

Perry Rhodan

Die größte Science Fiction-Serie

Sternenozean Band 20

Perry Rhodan
Nr. 2219

E-Book



Frank Borsch

Rorkhete

DICK
& POIER

Perry Rhodan

Nr. 2219

Rorkhete

*Der einsame Nomade - mit den Motana erreicht er die alte
Heimat*

Frank Borsch

Pabel-Moewig Verlag GmbH, Rastatt



Die Lage in der Milchstraße ist gegen Ende des Jahres 1331 Neuer Galaktischer Zeit aufs Äußerste gespannt. Ausgerechnet in dieserbrisanten Situation sind Perry Rhodan und Atlan verschwunden. Die beiden Aktivatorträger gerieten in einen bislang nicht sichtbaren Sternhaufen, der von seinen Bewohnern »Sternenozean Jamondi« genannt wird.

Auf dem Planeten Baikal Cain müssen sich Perry Rhodan und Atlan gegen die Kybb-Cranar behaupten, finden aber Freunde beim Volk der menschenähnlichen Motana. Hier findet Atlan in Zephyda eine neue Gefährtin.

Doch als die Kybb-Cranar über die friedlichen Motana herfallen, rettet der mysteriöse Nomade Rorkhete den Terraner und den Arkoniden. Mit Hilfe der »Ozeanischen Orakel« rettet er Perry Rhodan, Atlan und Zephyda vor dem Zugriff des Feindes.

Sie erreichen den Planeten Ash Irthumo, wo sie den dortigen Motana gegen die Kybb-Cranar beistehen. Und von dort aus stoßen sie ins All vor - zum Heimatplaneten von RORKHETE ...

Die Hauptpersonen des Romans

Rorkhete - Der geheimnisvolle Nomade glaubt, seine Heimatwelt gefunden zu haben.

Atlan - Der Arkonide hilft den Motana, die Freiheit zu gewinnen.

Zephyda - Die Motana lernt, ein Raumschiff zu steuern.

Selboo - Der Motana bemerkt, dass er seltsame Gedanken entwickelt.

Troshmoud - Der General liefert einen Bericht, der einige Geheimnisse lüftet.

1.

Du suchst das Meer.

Immer wieder verharrst du und lauschst in den Wald, der das Crythumo und das angrenzende Landefeld umgibt. Das Rascheln der Blätter, die der Abendwind aufwühlt, erinnert dich an das Rauschen der Wellen. Die Luft hat einen würzigen, salzigen Geruch.

Du weißt, dass der Geruch von der Küste herübergetragen wird, und er erfüllt dich mit einer tiefen Sehnsucht.

Manchmal, in den langen Jahren deiner einsamen Wanderungen über Baikhal Cain und andere Welten hast du dir vorgestellt, wie es wäre, wenn du dein Trike auf das Meer lenken und immer weiter hinausfahren würdest, der Sonne entgegen. Die Triebwerke hätten dich über dem Wasser gehalten. Ob das Trike auch den Wellen die Stirn hätte bieten können? Du hast nie den Mut besessen, es auszuprobieren. Oder war deine Verzweiflung noch nicht groß genug gewesen?

Du marschierst nach Südwesten, dem Meer entgegen. Dein Verstand sagt dir, dass es ein sinnloses Unterfangen ist. Dein Trike ist auf Baikhal Cain zurückgeblieben. Du müsstest die halbe Nacht marschieren, um an die Küste zu gelangen. Der Wald ist dicht, erlaubt nur ein mühsames Vorankommen.

Doch dir ist gleich, was dein Verstand dir zuflüstert. Es war nicht die Vernunft, die dich in den Wald getrieben hat.

Wieder horchst du in den Wald. Die Dunkelheit senkt sich über das dichte Gewirr von Bäumen und Sträuchern. Eine unheimlich anmutende Stille ist eingezogen. Es ist die Stille des Übergangs: Die tagaktiven Bewohner des Waldes haben sich in ihre Verstecke und Baue zurückgezogen, die nachtaktiven trauen sich noch nicht aus den ihren heraus.

Der Wald gehört dir. Du ...

Ein Knacken.

Du wendest den Kopf in die Richtung, aus der das Geräusch gekommen ist, liest die Orteranzeige deines Helms ab. Nichts. Nur eine reife Frucht, die von einem Baum gefallen ist.

Du bist erleichtert. Du willst allein sein. Du kannst keine neugierigen Zuschauer brauchen. Sie würden dich nur mit ihren Fragen quälen.

Dessen, wenigstens dessen, bist du dir sicher. Die Fremden, die von jenseits des Sternenozeans gekommen sind, sind sehr neugierig. Perry Rhodan und Atlan sind besondere Wesen, auch wenn sie die Prüfung, deren du sie unterzogen hast, nicht bestanden haben.

Rhodan und Atlan, sie würden niemals aufgeben. Ihr Wissensdurst ist grenzenlos. Du bewunderst sie dafür. Und fürchtest sie, auch wenn du die Furcht vor dir selbst zu verbergen suchst. Was, wenn ihnen gelingt, woran du gescheitert bist? Woran dein Vater, dessen Vater und alle Väter vor ihnen gescheitert sind?

Was wird dann aus dir, Rorkhete? Ist dann der Moment für dich gekommen, auf das Meer hinauszufahren und dich in die aufgehende Sonne zu stürzen?

Du schüttelst den Gedanken ab. Rhodan und Atlan besitzen einen unbeugsamen Willen, aber im Wald sind sie tapsig und unbeholfen. Sie könnten dir niemals unbemerkt folgen. Nicht so wie Zephyda, die Motana. Sie kann sich sogar in diesem für sie fremden Wald sehr gut bewegen.

Zephyda könnte in diesem Augenblick neben dir stehen, ohne dass du sie bemerken würdest, doch sie ist mit Rhodan und den übrigen Motana im Schiff geblieben, um passendes Werkzeug zu finden. Gelingt es ihnen nicht, bevor der Morgen graut, werden die Motana, die die SHALAVDRA mit der Kraft ihres Geistes hierher befördert haben, sterben. Die Schlüsselkammer, die die Sklavenringe zurücksetzt, ist defekt. Ein Zufall wahrscheinlich, aber auch eine Sicherheitsvorkehrung Raphid-Kybb-Karters, des ehemaligen

Gouverneurs von Baikhal Cain, ist denkbar. Ihr könnt Karter nicht mehr befragen. Er ist tot.

Du setzt deinen Weg fort.

Bald keuchst du vor Anstrengung. Das Unterholz ist dicht. Deine Bewegungen sind automatisch, wie die einer Maschine. Du zwingst deine Gedanken weg von Perry Rhodan und Atlan und Zephyda und den übrigen Motana, unterdrückst den Neid, der in dir aufsteigt – *sie* sind nicht einsam –, und konzentrierst dich auf die Signale, die dein Helm auffängt.

Sie sind kaum wahrnehmbar. Es gleicht einem Wunder, dass du sie überhaupt empfangen kannst. Sie müssen stark sein wie nie zuvor.

Du gelangst an eine Lichtung und siehst hinauf zu den Sternen. Die Nacht ist klar, Ash Irthumo besitzt keinen Mond, der die Sterne mit seinem Lichtschein überdecken würde. Die Gesamtheit des Sternenozeans breitet sich vor dir aus. Du streckst die Hand aus, als könntest du nach ihm greifen. Deine Finger finden den geflügelten Helm, setzen ihn neben dir auf dem Laub ab.

Als Nächstes legst du die Weste ab. Die Kälte schneidet durch dein dünnes Hemd. Du nimmst sie kaum wahr. Deine Aufmerksamkeit gilt anderen Dingen.

Was jetzt folgt, tust du, ohne den Blick vom Himmel abzuwenden. Dein Vater hat dich die Bewegungen gelehrt, noch bevor du sprechen konntest. Deine Finger betätigen die versteckten Öffnungsmechanismen in den Rippen deiner Jacke. Ein Dutzend Mal wiederholt sich der Vorgang, dann hast du alle Teile des Gestänges beisammen. Du setzt es zusammen – jedes Teil hat seinen Platz, markiert durch Einkerbungen im Metall – und setzt den Helm auf die Spitze des Gebildes.

Das *Veedum* ist komplett.

Ein rosafarbener Schimmer dringt unter dem Helm hervor, stärker, als du ihn je beobachtet hast. Der Schimmer

pulsiert, blendet dich den einen Moment, um im nächsten nahezu zu verlöschen.

Es ist das Netz von Shoz, der Welt deiner Ahnen, das das Licht pulsieren lässt. Dein Helm streckt seine Fühler nach dem Netz aus, versucht sich einzuklinken. Die Kühle des Abends ist vergessen. Schweiß treibt dir aus allen Poren, legt sich als feuchtwarmer Film auf deine Haut. Dampf steigt aus dem Kragen deines Hemds auf, den Sternen entgegen.

Shoz ist in der Nähe. Deine Heimat muss sich im selben System wie Ash Irthumo befinden!

Heimat? Du hast Shoz noch nie betreten, kennst den Planeten nur aus den Erzählungen deiner Eltern - und manchmal weißt du selbst nicht mehr, wie viel von dem, an das du dich erinnerst, dir tatsächlich erzählt wurde und wie viel deine Phantasie in den Jahren deiner Wanderschaft dazuerfunden hat.

Plötzlich zitterst du. Deine Heimat ist zum Greifen nahe. Aber wird sie sich, solltest du sie betreten, mit der Welt deiner Träume messen können?

Du setzt den Helm wieder auf. Als du das Veedum abbaust, fallen dir immer wieder Teile des Gestänges aus den nervösen Fingern.

Du musst zum Crythumo. In der gefallenen Festung der Kybb-Cranar findest du vielleicht Informationen zum Ash-System, über seine Welten - und darüber, ob eine davon sich in letzter Zeit Ash Irthumo auffallend genähert hat. Diese Welt muss Shoz sein.

Später, viel später, als die ersten Lichter der Siedlung vor dir aus dem Dunkel treten, fällt dir auf, dass du keinen Gedanken mehr an das Meer verschwendet hast.

Es kann warten. Du hast eine neue Sehnsucht gefunden.

*

18 Motana hatten sich in dem Lagerraum der SHALAVDRA eingefunden.

18 übermüdete, ausgezehrte Gestalten, die sich nur mit Mühe aufrecht halten konnten.

18 Überlebende aus einer Gruppe von mehreren Tausenden, die von den Kybb-Cranar auf Baikhal Cain zusammengetrieben worden waren. Was Zephyda sah, waren die mit Glück Gesegneten, trotz der Furcht, die in ihren Augen flackerte und die selbst jetzt, da der oberste Peiniger sein Leben gelassen hatte, nur zögerlich Anstalten machte, zu erlöschen.

Die Überlebenden hatten sich in einer Schlange vor Atlan aufgestellt, der ein Werkzeug in der Hand hielt, das auf den ersten Blick einem Strahler ähnelte. Doch nicht den Tod sollte es versprühen, sondern das Leben. Es enthielt den Öffnungskode für die Krin Varidh, die Giftkragen, mit deren Hilfe die Kybb-Cranar die Motana versklavten.

Nur, niemand wusste, welchen Kode das Werkzeug, das sie im Quartier ihres toten Peinigers gefunden hatten, ausstrahlen würde. Es konnte ebenso der Befehl zu einer tödlichen Injektion sein.

»Wer will den Anfang machen?«, fragte Atlan. Seine Stimme war ruhig wie stets. Zephyda hatte in den letzten Wochen, in denen sie fast jede Minute mit Atlan verbracht hatte, niemals gehört, wie er die Stimme unnötig angehoben hätte.

»Ich!«, antwortete eine Frauenstimme. Sie gehörte Aicha, einer schmächtigen Motana, die kaum die Halbwüchsigkeit hinter sich gelassen hatte. Aicha, hatte Zephyda erfahren, war eine Ephä-Motana. Sie hatte das Schiff kraft ihres Geistes von Baikhal Cain nach Ash Irthumo gesteuert.

Ohne Aicha besäßen sie kein Schiff, wären sie auf dieser Welt gestrandet. Sie alle waren ihr zu Dank verpflichtet. Eigentlich.

»Gut«, sagte Atlan. Er hielt den Lauf des Kodegebers gegen den Krin Varidh und drückte das Sensorfeld. Einen Moment lang flammte Licht auf, legte sich wie eine elektrische Entladung um den Sklavenring. Aichas Augen

verdrehten sich. Dann öffnete sich der Verschluss. Der Krin Varidh polterte auf den Metallboden.

Die wartenden Motana stimmten einen Jubelgesang an. Aicha sah Atlan an, als wollte sie ihm um den Hals fallen.

Genug!

Mit drei kurzen Schritten war Zephyda bei Atlan und küsste ihn. Lange.

Als die ehemalige Wegweiserin wieder von ihm abließ, holte Atlan tief Luft und fragte: »Und wie habe ich das verdient?«

»Ach, nur so.« Sie nahm Aichas Arm. »Komm, du wolltest mir doch die Ephä-Matrix erklären?«

Zephyda zog die junge Motana aus dem Laderaum. Verblüffte Blicke folgten ihr - insbesondere von Aichas Bruder Gorlin -, aber das kümmerte Zephyda nicht.

Wahrscheinlich sah sie Gespenster. Wahrscheinlich himmelte Aicha Atlan lediglich mit der Unschuld an, die eine Halbwüchsige ihrem Retter entgegenbringen *musste*. Wahrscheinlich würde es bei schmachtenden Blicken bleiben.

Aber Zephyda hatte früh gelernt, dass niemandem etwas per se zustand. Dass man das, wonach man sich verzehrte, wachsam behüten - um es kämpfen musste.

Und sie wollte Atlan. Mehr als alles andere in der Welt.

2.

Selboo sah zu, dass er von den Übrigen wegkam.

Er hatte sich gleich hinter Aicha angestellt, um sich des Giftkragens zu entledigen. Es war ihm nicht leicht gefallen, sich zu beherrschen. Um ein Haar hätte er Aicha beiseite gestoßen - sie war ein Schwächling im Vergleich zu ihm - und sich vor Atlan aufgebaut, um endlich die Freiheit wiederzuerlangen.

Die Vernunft hatte ihn zurückgehalten. Aicha war eine Frau, dazu noch eine Ephä-Motana. Und auch wenn Zephyda sich nun anschickte, ihr den Rang als Anführerin abzulaufen, stand sie immer noch weit über ihm, dem Waffenmeister aus einem obskuren, beinahe vergessenen Hain einer abgelegenen Insel Baikhal Cains.

Außerdem war Selboo ein Mann. Männer hatten ihren Platz. *Hinter* den Frauen, die den Überblick besaßen, die großen Entscheidungen trafen, den Weg für die Gemeinschaft wiesen.

Eigentlich hätte Selboo warten müssen, bis alle Frauen ihre Krin Varidh abgestreift hatten, dann wäre er an der Reihe gewesen. Nach den alten Männern, die Ehrerbietung geboten, hatten sie es doch geschafft, ein Leben lang den Nachstellungen der Kybb-Cranar zu entgehen.

Selboo hatte die missbilligenden Blicke von Frauen und Männern an sich abprallen lassen. Er war es gewohnt, anzuecken. Nur einer der Blicke hatte ihn verletzt: der des alten Resar.

Resar hatte ihn nicht wütend angefunkelt, sondern nur resigniert den Kopf geschüttelt. Mit Wut und Ablehnung konnte Selboo umgehen, mit Mitleid nicht.

Selboos Gang verwandelte sich in ein wütendes Stampfen. Innerhalb kurzer Zeit hatte er sein Ziel erreicht, eine der transparenten Kuppeln, die sich an den Ecken der würfelförmigen SHALAVDRA befanden. Selboo hatte die Zeit

genutzt, die seit ihrer Landung auf Ash Irthumo vergangen war. Die übrigen Motana hatten sich ihrer Erschöpfung hingegeben oder sich mit dem Singen fröhlicher Lieder verausgabt.

Er hatte sich abgesetzt, so, wie er es jetzt, ja, wie er es schon immer tat. Die halbherzigen Versuche, ihn zurückzuhalten, die Einladungen in den Kreis der Sänger prallten an der Mauer des Schweigens ab, die er um sich herum errichtet hatte.

Das Schott glitt hinter Selboo zu. Er war ein mittelgroßer Motana. Ein junger Mann mit breiten Schultern und Armen, mit denen er spielend die Äste zurechtgebogen hatte, aus denen er die Bogen hergestellt hatte – im Hain von Langnir, in einem anderen Leben, das erst kurze Zeit zurücklag und doch unwiderruflich verloren war.

Die Kybb-Cranar hatten die Motana des Hains in einer Treibjagd gehetzt. Es waren keine Soldaten gewesen. Die Soldaten waren vertraute Feinde, berechenbar, in gewisser Weise sogar widerwillig geachtet nach Jahren des Guerillakampfes. Nein, die Kybb-Cranar waren aus der Hauptstadt gekommen. Wilde Haufen, die den Hain niedergebrannt hatten, damit ihnen die verzweifelten Motana vor die Strahler liefen. Selboo hatte zu der Hand voll Überlebender gezählt, die die Soldaten später unter den Leichenhaufen hervorgezogen hatten.

Sie waren in das Lager des Gouverneurs gekommen – und jetzt waren sie nur noch zu zweit. Er, Selboo, und der alte Resar.

Wenigstens hatte der Gouverneur für seine Verbrechen bezahlt. Selboo hatte sich den längsten seiner Stacheln genommen, ihn angefeilt und einen Griff daran angebracht. Es war kein gutes Messer, dennoch benutzte Selboo es bei jeder Mahlzeit.

Selboo ignorierte den Sessel in der Mitte der Kuppel. Er war für die stacheligen Kybb-Cranar gedacht, und als er sich