

Nr. 3220

Perry Rhodan

Die größte Science-Fiction-Serie



Marc A. Herren

Die Einsamen

Alaska Saedelaere sucht sein Schiff –
auf der Welt der Gestrandeten

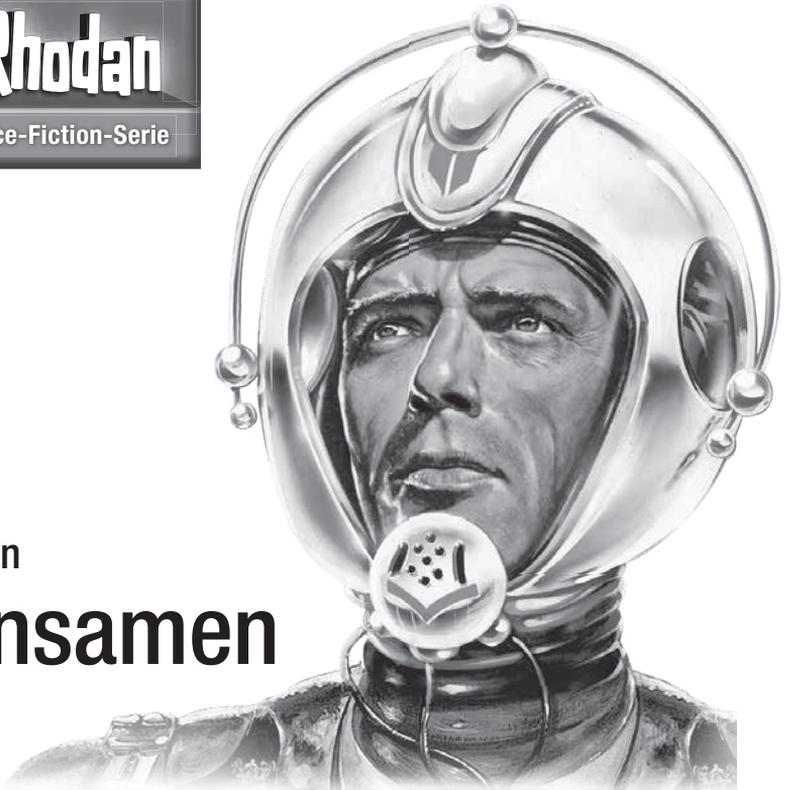
Perry Rhodan

Die größte Science-Fiction-Serie

Nr. 3220

Marc A. Herren

Die Einsamen



Alaska Saedelaere sucht sein Schiff – auf der Welt der Gestrandeten

Das Ende des 21. Jahrhunderts Neuer Galaktischer Zeitrechnung ist angebrochen. Mehr als dreieinhalbtausend Jahre von unserer Zeit entfernt lebt die Menschheit in Frieden. Zwischen den Sternen der Milchstraße herrschen keine großen Konflikte mehr. Wie es aussieht, könnte Perry Rhodan, der als erster Mensch von der Erde auf Außerirdische gestoßen ist, sich endlich seinem großen Ziel nähern: der alte Traum von Freundschaft und Frieden zwischen den Völkern der Milchstraße und der umliegenden Galaxien. Die Angehörigen der Sternenvölker stehen für Freiheit und Selbstbestimmung ein, man arbeitet intensiv und gleichberechtigt zusammen.

Bei ihrem Weg zu den Sternen hat ein geheimnisvolles Wesen die Menschen begleitet und unterstützt:

Es trägt den Namen ES, man bezeichnet es als eine Superintelligenz, und es lebt seit vielen Millionen Jahren zwischen Zeit und Raum. Rhodan sieht ES als einen Mentor der Menschheit.

Doch ES weilt nicht mehr in der Galaxis – das Geisteswesen scheint in ungezählte Fragmente zersplittert zu sein, die sich in verborgenen Fragmentrefugien ballen. Diese Refugien zu finden und die Fragmente wieder zu vereinen, ist Rhodans Ziel. In der Galaxis Morschaztas unweit Gruelfins sind Atlan und er unterwegs und stellen sich den Panjasen, die das dortige Refugium für sich beanspruchen. Auch andere Unsterbliche und deren Wegbegleiter suchen Fragmentrefugien. Zwei davon sind Alaska Saedelaere und Gry O'Shannon. Sie sind DIE EINSAMEN ...

Prolog

Er war alt geworden. Zu alt.
Und einsam.
Verbittert.

»Noch dieser eine Versuch«, versprach er sich. »Dann ist es genug.«

Er lenkte die Raumjacht in eine enge Umlaufbahn um die wolkenverhangene Welt. Auf den ersten Blick präsentierte sie sich unbewohnt. Unberührt.

Die Bordpositronik rechnete die von den Sensoren aufgefangenen Daten hoch. Der Planet wies gute Lebensbedingungen auf. Das Luftgemisch entsprach in etwa demjenigen Terras, die Gravitation ebenso. Außergewöhnlich erschienen allerdings die dichten Wolkendecken, die sich wie Schutzschirme über den drei Kontinenten und einzelnen Inselgruppen ausbreiteten und keine normaloptische Erfassung des Bodens zuließen.

Er seufzte, schloss die Augen und konzentrierte sich mit seinen anderen Sinnen auf die Oberfläche des Planeten. Diese Sinne hatten ihn hergeführt, nun mussten sie das Geheimnis dieser Welt offenbaren.

Er spürte deutlich, dass da etwas war. Kraftfelder. Außergewöhnliche Strahlungen. Ein fast undurchdringbarer Vorhang, genährt durch eine Quelle im Orbit.

Er öffnete die Augen, richtete die Sensoren des Schiffes in die ungefähre Richtung dieser Quelle. Er spürte, wie sich sein Herzschlag beschleunigte.

Jagdfieber.

Wie lange war es her, seit er so etwas verspürt hatte? Jahrzehnte. Vielleicht mehr.

Die Raumjacht näherte sich der Quelle mit moderater Geschwindigkeit. Vor seinem geistigen Auge strahlte sie in dunklem Orangerot.

Er erkannte eine Art Deflektorfeldgenerator. Und noch etwas anderes.

Etwas Wachsameres. Es ...

Kalter Schrecken durchzuckte ihn. Geistesgegenwärtig zog er die Raumjacht hoch, aber es war bereits zu spät. Fünf weitere Quellen erwachten. Ein psionisches Lichtgewitter explodierte in seinem Geist.

Verschwinde!, schrien seine Gedanken. *Verschwinde und kehre niemals wieder zurück!*

Er stöhnte auf. Aber anstatt den Ausweichkurs weiterzuverfolgen, beschrieb er nur eine Schleife und zog die Jacht in Richtung des Deflektorfeldes.

Der Druck, der sich in seinem Schädel ausbreitete, war kaum auszuhalten. Aber er musste sehen, was sich auf diesem Planeten befand. Das war er seinem Sohn schuldig.

Oder, besser gesagt: sich selbst.

Die Sublichttriebwerke der Jacht heulten auf. Alarm gellte durch das Cockpit. Die Bordpositronik informierte ihn, dass sie die Kontrolle übernehmen und das Schiff aus der Gefahrenzone hinausbefördern würde.

»Das wirst du nicht!« Mit einer einzigen Handbewegung schaltete er alle Autopilotfunktionen aus. Dann beschleunigte er.

Die Jacht stürzte auf das Deflektorfeld zu. Gleichzeitig spürte er, wie die anderen fünf Quellen gleißend hell aufleuchteten. Das Abwehrsystem begnügte sich nicht mehr damit, ihm die Sicht zu

Die Hauptpersonen des Romans:

Alaska Saedelaere – Der Maskenträger sucht Spuren.

Gry O'Shannon – Eine Vision weist ihr den Weg.

Pierre de Chalon – Ein Logbuchführer fürchtet den Klabauter.

Odyssea Peck – Eine Kosmopsychologin sucht nach Antworten.

Blechmann – Ein Steuermann wahrt seine Geheimnisse.

Der Einsame – Ein Gestrandeter, der zum Wächter wird.

nehmen und ihm psionisch zu befehlen abzuhausen.

Nun wollte es ihn zerstören.

»Fein!«, schrie er. »Wundere dich nur nicht, wenn ...«

Aber da war es bereits geschehen: Seine *andere* Gabe erwachte. Sie stürzte sich ohne Rücksicht auf Verluste auf alle sechs Quellen.

Er sah, wie sich die Kraftfelder verlagerten, sich gegenseitig in die Quere kamen, interferierten. Sie mochten auf vieles vorbereitet gewesen sein, nicht aber auf *ihn*.

Die sechs Quellen explodierten. Die Raumjacht in ihrem Zentrum hatte dem Inferno nichts entgegenzusetzen. Der Heckbereich mit dem Sublichttriebwerk verging in einer weiteren Detonation. Das Schiff wurde heftig geschüttelt und sackte durch das verwehende Deflektorfeld dem Planeten entgegen.

Verzweifelt tastete er nach dem Nothebel, mit dem er das Cockpit absprengen konnte. Dann fiel das Wrack durch die Wolkendecke. Durch die Flammen, die von der Reibungshitze erzeugt wurden, erhaschte er einen ersten Blick auf den Planetenboden.

Auf die Stadt.

»Das kann nicht sein«, murmelte er.

Dann erfolgte die letzte Explosion.

1.

Der Tempel der Götter 23. Juni 2096 NGZ

Gry O'Shannon biss sich auf die Unterlippe. Langsam hatte sie das Gefühl, dass die ganze Situation für alle Beteiligten schlecht enden könnte.

Alaska Saedelaere stand zwei Schritte vor ihr. Die Kreitan hatten in ihren typischen Vierergruppen Aufstellung genommen. Versperrten ihnen damit den Weg aus dem Canyon. Die Sandsteinwände zu beiden Seiten verjüngten sich, je weiter man hochblickte.

Der *Maskenträger* – wie Alaska in all den Jahrhunderten oft genannt worden war, manchmal bewundernd, manchmal verächtlich, aber immer ohne echtes Verständnis, was es *bedeutete*, auf die billige Plastikmaske angewiesen zu sein – trug den Anzug der Verheißung. Darüber hatte er eines der traditionellen blauen Wickeltücher der Kreitan geschwungen. Gry trug einen SERUN-SR, eine extradünne Variante des normalen Schutz- und Kampfanzuges, die unauffällig unter anderer Kleidung getragen werden konnte.

Die Kreitan bewegten sich unruhig. Die dreiarmigen Bewohner des Planeten Kreyn mit ihren geschuppten Gesichtern in verschiedenen Gelbschattierungen traten seit ihrer Ankunft ausgesprochen misstrauisch und teilweise auch aggressiv auf.

Saedelaere blieb ruhig. Er sprach leise, sein Interkosmo holperte wie stets, während aus dem Translator die Kreisch- und Hustlaute der lokalen kreitanischen Sprache drangen. Wie er es auf dem Hinflug gelernt hatte, vollführte der Maskenträger parallel zur Übersetzung die geforderten Handzeichen. Dies war nicht einfach, da ihm die dritte Hand fehlte, mit der die Kreitan die begleitenden Emotionen darstellten.

»Und weshalb wollt ihr den Tempel der Götter entehren?«, übersetzte der Translator die Frage des Wortführers der Kreitan.

Die dritte Hand, die an einem dünnen Ärmchen zwischen den blauen Stoffbahnen aus der Brustmitte ragte, deutete an, dass der Sprecher sehr zornig war.

»Wir wollen den Tempel nicht entehren«, gab Saedelaere zurück. »Wir wollen ihn nur sehen.«

Gry unterdrückte ein Seufzen. Exakt dieselbe Frage und dieselbe Antwort hatte sie nun fast ein Dutzendmal gehört. Das Gespräch drehte sich im Kreis.

Haltung bewahren, dachte Gry

O'Shannon. Das hatte ihr Odysa Peck, die Kosmopsychologin an Bord der ZYLINDER-X, eingeschärft. Haltung war bei den Kreitan wichtiger als das Zusammenspiel von Worten und Gesten. Eine falsche Bewegung konnte als Fehdeaufforderung verstanden werden.

Stocksteif wartete sie darauf, dass die Konversation zu einem Ergebnis führte. Irgendeinem.

Irgendwo über ihr schrie ein Tier. Tief. Röhrend.

Unheilvoll.

In diesem Augenblick traten zwei Vierergruppen vor. Sie hatten ihre knorrigen Stäbe erhoben und zeigten auf Saedelaere und O'Shannon.

Haltung bewahren!

Alaska drehte sich um. Unter seiner Maske flackerte es. »In Ordnung. Sie werden uns nun zum Tempel führen.« Leiser fügte er hinzu: »Ihr Vertrauen ist bröckelig. Wir müssen auf der Hut sein.«

Der Tross setzte sich in Bewegung. Über einen gewundenen Pfad führten die Kreitan sie an der Felswand und durch kurze Höhlenabschnitte in die Höhe. Gry schwitzte, während sie hinter Saedelaere herging. Sie unterdrückte den Impuls, die Kraftfeldverstärker des SERUNS zu aktivieren.

Dann gelangten sie an einen Hain aus einer Art Schilfrohrgeväch. Der Führer der Kreitan hob seinen Stock und stieß einen schrillen Schrei aus. Alle blieben stehen.

Der Kreitan deutete mit allen drei Händen auf den Hain.

»Wir sollen weitergehen?«, fragte Saedelaere.

Der Kreitan schrie erneut, worauf seine Begleiter zur Seite traten und so vor Saedelaere eine Gasse bildeten, die auf den Hain zeigte.

Der Maskenträger ging auf den Hain zu, bog einige der Schilfrohre zur Seite, spähte hindurch. Die Kreitan hoben simultan ihre Stöcke.

Gry O'Shannon fühlte, wie sich ihre

Nackenhärchen sträubten. Sie glaubte die Gefahr körperlich zu spüren. Zwischen den Schilfrohren sah sie etwas metallisch glänzen.

In diesem Augenblick traf es sie: Eine Ahnung nahm Besitz von ihrem Geist. Sie spürte, dass in diesem Augenblick etwas Wichtiges geschah. Weit weg von diesem Ort.

Hitze stieg in ihr auf, nahm ihr den Atem. Sie stöhnte, bekam kaum Luft. Gry griff sich an den Hals, zog an den Lagen des Wickeltuches, bis sie endlich sein untergeschlagenes Ende fand und es sich vom Gesicht herunterzog.

Verzweifelt versuchte sie die Richtung zu bestimmen, aus der die Ahnung sie getroffen hatte. Blinzelnd blickte sie in den violetten Himmel mit den beiden roten Sonnen. Irgendwo im Hintergrund registrierte sie das Gezeter von Kreitan.

»Gry! Nicht!«

»Es geschieht!«, rief sie. »Ich muss ...«

Ein Schlag mit einem harten Gegenstand traf sie an der Schulter. Gry ruckte herum. Eine Vierergruppe Kreitan griff sie an. Sie versuchte die Defensivsysteme des SERUNS zu aktivieren, aber da traf sie erneut ein Schlag mit einem der knorrigen Stöcke.

Alle Helligkeit verschwand. Die Knie gaben nach. Sie sackte in sich zusammen. Bevor ihr Geist in die Dunkelheit eintauchte, fühlte sie, wie starke Arme sich um ihren Körper legten und ihren Sturz auffingen.

*

Gry O'Shannon öffnete die Augen. Es dauerte einen Moment, bis sie durch die Schlieren den Schemen über ihr identifizieren konnte.

»Alaska.«

»Alles ist gut«, sagte er. »Wir sind zurück in der ZYLINDER-X. Du hast eine leichte Gehirnerschütterung erlitten. Die Medoeinheit hat sich bereits darum gekümmert.«



Illustration: Swen Papenbrock

Vier Sätze an einem Stück. Für Saedelaere war dies außergewöhnlich. Wahrscheinlich hatte er genügend Zeit gehabt, sie sich zurechtzulegen.

Sie blickte sich um. Saedelaere hatte sie in ihr Quartier gebracht. Beim Eingang stand der Zwergandroide Gamo Stormlicht, seines Zeichens Commo'Dyr des Beibootes der LEUCHTKRAFT. Er musterte sie finster. Wie immer.

»Was ist geschehen?«, fragte sie.

»Das müsste ich dich fragen. Hattest du eine Vision oder etwas Ähnliches?«

»So ähnlich«, sagte sie. »Ich habe etwas gefühlt. Etwas ist los. Weit draußen. Aber ich weiß nicht, was.«

Er sah sie an.

In Momenten wie diesen, wenn sie nur seine Augen durch die Schlitze der Maske sah und nicht wusste, ob er etwas sagen wollte oder sie nur beobachtete.

In Momenten wie diesen wusste sie, weshalb sie zu ihm zurückgekehrt war.

Auch wenn aus Momenten wie diesen nie mehr wurde.

Sie verzog den Mund. »Ich habe es verbockt, nicht wahr?«

Er sah sie einen weiteren langen Moment an, während sich bläuliches Licht unter der Maske in seinen Augen spiegelte. Dann schüttelte er den Kopf. »Kreyn ist eine Sackgasse. Beim sogenannten Tempel der Götter handelt es sich nur um ein abgestürztes Beiboot der Arkoniden aus grauer Urzeit.«

»Und die exotischen Strahlungswerte?«

»Stammen von Hyperkristallen, die auf eine unübliche Art deflagrieren.«

»Also keine Hinterlassenschaft einer Superintelligenz?«

Saedelaere schüttelte erneut den Kopf.

»Zeit, nach Hause zu gehen?«

Saedelaere nickte. »Zeit, nach Hause zu gehen.«

Er sah sie noch einen Moment lang

an, als wolle er etwas hinzufügen. Dann drehte er sich fast ruckartig um und verließ mit Stormlicht ihre Unterkunft.

Gry seufzte.

2.

*Aus dem Logbuch
von Pierre de Chalon*

Lange habe ich überlegt, ob ich die Geschichte, die nicht nur mein Leben völlig verändert hat, überhaupt aufzeichnen sollte. Schließlich waren alle potenziellen Leser dieser Geschichte dabei, als sie sich entfaltete. Aber dann habe ich mir gesagt, dass diese Aufzeichnungen irgendwann in die Hände von Leuten fallen könnten, die ich in diesem Augenblick noch gar nicht kenne. Leute, die ihrerseits von der WEHREN HECHT mit ihrem Kapitän Renard Gonder und den anderen finsternen Gestalten an Bord nie etwas gehört haben.

Für diese Leute, also Euch, geschätzte Landratte, schreibe ich dies alles nieder. (Und selbstverständlich auch für diejenigen aus Visby und Arendal, selbst wenn sie bei den Ereignissen dabei gewesen sind. Man vergisst vieles, wenn die grauen Tage ineinander übergehen. Da können solche Aufzeichnungen zur Erinnerung und Dokumentation dienen.)

Was hier also folgt, sind die sorgfältigen Aufzeichnungen von Pierre de Chalon, eurem Beinschnitzer und nun auch Schifflogsbuchführer. Ich stamme, wie die gesamte dreizehnköpfige Crew der WEHREN HECHT, aus der ewigen Stadt Visby. Visby, das Juwel an der Küste, so viel schöner als das garstige Arendal am Ende des Fjords der Insel Vuodna.

Die WEHREN HECHT ist ein stolzer Zweimaster mit einer Tragfähigkeit von etwa 250 Tonnen. 25 Schritt lang und acht Schritt breit. Von der Bauweise her ist es ein typischer Holk mit einem flachen Boden, um ohne Aufheben in die

Fjorde und Flüsse hineinfahren zu können. Allerdings sind die Planken in der Kraweelbauweise aneinandergesetzt, das heißt Kante an Kante, sodass der Rumpf glatt ist. Das Ganze muss selbstverständlich ordentlich kalbfatert werden, damit kein Wasser eindringen kann.

Aber ich will Euch, geschätzte Landratte, nicht mit Schiffsbeschreibungen langweilen. Das Salz in der Suppe ist – wie auf jedem Schiff – ihre Besatzung.

Den Kapitän Renard Gonder habe ich bereits erwähnt. Unser Häuptling ist eine eindrucksvolle Erscheinung. Fast sieben Fuß groß mit einem mächtigen dottergelben Bart, scharfer Nase und stechendem Blick. Man legt sich nicht mit Gonder an. Niemals.

Ein ungleich umgänglicherer Zeitgenosse ist Magister Quirin Stargard, unser Quacksalber, Schiffsarzt und Prediger. Einen Fuß kleiner als der Kapitän, mit blank rasiertem Kinn und dunklem, gescheiteltem Haar. Wenn er nicht gerade in seiner Koje ist und ein neues Tränklein zusammenbraut, schenkt er jedem ein Ohr, der seine Sorgen teilen will. Er ist sich auch nicht zu schade, an trockenen Tagen ordentlich das Deck zu schrubben.

Dabei unterstützt er Vince Thoman, der in erster Linie darum besorgt ist, das Deck sauber und die Planken leicht feucht zu halten, damit sich keine Ritzen bilden. Zudem bemannt er das Krähennest, ganz oben im Hauptmast.

Das Herz der Mannschaft – wie könnte es anders sein? – ist unsere Wäscherin und Dirne, Sime Swerting. Fünfteinhalb Fuß groß, mit feuriger roter Mähne, ausladenden Rundungen überall und fast immer mit einem Lächeln auf dem Gesicht.

Besonders – und damit meine ich besonders seltsam – ist unser Steuermann. Es ist ein eigenbrötlerischer Geselle. Wir kennen seinen wahren Namen nicht und nennen ihn deshalb so, wie er aus-

sieht: Blechmann. Sechs Fuß groß, schlank – und aus Blech. Das Gesicht, das Haar, alles ist aus silbergrauem Metall. Manchmal dünn wie ein Blatt Papier, an einigen Stellen klingt sein Körper hohl, wenn man daran klopft, an anderen klingt er massiv. Das Gesicht, die Mimik ist starr, der Mund bewegt sich nicht, selbst wenn Blechmann spricht.

Er trägt eine schlichte einteilige Kombination, die aus dunklerem, kupferfarbenem Metall geschaffen ist. Allerdings ist sie biegsam wie eine Weidenrute. Nur der Herr weiß, wie so etwas möglich sein kann. Blechmanns Hände stecken in ebenfalls metallischen Handschuhen.

Was ich sagen will: Blechmann ist ein wandelndes Mysterium. Alles spricht dagegen, dass in dem Blechkörper Leben vorhanden ist. Aber trotzdem ist er unser Steuermann und hat uns schon oft in der rauen See das Leben gerettet. Eine andere Besatzung hätte Blechmann wohl Kielholen lassen. Aber ich frage Euch, edle Landratte: Weshalb töten, was nicht lebt, nur weil man es nicht versteht?

Die nächsten beiden, von denen ich Euch berichte, sind erst spät zu unserer Crew gestoßen. Sie sprechen eine Mischung aus Deutsch und Englisch, je nachdem, was sie gerade vorführen. Wobei eigentlich nur einer von ihnen spricht. Es handelt sich um unser Unterhaltungsduo für die langen Tage auf See.

Da wäre zum einen Penn, unser Musikus, Bader und Hexer. Nur eine Handspanne kleiner als Gonder, dafür mit einem dröhnenden Stimmorgan ausgestattet, das problemlos für Aufmerksamkeit in der Messe sorgt. Dunkles, gescheiteltes Haar und stechend blaue Augen, deren Blick einen durch die Nickelbrille hindurch sezieren kann.

Sein Kompagnon Teller ist mit seinen

knapp sechs Fuß Körpergröße, dem schütterten blonden Haar, dem freundlichen Gesicht und der *Ruhe* das pure Gegenteil von Penn. Auch er tritt vor der Crew der WEHREN HECHT als Hexer auf, daneben fungiert er als Barbier und Chirurg. Er ist halt sehr geschickt mit seinen Händen.

Seltsamerweise spricht Teller nicht. Jedenfalls nicht direkt. Er blickt einen nur an, und automatisch öffnet man den Mund und spricht seine Worte aus.

Zur Crew gehören fünf weitere Piratinnen und Piraten. Allerdings sind sie für diese Geschichte nicht so wichtig, sodass ich sie zugunsten der Straffung hier nicht eingehender erwähne. Sie mögen mir verzeihen.

Aber zurück zu Teller, denn mit ihm will ich meine Geschichte endlich beginnen.

Wir waren gerade mit frisch aufgefüllten Vorräten von Visby in See gestochen. Der Himmel war trübe wie immer, der Wind gnädig. Bis auf Blechmann, der auf dem Deck am Steuer stand, befand sich die ganze Crew in der Messe. Das Abendessen war fast gänzlich aufgegessen. Es roch nach würzigem Schafffleisch und dunklem Bier.

Penn stellte sich im Rückraum auf und entlockte seinem mannsgroßen Violone eine schaurige Melodie, worauf Teller zwischen die Tische in die Mitte der Messe trat. Sofort versiegten alle Gespräche. Bierhumpen wurden hingestellt, Stühle gerückt. Man wollte möglichst alles mitbekommen.

Teller deutete auf Magister Quirin Stargard. Ein Fingerzeig genügte, und der Schiffsarzt erhob sich und stellte sich mit gespanntem Gesichtsausdruck neben Teller.

Der Hexer zwinkerte lächelnd Sime Swerting zu, die an einem Tisch in seiner Nähe saß. Alle wussten, was nun folgte: Teller ging in die *Ruhe*.

»Danke, Quirin, dass du dich für diese kleine Demonstration zur Verfügung

stellst«, drangen Tellers Worte aus Simes Mund. »Ihr alle, geschätzter Kapitän und Mit-Piraten, könnt übrigens ebenfalls mitmachen. Hier, auf diesem Zettel habe ich eine Vorhersage niedergeschrieben.«

Alle Blicke wanderten von Sime zurück zu Teller, der zwischen Zeige- und Mittelfinger der rechten Hand einen mehrfach gefalteten Zettel hielt. Er überreichte ihn dem Schiffsarzt.

»Wir beginnen damit«, fuhr Teller aus Stines Mund fort, »dass du dir eine Zahl zwischen eins und zehn ausdenkst. Du bist in der Wahl völlig frei. Hast du dir eine Zahl ausgesucht?«

Der Magister nickte.

»Sehr gut. Dann möchte ich, dass du deine Zahl mit 9 multiplizierst. Vom Resultat nimmst du die Quersumme, das heißt, du zählst die einzelnen Ziffern der Zahl zusammen. Die Quersumme von 23 wäre infolgedessen 5. Hast du das verstanden? Hast du die Quersumme ausgerechnet?«

»Ja«, sagte der Magister.

»Gut. Von dieser Zahl ziehst du nun 5 ab. Hast du das? Gut. Wenn du nun jedem Buchstaben des Alphabets eine Zahl zuordnest, dann wäre A gleich 1, B gleich 2 und so weiter. Ordne nun deiner Zahl den Buchstaben zu und wähle ein Waldtier aus, das mit diesem Buchstaben beginnt.«

Nun erhob sich ein aufgeregtes Gemurmel und Gefuchtel in der Messe, als alle plötzlich auf ihre Finger starrten, um ihrer Zahl einen Buchstaben zuzuordnen zu können. Mir ging es da nicht anders.

»Jetzt zählst du zu deiner Zahl 1 dazu und ordnest dem Ergebnis den richtigen Buchstaben zu. Dies ist der Anfangsbuchstabe für eine Frucht. Und nun nimm eine Farbe, die zu dieser Frucht passt. Hast du das alles?«

Quirin Stargard nickte.

»Fein«, sagte Teller durch Stine. »Dann kannst du nun den Vorhersagezettel langsam öffnen, sodass ihn alle sehen können.«

Während Stargard mit feierlicher Miene den Zettel entfaltete, schob Teller nach: »Aber ich muss mich schon fragen, ob der Dachs von der roten Erdbeere satt werden kann.«

Entgeistert starrte der Magister auf den Zettel. Darauf war mit einfachen Strichen ein Dachs gezeichnet, der in eine blutrote Erdbeere biss. Einen Herzschlag lang war es mucksmäuschenstill in der Messe, dann brach lauter Jubel los. Einige schrien ihr Unverständnis heraus und schlugen mit den Humpen auf die Tische, sodass das braune Bier hochschwappte.

Penn spielte einen abschließenden

Akkord, und Teller verbeugte sich tief vor seinem dankbaren Publikum.

In diesem Moment geschah es: Teller zuckte zusammen, als hätte ihm jemand einen Schlag versetzt. Sein Stöhnen drang aus allen anderen elf Kehlen in der Messe.

Als würde ihn der Leibhaftige verfolgen, rannte Teller hinaus aufs Deck und starrte in die düstere Wolkendecke.

»Etwas kommt auf diese Welt!«, schrien die Piraten, die ihm gefolgt waren. »Es ist der ferne Klabauter!«

Panik breitete sich aus. Selbst der Kapitän Renard Gonder blickte fluchend gen Himmel.

Gespannt darauf, wie es weitergeht?

Diese Leseprobe findet ihre Fortsetzung im PERRY RHODAN-Roman 3220 mit dem Titel »Die Einsamen« Ab dem 5. Mai 2023 gibt es diesen Roman im Zeitschriftenhandel zu kaufen. Der Roman ist dann auch als E-Book und als Hörbuch zum Download verfügbar.