

Die Milchstraße im 50. Jahrhundert. Die Erde ist das Zentrum der Liga Freier Terraner, der mehrere tausend besiedelte Welten angehören. Der wichtigste Repräsentant der Liga ist Perry Rhodan – jener Mann, der die Menschheit zu den Sternen führte.

Unermüdlich setzt sich Perry Rhodan für die Menschheit ein. In offizieller Mission auf diplomatischem Parkett ebenso wie auf Kriegsschiffen – oder in absoluter Diskretion. So auch in der aktuellen Situation: Der Terraner hat sich als Passagier auf dem Zivilraumer PALENQUE eingeschifft. Sein Ziel ist das Niemandsland des Ochentenbels. Dort will er, ungestört von der Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit, Kontakt zu den Akonen aufnehmen, den alten Erzfeinden der Menschheit. Rhodan stößt auf die Akonen – und auf ein gigantisches Raumschiff, das seit Jahrtausenden durch das All rast, einem unbekanntem Ziel entgegen. Es handelt sich um ein uraltes Generationenraumschiff – und seine Besatzung sind Menschen ...

Erstmals in einem Band: der große PERRY RHODAN: LEMURIA-Zyklus – geschrieben von den besten Autoren der PERRY RHODAN-Heftserie.

Perry Rhodan

LEMURIA

Sechs Romane in einem Band

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Das Umschlagbild ist von Oliver Scholl



Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das für dieses Buch verwendete
FSC-zertifizierte Papier *München Super*
liefert Mochenwangen.

Taschenbuchneuausgabe 09/2007

Redaktion: Klaus N. Frick/Frank Borsch/Sascha Mamczak

Copyright © 2004/2005 by Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt

Copyright © 2007 dieser Ausgabe

by Wilhelm Heyne Verlag, München

in der Verlagsgruppe Random House GmbH

www.heyne.de

Printed in Germany 2007

Umschlaggestaltung: Nele Schütz Design, München

Satz: C. Schaber Datentechnik, Wels

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

ISBN 978-3-453-52294-7

Inhalt

- | | | |
|---|----------------------------------|-----|
| 1 | FRANK BORSCH | |
| | Die Sternearche | 7 |
| 2 | HANS KNEIFEL | |
| | Der Schläfer der Zeiten | 215 |
| 3 | ANDREAS BRANDHORST | |
| | Exodus der Generationen | 399 |
| 4 | LEO LUKAS | |
| | Der erste Unsterbliche | 611 |
| 5 | THOMAS ZIEGLER | |
| | Die letzten Tage Lemurias | 813 |
| 6 | HUBERT HAENSEL | |
| | Die längste Nacht | 997 |

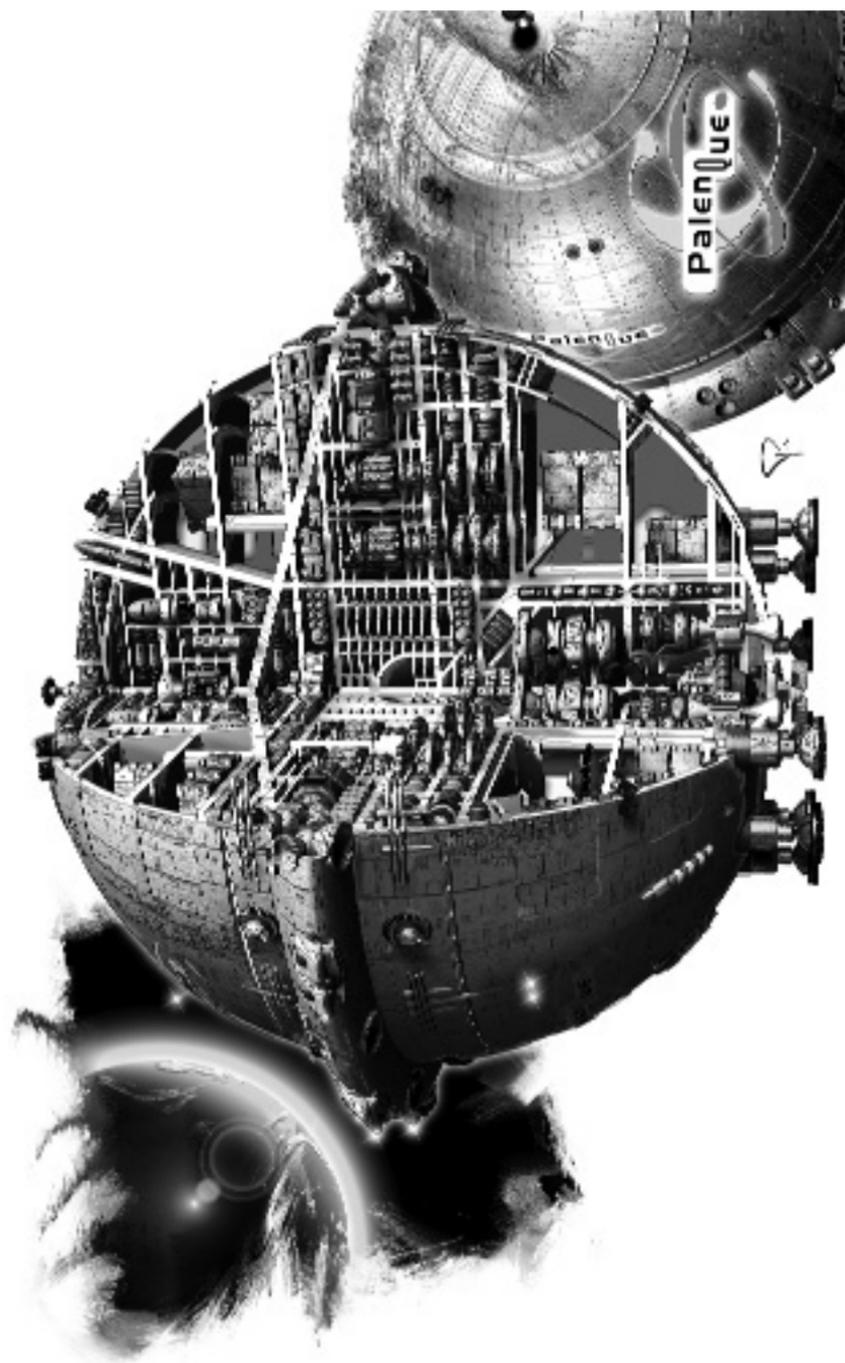
Perry Rhodan

LEMURIA

1

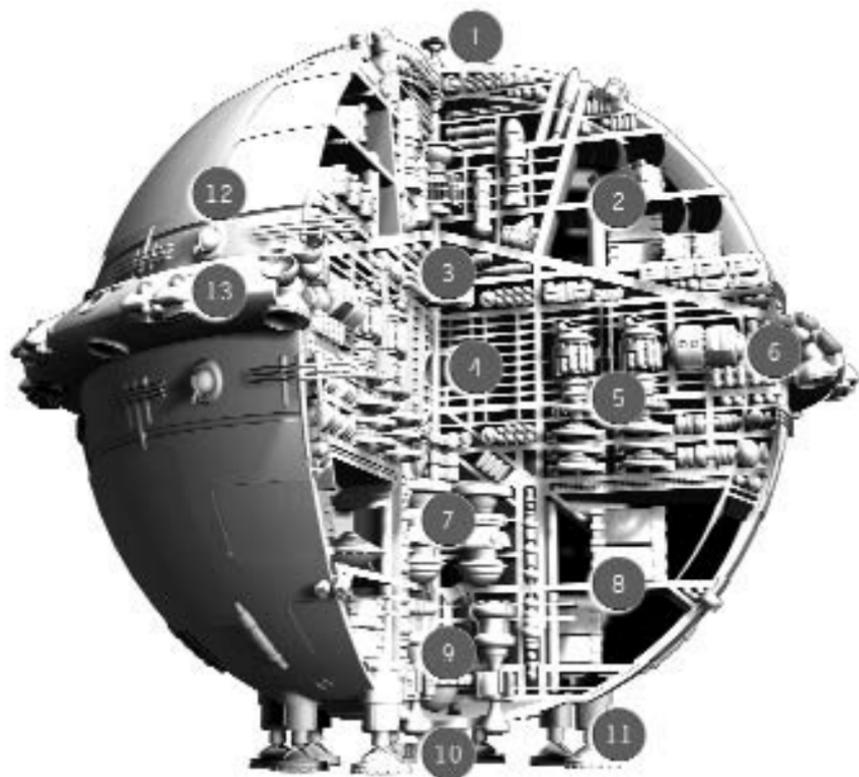
FRANK BORSCH

Die Sternennarche



PALENQUE

Terranischer 200-Meter-Kugelraumer



Die ursprüngliche Konzeption der PALENQUE beruht auf einer Studie der Liga Freier Terraner und sollte als Prototyp einer neuen Fertigungsreihe kleiner Kugelraumer dienen. Zur Serienreife gelangte das Modell aber nicht, da kurz nach der Fertigstellung dieses einen Raumschiffs die Finanzierung des Projekts ins Wanken geriet – das Modell wurde an den Meistbietenden versteigert. Eigentümer ist seither die GEMC »Galactic Explorers and Mining Company« bzw. ein Konsortium aus GEMC, Branchen begleitender Firmen und Privatpersonen. Das Schiff wurde für die Prospektion umgerüstet. Die Mindestbesatzungsstärke liegt bei zehn Personen; diese sind zur Aufrechterhaltung aller Funktionen erforderlich. Im Allgemeinen befinden sich jedoch fünfzig Frauen und Männer an Bord, jeweils drei Prospektoren bilden das Einsatzteam auf einem der Beiboote.

LEGENDE

1. Pol-Transformkanone
2. Oberer Laderaum- und Hangarbereich. Im obersten Hangargürtel sind unter anderem sechs der zwölf Beiboote untergebracht, Kriecher genannt
3. Lebenserhaltungssysteme, Andruckabsorber und Notkraftwerke
4. Hauptzentrale, Unterkünfte der Besatzungsmitglieder, Laboratorien etc.
5. Nugas-Kraftwerke
6. Protonenstrahl-Impulstriebwerke (zwölf)
7. Gravitrafspeicher
8. Unterer Laderaum- und Hangarbereich, mit weiteren sechs Kriechern. Bietet zusätzlich einer aus Kostengründen von der GEMC eingesparten Space-Jet Platz. Sämtliche Hangarbereiche sind multifunktional konzipiert, sie dienen als Beiboothangar und ebenso als Lagermöglichkeit für alle Arten von Stoffen (fest/flüssig/gasförmig)
9. Hyperenergiezapfer (Hypertrop)
10. Hyperfunkaggregat
11. Not-Landebeine, üblicherweise landet das Schiff jedoch auf einem Prallfeld
12. Multi-Variable-Hochenergie-Geschütze (acht), wahlweise im Thermostrahl-, Desintegrator- und Paralysemodus
13. Dezentrale Metagravtriebwerke neuester Bauart

1

Die Sterne riefen ihn.

Venron hatte sie noch nie gesehen, nicht in Wirklichkeit, nur in alten Aufzeichnungen. Heimlich und verstohlen, immer in der Angst davor, dass die Tenoy ihn und die übrigen Sternensucher überraschen würden.

Staunend hatten sie sich ihrem Glanz hingegeben. Hatten versucht, sie zu zählen und schließlich aufgegeben. Es waren zu viele; niemandem konnte es je gelingen, ihre Zahl zu erfassen. Wozu auch? Die Sterne waren selbst in der Darstellung, die die langsam, aber unweigerlich zerfallenden Speicher hergaben, das Schönste, das sie je erblickt hatten.

Venron musste sie sehen.

Mit eigenen Augen.

Er musste Gewissheit haben, dass er sich nicht nach einem Trugbild sehnte.

Venron legte die dicke Plastikschrürze und die Handschuhe ab, die ihn in den vergangenen Stunden vor den Stacheln der Eiweißpflanzen geschützt hatten. Das Protein der Pflanzen war das Hochwertigste, das ihnen zur Verfügung stand, hochwertiger als selbst das der wenigen Tiere. Warum aber ausgerechnet die Eiweißpflanzen sich nur so widerwillig von ihren Früchten trennten, blieb für Venron ein Geheimnis. Beherrschten die Tenkren, die sie entworfen hatten, ihr Handwerk nicht? Oder verfolgten sie eine Absicht, die ihm entging?

Eine Stimme riss ihn aus den Gedanken.

»Schon was vor nach der Schicht?«, fragte Melenda.

Venron sah überrascht auf. Melenda hatte den Materialverschlag unbemerkt betreten. Sie war in seinem Alter, eine üppige, lebensfreudige junge Frau mit langen Haaren und einem Hüftschwung, von dem er einige Nächte lang geträumt hatte, nachdem sie seinem Metach'ton zugeteilt worden war. Aber die Sterne hatten die Oberhand behalten. Er träumte nur noch selten von Melenda.

»Ja. Ich ... ich wollte noch etwas lesen«, log er. »Du weißt schon, lernen.«

Melenda runzelte die Stirn. »Hast du nie etwas anderes im Kopf, als dich vor dem Rest der Welt zu verstecken?« Sie trat zu ihm, streckte die Hand aus, als wolle sie nach seiner greifen, ließ es aber sein. »Wieso kommst du nicht mal raus aus dem Loch, das du dir gegraben hast? Ich treffe mich mit den anderen am Bug. Delders Pflanzen haben neue Blüten. Ein Kick, wie du ihn noch nie gespürt hast, sagt er, wenn du dir den Saft spritzt. Und Delder hat es drauf! Eines Tages wird er Tenkren, wetten? Ich weiß, die anderen mögen dich nicht besonders, aber wenn ich ein gutes Wort für dich einlege ...«

»Danke«, sagte Venron. »Aber es geht nicht. Vielleicht ein andermal?«

»Ein andermal? Daran glaubst du doch selbst nicht!« Melenda ließ ihre

Schürze achtlos auf die Bank fallen und stürmte aus dem Verschlag. Die Tür knallte hinter ihr zu, ließ die gesamte Konstruktion wanken.

Venron starrte einige Augenblicke lang auf den Zugang, legte dann seine Schürze sorgfältig zusammen und schob sie und die Handschuhe in die dafür vorgesehenen Fächer. Dann ging er zu Melendas achtlos hingeworfener Schürze und wiederholte den Vorgang.

Er tat es wider besseres Wissen. Niemand würde den Materialraum vor der nächsten Schicht betreten, und die begann erst am Morgen. Doch Venron brachte es nicht fertig, über seinen Schatten zu springen. »Verschwendung ist unser Untergang!«, hatte man ihm von Kindesbeinen an gelehrt. »Unsere Ressourcen sind endlich – und knapp!« *Du gibst einen schönen Verräter ab!*, dachte er. *Räumst vorher noch mal auf!*

Venron verließ den Verschlag. Es dämmerte bereits. An einen Pfosten in der Nähe lehnte ein Fahrrad. Er tippte auf das Lenkerdisplay und bekam ein Freizeichen. Gut. Auf diese Weise würde es schneller gehen. Venron fuhr los, kreuzte mit der Vertrautheit langer Jahre durch das Gewirr der Wege, das sich durch die Felder und Gärten des Außendecks zog. Er genoss den Fahrtwind, der ihm über die Haut und durch die Haare strich. Auf dem Rad war es einfach, die hohe Schwerkraft zu vergessen, die ihn zu Boden ziehen wollte. Die Schwerkraft ließ die Glieder bei der Arbeit rasch ermüden. Ab Mittag dachten die meisten Metach nur noch daran, Luft zu schöpfen, und an das Mitteldeck, auf das sie nach ihrer Schicht zurückkehren durften.

Venron begegnete in langen Abständen anderen Metach. Um diese Zeit waren nur wenige unterwegs, man saß beim ausgedehnten Abendessen im Kreis des Metach'ton. Wieso die Zeit auf dem Außendeck verschwenden, wo es nur Schweiß und harte Arbeit gab? Er winkte den Passanten grüßend zu. Venrons Puls schlug hart, beruhigte sich erst wieder, als er um eine Biegung fuhr und der Ruf »Halt, was treibst du da eigentlich?« ausblieb.

Und er unterblieb nicht nur einmal, sondern mehrmals. Man nahm ihm ab, was zu sein er vorgab: ein etwas versponnener Metach, der sich nach seiner Schicht die Zeit mit einer Spritztour vertrieb. Schlimmstenfalls eine harmlose Laune.

Niemand sah in ihm den Verräter.

Venron bemerkte in der Ferne den Umriss einer jungen Frau auf einem Rad. Sie hatte den Oberkörper weit nach vorn gebeugt, um einen geringeren Luftwiderstand zu bieten.

Er riss auf der Stelle den Lenker herum und schoss auf dem bockenden Rad zwischen die Reihen der Sträucher, die zu seiner Linken standen. Er glitt aus dem Sattel, drehte sich so, dass er den Weg sehen konnte, ohne selbst gesehen zu werden, und rührte sich nicht mehr, bis die Frau ihn passiert hatte.

Es war Denetree. Sie hatte ihr Haar zu einem Knoten zusammengebunden, wie üblich, wenn sie ihre Runden drehte. Ihre Beine hoben und senkten sich in schnellem Rhythmus. Sie fuhr einen hohen Gang, um den Muskelaufbau zu fördern, aber auch um jederzeit ruckartig beschleunigen zu können.

Venron wartete beinahe eine halbe Stunde, bis er sich wieder aus den Sträuchern wagte. Er hätte es nicht geschafft, seiner Schwester gegenüberzutreten. Sie hätte seinen Plan erraten, ihn aus seinem Gesicht abgelesen, aus seiner Körpersprache. Und hätte darauf bestanden, ihn zu begleiten ...

Doch das war unmöglich. Venron wusste nicht, was ihn erwartete. Er würde Denetree später aufsuchen. Und sich bei ihr dafür entschuldigen, dass er sich nicht verabschiedet hatte.

Ich habe für sie getan, was ich konnte, versuchte er sich zu trösten. Er würde gehen, aber sein Fortgang würde nicht spurlos bleiben, dafür hatte er gesorgt.

Venron setzte seinen Weg fort, machte schließlich an einem Unterstand halt. Es war eine simple Plastikkonstruktion; ein Dach, das auf vier dünnen, ungefähr mannshohen Pfosten stand. Selbst ein leichter Sturm hätte den Unterstand davongerissen, aber Stürme waren unbekannt. Der Unterstand musste vor dem künstlichen Regen schützen, das genügte.

Venron lehnte das Rad gegen einen der Pfosten, schaltete es frei, damit jemand anders, der zufällig vorbeikam, es benutzen konnte, und ging in die Knie. Eine dünne Schicht aus vermoderndem Gras und anderen Pflanzenhalmen bedeckte den Boden des Unterstands. Venron strich sie zur Seite und entblößte das nackte Metall. Nahe der Mitte der Fläche fand er, wonach er suchte: ein zerkratztes Display. Selbst in der inzwischen hereingebrochenen Nacht genügte seine Leuchtkraft, um es lesbar zu machen.

Er spreizte Daumen- und Zeigefinger beider Hände und presste sie gleichzeitig gegen die Ecken des Displays. Eine Tastatur erschien auf dem verkratzten Schirm. Venron gab eine zufällige Zeichenfolge ein.

Das genügte. Die Abfrage fand nur statt, damit der Mechanismus nicht zufällig ausgelöst wurde. Sie öffnete die Schotte zu den Druckkammern, die im Notfall das Überleben sichern sollten. Soweit Venron wusste, war ein solcher Notfall noch nie eingetreten – und er bezweifelte stark, dass die Kammern viel nützen würden, wenn es dazu käme. Man konnte einen Tag oder eine Woche in ihnen überleben – aber was dann?

Venron hörte ein Klicken. Ein Teil des Bodens hob sich knirschend an, klappete hoch und verharrte schließlich im rechten Winkel. Das Netz hatte das Schott freigegeben. Gut. Das Netz war darüber informiert, dass eine Schottöffnung angefragt worden war. Weniger gut. Alles kam jetzt darauf an, wie das Netz den Vorgang deutete. Es kam immer wieder vor, dass spielende Kinder die Schotte öffneten. Das Netz ließ sie für gewöhnlich gewähren. Es gehörte zu der norma-

len Entwicklung von Kindern, die Grenzen des Erlaubten und ihrer Welt auszuloten. In Maßen.

Hatte Venron das Pech, dass dieser Zugang in letzter Zeit häufig von Kindern genutzt worden war, würde das Netz ihn in der Kammer einsperren, bis die Tenoy eintrafen. Es würde ihm schwerfallen, eine Erklärung dafür zu finden, was er dort suchte. Er war ein Erwachsener, der es besser wissen musste, als seine Nase in Dinge zu stecken, die ihn nichts angingen.

Venron stieg eine enge Metalleiter hinunter in die dunkle Kammer. Die Leiter gab jedes Mal, wenn er eine neue Sprosse mit seinem Gewicht belastete, quietschend nach. Das Schott über ihm schloss sich. Gedämpftes Licht ging an, machte Umrisse sichtbar. Venron sah zur Decke. Nur jeder dritte Leuchtkörper hatte sich eingeschaltet.

Unsere Ressourcen sind endlich.

Venron hatte seit seiner Kindheit keine Druckkammer mehr betreten. Er war überrascht darüber, wie klein und eng sie war. Im Grunde genommen handelte es sich um einen langen, schmalen Gang mit niedriger Decke, an beiden Seiten von Bänken gesäumt. In Aussparungen in den Wänden hingen weit geschnittene Schutzanzüge. Sie erinnerten eher an Ponchos oder Säcke, an die man einen Helm geflanscht hatte. Sie eigneten sich für jede Körpergröße, jeden Körperbau, waren selbst für Ungeübte in wenigen Sekunden überzustrreifen – und verurteilten ihren Träger zur Immobilität. Es würde unmöglich sein, sich mit einem solchen Schutzanzug durch den engen Gang zu bewegen, schon gar nicht, wenn er vollgestopft mit Menschen war.

Venron wollte es sich nicht vorstellen. Er empfand die Enge bereits jetzt bedrückend.

Er ging los, zählte dabei die Schutzanzüge ab. Als er bei 63 angekommen war, klappte eine Lücke in der offenbar endlosen Reihe. Ein schmaler Durchgang befand sich an der Stelle, an der eigentlich ein weiterer Schutzanzug hängen sollte. Venron zwängte sich hinein. Nach einigen Metern mündete der Durchgang in einen weiteren von Schutzanzügen gesäumten Korridor. Venron wandte sich nach links, zählte wieder die Anzüge ab. Bei 96 fand er einen neuen Spalt und zwängte sich wieder hinein.

Das Gefühl, in einer Falle zu sitzen, das ihm die Kehle zuschnürte, ließ langsam nach. Die tatsächlichen Begebenheiten stimmten bislang mit seiner Beschreibung überein, was in ihm die Hoffnung nährte, dass sie zur Gänze zutraf. Die schweren Schritte der Tenoy, die durch die Gänge hasteten, um ihn zu fassen, waren ausgeblieben, ebenso wie die Ermahnungen des Netzes.

Wieder zählte Venron durch. Bei 33 blieb er stehen. Diesmal blickte er auf einen Schutzanzug, der sich in nichts von den hunderten anderen unterschied, die er bislang passiert hatte. Er griff den Anzug am Halsring, hob ihn hoch und

setzte ihn auf der gegenüberliegenden Seite ab. Der Anzug war überraschend leicht. Als Kind hatte er einmal einen von ihnen übergestreift, aus Durchtriebenheit, ohne zu verstehen, womit er eigentlich spielte. Die anderen Kinder hatten ihn danach noch wochenlang damit gehänselt, dass der Anzug beinahe straff gesessen hatte. »Bist du fett!«, hatten sie immer wieder gerufen. »Fett! Fett! Fett!« Nur Denetree hatte ihn nicht ausgelacht, sondern ihn einfach nur wortlos in die Arme genommen, bis er sich wieder beruhigt hatte.

Venron wusste noch genau, wie schwer es ihm gefallen war, den Helm über den Kopf zu heben. Jetzt wäre es ihm leichtgefallen. Er war schlank und stark geworden.

Blankes Metall war hinter dem Anzug zum Vorschein gekommen. Venron beugte sich vor, kniff die Augen zusammen und betastete die Wand. Sie wirkte massiv. *Macht nichts*, beruhigte er sich. *Das muss so sein. Sie soll ja schützen.*

Seine Finger strichen auf der Suche nach Unebenheiten über das Material. Keine leichte Aufgabe. Staub hatte sich in den Jahrhunderten auf der Wand abgesetzt und verhärtet. So sehr, dass er den Wartungs- und Reinigungskommandos widerstand, die in Intervallen die Kammern überprüften. Zweimal glaubte er, das Gesuchte gefunden zu haben, zweimal wurde er enttäuscht. Dann hatte er Glück. Er entdeckte den versteckten Kontakt, und rechts von ihm schob sich ein bislang verborgenes Display aus der Wand.

Eine Eingabemaske leuchtete Venron entgegen. In Gedanken sagte er noch einmal das Passwort auf, auf das er vor einigen Wochen gestoßen war. Er hatte neue Sternbilder gesucht, um sie den anderen zu zeigen. Es war ihm gelungen, unbemerkt eine Speichereinheit vom Netz abzuklemmen, für wenige Minuten nur, länger konnte er dem Netz nicht als unverfänglichen Ersatz eine virtuelle Einheit unterschieben. Zu seiner Enttäuschung hatte er keine Sternbilder gefunden, nur langweilige Konstruktionspläne. Wahllos hatte er einige davon auf seinen Mobilspeicher kopiert, die Manipulation rückgängig gemacht und sich davon geschlichen.

Später hatte er die erbeuteten Daten untersucht – und war auf das Tor zu den Sternen gestoßen, verborgen in einem Gewirr von nüchternen Bau- und Schaltplänen.

Würde es ihm gelingen, es zu öffnen?

Er gab das Passwort ein, und ein Teil der Wand glitt zurück. Das Schott hatte sich noch nicht ganz geöffnet, als Venron bereits mit einem Hechtsprung in das Dunkel dahinter schnellte.

Seine Zeit lief ab.

Das Öffnen dieses Schotts, das wahrscheinlich nicht einmal dem engsten Führungszirkel des Naahk bekannt war, würde dem Netz nicht entgehen – und es alarmieren. Venrons einzige Chance bestand darin, schnell zu sein.

Scheinwerfer flammten auf und tauchten den Gang hinter dem Schott in grelles Licht. Venron glaubte, von tausend Blicken durchbohrt zu werden. Einen Moment lang kam er geblendet aus dem Tritt, doch er fing sich wieder und lief weiter. Er drückte die Lider fest aufeinander, verließ sich ganz auf die Karte, die er verinnerlicht hatte. Die Pläne, die er sich in den letzten Wochen so genau eingepägt hatte, bis die Sterne, von denen er geträumt hatte, plötzlich von sich windenden Röhren verschluckt worden waren und er schreiend aufgewacht war und in die besorgten und wütenden Gesichter der Metach geblückt hatte, mit denen er den Schlafraum teilte. »Venron«, hatten sie geflüstert. »Was soll der Mist? Was schreist du so? Schlaf! Morgen müssen wir arbeiten!«

Er hatte niemals geantwortet, auch nicht, als sie ihm Prügel angedroht hatten, wenn er nicht endlich den Mund hielt. Auch nicht, als sie ihre Drohung wahr gemacht hatten.

Venron hielt die Augen geschlossen. Der Sprint ließ seinen Puls nach oben schnellen. Seine Brust hob und senkte sich regelmäßig, sog die Luft ein, die hier so anders roch, so kalt und metallisch.

Er hörte ein Knacken und wartete auf die herrische Stimme des Netzes, die ihm aus tausend Lautsprechern umzukehren befehlen würde.

Sie kam nicht. Noch nicht.

Das Licht wurde schwächer. Er spürte einen leichten Luftzug. War er am Ziel? Er bremste ab, verlangsamte in einen Laufschrift, jederzeit bereit, zur Seite zu springen oder erneut loszusprinten. Er öffnete die Augen, vorsichtig, nur einen kleinen Spalt breit. Das Licht war nicht mehr so grell, leuchtete nicht mehr unmittelbar über ihm, sondern oben, weit oben.

Vor ihm tat sich ein Umriss auf, sperrte einen Teil der Lichter aus, als er sich ihm langsam näherte.

Venron streckte beide Arme aus, lief weiter. Und schließlich spürte er kühles Metall. Er hielt an, legte den Kopf in den Nacken und riss die Augen auf.

Er befand sich in einem großen, viele Dutzend Meter hohen Raum. Vor ihm ruhte ein wuchtiger Rumpf. Er stand auf einer schräg nach oben weisenden Rampe, die an einem Schott endete, groß genug, um ihn passieren zu lassen.

Die Fähre! Die Pläne waren korrekt!

Venron stieß einen Freudenschrei aus und verdrängte die Furcht und die Zweifel, die ihn auszufüllen drohten. Der Schrei hallte von den Wänden zurück, hinter denen die Sterne auf ihn warteten!

Venron rannte um den Rumpf herum, fand die Heckrampe, breit genug, um selbst großen Spezialfahrzeugen die Zufahrt zu erlauben. Sie war geöffnet, als wartete die Fähre nur auf ihn. Venron hastete die Rampe hinauf, lief durch den Laderaum der Fähre. Er war nicht von Interesse für ihn. Venron musste zum

Cockpit. Die Pläne für das Fahrzeug waren unvollständig gewesen. Venron hatte wenig mehr aus ihnen lesen können, als dass Fähren existierten und stets einsatzbereit gehalten wurden.

Und bewaffnet waren.

Er erreichte das Cockpit. Es war klein, bot nur einer Person Platz, und hing wie eine durchsichtige Warze am Bug der Fähre. Ein zweites Cockpit, vermutlich für den Copiloten, drückte sich einige Meter daneben aus dem Bug. Venron glitt in den Pilotensessel. Über der Aussparung, in der seine Beine verschwanden, hing ein großflächiges Display. Es zeigte Statusanzeigen. Venron berührte eine davon, und eine detailliertere Ansicht erschien.

Die Fähre verlangte keine Authentifizierung!

Venron hatte darauf gezählt; alles andere wäre widersinnig gewesen. Die Fähre war unter anderem für Notfälle konzipiert. Eine restriktive Zugangsregelung barg die Gefahr, dass im Ernstfall eine intakte Fähre nicht benutzt werden konnte, da sich zufällig niemand an Bord befand, der befugt war, sie zu steuern. Er hatte recht behalten – und das auch in einer zweiten Hinsicht: Die Bedienung der Fähre war selbst einem gewöhnlichen Metach möglich. Ein interaktives Hilfesystem sorgte dafür.

Venron wäre auch ohne solch ein System ausgekommen. Mit Computern kannte er sich aus.

Seine Finger bearbeiteten den Touchscreen. Zuerst stellte er sicher, dass der Bordrechner keine Verbindung zum Netz hielt, dann schloss er die Heckluke und fragte den Status der verschiedenen Module ab. Er erhielt Grünmeldungen. Die Fähre war startbereit.

Er leitete die Zündung der Triebwerke ein. Die Fähre erbebte. Dann, nach einigen Momenten, ging das Beben in ein sanftes Vibrieren über. Ein Joystick fuhr aus, schob sich in seine Hand. Venron ergriff ihn. Ein Countdown erschien auf dem Display, zeigte die Sekunden an, bis die Triebwerke zur Zündung bereit waren. Die Spanne war kürzer, als er zu hoffen gewagt hatte. Nicht mehr lange, und er ...

Die Darstellung auf dem Pilotendisplay wechselte. Venron blickte plötzlich vom Heck der Fähre aus in den hinteren Teil des Hangars. Laut quietschend fuhr eine große Schotte hoch. Durch die Öffnungen quollen Männer und Frauen in den schwarzen Uniformen der Tenoy, die Waffen im Anschlag.

»Lass es sein!«, hallte eine laute Stimme durch den Hangar. Es war nicht die des Netzes, sie musste einem der Tenoy gehören. Sie drang selbst durch die beinahe schalldichte Pilotenkanzel.

»Denk an das Unglück, das du über uns bringst!«, fuhr die Stimme fort. »Und über dich selbst! Dort draußen wartet nur der Tod auf dich. Kehr um, solange du noch kannst!«

Er ließ sich nicht beirren. Dazu war es längst zu spät. Der Naahk würde keine Gnade für einen Verräter kennen.

Venron schaltete den Countdown über das Bild der Heckkamera. Noch ein paar Sekunden. Er umgriff den Joystick fester, ließ einen Schalter einrasten. Die Tenoy, die die Fähre jetzt fast von allen Seiten umringt hatten, gingen zu Boden, als führe eine Klinge durch ihre Reihen. Die Männer und Frauen krochen davon, suchten hastig nach Deckung, die es in dem Hangar nicht gab. Venron konnte keine Gesichter sehen, sie waren von den Visieren der Helme bedeckt. Er war froh darum. Es hätte ihm nicht gefallen, vertraute zu sehen.

Das unter dem Bug angebrachte Dreifachgeschütz beendete den Schwenk, ohne dass Venron es ausgelöst hatte. Er hatte nicht die Absicht, zum Mörder zu werden. Er wollte nur zu den Sternen.

Das Geschütz zeigte jetzt direkt auf das verschlossene Hangarschott. Venron drückte den Auslöser.

Ein Feuerball tat sich vor ihm auf, unmittelbar gefolgt von einem Partikel- und Trümmerhagel, der gegen die Kanzel trommelte. Eine schwarze Rauchwolke stob in den Hangar. Venron drückte ein zweites Mal ab. Ein zweiter Feuerball, gefolgt von einem Trümmerregen, doch diesmal stieg kein Rauch auf. Stattdessen wurde der Qualm wie von einer Pumpe nach draußen gesogen.

Venron, der von den Sternen träumte, ohne zu ahnen, was sie eigentlich waren, der nicht wusste, dass zwischen ihnen ein Vakuum herrschte, sah einige Augenblicke lang verwundert zu, wie die Atmosphäre des Hangars nach draußen entwich. Dann zündete er die Triebwerke.

Die Fähre raste aus dem Hangar. Der Andruck der Beschleunigung drückte Venron tief in den Sitz. Ihm wurde schwarz vor Augen – eine gnädige Schwärze, verhinderte sie doch, dass er Zeuge wurde, wie die Tenoy von dem Sog der entweichenden Luft in das Vakuum gerissen wurden und erstickten. Venron schmeckte Blut, spürte, wie etwas Weiches und Festes zugleich an seinen Zähnen rieb; seine Zungenspitze, die sein unter dem Andruck zusammenklappen-der Kiefer abgebissen hatte.

Doch Venron spürte keinen Schmerz. Als er sich an die Beschleunigung gewöhnte und seine Durchblutung sich normalisierte, kehrte sein Augenlicht zurück.

Er sah die Sterne.

Heller waren sie als auf den Filmen. Glänzender. Und bunter. In einer Richtung leuchteten sie rot, in einer anderen weiß wie auf den Aufnahmen und in einer dritten violett. Sie waren zum Greifen nahe. Sie gehörten ihm. Er musste nur die Hand nach ihnen ausstrecken und ...

Ein Schlag ging durch die Fähre. Der Pilotensessel bäumte sich auf, und Venron wäre gegen die Kuppel geschleudert worden, hätten sich beim Start nicht

automatisch Gurte um ihn gelegt. Er hörte das Reißen von überbeanspruchtem Stahl, dann erlosch das Display vor ihm, ebenso die Lichter, die auf der Spitze des Joysticks geleuchtet hatten.

Die Sterne begannen sich zu drehen. Schneller und immer schneller.

Venron schrie, aber die Sterne hörten ihn nicht.

2

»Kriecher VI an Mama. Leiten Landeanflug an. Ihr hört von uns, sobald wir gelandet sind.«

»In Ordnung. Viel Glück und fette Funde!«

Alemaheyu Kossa, Funker des Prospektorenraums PALENQUE, schaltete den Stream des Kriechers in den Hintergrund. Die Syntrons beider Schiffe würden ohne sein Zutun einen beständigen Strom von Daten austauschen: Position, Aggregat-Status, Messwerte – eine Nabelschnur, nicht mit Händen greifbar und dennoch real.

Kossas Aufgabe bestand darin, dafür zu sorgen, dass der Stream niemals abbrach. Ohne ihn waren die Kriecher der PALENQUE hilflos, im übertragenen Sinne blind und taub. Die zwölf Kriecher des Prospektorenraums stellten keine herkömmlichen Beiboote dar, sondern waren eigentlich Kompaktlaboratorien, an die man ein Impulstriebwerk, einen rudimentären Überlichtantrieb und eine Druckkammer geflanscht hatte, Letztere gerade groß genug für eine dreiköpfige Besatzung. Und diese, hatte die Erfahrung die Männer und Frauen der PALENQUE gelehrt, sollte besser aus Personen bestehen, die es einige Wochen auf engstem Raum miteinander aushielten, ohne sich gegenseitig an die Kehle zu gehen.

Nach der ersten gemeinsamen Woche herrschten zwischen der Besatzung eines Kriechers blanker Hass oder unverbrüchliche Kameradschaft. Viele der Teams arbeiteten bereits seit Jahren zusammen und waren dazu übergegangen, auch an Bord der PALENQUE in Dreierkabinen zu wohnen, die nur wenig großzügiger waren als ihre Stahlkäfige von Kriechern. Und für alle Teams gab es, wenn sie sich in die unendliche Leere des Alls wagten, nur einen einzigen Bezugspunkt, der sie mit der Welt verband: Mama Kossa.

»Kriecher IV an Mama«, ertönte eine hohe, zwitschernde Stimme. Sie gehörte dem Blues Yülhan-Nyulzen-Y'sch-Takan-Nyül. Ihm oder seinem Bruder Trülhan, Alemaheyu konnte sie immer noch nicht auseinanderhalten. Die Brüder waren Blues, »Tellerköpfe«, wie man sie auf manchen terranischen Welten noch immer schimpfte, und neben dem Gurrad Gresko die einzigen Nichtmenschen, die der Besatzung der PALENQUE angehörten. »Gehen in 20 Sekun-

den in den Planetenschatten. Austritt aus dem Schatten in voraussichtlich 13 Minuten und 34 Sekunden. Mach dir keine Sorgen, wenn du so lange nichts von uns hörst, Mama!«

»Um euch doch nicht. Ihr seid groß genug, um eine Viertelstunde ohne Mama zu spielen. Viel Spaß, aber stellt mir keinen Mist an!«

Anfangs hatte Alemaheyu sich gegen den Spitznamen gewehrt. Prospektoren waren ein rauer Menschengeschlag, und obwohl die Mannschaften schon längst aus einer gleichmäßigen Mischung aus Frauen und Männern bestanden – und zuweilen Wesen, deren Geschlecht nicht eindeutig bestimmt werden konnte –, war die Anspielung auf vorgeblich Weibisches die beliebteste Strategie der Schmähung geblieben. Und die Kriecher-Teams nannten ihn »Mama Kossa« ...

Alemaheyu hatte einige schlaflose Nächte und einen im letzten Augenblick dank seiner Wachsamkeit verhinderten Totalverlust eines Kriechers benötigt, bis ihm aufgegangen war, dass der Spitzname als aufrichtige Verbeugung vor ihm gemeint war. Für die Männer und Frauen in ihren stählernen Nusschalen da draußen *war* er die PALENQUE, das Mutterschiff, das Symbol dafür, dass man die Prospektoren zwischen den kalten und mitleidlosen Sternen nicht vergessen hatte.

»Alles klar bei dir, Alemaheyu?«, rief Sharita Coho zu ihm hinüber, die Kommandantin der PALENQUE.

»Natürlich. Was sonst?«

»Gut.«

Die Kommandantin trug wie üblich ihre Fantasieuniform, am Gürtel einen Kombistrahler. Alemaheyu konnte sich nicht erinnern, sie jemals in anderer Kleidung gesehen zu haben, auch nicht außerhalb des Schiffs. An diesem Tag hatte sie trotz der angenehmen Wärme in der Zentrale den Verschluss der Jacke ganz hochgezogen. Sie musste ordentlich schwitzen, nein, vielmehr bei lebendigem Leib gesotten werden, aber offensichtlich war ihr der Extra-Halt, den ihr die Steifheit der Uniform gab, die Unannehmlichkeit wert.

Der Auslöser ihres Schweißbads hatte einen Namen: Perry Rhodan.

Ein leises Fiepen brachte Alemaheyu dazu, sich wieder seiner Konsole zu widmen. Seit der denkwürdigen Beinahehavarie des Kriechers hatte Alemaheyu es sich angewöhnt, in regelmäßigen Intervallen die Streams durchzuchecken. Für gewöhnlich begnügte er sich mit einer stündlichen Überprüfung, aber hier im Ochent-Sektor mit seinen fünfdimensionalen Anomalien, Hyperstürmen und ungewöhnlich aktiven Sternen hatte er das Intervall verkürzt.

Er holte die Daten eines Kriechers nach dem anderen vor sich. Sieben von ihnen bahnten sich den Weg über die Oberflächen von Planeten und Monden, nahmen Gesteinsproben auf und Messungen vor, die anderen fünf befanden

sich entweder auf dem Weg zu einem vielversprechenden Himmelskörper oder kehrten nach Abschluss einer Mission zur PALENQUE zurück. Kriecher IV befand sich nach wie vor im Funkschatten eines jupiterähnlichen Planeten fünf Lichtjahre von dem Prospektorenraumer entfernt.

Konzentriert arbeitete sich Alemaheyu durch die Datenströme. Er stellte keine Anomalien fest; nur bei Kriecher IX zeigte eine der Kurven eine winzige Abweichung, so winzig, dass er sie um ein Haar übersehen hätte.

Er zoomte sie heran und ließ den Bordsyntron die Statusdaten analysieren. Die Andruckabsorber des Kriechers arbeiteten im Simulationsmodus lediglich mit einer Leistung von 99,93 Prozent, unbedeutend, solange das Gefährt über die Krateroberfläche des atmosphärelosen Mondes kroch, den es gerade erforschte, aber womöglich tödlich, sobald es den Mond hinter sich ließ und beschleunigte. Ein Hardwarefehler? Unwahrscheinlich, Absorber stellten seit Jahrtausenden gebräuchliche, sicherheitskritische Gebrauchstechnik dar. Und die der Kriecher waren mit besonderer Sorgfalt ausgewählt: Um teuren Platz zu sparen, gab es keine Redundanzaggregate. Sie *mussten* zu hundert Prozent funktionieren.

Ein Softwarefehler? Alemaheyu ging die Logdatei des Kriechers durch. Gleich an dritter Stelle fand er einen Eintrag, der ihm ungewöhnlich vorkam. Er forschte weiter und fand schließlich den Fehler. Ein Software-Update von vor einer Woche hatte sich nicht installiert. Da es Teil eines ganzen Pakets von Updates gewesen war, war der Fehler nicht weiter aufgefallen. Prima! Hatte er es den Syntron-Fritzen nicht gleich gesagt? Die Kriecher arbeiteten fehlerfrei, wieso sollte man ohne Not etwas verändern? Aber auf ihn hörte ja niemand an Bord. Für die Kernbesatzung der PALENQUE war er nur der Funker, nicht Mama.

Alemaheyu schickte den Update ein zweites Mal über den Stream und jagte anschließend die Absorber durch den Simulationsparcours. Alle Werte blieben bei hundert Prozent.

Eine Unruhe im hinteren Teil der Zentrale lenkte Alemaheyu ab. Die Männer und Frauen tuschelten untereinander, dann hörte er eine Reihe von »Guten Morgen«-Grüßen.

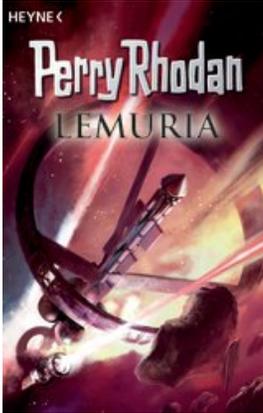
Ihr Passagier musste in der Zentrale erschienen sein. Die ausgiebigste Begrüßung, auf die selbst die Kommandantin von Seiten der Zentralebesatzung hoffen konnte, war ein Kopfnicken und ein Brummen.

»Guten Morgen, Perry«, bestätigte Sharita Coho einen Augenblick später Alemaheys Vermutung. »Gut geschlafen?«

»Ja, danke. Irgendwelche Neuigkeiten?«

»Nein. Keine Rohstoffe. Und keine Akonen.«

Alemaheyu fragte sich zum wiederholten Male, ob er Rhodans Geschichte abkaufen sollte. Der Ochent-Sektor war Niemandland, von keiner der großen



Perry Rhodan

Perry Rhodan - Lemuria

6 Romane in einem Band

Paperback, Broschur, 1216 Seiten, 13,5 x 21,0 cm

ISBN: 978-3-453-52294-7

Heyne

Erscheinungstermin: August 2007

Der in sich abgeschlossene Perry-Rhodan-Lemuria-Zyklus erstmals in einem Band

Nach einem tragischen Unfall stößt Perry Rhodan auf ein gigantisches Raumschiff unbekannter Herkunft. Mit einem kleinen Team dringt er in das Schiff vor – und kommt dabei einem Exodus auf die Spur, der über 50.000 Jahre vor unserer Zeit im sagenumwobenen Lemuria seinen Ausgang genommen hat. Doch was ist Ziel dieser Reise?