

Perry Rhodan Heft Nr. 2085

Kintradims Heim

Der Gefangene des Drachen -
drei Menschen wollen zum Architekten



Autor: Ernst Vlcek

Titelbild: Ralph Voltz

Zusammenfassung: Thomas Rabenstein

Hauptpersonen:

Inkaty Chirpagnon - Der Handelskanzler der Kergorah ist der schlimmste Feigling seines Volkes
Mondra Diamond - Die ehemalige TLD Agentin leitet den Einsatz der zu Kintradims-Heim führen soll

Trim Marath - Der Para-Defensor fürchtet sich vor dem Erscheinen seines «Dunklen Zwillings»

Startac Schroeder - Der Teleporter setzt seine Gabe nutzbringend ein

Wirzen La'm Uvaru - Der Instinktkrieger sucht einen Hofmeister für den Architekten

Vergangenheit: Inkaty Chirpagnon, Handelskanzler der Kergorah, erlebt die letzten Tage seines Volkes. Ein Gegner mit mächtigen Trägerschiffen ist dabei, das Imperium der Kergorah gnadenlos zu zerschlagen. Der Instinktkrieger Wircen La'm Uvaru, der die beiden Trägerschiffe 1-KYR und 7-KYR befehligt und den Heimatplaneten der Kergorah vernichten will, bringt das kleine Schiff Inkaty Chirpagnons auf. Der Instinktkrieger zwingt den Handelskanzler mit purer Gewalt die Koordinaten seines Heimatplaneten zu verraten. Kurz darauf geht die Heimatwelt der Kergorah unter den Angriffen der Trägerschiffe unter. Inkaty Chirpagnon, nun einziger Überlebender seines Volkes, erhält die zweifelhafte Ehre mit nach ZENTAPHER zu gehen, um der neue Hofmeister für Kintradim Crux zu werden....

Gegenwart: Mondra Diamond, Startac Schroeder und Trim Marath gehen auf Erkundung innerhalb ZENTAPHERS. Mondras Wahl fällt auf ein Kabinett, das sich in unmittelbarer Nähe zu Kintradims-Heim befindet und den Namen Herkoven-Lu trägt. Auch wenn man laut Z-Atlas das Kabinett Kintradims-Heim nicht direkt ansteuern kann, so gelingt der Zugang vielleicht über ein anderes Kabinett. Die Gondel taucht wie gewohnt in die fraktale Welt ein und landet kurz darauf auf Herkoven-Lu. Das Kabinett trägt eine malerische und gebirgige Landschaft. Die höchsten Gipfel ragen bis zu einem Kilometer in die Höhe. Vergleichbares wurde vorher bei keinem Kabinett beobachtet. Über die Landschaft sind viele Siedlungen verteilt, die sicherlich jede für sich, mehrere Tausend Einwohner beherbergen können. Außerdem scheint man bei Herkoven-Lu auf das bisher größte Kabinett gestoßen zu sein. Mit einer Kantenlänge von etwa 40 Kilometern bietet es die bisher größte Fläche. Vom Landeplatz der Gondel machen sich Mondra Diamond, Startac Schroeder und Trim Marath auf, die nahe Siedlung zu untersuchen.

Vergangenheit: Der Kergorah und ehemalige Handelskanzler Inkaty Chirpagnon erwacht aus tiefer Bewusstlosigkeit und findet sich in einem unbekannten Gebäude wieder. Nach seiner Auffassung musste es sich um ZENTAPHER handeln, jenen unbekannten Ort, der ihm von dem Instinktkrieger und Henker seines Volkes avisiert worden war. Kurze Zeit später trifft der Kergorah auf seinen neuen Auftraggeber, Kintradim Crux. Das große, blauhäutige und schlangenköpfige Wesen strahlt große Macht und Erhabenheit aus. Der Kergorah, von Natur aus ein Feigling, ordnet sich sofort dem Mächtigen ohne jeden Widerspruch unter. Kintradim Crux akzeptiert den Kergorah als seinen Hofmeister und weist ihn in seine neuen Pflichten ein. Vor allem soll sich der Kergorah, den Kintradim Crux wegen seines Aussehens «Drache» nennt, um seine «Lieblinge» kümmern. Dabei handelt es sich um Hunderte in Spezialtanks gelagerte, entsetzlich entstellte Wesen. Inkaty Chirpagnon ist schockiert, nimmt seine neue Aufgabe aber unterwürfig an.

Gegenwart: Mondra Diamond, Startac Schroeder und Trim Marath entdecken ein merkwürdiges Phänomen. Vom Kabinett Herkoven-Lu ausgehend, ziehen sich acht orangefarbene Energiebahnen zum nahen Kabinett Kintradims-Heim. Fast scheint es, als wäre Kintradims-Heim über diese Energiebahnen mit Herkoven-Lu verankert. Später erfahren Mondra und die zwei Monochrom-Mutanten, dass früher der Übergang in das Nachbarkabinett über die Energiebahnen und die so genannte Herkovens-Weiche möglich war. In der Gegenwart ist diese Verbindung jedoch unterbrochen. Vor der großen Verheerung fanden auf Kintradims-Heim regelmäßig Audienzen des Architekten Kintradim Crux statt. Seit dieser Katastrophe, die ZENTAPHER offensichtlich in der Vergangenheit heimgesucht hat, allerdings nicht mehr. Startac macht schnell die schmerzvolle Erfahrung, das es mit seiner Teleporterfähigkeit nicht möglich ist in das Nachbarkabinett zu wechseln. Die Drei müssen einen anderen Weg suchen, um weitere Informationen zu erhalten...

Vergangenheit: Inkaty Chirpagnon lebt bereits viele Jahre im Dienst von Kintradim Crux. Es mögen hunderte, tausende, vielleicht hunderttausende Jahre sein. Auf jeden Fall ein Vielfaches der normalen Lebensspanne eines Kergorah. Wie genau Kintradim Crux seine Lebensverlängerung bewerkstelligt, weiß der Hofmeister nicht. Die Hauptaufgabe des Hofmeisters ist es nach wie vor die «Ewigen», die zu Hunderten in der «Halle der Ewigen» in ihren Tanks schlummern, zu stimulieren. Dies funktioniert auf abstruse Art und Weise. Der Hofmeister muss den Monstern in

den Tanks Schmerzen bereiten! Durch Reizströme bringt der Kergorah die formlosen Körper zum zucken, eine Aufgabe die ihn zunächst anekelt, später aber eine gewisse Befriedigung gibt. Niemals in all den Jahren verlässt der Hofmeister das Gebäude in dem er seinen Dienst ausübt. Kontakte zu anderen Wesen außer Kintradim Crux gibt es nicht. So beginnt sich in dem Kergorah eine tiefe Sehnsucht nach der Außenwelt breit zu machen, dem Normaluniversum. Dann wird die Eintönigkeit in Inkaty Chirpagnons Leben, durch einen blauhäutigen Humanoiden unterbrochen, der widerrechtlich in Kintradims-Heim eindringt. Der Hofmeister beobachtet den Fremden eine Zeit lang, der sich vorsichtig und forschend durch die Residenz des Architekten bewegt und setzt ihn schließlich mit einem Stasis-Feld fest. Der Hofmeister nimmt sich vor, seinen Gefangenen gleich nach Kintradims Rückkehr in seine Residenz zu präsentieren.

Gegenwart: Mondra und die beiden Monochrom-Mutanten besuchen eine Herberge in Brunyaga, der Hauptstadt des Kabinetts, um mehr Informationen über Kintradims-Heim zu erhalten. Tatsächlich erhalten sie auf diesem Weg einige wichtige Informationen. Die aufregendste Neuigkeit aber ist, dass vor einigen Jahren ein Fremder den Weg nach Kintradims-Heim beschritten hat, dessen Beschreibung genau auf den gesuchten Kimbaner Mohodeh Kascha passt. Mondra und die beiden Monochrom-Mutanten erfahren auch, dass der Übergang durch die Energieröhren im Prinzip doch noch funktioniert, aber gesperrt ist. Nun gibt es kein Halten mehr. Die drei Terraner teleportieren mit Startacs Hilfe direkt in eine der Energieröhren und erreichen tatsächlich Kintradims-Heim, wo sie freundlich und neugierig von einigen Keyrettlern empfangen werden. Das Kabinett wird von einem gigantischen Bauwerk dominiert, das an ein pompöse Burg oder Schloss, mit hohen Türmen und Zinnen erinnert. Ohne Zweifel handelt es sich dabei um Kintradims-Heim, die Residenz des Architekten. Ihre Nachfrage nach Mohodeh Kascha wird prompt von den Keyrettlern beantwortet. Der letzte Kimbaner hängt quasi in der Luft, gefangen von einem Stasis-Feld, umgeben von 4 Miniatur-Stabrobotern, die ebenfalls in der Bewegung erstarrt sind. In seiner Hand hält der Kimbaner krampfhaft eine blaue Schatulle, deren Zweck oder Bedeutung den Terranern fremd ist.

Auf der Suche nach dem Projektor der für das Stasis-Feld verantwortlich ist, dringen die Terraner in die Residenz des Architekten ein. Sie machen dabei eine grauenhafte Entdeckung. In hunderten Behältern finden sie entsetzlich entstellte Wesen vor, die sie mit abstrusen und abartigen Gedanken überschütten. Legionäre! Opfer der Seuche! Die beiden Monochrom-Mutanten brechen unter den mentalen Impulsen fast zusammen. Dann finden sie den Kontrollraum, der den Projektor für das Stasis-Feld enthält. In dem Raum befinden sich zahlreiche Steuerkonsolen, auf denen auch das System Clurmertakh und die SOL sichtbar sind. Wer immer in diesem Raum schaltet und waltet, weiß längst von der Ankunft des Schiffes. Als die beiden Monochrom-Mutanten das Stasis-Feld deaktivieren wollen, erscheint ein Furcht einflößendes Wesen in der Halle. Es erinnert an einen Drachen und geht sofort zum Angriff über. Trim Marath, der als Para-Defensor gilt, spürt bereits, dass sein dunkler Zwilling erscheinen will, um den Gegner zu vernichten. Trim ist es diesmal jedoch ganz allein, der die Situation rettet. Mit seinem kleinen Monofilament-Schwert tötet er den Angreifer.

Es gelingt Mohodeh Kascha aus seiner misslichen Lage zu befreien und zur Entree Station zu befördern. Gerade als die übrigen Expeditionsteilnehmer den Kimbaner mit Erstaunen empfangen, erwacht er aus seiner Starre. Das erste wonach Mohodeh Kascha sucht, ist die seltsame Schatulle, die er im Stasis-Feld bei sich trug. Mondra übergibt dem Kimbaner das Stück, worauf er sichtlich erleichtert ist seine »Schlüssel« nicht verloren zu haben.