

Perry Rhodan

der Erbe des Universums

Die größte Weltraumserie

NEU
ERST-
AUSGABE

Nr. 1030

E-Book

Meister der Vergangenheit

Die Betschiden – Herzog
Gus Geheimwaffe im Einsatz



PABEL

Perry Rhodan

Nr. 1030

Meister der Vergangenheit

Die Betschiden - Herzog Gus Geheimwaffe im Einsatz

von KURT MAHR



Mehr als 400 Jahre sind seit dem Tag vergangen, da Perry Rhodan durch seine Expedition mit der BASIS tiefe Einblicke in die kosmische Bestimmung der Menschheit gewann und in die Dinge, die auf höherer Ebene, also auf der Ebene der Superintelligenzen, vor sich gehen.

In folgerichtiger Anwendung seiner erworbenen Erkenntnisse gründete Perry Rhodan Anfang des Jahres 3568, das gleichzeitig zum Jahr 1 der Neuen Galaktischen Zeitrechnung (NGZ) wurde, die Kosmische Hanse, eine mächtige Organisation, deren Einfluss inzwischen weit in das bekannte Universum hineinreicht.

Dennoch ist der Hanse selbst im Jahre 424 NGZ nichts über das Herzogtum von Krandhor bekannt und auch

nichts über die Betschiden, die ihre Herkunft von dem legendär gewordenen Generationenschiff SOL ableiten.

Um drei dieser Betschiden geht es nun! Seitdem sie für die Flotte von Krandhor rekrutiert wurden, führen sie ein gefährliches Leben, reich an Abenteuern und Komplikationen.

Gegenwärtig gelten die Betschiden als Herzog Gus Geheimwaffe. Sie werden gegen die Mascinoten eingesetzt, an denen sich die 20. Flotte der Kranen bisher die Zähne ausgebissen hat - und einer der Betschiden erweist sich bei dem Einsatz als MEISTER DER VERGANGENHEIT ...

Die Hauptpersonen des Romans

Surfo Mallagan, Brether Faddon und **Scoutie** - Die drei Betschiden sind wieder vereint.

Maso - Kommandant der 20. Flotte.

Valvul - Ein Meister der Gegenwart.

Porpol - Valvuls Nachbruder.

Olkring - Valvuls Gegenspieler.

1.

Die JÄQUOTE, Flaggschiff des Kommandanten Maso, war unterwegs zum Nest der Zwanzigsten Flotte im Sektor Berogan, 43.000 Lichtjahre von Kran, der Zentralwelt des Herzogtums, entfernt. An Bord der JÄQUOTE befanden sich die beiden Betschiden Scoutie und Brether Faddon, die bis vor kurzem noch auf dem Weg nach Kran gewesen waren, jedoch auf einen Befehl des Herzogs Gu hin auf das Flaggschiff hatten umsteigen müssen. Was sie auf der JÄQUOTE sollten, war ihnen unklar. Maso, der Kommandant, hatte sie höchst ungnädig empfangen und ominöse Andeutungen bezüglich eines Verbandes von zweitausend Raumfestungen gemacht, die die Betschiden aus dem Weg räumen sollten. Dünkte dies Brether und Scoutie schon eine schwierige Aufgabe, so war Maso vollends davon überzeugt, dass die Rekruten gegen die Festungen nichts würden ausrichten können. Sie waren ihm von Herzog Gu als so genannte Geheimwaffe übergeben worden; aber das einzige Geheime daran, glaubte er, war der Umstand, dass sie in Wirklichkeit dazu dienten, ihn von Kran fernzuhalten, wo er mit seiner Kritik der herzoglichen Politik vermutlich einiges Aufsehen erregt hätte.

Die Sache hatte noch einen weiteren Haken. Maso machte keinen Hehl aus seinem Zorn darüber, dass man ihm blutjunge Rekruten vor die Nase gesetzt hatte, die angeblich eher die Fähigkeit besaßen, mit einer bedrohlichen Lage fertig zu werden, als er mit seiner langjährigen Flottenerfahrung. Aber er sprach nicht von zwei, sondern von *drei* Rekruten.

Scoutie und Brether waren an Bord der KRANOS I, die dem Herzog Gu gehörte, von Couhrs nach Kran unterwegs, als die Begegnung mit der JÄQUOTE stattfand. Auf Couhrs waren die Spiele der Lugosiade abgehalten worden. Der

Dritte in ihrem Bund, Surfo Mallagan, hatte sich an den Spielen beteiligt und war im Anschluss daran spurlos verschwunden.

Masos geheimnisvolle Angaben hatten Scoutie davon überzeugt, dass Surfo Mallagan sich irgendwo in der Nähe befand – entweder an Bord des Flaggschiffs selbst oder im Nest der Zwanzigsten Flotte, das ihr Flugziel war. Wie wäre Maso sonst auf die Idee gekommen, von drei Rekruten zu sprechen? Im Lauf der vergangenen Stunden war es ihr gelungen, Brether Faddon zu ihrer Ansicht zu bekehren.

Der Flug zum Nest würde voraussichtlich drei Tage beanspruchen. Die Hälfte der Zeit war verstrichen, und die beiden Betschiden saßen wie gewöhnlich in ihrer Unterkunft, unerfreulichen Gedanken nachhängend, als sich die Tür öffnete. Ohne um Erlaubnis zu bitten, traten zwei stämmig gebaute Tarts ein, Echsenabkömmlinge mit silbrig schimmerndem Schuppenpanzer, gefolgt von einer selbststeuernden Medobahre, auf der reglos der Körper eines Betschiden lag. Die Bahre wurde in der Mitte des Raumes abgesetzt; der Steuermechanismus löste sich und schwebte davon. Die beiden Tarts wandten sich um und marschierten hinaus, ohne ein Wort verloren zu haben.

Scoutie und Brether waren aufgesprungen. Fassungslos vor Staunen beugten sie sich über die niedrige Bahre und starrten dem Bewusstlosen ins bleiche, abgehärmte Gesicht. Auf der Stirn breitete sich wie ein Gebilde aus geschmolzenem und wiedererstarrtem Glas eine Buhrlo-Narbe aus, die einen Ausläufer quer über den Schädel hinweg bis zum Nackenansatz sandte.

»Surfo ...«, hauchte Scoutie.

*

Er schwebte in licht- und schwereloser Finsternis. Ein einziger Gedanke bewegte sein Bewusstsein: Ich bin Surfo Mallagan, Jäger von Chircool, Diener des ...

Da riss der Gedanke ab, der Rest war seiner Erinnerung verloren gegangen. Er wusste nicht, wessen Diener er war. Aber er wusste, dass er eine große Aufgabe zu erfüllen hatte.

In einem Zustand zwischen Wachsein und Bewusstlosigkeit glitt er über unendliche Abgründe aus Zeit und Raum, und manchmal, wenn der Druck, der auf seinem Bewusstsein lastete, ein wenig geringer wurde, beschäftigte er sich mit dem Wust von Erinnerungen, die in ihm aufgespeichert lagen.

Er erinnerte sich gut an Chircool, an Brether und Scoutie, sogar an Claude St. Vain, an den Alten vom Berg und an das weiße Schiff, das eines Tages gekommen war, um die Betschiden zu Mitstreitern der Herzöge von Krandhor zu machen und drei aus ihrer Mitte als Rekruten an Bord zu nehmen.

Damals hatte er zum ersten Mal mit Spoodies Bekanntschaft gemacht, kleinen, insektengleichen Gebilden, die den Betschiden auf die Kopfhaut gesetzt wurden, woraufhin sie sich sofort eingruben und zum Symbionten des betschidischen Gehirns wurden. Die Betschiden hatten sich anfänglich gegen diese Behandlung gewehrt, aber es war ihnen bald offenbar geworden, dass die Spoodies ihr Denkvermögen beflügelten. Übrigens waren die Betschiden keineswegs die einzigen, die mit den Symbionten bedacht wurden. Jedes Wesen, das im Herzogtum von Krandhor lebte, trug einen Spoodie.

Als Rekruten hatten Surfo, Brether und Scoutie mancherlei Gefahren bestanden, vielerlei Abenteuer erlebt. Sie hatten das Wrack der SOL auf einem gottverlassenen Planeten gefunden – aber das spielte jetzt alles keine Rolle mehr. Er war jetzt der Diener des ...

Da setzte der Gedanke von neuem aus.

Surfo Mallagan erinnerte sich dumpf daran, dass er schon seit langem nicht nur einen Spoodie unter der Kopfhaut trug. Zuerst war er zum Doppelträger geworden.

Als Doppelträger hatte er Verbindung aufgenommen mit der ...

Ein zweiter Gedanke, den er nicht zu Ende denken konnte, wie sehr er sich auch anstrengte!

Schließlich kamen die Ereignisse auf Couhrs. Er hatte sich an der Lugosiade beteiligt. Er hatte bei *dem Spiel* mitgewirkt. Damals besaß er bereits vier Spoodies. Was war aus *dem Spiel* geworden? Hatte er gewonnen? Er glaubte sich zu erinnern, dass er Sieger geworden war; aber sicher war er seiner Sache nicht.

Was danach kam, daran hatte er keine klare Erinnerung mehr. Umriss großartiger Szenen, ehrfurchtgebietender Anblicke entstanden flüchtig vor seinem geistigen Auge, schoben sich kaleidoskopartig ineinander und verwischten sich.

Er wusste, dass er diente. Und er wusste, dass ihm eine Aufgabe zuteil geworden war, ohne die Einzelheiten der Aufgabe zu kennen. War es diese Ungewissheit, die sich manchmal wie ein düsterer Schatten über sein Bewusstsein legte - oder gab es noch einen weiteren Einfluss, der auf sein Ich einwirkte, einen bösen Einfluss, dessen Ursprung er nicht erkennen konnte?

Er schwebte durch die Finsternis und sah voraus einen schwachen Lichtpunkt. Das Licht wurde kräftiger. Surfo Mallagan schickte sich an, in die Wirklichkeit zurückzukehren.

*

Die farblosen Lippen bewegten sich.

»Kran ...«, flüsterten sie.

Scoutie beugte sich tief über den Erwachenden.

»Kran?«, wiederholte sie. »Du warst auf Kran?«

»Kran ... und weiter ...«

»Wohin weiter?«

Surfo Mallagan spitzte die Lippen. Ein Wort schien ihm auf der Zunge zu liegen; aber er brachte es nicht heraus. Ein Ausdruck der Ratlosigkeit war auf seinem blassen Gesicht entstanden.

»Du bist von Couhrs verschwunden«, sagte Brether Faddon. »Wohin gingst du?«

»Couhrs ... Lugosiade ... Ednuk ...«

»Er erinnert sich!«, hauchte Scoutie voller Aufregung.

»... dann herrlich ... groß ... Diener!« Die Stimme war plötzlich von Kraft erfüllt. »Diener! Ich bin ein Diener des ...«

Brether und Scoutie blickten einander verwirrt an.

»Orakels?«, versuchte Scoutie den Satz zu vollenden.

Wieder entstand der Ausdruck der Ratlosigkeit. »Ich bin ein Diener des Großen«, sagte die matte Stimme des Erwachenden.

Scoutie trat von der Bahre zurück. »Er befindet sich in Trance und kann sich nicht daraus lösen. Wir brauchen Mediker, die sich um ihn kümmern.«

Brether nickte. Er blieb neben der Bahre stehen, während Scoutie Verbindung mit der Medoabteilung aufnahm. Auf dem kleinen Bildschirm des Interkoms materialisierte das Gesicht eines Prodheimer-Fenken, eines eichhörnchenähnlichen Wesens mit lichtblauem Pelz. Die beweglichen, kleinen Augen musterten die Betschiden verwundert.

»Der Kranke braucht Hilfe«, erklärte Scoutie mit Nachdruck. »Er ist entweder in Trance oder geistesgestört.«

Der Prodheimer-Fenke machte eine halb nickende, halb kopfschüttelnde Geste. »Ich verstehe deine Sorge, aber ich kann dir nicht helfen«, sagte er freundlich. »Man hat uns zu verstehen gegeben, dass der Kranke sich von selbst erholen wird und dass wir die Finger von ihm zu lassen haben.«

»Wer hat euch das zu verstehen gegeben?«, wollte Scoutie wissen.

»Ein Robot, der den Kranken begleitete, als er in die Station gebracht wurde.«

»Ich möchte den Robot sprechen.«

»Ich auch, glaub' mir das«, versicherte der Blaupelz mit entsagendem Lächeln. »Aber er verschwand spurlos, nachdem er seine Botschaft ausgerichtet hatte.«

»Spurlos?«, staunte Scoutie.

»Ja. Er löste sich in ein Nichts auf.«

Scoutie war verwirrt.

»Du weißt nicht, woher der Kranke kam? Von wo er gebracht wurde?«

»Ich habe keine Ahnung«, antwortete der Prodheimer-Fenke. »Euer Freund ... Wie heißt er doch?«

»Surfo.«

»Gut. Euer Freund Surfo ist mit Mikrosonden gespickt. Wir zeichnen jede seiner Körperfunktionen auf und lassen sie durch einen Computer überwachen. Im Augenblick hat sein Gesundheitszustand ein Plateau erreicht, von dem er sich hoffentlich in naher Zukunft aufwärts wenden wird. Mach dir keine unnötigen Sorgen. Wir lassen Surfo nicht aus den Augen.«

»Danke«, sagte Scoutie niedergeschlagen.

Sie kehrte zur Bahre zurück. In diesem Augenblick fuhr Surfo Mallagan plötzlich in die Höhe. Mit einer Kraft, die ihm in diesem Zustand niemand zugetraut hätte, stützte er sich auf die Arme. Seine Augen waren weit aufgerissen, als sähen sie eine phantastische Vision.

»Ich, der Diener!«, stieß er hervor. »Wir alle ... werden Diener sein ... wir alle drei!«

Erschöpft sank er wieder zurück und verfiel in einen ohnmachtähnlichen Schlaf.

2.

Das fremde Wesen verharrte in einem halbdunklen Raum und lehnte den seltsam geformten Körper schräg an die Wand, um die Greifbeine zu entlasten. Das fremde Wesen war Valvul, Meister der Gegenwart, ein Mascinote.

Valvuls Körper besaß annähernd die Form einer kreisrunden Scheibe. Seine Haut war dunkel und von schwer definierbarer Konsistenz. Auf der Körperrückseite – jener, die der Wand zugeneigt war – besaß sie durchsichtige Stellen, durch die man ein Muskel- und Knochengerüst erkannte, das dem Körper innere Stabilität verlieh. Ebenfalls auf der Rückseite wuchsen Valvul mehrere flexible Tentakel aus dem Leib, von denen er zwei als Greifbeine zum Abstützen und für die Fortbewegung benützte. Der Vorderkörper enthielt in seinem Zentrum eine transparente, mit viskoser Flüssigkeit gefüllte Blase, in der Valvuls Wahrnehmungsorgane schwammen, darunter zwei überaus bewegliche Augenstiele. Unter der Blase befand sich, im Ruhezustand kaum wahrnehmbar, ein Schlitz, der im Hintergrund durch eine pseudodurchlässige Membrane verschlossen war, mit der der Mascinote Laute erzeugen und Worte formulieren konnte.

Valvuls Laufbahn war eine eigenartige, und um zu verdauen, was aus ihm geworden war, hatte er diesen halbdunklen Raum aufgesucht und sich an die Wand gelehnt. Vor wenigen Tagen noch war er einer von vielen Millionen Mascinoten gewesen, die in zweitausend frei im Raum schwebenden Städten wohnten. Die Städte gehörten dem Eigentlichen Bereich an, und dieser umfasste einen kugelförmigen Raumsektor von viertausend Lichtjahren Durchmesser. Seitdem er vor vielen Jahren durch einen Schnitt aus seinem Vorbruder hervorgegangen war, hatte Valvul das Amt eines Maschinenbeisitzers vierter Klasse, Maschinenkategorie dreizehn, versehen und nie so recht