

Perry Rhodan Heft Nr. 2136

Die Trümmerscouts

Auf der Spur der Vergangenheit -
sie forschen auf der Giftgaswelt



Autor: H. G. Francis

Titelbild: Dirk Schulz

Zusammenfassung: Thomas Rabenstein

Hauptpersonen:

Perry Rhodan - Der Terraner sucht Verbündete in der Galaxis Tradom

Ascari da Vivo - Die Arkonidin spielt gern all ihre Trümpfe aus

Cheplin - Der Schwarmer von Aarus-Jima fällt eine Entscheidung

Chiru Euping - Der Trümmerscout forscht in der Atmosphäre einer Schwerkraftwelt nach uralten Hinterlassenschaften

Poson - Der Anführer des Clans der Seele sieht sein Weltbild erschüttert

Perry Rhodan, noch immer Gast an Bord des Flaggschiffes von Ascari da Vivo, wird wieder einmal in die privaten Gemächer der Mascantin gerufen. Die Arkonidin hat bereits bei verschiedenen Gelegenheiten dem Residenten ihre weiblichen Reize präsentiert, so auch diesmal. Ascari empfängt Rhodan mit einem leichten Bademantel und der Resident erkennt einmal mehr, wie schön die Arkonidin ist. Doch den verführerischen Posen folgt kurz darauf wieder herablassende Kühle. Ascari da Vivo wird wieder zur Mascantin und absoluten Befehlshaberin ihres Schiffes. Sie eröffnet Rhodan, dass sie eine Botschaft von Cheplin erhalten hat. Noch immer befindet sich das Schlachtschiff der Arkoniden im Schutz des Wurmes von Aarus-Jima. Nun verlangt der Schwarmer, dass die KARRIBO den Wurm umgehend verlässt. Zusammen machen sich Rhodan und die Mascantin zu einer Unterredung mit dem Schwarmer auf.

Der Planet Cocindoe, ein großer Gasplanet und Begleiter der instabilen Sonne Cocin, gilt als Fundort besonderer Artefakte. Auf dem Planeten soll es Hinterlassenschaften der legendären Thatrix-Zivilisation geben, einem Reich, das vor etwa 160.000 Jahren in Tradom herrschte. Die Spuren im System der Sonne Cocin, führen indirekt auch zum Trümmerimperium, wie Rhodan und Ascari von Cheplin erfahren haben. Die Mascantin hat deshalb nicht lange gezögert und einen ihrer 200 Meter Kreuzer auf den Weg geschickt. Es ist ihr Ziel den Planeten zu erkunden. An Bord der KATOR'MERE befindet sich auch Benjameen da Jacinta, Tess Qumisha und der Zwergelefant Norman.

Doch Cocindoe hat bereits zuvor Besuch erhalten. Eine Gruppe von Medilen, so genannte Trümmerscouts, interessieren sich ebenfalls für die Artefakte, die das System beherbergen soll. Mit ihrem Archäopter, einem Schiff das speziell für die archäologischen Forschung konzipiert ist, durchsuchen sie ganz Tradom nach Hinterlassenschaften der Thatrix-Zivilisation. Die Thatrix-Zivilisation soll einst in Tradom geherrscht haben. Später wurde es vom Reich Tradom abgelöst, so geschehen vor zirka 160.000 Jahren. Das Trümmerimperium versteht sich als Nachfolgeorganisation des so genannten Reichs der Güte und somit ist es verständlich, dass die im Untergrund agierende Organisation nach Artefakten dieser Zeit sucht. Die Trümmerscouts, die sehr vorsichtig im System der Sonne Cocin operieren, entdecken tatsächlich fünf uralte Stationen, die in der dichten und stürmischen Atmosphäre des Planeten Cocindoe schwimmen. Um die Stationen zu benennen, bezeichnen die Medilen sie einfach mit SC1 bis SC5. Doch erste Untersuchungen der Artefakte erweisen sich als Rückschläge. Das Material der Stationen ist bereits so weit gealtert und korrodiert, dass kleinste Erschütterungen ausreichen die Stationen auseinander brechen zu lassen. Somit verschwinden SC1 und SC2 bereits nach kurzer Zeit in der aufgewirbelten Atmosphäre des Planeten. Bei der Erkundung von SC3, gehen die Medilen mit ihren Bergungsrobotern besonders vorsichtig und sorgfältig vor. Immerhin kann die Maschine in die Station eindringen, doch schon bald folgt auch die dritte Station dem Schicksal ihrer Vorgänger. Die Medilen, immer dem Risiko ausgesetzt von Schiffen der Valenter entdeckt zu werden, beschließen die beiden verbleibenden Stationen nicht durch Roboter, sondern persönlich zu untersuchen. Das Risiko, das sie dabei eingehen, ist hoch. Es ist anzunehmen, dass die verbleibenden Stationen genauso marode sind, wie die drei vorhergehenden. Tatsächlich kostet der kühne Vorstoß einigen Medilen das Leben, denn auch Station SC5 bricht bald darauf auseinander und reißt einige Forscher mit in den Tod.

Während die KATOR'MERE in der Korona der Sonne Cocin vorsichtig das System taxierte, versetzt sich Benjameen da Jacinta in einen Zerotraum und nimmt auf diese Weise die Medilen war. Er rät den Arkoniden zur Vorsicht und empfiehlt zunächst abzuwarten.

Auf der Station SC4 erleben die Medilen eine unerwartete Überraschung. Teile der Station sind offensichtlich durch später hinzugefügte Stoffe stabilisiert worden. Bei den weiteren Untersuchungen können die Medilen sogar den uralten Bordcomputer anzapfen und wertvolle Informationen erhalten. Demnach hat der vaianische Ingenieur Rintach Sahin maßgeblichen Anteil am technisch wissenschaftlichen Aufbau der Thatrix Zivilisation gehabt. Auf den Namen dieses Ingenieurs sind die Trümmerscouts bei ihren Forschungen bereits mehrfach gestoßen. Doch sie

haben keine Zeit die Daten sorgfältig auszuwerten, denn kurz nach ihrer Entdeckung werden die Medilen an Bord der Station SC4 von tausenden, kleinen Wesen angegriffen, den so genannten Axxas. Die Axxas haben sich wohl aus früheren Schädlingen entwickelt und später die leere Station als ihren neuen Lebensbereich in Besitz genommen. Die Medilen betrachten sie als Eindringlinge und beginnen sie zu bekämpfen. Doch der Angriff der Axxas ist nicht das Einzige, was die Pläne der Medilen durchkreuzt. Zu allem Unglück tauchen auch noch Schiffe der Valenter auf und werden auf die Station SC4 aufmerksam.

Als die Polizisten des Reiches die Station entern, wurden bereits einige Medilen von den Axxas getötet, in dem entstehenden Chaos beschließt der letzte überlebende Medile, Chiru Euping, die Station durch die Abschaltung der Prallschirme zu vernichten um sich selbst und die verhassten Valenter zu töten. Doch auch dieser Versuch misslingt. Chiru Euping wird von den Valentern in letzter Sekunde mit einem Traktorstrahl geborgen und an Bord eines Polizeischiffes gezogen. An Bord der KATOR'MERE beobachtet man die Vorgänge mit Argwohn. Der einzig mögliche Kontakt zum Trümmerimperium, wird von den Valentern verhaftet und an Bord eines Schiffes entführt. Als sich die Valenter aus dem System der Sonne Cocin zurückziehen, beschließt der arkonidische Kommandant den Valentern auf den Fersen zu bleiben. Die KATOR'MERE nimmt die Verfolgung auf.

Im Wurm der Aarus-Jima können Rhodan und Ascari da Vivo den Schwarmer noch einmal für eine Zusammenarbeit gewinnen. Für die weitere Untersuchung und Analyse der Bewaffnung des Co-Jito Jägers, benötigt Rhodan die technische Unterstützung der Aarus. Rhodan ist außerdem über jeden Verbündeten froh, den er in dieser ansonsten feindseligen Galaxie gewinnen kann. Doch um die nächsten Schritte zu unternehmen, muss die LEIF ERIKSSON aus ihrem Gefängnis auf Jankar entkommen. Der Schwarmer ist bereit noch einige Zeit zu warten, doch die Geduld des Aarus, der selbst um die Existenz seines Volkes kämpft, ist begrenzt.