und plumpste zu Boden. Am unteren Ende des Sackes bildeten sich zwei Beinstummel, auf denen der Asogene behände dahinwatschelte. Oben im Sack entstand eine Öffnung. Daraus hervor schob sich ein Gebilde, das entfernt an einen menschlichen Schädel erinnerte. Es befand sich jedoch in dauernder Bewegung und änderte seine Konturen dauernd. Das groteske Gesicht wurde beherrscht von einem unflätig großen Maul.

»Du sollst das nicht sagen!«, protestierte Raylto hitzig.

»Es tut mir leid«, versuchte Tarmair einzulenken. »Ich sage es nicht gerne, aber wenn du nicht auf mich hörst, bleibt mir nichts anderes übrig.«

Raylto war besänftigt. Darauf, dass man ihm mit dem bösen Auge drohen und anscheinend ernsthaft Furcht einjagen konnte, war Tarmair durch einen Zufall gekommen. Er hatte einmal im Scherz von der Fähigkeit des bösen Blicks gesprochen, den er von seiner Urgroßmutter geerbt haben wollte, die angeblich eine Hexe in den westlichen Bergen gewesen war. Damals war Raylto