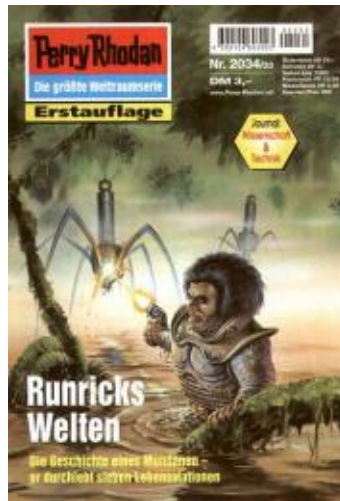


Perry Rhodan Heft Nr. 2034

Runricks Welten

Die Geschichte eines Mundänen -
er durchlebt sieben Lebensstationen



Autor: Ernst Vlcek

Titelbild: Swen Papenbrock

Zusammenfassung: Thomas Rabenstein

Hauptpersonen:

Runrick - Der Mundäne durchlebt alle Höhen und Tiefen des Lebens.

Praciss - Die Stellvertreterin Runricks an Bord des S-Zentranten setzt sich für ihn ein.

Cael-Ogor - Der Mismatiker fördert lange Zeit Runricks Talent.

Rantomeen - Der Kommandant des S-Zentranten entwickelt sich zu Runricks Erzfeind.

Mettzall - Der mundänische Heerführer geht in der Galaxis Jonx seine eigenen Wege.

Runrick, ein Mundäne und Kommandant des S-Zentranten MASMOKO, ist in der Sporenwolke von Maxo-Auroch unterwegs, um die Reste der Superintelligenz ESTARTU aufzuspüren und zu vernichten. Der S-Zentrant wird dabei von einem blauen Walzenraumer gelotst, ein Schiffstyp der den Galaktikern bereits von dem Kosmokratendiener Cairol bekannt ist. Während Runrick mit der MASMOKO in die Sporenwolke eindringt, lässt der Mundäne seine bisherigen Lebensstationen nochmals vor seinem geistigen Auge vorüberziehen.

Runrick wird blind geboren. Als junger Mann kommt er zum Planeten Rauber Baan, in Dubensys bekannt als Ausbildungsort der „Seher“ im Dienst von K'HUGAR. Im Gegensatz zu den übrigen Schülern, die bereits ohne Augen geboren werden, besitzt Runrick noch sein Augenpaar. Runrick zieht von Anfang an die Aufmerksamkeit des Mismatikers Cael-Ogor auf sich, der ihn fördert und unterstützt. Die Mismatiker, ebenfalls ein Volk aus der Galaxis Dubensys, sind zwar humanoid, wirken jedoch im Gegensatz zu den Mundänen aufgeschwemmt und fettleibig. Obwohl die Mismatiker auch über zwei Gesichter verfügen, zeigt der drehende Kopf keinen unterschiedlichen Gesichtsausdruck. Bei den Mismatikern wechseln die beiden Gesichter ständig ab und der Kopf schnappt permanent um 180 Grad vor und zurück. Runrick beginnt bald unter den anderen blinden „Sehern“ aufzufallen, weil sich sein Kampfgesicht nicht zurückbildet und verkümmert, wie es bei den Sehern, die ohne Augen geboren sind, üblich ist.

Eines Tages kommt es zu einem Wutausbruch, bei dem Runrick die Kontrolle verliert und zum ersten Mal sein Kampfgesicht hervorkehrt. Zur Überraschung aller Anwesenden können die Augen seines Kampfgesichts sehen! Zum ersten Mal in seinem Leben sieht er die Umgebung wie ein normaler Mundäne. Als Runricks Profangesicht zurückkehrt, können auch die vorher blinden Augen sehen! Runrick wird daraufhin von Rauber Baan und der Schule der Seher verwiesen.

All seiner Perspektiven beraubt, schließt sich Runrick der Armee an, wo er 28 Jahre lang eine harte Ausbildung durchläuft. Die Mundänen bereiten sich zu dieser Zeit auf die Eroberung verschiedener Galaxien vor, eine davon ist Segafrendo. Auf dem Ausbildungs-Zentranten LAICMOKO erlernt Runrick das Kriegshandwerk. Die Mundänen kämpfen für die Ziele der Entität K'HUGAR, die ihren Sitz und Machtbereich in der Galaxis Dubensys hat.

Die Residenz K'HUGARS wird von den Mundänen als die ewige Totenstädte von K'u bezeichnet. Die Krieger der Mundänen sind davon überzeugt, dass sie nach dem Tod als Dank für ihre Leistungen und Verdienste in K'HUGAR aufgehen. In ihrem tiefsten Inneren sind sie überzeugt für eine gute Sache zu kämpfen und es wird ihnen gelehrt, dass K'HUGAR die Ordnung unterstützt und gegen das Chaos zu Felde zieht. Letzteres liegt im Glauben der Mundänen hauptsächlich im Vielvölker-Chaos mancher Galaxien begründet.

Durch zahllose bestandene Schlachten auf anderen Welten und in anderen Galaxien, durch sein strategisches Können und nicht zuletzt durch seine besondere Aura, steigt Runrick im Range der Krieger immer höher. Schließlich wird es zu Runricks Aufgabe, den letzten, verbliebenen Rest der Präsents von ESTARTU aufzuspüren. Runrick lokalisiert die Auroch-Maxo Dunkelwolke als möglichen Standort und beginnt mit seinen Nachforschungen. Das Aufspüren der Rest-Präsents von ESTARTU erweist sich innerhalb der Dunkelwolke jedoch als schwieriges Unterfangen. Trotz dem Geleit von Scoutschiffen, auf denen Seher versuchen den Splitter ESTARTUs zu lokalisieren, bleibt die Suche erfolglos.

Runricks Schiffe finden die Planeten Auroch-Maxo 13, 19 und 20, auf denen es Artefakte eines Volkes gibt, die sich Rautak nannten. Wie die Mundänen herausfinden, haben die Rautak ihre Planeten aufgegeben, um nach besseren Lebensbedingungen zu suchen. Ihr Ziel war ein sonnennaher Planet mit der Bezeichnung Auroch-Maxo-55, ein Planet, den die Mundänen trotz intensiver Suche bisher nicht lokalisieren können. Als Runrick eines Tages zu K'HUGAR vorgelassen wird, gestattet ihm die Superintelligenz einen Blick in die Vergangenheit. Runrick erfährt die ganze Geschichte der

Auseinandersetzung zwischen K'HUGAR und ESTARTU. Runrick, mittlerweile ein Heerführer im Rang eines Mun-2 und Kommandant eines der gewaltigen S-Zentranten, bittet K'HUGAR um Unterstützung. Die Superintelligenz verspricht Hilfe zu entsenden.

Nachdem einige Zeit verstrichen ist erscheint plötzlich ein blaues Walzenschiff. Das Schiff identifiziert sich als XIRMICCA, die aus der Galaxis Erranternohre entsandt wurde, um Runrick bei seiner Suche in der Dunkelwolke zu unterstützen. Das Schiff, so wird Runrick eröffnet, ist zwar im Innern mit Mundänentechnik ausgestattet, jedoch ist die blaue Hülle des Schiffes beseelt. Runrick wird eröffnet, dass die XIRMICCA so etwas wie eine Entität darstellt und somit ein adäquates Gegenstück zu ESTARTUs Splitter darstellt. Gelotst von der XIRMICCA zieht Runricks S-Zentrant seinen Weg durch die Dunkelwolke, bis schließlich und völlig unerwartet, ein blauer Planet vorab aus dem Silbernebel auftaucht. Auroch-Maxo-55! Runrick ist am Ziel!