

Perry Rhodan

der Erbe des Universums

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

NEU
ERST-
AUSGABE

Nr. 890

E-Book

Auge zum Hyperraum

Die ultimate Waffe –
in der Hand eines Mutanten



Perry Rhodan

Nr. 890

Auge zum Hyperraum

Die ultimate Waffe - in der Hand eines Mutanten

von ERNST VLCEK



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 - man schreibt Mitte Oktober des Jahres 3586 - längst die Zielgalaxis erreicht, die von ihren Bewohnern Algstogermahnt genannt wird. Perry Rhodan hat sogar mit einem 300-köpfigen Einsatzkommando - alle Beteiligten haben sich als Suskohnen maskiert - die PAN-THAU-RA betreten und begonnen, das Sporenschiff systematisch zu durchforschen.

Von diesem Geschehen blenden wir nun um und zeitlich etwas zurück zu den Ereignissen im Solsystem und auf der Erde.

Kristallisationspunkte der Ereignisse sind die Trümmerleute und Boyt Margor, der Gää-Mutant. Er besitzt das AUGER ZUM HYPERRAUM ...

Die Hauptpersonen des Romans

Boyt Margor - Der Mutant dringt in neue Bereiche vor.

Niki St. Pidgin - Der »Idiot« hat Heimweh.

Arnd Telster - Ein Opfer gefährlicher Experimente.

Goran-Vran - Ein junger Loower muss umdenken.

Hergo-Zovran - Kommandant der Loower-Flotte.

1.

Goran-Vrans Entwicklung verlief in durchaus normalen Bahnen, wie er meinte; nicht anders als die seiner Altersgenossen und die der Loower aus anderen Generationen. Aber gerade zu dem Zeitpunkt, als sein Reifeprozess abgeschlossen zu sein schien, und er glaubte, alle erforschten Geheimnisse des Lebens und die Bestimmung seines Volkes zu kennen, wurde das für ihn gültige Weltbild durch die sich überstürzenden Ereignisse brutal zerstört.

Und er stand inmitten der Trümmer und kämpfte verwirrt um eine Neuorientierung.

Am Anfang war alles einfach gewesen.

Die Welt seiner Kindheit war die Stadt mit ihren neun mal neun mal neun kegelförmigen Gebäuden, deren Spitzen hoch in den dunstigen Himmel von Alkyra-II hinaufragten. Dahinter war die Wüste, in der die Monaden lebten, jene monströsen Plasmawesen ohne Intelligenz und ohne beständige Körperform. Die Stadt war seine Welt, die Wüste begrenzte diese Welt.

Dann meldete sich eines Tages eine lautlose Stimme in seinem Kopf, die er immer öfter zu hören begann und die immer lauter wurde, wenngleich er den Sinn des Gesprochenen noch nicht begreifen konnte. Aber er lernte, dass die wesenlose Stimme in seinem Kopf der »Königin« gehörte. Die Königin hatte einen Namen. Sie hieß Duade - und sie wurde zu einem gottgleichen Wesen für ihn.

In dieser Entwicklungsphase lernte er, dass die Welt über die Wüste hinausreichte und dass hinter dem Horizont die Neunturmanlage stand, in der der Türmer im Auftrag der Duade über sein Volk wachte. Und das Bauen von Sandtürmen wurde für den heranwachsenden Loower zu einer symbolischen Handlung. Und er baute immer drei solcher Sandtürme zusammen, als Symbol für die Dreiheit

der Welt: Die Stadt mit dem Volk – der Turm mit dem väterlichen Hüter – und über allem die Duade als Beherrscherin.

Diese Dreiheit existierte für ihn immer noch, als er erkannte, dass drei mal drei eine noch bedeutungsvollere Zahl war. Sein erster Ausritt auf einer Monade in die Wüste brachte ihn zu der imposanten Neunturmanlage, und bei seiner Rückkehr in die Stadt war er so beeindruckt, dass er sich mit neuneckigen Körperplatten zu schmücken begann. Was zuerst nur Imponiergehabe war, geschah später zum Schutz gegen die rauen Winde und den Sand, wie auch aus Scham. Denn es war die Zeit der beginnenden Geschlechtsreife.

Dies war die schwierigste Entwicklungsphase für Goran-Vran. Denn er reifte nicht nur physisch vom Kind zum Mann, sondern er erlebte auch geistig eine Umwandlung. Er erahnte den Ernst des Lebens, doch er war noch nicht soweit gereift, um die Vorgänge zu durchschauen. So schuf er sich ein neues Weltbild, das phantastisch und geheimnisvoll war. Es war eine Mischung aus dem Wissen, das er aufgeschnappt hatte, ohne es zu verarbeiten, und Fragmenten seiner eigenen Phantasie.

Das Ergebnis war unbefriedigend.

Die Ahnungen von einer Wahrheit, die seinen eigenen Vorstellungen nicht entsprach, verstärkten das Bewusstsein der eigenen Unzulänglichkeit nur noch mehr.

Er wusste, dass die Neunturmanlage vor unendlich langer Zeit von seinem Volk erbaut worden war, und dass sie seit damals in immer gleichbleibenden Intervallen sendete. Niemand hatte ihm jedoch verraten, welchen Zweck dieses Funkfeuer hatte.

Es wurde in der Stadt ganz offen darüber geredet, dass der Türmer auf einen Impuls wartete, der für die Loower eine neue Epoche einleiten würde. Selbst die Duade erwähnte immer öfter den zu erwartenden *Impuls* von dem *Objekt*. Welche Auswirkungen dieser Impuls auf die

Geschicke des loowerischen Volkes haben sollte, das erfuhr der verzweifelt grübelnde Goran-Vran jedoch nicht.

Dabei war es ein offenes Geheimnis, dass sein Volk vor einigen Generationen eigens nach Alkyra-II gekommen war, um auf diesen Impuls zu warten. Der Wüstenplanet war nicht die Heimat der Loower. Und nicht alle Loower wohnten auf Alkyra-II.

Goran-Vran erschien es fast so, als seien die Loower ein heimatloses Volk. Sie hatten an vielen anderen Orten im Universum weitere Neunturmanlagen errichtet und sie zur Tarnung vor dem Feind auf eine Weise gebaut, dass sie verfallen wirkten. Deshalb nannte man sie auch Trümmerleute. Andere Loower durchstreiften in Raumschiffen die Weiten des Alls auf der Suche nach etwas, das Goran-Vran als das einzig Erstrebenswerte, als Lebensinhalt seines Volkes schlechthin erschien, von dem er aber eine noch undeutlichere Vorstellung als von allem anderen hatte. Aber die Loower in den Raumschiffen waren nicht nur Sucher, sie patrouillierten vor allem auch aus Gründen der Sicherheit, um ihre Artgenossen rechtzeitig warnen zu können, falls der Feind auftauchte.

Der Feind!

Dieser Begriff weckte in Goran-Vran schon seit frühester Jugend die stärksten Emotionen, obwohl kaum über diese unheimliche Macht gesprochen wurde und die wahre Natur der Bedrohung nie Erwähnung fand. Trotzdem, oder eher deswegen, weckte es unerklärliche Ängste in ihm, wenn er nur an den Feind dachte.

Und es gab eigentlich nur eine Frage, die Goran-Vran nie zu stellen gedachte und auf die er keine Antwort haben wollte. Es war die Frage nach dem Aussehen, den Beweggründen und der Stärke des Feindes.

Daran wollte er nie rühren, und seine älteren Artgenossen gaben ihm in dieser Beziehung ein gutes Beispiel. Die Loower lebten mit der ständigen Angst vor dem Feind, aber sie sprachen nicht darüber.

Goran-Vrans seelischer Zustand verschlimmerte sich, je mehr er über die Werte des Lebens nachdachte und Antworten auf seine Fragen zu finden suchte. Dabei merkte er nicht, wie eine Wandlung mit ihm vor sich ging.

Plötzlich machte er die Entdeckung, dass er mit sich selbst Dialoge führen konnte, so als wohnte in ihm eine zweite Persönlichkeit. Das entsetzte ihn zuerst, und er wurde nur noch verschlossener. Je mehr er jedoch in sich ging, desto deutlicher erkannte er, dass ihn diese Zwiegespräche beruhigten. Er wurde ausgeglichener, zufriedener. Reifer!

Und er fand bei sich selbst viele Antworten. Mutiger und selbstsicherer geworden, begann er sich genauer zu analysieren, und fand heraus, dass er auf zwei Bewusstseinssebenen denken konnte.

Das obere Bewusstsein beschäftigte sich mit den alltäglichen Dingen und war nicht dafür geeignet, die wirklich großen Probleme zu lösen. Er nannte es deshalb das »Ordinärbewusstsein«, was jedoch nicht abwertend gemeint war, denn immerhin stellte es seinen Intellekt dar; es war der Hort seiner Intelligenz, prägte seinen Charakter, und ihm verdankte er seine Persönlichkeit.

Das Tiefenbewusstsein dagegen, wie er das zweite, erst im Zuge seines Reifeprozesses hervorgetretene Bewusstsein nannte, vereinigte die typisch loowerische Denkart in sich. Es verwaltete das Erbe seines Volkes, das angeborene und von den Vorfahren auf ihn übertragene Wissen um Herkunft und Bestimmung seines Volkes.

»Denke entelechisch!« Diese Aufforderung hatte Goran-Vran von älteren Artgenossen zu hören bekommen, ohne zu wissen, was er davon halten sollte. Jetzt wusste er, was entelechisches Denken war.

Das Tiefenbewusstsein verhalf ihm zu zielstrebigem und dem Wohle seines Volkes dienendem Denken. Diese Erkenntnis erfüllte ihn mit Stolz, doch erkannte er, dass

das neu gewonnene Wissen eine große Verantwortung für ihn war.

In dieser Situation wollte er sich an die Duade um Rat wenden, die er immer noch für die unumschränkte Herrscherin auf Alkyra-II hielt. Soweit er sich zurückerinnerte, war ihre Stimme immer in seinem Geist gewesen, und er wusste, dass er keinen seiner Gedanken vor ihr geheim halten konnte.

Als er sich ihr jedoch diesmal mitteilen wollte, da musste er entsetzt feststellen, dass sein Tiefenbewusstsein plötzlich blockierte. Er konnte die Absicht, sein Wissen der Duade anzuvertrauen, nicht verwirklichen, er brachte keinen zusammenhängenden Gedanken zusammen, ein seltsamer Schwindel erfasste ihn.

Dieser Zustand verging, kaum dass er den Gedanken, sich an die Duade zu wenden, fallengelassen hatte. Nach diesem Erlebnis wandte er sich vertraulich an einen seiner Lehrer, der Jarkus-Telft hieß.

Jarkus-Telft gegenüber konnte er frei über die Dinge sprechen, die ihn bewegten, und Jarkus-Telft sagte ihm auch, wieso das so war.

»Wir Loower besitzen eine angeborene Hemmung, die uns daran hindert, zu Außenstehenden über die intimsten Probleme unseres Volkes zu sprechen. Deshalb ist es dir nicht möglich, das in deinem entelechischen Tiefenbewusstsein gespeicherte Wissen der Duade mitzuteilen. Obwohl dieses Plasmalebewesen telepathisch begabt ist, kann es nicht bis in dein Tiefenbewusstsein vordringen. Das ist unser natürlicher Schutz gegen wissentlichen oder ungewollten Verrat. Natürlich kann man diese Hemmung durch entsprechendes Training abbauen, aber das ist ein langwieriger Prozess, und wenn ein Loower das schafft, dann ist er auch reif, ein Türmer zu sein.«

In diesem Zusammenhang erfuhr Goran-Vran, dass die Duade nicht die unumschränkte Herrscherin auf Alkyra-II war, für die er sie gehalten hatte. In Wirklichkeit war es so,

dass die Loower das Plasmawesen nur in diesem Glauben ließen, ihre wahren Absichten jedoch in ihrem entelechischen Bewusstsein hüteten. Sie schoben die Duade nur vor, um den Zustand einer Unterdrückung durch ein Plasmawesen vorzutäuschen. Einen potentiellen Gegner – oder *den Feind!* – musste das ebenso in die Irre führen wie die scheinbar in Trümmer gegangene Neunturmanlage.

»Erst das entelechische Denken macht einen vollwertigen Loower aus dir«, hatte Jarkus-Telft weiter gesagt. »Du weißt jetzt, dass der Impuls von jener Welt kommen soll, auf der das Objekt versteckt ist. Bei diesem Objekt handelt es sich um den Schlüssel zu einer ganz bestimmten Materiequelle, von deren Existenz unser Volk zwar immer wusste, deren Standort wir jedoch nicht kannten. Jetzt haben wir diese Materiequelle ausfindig gemacht, und deshalb warten wir auf den Impuls, der der Wegweiser zum Objekt ist. Nicht mehr lange, dann werden wir den ersehnten Impuls erhalten, so dass wir uns das Objekt zurückholen und mit ihm die Materiequelle durchdringen können ...«

Dann war der Zeitpunkt gekommen, der erwartete Impuls blieb jedoch aus. Schließlich traf er mit neun mal neun mal neun Intervallen Verspätung ein. Diese Verzögerung war so ungewöhnlich, dass sich der Türmer entschloss, zwei Männer seiner Besatzung zur Untersuchung des Phänomens auszuschicken. Er gab ihnen den Universalroboter Saqueth-Kmh-Helk mit in den Einsatz, um diesem Unternehmen die größtmöglichen Erfolgchancen zu garantieren. Und einer der beiden Insassen des Saqueth-Kmh-Helk war Jarkus-Telft, der ehemalige Lehrer Goran-Vrans.

Doch dem Unternehmen war nicht der gewünschte Erfolg beschieden. Die beiden Loower verloren ihr Leben, und der Saqueth-Kmh-Helk wurde größtenteils vernichtet.

Des Türmers Reaktion auf dieses Ereignis war Goran-Vran in noch guter Erinnerung. Nach der Besprechung mit

der Turmmannschaft erließ er an die Bewohner der Stadt einen Aufruf, in dem er den Sturm mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln auf jenes Sonnensystem verkündete, in dem das Objekt von einem raumfahrenden Volk bewacht wurde. Das bedeutete nichts anderes als die Mobilmachung aller potentiellen Streitkräfte von Alkyra-II und aller in dieser Galaxis erreichbaren Einheiten.

Die Rückeroberung des Objekts war jedes Opfer wert.

Kaum hatte der Türmer den Aufruf an die Loower von Alkyra-II erlassen und aus den Tiefen des Raumes Verstärkung angefordert, da brachte sich die Duade auf aggressive Weise in Erinnerung.

Obwohl sie ein im Grunde genommen primitives Lebewesen war, schien sie aufgrund der jüngsten Ereignisse durchschaut zu haben, dass sie auf Alkyra-II nur eine untergeordnete Rolle spielte.

Sie stellte den Loowern ein Ultimatum, und als diese sich dem Plasmawesen nicht unterwarfen, erklärte es ihnen den Krieg.

Und diese von den Loowern sehr defensiv geführte Auseinandersetzung gegen die blindwütig angreifenden und von den telepathischen Befehlen der Duade aufgestachelten Monaden war immer noch in vollem Gange.

All diese Vorkommnisse wühlten Goran-Vran zwar innerlich sehr auf, aber sie waren in keiner Weise dazu angetan, Zweifel über das von ihm erstellte Weltbild entstehen zu lassen. Dazu kam es erst, als die ersten nicht auf Alkyra-II ansässigen Loower in ihren Raumschiffen eintrafen und die Position des Türmers Gleniß-Gem als oberste Instanz in Frage stellten.

Da brach eine Welt für Goran-Vran zusammen.

*