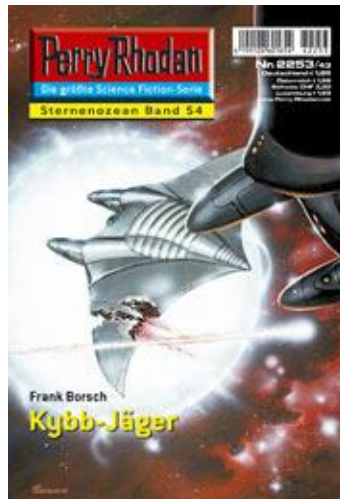


Perry Rhodan Heft Nr. 2253

Kybb-Jäger

Sie erreichen Tan-Jamondi -
es ist die Bastion des Feindes



Autor: Frank Borsch

Titelbild: Alfred Kelsner

Zusammenfassung: Andreas Reichl

Hauptpersonen:

Jospeth - Ein Todbringer bringt das Leben.

Medillin - Ein ehemaliges Waschweib zeigt Nervenstärke.

Zephyda - Die Stellare Majestät macht Maske.

Katter - Ein niederrangiger Kybb-Trake beweist Mut.

Der Bionische Kreuzer BLUTMOND ist auf Raumpatrouille - Kybb jagen. Viele ehemals friedliebende Motana sind in ihren Kreuzern mit der gleichen Aufgabe unterwegs. Jospeth, der Todbringer, sitzt bereit an seinem Paramag-Werfer und wartet auf Ziele. Kommandantin Medillin, ehemals Waschweib in der Festung Roedergorm, bis man ihr außergewöhnliches Psi-Potential entdeckte, geht die Sache vorsichtig an („Flucht-Modus“ nennt Jospeth das bei sich). Nicht ganz unbegründet, wie sich bald zeigt. In einem kleinen typischen System – typisch als Unterschlupf für die Kybb-Cranar – finden die Orte und Hochrechnungen zunächst nichts, dann fallen plötzlich 50 Würfelschiffe über die BLUTMOND her. Nur durch die fliegerische „Kunst“ Medillins entgehen sie der Vernichtung, ja letztendlich nähern sie sich dem Verband sogar, damit Jospeth seine Werfer besser abfeuern kann.

Perry Rhodan beobachtet die Rückkehr der Kreuzer SCHWERT und GRÜNER MOND. An Bord befinden sich die restlichen Gefährten von Lyressea – Metondre, Eithani und Atjaa in der GRÜNER MOND, Hytath in der SCHWERT. Zusammen mit Catiaane wären dann alle sechs Schildwachen wieder vereint.

Die schweren Schlachtschiffe müssen zuerst daran glauben, dann nimmt man sich in mehreren gekonnten Vorbeiflügen der restlichen Einheiten an. Zuletzt ist es ein Tontaubenschiessen auf flüchtende Einzelschiffe. Als die BLUTMOND den Schauplatz gerade verlassen will, entdeckt Jospeth noch einen übrig gebliebenen Würfel und sie steuern dessen Koordinaten an.

Das erste Wiedersehen aller Schildwachen seit langer Zeit ist für alle Beteiligten ein bewegender Moment. Und ihre Fähigkeit der Niederschwellen-Telepathie verstärkt diesen Augenblick nur. Nach langen Minuten des ersten Kontaktes ruft Lyressea Perry zu sich und die anderen.

Der Würfel erweist sich als mittelgroßes Schiff mit schweren Schäden, dass antriebs- und führerlos auf einen der Planeten des Systems zurast und in gut einer Stunde auftreffen wird. Anstatt ihn endgültig zu vernichten, will Jospeth ihn entern und untersuchen, eventuell wichtige Daten aus den Computersystemen bergen. Kurze Zeit später dringen er und ein Dutzend Begleiter in den Kreuzer ein. In Zweiertrupps durchkämmen sie das Schiff, töten noch einige Überlebende und haben dann noch 15 Minuten bis zum Aufschlag. Jospeth erreicht die Zentrale – noch 10 Minuten – und entdeckt das Gesuchte: den Feuerleitreechner. Medillin ruft jetzt alle zurück, nur Jospeth weigert sich.

Lyressea dankt Perry und Atlan im Namen aller Schildwachen für ihre Befreiung aus den Asylkammern. Und sie wollen ihnen eine weitere Chance geben, als angehende Schutzherren geprüft zu werden. Sie bilden einen Kreis um die beiden und sondieren sie telepatisch. Das Ergebnis ist „zwiespältig“ – moralische Reife und Eignung stehen außer Frage, aber die in jedem noch vorhandene Aura eines Ritters der Tiefe könnte eventuell mit der eines Schutzherren in Konflikt geraten. Gewissheit wird erst das Paragonkreuz bringen - wenn es denn noch existiert und gefunden wird.

Jospeth hat noch 5 Minuten. Auch unter Androhung eines verknoteten Halses bastelt er noch an den

fremden Systemen herum. Endlich eine Anzeige: alles intakt! Ein solche Gelegenheit will er sich auf keinen Fall entgehen lassen. Nach einigem wüsten Hin und Her überzeugt er Medillin, die beste Motana-Pilotin, das Schiff abzulenken und auf eine stabile Umlaufbahn zu bringen.

Hytath unterbreitet den verblüfften Zuhörern unterdessen, dass damals nicht die gesamte Flotte der Bionischen Kreuzer vernichtet wurde (von den bisher gefundenen 60 abgesehen), sondern der stärkste Verband – die Flotte der Todbringer – in der Korona eines 138 LJ entfernten roten Riesen auf ein Signal von ihm wartet. 8000 Einheiten, etwas größer und viel stärker als der Standardtyp!

Dann plötzlich wird der Anflug eines Kybb-Raumers auf Tom Karthey gemeldet.

Zephyda geht mit der SCHWERT sofort auf Abfangkurs. Das Kybb-Schiff fliegt mit gleichmäßig langsamer Geschwindigkeit – wahrscheinlich von der Hyperimpedanz beschädigt - und hält direkten Kurs auf Tom Karthey. Bestimmt kein Zufall! Nur Sekunden vor der Vernichtung des Würfels entdecken sie einen „Auswuchs“ auf einer Seite, dann meldet sich auch schon Medillin von der BLUTMOND und überreicht ihre „Trophäe“.

Perry, Atlan, Zephyda, Rorkhete und die sechs Schildwachen haben sich im Zentrum von Kimte versammelt und besprechen das weitere Vorgehen. Hytath will handeln und die Flotte der Todbringer aufsuchen. Die anderen Schildwachen sollen alte Stützpunkte und Ausrüstungslager überprüfen. Zephyda aber will das Paragonkreuz suchen, angefangen an seinem letzten Aufenthaltsort – dem Dom der Schutzherren auf Tan-Jamondi II. Ausgerechnet! Wahnsinn! Jeder Bionische Kreuzer würde sofort von einer Übermacht vernichtet. Aber natürlich hat Zephyda einen etwas eleganteren Plan.

Jospeth ist besessen von seiner Aufgabe im Inneren des Kybb-Würfels. Er will die Systeme des Schiffes verstehen, hat aber Probleme mit der hierarchischen Anordnung der Rechner, etwas, dass die Motana so nicht kennen. Trotzdem kommt er langsam voran. Er ist so versunken – dazu noch die düstere Umgebung mit Trümmern und Kybb-Leichen -, dass er bei der Ankunft von Zephyda, Perry und Atlan einen gehörigen Schreck bekommt.

Jospeth bekommt zusätzliche Ausrüstung und jede Menge freiwilliger Helfer, die ihn als DEN Experten für Kybb-Technik ansehen. Er wird mit Fragen überhäuft, aber gerade das vermittelt ihm auch neue Einblicke. Nach einigen Stunden funktionieren Energieversorgung, künstliche Schwerkraft und Lebenserhaltung wieder einigermaßen. Dann werden schwere Kampfschäden vorgetäuscht und zuletzt die beiden Bionischen Kreuzer SCHWERT und BLUTMOND im Inneren eines Hohlraumes verborgen. Sie sind für den Vorstoß nach Tan-Jamondi bereit!

Den massigen Würfel in Bewegung zu setzen ist keine leichte Aufgabe. Zephyda und Medillin mühen sich redlich ab ihre Kräfte zu koordinieren, wobei Medillin mit ihrem größeren Talent noch Zeit findet, sich mit Jospeth zu kabbeln. Nach sechs langen Stunden geht das „Kombinationsschiff“ endlich in den Überlichtflug.

Nach einer Stunde schleicht sich Jospeth davon. In einem Schutzanzug schwebt er hinüber zur SCHWERT, zur Legende, mit den geheimnisvollen Leuten an Bord. Unsicher betritt er den Kreuzer und begegnet als erstes Perry Rhodan, der ihn sofort erkennt. Er wird den anderen vorgestellt und dann von Venga im Laufschrift durch den Rest des Schiffes geführt. Er begegnet auch Epasarr, dem Beistand des Bordrechners Echophage. Jospeth fühlt sich unwohl – das Ganze erinnert ihn zu sehr an den eigenen zerstörten Bordrechner Lashunda und seinen jetzt toten Beistand Temkal, beide in einem Gefecht „umgekommen“. Auch ein Gespräch mit Selboo, dem ersten der Todbringer, verläuft alles andere als entspannt. Schließlich hat er genug und will zurück zur BLUTMOND. Er legt seinen Anzug an und will die Schleuse gerade verlassen, als sich Echophage meldet und ein Gespräch mit ihm sucht.

Echophage hat auf eine ungestörte Gelegenheit gewartet, um über Lashunda zu reden. Jospeth erzählt noch einmal von ihrem Ende, in der Schlacht um Baikal Cain. Zuerst sah alles ganz gut aus, dann setzten die Kybb eine unbekannte Waffe ein und begannen, die Bionischen Kreuzer zu vernichten.

Anstatt zu fliehen – sie hatten als Nachhut die Gelegenheit – steuerte Medillin die BLUTMOND mitten in die gegnerische Flotte und befreite zwei andere Schiffe. Dann wurden sie erwischt. Als Jospeth noch erwähnt, dass einige Biotronik-Subsysteme intakt geblieben sind, bittet ihn Echophage um etwas Außergewöhnliches: Lashunda wieder zum Leben zu erwecken.

Ankunft in Tan-Jamondi. Die passiven Orte zeigen eine blaue Riesen Sonne, einige Planeten und vor allem die gewaltigen SPURHÖFE. Von einem Kybb-Traken werden sie zur Identifikation aufgefordert und Echophage antwortet mit einer virtuellen Darstellung eines Kybb-Cranar. Der Kurs, den man ihnen dann zuweist, führt direkt in die blaue Sonne – ein kleiner Scherz der gelangweilten Bedienungsmannschaft. Vorerst kümmert sich niemand um sie. Jospeth und Echophage haben Zeit, die Schäden an der BLUTMOND zu isolieren. In einer Darstellung blendet Echophage eine Art „Nervensystem“ ein – Lashunda.

Jospeth ist zuerst verwirrt. Er hat die Zentralkugel immer für den eigentlichen Sitz des „Bewusstseins“ einer Biotronik gehalten. Jetzt wird ihm klar, dass sie nur den wichtigsten Knoten darstellt, Lashunda aber durchaus noch im Rest des Netzes gegenwärtig sein könnte.

Unter der Anleitung von Echophage besorgt sich Jospeth die benötigten „Reparaturteile“, immer in der Hoffnung, dass seine Abwesenheit nicht bemerkt wird. Bei seiner Rückkehr allerdings sitzt Medillin in seinem Sessel und verlangt eine Erklärung für sein seltsames Verhalten, das ihr durchaus aufgefallen ist. Ausgerechnet dann seinen Platz zu verlassen, wenn man von Feinden umzingelt ist! Irgendwie gelingt es Jospeth, ihr alles zu erklären, und von da an hat er nur noch eine Aufgabe: Lashunda wieder zu aktivieren.

Echophage übernimmt wieder die Anleitung. Zuerst macht Jospeth nur eine Bestandsaufnahme der Schäden, dann geht es an die „Reparatur“ – mit Wasser und einer Mischung von Mineralien. Nach geschlagenen 11 Stunden hat er 40 Stellen auf diese Art „behandelt“, dann können sie nur noch warten.

Plötzlich beginnen sich die Ereignisse zu überschlagen. Die Orterdaten werden nicht mehr aktualisiert, Lashunda gibt erste „Lebenszeichen“ von sich, die BLUTMOND löst sich aus dem Verband und Medillin verlangt von Jospeth eine Entscheidung über Leben und Tod. Die Raumstationen sind in Aktion getreten (deshalb die ausgefallene Ortung) und im Augenblick wären sie den Kybb-Raumern überlegen - die inzwischen bemerkt haben, dass mit ihrem Trojanischen Pferd irgendwas nicht stimmt und sich nähern. Medillin könnte mit ihren Fähigkeiten wahrscheinlich entkommen, aber Zephyda hatte in letzter Zeit wenig Übung und ist außerdem als Stellare Majestät unentbehrlich. Und dann sind da noch die anderen an Bord der SCHWERT: Lyressea, Rorkhete, Keg Dellogun und die Menschen. Sie selbst sind nur ein Trupp müder Jäger, die es jederzeit erwischen kann – also warum nicht heute? Die BLUTMOND fliegt den Kybb entgegen, zerstört die ersten, lässt die anderen aufholen und hält dann direkt auf eine der Raumstationen zu.

Die SCHWERT löst sich aus ihrem Tarnschiff und nimmt Kurs auf Tan-Jamondi II. Perry vermisst die BLUTMOND, aber diese ist zerstört worden. Sie erreichen ihr Ziel und landen auf der Insel Rogan, wo einst die Schutzherren geweiht wurden.

Während der Mission der Kreuzer in Tan-Jamondi spielt sich auf den Spürhöfen eine tragische Geschichte ab. Der Kybb-Trake Katter hat eine Möglichkeit gefunden, die Ortung zu verbessern. Dadurch kann er die getarnten Bionischen Kreuter erkennen. Er berichtet Iant Letoxx von seiner Entdeckung. Dieser teilt ihm mit, dass seine Entdeckung aufgrund der baldigen Aktivierung der Distanzspur unwichtig sei. Katter ist schwer enttäuscht, und wählt den Freitod indem er sich in die aktivierte Distanzspur stürzt.