

Perry Rhodan Sonderreihe

ATLAN

Der Held von Arkon

exklusiv

Nr. 108

E-Book

Der Kopffjäger

Die Armee der Tiere greift an –
der Kristallprinz soll das Opfer sein



ATLAN

Der Held von Arkon

Nr. 108

- ATLAN exklusiv Band 6 -

Der Kopfjäger

Die Armee der Tiere greift an - der Kristallprinz soll das Opfer sein

von Klaus Fischer



Im Großen Imperium der Arkoniden schreibt man das Jahr 10.497 v.A. - eine Zeit, die dem 9. Jahrtausend v. Chr. entspricht, eine Zeit also, da die Erdbewohner in Barbarei und Primitivität verharren und nichts mehr von den Sternen oder dem großen Erbe des untergegangenen Lemuria wissen.

Arkon hingegen - obzwar im Krieg gegen die Maahks befindlich - steht in voller Blüte. Imperator des Reiches ist Orbanaschol III., ein brutaler und listiger Mann, der den Tod

seines Bruders Gonozal VII. inszeniert hat, um selbst die Herrschaft übernehmen zu können.

Auch wenn Orbanaschol seine Herrschaft gefestigt hat - einen Mann hat der Imperator von Arkon zu fürchten: Atlan, den rechtmäßigen Thronerben, der kurz nach dem Tode Gonozals zusammen mit Fartuloon, dessen Leibarzt, spurlos verschwand und bei der Allgemeinheit längst als verschollen oder tot gilt.

Doch der junge Kristallprinz ist quicklebendig! Nachdem man ihn über seine wahre Herkunft informiert und sein Extrahirn aktiviert hat, ist sein ganzes Sinnen und Trachten nur darauf gerichtet, den Usurpator zu stürzen.

Aber dieses Vorhaben wird Atlan nicht leicht gemacht! Nach dem Auftauchen der Gespensterarmeen wird Kraumon, Fartuloons geheimer Hauptstützpunkt, von dem aus die Kampagne gegen Orbanaschol seinen Ausgang nehmen soll, zum zweiten Mal Schauplatz erbitterter Kämpfe, als die Armee der Tiere erscheint - und deren Führer: DER KOPFJÄGER ...

Die Hauptpersonen des Romans

Atlan - Der Kristallprinz wird gejagt.

Fartuloon - Atlans väterlicher Freund und Beschützer.

Morvoner Sprangk, Eiskralle und **Tirako Gamno** - Atlans verschworene Verbündete.

Corpkor - Herr über eine unheimliche Armee.

1.

Schweiß, Blut und die scharfen Ausdünstungen von Raubtieren erfüllten die künstliche Sumpflandschaft, wehten hinüber zu den Gängen und brachten die in den Käfigen verbliebenen Tiere zur Raserei. Die Leitechse stieß einen schrillen Schrei aus, und die Raubsaurier formierten sich neu. Vögel, grellrot gefiedert, nicht länger als einen halben Fuß messend, stießen von oben auf sie herab. Knapp oberhalb der Reptilien bremsten sie ab. Ihre Rotorflügel peitschten die Luft zu Wirbeln, hielten den gefiederten Körper über dem Nacken der Feinde. Die gezähnten Schnäbel fuhren auf den mattschimmernden Panzer hinunter, um die trapezförmigen Schuppen aufzureißen.

Die Echsen krümmten die langen, beweglichen Häuse, schnellden die eisenharten Schädel gegen die Angreifer. Ihre stachelbewehrten Schwänze peitschten durch die Luft, um die Raubvögel zu zerschmettern.

Die heiseren Trompetentöne der kämpfenden Saurier und die Todesschreie der verendeten Bestien mischten sich mit dem sausenden Flügelschlag und den schrillen Schreien der angreifenden Kraaussen. Im Morast gurgelte es, Körper klatschten schwer in den brodelnden Schlamm und versanken.

Die Niederlage der Echsen zeichnete sich ab.

Da öffnete sich hoch oben unter dem Dach ein eisernes Schott. Aus der Höhe der Kuppel fiel es herab: vierbeinig, vierflügelig, den eingeschnürten Körper chitingepanzert: Tulh-Falter. Ein paar hundert von ihnen. Sie segelten diagonal durch den Raum, hin und her. Die bunten Ornamente auf den großen Trapezflügeln leuchteten in verführerischen Farben. So tanzten und schwebten sie an den kämpfenden vorbei, und wer von diesen auf die Ornamentik der grünen, purpurnen, gelben und blauen

Linien und Kreise blickte, verfiel augenblicklich in eine tödliche Starre.

Reptilien und Vögel begriffen instinktiv die tödliche Bedrohung. Gemeinsam wehrten sie sich gegen den schillernden Tod. Hundertmal schneller waren ihre Bewegungen als diejenigen der Riesenfalter. Vibratoren gleich fuhren die Schnäbel der Kraauss durch die Luft. Die Schwänze der Echsen schienen einen Orkan zu entfachen, und bald war der graubraune Morast über der Kunststoffdecke besät mit Insektengliedern und zerschmetterten Köpfen.

Dennoch würde am Ende der Sieg der Tulh stehen. Es waren ihrer zu viele, und vor dem lautlosen Tod, den die Hypno-Ornamente auf ihren Trapezflügeln signalisierten, gab es auf die Dauer kein Entkommen.

Doch so weit sollte es, nach dem Willen dessen, der diesen Kampf beobachtete, nicht kommen. Plötzlich erschollen aus unsichtbaren Membranen durchdringende zirpende Laute. Es war, als ob die in ihren Kampf verbissenen Tiere aus einem mörderischen Traum erwachten. Die Tulh, eben noch in ihrem eigentümlichen Zickzackflug an den Reihen ihrer Gegner vorbeitaumelnd, falteten die dünnen Deckflügel über die Todesmuster, hoben sich hoch in die Luft und flatterten der Öffnung zu, aus der sie gekommen waren. Die Kraauss formierten sich zu einem Keil und flogen mit kraftvollem Flügelschlag zu dem sich öffnenden Schott an der Stirnseite des Raumes. Die überlebenden Echsen wälzten sich schwerfällig durch den Morast hinüber zu der Stelle, wo das hohe eiserne Gitter zur Seite glitt und den Weg in den Gang freigab.

Schotte öffneten sich, andere schlossen sich. Die fünfzig Fuß langen geschuppten Ungeheuer folgten ihrem Leittier, das sie zurück zu den Käfigen führte.

Roboter erschienen in der Arena. Sie führten Geräte, Bahren und Spezialfahrzeuge mit sich. Sie nahmen sich der verwundeten Tiere an und schafften sie aus der Halle.

Die Kunststoffdecke unter dem Sumpf teilte sich. Die beiden Hälften neigten sich nach unten. Irgendwo liefen Generatoren an und versorgten die Maschinen mit Energie, die unter tosendem Lärm Schlamm, Wasser, Kot und Tierkadaver in die Abflusskanäle saugten, die zu den Spezialschleusen führten. Dann öffneten sich Düsen, und von vier Seiten zugleich schossen Wasser und Reinigungsmittel in scharfem Strahl in die Halle.

Eine Stunde später erinnerte nichts mehr daran, dass in diesem Raum kürzlich ein mörderischer Kampf stattgefunden hatte.

Nichts deutete aber auch darauf hin, dass die Arena, in der von Zeit zu Zeit solche Schlachten veranstaltet wurden, Teil eines Raumschiffes war, das mit hoher Geschwindigkeit seinem Ziel im Weltall zuraste.

Dieses Ziel war nur einem Wesen an Bord bekannt:

Corpkor, dem Kopffäger.

Corpkor, ein untersetzter, muskulöser Arkonide mit düster wirkendem Gesicht, saß zu dieser Zeit in der Zentrale in seinem Sessel und beobachtete auf einer Reihe von Bildschirmen, was auf dem Schiff geschah. Das, was geschah, schien ihn zufriedenzustellen. Die Laute, die aus seinem Munde kamen, konnte man nicht unbedingt als Arkonidisch bezeichnen. Es war vielmehr ein seltsames Gemisch tierischer und menschlicher Laute.

Die Tiere hatten ihn gelehrt, das Leben unmittelbarer, direkter und damit tiefer zu erleben. Tiere besaßen keine Distanz zum Leben. Sie konnten nicht darüber nachdenken, hatten keine Furcht vor der Zukunft, und auch die Vergangenheit belastete sie nicht.

Corpkor war ein Einzelgänger geworden, ein Sonderling, der vielleicht nie wieder seinen Weg in die Zivilisation zurückfinden würde. Er wollte es auch gar nicht. Während der Zeit, in der er mit intelligenten Wesen zusammengelebt hatte, hatten diese ihm wenig Gutes gelehrt. Er verachtete sie! Selbst jene, in deren Auftrag er durch die Galaxis reiste,

vermochten, wenn er an sie dachte, keine freundschaftlichen Gefühle in ihm wachzurufen. Im Gegenteil.

Auch der neue Imperator machte da keine Ausnahme. Seinem Vorgänger, Gonozal VII., hatte er, Corpkor, wenigstens eine gewisse wohlwollende Gleichgültigkeit gegenüber gewahrt. Der neue Mann, Orbanaschol III., war eine zwielichtige Persönlichkeit. Es kursierten gewisse Gerüchte darüber, dass er bei dem Jagdunfall seines Bruders Gonozal seine Hand im Spiel gehabt hatte.

Corpkor waren diese Dinge gleichgültig. Er führte seinen Auftrag durch und kassierte die Prämie. Sollten sich andere darum kümmern, was am Hofe dessen geschah, der auf dem Thron des Großen Imperiums saß ...

Corpkor sah auf dem Schirm, wie die Schlacht in der Trainings-Arena in eine kritische Phase trat. Die Hypno-Falter waren den Echsen und den kleinen Raubvögeln überlegen. Selbst vereint konnten Kraauss und Saurier nichts gegen die Tulh ausrichten. Es hätte schon des Einsatzes anderer Tierarten bedurft, das Gleichgewicht wiederherzustellen. Doch es hatte unter den Kämpfenden bereits genug Verluste gegeben. Der Zweck des Kampfes war es nicht, die Tierarten zu dezimieren, sondern sie zu trainieren und taktische und strategische Maßnahmen zu verbessern.

Er drückte eine Tastenkombination auf dem großen Schaltpult vor sich. Aus dem Kontrolllautsprecher drang eine Serie schriller Zirplaute. Augenblicklich ließen die Tiere voneinander ab und nahmen Kurs auf die jeweiligen Ausgänge. Als das letzte Reptil die Arena verlassen hatte, schaltete Corpkor den Schirm ab. Dann drückte er erneut eine Tastenreihe. Die entwickelten Filme der automatischen Sofortkameras würden jetzt dem Computer übergeben werden, der sie analysieren und damit die Einsatz- und Kampfpläne vervollständigen würde.

Corpkor lächelte verächtlich. Er verließ sich lieber auf seinen Instinkt und auf seine im jahrzehntelangen Umgang

mit den Tieren erworbene Kenntnis als auf eine Maschine. Deren Grundprogramm war zwar von Wissenschaftlern entwickelt worden, die sich im tierischen Verhalten auszukennen glaubten. Wer aber wollte mit ihm konkurrieren, mit Corpkor, dem die Zamuccs aus der Hand fraßen und den die Mordschuden an ihre Brut ließen!

Corpkor hatte nichts gegen positronische Geräte. Im Gegenteil, da er während des Fluges durch den Weltraum voll und ganz mit seinen Tieren beschäftigt war, war er auf die Arbeit der Rechner angewiesen. Und auch dann, wenn er das Ziel seiner Reise erreicht hatte, und es auf irgendeinem Planeten zum Einsatz seiner Tierarmee kam, war es unerlässlich, dass Landung, Steuerung und Start des Schiffes vollrobotisch geschahen.

Bisher hatte er sich in dieser Hinsicht auf die Maschinen verlassen können. Und es gab keinen Grund, sich über sie in irgendeiner Weise zu beklagen.

Corpkor blickte auf die dreidimensionale Graphik, die auf einem Monitor flimmerte. Sie stellte das Innere des sechzig Meter durchmessenden Raumschiffs dar. Es bestand in der Hauptsache aus Gängen und Käfigen, die in mehreren Stockwerken übereinander angelegt waren. Die Käfige hatten meist mehrere Schotte, die auf verschiedene Gänge hinausführten, und die Gänge wiederum waren teilweise in der Art von Weichen oder Drehscheiben verschiebbar. Die Mechanismen der Türen und Gänge waren an eine Positronik angeschlossen. Der Rechner war von einer Tastatur aus zu bedienen, und die Vorgänge, die man durch sie auslöste, wurden auf der Graphik sichtbar.

Die Mobilität des Gangsystems war bei der enorm großen Anzahl der Tiere außerordentlich wichtig. Auf diese Weise konnte über diverse Schaltungen das Leben und Treiben aller Tiere gesteuert werden. Durch einfachen Tastendruck konnten verschiedene Tierarten oder -familien zusammengebracht werden. Nicht alle Tierarten vertrugen sich miteinander, zumindest nicht ohne Corpkors

Gegenwart. Da der Kopfjäger jedoch nicht überall zugleich sein konnte, waren die positronischen Steuerungsmechanismen ungemein nützlich.

Auch das tägliche Training, die Dressur- und Schulungsvorhaben waren auf diese Weise leichter durchzuführen. Hierzu gehörten auch die Kämpfe, die ab und zu in der Arena stattfanden. Wenn Corpkor die entsprechenden Tiergruppen ausgewählt hatte und sie über den Computer zur Kampfstätte schickte, beobachtete er auf einem Schirm das Geschehen. Durch entsprechende Signale lenkte er den Kampf und steuerte seinen Ausgang, wie er es für richtig hielt.

Die Beobachtung und Steuerung der tierischen Auseinandersetzungen dienten nicht etwa Corpkors persönlichem Vergnügen, und schon gar nicht der Befriedigung irgendwelcher sadistischer Triebe. Der Tierbändiger benutzte sie vielmehr als Mittel, um die Schlagkraft seiner Privatarmee ständig auf der Höhe zu halten und ihre Einsatzmöglichkeit optimal auszunutzen.

Corpkor warf einen Blick auf den Orterschirm. Im Zentrum stand das Echo eines Sterns. Es war eine kleine, namenlose Sonne, die von einem einzigen Planeten umkreist wurde.

Kraumon.

Würde er dort einen der Gesuchten finden oder gar beide?

Ein Bauchaufschneider namens Fartuloon und der Sohn Gonozals VII. – das waren die beiden Männer, die er im Auftrag des Imperators finden sollte. Ihre Ergreifung musste für Orbanaschol von außerordentlicher Bedeutung sein, denn er hatte hohe Prämien auf ihre Köpfe ausgesetzt.

Er, Corpkor, war nicht der einzige, den Orbanaschol auf die Fährte gesetzt hatte. Auch der Blinde Sofgart mit seinen Kralasenen war hinter den beiden her. Das hatte Corpkor erfahren, als er auf Arkon I nach Unterlagen gesucht hatte, die ihn auf die Spur führen sollten. Sofgart schien bisher keinen Erfolg gehabt zu haben.

Der Mann vor dem Orterschirm verzog sein Gesicht zu einer Grimasse. Er verabscheute die Methoden, mit denen der Blinde Sofgart und seine Kralasenen vorgingen. Sofgart war kein Jäger, der wie Corpkor den Menschenfang aus Jagdleidenschaft betrieb. Der Blinde war ein eiskalter Verbrecher, einer, der seine Opfer folterte und quälte. Er ähnelte einer Tappogh-Katze, die ihre Beute fing, um mit ihr so lange zu spielen, bis das Opfer zugrunde ging.

Corpkor hingegen liebte die Jagd in allen ihren Spielarten. War das Opfer einmal gestellt, verlor er sogleich jegliche Lust an ihm. Die Beute wurde getötet, kurz und ohne Umschweife, oder sie wurde dem Auftraggeber übergeben, je nachdem, wie der Auftrag lautete.

Seine Aufträge hatten ihn schon quer durch die Galaxis geführt. Er hatte Lebewesen der verschiedensten Arten gejagt, sie auf zahllosen Planeten in ihren Schlupfwinkeln aufgespürt, um sie dann mit Hilfe seiner Tierarmee zu bekämpfen und schließlich zu besiegen.

Diesmal bewegte sich sein Raumschiff in der Randzone des galaktischen Zentrums. Der Planet, der die kleine namenlose Sonne da vor ihm umlief, schien einer der vier Stützpunkte Fartuloons zu sein.

Als er auf der Kristallwelt nach den Spuren des Bauchaufschneiders gesucht hatte, waren ihm schließlich einige Unterlagen in die Hände gefallen, die ihn auf eine Spur gebracht hatten. Monatelang hatte er sich vergeblich abgemüht, die geheimnisvollen Schriften zu entschlüsseln. Sie waren in einer uralten Schrift und in einem Idiom abgefasst, das im ganzen Imperium unbekannt war. Unter der Mithilfe eines Sprach- und Schriftforschers war es ihm schließlich gelungen, wenigstens die ungefähren Koordinaten der Stützpunkte Fartuloons herauszufinden.

Als er auf seinem Rekognoszierungsflug dann in der Nähe von Kraumon kreuzte, war ein Ereignis eingetreten, das ihn vermuten ließ, dass er tatsächlich auf der richtigen Fährte war.