

Perry Rhodan Heft Nr. 2130

Der Wurm der Aarus

Sie reisen durch das All -
und Wasser ist ihr Element



Autorin: Susan Schwartz
Titelbild: Swen Papenbrock

Zusammenfassung: Thomas Rabenstein

Hauptpersonen:

Cheplin - Der junge Aarus träumt von einer Karriere, bei der seine Herkunft nicht als Makel zählt
Vaikiri - Als Angehöriger der Vika glaubt der Markierte felsenfest an seinen Erfolg
Susa - Die junge Aarus muss sich zwischen zwei Rivalen entscheiden
Firanca - Die Neutralität der Lehrerin wird auf eine harte Probe gestellt
Geytrimm - Der Schwarmer möchte stets das Beste für seinen Wurm erreichen

Die Aarus, ein Volk aus der Galaxie Tradom, sind unverkennbar Wesen, die einmal perfekt an das Leben im Meer angepasst waren. Ihre Ursprungswelt ist der Planet Aar, den die Aarus jedoch bereits vor über 160.000 Jahren verlassen mussten. In den Legenden wird Aar als Welt mit reichen Meeren beschrieben. Trotz dieser Fülle wurden die Aarus durch einen vernichtenden Krieg gezwungen, ihren Lebensbereich in den Weltraum zu verlegen. Um den Fortbestand ihrer Rasse zu sichern, bauten die Aarus so genannte »interstellare Wurme«, die fortan zu ihrer neuen Heimat wurden.

Eingeschlossen von einem so genannten Wurmschirm, bewegen sich die Aarus mit ihren wichtigsten Gütern in ihrem neuen Lebensbereich durch das All. Der Wurmschirm, ein weislich, leuchtendes Gebilde, hält dabei den Lebensbereich der Aarus zusammen und macht ihn zu einer Art Raumschiff. Von außen betrachtet, erscheint der mobile Lebensbereich der Aarus wirklich wie ein Wurm der sich durch das All bewegt. Der Wurmschirm ist sehr gut mit einem terranischen Konturschirm zu vergleichen, ist jedoch in Form und Ausdehnung variabel. Der gesamte Innenraum des Wurmschirmes ist mit Atemluft gefüllt. Das weißliche Leuchten des Wurmschirmes, der von außen undurchsichtig ist, versorgt den Lebensraum im Innern mit Licht. Bei Bedarf können die Aarus den Schirm so schalten, dass er von innen nach außen durchsichtig wird.

Cheplin, ein junger Aarus aus dem Wurm Aarus-Jima, verfügt über starke Begabungen, die ihn für eine Karriere als Navigator prädestinieren. Cheplins einziger Nachteil in seinem Streben, ist seine niedere Abstammung. Cheplins größter Konkurrent heißt Vaikiri. Der Aarus kann sich rühmen, ein »Markierter« aus einer bedeutenden Familie zu sein, ein Privileg, das Cheplin versagt ist. Trotzdem lässt sich Cheplin nicht beeindrucken. Gestärkt und unterstützt durch den Zuspruch seiner Freundin Susa, setzt sich Cheplin über alles Klassendenken hinweg und schneidet in der Abschlussprüfung als Bester ab. Vaikiri, der sich als Zweitbester ebenfalls für die Navigatorschule qualifiziert, ist fortan Cheplins größter Neider und Feind. Beide Kontrahenten gehen ihren Weg und zeigen ausgesprochen gute Leistungen, wobei Cheplin immer leicht führt. Zu Vaikiris Neid, nicht der Beste zu sein, gesellt sich bald Eifersucht um Susa. Vaikiris Hass gipfelt in üblen Aktionen, die fast beiden Kontrahenten die Karriere kosten. Nach einer deutlichen Verwarnung der Ausbilder, nimmt sich Vaikiri etwas zurück.

Als eines Tages ein unerwarteter Besucher in den Wurm eindringt, gerät Cheplins Welt ins Wanken. Ein Polizeischiff der Valenter fliegt rücksichtslos in den Wurm ein und tötet und verletzt dabei viele überraschte Aarus. Cheplin und Susa können nur mit knapper Not aus der Flugbahn des Schiffes entkommen. Kurz darauf entsteigt ein Konquestor dem Schiff und sucht den Schwarmer von Aarus-Jima auf. Der Konquestor, für die Aarus ein haariger und hässlicher Landbewohner, ist zweifelsohne erschienen, um dem Schwarmer Befehle zu erteilen. Als der Konquestor den Wurm wieder verlässt, steuert Aarus-Jima kurz darauf ein neues Ziel an. Offensichtlich hat der Konquestor eine Kursänderung befohlen. Cheplin wird in diesem Moment bewusst, dass die scheinbare Freiheit und Sicherheit innerhalb des Wurms sehr trügerisch ist. Cheplin realisiert außerdem, dass die Aarus für diese Illusion einen hohen Tribut zahlen müssen.

Später, nach erfolgreichem Abschluss der Navigatorschule, wird Cheplin zum Scout ernannt. Bevor er in ferner Zukunft aktiv an der Schiffsführung des Wurms mitwirken darf, muss er zunächst sein Können unter Beweis stellen. Als Scout erhält Cheplin die Möglichkeit die Märkte fremder Planeten zu besuchen. Dort stößt er auf ein fremdes Symbol, dem Zeichen des Trümmerimperiums. Cheplin erfährt, dass es einen Widerstand gegen die Inquisition der Vernunft gibt und dass dieser im Untergrund agiert. Zurück im Wurm, trifft Cheplin auf seine langjährige Freundin Susa. Beide fühlen noch immer eine starke Anziehung aufeinander und so kommt es, dass beide miteinander intim werden. Als Cheplin einige Zeit später den befruchteten Laich begutachten will, wird ihm ein Geheimnis offenbart. Kipana, eine Genetikerin von Aarus-Jima eröffnet ihm, dass seine Abstammung alles andere als nichts sagend ist. Cheplin stammt von einer uralten Familie ab, den so genannten Luna. Diese reinrassigen Nachkommen der ursprünglichen Aarus, sind jedoch durch ein

gemeinsames Komplott der anderen Familien fast ausgestorben. Cheplin erfährt, dass man den Laich seiner Familie hat absterben lassen, nur er hatte diesen gemeinen Anschlag wie durch ein Wunder überlebt. Auch sein Erzfeind Vaikiri, der zu einer der gegnerischen Familien gehört, weiß davon. Nun wird Cheplin der unstillbare Hass seines Widersachers klarer. Nur noch Cheplin und der Schwarmer des Wurms gehören zu den Luna. Als Cheplin darauf den Laich von Susa und sich besucht, ist dieser ebenfalls abgetötet. Vermutlich durch einen gezielten Eingriff.

In der Folge erhöht die Inquisition der Vernunft die Tribute immer mehr. Der Wurm kann die geforderten Zahlungen bald nicht mehr entrichten und gerät in Existenznot. Der Schwarmer lehnt deshalb in einer offiziellen Stellungnahme jede weitere Zahlung ab und gibt dafür Existenzgründe an. Die Antwort erfolgt prompt. Drei Katamare erscheinen und der Konquestor Trah Zebuck betritt den Wurm. Er verhaftet den Schwarmer und lässt ihn zur Folterwelt Sivkadam deportieren. Kein Aarus kann etwas dagegen unternehmen. Als ein neuer Schwarmer gewählt wird, weiß Cheplin bereits vorher den Ausgang. Neuer Leiter des Wurms ist sein Erzgegner und Rivale Vaikiri!