

Perry Rhodan Heft Nr. 1917

Die Rätsel von Ketchorr

Icho Tolots schwerster Kampf -
der Haluter muß sich entscheiden



Autor: H. G. Francis
Titelbild: Ralph Voltz

Zusammenfassung: Thomas Rabenstein

Hauptpersonen:

Icho Tolot - Der Haluter kämpft mit seiner Moral und seinem Überlebensinstinkt.
Hotch-Kotta - Der Händler der Koraws sucht das Geschäft seines Lebens.
Gucky - Der Mausbiber will das Rätsel von Ketchorr lösen.
Julian Tifflor - Der Terraner bricht mit einer gemischten Mannschaft auf.
Die Mutter - Ein Wesen denkt nur an das Überleben seines Volkes.

Icho Tolot, Gucky und Julian Tifflor konnten sich aus dem Einfluss von Jii'Nevever befreien und in letzter Sekunde mit dem 25 Meter durchmessenden, linsenförmigen Kleinraumschiff INGORUE absetzen. Erst in einer Entfernung von rund 500 Lichtjahren zum Minzant-System verlassen die 3 Unsterblichen den Linearraum und machen Bestandsaufnahme. Bei der überstürzten Flucht der INGORUE befanden sich noch einige andere Wesen an Bord. Ein Shuuke namens Ramman Orneko, ehemaliger Chronaut der Orbitalstation ARANGITARIS, 3 Rawwen die für die Chronauten gearbeitet hatten und 2 Arorer, die von dem Shuken herablassend als Parias bezeichnet werden. Als sich die gesamte Besatzung in der Zentrale einfindet, beginnt die Gruppe unter Führung der 3 Unsterblichen über die nächsten Schritte zu beratschlagen.

Tifflor schlägt vor den Planeten Ketchorr anzufliegen um mehr über das Volk der Nevever und schließlich über die Träumerin selbst zu erfahren. Der Shuuke ist anderer Meinung und argumentiert, dass zuerst die Völker von Puydor gewarnt werden sollten. Auch wenn die Träumerin ihren Angriff gegen die Milchstraße vortragen will muss sie erst ihre Kräfte in Puydor rekrutieren. Wenn jedoch die Völker alarmiert und gegen Jii'Nevever mobilisiert werden, dann würde das auch der Milchstraße und ihren Völkern nützen. Die Unsterblichen stimmen den Argumenten des Shuken zu. Als erstes Ziel schlägt Ramman Orneko einen Planeten der Ginkoos vor. Die Händler sind für gute Kontakte bekannt, was für die neu beschlossenen Ziele sehr nützlich sein könnte.

Die INGORUE nimmt Kurs auf das Angeemo-System, dessen vierter Planet Zovork als eine Hauptwelt der Ginkoos gilt. Als die INGORUE im Angeemo-System ankommt, erhält sie sogleich Landeerlaubnis. Auf Zovork wie auf allen anderen Handelswelten in Puydor, genießen Chronauten ein hohes Ansehen, was in erster Linie mit dem Tronium-Azint zusammenhängt, das die Chronauten überall in der Galaxis zum Handel anbieten. Als Icho Tolot, Gucky und Julian Tifflor von einer Regierungsdelegation der Ginkoos empfangen werden, wird die Warnung vor Jii'Nevever gehörig missverstanden. Die Ginkoos glauben, dass die 3 Unsterblichen Tronium-Azint verkaufen und mit ihrer Geschichte nur die Verhandlungen einleiten wollen. Schon bald wird klar, dass weitere Gespräche keinen Sinn machen.

Die Ginkoos glauben die Geschichte der Unsterblichen nicht. Zu alledem registriert Gucky erste Impulse Jii'Nevers, die bereits damit beginnt ihren Einfluss nach Zovork auszuweiten. Die INGORUE startet bevor sich die Lage zuspitzt und nimmt nun Kurs auf das Artirur-System, der Heimat der Nevever. Um das System zu erreichen, muss die INGORUE das Zentrum der Galaxis durchfliegen, ein Ort unberechenbarer Hyperstörungen. Icho Tolot, noch immer von der zurückliegenden Attacke Jii'Nevers beeinträchtigt, zieht sich seit seinem Aufenthalt auf Curayo oft allein zurück, um sich zu regenerieren. Der Haluter verspürt Müdigkeit und sein Immunsystem ist noch immer geschwächt. Als er sich an Bord der INGORUE erneut zurückzieht, ist es dem Haluter als ob er einen lockenden Ruf vernimmt. Als er schließlich aus seiner Meditation aufgeschreckt wird, ist das Gefühl zunächst verschwunden. Als die INGORUE schließlich den zweiten Planeten in Reichweite der Taster hat, zeigt sich die Heimat der Nevever als trockene Wüstenwelt.

Die Wasservorräte des Planeten sind fast völlig erschöpft. Laut Positronik der INGORUE leben noch etwa 2,4 Millionen Nevever auf der Wüstenwelt. Als Ramman Orneko den Planeten per Funk anruft, bekommt der Shuuke erst nach einer Stunde Antwort. Es meldet sich jedoch kein Nevever sondern ein Händler aus dem Volk der Koraws namens Hotch-Kotta. Als Gucky und Julian Tifflor sich nach der Landung mit dem Koraw treffen, beginnt plötzlich Icho Tolot einer Drangwäsche gleich in die Wüstenlandschaft des Planeten zu rasen. Gucky und Julian Tifflor wundern sich zwar, aber glauben das der Haluter sich einfach nur austoben will. In Wirklichkeit hat die Handlungsweise Icho Tolots nichts mit einer Drangwäsche zu tun, sondern mit intensiven Lockrufen die er jetzt um ein vielfaches stärker empfängt als zuvor an Bord der INGORUE.

Tolot, der sich sehr wohl über die Wirkung der Mentalimpulse im Klaren ist, beschließt ihrem Ursprung auf den Grund zu gehen. Der Haluter stößt in der Wüstenlandschaft auf ein Gebilde,

offenbar Teil einer technischen Anlage, das sich plötzlich aus dem Wüstensand hebt. Die Grundfläche des Gebildes beträgt nahezu 600 Meter. Als das kronenförmige Gebilde schließlich eine Höhe von 300 Metern erreicht hat, schwebt aus der Mitte der Plattform eine seltsame Gestalt auf Tolot zu. Gleichzeitig erlöschen die Lockimpulse. Das entfernt humanoide Wesen, das einen Raubvogelkopf mit einem gefährlich aussehenden Schnabel auf den Schultern trägt, geht nach kurzem zögern zum Angriff über. Tolot muss mit Entsetzen feststellen, das er der Kraft des Wesens nicht gewachsen ist. Das Wesen, das sich "Mutter" nennt, besiegt Icho Tolot im Zweikampf, deponiert durch einen Schnabelhieb 2 Eier im Gewebe des Haluters und stirbt anschließend. Was Icho Tolot nicht weiß, "Mutter" ist das letzte Wesen seiner Art und sucht für den Fortbestand seiner Rasse einen Wirt. Schon viele Hundert Jahre hat "Mutter" auf ein Wesen mit Tolots Konstitution gewartet und hatte fast all seine Kräfte erschöpft. Beim Kampf gegen Tolot mobilisiert "Mutter" ihre letzten Energien und stirbt kurz nachdem sie die Eier im Körper des Haluters platziert hat. Die zwei Eier erweisen sich als äußerst gut geschützt. Es gelingt Icho Tolot nicht die Fremdkörper zu entfernen.

Während sich Tolot nach dieser Begegnung in die Wüste zurückzieht, treffen Gucky und Julian Tifflor auf die Neever. Die Ähnlichkeit zu Jii'Neever fällt auf den ersten Blick auf. Die Neever sind friedlich und aufgeschlossen, die Kommunikation mit dem fremden Volk erweist sich jedoch trotzdem als schwierig. Gucky bemerkt Schwierigkeiten die Gedankeninhalte der Neever zu verstehen und seine Parafähigkeiten einzusetzen. Mehrmals espert er den Ausdruck Ashgavanogh, kann aber mit dieser Bezeichnung nichts anfangen. Die Neever reagieren ihrerseits nicht auf alle Fragen, die Jii'Neever betreffen. Gespannt beobachten Gucky und Julian Tifflor wie die Neever in einen seltsamen Ritus verfallen. Sie bewaffnen sich mit Messern und Speeren und brechen zur Jagd auf. Das Ziel der Neever sind große insektoide Wesen, die in der Wüste leben. Als die Neever die erlegten Tiere zum Platz der beiden Raumschiffe zurückbringen und ablegen, erscheinen kurz darauf andere Tiere, große schlangenartige Geschöpfe. Gucky und Julian Tifflor wird klar, das die erlegten Insektoiden als Lockmittel für die Schlangenartigen dienen.

Als die Neever die Schlangen erlegen, aus dem Blut und Fleisch einen Sud kochen und den seltsamen Ritus fortsetzen, findet Gucky den Grund für die Behinderung seiner Parafähigkeiten. Die Schlangen tragen in ihren inneren Organen Edelsteine, die mit Tronium-Azint angereichert sind. Während die Neever in eine seltsame Trance verfallen, kämpft Tolot ums Überleben. Die in seinem Körper platzierten Lebenskeime wachsen schnell heran, schneller als der Haluter dachte. Verzweifelt dringt er in die unterirdische Anlage ein, aus der das Wesen stammt. Er findet eine riesige, technische Anlage vor, die schon viele tausend Jahre alt sein muss. Es gelingt Tolot eine Positronik zu finden, die ihm mit wichtigen Informationen versorgt. Demnach gehörte das Wesen das sich "Mutter" nannte dem Volk der Obbythen an.

Die Obbythen hatten die riesige Anlage errichtet um eine potentielle Bedrohung aus einem Nachbaruniversum abzuwehren. Der Fall trat jedoch niemals ein und so begann die Anlage über die Jahrtausende langsam zu verfallen. Tolot findet heraus, das er der Wirt der zwei letzten Exemplare dieses Volkes wurde und die Attacke der "Mutter" nur ein letzter verzweifelter Versuch war, ihre Art zu erhalten. Als die Lebenskeime in Tolot zu wachsen beginnen, kommt es sogar zur mentalen Kommunikation mit den Embryos. Tolot ist hin und her gerissen. Sein Überlebenswille kämpft mit seiner moralischen Einstellung. Dem Haluter ist klar, das er bei weiterem heranwachsen der Embryos sterben wird. Das Schicksal greift ein und nimmt dem Haluter die Entscheidung ab. Sein regeneriertes, durch den Zellaktivator gestärktes Immunsystem tötet die fremden Lebenskeime ab. Geschwächt aber am leben kehrt Tolot zu seinen Freunden zurück, die den seltsamen Tanz der Neever beobachteten.