

# Perry Rhodan

der Erbe des Universums

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

**NEU**  
ERST-  
AUSGABE

Nr. 878

E-Book

# Impulse aus dem Nichts

Ein Mutant wird  
zur Psibombe –  
fremde Signale laden ihn auf



PABEL

# Perry Rhodan

Nr. 878

## Impulse aus dem Nichts

*Ein Mutant wird zur Psi-Bombe - fremde Signale laden ihn auf*

von ERNST VLCEK



*ES, die Superintelligenz, die seit langem auf das Geschick der Menschheit Einfluss ausübt, hat es Anfang des Jahres 3586 fertiggebracht, zwei terranische Expeditionen auf die Suche nach BARDIOCS verschollenem Sporenschiff PANTHAU-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 Algstogermaht genannt wird, und die Mannschaften beginnen mit der vorsichtigen Erkundung der neuen Umgebung.*

*Während die von Perry Rhodan gesteuerten Aktionen laufen und erste Erfolge zeitigen, blenden wir um zur Erde.*

*Dort bahnen sich seltsame Dinge an. Signale, die von Terra ausgehen, strahlen zu einem Ziel aus, das in den Weiten des interstellaren Raumes verborgen liegt. Gleichzeitig wird ein Mutant zur Psi-Bombe durch diese IMPULSE AUS DEM NICHTS ...*

## **Die Hauptpersonen des Romans**

**Boyt Margor** - Der Mutant wird zu einer Psi-Bombe.

**Niki Saint Pidgin** - Ein erstaunlicher »Idiot«.

**Dun Vapido, Eawy ter Gedan** und **Bran Howatzer** - Margors eingeschworene Gegner.

**Die Duade** - Ein zweigeteiltes Plasmawesen.

**Gnogger-Zam** und **Jarkus-Telft** - Wissenschaftler aus dem Volk der Trümmerleute.

## 1.

Jarkus-Telft befand sich auf halbem Wege zwischen der Stadt und den Turmanlagen, als er in die Falle der Duade ging.

Die Luft waberte förmlich unter der Hitze. Der Wüstensand war statisch so stark aufgeladen, dass es ständig zu knisternden Entladungen kam.

Die Monaden wurden ganz wild davon. Ihre plumpen, unförmigen Körper pulsierten erregt. Sie zogen tiefe Furchen durch den Sand, wenn sie auf ihren kurzen Pseudopodien im Zickzackkurs hin und her rasten. Oder sie plusterten sich auf, schnellten sich in die Höhe und segelten dann in weitem Bogen dahin, bevor sie irgendwo erschöpft in den Wüstensand plumpsten.

Die Unruhe der Monaden war ein untrügliches Zeichen für einen bevorstehenden Wetterumschwung. Jarkus-Telft fand, dass es auch an der Zeit war, wenn wieder etwas Bewegung in die träge Atmosphäre kam. Gut, dass sich der Türmer dazu entschlossen hatte.

Ein Sandsturm würde nicht nur den Schmutz hinwegfegen, den die Monaden hinterließen, er würde auch ihre hässlichen Sandsäulen niederreißen, die sie überall errichteten. Was für eine sinnlose Tätigkeit! Aber die Monaden besaßen keine Intelligenz, sondern gehorchten nur ihrem Instinkt. Diese amöbenhaften Einzeller hatten kein Ziel, keinen Lebensinhalt.

Jarkus dachte gerade daran, dass er die Neunturmanlage noch rechtzeitig vor dem Wetterumsturz erreichen würde. Die höchste der Turmruinen war bereits über den Dünen zu sehen. Er hatte seine Mission in der Stadt erfüllt und würde wieder einer nützlicheren Beschäftigung nachgehen können. Es galt, die Fehlerquelle zu finden, die den Empfang des *Impulses* verhindert hatte ...

Da passierte es, dass der Boden unter ihm plötzlich nachgab. Er versuchte im ersten Moment, sich aus dem Treibsand freizukämpfen. Doch dann sah er, dass er schon tief in einen Trichter hinabgesunken war, der immer größer wurde - und er wusste, dass jegliche Gegenwehr sinnlos war.

Im selben Moment verspürte er den psionischen Druck auf seinen Geist, und er vernahm die telepathische Stimme der Duade.

*Dich lass ich mir nicht entgehen, Kleines. Möchte doch mal erfahren, was in den Gehirnen meiner Verweser so vor sich geht.*

Jarkus versank völlig im Sand, um ihn wurde es dunkel. Instinktiv faltete er die Mantelhäute schützend über seine Sinnesorgane und andere empfindliche Körperteile. Erst als er spürte, dass der Sand ihn wieder freigab, entspannte er sich.

Er befand sich in einer Salzsteinhöhle, die im kalten Licht von phosphoreszierenden Kleintieren funkelte. Vor ihm war ein senkrechter Spalt in den Salzkristallgebilden, und aus diesem ragte eine gallertartige Masse heraus. Eine Blase bildete sich an einem rüsselartigen Fortsatz. Sie zuckte rhythmisch, und die daraus entströmende Luft modulierte sich zu einer Stimme.

»Wie steht es, Kleines«, sagte die Stimme. »Was hast du deiner Königin zu berichten?«

»Ich war nicht unterwegs, um Bericht zu erstatten«, antwortete Jarkus wahrheitsgetreu. »Der Auftrag des Türmers lautete ...«

»Ich weiß, ich kenne deine Mission aus deinen Gedanken«, unterbrach ihn die Duade. »Aber mich interessiert nicht, wie es in eurer Stadt zugeht. Ich möchte wissen, welche Fortschritte die Arbeit in der Neunturmanlage macht. Habt ihr die Fehlerquelle gefunden?«

»Das weißt du aus unseren Gedanken«, sagte Jarkus. »Wir können vor dir nichts geheim halten. Sobald die Fehlerquelle behoben ist und wir den Impuls empfangen, erfährst du es augenblicklich.«

»Ja, ihr könnt mir nichts verheimlichen«, sagte die Duade selbstgefällig. Jarkus verspürte wiederum den Druck auf seinen Geist und wusste, dass die Duade ihn telepathisch aushorchte. Sie fuhr fort: »Aber es genügt mir nicht, zu wissen, dass der ersehnte Impuls von schicksalhafter Bedeutung ist. Ich möchte erfahren, was genau er auslösen soll. Was dann passieren wird!«

»Mein Geist steht dir offen.«

Der quallenförmige Körper begann zu zucken; ein Zeichen dafür, dass die Duade ihre Erregung kaum zügeln konnte.

»Heruntergekommenes Volk«, schimpfte sie, »dass ihr nicht einmal mehr die Bedeutung der größten Errungenschaften eurer Ahnen kennt.«

»Bedenke, wieviel Zeit inzwischen vergangen ist«, lenkte Jarkus ein. »Diese gewaltige Zeitspanne ist nur in Weltenaltern zu messen.«

»Nichts als Ausreden!«, erwiderte die Duade. »Sieh dir die Neunturmanlage an, dann weißt du, was ich meine. Ihr lasst dieses monumentale Bauwerk einfach verrotten. Die Türme sind in Trümmer gefallen, und ihr tut nichts, um sie wieder in alter Pracht erstehen zu lassen. Wären nicht meine Monaden zur Stelle, um sie einigermaßen in Schuss zu halten, wären die Türme längst schon unter den Sandmassen begraben.«

»Dafür danken wir dir, deswegen dienen wir dir.«

»Von wegen! Ihr dient mir, weil ihr meine Macht fürchtet ...« Die Duade unterbrach sich, und Jarkus bekam wieder den mentalen Druck zu spüren, als die Duade sein Gehirn durchforstete. Dabei ließ sie an ihrem Pseudorüssel eine riesige Luftblase entstehen, die sich dann in einem

gewaltigen Knall entlud - das Äquivalent zu einem Wutschrei.

Jarkus war der Grund für diesen Zornesausbruch klar.

Er hatte gerade in voller Absicht an die Entstehungsgeschichte der Duade gedacht. Als die Loower vor einigen Generationen nach Alkyra-II kamen, um die Neunturmanlage zu besetzen, da mussten sie feststellen, dass sich einiges geändert hatte. Unter den einzelligen Monaden hatte sich eine Mutation gebildet: die Duade.

Dieses Amöbenwesen war ins Riesenhafte gewachsen und hatte dazu noch Intelligenz und parapsychische Fähigkeiten entwickelt. Damals hatte die Duade gerade ihren Teilungsprozess abgeschlossen und besaß nun zwei Körper, der von einem Geist kontrolliert wurde.

Die Loower hatten die Gefahr erkannt und nur einen Ausweg gesehen: Sie brachten den einen Körper der Duade nach Alkyra-I, so dass nicht nur die latente Bedrohung beseitigt war, sondern durch diese Trennung auch noch ein nützlicher Nebeneffekt entstand.

Die Duade herrschte auf zwei Planeten und bewachte Alkyra-I für die Loower.

»Ich verdanke meine Macht nicht eurer Gnade!«, zeterte die Duade. »Nicht die Strahlung eurer Neunturmanlage ließ mich mutieren, sondern ich bin aus eigener Kraft gewachsen. Und ich war es, die den Gedanken in eure Gehirne gesetzt hat, meinen Ableger nach Alkyra-I zu bringen. Merke dir das! Ihr seid meine Untertanen. Wenn ich euch eine gewisse Handlungsfreiheit lasse, dann nur deswegen, weil ich euch für die Bedienung eurer Technik brauche. Ihr seid auf *meiner* Welt nur geduldet. Wenn du das nicht akzeptierst, dann fresse ich dich.«

Die Duade hatte noch keinen einzigen Loower absorbiert, dennoch gab sich Jarkus-Telft unterwürfig. Und er war auch wirklich leicht besorgt. Irgend etwas war mit der Duade geschehen, das ihn vor ihr warnte. Sie wirkte auf eine nicht zu erklärende Weise verändert, und Jarkus-Telft

fragte sich besorgt, ob sie schon wieder in Teilung begriffen war. Die Hochrechnungen von damals hatten prophezeit, dass eine Zellteilung nicht vor neun mal neun mal neun Großintervallen zu erwarten sei. Demnach wäre erst in drei Generationen damit zu rechnen.

Jarkus glaubte nicht, dass die Berechnungen fehlerhaft waren. Aber wenn sich nun die Voraussetzungen, unter denen sie gemacht worden waren, verändert hatten, und sich die Duade trotz aller Prognosen bereits jetzt teilte, dann war das ein alarmierendes Zeichen. Es würde bedeuten, dass sie weiter mutiert war.

»Geh jetzt«, sagte die Duade. »Bestelle dem Türmer, dass meine Geduld bald am Ende ist. Wenn der Impuls nicht bald eintrifft, dann passiert etwas.«

Jarkus-Telft empfing den telepathischen Befehl, die Salzsteinhöhle zu verlassen. Als er zurück zur Oberfläche kam, war der Sandsturm bereits wieder vorbei.

Der Sturm hatte alle Spuren verweht und die Atmosphäre gereinigt. Die Dünen, die sich in gewundenen Bahnen nach allen Seiten bis zum Horizont aneinanderreiheten, waren unberührt und zeigten nur die Muster, die die Winde ihnen aufgeprägt hatten.

Nicht einmal die Neunturmanlage störte den Eindruck einer unberührten Natur, denn der Sturm hatte auch sie verweht. Der Wüstensand war so hoch aufgeschichtet, dass rund um die Türme ein kleiner Hügel entstanden war, aus dem nur die Spitze der höchsten Turmruine herausragte.

Die Wüste schien leer und unbewohnt.

Aber dieser Schein trog. Die Wüste lebte. Bald schon kamen die ersten Monaden aus ihren Verstecken gekrochen, und ihre sandfarbenen Körper knisterten förmlich unter der gespeicherten Elektrizität.

Sie hinterließen ihre Kriechspuren, begannen mit Hilfe von Körperabsonderungen den Sand zu einer breiigen Masse zu verarbeiten und daraus ihre Türme zu errichten.

Noch ehe Jarkus-Telft die Neunturmanlage erreicht hatte, wimmelte es in der Wüste nur so von Monaden.

Viele von ihnen hatten sich bei den neun Türmen eingefunden, um diese aus dem Treibsand auszugraben. Sie arbeiteten schnell und unermüdlich, so als seien sie nur dafür geschaffen, das Ruinenbauwerk von Sandverwehungen zu säubern.

Jarkus-Telft brauchte nicht lange zu warten, bis der Zugang zum südlichen Turm – dem neunten Turm – freilag und er ihn betreten konnte. Er blickte sich noch ein letztes Mal um und stellte fest, dass sich die Monaden von allen Seiten in Scharen näherten.

Die Neunturmanlage würde in wenigen Augenblicken senden, und das wussten die Monaden. Obwohl diese Riesenamöben keinerlei messbare Intelligenz besaßen, verriet ihnen ihr Instinkt, wann die Sendung der Peilsignale fällig war.

Zu diesen Zeiten fanden sie sich dann in Massen bei den neun Türmen ein und umschwärmten sie wie Insekten das Licht.

\*

Der Türmer war alt und weise und auf seine Art ein Philosoph. Und obwohl er nicht nur der Verantwortliche für die Neunturmanlage war, sondern auch die oberste Instanz der kleinen Loower-Kolonie auf Alkyra-II, wagte man es nur in ganz dringenden Fällen, seine Ruhe zu stören.

Jarkus-Telft glaubte, dass sein Anliegen besonderes Gewicht hatte, deshalb suchte er den Türmer in seiner Station auf.

Die Funkanlage war auf Sendung. Sie schickte hochenergetische Peilsignale aus und draußen gebärdeten sich die Monaden wie wild.

Der Türmer beobachtete dieses Geschehen auf seinen Monitoren. Er schien es gar nicht zu merken, als der junge

Loower eintrat, und Jarkus-Telft wagte es nicht, sich bemerkbar zu machen. Er stand nur da und wartete auf ein Zeichen von Gleniß-Gem.

Doch der Türmer rührte sich nicht. Er beobachtete das Schauspiel, das ihm die Monaden boten. Es dauerte solange, bis das Leuchtfeuer erlosch. Dann erst beruhigten sich die Riesenamöben.

Der Türmer regte sich noch immer nicht. Ihm war nicht anzumerken, ob ihn das Treiben der Monaden auf irgendeine Weise bewegte. Aber Jarkus-Telft wusste, dass ihn diese primitiven Tiere kaum interessierten, ebensowenig wie die Flora und Fauna dieser Welt. Denn obwohl er hier geboren war, war das nicht seine Heimat.

Alkyra-II war ihm nur Mittel zum Zweck. Er hatte seine Aufgabe, und sein ganzes Denken war nur darauf ausgerichtet.

Es war Aufgabe des Türmers, das Leuchtfeuer zu bewachen.

Und er hatte auf etwas zu warten, das längst schon hätte eintreten sollen.

Er wartete auf den *Impuls*.

Auf den Impuls von dem Objekt.

Dieser Impuls war seit nunmehr neun mal neun mal neun Intervallen überfällig.

Und das war auch der Grund, warum Jarkus-Telft beim Türmer vorsprach.

»Findest du nicht, dass die Monaden in letzter Zeit besonders wild sind, Gleniß?«, richtete Jarkus-Telft endlich das Wort an den Türmer.

»Nein, das finde ich nicht«, antwortete Gleniß-Gem, ohne den ungebetenen Gast anzusehen. »Wenn du das glaubst, so bildest du es dir nur ein. Vermutlich spuken irgendwelche phantastische Spekulationen durch deinen Kopf, dass du mich aufgesucht hast.«

»So ist es, Gleniß«, bestätigte Jarkus-Telft. »Auf dem Rückweg aus der Stadt hat mich die Duade zu sich geholt.