

Perry Rhodan Heft Nr. 1036

Das Spoodie-Schiff

Sie gehen an Bord -
und sorgen für Unruhe



Autor: Peter Terrid
Titelbild: Johnny Bruck

Zusammenfassung: Rolf-Peter Harms

Hauptpersonen:

Brether Faddon und Scoutie - Die Betschiden an Bord des Raumschiffs der Ahnen.

Surfo Mallagan - Der Mann mit den vier Spoodies macht Schwierigkeiten.

Maso - Der Krane ist froh, die Betschiden loszuwerden.

Tomason - Kommandant des Spoodie-Schiffs.

Tanwalzen - High Sideryt der SOL.

Das Warten an Bord der JÄQUOTE, die nahe dem Nest der 20. Flotte des Herzogtums von Krandhor steht, auf das Spoodie-Schiff wird für Brether Faddon und Scoutie zur Quälerei. Surfo Mallagan bekommt davon nicht viel mit, denn befindet sich wie in Trance. Auf der anderen Seite ist da noch Flottenkommandant Maso, der ungeduldig darauf wartet, die drei Betschiden übergeben zu können.

Schließlich ist es soweit und das Spoodie-Schiff erscheint im Berogan-Sektor. Das legendäre Schiff besteht aus einer riesigen Kugelzelle, die jener auf Kranenfalle entspricht, und einer zylindrischen Sektion. Es ist fast so, als ob die Kugelzelle von Kranenfalle an dem Schiff fehle, um es zu komplettieren. Letztlich bedeutet es, dass das Spoodie-Schiff ist mit der SOL identisch ist.

Die drei Betschiden wechseln auf das Spoodie-Schiff und begegnen einer kleinen herzoglichen Besatzung unter dem Kommando des Kranen Tomason. Dieser verbietet den Rekruten, Kontakt mit dem technischen Personal zu suchen, was Faddon und Scoutie aber nur neugierig werden lässt. Sie machen sich auf die Suche und treffen schließlich auf Betschiden bzw. Solaner. Sie stellen sich als Kars Zedder, Zia Brandström und Tanwalzen vor, letzterer trägt den Titel High Sideryt und ist Anführer der Solaner, die für die Technik an Bord zuständig sind, vor allem für die Inpotronik SENECA. Aber die meisten leben auf Kran und sind Diener des Orakels. Weiterhin hören die beiden Betschiden von der Erntemannschaft, die im Mittelteil der SOL lebt. Nur allein sie ist imstande, die Spoodies im Sektor Varnhagher-Ghynnst zu ernten.

Mallagan erwacht aus seiner Trance und hat plötzlich einen Plan, der ihm eingegeben wurde. Die Bruderschaft, so weiß er definitiv, hat damit aber nicht zu tun. Er sucht eine der vielen Nebenzentralen SENECAs auf - das Wissen über die Begebenheiten im Schiff ist ihm auch von außen zugeflossen - und beginnt, den Computer und damit das Schiff zu übernehmen. Letztlich gelingt ihm das nur, weil er über vier Spoodies verfügt.

Tomason und Tanwalzen schlagen Alarm und setzen Faddon und Scoutie fest. Aber ihre Reaktion kommt zu spät und sie können nicht mehr verhindern, dass ihnen das Kommando über das Spoodie-Schiff entrissen wird.

Mallagan hat über SENECA die Lage unter Kontrolle und sein Ziel ist immer noch das Krandhor-System, mit einem Zwischenstop zuvor. Er befreit seine beiden Freunde und holt sie zu sich. Doch sie glauben ihm nicht, dass er nicht von der Bruderschaft manipuliert ist. Mallagan gibt zu, über vier Spoodies zu verfügen und schickt sie wieder fort.

Die SOL erreicht nach drei Tagen den Juumarq-Sektor und damit den Zwischenstop. Hier kommt ein weiterer Gast an Bord, der Alte vom Berg, Douc Langur.