

Perry Rhodan Heft Nr. 1002

## Das weiße Schiff

Fremde auf der Dschungelwelt -  
die Jagd auf die Betschiden beginnt



**Autorin:** Marianne Sydow  
**Titelbild:** Johnny Bruck

**Zusammenfassung:** Rolf-Peter Harms

### Hauptpersonen:

**Surfo Mallagan, Brether Faddon und Scoutie** - Drei Jäger werden zu Raumfahrern.

**Doc Ming** - Heiler der Betschiden.

**St. Vain** - »Kapitän« der Betschiden.

**Douc Langur** - Der Alte vom Berg greift ein.

Von ihrem Jagdinstinkt getrieben, setzen sich Surfo Mallagan, Brether Faddon und Scoutie aus dem Dorf ab, bevor das weiße Schiff landet. Aus sicherer Entfernung beobachten sie, wie sich Kapitän Claude St. Vain in Begleitung vieler Betschiden sich dem Schiff nähert, das sie für die SOL halten. Doch dann entsteigen dem Giganten hochgewachsene, gedrungene Wesen, die Mallagan als Wolfslöwen bezeichnet. Dazu folgen weitere Wesen anderer Arten. Das weiße Schiff kann also unmöglich ihre legendäre Heimat sein.

Auf irgendeine Weise, kommunizieren die Fremden mit St. Vain, dann zeigen sie ihm etwas. Sofort bricht unter den Betschiden eine Panik aus. Sie verstecken sich nicht nur in ihren Hütten, sondern fliehen auch in den Dschungel. Auch Mallagan und seine beiden Freunde ergreift die Angst.

Der Heiler Doc Ming hat sich ebenfalls zurückgehalten. Nach der Panik sucht er den Kapitän, der in den Dschungel geflohen ist. Das ist schon ein Wunder für sich. St. Vain berichtet dem Heiler von ungefähr zwei Zentimeter großen Insekten. Jeder der Fremden trägt solch einen Parasiten unter der Kopfhaut und die Fremden wollten, so erklärten sie über einen Translator, das auch die Betschiden die Vorzüge der Insekten erfahren.

Die Wolfslöwen und ihre Begleiter haben inzwischen 30 Betschiden eingefangen, wobei sie sehr behutsam vorgehen. Als diese Gruppe in das weiße Schiff geführt werden soll, greift eine Gruppe Jäger mit Pfeil und Bogen an. Mallagan, Faddon und Scoutie beobachten, dass die Fremden sich nicht wehren, selbst nicht, als einige von ihnen verletzt werden. Sie bauen ein Energiefeld um ihr Schiff, wovon die Jäger aus den Legenden um die SOL wissen, und geben sich damit zufrieden.

Am nächsten Tag nähert sich Douc Langur, der Alte vom Berg, mit dem genesenden Djin Dokkar dem Dorf. Gegenüber Doc Ming und St. Vain erklärt er, wegen der Fremden seinen Status als Helfer aus dem Hintergrund aufgeben zu wollen und nähert sich anschließend dem weißen Schiff.

Langur lernt Zarnstätter kennen, den Kommandanten der ARSALOM. Es ist ein Schiff des Herzogtums Krandhor, ein aufstrebendes Sternenreich, an dessen Spitze die Kranen, sein Volk, stehen. Die Kranen werden von drei Herzögen regiert, die über einen weisen Ratgeber verfügen, dem Orakel von Kran. Die Spoodies sind Symbionten, die jedem neuen Volk des Herzogtums übergeben werden. Sie haben eine Lebenserwartung von sieben Jahren und geben ihren Trägern eine erhöhte Intelligenz, bessere Reflexe und ein schnelleres Denkvermögen. Nur selten kommt es zu Überreaktionen.

Dies alles gibt Langur an die Betschiden weiter und kurz darauf kommen jene dreißig von Bord der ARSALOM, die von den Kranen eingefangen wurden. Sie tragen jetzt alle einen Spoodie und sind sehr zufrieden. Eine Beeinflussung erkennen sie nicht. Damit fällt das Misstrauen und alle Betschiden erhalten nach und nach einen Spoodie.

Indessen erbauen die Kranen, zu deren Sternenreich Wesen wie die vierbeinigen Lysker, die feingliedrigen und kleingewachsenen Pelzwesen Prodheimer-Fenken, oder die echsenartigen Tarts, deren größtes Vergnügen das unverständliche Martha-Martha-Spiel sein soll, gehören, eine Robotstation auf Chircool. Es ist zum einen das Hoheitszeichen des Herzogtums, zum anderen soll es in Zukunft das Dorf vor den Chircool-Stampeden schützen. Anschließend wird die ARSALOM startbereit gemacht.

Von jedem neuen Volk, das ins Herzogtum eingegliedert wird, nehmen die Kranen Rekruten mit, die in der Flotte dienen sollen. Da die Kolonie der Betschiden aber sehr klein ist, wünscht Zarnstätter nur drei Betschiden mit an Bord. Dazu entscheiden sich Mallagan, Faddon und Scoutie, auch Langur verlässt Chircool.