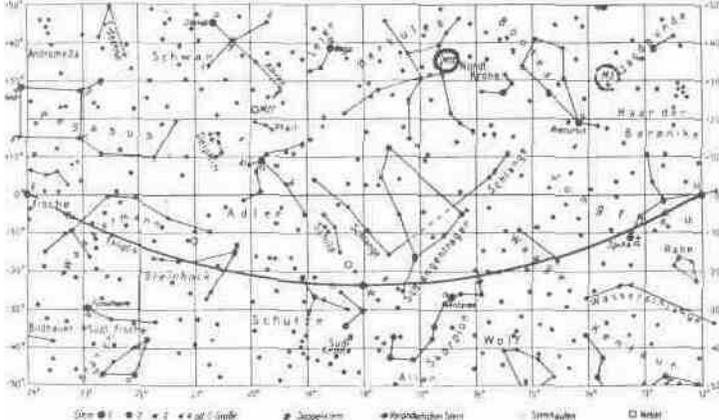


Perry Rhodan

Lexikon Band 2

Verlag Arthur Moewig GmbH, Rastatt

M 3 - (NGC 5272) - galaktischer *Kugelsternhaufen* im Sternbild Canes Venatici (Jagdhunde); die Entfernung von der Erde beträgt etwa 35.000 Lichtjahre. M 3 besteht aus ca. 500.000 Sternen, die Gesamtleuchtkraft ist 160.000mal die von Sol. Im Kern des Kugelsternhaufens befinden sich gewaltige kosmische Staubmassen. Charakteristisch für M 3 ist das häufige Vorkommen von roten Riesensternen - Sternen, die nicht mehr Wasserstoff, sondern Helium oder noch schwerere Elemente verbrennen. Variable Sterne sind ebenfalls in großer Zahl vertreten, hauptsächlich solche vom Typ RR Lyrae mit Schwankungsperioden von weniger als einem Tag. Auf Planeten in M 3 wird es niemals richtig Nacht. Die Sonnen sind im Durchschnitt ein halbes Lichtjahr voneinander entfernt und bevölkern den Himmel in solcher Dichte, daß es auch nach Sonnenuntergang hell bleibt (Ausnahmen: von einer kosmischen Staubwolke abgeschirmte oder eingehüllte Systeme). Daß sich die galaktische Raumfahrt bis zum Jahr 425 NGZ nie um M 3 kümmerte, geht auf die Erfahrungen der *Arkoniden** zurück. Die Entfernung von Arkon (in M 13) nach M 3 beträgt 22.700 Lichtjahre. Schon früh schickten die Arkoniden eine Expedition nach M 3, die nach oberflächlicher Untersuchung und großen Schwierigkeiten feststellte, daß der Sternhaufen aufgrund seiner überalterten Sternbevölkerung niemals höher entwickeltes Leben hervorge-



bracht habe. Die Gründe, die die Arkoniden bewogen, M 3 zu ignorieren, gelten auch im Jahre 425 noch. Erst ein Hinweis der *Steinernen Charta von Moragan-Pordh** veranlaßt Perry Rhodan zu einer Expedition mit dem Ziel, das in M 3 vermutete Versteck der letzten *Porleyter** zu finden.

M 13 - einer der hellsten *Kugelsternhaufen** des nördlichen Sternenhimmels (Sternbild Herkules). Mit einem Durchmesser von etwa 99 Lichtjahren enthält M 13 (NGC 6205) ungefähr 100.000 Sonnen. Die Entfernung vom Solsystem beträgt rund 34.000 Lichtjahre. M 13 mit dem Sonnensystem *Arkon** ist die Keimzelle des *Großen Imperiums** der Arkoniden.

M 87 - eine Galaxis mit starker Radiointensität im Nebelhaufen Virgo A, EO-Typ (d. h. M 87 gehört zu den elliptischen Galaxien mit reiner Kugelform). M 87 durchmißt etwa 200.000 Lichtjahre, ist also bedeutend größer als unsere eigene *Milchstraße**. In ihren Randzonen können rund 1.000 kleine bis mittelgroße *Kugelsternhaufen** festgestellt werden. Die Sterndichte ist außerordentlich hoch; schätzungsweise enthält M 87 1.000 bis 1.500 Milliarden Sonnenmassen. Die Kugelgalaxis M 87 verfügt über eine seltene Besonderheit. Aus ihrem Zentrum tritt ein gigantischer "Materiestrahl" (Jet) aus, der einen "Knoten" besitzt und mit den heutigen Mitteln der Radioastronomie 5.000 Lichtjahre weit in Richtung Randzone verfolgt werden kann. Für die Handlung der *Perry-Rhodan-Serie* wird angenommen, daß dieser Jet die im vierdimensionalen Raum-Zeit-Kontinuum sichtbare Aura eines künstlich erzeugten Hyperstrahls darstellt. Sein blaues Leuchten färbt das gesamte Zentrum bläulich. In den Randzonen der Galaxis wird der eigentliche Hyperstrahl aus innerer Gesetzmäßigkeit der energetischen Struktur zu einem Plasmastrahl transformiert. Beides zusammen -Hyperstrahl und Plasma - stellen den paraenergetischen Abwehrmechanismus der *Konstrukteure des Zentrums** dar, die über M 87 und ihre intelligenten Völker herrschen und ein außerordentlich kompliziertes Kastensystem von Spezialisierungen entwickelt haben, um die Verteidigungsbereitschaft gegenüber der Bedrohung durch die sogenannten "*Bestien*"* zu garantieren. Hauptwirkung des Hyperstrahls ist die Funktionsfähigkeit von *Dimetrantriebwerken** innerhalb von M 87 und das "Einfangen" von fremden Raumflugkörpern, die mittels *Paratronenergie* in den Pararaum befördert werden.

Maahkora - Zweiter Planet der Sonne *Pollaco-Hermi**. Durchmesser 168712km, Rotationsdauer 38,7h, Schwerkraft 2,23g, mittlere Temperatur 103 Grad Celsius. Entsprechend dem Vertrag von 2405 wurde der Planet den *Maahks** als Botschaftsplanet überlassen. Niederlassung der Maahks ist die einzige Stadt des Planeten, *Kreytsos*. Im März 3457 entdeckt eine Gruppe Terraner unter der Leitung von Julian *Tiffloor**, daß auch die dort lebenden Maahks von der *PAD**-Seuche ergriffen worden sind. Irrtümlich halten sich diese Maahks wegen eines modifizierten Schirmfelds über ihrer Station für gesund. Ihr Versuch, Andromeda anzufliegen, wobei die Seuche nun von Galaxis zu Galaxis verschleppt worden wäre, kann im letzten Augenblick unterbunden werden.

Maahks - (der Maahk, des Maahks, die Maahks, maahksche) - auf Wasserstoff-Methan-Ammoniak-Welten



der Milchstraße, später des Andromedanebels beheimatetes Intelligenzvolk. *Aussehen und Körperbau:* Ein erwachsener Maahk erreicht eine durchschnittliche Höhe von ca. 2,20 Metern und eine Schulterbreite von ca. 1,50 Meter. Die mächtige, stämmige Gestalt ruht auf zwei kurzen und kräftigen Beinen mit jeweils vier Zehen. Im Gegensatz zu den beiden langen, bis auf die Knie reichenden Armen besitzen die Beine ein Knochengestänge und Gelenke. Die Arme sind enorm widerstandsfähige, hochelastische Muskel- und Sehnenbündel, vergleichbar mit Tentakeln. An den Schultern stark und massig, laufen sie zu den sechsfingrigen Händen (ebenfalls knochenlos und biegsam) hin trichterförmig aus. Rechts und links an jeder Hand sind zwei Daumen, dazwischen befinden sich die übrigen vier Finger, gleichlang und sehr feinfühlig. Der Kopf eines Maahks ist starr mit dem Körper verbunden und gleicht einem halbmondförmigen Wulst, der von einer Schulter zur anderen reicht. Er kann nicht bewegt werden und ist bis zu 1,50 Meter lang und im Scheitelpunkt ca. 40 Zentimeter hoch. Von der Schmalseite her betrachtet, gleicht dieser sichelförmige Wulst einem Bergkamm. An den Schultern sehr breit, läuft er nach oben hin spitz zu. Auf dem schmalen Grat sitzen vier runde, grünschillernde und durchschnittlich sechs Zentimeter große Augen, die jeweils zwei halbkreisförmige Schlitzpupillen besitzen, mit denen gleichzeitig nach vorn und nach hinten geblickt werden kann. Die Augen können von zwei Lidern verschlossen werden. Der durch diese "Doppelaugen" gegebene Blickwinkel von 360 Grad hebt den Nachteil der Unbeweglichkeit des Kopfes wieder auf. Die Geruchs-, Gehör- und sonstigen Sinnesorgane befinden sich fast unsichtbar in der Vorder- und Hinterseite des Schädels. Der Mund liegt an der faltigen Übergangsstelle zwischen Kopfwulst und Schultern, ist ca. 20 Zentimeter lang und weist ein kräftiges Raubtiergebiss und dünne, hornartige Lippen auf. Die Haut ist blaßgrün, fast farblos und mit pfenniggroßen, ebenfalls blaßgrauen Schuppen bedeckt. *Charakter und Besonderheiten:* Die Intelligenz der Maahks entspricht der der Menschen. Die Mentalität ist allerdings sehr verschieden. Alle Methanatmer sind ausgesprochen kalte Logiker, denen Gefühle fast unbekannt bleiben. Ihre Sprache ist das *Kraahmak*, das von humanoiden Wesen mühelos verstanden wird und auch gesprochen werden kann. Maahks sind an eine Schwerkraft von 2,9 bis 3,1 g gewöhnt und trotz ihrer plump wirkenden Körper äußerst beweglich. Sie sind eierlegende, ungeheuer fruchtbare Geschöpfe. Bei jedem Geburtsvorgang werden bis zu neun Eier ausgestoßen, deren Reifezeit nur dreieinhalb Monate beträgt, daher die enorme Vermehrung. Die Bekleidung der Maahks besteht aus in einem Stück gefertigten, blaßgrauen Kombinationen. Die beim Aufenthalt im Weltraum oder auf Sauerstoffplaneten benötigten Druckhelme sind zusammenfaltbare Konstruktionen, die vor und hinter dem Kopf in den druckfesten Raumanzügen versenkt werden können. Ausgeklappt, verschließen sie sich über dem Schädelgrat zu einer durchgehend druckbeständigen Einheit, die genau der Kopfform entspricht. Die Maahks besitzen keine Eigennamen. Die Bezeichnung der Individuen lautet immer *Grek* und eine Zahl, die die Bedeutung des einzelnen wiedergibt (Beispiel: *Grek-1* als Kommandant). *Atmung und Körperchemie:* Der von den Arkoniden geprägte Begriff "Methanatmer" ist insofern irreführend, als die Maahks in erster Linie Wasserstoff einatmen, der im Gegensatz zu Methan im Körper unmittelbar reaktionsfähig ist, also energiebildend. Methan dagegen ist in seinen Reaktionen äußerst energiearm und müßte erst aufgespalten werden, um Wasserstoff zu bilden. Darüber hinaus ist Methan auf den Heimatwelten der Maahks nur spurenhaft in der Atmosphäre vorhanden. Als solches Spurenelement wird es bei der Atmung mitaufgenommen. Durch genügend Aufnahme von Ammoniak (in den Speisen) wird dem Körper ein Oxydant zugeführt, der ein NH- oder NH₂-Radikal abspaltet, das bei der Verbrennung des inhaliierten Wasserstoffs wieder ein NH₃-Molekül, also Ammoniak, liefert. Ausgeatmet wird folglich Ammoniak, das unter dem auf Maahk-Welten herrschenden Druck und den Temperaturen von +70 bis +100 Grad Celsius noch nicht verflüssigt ist. *Geschichte:* Die Völker der Maahks entwickelten sich vor mehr als 50.000 Jahren in Andromeda, von wo sie durch die vor den *Halutern** geflohenen *Lemurer** vertrieben wurden. Mit Hilfe riesiger *Weltraumbahnhöfe** (im intergalaktischen Leerraum stationierte Werftplattformen und Versorgungsstationen) überwandten sie die Strecke bis zur Milchstraße und siedelten sich auf geeigneten Planeten an. 40.000 Jahre später wurden sie erneut von Menschen besiegt, diesmal von den Arkoniden als indirekten Nachkommen der Lemurer. Wiederum mußten sie fliehen, kehrten zum Andromedanebel zurück und wurden von den *Meistern der Insel** in die vorgelagerte Zwerggalaxis Andro-Alpha verbannt und unterdrückt. Der Befreiungskampf beginnt schließlich fast parallel zum Vorstoß der Terraner in die Nachbargalaxis. Im Jahre 2405 kommt es zum Beistandsbündnis zwischen beiden Völkern. Die Maahks besiedeln nach dem Sieg über die Mdl wieder den Andromedanebel. Im Jahre 3580 - auf der Suche nach Verbündeten gegen das *Hetos der Sieben** - treffen Terraner auf *Maahkora** eine neue Generation von Maahks, die, im Gegensatz zu ihren Vorfahren, über

gewisse paranormale Fähigkeiten verfügen. Sie sind in der Lage, die Stimmen von verstorbenen Artgenossen zu "hören". Voraussetzung dafür ist, daß die Verstorbenen nach ihrem Tod energetisch konserviert werden. Vorher sind sie paratechnisch geschult worden. Infolge der maahkschen Abkapselung in Andromeda ist bis zur Zeit nicht bekannt, ob und inwieweit die Maahks als ganzes Volk psionische Fähigkeiten entwickelt haben. **Mächtige** - auch *Bund der Zeitlosen* genannt, bestehend aus sieben Personen, *Kemoauc**, *Bardioc**, *Partoc*, *Murcon*, *Ariolc*, *Lorvorc* und *Ganerc**. Die Mächtigen sind hochgewachsen, fast zwei Meter groß, ihre Körper sind breitschultrig und muskulös, von unerreichtem Ebenmaß. Einzig Ganerc ist auffällig kleiner als die anderen Mächtigen. Die Gesichter sind großflächig und wirken edel, die Hautfarbe ist hell. Die Haare sind dunkel und wallend, schulterlang, die Augen extrem schwarz, wie Öffnungen ins Nichts. Gemeinsam ist allen Mächtigen neben den kraftvoll-eleganten Bewegungen die Herkunft. Sie erwachten vor langer Zeit übergangslos in ihren kosmischen Burgen und folgten dem *RUF** der *Kosmokraten**. Aus den spärlichen Auskünften der Mächtigen geht hervor, daß es vor ihnen bereits ähnliche Beauftragte der Kosmokraten gegeben hat und es nach ihnen andere Beauftragte geben wird. Es waren die Mächtigen, die den Bau des *Schwarms** veranlaßten. Mit ihm und den *Biophoren** der *Sporenschiffe** sollten Leben und Intelligenz im Universum verbreitet und gefördert werden. Die Mächtigen sind unsterblich; sie wurden, wie Kemoauc herausfinden kann, von Dienern der Kosmokraten künstlich geschaffen. Untereinander betrachten sie sich als Brüder. Nach einer Lebenszeit, die wahrscheinlich nach Jahrmillionen bemessen war, wird im Jahr 3587 Kemoauc als letzter überlebender Mächtiger von den Kosmokraten in den Bereich jenseits der *Materiequellen** abberufen. Die anderen Mächtigen sind gestorben: der vierschrotige Lorvorc von den Trümmern seiner Burg erschlagen, Murcon von seinen Gästen getötet. Bardioc nach seinem Verrat zur Superintelligenz geworden, Ariolc in eitlen Wahnsinn umgekommen, Ganerc aufgegangen in den Puppen von *Derogwanien**. Der gesamte Umfang der geistigen, körperlichen und Para-Fähigkeiten der Mächtigen konnte nie ermittelt werden. Es steht nur fest, daß sie bei ihrer Erschaffung in höchster Form die Möglichkeiten der Kosmokraten verkörpern.

Mächtigkeitballung - Einflußbereich (Herrschaftsgebiet) einer *Superintelligenz**, in der Regel bestehend aus mehreren Galaxien oder Galaxienhaufen.

Maczadosch —> *Rayt**

Magall - im Jahre 3459 erbaute Stadt in der Antarktis mit einer Großtransmitteranlage, deren Kapazität weit über die Grenzen des Solystems hinausreicht.

Magellansche Wolken - Kleingalaxien in relativer Nähe der Milchstraße, nur auf der südlichen Erdhalbkugel zu sehen, benannt nach Fernao Magalhães - span. Fernand Magellan - (1480-1521), Kommandant der ersten Weltumsegelung. Daten (PR).

Große Magellansche Wolke: 137.000 Lichtjahre von Sol entfernt, 23.000 Lichtjahre Durchmesser, 9,5 Milliarden Sonnenmassen; Kleine Magellansche Wolke: 153.000 Lichtjahre entfernt, 13.000 Lichtjahre Durchmesser, 6,8 Milliarden Sonnenmassen. Verbunden sind die Sternwolken durch eine 16.000 Lichtjahre lange Brücke aus kosmischer Feinmaterie, vereinzelt Sonnen und kleineren Sternhaufen. Die Magellanschen Wolken werden von Terranern erstmals im Jahr 2435 angefliegen. Sie sind der Lebensbereich der *Uleb** und ihrer Hilfsvölker.

MA-genial - Die "Firmenbezeichnung" einer raumtütigen Wertplattform der *Paddler**. Der Gesamtdurchmesser der fliegenden Scheibe beträgt 92km, die Dicke 31km, der Durchmesser des Raumhafens auf der Oberfläche 30km. Alle anderen Details siehe *KA-preiswert**. Eigentümer und Herrscher über die Besatzung und ihre Familien ist der Paddler *Malok*. Nach der Vernichtung fast aller Wertplattformen schickten die *Meister der Insel** MA-genial als eine der wenigen noch existierenden durch den Zeittransmitter *Vario** um 52.392 Jahre in die Vergangenheit und gleichzeitig in die Menschheitsgalaxis. Dort wurde Malok gezwungen, einen Methan-Ammoniak-Wasserstoffplaneten anzufliegen, um seine Werft als Reparaturstation für in der Vergangenheit operierende Schiffe der MDI bereitzuhalten. Im Jahre 4998 v. Chr. kann MA-genial durch Perry Rhodan von angreifenden Ur-Maahks und Haluterschiffen gerettet werden. Die Plattform wird zum ersten wichtigen Stützpunkt Rhodans in dieser Zeit, in die er ebenfalls durch Vario versetzt wurde.

Magnetvolk —> *Paramags**

Mahlstrom der Sterne - Es handelt sich um jene Region des Universums, in der die Erde mitsamt ihrem Mond nach dem fehlgeschlagenen Versuch der Versetzung aus dem Solystem heraus durch den *Archimedes-Sonnendreieck-Transmitter** materialisierte. Der Mahlstrom ist eine 156.000 Lichtjahre lange "Nabelschnur" zwischen zwei Galaxien, die vor ca. zwei Milliarden Jahren miteinander kollidierten und sich gegenseitig durchdrangen. Man bezeichnet sie auch als *Abriß-Verbandschnur*. Nach der Durchdringung rissen beide Galaxien, sich wieder voneinander entfernend, gegenseitig Materiemassen aus sich heraus und schleiften sie mit. Zehntausende Sonnensysteme wurden von jedem Spiralnebel mitgerissen. So bildete sich im Lauf der Jahrmillionen die *Materieader* zwischen ihnen, der Mahlstrom, ein energetisch und materiell stabiles, schlauchförmiges Gebilde. Er besteht aus überwiegend gasförmiger Materie in feiner Verteilung. In diesen Gaswolken oder -streifen finden sich hunderttausend und mehr Sonnen mit ihren Planeten. Es ist ein einziges energetisches Chaos, in dem Meß- und Beobachtungsinstrumente jeglicher Art versagen. Selbst optische Systeme liefern verzerrte Bilder und Vorstellungen von Entfernungen. Die Rematerialisierung von Erde und Mond im Mahlstrom wurde dadurch ermöglicht, daß eine große Sonne im energetischen Gleichklang mit den fünfdimensional strahlenden Materiemassen ihrer Umgebung wie ein Empfangstransmitter wirkte. Die Erde und Luna stehen nahe der engsten Stelle dieses "Verbindungsschlauches", wo die energetische Turbulenzen anzutreffen sind, die für die Rolle des Empfangstransmitters Voraussetzung waren. In weiteren Millionen Jahren, so läßt sich absehen, wird die Nabelschnur an genau dieser Stelle reißen. Dort ist aber auch eine Art *Schlund** entstanden, der alles in sich aufsaugt, was nur in seine Nähe kommt. Sterne, Planeten und andere Körper im Mahlstrom werden allesamt langsam dem Schlund entgegengeführt. Wohin sie von dort aus geschleudert werden, oder ob ihnen die völlige Vernichtung droht, läßt sich vorerst nicht absehen. Deutlich aber wird nach den ersten Erkundungsflügen der Terraner, daß auch die Erde dem Schlund entgegen treibt. Terra passiert den Schlund im Jahr 3582.

Maischat —> *Ganjatoren**

Malby - weißgelbe Sonne mit insgesamt drei Planeten, davon der zweite *Rumal**. Die Entfernung des Systems von der Erde beträgt 8.717 Lichtjahre.

Malgonen - (der Malgone, des Malgonen, die Malgonen, malgonisch) - *Biophore-Wesen** an Bord der *PAN-THAU-RA**. Der Körper, bis 2,40m groß, hat die Form eines Dreiecks, dessen Spitze nach unten zeigt. Seitlich der Dreiecksspitze wachsen zwei dicke kurze Beine aus dem Körper, an den Schultern sitzt links ein Arm, rechts sind zwei Arme zu sehen. Die Arme wirken recht kurz, können aber zu beachtlicher Länge wachsen, falls nötig. Jeder Arm besitzt am Ende drei Finger und einen Daumen.



Aus der Schultermitte wächst ein kleiner, nahezu kugelförmiger Schädel mit zwei kleinen Augen, einer zentralen Atemöffnung darunter und einem breiten, dünnlippigen Mund mit gelben, scharfkantigen Zähnen. Die Haut ist faltig und schmutziggrau.

Mallagan. Surfo - *Betschide**, 21 *Chircool**-*JahTe* alt, 1,76m groß, breitschultrig und stämmig, langer Oberkörper und kurze Beine. Mallagan wirkt in seinen Bewegungen sehr dynamisch. Er hat drei *Buhrlo-Narben**, eine mitten auf der Stirn, die bis über den Schädel verläuft und unbehaart ist, eine auf der linken Brust und eine auf dem rechten Oberschenkel vorn. Sein Haar ist braun (bis auf die kahlen Stellen der Stirnnarbe) und sehr kurz geschnitten. Er hat hellgraue Augen, ein scharfkantiges Gesicht mit unreiner Haut. Das Gesicht wirkt wie aus Holz geschnitzt und erweckt einen lustigen Eindruck. Mallagan spricht leise und schnell. Er ist in der Regel zurückhaltend, neigt aber zur Ironie. Er ist überdurchschnittlich intelligent, kampferfahren und mutig. Er und Brether *Faddon** bemühten sich beide um die Zuneigung von *Scoutie**, ohne daß einer von ihnen einen Vorteil erringen konnte. Trotzdem wurde er unausgesprochen als der Anführer der drei Freunde akzeptiert. Mallagan hat ein großes Verständnis für alle technischen Dinge. Auch im Umgang mit Fremden erweist er sich als geschickter Diplomat. Gemeinsam mit *Scoutie* und *Faddon* hat Mallagan nach der Rekrutierung für das *Herzogtum von Krandhor** viele gefährliche Abenteuer auf den Welten und in den *Nestern** des Imperiums zu bestehen, bis man die drei Freunde nach *Couhrs** bringt. Mallagan gelangt als Teilnehmer an der *Lugo-siade** und Sieger des Spieles nach Kran, jedoch zunächst nur vorübergehend. Er trifft wieder auf seine Gefährten, die ihn kaum wiedererkennen. Mallagan trägt vier *Spoodyes** und ist konditionierter Agent der *Bruderschaft**. An Bord des von *Vurnhagher-Ghynnst** zurückkehrenden *Spoodye-Schiffes** verbündet er sich mit *SENECA* und bedroht das

Manip

20

Orakel* in der Absicht, es zu vernichten. Er bekommt weitere Spoodies, einen fußballgroßen Pulk, der durch eine energetische Nabelschnur mit ihm verbunden ist. Als das Orakel auf dem Höhepunkt der Krise Verbindung mit ihm aufnimmt, begreift er sich als Agent der Untergrundorganisation und kann sich mit Hilfe der Spoodies von der Konditionierung befreien. Er wird zusammen mit Scoutie, Faddon und den beiden Herzögen *Gu** und *Carnuum** zum Orakel geführt und erkennt in ihm *At-lan**. Dieser erwacht aus 200jährigem Tiefschlaf und übergibt die Orakelrolle an Gu. Mallagan mit seinem Spoodie-Pulk nimmt Atlans bisherige Stelle ein und wird Gu künftig beraten und unterstützen.

Manip - Raumschiffkonstruktion der Völker des *Schwarms**. Die Robotgesteuerten Einheiten dienen zwei Zwecken - zum einen der Erkundung des Zielgebietes, zum anderen bewirken sie durch Manipulation der *5-D-Feldlinien-Gravitationskonstante** eine Verdummung aller intelligenten Lebewesen im Zielgebiet. Charakteristisch für die Manips ist ihre Gestalt - sie ähnelt der eines Rochens, der 15m lang, 40m breit und 30m hoch ist. Der 75m lange biegsame Schwanz bewirkt die Intelligenz-Manipulation. (Weitere Daten s. *RZ Bd. 2, S. 60/1.*)

Manishe, Penka^ *MARCO POLO**

Manoli, Eric, Dr. - im Jahre 1971 Mediziner an Bord der *Stardust**. Der 1942 geborene Arzt ist von Statur klein und zierlich gebaut, schwarzhaarig und besitzt ein ausgesprochen ruhiges Temperament. Einen Großteil seiner medizinischen Erfahrungen sammelte er als Assistent des berühmten Hämatologen und Forschers Dr. Frank M. *Hag-gard**. Nach der Entdeckung der *Ar-koniden** auf dem Mond erhält er durch Hypnos Schulung wertvolle Einblicke in das weit überlegene Wissensgut der Arkoniden auf medizinisch-biologischem Sektor.

Manor, Croton - Begründer und Prediger der *"Streiter für Licht und Glück"*. Manor ist zwei Meter groß und dürr, das Gesicht wird charakterisiert durch eine scharfrückige Hakennase und tief dunkelbraune Augen, denen ein beinahe dämonischer Ausdruck nachgesagt wird. Er trägt schulterlange schwarze Haare und einen tiefschwarzen nabellangen Vollbart. Croton Manor weiß nicht, daß der Zulauf seiner Sekte weder seiner diffusen Ideologie noch seiner Beredsamkeit oder seiner Kunstfertigkeit als Maler zuzuschreiben ist, sondern einem Sammelsurium schwachentwickelter Parafähigkeiten, die seiner unbedingten Ehrlichkeit und tiefempfundenen Menschenliebe große Wirksamkeit verleihen. Diese Kombination führt zur Krise, als Manor im Frühjahr 2436 als einziger intuitiv

21

Mardi-Gras

erkennt, daß auf der Bühne der galaktischen Politik ein Rhodan-Dou-ble agiert, Heiko *Anrath**.

Mansar- dunkelrote, schwach leuchtende Sonne in der Großen Magellanschen Wolke, annähernd 11420 Lichtjahre vom Bezugspunkt *Navo-Nord** entfernt. Mansar hat drei Planeten, die dritte Welt heißt *Nosar**.

MARCO POLO - Flaggschiff der Solaren Flotte seit 3437, ein Ultraschlachtschiff der Trägerklasse. (Gestalt und Technik - s. *RZ Bd. I*) In den Wirren der *Aphilie** im Jahr 3480 zerstört.

Die Besatzung ist weitgehend identisch mit jener der *INTERSOLAR**. Änderungen: Trec *Lacvert* ausgeschieden, statt dessen als zusätzlicher Emotionaut an Bord Mentro *Ko-sum**. Chef der neuen Kreuzer-Flottillen: Joaquim Manuel *Cascal**. Die Chefs der einzelnen Flottillen: I *Me-nesh Kuruzin*, Nubier, 3399 geboren, 2,05m groß, muskulös, humorvoll, ab und zu bissig, auffällig durch lautes Lachen, mit Mentro Kosum eng befreundet; II *Rimano Betschul*, geboren 3399, untersetzt, dunkel, stachelkurze Haare, lebhaft und diskussionsfreudig; III *Panka Manishe*, geboren 3397, klein, dürr, Faltengesicht, gilt als mürrisch und wortkarg;

IV Tschwyn *Hay*, geboren 3396, Chinese, groß, hager, sehr beliebt, trägt

einen winzigen Zopf mit Howalgoniumschnur als Verzierung; V *Pawo Restonow*, geboren 3400, mittelgroß, stark untersetzt, mittelblonde kurze Haare, gilt als gesprächig und idealistisch.

Mardi-Gras - zweiter von insgesamt sechs Planeten der gelben Sonne *Pooden**. Mardi-Gras ist etwa marsgroß mit von den menschlichen Siedlern künstlich angereicherter Atmosphäre. Die Schwerkraft beträgt 0,78g, die Eigenrotation liegt bei 16,5h.

Der Planet hat seit der Besiedlung und einigen sinnvollen Eingriffen in sein ökologisches System eine reiche Flora und Fauna entwickelt. Es gibt ausgedehnte Seen. Die Landmassen sind in der Regel sehr gebirgig.

Das Handelskontor der *Kosmischen Hanse** auf Mardi-Gras liegt in einer ausgedehnten Ebene am Äquator. Die Stadt *Hades* umschließt ringförmig den Raumhafen und die Kontoranlagen mit Silos, Depots, Verwaltung. In Hades leben im Jahr 424 NGZ rund 13000 Bürger, davon 10000 Menschen und 2000 Außerirdische. Das bunt gemischte Personal des Kontorzentrums wechselt oft, besteht jedoch stets aus etwa 1750 Wesen der verschiedensten galaktischen Völker.

Auf Mardi-Gras kommt es zum ersten massiven Angriff von *Computerbrutzellen** mit katastrophalen Folgen.

Maresh

Maresh, Galgan - Kommandant von *TSUNAMI*-36*, im Jahr 424 NGZ 56 Jahre alt und ein Riese von Gestalt. Maresh ist Ertruser, ziemlich eitel und gibt gerne vor seiner Mannschaft an - aber stets mit Humor und sich selbst nicht ganz ernst nehmend. Er ist ausgebildeter Astrophysiker, Navigator und Pilot, experimentiert gern mit geometrischen Formen und glaubt ein bißchen an deren magische Kräfte.

Margor, Boyt - Mutant, Sohn der Gäanerin Virna *Marloy** und des Vincraners *Harzel-Kold**. Geboren 3491, tritt Margor im Jahr 3515 erstmalig politisch in Erscheinung. Margor ist 1,76 m groß, dünn und schmalbrüstig. Er hat lange dünne Beine, die seinen schmalen Oberkörper verkürzt erscheinen lassen. Margors Gesicht hingegen ist auffällig gut geschnitten mit einer edel wirkenden Nase und vollen Lippen. Seine Haut ist albinotisch bleich, daher fallen seine tief nachtdunkelblauen Augen auf. Sein Blick wirkt verträumt, seine Stimme klingt leise und sonor. Seine Haare sind türkisfarben und schimmern metallisch. Er trägt sie über der Stirn hoch nach oben gekehrt, an den Ohren glatt nach hinten, im Nacken rund geschnitten und kurz.

Margors Besonderheiten erklären sich vermutlich aus seiner Abstammung und der Tatsache, daß er auf *Zwottertracht** geboren wurde. Dennoch wird oft von ihm als dem Gää-

22

Mutanten gesprochen. Seine Gabe ist die eines *parasensiblen Motivlenkers*. Margor vermag psionische Energien aufzunehmen und zu speichern. Bei Personen, mit denen eine gewisse PSI-Affinität besteht, kann er die Energien an diese Personen abstrahlen. Seine Opfer, *Paratender** genannt, haben dann Margors Motive zu ihrem eigenen Willen gemacht und verfolgen sklavisch Margors Pläne. Seine Versuche, mit Hilfe der *Paratender* und *Laires Auge** die Macht an sich zu reißen, scheitern letztlich. Margor findet sein Ende im sogenannten *Margor-Schwall**. (— > *Psychod** und *Prä-Zwotter**).

Margors Amulett - es stammt aus der Sammlung von Margors Vater *Harzel-Kold** und besteht aus einem Halsgehänge in Form eines dünnen stabilen Reifs von ovaler Form. Der Ring ist ca. 5mm dick, geschlossen und muß über den Kopf gestreift werden. Das eigentliche Amulett ist äußerlich ein zerklüftet aussehender Kristallbrocken in der Größe einer Walnuß. Ein Betrachter, der das Amulett mindestens zehn Sekunden lang intensiv betrachtet, kann erkennen, wie sich aus den rohen Konturen eine Gestalt hervorschält, die um so deutlicher wird, je länger man hinschaut. Die Figur ist ein zartgewachsenes Lebewesen von starker Menschenähnlichkeit, das freundlich lächelt und die rechte Hand zum Gruß erhoben hat. Es handelt sich

23

Mars

um ein Selbstporträt jenes Künstlers aus dem Volk der *Zwotter**, der mit paramentalen Mitteln das Amulett geschaffen hat. Amulett und Halsreif zeigen einen starken metallischen Türkis-Farbtönen, der dem von Margors Haaren entspricht.

Margor-Schwall - eine immerwährende psionische Strahlung, die ihren Ausgangspunkt in der *Provcon-Faust** hat. Sie entsteht im Jahre 3587, als der Mutant Boyt *Margor** in der paraplasmatischen Sphäre der *Prä-Zwotter** aufgeht. Dabei verschwinden die Energieturbulenzen, die die *Provcon-Faust* abschirmten;

an ihre Stelle tritt der *Margor-Schwall*, eine Art psionisches Leuchtfeuer. Seine Strahlung führt wenig später zur völligen Niederlage der *Laboris**, den Nachkommen der *Horden von Garbesch**, zu deren Abwehr der *Margor-Schwall* von *Ar-madan von Harpoon** bereits vor etlichen Jahrhundertauf tausenden vorbereitet worden war. Im Herbst des gleichen Jahres wird der *Schwall* von *Martappon** aus abgeschaltet.

Margyein - mittelgroße, blaßgelbe Sonne im Zentrum der Milchstraße, 49418 Lichtjahre von Sol entfernt. Margyein hat 7 Planeten, die dritte Welt heißt *Churuude** und gehört zur Anlage des Ritters der Tiefe *Arma-dan von Harpoon**.

Markt der Gehirne - * *Yaamar**

Marloy, Virna - Mutter des Gää-Mutanten Boyt *Margor**. Im Jahr 3491 begegnet sie dem Vincraner *Harzel-Kold** und beginnt eine Beziehung mit ihm. Die Ausstrahlung der Kunstgegenstände der *Zwotter**, die *Harzel-Kold* sammelt, führt zur Trennung, bei der Virna ihre Schwangerschaft verheimlicht. Erst kurz vor der Niederkunft treffen sie sich auf *Zwottertracht** wieder. Virna, die die Reise unter einem inneren Zwang angetreten hat, befolgt die beschwörende Mahnung des sterbenden *Harzel-Kold* - sie überläßt die Pflege des Sohnes den *Zwottern*.

Marquanteur. Kalteen - Deckname für den ehemaligen Oberst und USO-Spezialisten Ronald *Tekener**, als er im Jahre 3580 als Agent des *Neuen Einsteinschen Imperiums** von Atlan in das von *Laren** und *Oberschweren** besetzte Solsystem geschickt wird.

In seiner Maske als Kalteen *Marquanteur* hat *Tekener* keine Pockennarben mehr. Sein Mund ist breiter, die Oberlippe wird von einem schwarzen Schnurrbart geziert. Er lebt im Jassich-Viertel auf dem Mars, einem der vielen Ghettos für Terra-ner. Dort steht er bei einem Überschweren in Diensten.

Mars - der vierte Planet unseres Sonnensystems (*Solsystem**). Der mittlere Sonnenabstand beträgt 227,9 Millionen km, ein Sonnenumlauf dauert

Marsav

687 Erdentage. Der Mars besitzt einen Äquatordurchmesser von 6770 km und dreht sich in 24 Stunden, 37 Minuten und 23 Sekunden einmal um seine Achse. Bahnneigung gegen die Eliptik 1,9 Grad, Dichte 3,97 Gramm/cm³, Masse 0,1078 Erdmassen. Die Oberfläche, wegen der berühmten "Marskanäle" lange Zeit von intelligenten Wesen bewohnt geglaubt, stellte sich nach den Funkbildern und Analysen der Viking-Landegeräte (1976) als ein totes Gelände mit stark erodierten Kratern, Höhenzügen und geröllübersäten Tälern dar. Es gibt trockene Flußbetten und im Mars-Sommer aus gefrorenem Wasser bestehende Polkappen, was beides auf das Vorhandensein großer Wassermengen in früheren Zeiten hindeutet. Im Winter dehnen sich die Eiskappen aus, wenn sich größere Mengen in der Atmosphäre gelöstes Kohlendioxid gefroren niederschlagen. Die dünne Atmosphäre besteht zu 95% aus Kohlendioxid, 2,7% molekularem Stickstoff, 1,6% Argon und 0,15% molekularem Sauerstoff. Die von den Viking-Sonden an der Marsoberfläche gemessenen Temperaturen liegen zwischen —85 und -29 Grad, am Südpol sogar bei -139 Grad Celsius. Marswinde sind durch das Auftreten oft monatelanger Sandstürme nachgewiesen. Die Suche nach Leben blieb erfolglos. Bei den beiden Monden, Phobos (Entfernung 6000km, Durchmesser 22km) und Deimos (Entfernung

24

18000km, Durchmesser 12km) handelt es sich um regelmäßig geformte, kraterübersäte Felsbrocken. *Der Mars in der Perry-Rhodan-Serie:* Hier wurde durch Kernaufladung bestimmter Elemente eine dichte und atembare Atmosphäre geschaffen. Die Temperaturen sind nach Installation künstlicher Atomsonnen im Weltraum für Menschen erträglich geworden. In den Jahren 2115-2326 erfolgt der Ausbau des Planeten (nach dem Vorbild von *Arkon U'*) zu einer galaktischen Handelswelt erster Ordnung. 85% der Oberfläche werden von 30 riesigen Raumhäfen und weitläufigen Ver- und Beladeanlagen beansprucht. Der gesamte Handelsverkehr des Solaren Imperiums läuft über den Mars (später über *Olymp**).

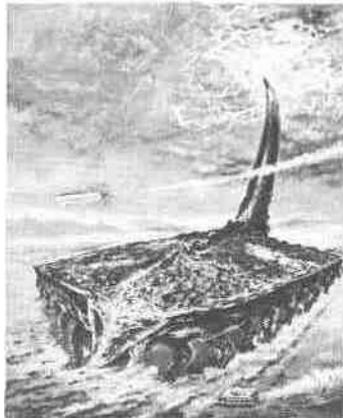
Marsav - Geheimpolizei des *Takeri-schen Reiches**, damit beauftragt, jeden Widerstand gegen die Alleinherrschaft des *Taschkars** und der ihn umgebenden Familie mit allen Mitteln zu brechen - dazu zählen Bespitzelung, Folter und gnadenlose Bekämpfung, sogar mit eigenen Flotteneinheiten (*Exekutionsflotten*). Chef der Marsav ist im Jahr 3438 der Takerer *Ginkorasch**. Die Angehörigen dieser Organisation tragen okergelbe Kombinationen mit breiten Vielseckgürteln, in denen verschiedenartige Gerätschaften untergebracht werden können. Waffentaschen befinden sich auf der rechten

25

Martappon

Seite. Die Stiefel sind mit der Kombination verbunden. Die Funkhelme besitzen auf der hinteren Hälfte eine ausfahrbare Stabantenne. Auf der rechten Seite dieser Helme sind Scharniere angeordnet, mit denen sowohl Mikrophon als auch ein etwa vier mal vier Zentimeter großer Mikrobildschirm vor Augen und Mund geschwenkt werden können.

Marschiere-Viels - auf dem Planeten *Last Hope** beheimatete Extremlebewesen. Ein Marschiere-Viel hat die ungefähre Form eines irdischen



Rochens, jedoch gleichschenkelig dreieckig mit einer Seitenlänge von bis zu 520m und einer Höhe (ohne Schweif) von bis zu 90 m. Der mächtige, einem zerklüfteten Gebirge gleichende Körper wird von 36 Beinen getragen und ist in ununterbrochener Bewegung. Um in aktiver Form existieren zu können, müssen sich die stumpfsinnigen Riesen ständig in der Gluthitze der Planetentagseite aufhalten. Um dies zu erreichen, rennen sie ununterbrochen quasi der Rotation Last Hopes entgegengesetzt um ihre Welt. Ein 640 m langer und 50 m starker Schweif steht dabei fast senkrecht in die Höhe und dient als Empfangsantenne für die Energien der nahen Sonne. Infolge eines sehr hohen, natürlichen Absorptionsvermögens herrscht auf dem Rücken der Tiere eine Art Kaltluftzone. Der dreieckige Kopf sitzt wie unter dem Panzer einer Schildkröte am Körpervorderende. Ein Marschiere-Viel kommt nur dann zur Ruhe, wenn es der Tageszone nicht mehr schnell genug folgen kann und von der Eiseskälte der Nachthalbkugel eingeholt wird. Es strahlt die gespeicherte Körperwärme sehr rasch ab und erstarrt, bis es mit der Rotation wieder in die Tagseite getragen wird. Die vom Schweif eingefangenen thermischen Energien erwecken es innerhalb von Minuten wieder zu neuem Leben, und der Marsch beginnt erneut.

Marshall, John - Mitglied und Chef von Perry Rhodans altem Mutantenkorps. Der 1945 in Australien geborene *Telepath* ist dunkelhaarig, schlank und hochgewachsen. (Weitere Daten siehe *Mutantenkorps*.)

Martappon - vierter Planet der Sonne *Roggyein** in der Milchstraße.

Märten

26

Durchmesser 15 678 km, Schwerkraft 1,21 g, Rotationsdauer 32,8 h, mittlere Temperatur bis zu 78 Grad Celsius. Martappon ist der wichtigste Planet der Anlage des Ritters der Tiefe *Armadan von Harpoon**, der Teile der Oberfläche hat umgestalten lassen. Auf Martappon werden die *Orbiter** aus neutralen Urzellen entwickelt. Um etlichen Grundtypen gerecht werden zu können, wurde die Oberfläche von Martappon in drei Großzonen unterteilt und entsprechend hergerichtet: über der Äquatorzone liegt eine künstliche Wasserstoffatmosphäre, die großen Polregionen sind für Sauerstoffatmer hergerichtet, dazwischen liegen Zonen mit einer Chlorgasatmosphäre. In allen drei Bereichen können auch die Schwerkraftverhältnisse variiert werden. Die rein zweckgebundenen technischen Anlagen zur Herstellung der unterschiedlichen Orbiter reichen bis zu einer Tiefe von 3900 m in den Boden hinein.

Märten, Laury - Mitglied von Perry Rhodans Mutantenkorps. Die 2015 als Tochter von Ralf *Märten** und Anne *Sloane** geborene Telepathin erhält im Alter von 30 Jahren die *Zell dusche**, im Jahre 2326 einen *Zellaktivator**. Laury Märten wird 2436 ermordet. (Weitere Daten in der Übersicht *Mutantenkorps*.)

Märten, Ralf - Mitglied von Perry Rhodans Mutantenkorps seit dessen

Bestehen. Der 1945 geborene *Tele-optiker* ist in der Lage, durch Augen und Ohren anderer Personen zu sehen bzw. zu hören. (Daten in der Übersicht *Mutantenkorps*.)

Martha-Martha - Brettspiel der *Tarts** mit so komplizierten Regeln, daß es von keinem anderen Wesen verstanden wird. Zur bislang unübertroffenen Perfektion führte ein Tart namens *Doeveinyk* das Spiel im Lauf der fünfzigsten *Lugosiade** auf dem Planeten *Couhrs**. Dazu ließ er sich einschläfern, um im Zustand des Traums Martha-Martha gegen ein Rechenzentrum und mehrere hundert Tarts gleichzeitig zu spielen. Als "Bretter" dienten u. a. ganze geometrische Parkanlagen. Doeveinyk gestaltete das Spiel so, daß zwischen den einzelnen Austragungsorten Zusammenhänge seiner genialen Strategie erkennbar wurden.

Das Martha-Martha weist gewisse Parallelen zum Schachspiel auf.

Mary - lachsrote Sonne mit zwei Planeten, von denen der erste eine unbedeutende, glutflüssige Extremwelt ist, der zweite als *Fossil** bekannt geworden. Die Entfernung des Systems vom Kugelsternhaufen *M 13** beträgt 11811 Lichtjahre.

Mascinoten - (der Mascinote, des Mascinoten, die Mascinoten, masci-notisch) - eine der exotischsten Lebensformen, denen die *Kranen** im

27

Mascinoten

Zuge ihrer Expansion begegneten. Die Mascinoten sind keine Planetenbewohner. Sie leben und beherrschen ein kleines "Reich" von *annähernd 2000 Raumfestungen* gigantischen Ausmaßes. Diese 2000 Festungen befinden sich in einer Raumkugel von ca. 4000 Lichtjahren Durchmesser. Die Mascinoten verfügen über eine Reihe von faszinierenden Eigenschaften, deren verblüffendste zunächst "natürlich" war, dann aber von ihnen weiter ausgebaut wurde:

sie können entweder stofflich oder entstofflicht sein - für den unwissenden Betrachter. In Wirklichkeit lebt jedes Individuum im Bann seines eigenen *Spannungsfelds*, das für das menschliche Wahrnehmungsvermögen (und das der Kranen) einen Effekt ähnlich dem einer starken, lokalen Raumkrümmung erzeugt. Im Gefahrenfall kann ein Mascinote sein Spannungsfeld so stark intensivieren, daß sich die Krümmung um ihn herum zu schließen scheint: er verschwindet vor den Augen des Betrachters. Das Feld verstärkt sich mit zunehmendem Alter eines Mascinoten und schließt ihn zu einem bestimmten Zeitpunkt ohne dessen Zutun vorübergehend ein - er verschwindet. Wenn er zurückkehrt, sind aus dem vorherigen Einzelwesen zwei geworden. Geburten sind also *Verdoppelungen* der *eingeschlechtlichen* Wesen.

Der Körper eines Mascinoten ist dunkelbraun und hat die Form einer Scheibe mit insgesamt acht Extremitäten, die vom Rücken des aufrecht stehenden Scheibenkörpers bis auf den Boden reichen und zum Teil als Greifentakel, zum Teil als Beinstützen genutzt werden. Die Scheibe steht auf der 30 cm dicken Kante und hat einen Durchmesser von einem Meter. Wahrnehmungsorgane und Nervenzentrum befinden sich in einem mit gallertartiger Flüssigkeit gefüllten Sack im Mittelpunkt der Scheiben-Vorderseite. Auf der Rückseite ist durch eine straff gespannte Haut eine Art Knochengerüst zu sehen, das die Fleisch-, Muskel- und Hautbespannung der Scheibe trägt.

Familiäre oder verwandtschaftliche Bindungen kennen die Mascinoten nicht. Sie sind strikte Individualisten. Nur die Not kann sie veranlassen, in Gruppen zusammenzuarbeiten. Jeder Mascinote versieht innerhalb seiner Festung ganz bestimmte Funktionen. Transporte zwischen den Festungen vollziehen sich mit kastenförmigen Rennfahrzeugen. Zur Fortbewegung ihrer selbst nutzen die Mascinoten ihre Spannungsfelder, gleiten in Raumkrümmungskorridoren an ihr Ziel. Entsprechende Anlagen und Stationen leiten sie und nehmen sie auf. Ein Ortswechsel im Bereich der Schiffe und Festungen ist also immer möglich. Dialogpartner der Mascinoten sind Riesencomputer, wie diese Wesen überhaupt in

Maso

einer total technisierten und verwalteten Umgebung ein im Grunde sinnloses Leben zu führen scheinen. Sie stellen sich Fragen nach dem Zweck ihrer Existenz, doch wissen nicht (mehr), daß sie *synthetische Wesen* sind, einst geschaffen von jenen, die die gewaltigen Stationen erbauten. Diese Erbauer sind längst vergangen, aber ihre Kunstwesen leben weiter, eine unglaubliche Art von *Cyborgs**.

Maso - Krane, Kommandant der 20. Flotte (—> *Nester der Flotten von Kran**) des *Herzogtums von Kran*-*hor**. Maso ist der Veteran und Kriegsheld der Kranen, seine Popularität ist größer als die aller anderen Raumfahrer. Sein Alter ist schwer zu schätzen, der zernarbte Hüne ist länger Kommandant als alle anderen Kranen.

Maso VI - Ortungssatellit jenseits der Milchstraßengrenzen, der 2113 im Zuge der Verteidigungsmaßnahmen gegen die *Posbis** zum gemeinsamen Flottenquartier des Arkoni-denreichs und des Solaren Imperiums erklärt wird. Maso VI ist eine Hohlkugel von 200 m Durchmesser.

Massetaster - Fernortungsinstrument an Bord vieler Raumschiffe. Der Massetaster vermag über weite Entfernungen jene Änderungen im Raum-Zeit-Kontinuum zu erfassen, die vom Gravitationsfeld einer Sonne, eines Planeten oder eines Raum-

28

schiffs verursacht werden. Der Massetaster wird meist zur Fernerkennung von Sonnensystemen angewandt; er liefert erste Daten über die Größe der Sonne, Zahl und Größe sowie Umlaufbahnen etwaiger Planeten.

Mastibekks - (der Mastibekk, des Mastibekks, die Mastibekks) - Mitgliedsvolk der *Hetos der Sieben**, in diesem Machtverbund die Garanten für die stetige Energieversorgung der Laren-Flotten (und damit für die militärische Macht des Konzils). Die Heimat der Mastibekks ist der Planet *Joyl* in einer unbekannteten Galaxis. Zumindest in ihrer Existenzform stellen die Mastibekks von allen sieben Konzilsvölkern wohl das unbegreiflichste dar. Es sind hochintelligente, auf gewisse Weise jedoch völlig entartete Wesenheiten, die vor langer Zeit ihrer körperlichen Existenz entsagten. Sie leben als energetische Einheiten, die sich in kein bekanntes Schema eingliedern lassen. Sie sind vergeistigt, aber doch "da", können neben dem Geist auch ihre ehemals stabilen Körper "wandern" lassen. So kommt es zu einer Lebenseinheit, die körperlich unwirklich ist, dennoch aber materiell existent und indirekt stabil. Menschliche Sinne können sie nicht begreifen.

Die Mastibekks besiedelten zahlreiche Welten, halten sich jedoch überwiegend auf *Joyl* auf. Ihre einzige und zugleich gewaltigste technische

29

Masut

Entwicklung sind ihre Pyramiden. Sie dienen ihnen zur Aufnahme millionenfacher Bewußtseinsinhalte der Wesen, auf deren Welt sie gelandet sind. Sie, die ihre Körper aufgaben und damit allen körperlichen Genüssen entsagten, brauchen die Wonnen, die Körperliche erleben, zur Stillung ihres eigenen, lange aufgestauten Genußbedürfnisses. Im Grunde rauben sie anderen Lebewesen ihre Eindrücke. Sie sind süchtig danach, und daraus resultiert ihre Gier nach immer neuen zu erobernden Galaxien.

Sie liefern den Laren das, was sie zur Aufrechterhaltung ihrer Macht brauchen, und erhalten im Gegenzug Sinneseindrücke, Lustgefühle - eben alles das, was sie selbst nicht mehr aus eigener Kraft zu empfinden in der Lage sind.

Ihre *schwarzen Pyramiden* symbolisieren die endgültige Besetzung einer Galaxis und stellen gleichzeitig eine Art von kosmischen Grenzsteinen dar. Wo sie auf einem Planeten landen, verliert kurz darauf alles in einem Umkreis von 500 Metern seine Farbe. Der Boden und die Gebäude werden weiß. Dieser Effekt trifft selbst Pflanzen, Tiere und Menschen. Man nennt diese Zone daher auch den *Bannkreis* der Pyramiden. Das Erscheinen der Pyramiden stellt die sogenannte *Tertiärphase* in der Eroberung einer Galaxis dar. Immer dann, wenn die Militärmacht der *Laren** die "erste Ordnung" hergestellt

hat, und wenn die *Hyptons** als zweiter Faktor dazugekommen sind, tauchen sie als dritter Faktor auf.

Die *technische Eigenschaft* der Pyramiden besteht darin, die *SVE-Rau-mer** der Laren in zeitlichen Abständen derart mit einer fünfdimensionalen Hyperpolungs-Empfangsfähigkeit aufzuladen, daß sie anschließend in der Lage sind, ihre in der Ausdehnung und Spannungsdichte variablen Energiehüllen aufzubauen, indem sie die dafür erforderlichen Energien aus dem Gefüge des Hyperraums anzapfen. In der Praxis sieht das so aus, daß die SVE-Raumer eine Pyramide anfliegen, für einige Minuten über deren Spitze stehen und ihre Polungsblöcke aufladen lassen. Dies geschieht mit Hilfe eines grellen Energiestrahls, der aus der Spitze der Pyramide hervorbricht und im Schiffsin-nern eines SVE-Raumers mündet.

Mastra-Xantomana - eine Bezeichnung des *Schwarms**, angewandt von der Bevölkerung des Planeten *Ge-dynker-Crocq* (—> *Tahonka-No**).

Masut, Oro - Leibwächter von *Roi Danton**. Der Ertrus-Geborene wurde von Danton aus einem atomaren Feuerbrand gerettet - daraus erklärt sich zum einen die grenzenlose Ergebenheit zu Danton, zum anderen sein Aussehen: Gesicht und Oberkörper sind von gräßlichen Brandwunden entstellt. Im Jahr 2435 ist Oro Masut eine der wenigen Personen, die Dantons wahre Identität kennen.

Mata

30

Mata - blaue heiße Sonne in der Galaxis *Erranternohre**. Mata besitzt 12 Planeten, von denen der sechste, *Matazema**, bewohnt ist.

Matazema - sechster Planet der Sonne *Mata** in der Galaxis *Erranternohre**. Matazema ist eine kalte Welt. Die Pole sind vereist. Gletscherfelder reichen bis zu den Wendekreisen hinab. Nur eine schmale Äquatorzone ist schnee- und eisfrei. Auf Matazema leben die *Dallazen**. In einem mächtigen Gebirge gibt es einen künstlichen Einschnitt, die *Teppon-Kluft*, ca. 5400m hoch gelegen. Dort versteckte der Mächtige *Kemoauc** seine kosmische Burg.

Materiequellen - niveauhöchste Zu-standsform einer Intelligenz, die in unserem Universum erfaßbar ist. Materiequellen stellen eine Weiterentwicklung der *Superintelligenzen** dar. Jede Superintelligenz beginnt im Lauf von Jahrmillionen, die Galaxien ihrer *Mächtigtkeitsballung** zusammenzuziehen und zu verdichten. Bei diesem Vorgang, der der Entstehung eines *Block Holes** ähnelt, entsteht eine Materiequelle, auch *Barys* genannt, die beim Verschmelzen zahlreicher kleiner Black Holes im Innern der Materiequellen ungeheure Mengen Energie und Materie freisetzt. Auf diese Weise übernehmen die Superintelligenzen eine Art Gewährleistung für den Bestand des Universums. Informationen über Zustände und Vorgänge im Innern einer Materiequelle sind größtenteils spekulativer Art. Bei ihrer weiteren Evolution verwandelt sie sich in ein Etwas, das mangels genauerer Kenntnisse als *Kosmokrat** bezeichnet wird. Analog der Entwicklung einer Materiequelle vollzieht sich die Entwicklung einer negativen Superintelligenz zur *Materiesenke**. Die von den *Loowern** gesuchte Materiequelle ist die einzige, die pulsiert (Rhythmus 23h, 18min). Den gleichen Rhythmus haben die looweri-schen Leuchtflecken. Die für Loower-Bauten so wichtige Zahl Neun ergibt sich aus der Vermutung, daß diese Materiequelle neun Auslässe hat.

Materiesenke —> *Materiequelle**

Materie-Suggestoren - *Dargheten**, deren psionische Gehirnsektion so differenziert ist, daß sie nicht nur Lebewesen als Ganzes suggestiv beeinflussen können, sondern die Materie bis hinunter zu ihren Urteilchen, den Quarks. Sie gehen dabei so vor, daß sie das Reaktionsverhalten von Quarks oder Atomen oder Molekülen so zielgerichtet vorplanend programmieren, daß zum Schluß das gewünschte Verhalten herauskommt. Sie können auf diese Weise unter anderem genetische Codes von Intelligenzen, Pflanzen, Bakterien und sogar Viren so verändern, daß völlig neue Lebensformen entstehen, daß

31

Matten-Willys

Bakterien und Viren unschädlich werden oder für großtechnische Prozesse verwendet werden können.

Materie-Suggestoren haben eine besonders hochstehende Ethik und würden niemals aus freiem Willen Materie zum Schaden anderer Intelligenzen beeinflussen. Sie sind deshalb bei allen Völkern, die Kontakt mit ihnen haben, hochgeachtet. Niemand fürchtet sich vor ihnen, da sie niemals einen Anlaß dazu geliefert haben.

Einen Nachteil haben die Materie-Suggestoren als Preis für ihre besondere Fähigkeit zu bezahlen. Sie sind außerstande zu lügen und nehmen deshalb auch alles als Wahrheit, was andere Intelligenzen ihnen sagen.

Bösartige Intelligenzen könnten sie also mißbrauchen, ohne daß jene sich des Mißbrauchs bewußt werden.

Materietransmitter- Anlage zur zeitverlustfreien Beförderung von Personen und Gegenständen über unterschiedlich große Entfernungen hinweg - abhängig von der Transportkapazität des Sendetransmitters und dem Standort des jeweiligen Empfängers. Der Sender erfaßt das zu befördernde Objekt bis in die Struktur des einzelnen Atoms hinab, formt es in ein Sturkturmuster um und strahlt es in Form von übergeordneter Energie ab, die im Empfänger in Materie zurückverwandelt und entsprechend dem Muster geformt wird.

Das Transportmedium ist dabei der *Hyperraum**.

Mato-Pravt - designierter Nachfolger des Mato *Raytscha**

Mato Raytscha —> *Raytscha**

Matsu, Ishi - Mitglied von Perry Rhodans Mutantenkorps seit dessen Gründung. Die 1945 in Japan geborene *Telepathin* ist klein, zierlich und sehr gebildet. Im Jahre 1976 wird ihr die *Zell dusche** auf *Wanderer** gewährt. Nachdem ihr Leben bis zum Jahre 2326 durch medikamentöse Behandlung verlängert werden kann, stirbt sie an explosivem Zellverfall (rapides Altern).

Matten-Willys - im Jahre 2114 von den Terranern entdeckte formveränderliche Lebewesen, die in ihrer "Normalgestalt" schwammigen Kugeln oder Quallen von etwa zwei Meter Größe ähneln. Sie können sich zu Fladen verformen, aber auch menschliche Körper oder Objekte beliebiger Form nachbilden. Stielaugen und Pseudogliedmaßen können jederzeit ausgebildet werden. Bei Gefahr versetzen die von Natur aus ängstlichen Matten-Willys ihre Körper in schnelle Rotation. Kleine Teleskopfüße, die mit einer diamantharten Schicht überzogen sind, gestatten es ihnen, sich dabei wie Bohrer in den jeweiligen Untergrund zu schrauben.

Mausbiber

Die ursprünglich aus dem Andro-medanebel stammenden Geschöpfe sind hochintelligent und äußerst friedfertig. Sie dienen dem *Zentralplasma** der Posbis seit Jahrtausenden als Helfer und Betreuer und führen Plasma-Transporte zu Posbi-Welten durch.

Nach dem Freundschaftsabkommen zwischen Terranern und Posbis sind Matten-Willys bald auch auf den verschiedensten Menschheitswelten zu finden. In der Perry-Rhodan-Hand-lung machen sie unter anderem als "Untergebene" von Admiral *Gecko** oder als Quälgeister des Galto *Quolfahrt** von sich reden.

Mausbiber —> *Ilts**

Maverick - einziger Planet der rotgelben Sonne *Pash**. Durchmesser 198327km, Schwerkraft 5,03g, Rotationsdauer 20,1 h, mittlere Temperatur 128 Grad Celsius. Die Atmosphäre setzt sich aus Wasserstoff-Ammoniak-Methan bei sehr hohen, örtlich stark schwankenden Drücken zusammen. Die Oberfläche Mave-ricks ist eine glatte, flache Steinwüste, unterbrochen von großen Magmaseen bis zu 4000 km Durchmesser, von starken Beben geschüttelt und von Vulkanausbrüchen aufgerissen. Auf 11 Grad südlicher Breite, 64 Grad westlicher Länge entdeckte der Galaktische Prospektor Derbolav *de Grazia** ein aufgegebenes Bergwerk der *Blues** und damit eine ergiebige Fundstätte reinen *Ynkeloniums**.

32

Maverick-Cape - Schutzüberzug, der Gegenstände vor dem Kontakt mit *Antimaterie** schützt. Vor allem Raumanzüge werden auf galvanischem Wege mit *Ynkelonium** überzogen. Nur so ist ein ungefährlicher Kontakt mit den *Accalauries** möglich.

Mayipancer - Überschwerver vom Planeten Obskon, einer Nachbarwelt von *Paricza** im *Punta-Pono-Sy-stem**. Im Jahre 3580 ist Mayipancer gerade erst 38 Jahre alt, also für die Begriffe seines Volkes sehr jung. Er ist 1,82 m groß und hat eine Schulterbreite von 1,79m. Seine tonnenartigen Muskelbündel sind auf die ungeheure Schwerkraft von 3,11 g auf seinem Heimatplaneten zurückzuführen. Das breite, grobporige Gesicht ist erstaunlich ausdrucksstark und wirkt bei weitem nicht so brutal wie die Gesichter anderer Überschwerver. Mayipancer ist Wissenschaftler und als erstklassiger Transmissions-Hy-perphysiker bekannt. Seine schnelle Karriere ist beispiellos. Er versteht es, immer genau abzuwägen, wie weit er - vor allem den Laren gegenüber -gehen darf und wann es ratsam ist, Befehle kommentarlos auszuführen. Nach dem Tod von *Leticron** wird Mayipancer zum neuen *Ersten He-tran** der Milchstraße ernannt.

Mayselan - rote Zwergsonne in der Galaxis *Gruelfin**. Der zweite der beiden Planeten heißt *Leffa**.

33

Medaillon

Maytkor —> *Redmare**

McCisom, Bob -r *Crest IV*

Mdl —• *Meister der Insel**

Mechanica - zweiter von insgesamt drei Planeten der Sonne *Outside**. Auf Mechanica, einer marsgroßen und -ähnlichen Wüstenwelt, lebte vor Urzeiten ein Volk von intelligenten Echsenabkömmlingen, das bei der Entdeckung des Planeten im Jahre 2104 bereits lange ausgestorben ist. Man findet nur noch das robotische Erbe der Echsen, das jedoch nach wie vor funktioniert. Die ehemaligen Bewohner ernährten sich ausschließlich von den Sporen des *Speckmooses**, da sie keinen Verdauungsapparat mit Magen und Gedärmen besaßen. Als ihre Welt erkaltete und das Moos darauf abstarb, schickten sie ein Seoul-, ein Saat- und ein Ernteschiffaus, um die überlebenswichtige Nahrung auf anderen Himmelskörpern zu produzieren. Nach ihrem Aussterben arbeitete die zur Nahrungsbeschaffung entwickelte Ro-bot-Zivilisation weiter, bis Mechanica im Jahre 2112 durch einen künstlich hervorgerufenen Atombrand zerstört wird. Erst später erfährt Per-ry Rhodan von der dramatischen Erpressung der Mechanica-Wesen durch die *Laurins** und von der Rolle, die sie bei der Entstehung der ersten *Posbis** spielten.

Medaillon - von den Terranern gewählter Eigenname für einen roten Stern im *Mahlstrom der Sterne*", der im Verhältnis zur irdischen Sonne die 3,25fache Masse besitzt. Sein Durchmesser beträgt 2841000km, die Oberflächentemperatur im Vergleich zu Sol nur 80,75%.

Medaillon wird von dem Planeten *Goshmos-Castle** umlaufen. Nach Versetzung der Erde und ihrem Eintreffen im Mahlstrom beschließt Per-ry Rhodan, Medaillon zum neuen Muttergestirn für Terra und Luna zu machen. Die beiden Himmelskörper werden nach Überwindung zahlreicher Schwierigkeiten in eine Umlaufbahn um die rote Sonne gebracht, jenseits der von Goshmos-Castle. Terra wird also zum zweiten Planeten des Systems. Die Entfernung zu Medaillon beträgt ca. 208 Millionen km. Erst nach acht Jahrzehnten tritt der unheilvolle Einfluß zutage, den eine bis dahin unerkannte Komponente in der 5-D-Strahlung auf die Menschen ausübt: sie verlieren die Fähigkeit, Gefühle zu empfinden. Die Zeit der *Aphilie** bricht an. Nach dem Entdecken der Strahlungskomponente wird diese Wirkung auch *Waringer-Effekt** genannt. Er erlischt, nachdem Medaillon mit der Erde, deren Mond und Goshmos Castle im Jahre 3583 in den *Schlund** stürzt und in der Galaxis *Ganuhr** materialisiert. Im Lauf des Jahres 3585 verwandelt sich Medaillon zusammen mit *Kobold** in ein Black-Hole, das die Rückverset-

Megagalax

34

zung der Erde an ihren alten Standort in der Milchstraße möglich macht.

Megagalax, das - Einheit der im Jahr 61 NGZ auf Beschluß der GAVÖK eingeführten, neuen galaktischen Währung. Ein Megagalax entspricht einer Million *Galax** und wird im Jargon der Handelskommissare oft scherzhaft "eine halbe Milchstraße" genannt.

Megakalup - Maßeinheit für fünfdimensionale Frequenzschwingungen, benannt nach dem Wissenschaftler Arno *Kalup**.

Meister der Insel - Kurzform: Mdl -die lange Zeit anonymen und geheimnisvollen Beherrscher des An-dromedanebels. Es handelt sich bei den sieben im Jahre 2400 noch lebenden Mdl um Nachkommen von *Le-murern** aus der Führungsschicht der *Tamräte**. 28000 Jahre nach der Flucht der Ersten Menschheit vor den *Halutern** in die Andromeda-Galaxis (ca. 50000 v. Chr.) rissen dreizehn Renegaten aus der Gruppe der wissenschaftlichen und militärischen Elite die Macht an sich und traten damit alleinig das Erbe ihrer mächtigen Vorfahren an. Sie wurden zu den "Mdl", beseitigten systematisch alle anderen qualifizierten Persönlichkeiten, die ihnen hätten gefährlich werden können, und schlugen jeden politischen Widerstand nieder. Die Herrschaft über die *Tef-roder*", wie sich die Lemurer-Nach-kommen in Andromeda nun nannten, wurde mit allen aus der Vergangenheit übernommenen Machtmitteln ausgeübt, hinzu kamen die Dup-lo-Heere und die Beherrschung der Zeitreise (*Zeittransmitter**). Die Mdl verbargen sich in der Anonymität, niemand wußte schließlich mehr, ob es sich um ein Volk oder nur um wenige Herrscher handelte. Die interne Bezeichnung für die Renegaten lautete Faktor I bis Faktor XIII, wobei der Einfluß eines Mdl um so größer war, je kleiner die Nummernbezeichnung. Faktor I an der Spitze der Organisation war keinem anderen Mdl bekannt. Als sechs von ihnen das Geheimnis dann doch entdeckten, wurden sie kurzerhand eliminiert. Das Symbol der Mdl, nun nur noch sieben, waren zwei goldene Galaxien auf dunklem Untergrund. Die Anrede lautete *Maghan*. Die Zentralwelt der Herrscher war der Planet *Tamanium**. Jeder Mdl besaß einen Zellaktivator, der ihm die relative Unsterblichkeit verlieh. *Rangfolge und Namen der Mdl*: Faktor I -Mirona *Thetin**, Faktor II - Trinar *Molat**, Faktor III - Proht *Meyhet**, Faktor IV - *Miras-Exrin**, Faktor V -*Nevis-Latan*, Faktor VI - *Toser-Ban*, Faktor VII - *Regual-Orton*.

Sämtliche Meister der Insel kommen bei verschiedenen Einsätzen in den Jahren 2404-2406 ums Leben. Ihre Macht ist mit dem Tode von Mirona Thetin endgültig gebrochen.

35

Mercant

Memoring - Gerät, mit dessen Hilfe *Car fesch** zwei von den Kosmokra-ten ES zur Aufbewahrung geschickte Zellaktivatoren aktiviert und so justiert, daß sie nur von zwei bestimmten Personen getragen werden können (die man nach langer Suche in Pery Rhodan und Atlan findet). Es ist ein mit Quecksilber gefülltes Gebilde von 20cm Durchmesser und 3cm Dicke.

Menc, Jotan - *Haluter**, als solcher Beobachter für sein Volk bei der Gründung der GAVÖK*. Später führt Menc, zusammen mit seinem Gefährten Lraton *Perlat** die Vernichtung der falschen MARCO POLO herbei, die die *Laren** zur *Prov-con-Faust* führen sollte.

Menschheit —> *Terraner**

Mentale Kontaktgebung —> *Paratrans de formation* *

Mentaler Schock (Schlag) - Schock-erlebnis beim plötzlichen Hineinge-rissenwerden in das *Depot** von Seth-Apophis. Der Betroffene fühlt sich an einen unwirklichen, kaum zu beschreibenden Ort versetzt und für kurze Zeit einer unvorstellbaren Kraft ausgesetzt. In der Regel übersteht er dieses Erlebnis nicht und verliert dabei den Verstand. Die wenigen, die relativ unbeschadet aus dem DEPOT zurückkehren, sind fortan immun gegen die geistige Beeinflussung von Seth-Apophis.

Mentalpeiler - im Jahre 2103 entwickeltes, neuartiges Ortungsgerät für übersinnliche (paranormale) Ausstrahlungen von Lebewesen. Es wird insbesondere zum Aufspüren von *Antis** verwendet.

Mentalstabilisierung - von Ära—Wissenschaftlern entwickeltes neuro-chirurgisches Verfahren, bei dem einige hochspezialisierte Nervenbahnen im Hirn operativ durchtrennt werden. Solcherart mentalstabilisierte Personen sind gegen psionische Angriffe -Telepathie, Hypnose und dergleichen - immunisiert.

Mercant, Allan D. - Solarmarschall und ab dem Jahre 2044 Chef der *Solaren Abwehr** (SolAb), später der



Merceile

*Galaktischen Abwehr**. Der 1916 geborene, kleinwüchsige und schwächliche Terraner wirkt unscheinbar und bieder. Infolge starken Haarausfalls hat er nur noch einen dünnen, blonden Haarkranz, an den Schläfen ergraut. Mercant verfügt über schnelle Reaktionen, große Entschlußkraft und geht hart vor, wenn die Situation es erfordert. Als Halbmutant besitzt er eine schwach ausgeprägte telepa-thische Gabe und die des vorausschauenden Ahnens (weitere Daten in der Übersicht *Mutantenkorps*).

Merceile - Wissenschaftlerin aus dem Volk der *Takerer**. Fachgebiet: Bio-transferkorrekturin. Merceile ist zweiunddreißig Jahre alt (3434 n.



Chr.), 1,80m groß; gut proportionierte Figur, sieht blendend aus; Gesichtsschnitt dinarischer Typ; Nase

36

leicht gekrümmt, ockergelbe Augen, volle Lippen. Ihre wie flüssiges Kupfer schimmernden Haare reichen bis zur Hüfte und werden hinter den Ohren mit verschiedenen Bändern zusammengehalten. Ihr Naturell zeigt zwei Seiten: lausbubenhaft, zu allen Streichen aufgelegt, lacht gerne, dann scheu und extrem beherrscht. Merceile verfügt über einen ausgeprägten Gerechtigkeitsinn und einen hohen Intelligenzquotienten. Ebenso wie viele andere Angehörige eines Cappin-Volkes beherrscht sie die Gabe der *Pedotransferierung**. Perry Rhodan und Atlan trafen während der Reise mit dem *Nullzeitde-formator** in die Vergangenheit 200000 Jahre vor Jetztzeit (Jetztzeit = 3434 n. Chr.) mit Merceile zusammen. Sie hatte damals an dem Bio-programm der Takerer mitgearbeitet, sich aber nach Erkennung des Mißbrauchs dieser Züchtungen von den Verbrechern abgewandt und war engste Vertraute des Ganjasen *Ova-ron** geworden. Rhodan nahm Ova-ron und Merceile anschließend mit in die Relativzukunft, also in die gültige terranische Standardzeit. Merceile nahm an vielen Unternehmen Ova-rons und Perry Rhodans teil. Ihr Eingreifen war oftmals erfolgsentscheidend. Nachdem sie sich in früherer Zeit zu Ovaron und dem Cappin *Lev-tron** hingezogen hingeführt hatte, schwankte ihre Zuneigung später zwischen Ovaron und Atlan. Als sie Rhodans Sohn kennengelernt hatte,

37

Merkosh

verliebte sie sich in Roi *Danton**. Merceile befindet sich seit dem Jahre 3438 (mit kurzen Unterbrechungen) auf dem Planeten *Tahun**. Hier, im MEDO-Center der USO, wurden ihre schweren Verletzungen ausgeheilt, die sie sich während eines Kampfeinsatzes auf dem Saturnmond Titan zugezogen hatte. Sie hatte zu Beginn der Auseinandersetzung als Dakkarfunkerin in der Geheimstation Ovarons die Verbindung zur *Sombrero-Galaxis* (NGC 4594) aufrechterhalten. Nach ihrer Genesung stellt sie sich den Ärzten auf Tahun auf Grund ihrer wissenschaftlichen Fachkenntnisse zur Verfügung. Sie wartet jedoch darauf, von Perry Rhodan wieder zu Einsätzen herangezogen zu werden, die ihrem eigentlichen Aufgabenbereich voll entsprechen. Im Jahr 3443 kehrt Merceile nach *Gruelfin* zurück.

Merkosh - Mutant vom Planeten Opronos (System Aheiku, Galaxis Maasbar). Wegen seiner annähernd transparenten Haut wird Merkosh auch der "Gläserne" genannt. Er ist zwei Meter groß, überschlanke, Körperbau größtenteils walzenförmig, Arme und Beine dünn und lang. Sechszehig und sechsfingerig. Sehr lange schmale biegsame Füße; zwischen den Zehen rudimentäre Schwimmhäute. Die Haut ist von einem glasartig farblosen Weiß und so lichtdurchlässig, daß das Adergeflecht sowie teilweise die inneren Or-



gane durchscheinen. Das Skelett ist weniger elastisch als nachgiebig; das geht so weit, daß Merkosh seine Glieder miteinander verknoten kann. Der Schädel ist annähernd kugelförmig und durchmißt maximal 35cm. Da die Schädelknochen halbtransparent sind und Merkosh völlig unbehaart

ist, schimmert das Gehirn -besonders bei einseitiger Beleuchtung-hindurch. Die runden, lidlosen Augen durchmessen je 6cm, sind dunkelgrün und beweglich und beide an den gleichen Stellen wie bei Terra-nern angeordnet. Die Ohrmuscheln fehlen: Merkoshs Ohröffnungen sind paarig an beiden Schädelseiten angeordnet und können mittels Hautfalten verschlossen werden. Die Nase oder ein anderes sichtbares Riechor-

Merkur

38

gan fehlt. Der acht Zentimeter lange Hals ist dünn und extrem beweglich. In Merkoshs Gesicht dominiert der Mund, dessen extrem lange Lippen in Rüsselform zusammengewachsen sind und bis zu 20cm weit vorgestülpt werden können. Im Gegensatz zum übrigen Gesicht, das keine Mimik kennt, vermag der Mund verschiedenartige Ausdrucksphänomene darzustellen. Im voll vorgestülpten Zustand verformt sich das vordere Ende trichterartig. Mit Hilfe des Mundes wird nicht nur die Nahrung aufgenommen, sondern auch geatmet. Er wird außerdem zur Lautbildung benutzt. Merkoshs parapsychische Fähigkeit besteht darin, daß er psionische Intervallenergie des Quintadim-bereichs abstrahlt. Bei entsprechender Intensität (minimal 1 Megapsion) bewirkt die gleichgerichtet abgestrahlte Energie Zerstörungen wie ein Intervallstrahler. Merkosh nennt diesen Effekt "die Böse Stimme", da er dabei gleichzeitig mit seinem Pseudorüssel trompetenartig hochfrequente Schallfronten ausstößt. Wegen dieser "Bösen Stimme" wurde Merkosh vereinfachend als *Frequenzwandler* eingestuft. Früher besaß er außerdem die Fähigkeit der sogenannten Traummeditation und durchreiste die Zeitebenen allein mit Hilfe eigener psionischer Kräfte. Diese Fähigkeit verlor er, als er bei einer Zeitreise in die Vergangenheit von Ovarons Zeitläufer mit Sexta-dimeldern eingefangen und nach gründlicher Untersuchung zum solaren Titan (Jupitermond) abgestrahlt wurde. Seit 3440 ist Merkosh Mitglied des Mutantenkorps. 3587 geht er in ES auf.

Merkur - der erste Planet unseres Sonnensystems. Der mittlere Sonnenabstand beträgt 58 Millionen km, ein Sonnenumlauf dauert 88 Erdtage. Entgegen früheren Annahmen wendet der Merkur der Sonne nicht stets die gleiche Seite zu ("gebundene Rotation" = Eigenrotation identisch mit Sonnenumlauf), sondern dreht sich in 59 Tagen einmal um seine Achse (Kenntnisstand 1981). Der Äquatordurchmesser des Planeten beträgt 4878km, auf der Tagseite wurden durch die amerikanische Raumsonde Mariner 10 Temperaturen von +427 Grad, auf der Nachtseite von -173 Grad Celsius gemessen. Infolge der geringen Masse von 1/18 Erdmasse herrscht auf der kraterübersäten Oberfläche eine Schwerkraft von 0,38g. Die Merkur-Krater (ebenfalls meteoritischen und planetoidischen Ursprungs) liegen weiter auseinander als auf dem Erdmond. Dazwischen gibt es zahlreiche flache Ebenen und Hunderte von Kilometern lange Klippen und Bergzüge von ein bis zwei Kilometer Höhe. Ein von Mariner festgestelltes Magnetfeld (knapp 1/100 des irdischen) deutet auf einen stark eisenhaltigen Planetenkern hin. Die äußerst dünne Merkur-Atmosphäre wird zum überwiegen-

39

Metagrav-Triebwerk

den Teil aus Helium gebildet. Sie vermag die Sonnenstrahlung weder zu streuen noch Anteile davon zu absorbieren. Im Gestein vorhandene Blei-, Zink- oder Schwefelvorkommen könnten sich auf der Tagseite bei den dort herrschenden Hitzegraden verflüssigen und als silberne Lachen sammeln.

Messier-Katalog - von dem französischen Astronomen Charles Messier (1730-1817) im Jahre 1771 geschaffener Nebelkatalog. Die in ihm erfaßten kosmischen Objekte sind mit dem Kennbuchstaben M bezeichnet (Beispiel: M 31 = Andromedanebel).

Metabio-Gruppiererin —> *Kotschisto-wa**, Irmina

Metagrav-Triebwerk — auch *Hyper-kon-Antrieb* - Bezeichnung für die noch von Payne *Hamiller** theoretisch zur Vollendung geführten neuen Antriebe der Raumschiffe der *LFT** und *Kosmischen Hanse**.

Nach den Begegnungen mit den *Laren** und den *Wyngern** hat die terra-nische Technik gelernt, sich Energie durch Anzapfung energetisch übergeordneter Kontinua, also "aus dem Hyperraum", zu beschaffen. Diese unerschöpfliche Energiequelle wurde bislang für alle möglichen Zwecke genützt.

Ungleich den Fahrzeugen der Laren und Wynger ist jedoch ein mit den neuen Triebwerken ausgerüstetes terranisches Raumschiff nicht dauernd damit beschäftigt, Energie aus dem Hyperraum abzusaugen, sondern tut dies nur in mehr oder weniger regelmäßigen Abständen, etwa so, wie ein Auto Treibstoff tankt. Das Absaugen erfolgt mit Hilfe eines Aggregats, das in Anlehnung an den Hypertron-Zapfer *Hypertrop* genannt wird. Die abgesaugte Energie wird für den späteren Gebrauch gespeichert. Jedes Raumschiffist daher mit leistungsfähigen *Gravitraf-Speichern* zur Aufbewahrung der aus dem Hyperraum gewonnenen Energie ausgerüstet. Durch diese Methode der Energiegewinnung entfällt die Notwendigkeit, riesige Mengen an Treibstoff mitzuführen. Wenn der Hypertrop in Tätigkeit ist, entsteht in der Umgebung des tankenden Fahrzeugs eine trichterförmige Leuchterscheinung, deren Ausdehnung und Farbe (blau, bläulich-weiß) je nach Energiedurchfluß variieren. Der Trichter kann auf weite Distanz geortet werden, daher ist ein tankendes Fahrzeug äußerst verletzlich.

Der Antrieb selbst, der seine Energie aus den *Gravitraf-Speichern* bezieht, funktioniert bei unterlichtschnellem Flug durch Projizierung eines Schwerkraft-Zentrums in Flugrichtung des Fahrzeugs. Der Ort, an dem das Schwerkraftzentrum entsteht, heißt *virtueiler-G-Punkt*, auch *Hamiller-Punkt*. Da sich der Punkt unabhängig vom Ort seines Entstehens, dem Metagrav-Triebwerk, ständig

Metagrav-Vortex

40

von diesem zu entfernen versucht, und da diese Energieform ebenfalls unabhängig von seiner eigenen gravitationalen Wirkung ist, wird das ihm folgende Raumschiff kontinuierlich beschleunigt. Für den Flug in der *Oberlicht-Phase* wird das Schwerkraft-Zentrum am Hamiller-Punkt verstärkt, bis ein Pseudo-Black-Hole entsteht, der sogenannte *Metagrav-Vortex*, durch den das Fahrzeug in den Hyperraum stürzt. Flugweite und Geschwindigkeit werden durch entsprechende Vektorierung des Metagrav-Vortex bestimmt. Es kommt beim Sturz des Fahrzeugs durch den Metagrav-Vortex ebenso wie beim Wiederauftauchen aus dem Hyperraum zur Entstehung einer schwachen und nur über geringe Entfernung hinweg ortbaren Gravitationschockwelle.

Während des Aufenthalts im Hyperraum erzeugen die *Grigoroff-Projektoren* ein Schirmfeld, die sogenannte *Grigoroff-Schicht*, die das Fahrzeug allseitig einhüllt und ihm quasi seinen eigenen Mikrokosmos zuteilt. Vorzeitiger Zusammenbruch der Grigoroff-Schicht führt zu katastrophalen Resultaten, zumeist dem Auftauchen in einem fremden Universum.

Intergalaktischer und interstellarer Flug unterscheiden sich nicht mehr voneinander. Das Metagrav-Triebwerk erlaubt die Erzielung von Geschwindigkeiten mit einem Überlicht-Faktor bis zu zwei Milliarden. Der Endergieverbrauch, d.h. die Geschwindigkeit, mit der sich die Gravitraf-Speicher entleeren, ist natürlich dem gewählten Tempo proportional. Daher geht man im interstellaren Flug selten über ÜL-Faktoren von zehn Millionen hinaus.

Das Metagrav-Triebwerk bewirkt, daß sich ein Raumfahrzeug ständig im freien Fall bewegt. Statische Überlegungen spielen daher beim Entwurf des Raumschiffs keine Rolle mehr.

Der neue Antrieb findet zunächst in der *BASIS** und neu konstruierten terranischen Schiffen Verwendung. Im Jahr 424 NGZ ist man dabei, auch die vorhandenen, älteren Einheiten damit auszurüsten (vorerst nur Kugelschiffe).

Metagrav-Vortex → *Metagrav-Triebwerk**

Meteore - Einzahl: der Meteor - im vorigen Jahrhundert noch der Begriff für alle vom Himmel fallenden Objekte. Heute versteht man unter einem Meteor nur noch die mit Lichtaussendung verbundenen Erscheinungen, die durch Eindringen kosmischer Kleinkörper in die Erdatmosphäre hervorgerufen werden.

Meteorite(n) - feste, in der Regel sehr kleine Himmelskörper, die sich einzeln oder in größeren Schwärmen um unsere Sonne bewegen. Es wird unterschieden zwischen Meteoriten,

41

Meyhet

die unserem Planetensystem angehören (elliptische Bahnen um die Sonne), und solchen, die aus dem interstellaren Raum kommen (hyperbolische Bahnen bei Annäherung an die Sonne). Meteorite bewegen sich im Mittel mit 20 bis 40 km/sec durch das Weltall. "Treffen" sie dabei die Erde, hängt es von ihrer Größe ab, ob sie innerhalb der Atmosphäre verdampfen und dabei die als "Sternschnuppen" bekannten Leuchterscheinungen am Himmel hervorrufen, oder ob sie als größere Brocken die Atmosphäre durchschlagen und auf die Erdoberfläche niedergehen. Der Durchmesser des Riesenmeteoriten, der im Canon Diabolo (Arizona) einen gewaltigen Krater riß, wird auf 150m geschätzt, sein Gewicht auf ca. 10 Millionen Tonnen. Die meisten Meteorite bestehen aus Stein. Ihr Alter wird mit 4 bis 5 Milliarden Jahren angegeben. Die selteneren Eisenmeteorite setzen sich hauptsächlich aus Eisen, Nickel und Kobalt zusammen. Bisher wurde in Meteoriten kein Element entdeckt, das nicht auch auf der Erde vorkäme.

Meteorraumschiff - im Lauf des Jahres 3444 stellt sich heraus, daß es sich bei dem auf *Asporc** aufgefundenen *PEW-Meteor* in Wirklichkeit um ein Raumschiff der *Paramags** handelt, das auf dem Rückflug von *Zeut** auf *Asporc* abstürzt. Das Zusammentreffen mit den acht *Geistermutanten** führt unter anderem zum Wiedererwachen der Besatzung nach 50000 Jahren - die sog. *Zeitgeschädigten* - und zur Entstehung einer eigentümlichen Intelligenz des PEW-Metalls, die *Paradox-I-Komplex* genannt wird. Während des Rückflugs des Meteorraumschiffs ins *Paramag-Al-pha*-System* haben die Terraner Gelegenheit, die besondere Lebensform der Paramags zu studieren und sich mit den parapsychischen Eigenheiten des PEW-Metalls vertraut zu machen. Während der Auseinandersetzungen im Paramag-Alpha-System wird das einzige Raumschiff der Paramags zerstört.

Methan - gasförmiger Kohlenwasserstoff, CH₄. Schmelzpunkt -185° Celsius, Siedepunkt -161,7° Celsius. Das Gas ist geruchlos, geschmacklos und farblos. Es ist nicht giftig und verbrennt mit schwachleuchtender Flamme zu Wasser und Kohlendioxyd. Die Mischung von Methan (auch Erdgas, Sumpfgas oder Grubengas genannt) und Sauerstoff ist explosiv. Auf der Erde entsteht Methan u. a. bei Fäulnisprozessen. Das Gas machte einen erheblichen Teil der irdischen Uratmosphäre aus, außerdem findet es sich in großer Menge in der Atmosphäre kalter Planetenriesen.

Methanatmer, Methans → *Maahks**

Meyhet, Proht - als Faktor III einer der sieben *Meister der Insel**, ein 1,85 m großer, korpulenter, grauhaar-

Michalowna

42

riger Mann im (biologischen) Alter von 50 Jahren. Meyhet ist äußerst klug, kühl und ein überlegener Taktiker.

Michalowna, Tatjana - Mitglied von Perry Rhodans Mutantenkorps seit 1981, vorher von *Overhead** beherrscht. Die 1945 geborene *Telepathin* und *Antihypnotin* (Fähigkeit, fremde Beeinflussung durch Errichtung eines starken Willensblocks abzuwehren) erhält im Jahre 1982 die Zeldusche auf *Wanderer**. Nach späterer medikamentöser Lebensverlängerung setzt im Jahre 2326 ein explosiver Zellverfall ein, der rasch zum Tode der Mutantin führt.

Midway-Station —> *Weltraumbahnhöfe**

Milchstraße - unsere Galaxis, ein Spiralnebel vom Typ Sb (s. Übersichtstafel *Galaxientypen*) mit einem Durchmesser von rund 100000 Lichtjahren und ca. 200 Milliarden Sonnenmassen. Um den Kern aus Milliarden sehr alten und dicht beieinander stehenden Sternen winden sich die Spiralarme, die wiederum vom *Halo* umgeben sind (ausgedehnte Materiewolke von geringer Dichte, hier sind die *Kugelsternhaufen** angesiedelt). Von der Seite betrachtet, hat die Milchstraße die Form einer Linse, von der Erde aus betrachtet, erscheint sie bei Nacht als breites Lichtband am Sternenhimmel (galaktische Position unserer Sonne s. *So/-system**). Die Milchstraße rotiert in ca. 200 Millionen Jahren einmal um sich selbst.

Mimas - erster Saturnmond, mittlere Entfernung zum Planeten *Saturn** beträgt 185000km, die Umlaufzeit 0,942 Tage. Seine Schwerkraft ist kaum fühlbar. Mimas ist in der *Perry-Rhodan-Serie* seit Jahrhunderten bekannt für seine zahlreichen, hervorragend ausgestatteten Sanatorien. Es ist gelungen, die kaum bemerkenswerte Gravitation künstlich zu erhöhen. Durch diese Manipulation und die verschiedenartige Luftzusammensetzung unter den jeweiligen Energieblasen, sowie die vielen Heilbäderanlagen, die klimatische Anpassung an alle nur denkbaren Krankheitsformen usw. wurde Mimas zu einem Erholungs- und Genesungszentrum, das von vielen Menschen aufgesucht wird. Auf Mimas existiert eine große Transmitterstation, die aber zum größten Teil nur zum Transport von Nachschubgütern verwendet wird. Da die Kranken, die Heilung und Linderung suchen, überwiegend die bei der Transmitterbenutzung eintretende Entstofflichung nicht ertragen können, wurde auch ein gut ausgebauter Raumhafen für den solaren Nahverkehr errichtet. Während der *Second-Genesis-Krise** der Mutanten im Jahre 2909 wurde Mimas teilweise verwüstet; der Wiederaufbau erfolgte nach kurzer Zeit.



Mimo

Müno, Kol - ein Mann unbestimmten Alters, 1,98m groß, bis zum Skelett abgemagert, im totenkopffähnlichen Schädel große, brennend-schwarze Augen von hoher Ausdruckskraft. Die Lippen sind sehr schmal, fast fleischlos. Die Haare, tiefschwarz und glatt, trägt er nach hinten gekämmt, im Nacken mit einem Band gehalten, dann pferdeschwanzartig über Schultern und Rücken fallend. Der ganze Körper scheint entfleischt zu sein, dennoch verfügt Kol Mimo über bemerkenswerte Kräfte. Seine Stimme klingt tief und beruhigend. Kol Mimo ist Wissenschaftler, Fachgebiet paraabstrakte Mathelogik. Bei Experimenten hat er einen Paradim-Unfall erlitten. Er blieb für Stunden im Hyperraum verschwunden. Als er zurückkehrte, war sein muskulöser Körper zu einem Skelett abgemagert. Gleichzeitig gewann er die Fähigkeit der *Hyperortung* - Kol Mimo vermag ohne technische Hilfsmittel fünfdimensionale Impulse, Nachrichten und Schwingungen wahrzunehmen. Im Mai 3457 dringt er zu Perry Rho-dan vor als das einzige *PAD-immune* Lebewesen der Galaxis. Er schlägt zur Abwehr der *P AD** ein vorsätzliches Zeitparadoxon vor: Perry Rho-dan soll sich selbst aufsuchen und sich dazu bewegen, beim Kampf mit seinem Ebenbild aus dem *Paralleluniversum** seinen Gegner Rhodan II eigenhändig zu töten. Den dazu nötigen *Nullzeitdeformator** kann Kol Mimo besorgen - er ist in Wirklich-

44

keit *Markhor de Lapal*, der Sohn des Hyperphysikers der sog. *Wissenschaftler**, der maßgeblich an der Konstruktion des ersten Nullzeitdeformators beteiligt war (s. auch *Alchimist**). De Lapal ist unversöhnlicher Feind Rhodans; er hilft in der Notlage der PAD nur im Interesse der Opfer. Nach dem Ende der PAD flammt diese Feindschaft wieder auf, verbunden mit großwahnsinnigen Machteroberungsplänen und Herrscherphantasien. Als Werkzeug von *Anti-ES** hilft de Lapal dabei, Rhodans Gehirn nach *Naupaum** zu verschleppen. Wenig später wird der Mitwisser dieser Tat von *Andro-Rhodan** getötet.

Ming —> *Doc Ming**

MINHAU - 80-m-Schiff terranischer Fertigung. Im April 2321 bei einem Zeitexperiment im Orion-Sektor verschollen; 2436 in der Galaxis *M 87** wiederentdeckt. Die *Konstrukteure des Zentrums** sehen im Erscheinen der MINHAU eine Handlung ihrer Feinde, rüsten das Schiff mit einem *Dimetrantriebwerk** aus und verwandeln es in ein Todesschiff, das beim Eintreffen in der heimatlichen Galaxis alle Sonnen nach und nach vernichten soll. Selbstzerstörungsvorkehrungen der Besatzung und Rhodans Eingreifen können den Anschlag vereiteln, der eigentlich den *Zweitkonditionierten** gilt, aber auch die Menschen tödlich bedroht.

45

Mivtrav

Miniaturisierungsfeld - hyperenergetisches Feld, das die *kosmischen Burgen** der *Mächtigen** vor Entdeckung schützt. Das Feld versetzt die Burgen in den Mikrokosmos, dort sind sie vom Normalraum aus unauffindbar. Das Feld bewirkt beim Durchqueren nicht nur eine Anpassung an die Verhältnisse im Mikrokosmos, es führt auch zu unglaublich heftigen Alterungsprozessen. Nur Robotraumschiffe, biologisch Unsterbliche und befugte Gäste der Mächtigen können es schadlos passieren. Mit Hilfe eines *Drugun-Umsetzers** ist es möglich, die kosmischen Burgen in den Normalraum zurückzuholen, wo sie dann demontiert werden können.

Minikom, der - Hyperkom-Gerät in Miniatur-Bauweise und mit nur geringer Reichweite.

Miras-Etrin - als Faktor IV einer der sieben *Meister der Insel**, ein 1,91 m großer, sportlicher und noch (biologisch) relativ junger Mann; hart, klug, bräunliche Haut, schwarzes, Lockenhaar, hervorragender Taktiker. Miras-Etrin ist im Jahre 2405 für den Versuch verantwortlich, das Solare Imperium durch die völlige Lahmlegung der Wirtschaft von innen her zu zerstören. Nach dem Scheitern dieses Planes Attentatsversuche auf Perry Rhodan und die Erde. Auch die schlagen fehl. Miras-Etrin stirbt wenige Monate später im explodierenden Weltraumbahnhof der Maahks, *Central-Station*.

Mirsal - kleine, gelbe Sonne im Zentrumsbereich der Galaxis, 14480 Lichtjahre vom Solsystem entfernt;

Mirsal besitzt insgesamt fünf Planeten, von denen der dritte von nur 1,30m großen, menschenähnlichen Eingeborenen bewohnt ist, die im Jahre 2040 eine Entwicklungsstufe erreicht haben, die etwa dem Mittelalter auf der Erde entspricht. Planet Nr. 2 wurde vor Jahrtausenden von arkonidischen Auswanderern besiedelt, die sich den speziellen Umweltbedingungen im Lauf der Zeit körperlich anpassen mußten. Sie sind mit einer durchschnittlichen Körpergröße von 1,50 m ebenfalls kleinwüchsig, haben braune Haut und nennen sich *Mirsalesen*. Ihre Technologie entspricht der der Menschheit um das Jahr 1965, die Bevölkerungsdichte ist immer hoch.

Das Mirsal-System wird 2040 von der Überlappungsfront des Dr»M/*-Uni-versums erfaßt, die Planeten werden entvölkert.

Missila - vereinzelt stehende gelbe Sonne vom G-Typ, 14936 Lichtjahre von *Navo-Nord** entfernt. Die dritte der insgesamt sechs Welten heißt *Pfranat**.

Mivtrav - Hauptstadt des Planeten *Hetossa**. Die Einwohnerzahl beträgt im Jahre 3459 ca. 5 Millionen.

Mobys

Mobys - von den Terranern geprägte Bezeichnung für die ehemaligen Wächter der Zwerggalaxis *Andro-Beta**. Es handelt sich um gigantische, im Weltraum lebende, organische Lebewesen von kristalliner Körperstruktur. Sie ernähren sich von reiner Energie und brauchen keine Luft zum Atmen. Nur selten sammeln diese Sternenwanderer auf ihren Flügen von System zu System anorganische Materie und speichern sie für Bedarfsfälle in ihrem Konvertermagen. Ist kein Stern in der Nähe und ein Energiebedarf vorhanden, so wird diese gespeicherte Materie in Energie verwandelt und dem energetischen Kreislaufsystem des Kristallgebildes zugeführt. Die Form eines normalgroßen Moby gleicht einer dicken, an den Seiten abgerundeten Scheibe mit einem Durchmesser von rund 14000km und einer mittleren Dicke von etwa 5000 km. Am Rand des riesigen Körpers befindet sich ringsumher ein netzartiges Gitterwerk von beweglichen Fäden, die bis zu 400km lang sein können. Durch sie erfolgt die Energieaufnahme, gleichzeitig dienen sie der Fortbewegung durch energetischen Rückstoß. Die Mundöffnung der Mobys ist an der vorderen Rundung des Körpers angebracht. Mit ihr öffnet sich praktisch der halbe Moby, was Vergleiche zu einer irdischen Tiefseemuschel ziehen läßt. Die Oberfläche dieser Giganten ist tiefschwarz, gratig und wie von kleinen Gebirgen überzogen.

46

Auf ihr liegt offen das Zentralnervensystem aus zahlreichen kristallinen Blöcken, die zugleich Sitz einer sogenannten Instinktintelligenz sind, vergleichbar der eines Hundes. Das Innere der Mobys besteht aus riesigen Hohlräumen, ähnlich einem Zellsystem. In ihnen erfüllen bohnenförmige, menschengroße Gebilde die Funktion menschlicher weißer Blutkörperchen, das heißt, sie bekämpfen alle artfremden Eindringlinge, sowie vor allem die sogenannten *Bio-parasiten*, die jeden Moby bewohnen und aus seiner Energie durch komplizierte Prozesse organische Stoffe herstellen. Versagen die Energiepolizisten (so die Bezeichnung für die Boh-nenförmigen), zehren die Bioparasiten den Energiehaushalt des betreffenden Mobys bis zu dessen "Tod" auf. Durch die eigene Masse besitzt ein Moby eine Eigenschwerkraft von ca. 0,7g. Die konstante Körperwärme beträgt -3° Celsius. Diese Werte gelten für normalgroße Exemplare. Beim weiteren Vorstoß in Andro-Beta entdeckten die Terraner einen toten Moby von der doppelten Körpergröße (Wärme im Inneren +25° Celsius).

Moders, van - im Jahre 2090 geborener terranischer Wissenschaftler mit dem fachlichen Schwerpunktgebiet Robotronik. Van Moders' vierschrö- tige Gestalt und sein Boxergesicht können nicht über das Genie dieses Mannes hinwegtäuschen, der bereits

47

MODUL

im Alter von 22 Jahren entscheidende Aufschlüsse über Wesen und Technologie der *Posbis** gewinnt. So spricht er als erster von der *hyper- toyktischen Verzahnung** und kann > durch seine Theorien und Arbeit den Terranern wichtige Vorteile bei der Auseinandersetzung mit den Posbis verschaffen.

MODUL - die vermutlich wichtigste technisch-militärisch-wissenschaftliche Entwicklung der *Kaiserin von Therm** bzw. ihrer Hilfsvölker. Die gigantische Station hat die Aufgabe, alle Berührungspunkte zwischen den Mächtigkeitsballungen der Kaiserin von Therm und *BARDIOCS*" auf einer sogenannten *Großen Schleife** anzufliegen und von dort Informationen zu sammeln.

Entstehung: Die Erbauer des MODULS schnitten einen Mond in zwei Hälften, indem sie ihn genau auf der ursprünglichen Äquatorlinie halbier- ten. Die beiden Kugelhälften konnten nun als Basis für je ein MODUL verwendet werden. Auf der Mondhälfte für "unser" MODUL entstand so eine fast runde, absolut ebene und horizontale Fläche mit dem Durchmesser des ehemaligen Mondes: fast exakt 220km. Dieses tragende Fun- dament wurde durch ein enges Netz von meterstarken Stahlsäulen noch verstärkt, so daß die Halbkugel selbst stärksten statischen Belastungen standhalten konnte. Zwischen den ins Gestein eingeschossenen Stahlsäulen wurden zahllose große und kleine Hohlräume angelegt. Sie dienen dem MODUL als Lagerräume für alle möglichen Bedarfsgüter.

Auf der 220km durchmessenden Riesenplattform entstanden nach dem Ausbau der Grundplatte die Gebäude einer hochtechnifizierten Großstadt. Einige ragen bis zu 3000m über die Plattform empor. Andere sind flach, wieder andere rund mit mächtigen Kuppeln. Es entstand eine ausgeklügelte Industrie, die praktisch jedes Ding "an Bord" erzeugen kann. Im Zentrum der Fläche wurde ein erstaunlich kleiner Raumhafen angelegt, kreisförmig und mit einem Durchmesser von 10 km. Das MODUL war völlig autark.

Die gesamte Riesenstadt auf der Oberfläche des zerschnittenen Mondes wurde ursprünglich von einer riesigen Energiekuppel überspannt. In- nerhalb dieser gewaltigen Schutzglocke herrschte eine künstliche Sauerstoffatmosphäre. Vier kleine Atomsonnen spendeten Tageslicht, Höhenstrahlung und Wärme. Als Perry Rhodan im Jahre 3582 das MODUL, gestrandet in der *Courste-fcout/i**-Materiewolke, findet, ist es nur noch ein düsterer schwarzer Kolob ohne technisches Leben. Die Fundament-Halbkugel zeigt riesige Risse. Das MODUL kann nur dann noch repariert werden, wenn man mit dem gesamten Aufbau nochmals von vorne anfängt. Immerhin kann

Modul

48

Rhodan den von der Kaiserin von Therm erhaltenen Auftrag ausführen und das zentrale Speicherelement mit allen gesammelten Informationen, den *COMP**, bergen und an Bord der SOL nehmen.

Modul - Bezeichnung für einen im intergalaktischen Leerraum gelegenen, sonnenlosen Dunkelplaneten. Modul befindet sich im Jahre 2402 rund 11210 Lichtjahre vom Rand der Zwerggalaxis *Andro-Beta** entfernt und driftet mit ca. 50km/sec in Richtung auf die Milchstraße. Der Äquatordurchmesser beträgt 10202km, die Schwerkraft entspricht etwa der der Erde. Die ehemalige Sauerstoffatmosphäre hat sich als kristalline Masse niedergeschlagen und im Laufe der Zeit zu Eis verdichtet. Die Oberflächentemperatur liegt nahe dem absoluten Nullpunkt. Modul ist zum Teil ausgehöhlt und hatte bis zum Jahre 2402 die Funktion einer Kontrollstation der *Meister der Insel** in Andro-Beta. Außerdem wurden hier die Energiesphären gebaut und mit monströsen Besatzungen versehen (auf Modul aus Teilen des *Urplasmas** geschaffene Androiden-monstren), die zahllose Welten der Kleingalaxis vernichteten.

Modula-System - gelbe Normalsonne in der Großen *Magellanschen Wolke**, ca. 4610 Lichtjahre von *Na-vo-Nord** entfernt. Modula hat drei Planeten. Die zweite Welt, *Modulall* (Durchmesser 10103km, Rotationsdauer 20,3h, Schwerkraft 0,91g, mittlere Temperatur 39,6° Celsius), eine heißfeuchte Dschungelwelt, dient den *Perlians** zur Umwandlung der grünen Kristalle von *Danger-I** in die gefürchteten *Kristallagenten**

Modulationsreflektor - Zusatzteil an Transmittern, das einen speziellen Ortungsschutz gewährleistet. Es verhindert, daß ankommende Körper bei der Rematerialisierung einen Strukturschock erzeugen. Auch beim Abstrahlen kommt es zu keinen verräterischen Schockwellen mehr. Der Modulationsreflektor wurde um das Jahr 3580 von der *Organisation Guter Nachbar** entwickelt.

Moduls - Bezeichnung für die mutierten Nachkommen von *Lemu-rern**, die zur Zeit des lemurischen Imperiums wissenschaftliche Experimente mit dem Ziel durchführten, Möglichkeiten der Reise durch die Zeit zu finden. Dies führte zur Liquidierung des lunaren Forschungszentrums des sogenannten Luna-Klubs durch die *Meister der Insel**, die durch die Versuche ihre auf der Zeitreise beruhende Macht gefährdet sahen. Die Wissenschaftler wurden mit ihren Familien auf den Planeten *Greenish-7** in Andro-Beta verschleppt, wo es zur Mutation ihrer Gehirne kam. Aus den Lemurem

49

Moeckdöhne

wurden die Moduls mit der Para-Fähigkeit, aus beliebiger Energie jede Art von Materie herzustellen. Wieder fühlten die Mdl sich dadurch bedroht, machten den Planeten unbewohnbar und deportierten fast alle Moduls nach *Gleam**, wo sie aller technischen Hilfsmittel beraubt waren und infolge der Umweltbedingungen bald degenerierten. Aus ihnen gingen die *Gleamors** hervor. Die restlichen Moduls wurden auf eine Dunkelwelt verbannt, die daraufhin den Namen *Modul** erhielt. Von ihnen überlebte als einziger Baar *Lun**, der von den Beherrschern Andromedas gezwungen wurde, mit Hilfe seiner Para-Fähigkeiten Energiesphären und deren androide Besatzungen herzustellen. Das Aussehen, der Körperbau und die Intelligenz der Moduls entsprach weitgehend dem der *Gleamors*, lediglich die Haut war albinhaft weiß.

Moeckdöhne - siebter von insgesamt 14 Planeten der Sonne *Kemoffrika** in der Galaxis *Dh'morvon**. Äquatordurchmesser 15982km, Schwerkraft 1,22g, Eigenrotation 33,02h, mittlere Temperatur bei 30,1° Celsius, gute Sauerstoffatmosphäre. Die Natur kann als ausgeglichen bezeichnet werden. Eine Achsenneigung zur Bahnebene ist kaum vorhanden. Aus dem Grund treten keine extremen Jahreszeiten mit wechselhaften Einflüssen auf. Das beständige Klima wird überdies durch die fast kreisförmige Umlaufbahn des Planeten um sein Muttergestirn begünstigt.

Auf Moeckdöhne gibt es fünf Kontinente. *Mahav-doorn*, der größte Erdteil - er nimmt fast die halbe Planetenkugel ein, seine Ausdehnung entspricht der von Asien-Europa-Nordamerika zusammen - beginnt auf der Äquatorlinie und reicht bis zum nur oberflächlich eisbedeckten Pol. Tief im Süden ist dieser Kontinent von Dschungelgebieten bedeckt, die aber in Höhe des zehnten Breitengrades in Savannen übergehen. Dann findet man Landschaften, die denen Afrikas gleichen. Noch etwas weiter nördlich dehnt sich die Zone des wahren Lebens aus. Hier herrscht Mittelmeerklima. Gebirge, die bis zu zehntausend Meter hoch in den planetarischen Himmel emporragen, durchziehen das weite Land. In den nördlicher gelegenen Regionen wachsen Nadelgehölze.

Auf Mahav-doorn befinden sich der Hauptsitz der Regierung und zahlreiche Forschungszentren. Eine in sich geschlossene, kompakt angelegte Großstadt wie auf Terra wurde hier jedoch nicht errichtet. Die auf dem gesamten Erdteil entstandenen Gebäude werden durch Parkanlagen und Wälder voneinander getrennt. Da keine eigentlichen Städte in terra-nischem Sinn erbaut wurden, erhielten die "Knotenpunkte" Bezeichnungen, die sich aus dem Eigennamen des Kontinents und einer Kennziffer zusammensetzen. Infolgedessen wird

Moghu

50

der Regierungssektor *Mahav-doom I* genannt und gilt gleichzeitig als Hauptstadt. Die Gebäudekonzentration in dieser Metropole ist wesentlich dichter als woanders auf der Welt.

Aufgrund dieser Planung und Gestaltung werfen sich verkehrstechnische Probleme auf. Man muß lange suchen, bis man die richtigen Nummern der einzelnen, von Grünflächen getrennten Gebäude ausfindig gemacht hat. Auch die Raumhäfen liegen inmitten von Landschaften eingebettet, sind also nicht in unmittelbarer Nähe der großen Städte angelegt worden.

Moghu. Ishe -r *Crest III* Mohre* —> *Mory-Moryma* Mohreymy* —> *Mory-Moryma**

Mokart, Cronot - Kosmohistoriker und hochqualifizierter Ultratechniker, geboren auf *Oxtorne**. Im Jahr 2436 untersucht er mit seinem Sohn *Perish Mokart* lemurische Hinterlassenschaften auf dem Neptunmond Triton. Beim Angriff der *Zweitkon-ditionierten** auf Triton gelingt es ihnen, einen der Schwingungswächter gefangenzunehmen.

Molak- blaßgelbe Sonne in der Galaxis *M 87**, ca. 100000 Lichtjahre von deren Zentrum entfernt. Der erste von drei Planeten heißt *SEL.-24**.

Molakesch - zweiter Planet der Sonne *Pysoma**. Durchmesser 13469km, Rotationsdauer 24,1h, Schwerkraft 1,04g, mittlere Temperatur 22,0° Celsius. Molakesch dient im Jahre 3437 den *Moritatoren** als Archivwelt. Sie bewahren dort in gewaltigen Datenspeichern Unterlagen auf, die über die Zustände vor 200000 Jahren berichten und über Ereignisse der folgenden Jahrtausende. Der Versuch, dort die Identität *Ovarons** mit dem erwarteten *Gan-jo** zu beweisen, schlägt fehl. Wenig später wird Morakesch von den *Take-vern** angegriffen und vernichtet.

Molat, Trinar - Faktor II der *Meister der Insel**, ein sehr großer und hagerer Mann mit scharf gezeichnetem Gesicht, der bräunlichen Hautfarbe und dem tiefschwarzen Haar der *Le-murer** und einem (biologischen) Alter von etwa 40 Jahren. Sein Fachgebiet ist die Hyperphysik. Trinar Molat lebt auf der Zentralwelt *Tama-nium** und zieht von dort aus die Fäden der Macht. Unterstellt ist er nur noch dem Faktor I. Trinar Molat findet im Jahre 2406 bei der Erstürmung *Tamaniums* den Tod.

Molekül Verformer —> *Gys-Vool-beerah**

Molkex - Kurzbezeichnung für "Molekular-Katalytischer-Extrakt", jene dickliche, farblose Flüssigkeit, die im

51

Molkex

Augenblick ihrer Körperteilung von den *Hornschrecken** ausgeschieden wird. Das Molkex ist eine Stoffverbindungsform, die bis zum Auftauchen der Hornschrecken (2326) in der erforschten Galaxis nicht bekannt war. Das ausgeschiedene weiche Plasma erhärtet sehr schnell, wird hornartig an seiner Oberfläche und bleibt innen schleimig und weiß. Es ist halb organisch und halb mineralisch und stellt die zweite Entwicklungsphase hin zu einem *Schreckwurm** dar. Ist auf einem von den Hornschrecken kahlgefressenen Planeten das oberflächendeckende Molkex an Konzentrationspunkten zu genügend großen Mengen zusammengeflossen, so bilden sich regelrechte Berge davon, die sich wie eine Larve einkapseln. In ihnen findet ein bislang einzigartiger Brut- und Geburtsvorgang statt, bis der fertige Schreckwurm aus dem Extrakt entstanden ist. Dieser Prozeß wird als "hyperbiologische" Entwicklung bezeichnet.

Neben dieser primären, biologischen Bedeutung kommt dem Molkex bald eine zweite zu, die auf der biochemischen Eigenart des Extraktes beruht, daß bei Energiebeschuß eine zweite Katalyse stattfindet, die bewirkt, daß das Molkex die Energie aufnimmt und verdichtet. Je stärker und länger der Beschuß, desto mehr verhärtet es sich, bis ihm schließlich selbst die sonnenheiße Glut eines Impulsgeschützes nichts mehr anhaben kann.

Dies erkennen die *Blues** sehr früh und umgeben ihre Kampfraumschiffe mit einem Molkex-Panzermantel, wirksamer gegen Angriffe als der beste im Jahr 2327 bekannte Schutzschirm.

Der terranische Wissenschaftler *Tyll Leyden** ist es, der schließlich die Zusammenhänge zwischen Molkex, Schreckwürmern und dem *Suprahet** entdeckt. Er findet heraus, daß das Molkex in seiner ursprünglichen Form nichts anderes war als ein bruchstückhafter Überrest des vor 1,2 Millionen Jahren explodierten *Suprahets**. Dies führt zu einer Korrektur der Ansicht, daß das Molkex nur ein Zwischenstadium der Schreckwurm-Entwicklung sei. Dies ist zwar später der Fall, doch die ersten Schreckwürmer gingen aus dem ursprünglichen Molkex hervor, das nach der Explosion des *Suprahets* den Planeten *Tombstone** bildete.

Doch auch damit ist das Rätsel des Molkex noch nicht vollständig gelöst. Als es den Terranern nach langer Forschungsarbeit gelingt, wirksame *Anti-Molkex-Bomben** gegen die Panzerung der *Blues*-Schiffe herzustellen, löst sich das angegriffene Molkex von den Schiffshüllen, zerfällt zu Fladen und verdichtet sich wiederum zu schnell rotierenden Klumpen, die blitzschnell Fahrt in Richtung galaktisches Zentrum aufnehmen bis zum Erreichen der Lichtgeschwindigkeit. Danach verschwindet es im Hyperraum und strebt wei-

Moluk

ter dem Milchstraßenzentrum zu, wo es vom *Sonnensechseckstrahler** abgestrahlt wird.

Wohin das Molkek verschwindet, kann erst nach und nach geklärt werden. Spätestens im Jahre 3460 wird ersichtlich, daß es zwei verschiedene Wege nahm. Alles Molkek, das nicht durch die Anti-Molkek-Bomben abgelöst wurde, materialisierte (wie 3460 Erde und Mond) im *Mahlstrom der Sterne**. Vom *Schlund** aus wurde es sofort weitertransportiert in die Galaxis der *Ploohns**, die es dort in pulverisierter Form als Düngemittel für ihre unentbehrlichen Pflanzenkulturen verwendeten. Dies betrifft das gesamte Molkek, das im Laufe von Hunderttausenden (seit Bändigung des Suprahets) als überschüssige Substanz nicht zur "Herstellung" eines Schreckwurms benötigt wurde und von den betreffenden Planeten in Richtung Milchstraßenzentrum verschwand.

Das mit den Bomben "behandelte" Molkek hingegen verschwand ausnahmslos im Antimaterie-Universum der *Accalauries**. Dies war auch der Grund dafür, daß die Accalauries Nachforschungen nach dem Ausgangspunkt des Molkek anstellten und im Jahre 3431 in der Milchstraße erschienen.

Den (vorerst?) letzten Zyklus in der fortwährenden Verwandlung des Molkek leitet Perry Rhodan in der Ploohn-Galaxis ein, als er über dem Planeten *Gragh-Schanath**, auf des-

52

sen Oberfläche sich das hierher gekommene Molkek stellenweise kilometerdick türmt, zwei Anti-Molkek-Bomben zünden läßt. Dies geschieht, um die kriegerischen Insektenabkömmlinge zu Verhandlungen zu zwingen. Diesmal löst sich das Molkek zu feinem Staub auf, der sich wiederum in eine bläulich glühende Masse verwandelt, welche schließlich violett strahlend im Hyperraum verschwindet. Es darf gemutmaßt werden, daß auch dieses Plasma nun den Weg ins Antimaterie-Universum sucht.

Moluk — zweiter von insgesamt sechs Planeten der Sonne *Greenol**. Bei Moluk handelt es sich um eine heiße Welt mit großen Wüsten, kaum Wasser und geringen Vegetationsstreifen. Die Fauna ist entsprechend schwach ausgebildet, die Pflanzenwelt entspricht dem Wüstencharakter. Die mittleren Tagestemperaturen liegen bei +42° Celsius, die Eigenrotation des Planeten beträgt 38,4h, was atmosphärische Störungen durch die lange anhaltende Abkühlung der jeweiligen Nachtseite zur Folge hat. Die Luft ist für Menschen atembar. Die primitiven Eingeborenen Moluks werden wegen ihrer grünen Hautfarbe bei ihrer Entdeckung im Jahre 2044 kurzerhand *Greens** genannt, als ein terranisches Kommando der Spur der vermeintlich letzten *Molekülverformer* folgt.

53

Monlerny

Mono - ein sonnenloser Kristallplanet nahe dem galaktischen Zentrum von *M 87**. Ein schwacher Energieschirm hält die Sauerstoffatmosphäre über der Planetenfläche von Monol fest. Der Durchmesser von Monol beträgt 18713km; der Planet ist absolut kugelförmig, da er keine Eigenrotation besitzt. Seine Materie besteht ausschließlich aus dem kristallinen *Veo-Howalgonium**. Die Schwerkraft beträgt 1,21g; die mittlere Temperatur der bodennahen Atmosphäre 14° Celsius. Die Oberfläche Monols ist unterschiedlich gestaltet. Weite Kristallebenen wechseln mit turmartigen Gebilden und Kristallgebirgen, Kristallwäldern und anderen Erscheinungsformen ab. Über dem Planeten stehen goldleuchtende riesige Ringgebilde, die sogenannten Goldreif-Transmitter, die Objekte von fast beliebiger Größe zum *Blauen Zentrumsleuchten* befördern können. Diese Transmitter-ringe pulsieren unablässig. Monol ist im Sinne seiner Erschaffer eine planetengroße Station zur Umformung normalenergetischer Kräfte in hyperenergetische Energieformen. Hier kommen - von der *Absoluten Bewegung** transportiert - die sargähnlichen Behälter mit biologisch toten *Okefenokees** an, die innerhalb der kristallinen Kegeltürme Monols einer sogenannten *Biophysikalischen Hyperregenerierung** unterzogen werden. Der *Mausbiber Gucky**, der mit einem terranischen Einsatzkommando nach Monol gerät, teleportiert bei einem Erkundungssprung versehentlich in einen solchen Regenerierungsturm und wird effektiv um fünfhundert Jahre verjüngt. Der terranisch-plophosische Hyperphysiker Dr. Armand *Bysiphère** schloß aus der Beschaffenheit Monols, daß die Kristallwelt ursprünglich aus einer Ballung suggestivbegabter *Hypno-kristalle (Mutterkristall)* bestanden habe, bevor sich die Substanz in Neo-Howalgonium verwandelte. Weiter schloß er, daß die Hypnokristalle vor Jahrzehntausenden von Monol nach den *Magellanschen Wolken** transportiert worden wären, wo sie in der jüngsten Vergangenheit als geistige Waffe von der geheimnisvollen *Ersten Schwingungsmacht* (—> *Uleb**) gegen das Solare Imperium eingesetzt wurden.

Montemy, Clifford - von seinen Untergebenen nur *Overhead* genannt -Perry Rhodans großer Gegenspieler als Gründer eines eigenen Mutantenkorps in den Gründungsjahren der *Dritten Macht**. Monlerny ist unersetzlich, aufgeschwemmt und klobig. In seinem gewaltigen, völlig kahlen Schädel dominieren die kleinen, tiefliegenden Augen. Der 1945 geborene *Mutant* ist hochintelligent, kompromiß- und gewissenlos. Seine paranormalen Begabungen sind die Folge einer Erbmassenveränderung bei seinem Vater, der Zeuge der ersten Atomexplosion in der Wüste von

Montmanor

54

Alamogordo und eines Versuchsreaktorunfalls war. Monterny selbst ist Doktor der Physik.



Der Hypno und Telepath (hypno-suggestive Begabung stark ausgeprägt) entschließt sich zum Aufbau einer eigenen Mutantengruppe unter seiner Führung nach Bekanntwerden von Rhodans Suche nach positiven Mutanten. Sein Ziel ist die Erlangung der Macht. Der Overhead zieht dabei die Fäden aus dem Dunkel. Er ist quasi überall vorhanden, stets und überall unangenehm spürbar, doch niemals real zu erfassen. Seine hypno-suggestive "Reichweite" ist auf der Erde unbegrenzt. Jedes Lebewesen kann er mit seinen zwingenden Geistesbefehlen erreichen und beherrschen, vorausgesetzt, daß ihm die Individualschwingungen des Opfers bekannt sind. Einmal in seiner geistigen Gewalt, gibt es kein Entrinnen mehr. Die Mutanten Monternys folgen ihm also nicht freiwillig, sondern handeln unter ständigem Zwang. Die Telepathie beherrscht Monterny mit schmerzhafter Stärke und auch in der Form direkter Bewußtseinsübertragung. Außer seinen Mutanten kontrolliert der Overhead im Jahre 1981 die mächtigsten Wirtschaftskonzerne in aller Welt mit dem einzigen Ziel, die *General-Cos-mic-Company** und damit die Dritte Macht zu Boden zu zwingen. Dazu ist ihm jedes Mittel recht. Sein Hauptquartier liegt in Utah inmitten der Uinta-Berge.

Nach langen und heftigen Kämpfen zwischen Rhodans Mutanten und den Sklaven des Overhead findet Monterny auf der Flucht vor Perry Rhodan den Tod, als Gucky sein Raumfahrzeug telekinetisch gegen einen Planetoiden lenkt. Die versklavten Overhead-Mutanten werden frei.

Übernahme von Iwan-Iwanowitsch *Goratschin**, Tatjana *Michalowna** und Gregor *Troponow** ins Mutantenkorps.

Montmanor, Pratt - Plophoser, im Jahre 424 NGZ 121 Jahre alt und seit

55

Morgenrot

25 Jahren Präsident des GAVÖK-Forums (s. *GAVÖK**).

Mooff VI - sechster Planet der Sonne Mooff, Äquatordurchmesser 148000km, Schwerkraft 2,8g, Wasserstoff-Methan-Ammoniak-Atmosphäre. Auf der wild zerklüfteten Oberfläche riesige Seen aus flüssigem Ammoniak.

Mooffs - (der Mooff, des Mooffs, die Mooffs) - monströse Lebewesen, die



sich auf dem Planeten *Mooff V* entwickelten. Die Mooffs gleichen ins Riesige verzerrten Quallen, etwa fünf Meter hoch und drei Meter breit. Sie haben kurze, stummelartige Gehwerkzeuge und einen auf der Körperseite hervortretenden runden Kopf mit Knopfaugen. Sprachorgane sind nicht vorhanden, dafür besitzen die Mooffs stark ausgeprägte telepathische und schwache suggestive Bega-

bungen. Sie können in Raumschiffen nur in ihrer Heimatatmosphäre entsprechend eingerichteten Druckbehältern existieren. Im Jahre 1984 wird durch Perry Rhodan das Rätsel der Mooffs gelöst. Man erkennt sie als vollkommen harmlose, friedliebende und verständnisvolle Geschöpfe, die nur durch die *Aras** dazu gezwungen wurden, die Bevölkerung von Kolonialplaneten gegen das arkonidische Imperium aufzubringen (suggestive Beeinflussung).

Mooghs - (der Moogh, des Mooghs, die Mooghs) - in *M 87** verbliebenes Teilvolk der sogenannten *Bestien*", beheimatet auf dem Planeten *SEL-24**. Dort bereiten sie sich auf den Kampf mit den *Konstrukteuren des Zentrums* vor, bis der Planet 2436 von den *Dumfries* entdeckt und vernichtet wird.

Morga - (der Morga, des Morga, die Morga) - Bezeichnung der *Cappins** für die Pferde auf der Erde des Jahres 200000v. Chr.

Morgenrot - Raumsektor in der Milchstraße, 2183 Lichtjahre von Sol entfernt, im Jahre 2435 von Bedeutung als Flottenstützpunkt bei Erkundungsunternehmungen zu den *Ma-*

Moritatoren

56

*gellanschen Wolken**. Im August 2435 erscheint dort zum ersten Mal *OLD MAN**.

Moritatoren - eines der zahlreichen Völker der *Cappins* m* der Galaxis *Gruelfin**. Die Moritatoren durchreisen mit ihren Schiffen die Galaxis und verbreiten Sagen, Legenden und Märchen; sie sind die Bewahrer der Vergangenheit der Cappins. Eine ihrer wichtigsten Aufgaben ist es, die Bewohner Gruelfins auf die Rückkehr des *Ganjos** vorzubereiten; ohne es zu wissen, treiben sie damit die Langzeitpläne der *Takerer** voran.

Raumschiffe der Moritatoren - * *RZ Bd. 2*

Morschaztas - kugelförmige Kleingalaxis, *Gruelfin** vorgelagert, 84562 Lichtjahre davon entfernt. Morschaztas hat einen Durchmesser von 696 Lichtjahren und umfaßt 132516 Sterne. In Morschaztas haben sich die *Ganjasen** vor den Nachstellungen der *Takerer** verborgen. Wichtige Sonnensysteme: *Hyron** und *Sv-veron**. Ihre Zuflucht haben die Ganjasen mit einem Trick vor der Entdeckung gesichert: sie lösten künstlich eine gigantische *Nova** aus und betteten gleichzeitig die gesamte Kleingalaxis in den *Hyperraum** ein. Die Takerer mußten so annehmen, daß Morschaztas völlig zerstört sei;

das sogenannte *Sextadim-Konstant-feld* verbirgt Morschaztas vor ihren Ortungssystemen (—> *Terrosch-Rot-wolke**).

Mory-Moryma - Sonnensystem in der Südperipherie der Galaxis *Gruelfin**, eine der absonderlichsten astronomischen Konstellationen des bekannten Universums. Es handelt sich um eine Doppelsonne, einen roten Riesen und eine gelbe kleine Sonne in 82 Millionen km Entfernung, beide durch einen Energieschlauch miteinander verbunden, der nur deshalb stabil ist, weil sich die kleine Sonne mit ungeheurer Geschwindigkeit um das Zentralgestirn bewegt. Dieser Schlauch wiederum ist Rotationszentrum für den einzigen Planeten des Systems, *Mohre*, einen lebensfeindlichen Riesen vom Jupiter-Typ. Mohre hat einen Mond, der ihn auf einer Bahn von Pol zu Pol umkreist. Dieser Mond heißt *Mohrcymy (Neu-Gruelfin: Vollstrecker)* - er ist im Jahr 3438 Standort eines riesigen *Pedopeilers**, der für die takerische Invasion der Milchstraße bestimmt ist.

Moschambuismus —> *Oldonen**

Moshaken - ganjasischer Offizier und enger Vertrauter des Ganjos *Ovaron**. Moshaken brachte Ovaron zum Saturnmond Titan (200000 Jahre vor Jetztzeit), damit der Ganjo von dort aus seinen Geheimeinsatz gegen die verbrecherischen Takerer auf der Erde beginnen konnte. Später kehrte Moshaken mit einer Flotte ins Solsystem zurück und vernichtete die Takerer und ihre Einrichtungen auf dem terranischen Kontinent Lemur

57

Mncierer

(*Lemuria*). Als das Ganjasische Reich von Wirren erschüttert wurde, kehrte der inzwischen im Admirals-rang stehende Moshaken zum Titan zurück und ließ sich in Ovarons Geheimdepot energetisch konservieren. Er wurde im Jahr 3434 Erdzeit aufgeweckt und berichtete Ovaron über die Entwicklung im Ganjasischen Reich.

Moshu, Ische -> *Crest IV**

Moskito-Jet - torpedoförmiger Raumjäger, der als Beibootwaffe an Bord größerer terranischer Raumschiffe mitgeführt wird. Grundkonstruktion des erstmalig 2404 vorgestellten Jägers (*CREST III**) ist ein sechsundzwanzig Meter langes Zweimannfahrzeug mit Dreiecksflügeln, geeignet zum Flug innerhalb von Atmosphären, dem freien Weltraum und dem Linearraum, mit einer starr im Bug eingebauten Transformkanone als Hauptbewaffnung. Das technisch verbesserte Nachfolge-Modell wird *Lightning-Jet* genannt und besitzt einen Waring-Mikrokompensationskonverter mit einer maximalen Einsatzreichweite von 300000 Lichtjahren.

Motah —> *Valosar-Insel**

Mousuren - (Der Mousur, des Mou-suren, die Mousuren, mousurisch) -Hilfsvolk der *Kranen**. Es handelt sich um große, vogelähnliche Wesen,



deren Heimatwelt der Planet *Erx-Argaz* ist.

Movator—> *Takvorian**

Mucierer- (der Mucierer, des Mucie-rers, die Mucierer, mucierisch) -flugfähige, intelligente Bewohner des Planeten *Goshmos-Castle**. Körpergröße und Gestalt gleichen annähernd der eines Menschen. Die Köpfe hingegen sind wie die von Fledermäusen. Hinter den Schultern, eingebettet in riesige Muskelwülste, sind die Hautflügel angebracht. Die Flughäute reichen, mit den Beinen verwachsen, bis zu den Füßen hinab und können bis zu einer Spannweite von 5,60m entfaltet werden. Arme und Beine sind dennoch frei beweglich.

Mucton-Yul

58

Die Fledermausköpfe haben spitze Schnauzen mit kleinen, aber scharfen und spitzen Zähnen. Seitlich darüber sitzen zwei übergroße, nachtsichtige Augen. Die beiden Ohren sind lang, spitz und äußerst beweglich. Sie sind oben mit dichten Haarbüscheln versehen. Damit senden und empfangen die Mucierer Ultraschallwellen, so daß sie sich auch in tiefster Dunkelheit hervorragend orientieren können. Die eigentliche Körperhaut ist von fingernagelgroßen Schuppen von hellgrüner bis violetter Farbe bedeckt. Sie ist widerstandsfähig gegen die Flammen der mucierischen Raketenwaffen - im Gegensatz zu den zarten, von dicken Adern durchzogenen Flughäuten, die wie braungraues Plastikpapier schimmern.

Feuerflieger werden die Mucierer deshalb genannt, weil sie nach der Erfindung des Schwarzpulvers das Prinzip des Raketenrückstoßes entdeckt haben. Sie segeln also nicht nur elegant unter Ausnutzung der überall auf ihrer Welt herrschenden Aufwinde, sondern können sich selbst mit am Körper befestigten Pulverraketen in die Lüfte schießen. Das geschieht bei Angriffen auf Gegner oder bei Flucht. Mucierer kämpfen grundsätzlich nur im Flug (bis in 10000m Höhe!), niemals zu Fuß. Neben Äxten und Schwertern sowie anderen Primitivwaffen bedienen sie sich in der Hauptsache ihrer *Feuerlanzen*. Dazu tragen sie oberhalb der Flughäute hölzerne Gestelle auf dem Rücken, in denen die fünf bis sechs Meter langen Lanzen aufgehängt sind und gezündet werden. Diese Waffen besitzen am Ende eine primitive, aber wirkungsvolle Rakete, die mittels einer Zündschnur entflammt werden muß. Beim Abschuß der Lanzen, die an den Vorderenden unterarm lange Eisenspitzen tragen, muß der Feuerflieger mit seinem ganzen Körper zielen. Es gibt vier Meter lange und ebenso breite Holzgestelle, aus denen zehn Lanzen auf einmal abgefeuert werden können.

Die Mucierer hausen in den steil emporragenden Tafelbergen mit relativ glatten Wänden und riesigen, abgeflachten Kuppen, auf denen sie Akkerbau und Viehzucht betreiben. Jeder dieser Berge ist eine Festung für sich, wird von einem selbständigen Stamm als Wohngebiet beansprucht und verteidigt. Es gibt auf Goshmos-Castle etwa 90000 solche Erhebungen und ebenso viele Stämme, zwischen denen ununterbrochen Kleinkriege ausgetragen werden. Alle Felsenfestungen wurden in zehntausendjähriger Arbeit von Hand ausgehöhlt millionenfältig durchgraben und zweckbestimmt hergerichtet.

Die Mucierer besitzen etwa die Intelligenz eines Menschen aus dem 10. Jahrhundert nach Christi. Sie unterwerfen sich der Gottheit ihres Planeten, dem gewaltigen *Zeus**.

Mucton-Yul - Untergrundorganisation auf dem Planeten *Yaanzar**. Die

59

Miilti-Cyborgs

Verschwörer planen Sturz und Beseitigung der *Transplan-Regulatoren** und des *Tschatro**, danach wollen sie die einmalige Position des Planeten --> *PGT** - ausnutzen, um sich die anderen Völker der Galaxis *Nau-paum** zu unterwerfen. Bei der Zerschlagung der Mucton-Yul wird *Noc** als ihr Anführer enttarnt.

Mugnam - kleine, intensiv grüne Sonne, 42117 Lichtjahre von der Erde, 2318 Lichtjahre von der *Provcon-Faust** entfernt. Mugnam ist früher Begleiter einer größeren Sonne gewesen, die allerdings schon vor Urzeiten verschwunden ist. Ihre energetischen Reste aber beeinflussen das n-dimensionale Gefüge des Systems erheblich, vor allem den mittleren von drei Planeten, die Welt *Mug-nammor**.

Mugnammor - zweite Welt der Sonne *Mugnam**, venusgroß, Schwerkraft 0,73 g. Rotationsdauer 17,1 h. Die Oberfläche ist eine öde Geröllhalde mit zahlreichen, höchstens 600 m hohen Erhebungen. Mugnammor weist ein äußerst kräftiges Magnetfeld auf, dazu eine hypergravitatorische Feldschale, die sich nicht auf das normale Schwerefeld des Planeten auswirkt. Diese Schale und die energetischen Besonderheiten der Sonne Mugnam sind die natürlichen Voraussetzungen für ein Ereignis des Jahres 3586: *Harno** liefert in einer Vision erste Hinweise auf *Demeter**.

Muhinau, Lore - geboren 3386, mittelgroß, untersetzt, breitschultrig, körperlich sehr kräftig, dunkle Augen, kurzgeschnittene dunkle Haare. Muhinau gilt als sehr humorvoll. Er ist Professor für Kosmogeophysik und Mathematik, Spezialist für die Erforschung des Planeten *Zeut**. Im Jahr 3444 liefert er entscheidende wissenschaftliche Hinweise zur Klärung der *Asporco-Krise**.

Million, Horace O. - Anführer der 20000 politischen Rebellen, die im Jahr 2040 das Solssystem verlassen und den Planeten *Gray Beast** besiedeln.

Multi-Cyborgs - auch Mucys genannt; eine synthetisch gezüchtete Lebensform überwiegend ausreichender Intelligenz, um einen jeden Cyborg zu eigenständigem, folgerichtigerem Handeln im Rahmen seines Auftrags zu befähigen. Die künstliche Herstellung der *Cyborg-Gehirne* stößt auf nahezu unüberbrückbare Schwierigkeiten. Der einfachste Weg ist der, das hochwertige Zellgewebe eines synthetischen Gehirns mit einem sehr leistungsfähigen, positronischen Rechenkomplex siganesischer Mikrofertigung anzureichern. Ist dies aus Gründen der Sicherheit (Entdeckungsgefahr) nicht möglich, treten an die Stelle der Mikroprotonik Plasmazusätze von der Hundertsonnenwelt.

Jeder Cyborg kann anders gestaltet

Multidon

60

sein als alle anderen. Es sind denkende und fühlende Geschöpfe, die sorgfältig erzogen und in die menschliche Gesellschaft integriert werden. Sie sollen nicht das Gefühl haben, als Außenseiter oder gar Monstren angesehen zu werden. Cyborgs in Massenanfertigung (also unbedingte Gleichheit bis in Detail) gibt es nur in seltenen Fällen. Sie werden je nach Einsatzzweck halb- oder vollorganisch hergestellt und speziellen Erfordernissen und Umweltbedingungen angepaßt. Soll ein Cyborg besonders schnell laufen können, werden seine Beine aus Stahl und die Energiestation kräftig sein. Generell werden solche Kunstteile, egal ob Glieder oder Organe, von lebendem Gewebe umgeben und somit getarnt. Bei der Züchtung stehen alle Möglichkeiten offen. Cyborgs können die Gestalt von Menschen erhalten, eines Überschweren oder völlig exotischer Wesen. Sie können Atmungs- und Stoffwechselmechanismen besitzen, die sie auf nahezu jeder Extremwelt bestehen lassen.

Ein spezielles Problem stellt sich, wenn Cyborgs sich zu sehr als wirkliche Menschen fühlen. Es ergibt sich die Frage, wo denn der Trennungsstrich zu ziehen ist, mit all den Konsequenzen ethischer Art.

Das Cyborg-Forschungsprogramm wird um das Jahr 3580 von Atlan als erstem Mann des *Neuen Einstein-schen Imperiums** vorangetrieben. Ursprünglich sollten die Kunstgeschöpfe nur als Hilfskräfte für niedere Verrichtungen eingesetzt werden. Dann aber ergaben sich bessere Verwendungsmöglichkeiten im Rahmen des Kampfes gegen die *Laren** und *Überschweren**. Im Jahr 3582 jedoch erweist sich das Mucy-Programm als Fehlschlag. Es kommt zur Verweigerung, zum Aufstand, schließlich zum Massenselbstmord der Kunstwesen.

Multidon - einziger Planet der Sonne *Donit**; Äquatordurchmesser 16418 km, Schwerkraft 1,12 g, Eigenrotation 36,3 h, mittlere Temperatur bei nur +6° Celsius, Sauerstoffatmosphäre. Die Oberfläche ist zu 99% von gewaltigen Industrieanlagen bedeckt, nur hier und da gibt es noch Reste einer natürlichen Landschaft. In den bis tief ins Planeteninnere hineinreichenden Anlagen befinden sich im Jahre 2405 mehr als 500000 *Multiduplikatoren** der *Meister der Insel*!. Viele Etagen der Planetenkruste beherbergen gigantische Raumschiffwerften und Nachschubfabriken. Multidon ist das Zentrum der Duplo-Fabriken der MdL Die Industriewelt wird gegen Ende 2405 durch Atombrand vernichtet.

Multi-Duplikator - ein von den *Meistern der Insel** entwickeltes Gerät zur identischen Vervielfältigung von Dingen oder lebenden Wesen in beliebiger Anzahl. Ein Multi-Duplikator arbeitet nach einem ähnlichen

61

Murcons Kosmische Burg

Prinzip wie der *Materietransmitter**, befördert jedoch keine Materie, sondern stellt aus entsprechenden Grundstoffen an Ort und Stelle ein Duplikat der zu vervielfachenden Gegenstände oder Personen her (—» *Duplos**). Deren subatomare Struktur wird nach der Erfassung auf einer Feldschablone (Atomschablone) festgehalten. Bei der Rekonstruktion, die eine Schaffung organisch lebender Materie darstellt, wird ebenfalls auf das Transmitter-Prinzip zurückgegriffen, genau wie beim Aufbau des zu kopierenden Bewußtseins nach der Wiederverstofflichung der chemoelektrisch-materiellen Basis. Die Feldschablonen, auf denen die gesamte Lebensstruktur der "Originale" erfaßt ist, können immer wieder zur Schaffung ganzer Serien identischer Dinge oder Geschöpfe verwendet werden. Theoretisch kann so ein in ihnen "gespeicherter" Mensch selbst noch nach Jahrzehntausenden zu neuem Leben erweckt werden. Die Multi-Duplikatoren dienen den Meistern der Insel im Kampf gegen die Terraner zur Erzeugung von Millionen Tefroder-Duplikaten als Raumsoldaten. Im Fall der vorher von den Maahks duplizierten Menschen wurde durch eine Sonderausrüstung der Fluß der chemoelektrischen Gehirnströme so verändert, daß das ansonsten mit dem Original identische Ebenbild ein manipuliertes Bewußtsein besaß und wie ein Maahk dachte.

Multika - dritter von insgesamt fünf Planeten einer gelben Doppelsonne in der Zentrumszone Andromedas. Im Jahre 2404 werden von den Terranern auf Multika große Fabrikationsstätten zur Herstellung von *Multi-Duplikatoren** entdeckt. Gleichzeitig finden fertige Geräte Verwendung zur Herstellung von Millionen *Te-frodei-Duplos**.

Multitraf-Spirale - Waffenkonstruktion des *LARD**, deren Wirkung in einer totalen transmitterähnlichen Aullösung jeder Materie besteht. Die erfaßten Körper werden augenblicklich zu energetisch wesensfremden Nullprall-Feldern, die in den sechsdimensionalen Raum abgestoßen werden und dort verbleiben. Wegen des ungeheuren Energieverbrauchs wird die Waffe nur in Räumen der *PAN-THAU-RA** verwendet, die im Hyperraum versteckt sind.

Murcon -» *Mächtige**

Murcons Kosmische Burg- Wohnsitz des *Mächtigen** Murcon. Dabei handelt es sich um einen einzelnen, sehr stabilen Meteoriten; die Kosmische Burg ist 78 km lang, 42 km breit und 51 km hoch. Die Form ist plump, annähernd rechteckig. Der Kern besteht überwiegend aus festem, granitähnlichem Gestein mit bedeutenden Eisen- und Nickeleinschlüssen. Auf

Musgur

62

diesem Kern, aber auch in ihm, wurden die Räumlichkeiten der Kosmischen Burg erbaut. Von außen gleicht die Kosmische Burg einem von allen Seiten mit Stacheln bedeckten Igel. Die stählernen Aufbauten ragen zum Teil bis 500 Meter über die Fundamentoberfläche empor. Hochliegende Landebahnen für Raumschiffe sind überwiegend zwischen den Spitzen runder, turmartiger Zylinderbauten angebracht. Keine dieser Landeplattformen berührt die Oberfläche des Gesteinsbrockens, denn sie ist zur Gänze mit vielgestaltigen Nutzbauten aller Art bedeckt.

Dominierend an der Oberfläche sind 8 stachelartige Auswüchse an den 8 Ecken des Meteoritengrundkörpers. Es handelt sich um lange, grazile Türme von 600 m Höhe, die in den Leerraum hinausragen. Auf ihnen sind Rundkuppeln befestigt, die ununterbrochen in einem blaßroten Licht strahlen und flackern. Dies sind die Antennentürme zur Erzeugung des *Miniaturisierungs-Feldes**. Im Innern der Burg sind die Maschinenanlagen untergebracht, Lagerhallen, Werften und dergleichen. Die künstliche Schwerkraft ist auf den genauen Mittelpunkt der Kosmischen Burg ausgerichtet (—> *Schleierkuhle**).

Bewohnt wird die Burg von den *Za-phooren**. Sie nennen die Burg "das große Gasthaus".

Musgur —> *Atrun**

Mutanten - Begriff aus der internationalen Science-Fiction-Literatur. Die in der *Perry-Rhodan-Serie* auftretenden Mutanten verdanken ihre parapsionischen (parapsychischen) Fähigkeiten in erster Linie der Einwirkung harter Strahlung auf die Erbmasse ihrer Vorfahren (Hiroshima, Strahlungsunfälle). Neben diesen gibt es Lebewesen mit natürlichen "Mutantenfähigkeiten" (etwa die *Ilts**). Es ist strikt zu unterscheiden zwischen "positiven" Mutanten und der Vielzahl von Strahlungsoffern, bei denen sich Mutationen vor allem in körperlichen Mißbildungen zeigen.

Mutantenkorps - ursprünglich als "galaktische Polizeitruppe" im Jahre 1972 von Perry Rhodan gegründet. In ihm sind alle positiven Mutanten zusammengefaßt, die während des Aufbaus der Dritten Macht auf der Erde entdeckt werden und bereit sind, die Bemühungen um die Einigung der Menschheit und Abwehr von Gefahren aus dem Weltraum zu unterstützen. Später kommen neue Mitglieder hinzu, die Aufgabenstellung ändert sich. Es wird unterschieden zwischen dem *Alten Mutantenkorps* (gegr. 1972, Ende mit der *Second-Genesis-Krise**) und dem *Neuen Mutantenkorps* (gegr. 3340). Eine Sonderstellung nehmen ab 3444 die sogenannten *Altmutanten** ein (—> Übersichtstafel *Mutantenkorps*).

63

Mutantenkorps

i s	r~ i~~ t~
5 w	i 00 00 i 111 00
^ §	t ^ /-j 111 / ^
tu w	m m m
- "	
•E ⁸⁰	
c	
u	0 00 0')
" -e	i ^ ^ i 11 ^ ^ m i i m ^ o. o ' < •
BC g	r ^ CM r **)
V I	
S	
11	0 0 0 \ • 0 —
	CM i i m Oii i r ^ m i
.3 "s	m i ct' ^ ' i m ^ ^
S, "5	M r ^ r-i (^ es
-s "	
N	
ü	0 o r ^ i
" •g	00 t~ 111 00
N ^	CT \ CT i 111 0

litu (AMK) 2)	Telepathin, Telekinetin, Teleporterin	9	-	-	-	9	-	S I B S §• i
Ishibashi, Kitai (AMK, AM)	Suggestor, Telepath	1945	1972	1976	2326	2909 ⁺	3587	
Jumpy	Telepath, Telekinet, Teleporter	2408	-	-	—	9		
Kakuta, Tako (AMK, AM)	Teleporter	1945	1972	1976	2326	2909"	3587	
Kotschistowa, Irmina (NMK)	Metabio- Gruppiereerin	3412	3440	-	3587			
Kulman, Jost (AMK)	Mikrooptiker	2012	2034	-		2077		
Lloyd, Fellmer (AMK, NMK)	Telepath Orter	1945	1972	1976	2326			
Marshall, John (AMK)	Telepath	1945	1972	1976	2326	2909		
Märten, Laury (AMK)	Telepathin, Desintegratorin	2015	2035	2045	2326	2436		
Märten, Ralf (AMK, AM)	Teleoptiker	1945	1972	1976	2326	2909 ⁺	3587	
Matsu, Ishi (AMK)	Telepathin, Fern-Seherin	1945	1972	1976	-	2326	—	
Mercant, Allan D. (HM)	Halbtelepath	1916	1972	1982	2326	2909		
Merkosh (NMK)	Frequenzwand ler (Traum- meditator)	4)	3440	-	-	—	3587	
Michailowna, Tatjana (AMK) 3)	Telepathin, Antihypnotin	1945	1981	1982	-	2326	£	
Noir. Andre (AMK. AM)	Hypno, Orter	1945	1972	1976	2326	2909 ⁺	3587 %	
Okura. Son (AMK, AM)	Frequenzseher	1945	1972	1976	2326	2909 ⁺	3587	
Rorvic, Dalaimoc (NMK)	Multimutant	9	3440	-	-	-	3587	
Saedelaere. Alaska (NMK)	Cappinspürer	3400	3440	-	3531	-	-	
Saiko, Tanaka (AMK)	Peiler	1945	1972	1976	-	2326	-	
Sengu. Wuriu (AMK, AM)	Späher	1945	1972	1976	2326	2909 ⁺	3587	

Sloane. Anne (AMK)	Telekinetin	1945	1972	1976	2326	2326	-
Takvorian (NMK)	Movator	4)	3440	-	-	-	3587
Toufry, Betty (AMK, AM)	Telepathin, Telekinetin	1966	1972	1996	2326	2909 ⁺	3587
Tropnow, Gregor (AMK) 3)	Hypno	1952	1981	-	-	2040	-
Tschubai, Ras (AMK, NMK)	Teleporter	1947	1972	1976	2326	-	-
Woolver, Rakal und Tronar (AMK) (USO-Angehörige)	Parasprinter	2367	2401	-	-	2909	-
Wyt, Baiton (NMK)	Telekinet	3080	3440	-	3460	-	3587
Yatuhin, Nomo (AMK)	Telepath	1951	1972	-	-	2040	-
Yokida.Tama (AMK, AM)	Telekinet, Materie- umwandler	1945	1972	1976	2326	2909 ⁺	3587
Zwiebus, Lord (NMK)	Gefühls- mechaniker, Cappinspürer	5)	3440	-	—	-	3587

s
l
sr
|
0
i

Mytharton

Muni-System - kleine gelbe Sonne, 17406 Lichtjahre von Sol entfernt. Das System gehört zur *Tarey-Bruder-schaft*, der zweite von drei Planeten heißt *Astera**.

Milutklur, das - im Sprachgebiet der *Choolks** auch: "das große Ei". Das Muutklur kann als eine Art Nirwana der Choolks betrachtet werden, jenes Reich, in das sie nach dem Tod eingehen. Es ist quasi identisch mit einem gigantischem *COMP**, einem unbegreiflichen, hochenergetischen Halborganismus, in den zunächst der Kristall des abberufenen Choolks eingeht, dann der Körper. Es stellt damit ein gewaltiges Sammelbecken dar, einen völlig fremdartigen Seelen- und Energie-Auffangspeicher -oder auch eine zweite Inkarnation der Choolks. In ihm werden die vergehenden Überreste eines Choolk-Lebewesens ohne jeglichen energetischen Verlust nicht nur aufgenommen und gelagert, sondern auch zweckentsprechend eingeordnet.

Mysyscher- dritter Planet der grünen Sonne *Ayscho**. Mysyscher war (vom Jahre 3437 terr. Zeitrechnung ausgehend) vor rund 200 000 Jahren besiedelt und Träger einer hochstehenden technischen Zivilisation. Vor schätzungsweise 780 Jahren wurde Mysyscher im Verlauf einer takerischen "Befreiungs"- und "Säuberungs"-Aktion von einem Flottenverband angegriffen und vollständig verwüstet. Die Bevölkerung kam dabei um, ihre Städte und technischen Anlagen wurden bis auf wenige Ruinen dem Boden gleichgemacht. Im Jahre 3437 terr. Zeitrechnung gibt es auf Mysyscher keine Sekundärstrahlung mehr, die Atmosphäre ist kalt, aber atembar; heftige Wirbelstürme, Ergebnisse des immer noch gestörten geophy-sikalischen Gleichgewichts, wirbeln Sand und Staub der Trümmerwüsten in kurzen Abständen auf und rufen in der Hochatmosphäre einen lückenlosen Staubschleier hervor, der ungefähr 30% des Sonnenlichts ausfiltert.

Mytharton - kleine, schwachrot leuchtende Sonne mit sehr geringer Oberflächentemperatur. Sie besitzt fünf Planeten, von denen der zweite *Xumanth** ist. Das System befindet sich am Außenrad der Galaxis *Dh'morvon**.

Mutantenkorps

```

OJ » t 6 '3 5' c T u
'5 l > 0 N m u 3 '0
c ca e ( • " •^ N i u
ä & X a K t :^ 2 l
C/3 W ) : 'S m ffi C »
l-i ü ' c 1 -S C "s
•O U s 5 1 u u S ( "s
S • O c a u T ffi • ^
ff3 • ü » • T 3 (L O T
E? • a < u T 5 " ) 3
U.0 l 3 S •o C
0 > ( U S 3
.c ü S U ? *
c g W i i«
0 0 'n s s . j
0 0 £ S i $ U
0 0 . $ i $ s
r-
i
S
ü
rt c 0 ü § .6 c 0 ' ä
S
£'S 0 ' - u ^ ä T g < l
3 3 w S 0. ü ä 3 5 c a
"3 c Ü < X ü 0 C < u ,>
t'3 c & U u • o C l • 's • •
m ü ß 0 i -S ü a 0 »
0 £' c 0 » •O • c 3 l
'S 0 rt > u c - D J$ 3 i T
0 ü V " 5 ^ 0 ü ü C
in s ] " 5 ^ 0 ü ü C
m 5 " '3 U s ^ c 3
> 2 5 '0 F c ü
• E U .0 '5 "3
ü ü J -0 i/i
c • J
c o S
ü Ü
0
c/
l
i l j t l P l c *
3 (
U
'3 > T A
- 3
<

```

^ r- r ^ T) S t ^ T
 > ^ ^ O 3
 c &
 u ff .2 ^
 •o
 ca • T C
 o S
 eü c c S

 -0 3 < Q
 u
 a
 c ü " ;3 «
 ^
 3
 -
 <
 ^ "3 c 6 t
 a

 ?7 s c: 0 ü Ü c t^
 i- ~ " u •O , u l
 CT\ -f Ü M ^ ^ 's ^
 ^W ^f c + 3 u §
 U W c 0 • s
 an ä ff 0 g s
 ü 3 (^ rt .c
 O f-
 B 1

 E/) i « 'S (2 C :t 0
 R. 0 S 'S U ra a 3
 8 ^ 5 0 - a J ü l
 Al C: c J 0 0 ü : i- Q
 ü c l t-i 0 (U
 'S 5 4= C .0
 -

 !
 U

 D 's ^ ' t-i s C • ^ §
 Sn3 C S c u O a 3
 T a 0 ü c •c
 3 rt

 3 '3 y i '5 • C S " §
 S vi J 0 ä a " J t G -
 V) u 3 ^ p . J 2 A: P
 (U 3 i ^ '5 r S 5 0 3
 §^ U :0 T ü ^ l • 0 c
 ^ O 3 3 N o T (S U
 Q i S

 VI W
 3 • 3
 o

 •a i ^ < S c <u 5 ll S
 s^ Z ^ tS :r r
 h3< a a
 :c
 ü
 0

69

Nagaidir

N

Naat - fünfter von etwa 27 Planeten der Sonne *Arkon*, eine kalte, wüstenartige, etwa jupitergroße Sauerstoffwelt mit einer Schwerkraft von 2,8 g und einer Eigenrotation von 92 h. Es gibt riesige Geröll- und Gesteinswüsten und sehr ausgedehnte, jedoch flache Gebirge. Schwerste Unwetter, Stauborkane und Kälteeinbrüche prägen das Bild der jeweiligen Nachtseite. Die Zentralstadt trägt den Namen *Naatral*, der gewaltige Handelsraumhafen der Arkoniden heißt *Theter*. Naat besitzt nur einen Mond (*Naator*).

Naator - einziger Mond des Planeten *Naat*. Der Trabant ist erdgroß und besitzt eine dünne Sauerstoffatmosphäre. Das Klima ist trocken. Es gibt große Wüsten und hohe, zerklüftete Gebirge. Naator ist ein gewaltiger Flottenstützpunkt der Arkoniden mit riesigen Schiffsbauwerften, Ausrüstungslagern und Ausbildungsstätten für Rekruten ("Kampfschule Naator").

Naats - (der Naat, des Naats, die Naats, naatsche) - Die Bewohner des Planeten *Naat*. Es sind drei Meter hohe Geschöpfe mit kurzen, stämmigen Säulenbeinen, überlangen Armen und Kugelköpfen (drei Augen, sehr schmaler Mund, keine Nase). Sie laufen zumeist auf allen vieren und richten sich nur bei Tätigkeiten auf. Die sauerstoffatmenden Naats verfügen über keinen Haarwuchs. Ih



re Körperhaut ist schwarzbraun und wie Leder.

Die Naats sind seit Jahrtausenden Sklaven der Arkoniden. Nach der Machtübernahme des *Robotregenten** (1976) werden sie als Hilfskräfte auf Raumschiffen usw. eingesetzt. Trotz ihres erschreckenden Äußeren sind sie intelligent. Ihre Sprache ist das Arkonidische.

Nagaidir- zartgrün strahlender Stern von der halben Masse der irdischen Sonne, 28416 Lichtjahre vom *Torg- Nagelia*

70

*nisch**-System in der Galaxis *Algsto-germath** gelegen. Der Stern hat drei Planeten: *Boraidor*, merkurgroß und lebensfeindlich heiß, *Sainderbahn**, die Heimat der *Suskohnen**, und *Taigh*, ein kalter Giftgasriese.

Nagelia - größte Siedlung und Hauptstadt des Planeten *Zaitertepe** im *Hefderad*-System. Nagelia umschließt ringförmig die einzige Grünfläche *Zaitertepe*, ein Gebiet von 67,32 km Durchmesser. Während in der Stadt *Ertruser** eine Zuflucht vor *Laren** und *Überschweren** fanden, ist es *Siganesen** gelungen, sich in einem riesigen ausgehöhlten Baum in der Grünfläche anzusiedeln. Dank der Entwicklung nicht ortbarer Gravitatoren gegen die für Siganesen mörderische Schwerkraft von 2,77 g ist es den Siganesen gelungen, diese Ansiedlung auch von den Ertrusern geheimzuhalten. Diese ahnen zwar, daß es eine solche Subkolonie gibt, können sie aber trotz intensiver Suche nicht finden. Erst beim Auftauchen des loowerischen Helks *Nistor** wird das Geheimnis gelüftet.

Naghai-> *Dom Kesdschan**

Nakkno - kleine gelbe Sonne mit insgesamt acht Planeten, von denen der dritte als *Cheyraz** bekannt ist. Keine der acht Welten brachte intelligentes Leben hervor. Das System liegt ca. 32000 Lichtjahre von Sol entfernt.

Namenlose Zone - ein Bereich, der zwischen unserem bekannten Universum und dem Lebensbereich der *Kosmokraten** liegt. Über die Beschaffenheit dieses Kontinuums liegen keine gesicherten Daten vor. Als bekannt gilt lediglich, daß die Namenlose Zone der Verbannungsort von *Anti-Es** ist.

Namit-Pural - weißgelber Stern, 14318 Lichtjahre von Sol entfernt. Der dritte von acht Planeten trägt den Namen Faktor-Pural. Das System gehört zur *Galaktischen Föderation Normen**.

Na'nac - einundzwanzigster Planet der Sonne *Goghor*. Durchmesser 13010 km. Rotationsdauer 24,2 h, Schwerkraft 1,2 g, mittlere Temperatur 22,3° Celsius. Es gibt keine Kontinente, nur Tausende von schildförmigen Inseln, auf denen ein mildes Klima mit hoher Luftfeuchtigkeit herrscht. Na'nac ist die Heimwelt der *Pai'uhn K'asaltic**.

Naral - kleine gelbe Sonne mit acht Planeten, von denen der dritte als *Ekhas** bekannt ist. Die Entfernung des Systems, das im Jahre 2042 zum arkonidischen Herrschaftsbereich gehört, von Terra beträgt 4536 Lichtjahre.

Narkosestrahler - Waffe zur Erschwerung der Bindung von Sauerstoff an das Hämoglobin im Körper

71

Naupumsches Raytschat

eines Lebewesens. Als Folge tritt eine spürbare Drosselung der Sauerstoffversorgung des Gehirns auf, der Getroffene verliert das Bewußtsein bis zum Abklingen des Effekts. Die übergeordneten Schwingungen der Narkosestrahlen können Schutzschirme einfacher Art durchdringen.

Narktor -[^] *DAN PICOT**

NATHAN - hyperinotropisches Rechengehirn auf Luna (—> *Hyperin-potronik**). Um das Jahr 2130 geschaffen, wird NATHAN im Verlauf der nächsten 200 Jahre so ausgebaut, daß es bereits die Kapazität des ehemaligen *Robotregenten** von Arkon übersteigt. Innerhalb des gewaltigen Komplexes existiert eine organisch lebende Konzentrationskuppel, die von den *Posbis** geliefertes, biologisches Plasma enthält. NATHAN steuert nicht nur die ausgedehnten Industriekomplexe auf dem Erdmond, die Hyperinotropik ist auch zuständig für eine ungeheure Fülle von Verwaltungsvorgängen, außerdem steuert NATHAN das Wetter auf der Erde und viele andere Dinge, wie z. B. den gesamten Weltraumverkehr. Zu Zeiten *deiAphilitie** als Kontroll- und Überwachungswerkzeug mißbraucht, stellt NATHAN beim Sturz in den *Schlund** seine Tätigkeit ein; erst am 12. 11. 3584 12:00 Standartzeit nimmt die Hyperinotropik ihre Arbeit wieder auf.

Nauparo - Hauptverkehrssprache in der Galaxis *Naupaum**; das Nauparo kennt das Siezen gleichgestellter oder ranghöherer Lebewesen und das Duzen Rangminderer.

Naupaum - Spiralnebel mit einem Durchmesser von 160000 Lichtjahren, in den Perry Rhodans Gehirn 3457 verschleppt wird. Die Galaxis wird von zahlreichen Völkern bewohnt, deren Gestalt meist dem Grundmuster eines *Yaamtroners** entspricht. All diesen Völkern gemeinsam ist das Problem einer ungeheuren Bevölkerungsexplosion. Die Abstände zwischen den fieberhaften Paarungszeiten beträgt fünf Monate, die Tragezeit nur ein halbes Jahr, Zwillings- und Mehrlingsgeburten sind überaus häufig. Eine tiefgreifende Tabuisierung des Themas macht jede Geburtenregelung unmöglich. Erst Perry Rhodans Vorstoß in die Nachbargalaxis *Catron** bringt eine Erklärung für dieses selbstmörderische

Verhalten (—> *Bioinfizierung** und *Uyfinom**). Später kann der Bevölkerungsdruck durch großangelegte Übersiedelungsaktionen nach Catron gemildert werden.

Naupaumsches Raytschat - offizielle Bezeichnung des Staatsgebildes der *Raytaner**. Vom Zentralplaneten *Rayt** aus werden 2098 Sonnensysteme mit insgesamt 6477 bewohnten Planeten verwaltet und regiert. Staatsoberhaupt ist der jeweilige *Raytscha**.

Navater

72

Navater - (der Navater, des Nava-ters, die Navater, navatisch) - Bewohner des Planeten *Navat* in der Galaxis *Naupaum**. Bis 2,50 m große Insektenwesen mit stählfestem, schwarzbraunem bis schwarzem Chitinpanzer, sechsbeinig, die beiden letzten Beine werden als Laufwerkzeuge benutzt, die vorderen vier Gliedmaßen mit je sechs Zehen als Greifwerkzeuge. An den Schläfen der nach hinten ausgewölbten Insektenschädel sitzen schwirrende Filigranfühler, die wie entfaltete Fächer aussehen, zwei riesige, faustgroße Facettenaugen, dreieckiger Mund. Die Navater gelten als intelligent und absolut gefühllos. Offiziell werden sie als *Wachdiener* eingesetzt, inoffiziell nennt man sie *Naupaum-Killer*.

Navo-Nord - rote Riesen Sonne am äußeren Rand der Großen *Magellan-schen Wolke**. Die planetenlose Sonne wird im Jahr 2435 von Perry Rhod-an zum Bezugspunkt für alle Ortsbestimmungen der Magellanschen Wolken ausgewählt.

NEI → *Neues Einsteinsches Imperium**

Neo-Bilatium - Drüsenwirkstoff aus den Eiern der *Baramos**, für die Herrscher der *Magellanschen Wolken** von besonderer Wichtigkeit, wie ihr Verhalten gegenüber den Baramos beweist. Die *Uleb** benötigen den Stoff für ihre Fähigkeit, andere Körper zu übernehmen.

Nephrem-Pordh - mittelgroße, blaßgelbe Sonne im inneren Zentrumsgürtel der Milchstraße. Die Entfernung zu Solsystem beträgt 39222 Lichtjahre. Ursprünglich besaß die Sonne drei Planeten, von denen zwei vor langer Zeit zerstört wurden. Von ihnen existieren im Jahr 3582 nur noch ortungstechnisch erfassbare Gaswolken. Der noch existierende Planet ist *Wardall**.

Neptun - der achte Planet unseres Sonnensystems (Solsystem). Er umkreist die Sonne in einem Abstand von 4,497 Milliarden Kilometer einmal in 164,8 Erdenjahren. Der Äquatordurchmesser beträgt 49000 Kilometer, die Dichte 1,7 Gramm/cm³, die Rotationsdauer 15 h 49 Min. 30 Sek. Die Neptun-Atmosphäre besteht aus Methan, Wasserstoff und Helium, wobei das Methan den Hauptanteil ausmacht. Die Temperaturen an der Oberseite dieser Atmosphäre werden auf -130° bis -200° Celsius geschätzt. Im Innern des Planeten wird ein steinerner Kern von rund 16000 Kilometern Durchmesser vermutet, um den eine ca. 8000 Kilometer dicke Eisschicht liegt. Neptun besitzt zwei Monde, *Triton* (Durchmesser 6000 km, Entfernung 353000 km, Umlaufzeit 5,9 Tage) und *Nereid* (Durchmesser 500 km, mittlere Entfernung 5,6 Millionen km, Umlaufzeit 359,4 Tage). Triton ist der größte Mond des gesamten Solsystems, Nereid gibt mit der zwi-

73

Nester

sehen 1,33 Millionen und 9,76 Millionen km schwankenden Neptun-Entfernung Rätsel auf.

Nester (der Flotten von Krandhor) - jede der 23 Flotten des *Herzogtums von Krandhor** verfügt über ein sogenanntes Nest, ein im Weltraum dahintreibendes oder "verankertes" Stützpunktsystem, etwa analog einem Flugzeugträger.

Die Nester besitzen Triebwerke und können, wenn nötig, auf die *Zeitbahn** gehen oder diese verlassen. Sie können auch auf ihren vier gigantischen Landestützen, die gleichzeitig die Triebwerks- und Steuereinsensysteme in sich beherbergen, auf Planeten landen.

Die Form aller Nester ist immer gleich - die Größe und Besatzungsstärke ist allerdings sehr unterschiedlich und richtet sich nach der Zahl der zu der jeweiligen Flotte gehörenden Einheiten.

Ein Nest besteht aus einem kuppelförmigen Oberteil, das alle nestzugehörigen Räumlichkeiten und Funktionen enthält. Zwischen der Kuppel und dem Hangar liegt eine kranzförmige Plattform, auf der die Schiffe landen, ein- und ausgeschleust werden und starten. Antigravtransporter bringen die Schiffe in den Hangar oder holen sie von dort heraus. Der Hangarteil gleicht einer überdimensionalen Schüssel. Er ist in mehrere Decks aufgegliedert. Zusammensetzung der Besatzungen, Technik und

Funktionen entspricht denen der Schiffe (-> *Kranen**). Auf den Nestern der Kranischen Flotten herrscht ein ständiges Kommen und Gehen von Raumschiffen. Einsätze werden begonnen und beendet. Neue Planeten werden entdeckt und annektiert, Eingeborene mit *Spoodies** versorgt. Mit der Expansion des Imperiums schieben sich die Nester weiter in den Raum vor. *Die wichtigsten Flottenester sind:*

Nest der 1. Flotte: das älteste Nest, befindet sich im Orbit um *Kran** (2150 km Abstand vom Planeten). Kommandant ist die Kranin *Aljaka*, insgesamt 6504 Besatzungsmitglieder. Die *1. Flotte* umfaßt 15000 Einheiten und hat in erster Linie das Heimatsystem abzusichern. Flaggschiff ist die GHÄRTAR, ihr Kommandant der Krane *Mariine*.

Nest der 11. Flotte: Raumsektor Flatt-los, 3500 Lichtjahre von Kran entfernt, 1745 Besatzungsmitglieder. Die 11. Flotte umfaßt 2800 Einheiten.

Nest der 8. Flotte: Raumsektor *Juu-marq*, 23000 Lichtjahre von Kran entfernt, 1340 Besatzungsmitglieder. Die 8. Flotte besteht aus 436 Einheiten.

Nest der 3. Flotte: Raumsektor *Faarn-heyst*, 15000 Lichtjahre von Kran entfernt, 5360 Besatzungsmitglieder. Die 3. Flotte besteht aus 12000 Einheiten.

Nest der 17. Flotte: Raumsektor *Lquo*, 18000 Lichtjahre von Kran

Neu-Arkoniden

74

entfernt, 2100 Besatzungsmitglieder. Die 17. Flotte besteht aus 3016 Einheiten.

Nest der 20. Flotte: Raumsektor *Be-rogan*, 43000 Lichtjahre von Kran entfernt, 1600 Besatzungsmitglieder. Die 20. Flotte besteht aus 3852 Einheiten.

Neu-Arkoniden - Bevölkerungsgruppe im Volk der Arkoniden. Die Unterschiede zu anderen Arkoniden ergeben sich weniger aus körperlichen Merkmalen, sondern vielmehr aus Charakterzügen. Im Gegensatz zu ihren arkonidischen Zeitgenossen zeichnen sich die Neu-Arkoniden durch Entschlossenheit und Tatkraft aus. Hervorgegangen aus der Besatzung eines Generationenschiffs wird die Entwicklung der Neu-Arkoniden von Arkon-Wissenschaftlern systematisch gefördert, um der völligen Degeneration der Arkoniden entgegenzuwirken. Einer der prominenten Neu-Arkoniden ist *Mutoghmahn-Scerp**.

Neue Galaktische Zeitrechnung -

Kurzform NGZ - nach seiner Rückkehr von *EDEN II**, wo ihm von ES neue kosmische Perspektiven eröffnet wurden, von Perry Rhodan eingeführte neue Zeitrechnung. Das Jahr I NGZ entspricht dem Jahr 3588 alter Zeitrechnung.

Die NGZ gilt auf vielen Welten der Milchstraße, wobei neben ihr die eigenen Zeiten der Planeten, bedingt durch Umlauf- und Rotationsdauer, erhalten bleiben.

Neues Einsteinsches Imperium - auf

*Gää** nach dem Zusammenbruch des Solaren Imperiums und dem Verschwinden der Erde entstandenes neues Staatsgebilde der dort heranreifenden neuen Menschheit. Die Bezeichnung täuscht. Das NEI (Kurzform) ist alles andere als ein galaktisches Imperium. Seine Herrschaftsansprüche reichen nicht weiter als bis zum inneren Rand der *Prov-con-Faust**. Mit den *Laren** hat man, ohne daß jemals darüber Verhandlungen stattgefunden hätten, ein Stillhalteabkommen geschlossen, an das sich notgedrungen auch *Leticon* halten muß, nach wie vor *Erster Hertran** der Milchstraße.

An der Spitze des NEI steht *Atlan*. Zum erstenmal in ihrer Geschichte wird die Menschheit von einem Nicht-Terraner regiert. Atlan genießt ungeheure Popularität, weil er einen erträglichen Frieden mit den Laren zuwege brachte. Doch er verzichtet bewußt darauf, sich den Titel eines Regierungschefs zuzulegen. Er nennt sich "Statthalter" und drückt damit aus, daß die Hoffnung auf eine Rückkehr Perry Rhodans nicht aufgegeben werden darf. Nur dann kann ein Befreiungskampf gegen die Invasoren, auf den in der *Provcon-Faust* bereits hingearbeitet wird, wirklich Erfolg haben. Rechtsnachfolger ist die *LFT**.

75

Neu-Moragan-Pordh

Neu-Grnelfini - Hauptsprache aller Cappt"-Völker in der Galaxis *Gru-elfin**.

Neu-Lemur - vierter von insgesamt elf Planeten im System der beiden roten Sonnen *Pool* (Stern Nr. 1) und *Pana* (Stern Nr. 2), die auch unter dem Eigennamen *Gulver-Duo** registriert worden sind. Bei dieser Welt, deren Durchmesser in Äquaturnähe 13 429 km beträgt, handelt es sich um einen sehr erdähnlichen Himmelskörper mit einer Schwerkraft von 1,04 g und einem Sauerstoffgehalt, der um etwa 0,75% höher ist als jener auf der Erde. Die Eigenrotation wurde mit 21,86 h ermittelt. Neu-Lemur umkreist das Muttergestirn Pool in einem Zeitraum von 1,87 Jahren irdischer Zeitrechnung. Außerdem führt die Bahn des Planeten bei einer bestimmten Umlaufperiode zwischen den eng zusammenstehenden Sonnen hindurch, so daß ungefähr zur Hälfte der Umlaufzeit eine Opposition zu Pool und Pana stattfindet. Dann treten auf Neu-Lemur Hitzeperioden auf. Aufgrund dieser Gegebenheiten kennt man auf dem Planeten nur zwei Jahreszeiten, und zwar 1.) die Normalzeit und 2.) die Oppositionszeit. Das Landschaftsbild wird von drei großen Ozeanen und sechs Kontinenten geprägt. In Jahre 3440/41 Standardzeit trifft die terranische Besatzung eines Explorerer-Raumschiffes auf dieser Welt mit Nachkommen von Lemuren-Flüchtlingen zusammen, die seinerzeit das Risiko eines erneuten Transmittersprunges in Richtung Andromedanebel nicht mehr wagen wollten und sich hier ansiedelten. Auslösender Faktor war jedoch in erster Linie die in diesem Doppelsonnensystem vorhandene *Lethargiestrahlung*, die aber nach einer gewissen Zeit eine Art Euphorie bewirkt. Es kommt einerseits zur Beeinträchtigung der Sinne, andererseits wird das instinktive, urmenschliche Gefühlsleben hervorgehoben. Im Verlauf von 50000 Jahren traten bei den hier ansässigen Lemuren infolge der Umweltbedingungen jedoch nicht nur Modifizierungen, sondern auch Mutationen auf.

Die Bewohner verehren den Doppel-sonnentransmitter *Gulver-Duo* als oberste Gottheit und nennen sie "Gulver-Gott", da man die Funktionsweise dieses technisch konstruierten Gebildes nicht mehr versteht. Auch die Sprache und Geschichte der Vorfahren sind vollkommen in Vergessenheit geraten.

Neu-Moragan-Pordh - die *Fünf-Planeten-Anlage* der *Porleyter**, bestehend aus der roten Riesensonne *Aerthan* und (von innen nach außen) den Planeten *Schanad*, *Yurgill**, *Zhrinit**, *Ezy* und *Lydon*. Die Planeten bewegen sich auf einer Achse und auf einer Ebene, was bedeutet, daß sie um so schneller ihr Gestirn umkreisen müssen, je weiter sie außen liegen. Die Entfernungen zwischen

76

ihnen sind jedoch unterschiedlich. Alle Planeten sind von den *Porley-tern* geformt und urbanisiert; so besitzen sie trotz aller verschiedenen Gegebenheiten und auch unterschiedlicher Größe doch alle die gleiche künstliche Atmosphäre und geregeltes Klima.

Als die Porleyter vor 2,2 Millionen Jahren in *M 3** auftauchten, bauten sie die Fünf-Planeten-Anlage um und aus, bevor sie dazu übergingen, sich in andere Körper zu integrieren. Neu-Moragan-Pordh liegt 24 Lichtjahre vom eigentlichen Zentrum von M 3 entfernt.

Neun Imaginäre - vor ca. 1 Millionen Jahre die Beherrscher der *Cynos**. Beim Aufstand der *Schwarmgötzen* in eine ausweglose Lage gebracht, verwandeln sie sich in Energieballungen und überstehen so auf *Stato II** die Zeit bis zur Rückeroberung des *Schwarms** durch die Cynos. In höchster Not löst der Cyno *Schmitt** mittels des *Tabora** die Zerstörung der neun Energiemumien aus. Der dabei freiwerdende *Psimodifizierte Hy-perenergieschwall* führt zum Tode aller Schwarmgötzen.

Neunturmanlage - charakteristische Bauwerke des Volkes der *Loower**. Die aus jeweils neun Türmen bestehenden Anlagen sind nach Prinzipien der *Entelechie** konzipiert. So entspricht die Neunzahl der Vermutung der Loower, daß die von ihnen gesuchte *Materiequelle** neun Auslässe hat. Dem Prinzip der Unterordnung jeder Handlung unter das Gesamtziel des Volkes ist auch das Aussehen der Neunturmanlagen zuzuschreiben; ihre ruinenhafte Erscheinungsweise führt dazu, daß die Loower auch *Trümmerleute** genannt werden, zudem täuscht dieses Aussehen über die tatsächliche Funktionstüchtigkeit der Anlage hinweg. Leiter einer Neunturmanlage ist jeweils ein *Türmer**.

Neutron - eines der drei zuerst entdeckten Elementarteilchen. Das Neutron hat die Massezahl 1 (tatsächliche Ruhemasse: 1,6748-Kr²⁷ kg) und keine elektrische Ladung. Zusammen mit den Protonen bilden Neutronen die Kerne der Atome -z.B. Uran (92 Protonen, je nach Isotop zwischen 142 und 146 Neutronen). Technische Anwendung: langsame Neutronen lösen Kernspaltung aus (Kernreaktor); Neutronenstrahlung hat verheerende Wirkung auf Organismen (Neutronengefechtswaffe).

Neutronensterne - Bezeichnung für die Zustandsform kollabierter Sterne, deren Masse mehr als 1,4 Sonnenmassen (Sol=1) betrug. Im Zuge des Zusammenbruchs werden selbst die Elektronenschalen der Atome eingedrückt, Elektronen und Protonen schmelzen zu Neutronen zusammen. Der einmal gewaltige Stern schrumpft zu einem Gebilde von nur

77

Noc

10 km Durchmesser und bildet eine Kugel von fest aneinandergewapckten Neutronen. Ein Kubikzentimeter ihrer Masse jedoch würde aufgrund der unvorstellbaren Dichte etwa eine Milliarde Tonnen wiegen. Neutronensterne sind bisher nur indirekt beweisbar, etwa an der gepulst abgegebenen Röntgenstrahlung, die den schnell rotierenden, supermassiven Zwerg wie das Blinkfeuer eines Leuchtturms verläßt. Außerdem sind sie Quellen kosmischer Gammastrahlung. Ein Neutronenstern kann nur dann entstehen, wenn die Masse einer kollabierenden Sonne mindestens 1,4 Sonnenmassen betrug, nicht aber über 3,2 Sonnenmassen lag. In diesem Fall ist das Endstadium ein *Schwarzes Loch**.

Nevis-Latan —> *Meister der Insel**

Newton-System - blauer Überriese, 24617 Lichtjahre von Sol entfernt im äußeren Zentrumsring der Milchstraße. Die Sonne hat insgesamt 17 Planeten, auf jedem gibt es mindestens eine Forschungsstation. Hauptwelt ist der sechste Planet *Koper-nikus**.

NGC 3190 - regulärer Spiralnebel, von Größe, Form und Sternenzahl der Milchstraße vergleichbar, 21,1 Millionen Lichtjahre von Terra entfernt. Heimat der *Laren**.

NGC 4594 -^ Gruelfin*

NGZ -> *Neue Galaktische Zeitrechnung**

Nistor - *Helk** des loowerischen Quellmeisters *Pankha-Skrin**. Nistor besteht aus 9 Elementen und ist insgesamt 16,8 m lang; der Walzenkörper durchmißt 6,4 m. Transitionsweite: 263 Lichtjahre. Jedes der 9 Elemente ist groß genug, um einen energetisch neutralen *Hyperfeldanzap-fer** mit einem angeblockten *Trans-miterm-Rotator** darin unterzubringen. Nistor kann sich in seine Elemente zerlegen, von denen 3 bewaffnet sind.

Dezentralisiert ist jedes Element für sich sprachfähig; Nistor spricht loowerisch mit einer mechanischen Stimme, die der eines normalen Loowers gleicht. In Nistor speist Pankha-Skrin die Koordinaten der wichtigen *Materiequelle** und der *Kosmischen Burgen** ein. Nach der Vernichtung der *Kairaquola** wird von Nistor der *GONDERVOLD** an Bord genommen und ins Solsystem gebracht. Dort fällt Nistor in die Hände der Terraner, die ihm sein Geheimnis zu entreißen suchen. Noch während der Untersuchungen durch die Siganesen *Vavo Rassa** und Rayn *Verser** wird der Helk von Boyt *Margor** entführt.

Noc - einer der beiden letzten *Yu-locs** (Einzelheiten—> *Torytrae**). Im Gegensatz zu Torytrae verfolgt Noc allerdings mehr eigene Wege. Er ist Anführer der *Mucton-Yul**. Außer-

78

dem hat sich Noc dank seiner Stellung mit geheimen Unterlagen beschäftigt und umfangreiche Datensammlungen über die Vergangenheit der Yulocs zusammengetragen. In dieser Hinterlassenschaft findet To-rytrae wertvolle Informationen über *Catron** und die *Pehrtus**.

NOGEN-ZAND - *Sporenschiff** des *Mächtigen** Murcon.

Noir, Andre - Mitglied von Perry Rhodans Mutantenkorps seit dessen Bestehen. Der 1945 in Japan als Sohn französischer Eltern geborene *Hyp-*



no ist korpulent und dunkelhaarig. Er kann kraft seiner Mutantenfähigkeit jedem anderen Wesen seinen Willen aufzwingen (Daten → Übersichtstafel *Mutantenkorps*).

Nomad - die *Parias* der menschlichen Rasse. Sie haben ein unstetes, ungebundenes Leben außerhalb der Imperien und Interessenbünde gewählt, erkennen die allgemein-verbindlichen Gesetze der Galaxis nicht an und werden auch von keinem Gesetz geschützt. Ihre Raumschiffe sind überwiegend veraltet und schlecht bewaffnet; für bessere Ausrüstungen fehlen ihnen die finanziellen Mittel. Jedes Nomadenschiff operiert für sich allein, ist eine kleine Welt für sich, auf der die freie Gemeinschaft sich zur Führung einen Wahlmeister bestimmt, der grundsätzlich eine Frau ist. Hin und wieder kommt es vor, daß sich mehrere Gemeinschaften unter Führung ihrer Wahlmeister zusammentun, um einer bestimmten Aufgabe nachzugehen. Manchmal werden Planeten besiedelt, für einige Zeit ausgebeutet und dann wieder verlassen. Hauptsächlich aber wickeln die Nomaden alle möglichen Geschäfte ab, meist solche, die anderen Händlern zu anrühlich oder zu riskant erscheinen. Sie scheuen sich auch nicht, dabei gegen Gesetze zu verstoßen.

Nonderver, *Bescrilo* - *Epsaler*", 1,60m groß, schweigsam, mürrisch. Kosmonaut, Hobby: galaktische Geschichte. Im Jahr 3442 Mitglied des *CYD**.

79

Normalraum

Nonus - tierische Bewohner des Planeten *Honur**, etwa 30cm hohe Pelzwesen mit großen, traurigen Augen, rosigen Pfötchen und lustig aussehenden großen Nasen. Sie sind nicht intelligent, plappern wie Papageien alle möglichen Worte nach und sind so possierlich, daß man sie einfach liebgewinnen muß. Der harmlose Eindruck trügt. Die Nonus scheiden bei Berührung ein Gift aus, das das menschliche Nervensystem zu nächst anregt, dann ruiniert. Die ersten Symptome (Heiterkeit, Euphorie) zeigen sich bereits kurze Zeit nach dem Kontakt mit den "Teddybärchen".

Die Ausscheidung des Körpergifts ist die Folge von tückischen Experimenten der *Aras**. In einer geheimen Zuchtstadic unter der Oberfläche Honurs begannen die Galaktischen Mediziner schon vor vielen Jahrtausenden (um 10000 v. Chr.), in Massen eingefangene Nonus durch Beimischung von biochemischen Mitteln zum Futter zur Produktion und Abgabe des Nervengifts anzuregen. Gleichzeitig wurden die intelligenten Bewohner des Planeten (Arkoniden-abkömmlinge) psychisch derart beeinflußt, daß sie alle landenden Raumfahrer mit Nonus "beschenken". Die im Rauschzustand befindlichen Besatzungen wurden kurz darauf von Ära-Robotern getötet, ihre Schiffe ausgeschlachtet.

Im Jahre 1984 landet Perry Rhodan auf Honur, kann die infizierten Männer und Frauen seiner Besatzung retten, indem er die *Aras** als Urheber der Seuche ermittelt und zur Herausgabe eines Gegengifts zwingt, und macht die Station der Mediziner unschädlich. Die Nonus sind nun wieder harmlos.

Noon-Quanten → *Biophore**

Nopaloor - größte Stadt auf dem Planeten *Yaanzar**, fast halb so groß wie der irdische Kontinent Europa. Nopaloor hat 150 Millionen Einwohner und ist auf *Yaanzar* der eigentliche *Markt der Gehirne*. Während an der Oberfläche Millionen von *Yaanz-tronen** damit beschäftigt sind, Gehirne und Körper zu handeln, *PGT-Operationen** durchzuführen und die Spezialkliniken zu versorgen, gibt es in den weiträumigen Katakomben unterhalb der Stadt ein Volk von Ausgestoßenen, *Parias* und Kriminellen, die ihren eigenen dunklen Geschäften nachgehen.

Norgan-Tur - rund 86 Millionen Lichtjahre von der Erde entfernte Galaxis, im Grunde ein riesiger *Ku-gelsternhaufen**. In Norgan-Tur befindet sich die ehemalige Heimat der *Poleyter** und der Sitz des Wächterordens *Ritter der Tiefe*" - der Planet *Khrat**.

Nomialraum → *Einstein-Raum**

80

Normalsynthos - Produkte eines bioenergetischen Notprogramms der *Lemurer**. Angesichts der Knappheit an geschultem Personal entwickeln lemurische Forscher unter Vauw *Onacro** ein Verfahren, aus befruchteten Eizellen innerhalb von 8 Wochen einen erwachsenen Menschen wachsen zu lassen, der allerdings über keine geistigen Fähigkeiten verfügt. Diese werden ihm per Hypno-schulung vermittelt. Ein sogenanntes *Extremes Notprogramm*, bei dem ein atomarmolekularer Wachstumsbeschleuniger (*Ato-Mol-Beschleuniger*) eingesetzt wird, kann diese Entwicklung auf insgesamt 5 Tage verkürzen. Im Jahr 3444 wird die seit 50000 Jahren stillgelegte Station der Lemurer von Ribald *Corello** reaktiviert. Er erweckt die energiekonservierten Wissenschaftler und zwingt sie, acht Normalsynthos herzustellen. Diese Tatsache liefert einen ersten Hinweis darauf, welche Mächte Corello seit einiger Zeit beherrschen - es sind die sogenannten *Geistermutanten*. (—> *Altmutanten**). Sie benötigen diese Körper. Der Versuch schlägt allerdings fehl, da eine genetische Grundprogrammierung der Normalsynthos, die sie zu tollkühnen Kämpfern für Lemuria macht, die völlige Kontrolle durch die Geistermutanten verhindert. Die Normalsynthos sterben ab. Die Station mit 1,9 Milliarden abrufbereiten Syntho-Eiern wird von Corello bei der Flucht zerstört.

Normon-System - Zentralsystem des *Imperiums Dabrifa**, 14772 Lichtjahre von Sol entfernt. Die Sonne ist hellgelb und hat acht Planeten. Die Hauptwelt heißt *Nosmo**.

Nortema-Tain - Doppelstern in der Galaxis *Catron**, bestehend aus einer großen roten Sonne und einem weißen Zwergstern als Begleiter, 18811 Lichtjahre vom Zentrum der Galaxis entfernt, 117 Lichtjahre von *Vran-tonk**. Die beiden eng beieinander stehenden Sonnen werden von elf Planeten umlaufen, die fünfte Welt heißt *Plimt**. Das ganze System liegt unter einem *Hypertransschirm**.

Norvo - dritter und äußerer Planet der Sonne *Dusty Queen** in der *Todeswolke**. Norvo ist etwa marsgroß und besitzt eine dünne, für den Menschen noch atembare Sauerstoffatmosphäre. Seine Schwerkraft beträgt 0,65g, die Eigenrotation dauert 28,7h. Auf Norvo gibt es nur Reste einer ausgestorbenen Flora. Die Oberfläche ist von schwarzem Quarzsand bedeckt; die Gebirge sind kahl und ohne Bodenkruste. Auf diesem Planeten wurden vor mehr als 70 000 Jahren (Erdzeit) von den *Okefeno-kees** die ersten Versuche zur Züchtung der *Dolans** durchgeführt, später aber wieder aufgegeben. Die Bestien von *Pauper** übernahmen später die Produktionsanlage und versuchten ebenfalls, Dolans zu fabrizieren. Infolge ihrer mangelhaften

81

Nova

Kenntnisse über den Genmodifizierungsprozeß der lebenden Grundsubstanz kam es zu Versagern in den Biostationen von Norvo. Statt Dolans produzierten die vollrobotischen Anlagen eine Vielfalt von unintelligenten Ungeheuern, die schließlich ihre Hersteller töteten.

Nosar - dritter Planet der Sonne *Mansar**, eine kühle, nur marsgroße Welt mit überraschend reichen Wasservorkommen. Achsenrotation 31,7h; Schwerkraft 0,69g, Durchschnittstemperatur bei 10° Celsius. Die Pole sind stark vereist, Leben ist nur in der durch unterseeische Vulkane aufgeheizten Äquatorzone möglich. Dort hat sich die Lebensform der *Brindors** entwickelt.

Nosinsky, Conrad —> *Crest II**

Nosmo - Hauptplanet des *Normon-Systems**. Durchmesser 13221km, Rotationsdauer 23,7h, Schwerkraft 1,04g, mittlere Temperatur 35° Celsius. Die Hauptstadt-Regierungssitz des *Imperiums Dabrifa** - heißt *Da-brifala*.

Nostradamus - auch *Michel de Notre Dame*, geb. 1503, gest. 1566, Leibarzt des französischen Königs Karl IX, berühmter Astrologe. Mittelgroß, etwas untersetzt, dunkler Vollbart, lange, dunkle, leicht gelockte Haare; kluge dunkle Augen mit einem zwingenden Blick, volltönende



tiefe Stimme. Auf dem Kopf eine flache Kappe, Oberkörper bedeckt von spanischem Mantel mit Rüschenärmeln, eng anliegenden Kniehose, Schnallenschuhe, Zierdegen. Im Jahr 3443 in einer Energiegruft im Südpolargebiet der Erde entdeckt - *Imago II*, der Bruder des Cynos *Schmitt**.

Notami, Enrico —> *Crest II**

Nova - Ergebnis von Sternexplosionen, wobei die Helligkeit einer Sonne sprunghaft um das 650fache bis 2/2millionenfache anwächst und etwa ein Hundertstel der Gesamtenergie frei wird. Die Außentemperatur des Sterns steigt auf das Fünf- bis Achtfache an, der Radius vergrößert sich während des Ausbruchs um das Hundert- bis Vierhundertfache. Große Materiemengen werden mit hohen Geschwindigkeiten in den Raum hinausgeschleudert. Im Gegensatz zur

Nowgorod

82

*Supernova** sinkt der Stern innerhalb weniger Monate in den ursprünglichen Zustand zurück.

Nowgorod —> *Kosmische Basare**

Nowhere - zweiter von insgesamt fünf Planeten einer namenlosen Sonne am Rand des galaktischen Zentrums, 31495 Lichtjahre vom Kugelsternhaufen *M 13** entfernt. Nowhere ist eine knapp venusgroße, urzeitliche Dschungelwelt mit einer Schwerkraft von 0,89 g. Es gibt riesige Ozeane und bis zu den Gipfeln bewachsene Gebirge. Die wasserdampferfüllte Atmosphäre ist für Menschen atembar.

Im Jahre 2326 wird auf Nowhere eine Verschwörung verbrecherischer *Aras** aufgedeckt, die Zellaktivator-Imitationen herstellten, um den in der Galaxis ausgebrochenen "Goldrausch" nach der Ausstreuerung von 25 echten Aktivatoren durch ES für sich auszunützen. Die falschen Geräte sollten für Unsummen verkauft werden und den Aras die Möglichkeit geben, selbst die echten zu finden. Nowhere war bis zu diesem Zeitpunkt von rund 40000 unheilbar kranken Intelligenzen bewohnt, die selbst die Künste der Galaktischen Mediziner nicht zu retten vermochten. Um dies vor der galaktischen Öffentlichkeit zu vertuschen, brachte man sie hierher, in eine Barackenstadt namens *Palal*.

Nugas - Zustandsform der Materie, in der nur noch völlig ionisierte, freie Nukleonen existieren. Im Projekt *ANTINUG** versuchen terranische Wissenschaftler, Nugas mit Antimaterie zusammenzubringen - was im sogenannten *Nug-Schwarzschild-Reaktor** auch gelingt.

Nug-Schwarzschild-Reaktor - Hochleistungsenergieerzeuger, hervorgegangen aus dem Projekt *ANTI-NUG**. Der Reaktor verwendet *Nugas** als Brennstoff, von dem ein Teil durch praktische Anwendung des *Schwarzschild-Effekts** in Antimaterie verwandelt wird. Die Zusammenführung dieser gepulsten Antimaterie mit gleichgepulsten Nugas bewirkt die Freisetzung größter Energiemengen bei geringstmöglichem Brennstoffverbrauch. Erste Versuchsreaktoren werden um 3446 eingesetzt. Im Jahr 3456 werden zwei Großreaktoren getestet - einer an Bord der *MARCO POLO**, ein zweiter Testreaktor an Bord der *HYOD-PON**. Im Verlauf dieses Tests wird die *MARCO POLO* in das *Parallel-universum** geschleudert.

Nugaun-Keels - Schutzanzüge der *Dargheten**, kokonförmige Metallplastikkapseln mit zwei Tentakelarmen, an deren Enden klauenartige Greifhände sitzen. Eine Kompakt-Positronik erhält ihre Befehle von einem Suggestivimpuls-Wandler, der die Suggestivimpulse des Nuguun-

83

Nullzeit-Defonnator

Keel-Trägers aufnimmt und in normalenergetische Steuerimpulse umwandelt. Die Positronik ihrerseits steuert alle Funktionen des Geräts. An der Außenhaut eines Nuguun-Keels sitzende Sensoren vermitteln dem *Dargheten* ein vollständiges Bild seiner Umgebung.

Nullbewahrer - Bezeichnung für die *sieben gleichberechtigten Diktatoren der Zgmahkonen**. Diese sieben Herrscher sind ausschließlich männlichen Geschlechts. Ihre jeweiligen Nachfolger werden vor dem Tode von jedem Diktator selbst bestimmt, was Anlaß für Eifersucht, Intrigen und Mordanschläge ist. Die Namen der im Jahre 3581 herrschenden Null-bewahrer lauten: Mitron, Cerlw, Ad-knogg, Sapuhn, Teilest, Jawg und Wemmti.

Nullfeldspürer - ein Instrument der *Meister der Insel**, das die Beobachtung von Zeitverschiebungen ermöglicht, die mit Zeittransmittern vorgenommen werden. Der Nullfeldspürer ist in der Lage, die überdimensionalen Nullfeldechos (Absolutes Nullfeld —> *Vario**) zu orten und zeitlich einzuordnen.

Nullzeit-Deformator - Zeitmaschine, mit der weit in die Vergangenheit gereist werden kann. Das Konstruktionsprinzip des Nullzeit-Deformators stammt größtenteils von den ehemaligen *Meistern der Insel**. Lange

Zeit, nachdem die *Mdl* nicht mehr existierten, brachten die ehemals von ihnen regierten *Tefroder** das Geheimnis der Zeitreisemaschine in die von ihnen teilweise besetzte galaktische *Eastside**, wo Mitglieder der *La-palisten-Bewegung* der sogenannten *Wissenschaftler** es sich aneigneten. Die Konstruktionspläne des Nullzeit-Deformators kamen anläßlich eines Kommando-Unternehmens in den Besitz des solaren *Experimentalkom-mandos*. Nachdem der *Accalaurie** namens *Accutron Mspoern* den *Todessatelliten** innerhalb der solaren Atmosphäre festgestellt hatte, ordnete Perry Rhodan den beschleunigten Bau eines eigenen Nullzeit-Deformators an, um in die ferne Vergangenheit reisen zu können und dort den Bau dieses Sonnensatelliten zu verhindern. Äußerlich ist der Nullzeit-Deformator ein Halbovalkörper mit einem Grundflächendurchmesser von 50m und einer Höhe von 70m. Das Material der Außenhülle ist eine Legierung aus seltenen Leichtmetallen mit *Ynkelonium**. Die Hülle dient bei Errichtung des Deformator-felds (bzw. Nullzeitfelds) als einer der Zeitlinienpole. Im Innern befinden sich acht leistungsstarke Fusionsmeiler, die nach dem Kugelfeldprinzip arbeiten; sie versorgen die *Quin-tadim-Umformer* sowie die *Hyper-sexta-Halbspur-Beschleuniger* mit Energie, ebenfalls die Nullfeldprojektoren. Im geometrischen Mittelpunkt der Kuppel befindet sich die

84

sogenannte *Nullfeldzentrale*, mechanisch aufgehängt und durch drei Laufbrücken mit den balkonartigen Galerien an der Innenwandung der Außenhülle verbunden. Der Nullzeit-Deformator kann keine Ortsveränderung herbeiführen. Er dient lediglich als Nullfelderzeuger und Gegenpol des angepeilten Vergangenheitspunkts auf der Zeitstromlinie. Bei Rückkehr in die eigene Gegenwart (bzw. Relativ-Zukunft) wird der Nullzeit-Deformator zum gleichnamigen Pol des Vergangenheitspunkts, wodurch er abgestoßen und in die Relativ-Zukunft zurückgeschleudert wird. Eine Reise in die Zukunft ist mit dem Nullzeit-Deformator aus hyperphysikalischen Gründen grundsätzlich nicht möglich.

Der Nullzeit-Deformator wird letzt-malig im Jahr 3443 als Druckmittel gegen die neuen Beherrscher des *Schwarms**, die *Cynos**, eingesetzt, danach wird er auf Befehl Rhodans atomar vernichtet. Ein zweiter geheim gebauter Nullzeitdeformator der Wissenschaftler dient im Jahr 3457 zur vorsätzlichen Auslösung eines Zeitparadoxons, das der *PAD*" ein Ende setzt. Danach wird auch dieses Gerät atomar vernichtet.

Nurmo II - dritter Planet der Sonne *OPUS-Nurmo**, eine heiße, trockene Welt, die von den *Kartas** bewohnt wird.

Nypasor-Xon - Heimatgalaxis der *Kaiserin von Therm**.

Nyssen, Rod - im Jahre 1972 Captain in der US-Space Force (Physiker und Waffenoffizier), später Offizier und Raumschiffskommandant in der Dritten Macht.

Nydet - der erste von insgesamt zwei Planeten einer blauen Sonne, die 18432 Lichtjahre von *M 13** entfernt in Richtung galaktisches Zentrum liegt. Äquatordurchmesser 9700km, Schwerkraft 0,86g, mittlere Temperaturen bei +40° Celsius, dürftige Sauerstoffatmosphäre. Die Oberfläche Nytets ist zum größten Teil von Wüsten bedeckt, es gibt keine nennenswerten Wasservorkommen, dafür aber wertvolle Rohstofflager, was Grund für die *Springer** war, auf Nytet einen Stützpunkt einzurichten. Im Jahre 2326 gelingt es auf Nytet erstmalig, einen Schreckwurm lebendig einzufangen. Die gesamte Oberfläche ist zu diesem Zeitpunkt bereits von *Hornschracken** kahlgefressen und mit *Molkek** bedeckt.

85

O'Clair

0

Obelisk - dritter Planet der Sonne *Puntoron-Shin**. Durchmesser 12947km, Rotationsdauer 23,92h, Schwerkraft 1,0013g, mittlere Temperatur 28,3° Celsius, Umlaufdauer 336 Tage, sehr geringe Polachseneigung zur Ekliptik des Systems, auffallend kreisformnahe Umlaufbahn. Obelisk weist vier große Kontinente und sehr viele Inseln auf, neben weiten Meeren gibt es auch große Binnenseen. Die höchsten Gipfel erreichen 9200m. Das Klima ist subtropisch, entsprechend üppig und artenreich sind Fauna und Flora. Echte eingeborene Intelligenzen gibt es nicht. Auf dem Planeten finden sich ca. 3 Millionen seltsame Mahnmale, steinerne Obelisk unterschiedlicher Größe, die größten erreichen eine Höhe von bis zu 5000m. Ihnen verdankt der Planet seinen Namen. Die Obelisk besitzen eigentümliche parapsychische und paraphysikalische Eigenschaften, die erkannt, angemessen und ausgewertet werden. Augenfällige Besonderheit: die Obelisk werfen keine Schatten. Möglicherweise ist eine dieser Eigenschaften die, Siedler und andere Besucher des Planeten in schwerwiegende, nicht selten tödliche Konfliktsituationen zu verwickeln — aus diesem Grund wurde Obelisk bis zum Jahr 3442 trotz seiner Schönheit und seines Reichtums nicht besiedelt. Im April 3443 löst sich das Rätsel Obelisk - bei den Obelisk handelt es sich um die Überreste von *Cynos**, die beim schwarminternen Aufstand der *Schwarmgötzen** den Tod fanden. Obelisk, damals innerhalb des Schwarms gelegen, wurde vom Schwärm ausgestoßen.

Oberster Terranischer Rat —> *Liga freier Terraner**

OBSERVER-I - Schaltstation zur Justierung und Programmierung des *Twin-Sol-Sonnentransmitters**. Sie steht genau zwölf Millionen km von *Kobold** entfernt. Von der Seite her betrachtet, bilden alle drei Einheiten (Sol, Kobold, OBSERVER) eine gerade Linie, ganz vorn die mächtige Sonne, dann der weiße Zwerg, hinter ihm die Schaltstation.

OBSERVER-I besteht aus einem ehemaligen Experimentalraum-schiff, kugelförmig, Durchmesser 800m, ist kaum bewaffnet, dafür aber mit ungeheuer starken Atomkraftwerken versehen. Die Besatzung beträgt generell 200 Personen. An Bord befindet sich ein Hochleistungsstrahlstrahler mit Reichweite bis zu den Grenzen des Solsystems.

OBSERVER-I wird im Verlauf der Ereignisse zerstört, als die Erde mitsamt ihrem Mond vom Sonnentransmitter abgestrahlt wird.

O'Clair, Orana —> *Sestore**, Orana

Offene Sternhaufen

86

Offene Sternhaufen - galaktische Sternkonzentrationen mit wesentlich geringerer Dichte als die *Kugelsternhaufen**. Im Gegensatz zu diesen sind sie in der Ebene der Milchstraße angesiedelt und nehmen an deren Rotation teil. Die bekannte Anzahl beträgt etwa 500, die geschätzte Zahl jedoch 5000. Der mittlere Durchmesser der offenen Sternhaufen liegt bei 13 Lichtjahren, die mittlere Masse bei 1000 Sonnenmassen, das Alter zwischen wenigen Millionen und 5 Milliarden Jahren. Offene Haufen stehen oft (vor allem, wenn sie sehr jung sind) in Verbindung mit leuchtenden Gasnebeln. Ein Beispiel dafür sind die *Plejaden**, deren hellste Sterne von feinen, zirkulären Nebeln umgeben sind.

Offpanokat —> *Raytscha**

Offsohonar - zweiter Planet der grünen Sonne *Bryschuner**. Offsohonar war zur Regierungszeit *Ovarons** eine der reichsten Handelswelten im Außensektor der Sombrero-Galaxis. Sie wurde später von einer takeri-schen Flotte angegriffen und verwüstet. Die Bevölkerung kam größtenteils um; nur einige Angehörige des ganjasischen Sicherungsstützpunkts überlebten. Ihre Nachkommen mutierten infolge radioaktiver Strahlung und sanken auf die Stufe halber Tiere herab.

OGN —> *Organisation Guter Nachbar**

Ogretan-System - ehemaliges Stützpunktsystem der *Ganjasen*“ aus dem Gesamtvolk der *Cappins**, gelegen in der Galaxis *NGC 4594* (auch *Sombrero* oder *Gruelfin** genannt). Die Sonne Ogretan wurde in früheren Zeiten von sieben Planeten umlaufen. Während eines Atomkriegs wurde das System jedoch völlig verwandelt. Als die Terraner zusammen mit *Ovaron** an Bord der *MARCO POLO** im Jahre 3437 irdischer Zeitrechnung in diesem Gebiet ankommen, können sie nur noch fünf Planeten entdecken. Die Welt Nr. 3 trägt den Eigennamen *Jambic*.

Okefenokees - (der Okefenokee, des Okefenokees, die Okefenokees) -



Bewohner des Planeten *Pompeo Po-sar** und die Herren des *Scintilla-Systems**. Die Okefenokees werden

87

Okrills

allgemein als die "Philosophen der Galaxis M 87" bezeichnet. Es sind intelligente Wesen, die nach Durchlaufen verschiedener Zivilisationsstadien ihren Herrschaftsbereich freiwillig auf das Scintilla-System beschränkten und eine Synthese von technischer und geistiger Zivilisation aufgebaut haben. Auf ihrem Wohnplaneten Pompeo Posar gehen sie vorwiegend geistigen Beschäftigungen nach. Sie meditieren, indem sie sich an einer Hand an Baumstämmen aushängen, völlig in sich versinken und die Rätsel des universellen Seins auf philosophische Weise zu lösen trachten. Im Rahmen der galaktischen Arbeitsteilung in *M 87** genießen sie Sonderrechte: weder sie selbst noch die übrigen Rassen dieser Galaxis wissen allerdings, daß ihre bevorzugte Stellung das Werk der *Konstrukteure des Zentrums** ist. Die Okefenokees sind ein Meter hohe, humanoide Zwerge mit schlecht proportionierten Körpern. Ihre Köpfe sind verhältnismäßig zu groß und kahl. Der Körperbau ist grazil und zart, die Haut bräunlich und faltig, die Nasen stark nach oben gewölbt, wodurch ein attischer Gesichtsausdruck entsteht. Die Ohren bestehen aus knorpelähnlichen Auswüchsen;

die Augen sind groß und von suggestiver Ausdruckskraft. Im Unterschied zu den meisten anderen Rassen von M 87 besitzen die Okefenokees nur zwei Arme und Beine. Sie sind natürliche Teleporter mit einer

"Sprungweite" von durchschnittlich 1500 Metern. Ihre teleportativen Fähigkeiten unterstützen sie mit technischen Hilfsmitteln, den sogenannten *Paraportscheiben**.

Stirbt ein Okefenokee, wird sein Körper in einen flugfähigen Schrein gelegt, der das Scintilla-System verläßt und das Zentrum der Galaxis anfliegt, bis der Schrein von der *absoluten Bewegung** erfaßt und nach *Monol** gebracht wird.

Okrills - von einem fremden, inzwischen längst ausgestorbenen Intelligenzvolk als Wächter nach *Oxtorne** mitgebrachte Tierart, die sich den



extremen Umweltbedingungen anzupassen verstand und sich vermehrte. Nach dem Tod ihrer Herren dienen sie den um das Jahr 2330 auf Oxtorne notgelandeten Menschen und deren Nachkommen als Helfer und Beschützer. Äußerlich gleicht ein Okrill

Okul

einem ins Gigantische verzerrten irdischen Frosch. Er besitzt allerdings acht Beine, von denen das hinterste Paar am kräftigsten ausgebildet ist und zu weiten Sprüngen befähigt (unter normalen Schwerkraftverhältnissen bis zu 20 m). Die beiden mittleren Beinpaare sind außerordentlich kurz und besitzen organische Saugnäpfe, mit denen ein Okrill sich an glatten und steilen Wänden festhalten kann. Das vordere Beinpaar ist wiederum lang und mit tellergroßen Krallentatzen bewehrt. Die durchschnittliche Länge eines Okrills beträgt 1,10m, die Höhe 50 cm. Skelett und Muskeln sind hart wie Stahlplastik. Die Farbe der facettenartig gegliederten beiden Augen kann von Blau bis Schwarz wechseln. Das sehr breite Maul besitzt extrem harte und scharfe Reißzähne und eine grellrote Zunge, die bis zu 8 Meter weit ausgeschnellt werden kann und elektrische Schläge austeilt, die je nach ihrer willentlich regulierbaren Stärke Lebewesen töten und *Terkonitstahl* (—> *Terkonit**) zum Schmelzen bringen können. Die Intelligenz der Okrills ist mit der ter-ranischer Delphine zu vergleichen. Dennoch gelingt es nur selten, sie zu zähmen. Eine weitere besondere Fähigkeit dieser Geschöpfe besteht darin, daß sie Infrarotspuren selbst von Ereignissen wahrnehmen können, die bereits Jahre zurückliegen.

Okul - zweiter von insgesamt drei Planeten einer namenlosen, gelben

88

Sonne. Die Entfernung vom Solsystem beträgt 41386 Lichtjahre. Okul ist eine heiße, in Wasserdampfschwaden gehüllte Dschungelwelt mit riesigen Ozeanen, atemberaubender Atmosphäre, jedoch ohne eigenes, intelligentes Leben.

Im Jahre 2102 ist Okul von *denAntis** zu einer Zentralwelt des Baälol-Kults ausgebaut worden. Mehr als 1000 Anti-Priester halten sich auf dem Planeten in gewaltigen, langgezogenen Kuppelbauten auf. Gleichzeitig ist Okul die lange gesuchte Welt, auf der der Rohstoff zur Erzeugung des Rauschgiftes *Liquitiv** gewonnen wird.

Okura, Son - Mitglied von Perry Rhodans Mutantenkorps seit dessen Bestehen. Der 1945 in Japan geborene *Frequemseher* ist in der Lage, alle normalerweise unsichtbaren Strahlungen kraft seiner Mutantenfähigkeit wahrzunehmen. Das "Sehen" von *Infrarotstrahlen** z.B. gestattet es ihm, sich auch bei absoluter Dunkelheit sicher zu bewegen und Stunden zurückliegende Ereignisse infolge der Restwärmestrahlung zu erfassen (—> Übersichtstafel *Mutantenkorps*).

OLD MAN - ein Riesenroboter von der Form einer Halbkugel mit dem Grundflächendurchmesser von 200 km. An diesem Hauptkörper sind 12 Sektionen befestigt, und zwar durch magnetische Keilverankerung

89

Okul

unter der Grundfläche aufgehängt. Diese Sektionen stellen Hangarplattformen von den Abmessungen 50 mal 50 mal 10km dar; im Inneren befinden sich in zwei Decks insgesamt 800 *Ultraschlachtschiffe** der GALAXIS-Klasse, in Außenhangars sind noch einmal 40 Ultraschlachtschiffe je Sektion untergebracht. Auf dem halbkugelförmigen Hauptkörper selbst befinden sich noch einmal Ladeflächen für 5000 Ultraschlachtschiffe; die Schiffe werden nach der Landung mit ihren heckseitigen Polrundungen in der Kugelschale des Hauptkörpers verankert. Insgesamt führt OLD MAN 15080 Ultraschlachtschiffe der GALAXIS-Klasse mit sich. Das Haupttriebwerk (*Impulstriebwerk**) befindet sich im Zentrum der Grundfläche, acht Steuertriebwerke sind kreisförmig darum herum angeordnet. Die Fortbewegung über interstellare Entfernungen erfolgt mit *Lineartriebwerken**. Als Defensivbewaffnung verfügt OLD MAN über Projektoren für einen *Hochenergie-Überladungsschirm**.

In der Halbkugel befinden sich Werften, Lager- und Maschinenräume, Großlabors und andere technische und technisch-wissenschaftliche Einrichtungen, außerdem eine große *Po-sitronik** und darin eingebettet in einem Lebenserhaltungs-Behälter ein menschliches Gehirn, das das gesamte Gebilde von OLD MAN als sogenannter Koordinator leitet. Die zwölf Sektionen verfügen über je eine Positronik und ein menschliches Gehirn, das aktiv ist.

OLD MAN wurde vor rund 52000 Jahren Erdzeit von einer Gruppe ter-ranischer Spezialisten mit Hilfe der technischen Einrichtungen eines lemurischen Planeten konstruiert und erbaut. Major GUS *Barnard*, ein Offizier der terranischen Flottentenders DINO-3, war freiwillig in die Vergangenheit gegangen, um Perry Rhodan zu helfen, der mitsamt seinem Flaggschiff von den *Meistern der Insel** in die Vergangenheit geschickt worden war. Durch einen Zeitsprung des Flaggschiffs kam der Flottentender 500 Jahre zu früh an. Das bedeutete, daß die Besatzung keinen Kontakt mehr mit Perry Rhodan aufnehmen konnte. Um dem Großadministrator dennoch zu helfen, konstruierte ein Team unter der Leitung von Major Barnard den Riesenroboter OLD MAN. OLD MAN sollte nach Ablauf einer Wartezeit von etwa 52 000 Jahren genau zu dem Zeitpunkt der Menschheit zu Hilfe eilen, zu dem der Kampf gegen die Meister der Insel seinen Höhepunkt erreicht hatte. Infolge einer Fehlschaltung setzte sich das gigantische Gebilde jedoch zu spät in Bewegung und tauchte im terranischen Machtbereich auf, als es längst keine Meister der Insel mehr gab.

Das Ziel von OLD MAN war der Sektor *Morgenrot**. Major GUS Barnard wußte aus seiner Zusammenarbeit mit der *Galaktischen Abwehr**

Oldon

daß im Sektor Morgenrot selbst dann noch Terraner sein müßten, wenn die Erde inzwischen vernichtet sein sollte.

Infolge einer unbedeutenden Auseinandersetzung zwischen Perry Rhodan und dem Freihändler Roi *Danton**, bei der einige Atomexplosionen als Warnung ausgelöst wurden, stellt OLD MAN bei seiner Landung im Sektor Morgenrot fest, daß Terraner auf Terraner schießen. Da zu diesem Zeitpunkt zwei seiner menschlichen Sektionsgehirne bereits den Verstand verloren haben und auch das Gehirn von Major GUS Barnard durch die lange Wartezeit angegriffen ist, kommt es zu einer Kurzschlußhandlung. OLD MAN glaubt, eine Rebellion niederschlagen zu müssen, und greift die terrani-schen Raumschiffe im Sektor Morgenrot mit vernichtender Wucht an. Kurz danach geraten die Steuergehirne unter die hypnosuggestive Gewalt sogenannter Hypnokristalle aus den *Magellanschen Wolken**, die von einer feindlichen Macht geschickt wurden, damit OLD MAN zum Feind der Menschheit wird. Erst später können die Terraner OLD MAN in Besitz nehmen, bis OLD MAN im August 2437 beim letzten Angriff der *Zweitkonditionierten** zerstört wird.

Oldon - dritter von sechs Planeten der Sonne *Leykeo**. Durchmesser 12488km, Rotationsdauer 23,74h, Schwerkraft 0,89g, mittlere Tempe-

90

ratur 20,3° Celsius. Die sehr erdähnliche Welt besitzt vier Kontinente, davon zwei kleine (etwa so groß wie Australien).

Oldonen - (der Oldone, des Oldo-nen, die Oldonen, oldonisch) - Bewohner des Planeten *Oldon**. Sie gehören zu den Völkern der *Cappins**. Auf dem Planeten haben sie sich in zwei Gruppen gespalten, das *Fel-dron-Reich* im Norden und die *Föderation Karschal* im Süden; beide Gruppen werden gekennzeichnet durch die von ihnen jeweils vertretenen kultischen Anschauungen: den *Moschambuismus* (Feldron) und den *Schanumbauismus* (Karschal), beides jeweils Spielarten des *Ganjo-Kultes**, die sich um so emsiger rhetorisch befehlen, je geringer die wechselseitigen Ansichten voneinander abweichen. Im Jahr 3437 erscheint dieser Planet den *Takerern** als idealer Ort, der Öffentlichkeit von *Gruelfin** ihren falschen Ganjo zu präsentieren. Durch das Eingreifen terranischer Mutanten gerät dieser Propaganda-Coup allerdings zu einer für die Take-terer sehr peinlichen Komödie.

Oldtimer - in Ermangelung von umfassendem Wissen über dieses uralte und längst ausgestorbene Intelligenz-Volk für die ehemaligen Bewohner der Welt *Impos** geprägter Name. Das Aussehen der Oldtimer läßt sich auch anhand von Ruinenfunden ihrer Städte nur insofern rekonstruieren, 91

Olkonoren

daß man von humanoiden Wesen ausgehen kann. Vor ca. 1,2 Millionen Jahren waren es die Oldtimer, die die Gefahr bannen konnten, die der gesamten Galaxis durch das *Suprahet** drohte. Danach legten sie ein gigantisches Planetarium an, um später Zivilisationen auf die nach wie vor existierende Gefahr eines Wiederauflebens des Suprahets hinzuweisen. Als zusätzliche Warneinrichtung schufen sie eine leuchtende Statue, deren rotes Glühen den Grad der Umwandlung der Planetenmasse von *Herkules** in ein neuerwachendes Suprahet anzeigen sollte. Erst viele Jahrhunderte nach den Ereignissen auf Impos bringt *BULLOC** Licht in das Dunkel um die Herkunft der Oldtimer. Er weiß zu berichten, daß sie, die Erbauer des *Schwarms**, in die Galaxis vorausgeschickt wurden, um die dort erkannte Antimaterie-Gefahr (= Suprahet) unter Kontrolle zu bringen, bevor der Schwärm die Milchstraße erreichte, denn der Schwärm konnte weder gestoppt noch umgeleitet werden.

Olegaris - Name einer lemurischen Hafenstadt und Seefestung an der Mündung des Stromes *Nipus*. Stadt und Hafen von Olegaris sind kreisförmig von hohen Bergen umgeben, nur eine 600m breite Einfahrt ist frei. Wegen der ständigen Angriffe von *Präbios** wurde Olegaris so gebaut, daß auch die Wohngebäude sich ringförmig als Verteidigungslinien staffeln. Außerdem sind sowohl die Landenge von Garitis, hinter der der Nipus in den Hafen von Olegaris mündet, als auch die umgebenden Berge stark befestigt. Mächtige Mauern, Bastionen, vorgeschobene Werke, freie und gedeckte Raketenbatterien beherrschen das Stadtbild. Jeder Bürger der Stadt arbeitet nach seinen Fähigkeiten in Produktion und Transport oder kämpft gegen die Präbios. Das Verhalten der Bürger von Olegaris und der Lemurer ihrer Zeitepoche ist von einer einfachen und konsequenten Ethik geprägt, die aus der betreffenden Situation auf Lemuria erwuchs.

Olio hymenopterii —> *Eupholite**

Olkonoren - den *Cappins** angehörendes Splittervolk, das sich unter den verworrenen und von Kriegen zerrütteten Umweltbedingungen in der Galaxis *Gruelfin** auf die Plünderung wehrloser Planeten spezialisiert hat. Die Plünderungskommandos der Olkonoren bevorzugen Welten, die durch Kampfhandlungen verwüstet und menschenleer gemacht worden sind. Nach den Kampfhandlungen warten sie ab, bis die radioaktive Strahlung abklingt; danach landen sie mit ihren Raumschiffen und gehen mit Schutzanzügen hinaus, um erhalten gebliebene Fabrikeinrichtungen und Lagerhallen zu plündern. Mit dieser Handlungsweise erfüllen die Olkonoren innerhalb der Sombra-

Ollura

Galaxis unbewußt eine sehr wichtige Aufgabe, nämlich hochwertige Maschinensätze, Einrichtungen und Forschungslabors, Positronengehirne, Rohstoffe und Warensortimente, die nicht mehr genutzt werden, einer neuerlichen Verwendung zuzuführen. Ihre Tätigkeit hat die Olkonoren allerdings so verroht, daß sie bei ihren Raubzügen keine Rücksicht auf eventuell Überlebende der Planeten nehmen. In diesem Sinne sind sie Verbrecher. Ebenso verbrecherisch ist ihr Vorgehen in anderer Hinsicht. Sie könnten in Einzelfällen bewohnte Welten vor der Zerstörung bewahren, denn durch ihr weitverzweigtes Informantennetz erfahren sie meist lange vor dem Überfall, wo und wann dieser stattfindet. Anstatt die bedrohte Welt jedoch zu warnen, warten sie in aller Ruhe ab, bis die Bevölkerung getötet oder dezimiert und die Strahlung abgeklungen ist. Die Oberschicht des *Takerischen Reiches** duldet die Raubzüge der Olkonoren nicht nur, sie beteiligt sich sogar an den Gewinnen der Plünderer, indem sie ihnen eine Art Steuer in Höhe von 30% vom Verkaufserlös der Beute abverlangt.

Ollura - einziger Planet der Sonne *Ollus**; Äquatordurchmesser ca. 6700km, Schwerkraft 0,88g, Eigen-rotation 26,9 h, mittlere Tagestemperaturen bei +30° Celsius. Ollura ist eine Urwelt mit weiten Dschungelwäldern, Sumpfmee ren und Vulkan-

92

gebirgen, dennoch schön und lebensfreundlich. In der Atmosphäre ist für die menschliche Atmung genügend Sauerstoff vorhanden. Die mittlere Sonnenentfernung des Planeten (schwach ellipsenförmige Kreisbahn) beträgt 120 Millionen km. Ollura ist die Heimat der *Biospalter**. Die einzige Stadt heißt *Boltra* und besteht aus brüchigen Gebäuden, die zum größten Teil aus Schlinggewächsen zusammengeflochten sind. Die gesamte Tierwelt Olluras (darunter riesige Saurier) wird mit Hilfe ihrer besonderen Fähigkeiten von den Bio-spaltern beherrscht.

Ollus - kleine rote Sonne in der Randzone des Andromedanebels. Der einzige Planet ist *Ollura**.

Olw - einer der zwölf zymahkoni-schen *Spezialisten der Nacht**. Die Terraner entdecken ihn im Jahre 3581 auf dem Planeten Dreitigsich, wo er im Zentrum der Stadt *Eleyster-Ath-Geltong* im Tiefschlaf liegt. Nachdem Olw erwacht ist, berichtet er über die Entstehung des *Hetos der Sieben**.

Olymp - zweite Welt der Sonne *Bos-cyks Stern*". Durchmesser 11114km, Rotationsdauer 28,6h, Schwerkraft 1,03g, mittlere Temperatur 34° Celsius. Auf diesem Planeten gibt es sieben Kontinente, von denen sechs mehr oder weniger große Inseln sind, vergleichbar mit den Ausdehnungen

93

Olymp

der terranischen Insel Grönland. Der siebte Kontinent (Hauptkontinent) entspricht etwa in seiner Größenordnung dem terranischen Erdteil Asien. Er wird von der Äquatorlinie Olymps durchschnitten. Hellblauer Himmel; das Klima ist warm und überwiegend heiter. Nur in Äquatornähe kommt es manchmal zu heftigen Stürmen. Der Wetterablauf wird daher künstlich reguliert. Knapp nördlich des Äquators wurde die Hauptstadt "Trade City" errichtet. Unmittelbar hinter dieser größten Stadt -weitere Ansiedlungen auf den Kleinkontinenten sind unbedeutender -erstreckt sich in nördlicher Richtung die Gebirgslandschaft. Noch im Jahre 2430 war Olymp ein urweltlicher Planet ohne intelligentes Leben. Die Freifahrer haben sich diese Welt für ihren Lebensbedarf ausgesucht und kolonisiert. Damals existiert nur ein Raumhafen mit gut ausgebauten Werften und eine geringfügige Schwerindustrie. Olymp besitzt keine eigenen wertvollen Mineralvorkommen und Rohstoffe. Bei normaler Besiedlung hätte er grundsätzlich als Agrarplanet eingestuft werden müssen. Nachdem die Freifahrer in späterer Zeit engeren Kontakt zur Regierung des Solaren Imperiums aufgenommen haben, wird Olymp im Verlauf von 300 Jahren mit solarer Wirtschaftshilfe ausgebaut. Der urweltliche Charakter wird beseitigt;

störende Moorlandschaften und Sumpfmee re werden ausgedampft

und abgetrocknet. Die gefährlichen Tiere sind inzwischen ausgestorben. Es gibt jetzt weite Hochebenen, Savannen, zahlreiche Flüsse, Binnenmeere und große Seen (z. B. der warme "Trap-Ozean" im Osten), von dampfenden Dschungelwäldern umgeben. Olymp wird zur zweiten Erde und zum modernen Handelsplaneten der Galaxis. Trade City ist der wirtschaftliche, politische und gesellschaftliche Mittelpunkt. Die Hauptstadt wird für eine Bevölkerung von 50 Millionen Menschen konzipiert. Es entstehen gigantische Büro- und Hochhäuser in völlig unterschiedlichen Baustilen, aber zweckbestimmt und allen Bedürfnissen entsprechend. Außerhalb Trade Citys etablieren sich ebenfalls Vergnügungsstätten aller Art, so daß auch die Erwartungen von Angehörigen fremder Völker befriedigt werden können. Anfang des Jahres 3430 beträgt die Einwohnerzahl von Trade City etwa 800000 Personen. Es handelt sich überwiegend um Nachkommen der Freifahrer. Sie sind Spezialisten für Wirtschaft und Weltraumfahrt, Werttechniker, Energietechniker und Wissenschaftler für Instandsetzungsbetriebe. Olymp spielt eine entscheidende Rolle während der Zeit, in der das Solare System (damals auch "Ghost-System" genannt) von Perry Rhodan durch das *Antitempo-rale Gezeitenfeld** (ATG-Feld) um fünf Minuten in die Zukunft versetzt wird. Das geschah am 10. 11. 3430

Omarrato

94

und wird *Fall LA URIN** bezeichnet. Etwa ein Jahr später, und zwar Ende 3431/Anfang 3432 entwickelt sich Trade City zur beherrschenden Handelsmetropole. Die Einwohnerzahl steigt sprunghaft an. Der in weiser Voraussicht gebaute Container-Transmitter nimmt seine Tätigkeit auf. Nördlich des Äquators, auf einer weiten Hochebene, existieren 12 Raumhäfen, von denen jeder in seiner runden Gestaltung 120 km durchmisst. Die Raumhäfen umschließen kreisförmig ein riesiges Gelände, das jedoch nicht zur Landung von Raumschiffen bestimmt ist. Im Mittelpunkt des Zentralkreises befindet sich der "Container-Transmitter", der die auf Olymp eingetroffenen Handelsgüter ins Solsystem weiterleitet. Während das Solsystem im Schutz des ATG-Feldes in der Zukunft verweilt, gilt Olymp nach wie vor offiziell als Handelsplanet der Freifahrer. Nach Kaiser Lovely *Boscyk** und König Roi *Danton** besitzt nun Kaiser Anson *Argyris**, ein Roboter vom Typ *Vario 500**, die Regierungsgewalt. Ihm steht der sogenannte Handelsrat zur Seite, der sich aus neun Beratern (Edelmännern) zusammensetzt. Wenn bei besonderen Angelegenheiten keine Einigung erreicht werden kann, trifft Kaiser Anson *Argyris** die letzte Entscheidung.

Der Planet gewinnt erneut an überragender Bedeutung für die Terraner, als im Zuge von *Fall Harmonie** Tausende bedeutender Persönlichkeiten des Solssystems nach Olymp in Sicherheit gebracht werden. Unersetzliche Maschinenanlagen werden über die Container-Verbindung herübergeschickt.

Omarrato - gelbrote Sonne in der Milchstraße, nahe dem Kugelsternhaufen *M 13**, von Sol 33876 Lichtjahre entfernt. Omarrato hat sechs Planeten, die dritte Welt heißt *Hey-chryk**.

Omicron-15 CV - 630 Lichtjahre vom Zentrum des Kugelsternhaufens *M 3** entferntes Sonnensystem, das der kombinierten Flotte von *LFT** und *Kosmischer Hanse** als Versteck dient, die Perry Rhodans Expedition in *M 3* deckt.

Onacro, Vauw - Biogenetiker aus dem Volk der *Lemurer**. Bei seiner Entdeckung im Jahr 3444 92 Jahre alt, groß und schlank, mit samtbrauner Haut, gelblichen Augen und rötlichen Haaren, die, mit grauen Strähnen durchsetzt, bis auf die Schultern fallen. Ein kluger, sehr energievoller Mann. Er ist maßgeblich beteiligt am Programm zur Herstellung von *Nor-malsynthos**.

Onot - Wissenschaftler aus dem Volk der *Druuf**, dessen Körper im Jahre 2043 von dem Parapoler Ernst *Eitert** übernommen ist, wodurch Onot wider seinen eigenen, zurückgedrängten Willen den Terranern wertvolle

95

Onyx

Informationen zur Abwehr der Druuf-Gefahr geben kann.

On-Quanten —> *Biophore**

Ontaker - (der Ontaker, des Ontakers, die Ontaker, ontakisch) - Eingeborene des Planeten *Rolfth**. Die Ontaker - halb Land-, halb Wasserbewohner - sind im Schnitt 1,70m groß. Die plump wirkenden, sehr breiten Körper sind im Querschnitt oval. Die kurzen, muskulösen Beine sind zwischen den vier Zehen mit breiten Schwimnhäuten ausgestattet; unter Wasser werden damit hohe Geschwindigkeiten erreicht. Die ebenfalls muskulösen Arme sind doppelt so lang wie die Beine und enden in feinfühligten Fingern mit je zwei Daumen. Die halbrunden Köpfe ruhen auf mächtigen Schultern. Das Gesicht wird von zwei sehr großen Augen, einer kurzen Nase mit verschließbaren Schlitzen und einem breiten, froschähnlichen Mund geprägt, der eine Reihe spitzer Zähne und tiefer im Rachen wenige Mahlzähne enthält. Die Körper der sauerstoffatmenden Ontaker sind mit einem tiefschwarzen bis schwarzbraunen Pelz bedeckt. Der Pelz scheidet Fette aus, die seinen Träger vor dem Eiswasser schützen und die Oberhaut trocken halten. Die darunter gelagerte Speckschicht bewahrt die Körperwärme. Die Ontaker hausen in Gletscherhöhlräumen; Verbindungsgänge und Unterwasserstollen schaffen Zugänge zur freien See. Dort fangen die Ontaker mit harpunenähnlichen Waffen ihre Nahrung. Sie huldigen einer Religion, die als Freßkult bezeichnet werden kann. Der Mythos berichtet von Göttern, die eines Tages erscheinen und sich für eine Freßorgie zur Verfügung stellen werden.

Ontry-Melonzus - gelbroter Stern, 18222 Lichtjahre vom Solsystem entfernt an den Grenzen des inneren Zentrumsringes stehend. Das Sonnensystem - benannt nach dem Entdecker - besitzt sieben Planeten und gehörte früher zum *Carsualschen Bund**.

Der Himmelskörper Nr. 3 - die ursprüngliche Hauptwelt - ist im Verlauf der larischen Machtübernahme atomar so stark verseucht worden, daß dort keine Menschen mehr leben können; auch Flora und Fauna sind verschwunden.

Bei dem einzigen noch bewohnten Planeten, der auch zum Hauptsitz der mit den Laren verbündeten Hyptons wurde, handelt es sich um *Rolfth**, die Welt Nr. 4. Die hier lebenden Eingeborenen nennen sich *Ontaker**.

Onyx - zweiter Planet einer unbenannten, rostbraun leuchtenden Sonne im *Mahlstrom der Sterne**. Onyx, gute Sauerstoffatmosphäre, ist eine etwa marsgroße Welt in der Nähe des *Energieschlundes* (—> *Schlund**). Sie gehört zu den Tausenden Planeten, die einst aus ihrer Galaxis herausge-

Operation Gehirnwäsche

9(-

rissen und im Mahlstrom mitgeschleppt wurden. Er verfügt über wenig Wasservorkommen, weist kaum Vegetation auf und sehr niedrige Durchschnittstemperaturen. Onyx ist die Heimatwelt der *Psaltas**.

Operation Gehirnwäsche - Tarnname für das im Jahre 3580 geplante Vorhaben der Aphiliker unter Tre-vor *Casalle**, durch gigantische *parapsychisch wirksame Suggestivfelder* die menschliche Fähigkeit des kritischen Denkens zu eliminieren und allen Bewohnern des Planeten Erde eine Pseudoerinnerung aufzupropfen. In dieser ist das Geschichtsbild der Menschheit so manipuliert und verändert, daß die *Aphilie** als eine Macht erscheint, die schon von allem Anfang an existierte, und an der niemand zu zweifeln das Recht hat. Durch diesen Plan soll die Herrschaft der Aphiliker ein für allemal zementiert werden.

Über einem jeden Distrikt (nur nach Einwohnerzahl geordnete Ansiedlungen, Stadtteile etc.) soll durch eine gigantische Anlage ein Suggestivfeld erzeugt werden. Als Testdistrikt wird der Bezirk *Parkutta** ausgewählt.

Opposite - dritter von insgesamt vier Planeten der Sonne *Whilor**. Äquatordurchmesser 6910 km, Schwerkraft 0,86 g, Eigenrotation 14,4 h, mittlere Temperaturen bei +31° Celsius, dünne Sauerstoffatmosphäre. Opposite ist also eine sehr heiße und trockene Welt mit kurzen Tagen und Nächten. Die Oberfläche besteht überwiegend aus Prärien, Geröllwüsten und Ödlandschaften von den Ausmaßen ganzer Kontinente. Es gibt nur wenig Wasser. Das markanteste Gebirge sind die sogenannten *Höckerberge* auf der nördlichen Halbkugel (Gipfelhöhe bis zu 2500 m). Unter den Höckerbergen befindet sich bis zu Jahre 2329 der wichtigste Geheimstützpunkt des plosophischen Diktators Iratio *Hondro**. Er wird nach Hondros Entdeckung und Tod zerstört. Später läßt Mory Rho-dan-Abro als seine demokratisch gewählte Nachfolgerin in der Nähe des Südpols einen Großstützpunkt für das Solare Imperium errichten.

Opral -> *Rudyn**

OPUS-Nunno - blaßgelbe Sonne in der Milchstraße. OPUS-Nurmo (benannt nach dem Entdecker) hat drei Planeten, von denen *Nurmo-II** bewohnt ist. Im März 3442 wird das gesamte System von den *Blockaderäumern*" des *Schwarms** an einen anderen Ort in der Milchstraße versetzt.

Opus Tausend -> *Leffa**

Orakel-Boten - Beauftragte des *Orakels von Krandhor**, die überall dort auftauchen können, wo sich eine Ge-

97

Orbinoyc

fahr für das Imperium zeigt. Sie können sich als Augenzeugen selbst ein Bild der Lage machen und dem Orakel berichten, oder aber Botschaften des Orakels überbringen. Orakel-Boten kennen *nicht* die Identität des Orakels, sie haben keinen Zugang.

Orakel-Diener- etwa 10 000 Solaner, die direkt dem *Orakel von Krandhor** unterstehen und als einzige Zugang zu ihm haben. Sie treffen bei den *Kranen** auf wenig Sympathien, sind es doch Fremde, die sich in der Nähe *ihrer* Orakels bewegen dürfen. In der Regel sind sie in wallende weiße Gewänder gekleidet, unter denen sie jedoch lindgrüne Uniformkombinationen tragen.

Orakel von Krandhor - Bei dem

größten Geheimnis im *Herzogtum von Krandhor**, Berater und Prophet der Herzöge seit ca. 200 Jahren, handelt es sich um keinen anderen als den Arkoniden Atlan, "angeschlossen" an eine riesige *Spoodie-Wolke*. Die Wolke ist eingebettet in eine energetische Hülle, in die von allen Seiten dünne Schläuche einmünden, durch die die Symbionten zusätzlich künstlich mit Nährstoffen versorgt werden. Ein armdicker energetischer Schlauch führt von ihr in eine muldenförmige Vertiefung im Boden der Orakelkammer. In ihr liegt auf einem flachen Gestell Atlan - nackt und im Tiefschlaf, einem Tiefschlaf allerdings, der nur die Körperfunktionen

auf ein absolutes Minimum herabsenkt. *Geistig* ist der Arkonide hellwach. Sein Gehirn, sein Extrasinn und die Spoodie-Wolke bilden zusammen eine Einheit von unvorstellbarer intellektueller und vorausschauender Potenz. In diesem Zustand ist Atlan, von den *Kosmokra-ten** als Orakel eingesetzt, Zentrum und Ausgangspunkt des expandierenden Herzogtums, der sich bildenden Puffermacht zwischen den Mächtigkeitsballungen von ES und Seth-Apophis. In diesem Zustand lenkt er es bis zu jenem Tag, an dem er seine Identität preisgibt, erwacht und die Orakelrolle an Herzog *Gu** und Sur-fo *Mallagan** abgibt. Niemand außer den *Orakel-Dienern** weiß bis dahin um das Geheimnis. Nur sie hatten Zutritt zum inneren Bereich des *Was-serpalasts**, Sitz des Orakels. Alle Kontakte zu den Herzögen vollzogen sich auf der Basis von Funkgesprächen oder durch Kuriere aus den Reihen der Orakel-Diener. Atlans Erwachen vollzieht sich zu Beginn des Jahres 344 Herzog Lugos. Der Arkonide weiß nun, daß das Herzogtum gefestigt genug ist, um auch ohne seine Hilfe zu bestehen und weiter zu expandieren. Sein Auftrag ist erfüllt. Gu und Mallagan werden die Entwicklung in seinem Sinn (und dem der Kosmokraten) weiterführen.

Orbinoyc - Planet innerhalb des *Schwarms**. Der Name bedeutet, sinngemäß aus dem *Interkarties**

Orbiter

übersetzt: "Welt der Blumen". Des-ungeachtet bietet Orbinoyc im Jahre 3442 den Anblick einer planetaren Mülldeponie. Jahrtausendlang wurde die Oberfläche von den Bewohnern des Schwarms mit Unrat überschüttet, so daß vom Urzustand des Planeten kaum mehr etwas zu ahnen ist. Auch die Atmosphäre ist völlig verseucht. Dieser Zustand ist Tarnung für eine hochwichtige Forschungsstation der *Schwarmgötzen**. Zusammen mit den *Jacknomans**, den *Altygris** und den *Callomare** versuchen sie, ein Mittel gegen die psionische Strahlung zu finden, die beim Fortpflanzungsprozeß der *Gelben Eroberer** freigesetzt wird.

Orbiter - Helfer und Mitkämpfer der *Ritter der Tiefe**. Die Orbiter werden von den Rittern angeworben und ausgewählt (—> *Zorg**). Eine andere Form von Orbitern tritt im Jahre 3587 in Erscheinung. Die Anlage des Ritters *Armadan von Harpoon** registriert auftretende *Weltraumbeben** als das Wiedererscheinen der *Horden von Garbesch**. Daraufhin besorgt sich die Anlage Muster der neuen Garbeschianer - sie erwischt die letzten *Flibustiere**. Nach dem Muster dieser sieben Personen werden die Orbiter künstlich gezüchtet. Sie gehen aus *neutralen Urzellen** hervor, die programmgesteuert jede beliebige Lebensform ausbilden können. Die Horden von Garbesch traten in der Vergangenheit in unterschiedli-

98

cher Gestalt in Erscheinung. Daher wählt Armadan von Harpoon dieses Mittel, um dem Gegner in der bestmöglichen Gestalt entgegentreten zu können - nämlich der des Angreifers selbst. So entstehen Orbiterheere aus sieben verschiedenen Grundtypen -Schatten-Type, Axe-Type usw. Da diese Orbiter nur die Gestalt, nicht aber Charakter und Erinnerung der Grundmuster kopieren, bleibt das Mißverständnis lange Zeit unentdeckt. Bei ihren Einsätzen verwenden die Orbiter *Keilschiffe**. Die Orbiter sind unfruchtbar. Nachdem Jen *Salik** die Anlage auf *Martappon** demontiert hat, sterben die Orbiter aus Altersgründen allmählich aus. Raumschiffe der Orbiter —> *Keilraumschiffe**

Orbon - gelbe Normalsonne im galaktischen Zentrum mit insgesamt sechs Planeten, davon der zweite *Flooth** und der dritte *Kahalo**. Die Entfernung des Systems zur Erde beträgt 51222 Lichtjahre.

Orcsy - eine von drei Welten, deren Entfernung zur yofac/or*-Dunstwolke nur 23 Lichtjahre beträgt. Trotz dieser geringen Distanz kann die Position von Orcsy weder optisch noch ortonungstechnisch erfaßt werden. Grund: die energetischen Wirbel der zahlreichen Zentrumssonnen. Dieser Himmelskörper, der im Jahre

99

Orcsy

3581 nach dem Auffinden durch die *Laren** zerstört wird, ist von Atlan seinerzeit dazu ausersehen worden, als Täuschungsplanet zu dienen, um die Gegner der bedrohten Menschheit von *Gäa** und der *Provcon-Faust** abzulenken.

Bei Orcsy handelt es sich um eine verödete Welt, deren Muttergestirn bereits all seine Energien ausgestrahlt hat und im Begriff ist, ein Weißer Zwerg zu werden. Die beiden anderen kleinen, unbedeutenden Planeten dieses Systems umlaufen die Sonne auf weiten Außenbahnen und erhalten keine Wärme mehr. Es sind erkaltete, plutogroße und unbewohnte Eisbrocken, auf denen damals lediglich einige Apparaturen stationiert worden sind, um dem Gegner ein fiktives Schauspiel bieten zu können.

Orcsy ist ein jupitergroßer Giftgasplanet mit einer völlig normalen Schwerkraft von 0,98 g. Sie ist trotz der beachtlichen Größe des Himmelskörpers in der geringen Dichte begründet.

Orcsy empfängt nur noch ein wenig Licht von seinem Stern. Die Temperaturen werden mit -160° Celsius ermittelt. Ringsum flammen und leuchten die energetisch überladenen, zum Bersten aufgeladenen Sternmassen des galaktischen Zentrums. Von dort aus erhalten auch die Maschinen dieses "Täuschungsplaneten" ihre Energie per Hyperzapfstrahl. Von der planetarischen Oberfläche aus kann eine Superschau ausgestrahlt und bildlich dargestellt werden. Die technischen Anlagen mit ihren großartigen Geräten können all das in den Weltraum projizieren, was auf eine gewaltige Flottenbasis schließen läßt. Zweck dieser Maßnahmen ist es, die Laren von dem nahezu unersetzlichen Stützpunkt in der Yolschor-Dunstwolke abzulenken, deren Positionsdaten nur im äußersten Notfall als die der Provcon-Faust preisgegeben werden sollen. Die Schaltmeister von Orcsy, sieben *Multi-Cyborgs**, sind in der Lage, weitgehend auf ihre autarken Atomkraftwerke verzichten zu können. Sie zapfen die nächste, nur 4,1 Lichtmonate entfernte Sonne an, oder bedienen sich der tobenden energetischen Ausgleichskräfte im galaktischen Zentrum. Bei den Maschinen handelt es sich um überaus leistungsstarke Projektoren. Wichtige Voraussetzung ist ferner, daß Hochenergie-Kontrastbild-Projektoren, die unter größten Schwierigkeiten installiert worden sind, der Sonne die letzte Kraft entziehen und sie als großen heißen Stern darstellen. Bewohnte Planeten werden eingeblendet. Zur perfekten Täuschung werden Energieflüsse aller Art erzeugt und abgestrahlt, um so die gegnerischen Ortungsgeräte zu irritieren. Erfordert es die Notwendigkeit, gaukelt man ein schönes, von Menschen bewohntes Planetensystem mit all seinen typischen Energieechos vor.

Organdenker

Orcsy ist sehr schwer aufzuspüren und nur nach Überwindung enormer Gefahren zu erreichen.

Organdenker —> *Jacknomans**

Organisation Guter Nachbar - Widerstandsbewegung gegen die *Aphiliker**. Die Organisation - Kurzbezeichnung OGN - ist im Jahre 3580 die größte Gruppe von Immunen auf der Erde. Unter der Führung von *Roi Danton** hat sie sich zum Ziel gesetzt, die *Aphilie** zu bekämpfen und nach Mitteln und Wegen zu suchen, um sie wieder rückgängig zu machen. Man weiß, daß die Aphiliker schuldlos an ihrem Zustand sind, und verzichtet daher bewußt darauf, sie anzugreifen oder ihnen zu schaden. Die Ursache (die Strahlungswirkung der Sonne *Medaillon**) soll beseitigt bzw. neutralisiert werden. Man experimentiert daher mit Präparaten zur Immunisierung der Befallenen und plant weiterhin eine Sonnenexpedition, um Medaillon zu erforschen.

Weitere Ziele der OGN: Entdeckung und Rettung von Immunen, die den Anschluß an die Gruppe aus eigener Kraft noch nicht geschafft haben; Aufdeckung und Verhinderung von Verbrechen der Aphiliker an Alten und Schwachen.

Die wichtigsten Stützpunkte der OGN befinden sich auf der großen Insel Borneo, die in ihrem Landesinneren noch gute Verstecke bietet, später in der uralten Lemurerfestung

100

*Porta Pato**. Nachdem er von der Aphilie befreit worden ist, übernimmt Reginald Bull die Führung der Organisation.

Orion-Delta -> *Topsid**

Orsafal - der äußere von den beiden Planeten eines roten Riesensterns am äußeren Rand von *M3'*, 12,4 Lichtjahre vom System *Omikron 15 CV** entfernt. Orsafal ist eine kleine, wolkenverhangene Sumpfwelt mit einer Schwerkraft von 0,67 g, einer Eigen-rotationsdauer von 14,2 h und mittleren Tagestemperaturen von +36,5° Celsius. Es gibt keine eigentlichen Kontinente, sondern nur einige große und Ketten von vielen kleinen Inseln. Das Klima ist schwül-warm, tropische Regengüsse sind an der Tagesordnung. In den Sümpfen treiben ballonähnliche Pflanzen, die oft mit explosionsartigem Knall zerbersten und giftige Dämpfe freisetzen. Die Sumpfwälder beherbergen zerfallene alte Gemäuer einer untergegangenen Kultur und allerlei gefährliches Getier. Nachts gibt es auf Orsafal wahre Lärmorgien und seltsame, oft nicht zu erklärende Leuchterscheinungen. Als besonders tückisch erweisen sich die sogenannten "Täuschinseln" - von fleischfressenden Pflanzen mit Wurzeln, Blättern und Schlick vorge-täuschte Landmassen, die plötzlich untergehen und ihre Opfer mit sich in die Sümpfe ziehen können. Auf Orsafal wird im Jahr 425 NGZ als einzi-

101

Outsider

ger integrierter Porleyter *Lafsater-Koro-Soth** entdeckt und ihm in seinen Aktionskörper geholfen.

Orson, Orsy —> *Crest II**

Orter - auch *Hyperorter* genannt. Dieses Fernerkundungssystem vermag über weite Entfernungen die charakteristischen Streustrahlungen aller Apparaturen zu erfassen, die auf hyperenergetischer Basis arbeiten. Der Orter liefert so erste Daten über anfliegende Raumschiffe und den technischen Entwicklungsstand angeflogener Planeten.

Ortokur, Powlor - geboren 3357 auf *Oxtorne**, 1,56 m groß. Seine Haut ist im Gegensatz zu anderen Oxtornern olivfarben verfärbt, äußerlich ölig glänzend, dabei hart, elastisch, bruchfest und widerstandsfähig wie Stahlplastik. Der Schädel ist haarlos, das Gesicht wirkt breit und kantig, wie aus Granit gehauen. Über den Augen mächtige knöcherne Brauenwülste, dicht und schwarz behaart. Powlor Ortokur gilt als grausamer, harter und kompromißloser Kämpfer, er wirkt mürrisch, geradeheraus bis grob. Seine Fachgebiete sind Mathematik und Kosmonautik. Der *Überlebensspezialist** ist im Jahr 3444 zusammen mit seinem Partner *Ne-ryman Tulocky** maßgeblich an der Aufklärung der Zusammenhänge im *Trümmersystem** beteiligt.

Ortrog-Samut - gelbe Sonne vom G-Typ, 41 Lichtjahre vom *Arkon-Sy-stem** entfernt. Der dritte von acht Planeten heißt *Tschirmayn**.

Otinarm - gelbe Sonne vom Sol-Typ mit zwei Planeten, von denen *Exota-Alpha** bewohnt ist, Exota minor Be-ta ist ein bewohnbarer, aber unbesiedelter Dschungelplanet.

Outside - sehr alter, roter Stern im intergalaktischen Leerraum, 51000 Lichtjahre von *M 13** entfernt und damit außerhalb des Milchstraßenha-los gelegen. Outside nähert sich bei seiner Entdeckung im Jahre 2104 bereits unaufhaltsam dem Novastadium. Die Sonne besitzt insgesamt drei Planeten, von denen die beiden inneren, *Surprise** und *Mechanica**, vor Urzeiten ein intelligentes Echsenvolk beherbergten. Die dritte Welt ist ein erkalteter Gasriese, der ohne Benennung blieb. *Mechanica* wird im Jahre 2112 durch Atombrand vernichtet, *Surprise* zwei Jahre darauf durch die Explosion eines Frag-mentraumers der *Posbis**.

Outsider - Gruppe von Menschen, bei denen die *Aphilie** besonders stark ausgeprägt ist. Ihre hervorstechendste Charaktereigenschaft ist eine glasklare Logik, die den allerletzten Rest von Anstand, Nächstenliebe und Gerechtigkeitsinn eliminiert. Sie stellen sich außerhalb jeder Ordnung und machen sich ihre eigenen

Ovarasch

102

Gesetze. Als absoluter Einzelgänger beherrscht jeder Outsider sein eigenes Revier. Es kommt ihm nicht in den Sinn, seine Handlungen als ungerichtet oder gar verbrecherisch einzustufen.

Outsider betätigen sich in erster Linie als Kopffänger auf die immun gebliebenen Menschen.

Ovarasch -> *ARRIVANUM**

Ovaron — *Ganjo** des *Ganjasischen Reiches**. 40 Jahre alt (Relativalter bezogen auf Stichjahr 3434), 1,96m groß, athletischer Typus mit breiten



Schultern, schmalen Hüften, kräftiger Muskulatur. Das Gesicht wirkt hart und kantig, das Kinn ist vorspringend und breit, die Nase groß, schmal und gekrümmt. Ovarons Haupthaar ist schwarz und lang, meist von einem Konturreif zusammengehalten; die Augen sind bräunlich, die Hautfarbe hellbraun. Sein Psychogramm weist außergewöhnlich hohe Intelligenz nach, dazu einen stark ausgeprägten Willen und Entschlossenheit. Sein Verstand ist logisch-wissenschaftlich orientiert. Seine Entscheidungen sind gekennzeichnet durch Verantwortungsbewußtsein, Pflichtgefühl und Streben nach Gerechtigkeit und Vorurteilsfreiheit, gepaart mit Durchsetzungsvermögen. Ovaron ist Angehöriger der ersten Familien des Ganjasischen Reiches und wurde sorgsam auf seine Aufgabe als Ganjo vorbereitet. Er ist ein vorzüglicher *Pedotransferer**, außerdem besitzt er als einziger zwei *Tryzome* (—» *Tryzom-Tänzer**). Mit Terranern trifft er in der Vergangenheit zusammen (200000 J. v. d. Z.):

Ovaron will persönlich die Umtriebe der *Takerer** auf der Erde erforschen; gleichzeitig ist Perry Rhodan mit dem *Nullzeit-Deformator** in der Vergangenheit bemüht, das Projekt *Proconis** zu verhindern. Im Jahr 3438 - für Ovaron 200000 Jahre in der Zukunft - unternehmen beide einen erfolgreichen Vorstoß in die Galaxis *Grueflin**: Perry Rhodan, um eine erwartete Pedo-Invasion der Takerer zu verhindern, Ovaron mit dem Ziel, das nach seinem Verschwinden zerschlagene Ganjasen-

103

Ovarons Planet

Reich neu aufzurichten. Ovaron ist Zellaktivator-Träger. (Das Gerät wird von Gucky beim toten Imperator *Dabrifa** sichergestellt und auf eigene Verantwortung an Ovaron übergeben; Begründung: außerordentliche Verdienste um die Menschheit). Ovaron stirbt im Jahre 3580 in Grueflin, nachdem er zuvor bereits jahrelang in einem Spezialbehälter mit Nährlösung künstlich am Leben erhalten worden ist. Todesursache: Versagen des Zellaktivators.

Ovaron-Plombe - Geheimerät gan-jasischer Hyperphysiker zur Kontrolle und Unterdrückung der Raumfahrer-Kaste. Das Gerät ist jedem Triebwerk eines Cappin-Raumschiffs beigegeben, ein zylinderähnliches Objekt von unterschiedlicher Größe. Es handelt sich um einen Störsender auf sechsdimensionaler Ebene, der durch gesteuerte Nuklearprozesse schwerwiegende Beschädigungen an den Raumschiffen auslösen kann, wird die Plombe nicht nach Ablauf von einem Jahr "entschärft" bzw. auf eine neue Laufzeit eingestellt. Die dazu notwendigen Eingriffe können *nur* von Wissenschaftlern aus der herrschenden Oberschicht vorgenommen werden. Diese Abhängigkeit verhindert den Ausbruch einer Revolte der Raumfahrer und darüber hinaus, daß die Raumfahrer Entscheidendes über die Triebwerke selbst erfahren. Man hält sie in dieser Beziehung völlig unwissend.

Ovarons Planet - Sauerstoffwelt (benannt nach dem Ganjasen *Ovaron**) im System der Sonne *Finder**. Durchmesser 12918 km, Schwerkraft 1,17g, mittlere Tagestemperaturen in südlichen Breitengraden ca. +34° Celsius, Eigenrotation 29,9h. Auf Ovarons Planet gibt es zwei in sich zerrissene, von Meeresbuchten und weiten Flußmündungen zerklüftete Hauptkontinente, die sich vom nördlichen bis zum südlichen Pol erstrecken. Die beiden Erdteile - getrennt vom Axha-Ozean - enden mit ihren zusammenhängenden Landmassen etwa in Höhe des nördlichen und südlichen Polarkreises, wo ein regelrechtes Inselgewirr entstanden ist. Das Meer verläuft von Pol zu Pol und besitzt Tausende von Meeresarmen. Der landschaftlich größte und für menschliche Belange am besten geeignete Kontinent trägt den Namen *Ploshor*. Hierher brachte im Jahre 3540 - während der *Aphilie** - Major Kernot *Hildenbrandt** bei der Durchführung des Projekts "*Lady Emotion*" ca. zwei- bis zweieinhalbtau-send immune Frauen und Kinder in Sicherheit. Nach der Landung der Transportraumschiffe errichtete man an der Küste des Axha-Ozeans die erste Niederlassung und gab ihr den Namen "Hildenbrandt". Im Hintergrund der sogenannten Hauptstadt erheben sich die schneebedeckten Sierra-Berge.

Die landschaftliche Umgebung ist vergleichbar mit jener des ehemals

PAD-Seeche

106

Die rapide absackende Geburtenrate läßt langfristig das Aussterben der Menschheit befürchten. Im Januar 3457 beginnt sich abzuzeichnen, daß sich etliche galaktische Völker (*Springer**, *Aras**, *Akonen** u.a.) zusammenschließen wollen; ihr Ziel ist es, den einmaligen Zustand der PAD-geschwächten Menschheit zu nutzen und deren Staatsgebilde zu zerschlagen, vor allem die führenden Personen auszuschalten. Gleichzeitig tritt die PAD-Seeche in ihr Sekundärstadium: Die Erkrankten entwickeln einen unaufhaltsamen Heimatinstinkt. Während auf Terra Milliarden Menschen zu jenen Orten zurückkehren, an denen ihre Vorfahren geboren wurden, zieht es Milliarden Menschen, deren Vorfahren Fremdplaneten besiedelt haben, zurück zur Erde - ein sozialpolitisches Chaos droht. Februar 3457: Die Inkubationszeit der PAD wird ermittelt - 10-13 Tage Standardzeit - gleichzeitig stellt sich heraus, daß der Erreger offenbar durch Hyperfunktensendungen verbreitet werden kann. Die Seeche breitet sich in der Milchstraße aus, nun werden auch Völker betroffen, die nicht von den *Lemurern** abstammen. Ende Februar tauchen die ersten PAD-infizierten Haluter auf; ein Großangriff aller Haluter auf die Lemurer-Nachkommen zeichnet sich ab (—> *Faktor Pural**). März 3457: Die PAD greift auf die Plasmazusätze der *Pos-bis** über; die Riesenpositronik *Na-than"* muß teilweise stillgelegt werden - die von Nathan geleitete Notversorgung der PAD-Kranken auf der Erde droht endgültig zusammenzubrechen. Das Virus ist bislang noch nicht lokalisiert und isoliert worden, Versuche, einen *Paraexotischen Impfstoff* herzustellen, bleiben ergebnislos. Der Planet *Turacs-Neo** wird von Halutern im Sekundärstadium verwüstet. Ein Übergreifen der PAD auf die *Maahks** des Andromedanebels kann in letzter Sekunde verhindert werden. Im Mai 3457 tritt die Seeche in ihr Endstadium; die Opfer dämmern schmerzgeplagt, aber lethargisch ihrem Ende entgegen. Erst die Berechnungen des Kol *Mimo** lassen den Ursprung und die Abwehr der PAD erkennen: Das PAD-Virus wurde von *Anti-ES** in das *Kosmische Schachspiel** eingeführt; es kann nur durch eine Zeitkorrektur wieder beseitigt werden. Perry Rhodan führt das gewagte Experiment durch - er beendet, abweichend von der ersten Version, den Kampf auf *D-Muner** damit, daß er sein Ebenbild Rhodan II eigenhändig tötet. Das Experiment gelingt - im Normaluniversum wird die gesamte PAD samt ihren Auswirkungen nicht existent.

Das daraus resultierende Paradoxon - mit dem Verschwinden der PAD entfallen Anlaß und Motiv der Zeitkorrektur - wird mit den Geschehensmanipulationen während des Kosmischen Schachspiels erklärt.

107

Pahl

Paddler - die in der Andromeda-Galaxis übliche Bezeichnung für die Angehörigen eines Volkes von kosmischen Ingenieuren. Ein Paddler ist etwa 1,50m groß und ebenso breit mit vollkommen humanoiden Körperformen. Hände und Füße sind jedoch sechsgliedrig, vier Greiffinger (Zehen) und zwei Daumen. Hände und Füße werden bei Arbeiten



gleichzeitig eingesetzt. Die Hautfarbe ist schwarz, der Schädel vollkommen kahl. Die Augen liegen tief in den Höhlen des sehr flachen Gesichts. Statt eines Knochengestüts besitzen die Paddler starke Sehnenbündel und Knorpelstränge. Das Herz sitzt nicht in der Brust, sondern dort, wo beim Menschen das Nierenbecken liegt. Charakteristisch für jeden Paddler ist eine uralte Mode, nach der sie lange, in der Mitte geteilte, über die Schulter geworfene und

im Genick verknötete rote Bärte tragen. Die Kleidung besteht immer aus weißen Kunststoff-Overalls mit zahlreichen Werkzeugtaschen.

Paddler werden auch als *Strukturläufer* bezeichnet. Ihre paranormale Fähigkeit gestattet es ihnen, Wände zu durchschreiten, Reparaturen innerhalb von hermetisch verschlossenen Maschinenteilen durchzuführen und tief in fast jede Materie einzudringen. Dabei versetzen sie sich in den Zustand molekularen Gases, wobei die Bindungsenergie zwischen den Molekülen erhalten bleibt, so daß diese sich nach dem Strukturlaufen wieder zum Originalkörper zusammensetzen. Die Bezeichnung "Paddler" hat ihren Ursprung in der langsamen Art der Fortbewegung der kosmischen Ingenieure mit ihren gewaltigen Plattformen (—> *KA-preiswert**) von Stern zu Stern. Paddler sind Sauerstoffatmer und an eine Schwerkraft von 1,2g gewöhnt. Ihre Lebenserwartung beträgt etwa 400 Jahre. Bei ihrer Entdeckung durch die Terraner im Jahre 2404 gibt es nur noch wenige von ihnen. Mit ihren Reparaturplattformen durchstreifen sie den Andromedanebel 7000 Jahre lang, bis sie den *Meistern der Insel** wegen ihrer Fähigkeiten zu gefährlich werden. Hunderttausende von fliegenden Werftinseln werden von Hilfstruppen der Mdl aufgebracht und zerstört.

Pahl - große rote Sonne mit insgesamt 11 Planeten, davon der vierte

Pai'uhn K'asaltic

108

*Apas**, der sechste *Kohnia**. Das System befindet sich 71429 Lichtjahre von der Erde entfernt in der galaktischen Eastside.

Pai'uhn K'asaltic - (der Pai'uhn K'asaltic, des Pai'uhn K'asaltic, die Pai'uhn K'asaltic) - auch die "*Vielgestaltigen mit den flinken Händen**" genannt. Durchschnittlich 2m große, kegelförmige Gebilde aus weißgrauer, schleimiger Substanz ohne erkennbare Organe. Die Kegelförper sind schlank, mit einer Grundfläche von 40cm Durchmesser. Diese Gestalt wird von den Pai'uhn K'asaltic nur im Zustand völliger Entspannung, bei der Paarung und im Tod angenommen. Auf ihrer Heimatwelt *Na'nac** zeigen sie sich meist als menschenähnliche Lebewesen von unerreicht harmonischem Körperbau. Ansonsten vermögen die Pai'uhn K'asaltic sich in jedes andere Lebewesen zu verwandeln, dessen Körpervolumen nicht wesentlich größer ist als ihr eigenes. Mittels dieser Mimikry-Fähigkeit gehen die Pai'uhn K'asaltic ihrer Lieblingsbeschäftigung nach: dem Stehlen, allerdings nicht untereinander. Ein gigantisches Warenmagazin auf dem Planeten *Su-to A'fan**, dem Versteck der Pai'uhn K'asaltic, beweist die einmalige Begabung dieser Meisterdiebe. Ihr wichtigstes Beutestück ist das *Tabo-ra**. Im April 3443 allerdings geben die Pai'uhn K'asaltic diese Beute freimütig an den größten, geschicktesten und erfolgreichsten aller kosmischen Diebe heraus - an Gucky.

PA-Körper-Abkürzung *fwpsimate-rieller Astralkörper*, ein durch Willensanstrengung der sogenannten *Geistermutanten* (—> *Altmutanten**) geschaffener Körper in Gestalt des Spähers *Wuriu Sengu**, in dem die Bewußtseinsinhalte der Geistermutanten vorübergehend residieren können.

Paladin - Spezialroboter terranischer Fertigung: Außenkonstruktion entwickelt und konstruiert auf der *Hundertsonnenwelt** von den *Posbis**, Innenausstattung entwickelt und gefertigt auf *Siga**. Die äußere Form des Paladins entspricht der eines *Halu-ters**: 4 m hoch, 1,50 m tief bzw. dick, in den Schultern 2,90m breit, Gewicht unter Normalbedingungen 3450 kg. Die gesamte Metallhülle des Paladins besteht aus *SAG**-Metall; sie ist mit einer tiefschwarzen Kunst-stoffhaut überzogen. Der Kopf des Paladins durchmißt in seiner runden Schnittfläche 1 m; die Höhe im Scheitelpunkt beträgt 50cm; die—Beine sind 1 ,50 m lang. Die höchste Laufgeschwindigkeit beträgt 162km/h. Das Innere des Paladins unterteilt sich in sieben Decks, davon drei im Kopf;

bedient wird der Paladin vom sogenannten *Thunderbolt-Team*. Die Decks im einzelnen, von oben nach unten: Deck I - Waffenleitzentrale, Hauptbewaffnung ausfahrbare Ra-

109

Palpyron

ketenwerfer mit 500-Megatonnen-Fusionsgeschossen, chemisch angetrieben, mit antimagnetischer Außenhülle. Verantwortlich Waffenwart *Dart Hulos*, 14,98cm, 108 Jahre, Waffeningenieur; Deck II -Hauptsteuerzentrale. Gelenkt wird der Paladin mittels einer *Sert**-Haube. Über eine Bildschirm-Rundumgalerie kann die Außenwelt originalgetreu betrachtet werden. Verantwortlicher und Leiter des Teams ist *Harl Daphin**; Deck III - Standort der Hauptpositronik, der Verteilerschaltung für die gesamte Bewegungsanlage, außerdem Wohnraum für die Besatzung, Küche, Sanitäreinrichtungen und Aufenthaltsraum. Verantwortlich für positronische Anlagen und die Funkstation ist *Cool Aracan*, 15,02cm, 109 Jahre, Kybernetiker. Verantwortlich für Bewegungsmechanik und Paladin-Motorik ist *Amos Rigeler*, 15,82cm, 111 Jahre alt, Maschinenbauingenieur; Deck IV - Hauptenergiezentrale, bestehend aus drei separaten Kraftwerken. Pro Einheit fünf Reaktoren vom Typ "SIGA - AT 22", Dauerleistung pro Reaktor 8000 Kilowatt, Verantwortlich für Hochenergieversorgung ist *Mirus Tyn*, 16,10cm, 124 Jahre, Hochenergieingenieur. Verantwortlich für Ortungsgeräte und Rechenzentrale ist *Drof Retekin*, 15,81cm, 114 Jahre, Mathelogiker; Deck V -Triebwerkszentrale für atmosphärischen Flug und Raumflug; zur Einrichtung gehören Antigravitationsprojektoren, Andruckneutralisatoren und eine ausfahrbare, überschwere Impulskanone; Deck VI -Versorgungsanlagen, zuständig für Sauerstoffauffrischung und molekulare Regenerierung, außerdem Standort für Klimastation, Laboreinrichtungen und Hangars für drei größere Beiboote sowie zehn sogenannte "Raumlinsen" siganesischer Bauart. Es gibt weiter zwei Luftschleusen zum Ausbooten kleinerer Flugkörper; Deck VII - Magazin für Wasservorräte und Nahrungsmittel aller Art. Außerdem wurde in diesem Deck ein Düsenatz installiert, der für die verschiedenen Flugmanöver benötigt wird. Der gesamte Rumpf enthält zahlreiche mechanische Aufzüge. Betreten wird der Paladin über die Fersenschleusen. Der Paladin trägt einen der typischen dunkelgrünen Kampfanzüge, wie sie von den Halutern benutzt werden. Gesichert wird der Paladin durch eine im Schnitt 10cm dicke Panzerung der Außenhülle und durch einen *HÜ-Schirm**. Datenstand 2436, Modell I. Spätere Modelle sind bei gleichem Äußeren technisch verbessert (Ynke-Ionium-Panzerung, *Paratron**-Schutzschirm). Paladin III wird im Jahr 3438 von *Vascolo dem Krummen** vernichtet; seither ist Modell IV im Einsatz.

Palpyron - zweiter Planet des *Tauro-la-Pan-Systems**. Durchmesser 13148km, Rotationsdauer 25,1h,

Pampo

110

mittlere Temperatur 24,3° Celsius. Bewohnt wird der Planet von den Nachkommen arkonidischer Kolonisten, den *Palpyronern* (der Palpyroner, des Palpyroners, die Palpyroner, palpyronisch). Durchschnittsgröße bei Frauen 1,80m, bei Männern 1,90m. Die Hautfarbe ist rötlich in allen Schattierungen. Mutationsbedingt haben sich lange, kräftige und spitze Fledermausohren entwickelt, die an den Spitzen dichte silberweiße Haarbüschel aufweisen. Sie sind Ausstrahlungs- und Empfangsort für Ultraschallwellen, mit denen sich die Palpyroner zusätzlich zu orientieren vermögen. Die Palpyroner leben in einem mittelalterlichen Feudalsystem. Auf der Suche nach Verbündeten fliegt Perry Rhodan das System im Jahr 3456 während seines Aufenthalts im *Paralleluniversum** an.

Pampo, Cucula - musikalischer Exot. Alter und Herkunft unbekannt. Etwas über 2 m groß, außerordentlich hager. Der Eierkopf ist mit dünnen, strähnigen Blondhaaren bedeckt, die ihm bis zum Gesäß reichen. Besonderes Merkmal ist ein weit vorspringender Oberkiefer, dessen Zähne weit über die Unterlippe herausragen. Diese kohlschwarzen Zähne kann Cucula Pampo nicht mit der Oberlippe bedecken. Er setzt sie aber mitunter als künstlerisches Gestaltungsmittel ein. Cucula Pampo ist *Favalo-Musiker* (—> *Favalo-Musik**).

Er erzeugt Schallereignisse durch das Herumwerfen meist metallischer Klanggegenstände: Münzen, Werkzeug, Geschirr und dergleichen. Er ist eines der wenigen Lebewesen der Galaxis, die bei solchen Klangerlebnissen die feine Unterschiedlinie zwischen ordinärem Lärm und hochkünstlerischer Äußerung wahrzunehmen wissen.

Panikfeld - eine der Sicherungsmaßnahmen des Systems *Intern-Alpha*". Das systemumspannende Feld versetzt auf parapsychische Weise Ankömmlinge in Panik, gleichzeitig lockt es sie in das sogenannte *Erlösungsauge**.

Pankha-Skrin - Quellmeister der *Loower**, damit beauftragt, jene *Materiequelle*" zu finden, zu der die Loower bereits den Schlüssel besitzen. Pankha-Skrin ist uralte, er weiß selbst nicht, wie alt er tatsächlich ist. Er macht aber durchaus nicht den Eindruck eines Greises, sondern ist vielmehr äußerst rüstig und aktiv. Äußerlich unterscheidet er sich von den anderen Loowern durch ein zusätzliches Organ, das sogenannte *Quellhäuschen* (*Skrimarton*). Es sitzt als halbkugelige Erhöhung auf der Rückseite des Organwulstes, der sich am oberen Ende des Loower-Körpers befindet. Das Quellhäuschen ist fünf Zentimeter hoch und von dunkelblauer, leuchtender Farbe. Es pocht ununterbrochen. Pankha-

111

Papillo-System

Skrin besaß dieses Organ nicht von Geburt an; es hat sich vielmehr durch gezieltes, auf die Materiequellen gerichtetes entelechisches Denken entwickelt (—> *Entelechie**). Die Entwicklung eines Quellhäuschens ist äußerst selten, sie ist bisher nur einer Handvoll Loower gelungen. Pankha-Skrin ist im Jahr 3586 der einzige bekannte Quellmeister der Loower. Über die genaue Funktion des Quellhäuschens ist sich der Quellmeister selbst nicht im klaren. Er weiß nur, daß es ihm behilflich ist, die gesuchte Materiequelle zu finden.

Panot - kleine gelbe Sonne am Rand der Milchstraße, 2118 Lichtjahre vom Kugelsternhaufen *M 13** entfernt. Panot besitzt nur zwei Planeten, von denen der äußere als *Panotol** bekannt ist.

Panotol - zweiter der beiden Planeten der Sonne *Panot**, eine etwa marsgroße, wüstenhafte Welt mit nur geringem Sauerstoffanteil der Atmosphäre (Menschen sind auf das Tragen von Raumanzügen angewiesen). Die Oberfläche Panotols ist flach, es gibt nur wenige Erhebungen. Natürliche Wasservorkommen fehlen fast völlig. Die Temperaturschwankungen zwischen Tag und Nacht sind wegen der dünnen Lufthülle erheblich. Panotol ist ein uralter Handels- und Wertstützpunkt der *Springer*". Die auf dem Planeten in Fülle vorhandenen seltenen Mineralien werden zum Bau von Raumschiffen verwendet. Im Jahre 2113, als über der Wüstenwelt ein Fragmentraumschiff der *Posbis** erscheint, leben dort etwa 10000 Springer, davon knapp 4000 freie Männer und 6000 Sträflinge, die nach Panotol verbannt wurden.

Pantalini, Marcello-> *DANPICOT**

PAN-THAU-RA - *Sporenschiff* des Mächtigen *Bardioc**. Noch vor seinem Einsatz wird das Schiff, dessen geplantes Wirken Bardiocs Pläne stören würde, von Bardioc entführt und in der Galaxis *Algstogermath** versteckt. Als Wächter fungiert der Roboter *Loire**. Da Bardioc, von den *Mächtigen** wegen seines Verrats entkörperlicht, nicht zurückkehrt, nimmt Loire schließlich das Schiff in Besitz. Er sucht ein neues Versteck für die PAN-THAU-RA und verbirgt sie im *Hyperraum**. Wegen einer technischen Panne bleibt allerdings ein Dreizehntel des Schiffes im Normalraum (—> *Quostoht**). Von der PAN-THAU-RA aus beeinflusst Loire entscheidend die Zivilisation der *Wynger**, an Bord selbst herrscht er unter dem Namen *LA R D** (—> *Sporenschiff**).

Papillo-System - Sonnensystem im *Mahlstrom der Sterne**, so benannt nach dem Kommandanten des Kreuzers, der als erster von dort ausgehende Funk-Notrufe empfing. Die Ent-

Para-Arsenal

112

fernung zum Standort der Erde wurde mit 2971 Lichtjahren ermittelt. Das Muttergestirn ist eine gelbe Normalsonne mit insgesamt sieben Planeten, deren dritter die Welt *Zan-nack** ist.

Das Papillo-System liegt am äußeren Rand der schlauchartigen Materieballung zwischen zwei voneinander fortstrebenden Galaxien.

Para-Arsenal - Waffenlager der *Zweitkonditionierten**, eine riesige *Paratron**-Blase, die in den Hyperraum eingebettet ist. Sie kann nur mit Dimetrantriebwerken angefliegen werden und birgt eine große Zahl (bis zu 10000) *Dolans** und im Tiefschlaf liegende *Zweitkonditionierte*.

Para-Bank - *WABE 1000**

Parabio-Enotionaler-Wandelstoff

- *PKW-Metall**

Para-Burg - uralte Festung aus der Zeit der *Lemurer**. Sie liegt mehr als 5000 m tief unter der Oberfläche des Stillen Ozeans unter dem Meeresboden, im pazifischen Graben nordöstlich der Samoa-Insel Manua. Im Jahre 3447 entdeckt, wurde die bestens erhaltene Burg mit allen technischen Mitteln als Notzuflucht in Krisenzeiten abgesichert. Alle Zugänge sind geheim und können nur von einigen U-Booten passiert werden. Zwei Geheimtransmitter stehen einem kleinen Kreis von Befugten zur Verfügung. Ansonsten ist die Para-Burg nur von Teleportern zu betreten (daher der Name). Sie ist in acht Etagen unterteilt. Die gesamte Bodenfläche beträgt 323 km². Zu Beginn der *Laren-Invasion* dient die Geheimfestung dem totgeglaubten Atlan als Versteck und vorübergehende Operationsbasis.

Paraburgen - Wohngebilde der *Schwarmgötzen**. Die Paraburgen sind äußerlich und innerlich, vor allem aber technisch auf die besondere Parabegabung des jeweiligen Götzen abgestimmt. Die Paraburgen sind auf tragenden Energiefeldern beweglich.

Paradetektoren - technische Gerätschaft, mit der parapsychisch begabte Personen und Wesen ermittelt werden können.

Paradimpositronik - zusammen mit dem *Tabora** bildet die in einem Zylinder untergebrachte Paradimpositronik den Paradimschlüssel zur Welt *Stato II**. Aussehen: 1 m lang, 80 mm dick, an den Enden konisch verjüngt bis 40mm. Das silberfarbene Material aus einer Speziallegierung strahlt ein geheimnisvolles Leuchten aus. Die Spule wiegt nur 1,5 kg.

Paradimschlüssel → *Tabora**

Paradox-I-Komplex → *Meteorraumschiff*

113

Paralysator

Paraexotischer Impfstoff → *PAD**

Paralleliten - Bezeichnung der Besatzungsmitglieder der *MARCO POLO** für ihre charakterpolaren Doppelgänger im *Paralleluniversum**.

Paralleluniversum - die Vorstellung von Paralleluniversen ist uralt; sie basiert unter anderem auf der Frage, wie die Welt wohl aussähe, wenn ein bestimmtes prägendes Ereignis einen anderen Verlauf genommen hätte. Bedenkt man die Zahl aller möglichen Kausal-Alternativen selbst im Bereich der Elementarteilchen, so ergibt sich eine Summe von 10⁸⁰ (zehn hoch 80 Fakultät) Paralleluniversen (eines dieser Universen würde sich beispielsweise vom unsrigen nur durch einen einzigen Tippfehler im Perry-Rhodan-Lexikon unterscheiden). Während die Existenz anderer Universen spätestens nach dem Kontakt mit den *Druuf** als gesichert gilt, bleibt die Forschung über Paralleluniversen Spekulation (z.B. *Arno Kalup**). Erst als im Jahr 3456 einer der ersten *Nug-Schwarzschild-Reaktoren** an Bord der *HYODPON** getestet wird und ein Fehlschlag dieses Experiments die *MARCO POLO** samt Besatzung in ein anderes Kontinuum befördert, wird die Existenz von Paralleluniversen augenfällig. Das Kontinuum, in dem Perry Rhodan mit der *MARCO POLO* herauskommt, gleicht den bekannten bis auf einen Faktor - im Paralleluniversum seufzt die Menschheit seit 1500 Jahren unter dem tyrannischen Regime eines skrupellosen Rhodan II und seiner verbrecherischen Spießgesellen Atlan II, Bull II usw. Dank aktiver Hilfe von Menschen, die auf seiner Erde vor Attentaten nicht zurückschrecken, um ihn zu beseitigen (*Bount Terhera**), gelingt Perry Rhodan die Rückkehr in das originale Kontinuum. Die verheerende Wirkung der *PAD-Seuche** zwingt ihn allerdings dazu, sich noch einmal mit seinem kriminellen Doppelgänger auseinanderzusetzen und ihn eigenhändig zu töten. Der Fall Paralleluniversum bleibt allerdings mit Problemen behaftet; nach 1500 Jahren Rhodan-II-Diktatur hätte Terra II erheblich anders aussehen müssen; schwerlich hätten die ahnungslos von Bord gegangenen Besatzungsmitglieder der *MARCO POLO* in Terrania II ihre Wohnungen und Stammkneipen vorfinden können. Im Licht späterer Erkenntnisse über das *Kosmische Schachspiel** wird vermutet, daß es sich dabei weniger um ein echtes Paralleluniversum gehandelt hat, sondern vielmehr um eine ungeheure Spiegelfechterei von *Anti-ES**.

Paralogik-Psychonarkotiseur - *Hyp-tons**

Paralysator - Waffe, deren ausgesandte Strahlung das periphere Nervensystem (das dem Willen untergeordnete Nervensystem - im Gegen-

Paramag-Alpha

114

satz zum vegetativen Nervensystem, das sich nicht bewußt steuern läßt und für die lebenswichtigen Körperfunktionen zuständig ist) lahmt. Der Getroffene kann sich nicht mehr rühren, wohl aber im Zustand der Paralyse noch hören, sehen und denken.

Paramag-Alpha - rote Riesensonne im Zentrums Kern der *Milchstraße**, 39949 Lichtjahre von Sol entfernt. Im Jahr 3444 wird die Sonne von ca. 2100 Meteoriten großer Abmessung umkreist - teilweise halb so groß wie Luna. Außerdem gibt es noch ca. 800000 kleine Himmelskörper. Dieses sogenannte *Trümmersystem* ist die Heimat der *Paramags**. Sie leben innerhalb der PSW-Adern der Bruchstücke des Planeten *Pordy-por**. Diese Trümmerstücke werden *WABE* genannt und durchnummeriert.

Paramags - (der Paramag, des Paramags, die Paramags, paramagsche) -Paramag steht für *Paramagnetiseure*, sie werden auch Magnetvolk genannt. Sie sind Bewohner des Systems *Paramag-Alpha**. Sie ähneln großgewachsenen terranischen Bibern, durchschnittlich 1,35m groß. Die Haut ist völlig haarlos und rostfarben. Zwei 30cm lange Beine, die Füße sind dreizehig, gespreizt wie bei einem Vogel. Ein drittes Bein, das sogenannte Wirbelbein, wird beim Gehen an den Rücken hochgeklappt, sonst dient es als zusätzliche Stütze. Die Paramags haben zwei lange,



stark ausgebildete Arme, ca. 90cm lang. Die Hände sind äußerst fein-griffig und geschickt; sie haben sechs Finger und zwei Daumen. Die K'öpfe erinnern an irdische Paviane, eine vorgewölbte Schnauze, darin weitgespreizte schlitzartige Nasenlöcher. Die Stirn ist gerade und hochgerundet wie beim Menschen. Der Schädel ist fast rund und ebenfalls haarlos. Zwei 3,5cm durchmessende unbewegliche Facettenaugen, die trübschillern. Die Ohren sind groß, rund und äußerst beweglich. Durchmesser 8cm. An den Rändern dieser Ohren sitzen zahlreiche sehr feine Nervenfühler, mit denen die Paramags so viele akustische Signale aufnehmen vermögen, daß sie *Ultra-herrlicher* genannt werden. Die Hauptgabe der Paramags ist die *Paratransdeformation**. Entstanden auf einem

115

Paratransdeformation

PEW-reichen Planeten und von diesem Metall vital abhängig, betrachten die Paramags alle PEW-Vorkommen als ihnen gehörig. Dazu rechnen sie auch die PEW-Vorkommen auf dem Planeten *Zeut**, die sie in ferner Vergangenheit mit dem *Meteorraumschiff** entdeckt haben. Dies führt im Jahr 3444 zum Konflikt mit den Teranern.

Para-Modulation —> *Cynos**

Parapoling - die parapsychische Fähigkeit, den eigenen Geist auf den Bewußtseinsinhalt eines fremden Lebewesens auszurichten und dessen Ego soweit in den Hintergrund zu drängen, daß der Körper des Wesens vom Parapoler beherrscht werden kann.

Paraportscheiben - technische Hilfsmittel der teleportativ veranlagten *Okefenokees**. Mit ihrer Hilfe können sie, deren "Sprungweite" sonst nur ca. 1500m beträgt, eine Teleportation auf 20 Millionen Kilometer ausdehnen. Die Paraportscheiben sind metallisch glänzende Scheiben von 10m Durchmesser und 1 m Stärke. Sie stehen jeweils in Abständen von 20 Millionen km im Raum zwischen den Planeten *Pompeo Posar** und *Kliban** und bilden eine Teleportationsbrücke für die acht Pompeo Posar wohnenden Okefenokees und ihrer Industrielwelt Kliban. Die Paraportscheiben funktionieren als hyperenergetische Verstärker der Parafähigkeiten der Okefenokees.

Parasensibler Motivlenker —> *Mar-gor**, *Boyt*

Parasprinter —> *Woolver*, *Rakal* und *Tronar**

Paratender - Bezeichnung für die Willensklaven des Mutanten *Boyt Margor**. Margor vermag zuvor angesammelte psionische Energie auf Lebewesen abstrahlen, zu denen eine gewisse PSI-Affinität besteht. Die Paratender übernehmen dann Margors Motive und Wollen und handeln nach seinen Vorstellungen.

Paratransdeformation - allen *Paramags** eigene Paragabe. Die Paramags sind in der Lage, sich körperlich völlig aufzulösen und in Form von Impulsen vollbewußt durch Adern aus *PEW-Metall** zu reisen. Sie erleben dabei feinste PEW-Adern als riesige geheimnisvolle Höhlungen, gleichsam einen 5-D-Mikrokosmos. Auf diese Gabe haben die Paramags ihr Leben eingestellt. So werden Maschinen nicht von Hand geschaltet, sondern über Mentalkontakt gesteuert - dabei fahren die Paramags in den PEW-Adern bestimmte geometrische Figuren ab, die dann die Maschinenreaktionen auslösen. Einporenschleusen für diese PEW-Welt sind die sogenannten *Paratransaugen*, drei bis vier Meter durchmessend.

Paratronkonverter

116

de Flächen aus türkisfarbenem PEW-Metall; sie ermöglichen auch einen transmitterähnlichen Sprung von einem PEW-haltigen Himmelskörper zum anderen. Ein *PEW-Bezugstrans-deformator* ermöglicht zeitverlustfreie Reisen selbst intergalaktischer Art. Voraussetzung dafür ist ein genau eingepiltes PEW-Vorkommen am Zielort. Nach der Zerstörung des einzigen Bezugstransdeformators im *Paramag-Alpha**-System durch die Terraner ist eine drohende Para-transdeformationsinvasion des Sonnensystems durch die Paramags gebannt.

Paratronkonverter - Grundlage der Paratrontechnologie, deren Herzstück der Konverter ist. Nach Art eines Dimensionstransmitters stellt der Paratronkonverter eine hyperenergetische Verbindung zwischen dem Normalraum und übergeordneten Hyperkontinua her, die vielfältig genutzt werden: als Angriffswaffe (Zielkörper werden erfaßt und durch Strukturücken in den Hyperraum geschleudert), als Verteidigungswaffe (das *Paratron-Schirmfeld* leitet auftreffende Waffenenergie über einen Kontinuum-Strukturriß in den Hyperraum ab) und als Antriebsmittel (—> *Dimetrantriebwerke**). Entwickelt wurde der Paratronkonverter von den Bewohnern der Galaxis *M 87**.

Paratronschirm —> *Paratronkonverter**

Para-Verknoter - medusenartige Lebewesen von der Größe eines Fußballs, die Form und Farbe beständig wechseln. Die quallenähnlichen Para-Verknoter wurden zu Zeiten der *Aphilie** entdeckt und zum Erdmond geschafft. Einzelheiten über die Herkunft sind nicht mehr ermittelbar. Die Para-Verknoter besitzen die Gabe, Schaltungen aller Art, die auf herkömmliche Weise erzeugt wurden, mittels ihrer Para-Fähigkeiten zu verkleinern und zu mikroskopischen Anlagen zu verknüpfen. Sie betrachten diese Arbeit als Spiel, dem sie mit Vergnügen nachgehen.

Untergebracht sind die Para-Verknoter in wassergefüllten Behältern -2cm x 50cm x 50cm - die an ein Lebenserhaltungssystem angeschlossen sind. Später werden sie als integraler Bestandteil der BAS/S* eingesetzt. Im Jahr 2 NGZ sterben die Para-Verknoter aus ungeklärten Gründen.

Parföx-Par - gelbe Sonne in der Galaxis *Barxöft**, 26718 Lichtjahre vom Außenrand der Galaxis entfernt. Die Sonne hat 7 Planeten. Die dritte Welt trägt nach der auf ihr beheimateten *Superintelligenz** den Namen *Bardioc*. Die Übersetzung des Namens Parföx-Par aus der Sprache der *Hui-koos** bedeutet: „Bewahrer für die Ewigkeit“.

Parias - ehemalige Angehörige von *Springer*-Sippen*, die wegen schwe-

117

Parjar-System

rer Vergehen oder Verbrechen ausgestoßen wurden. Sie werden in der Regel von allen anderen Sippen gemieden und dürfen nicht am galaktischen Handel teilnehmen, was sie in die Illegalität treibt. In manchen Fällen werden Parias von den Sippenpatriarchen für Unternehmungen ausgenutzt, die den „unbescholtenen“ Springern zu riskant sind. Eine Bewährung kann zur Wiederaufnahme in die Sippengemeinschaft führen.

Paricza - dritter von zehn Planeten und zugleich Hauptwelt im Sonnensystem *Punta-Pono** (Sektor Galaxis-West), das sich von der Erde 27738 Lichtjahre entfernt befindet. Hier ist der Lebensbereich der Paric-zaner. Es handelt sich bei diesen Intelligenzen um *Überschwere** aus dem Gesamtvolk der *Springer**, die wiederum ihre Abstammung auf die Arkoniden zurückführen.

Sowohl auf Paricza als auch auf den anderen Planeten dieses Freihandelsystems der Springer herrscht größte Toleranz. Jedermann kann tun und lassen, wonach ihm der Sinn steht. Kampfspiele sind an der Tagesordnung; Galaktische Rauschgifte werden auf öffentlichen Märkten angeboten und verkauft.

Paricza ist eine „wilde“ Welt, die jedoch durch die starke Zurückhaltung der bisher regierenden Diktatoren (Titel: Corun of Paricza) bis zum Jahre 3459 Standardzeit kaum jemals

die Aufmerksamkeit der Terraner auf sich gelenkt hat. Die Coruns of Paricza waren kluge Männer. Sie waren stets darauf bedacht, weder mit den Interessen des Solaren Imperiums noch mit denen der USO in irgendeiner Form zu kollidieren. Diese Politik ändert sich allerdings grundlegend, nachdem *Leticron** die Macht an sich gerissen hat.

Pariczaner - (der Pariczaner, des Pa-riczaners, die Pariczaner, paricza-nisch) - es handelt sich um *Überschwere** aus dem Gesamtvolk der *Springer** (Galaktische Händler), die sich im Zehn-Planeten-System der Sonne *Punta-Pono** angesiedelt haben. Ihren Namen wählten sie in Anlehnung an die Bezeichnung für den dritten Planeten *Paricza**. Die Gesichter der Pariczaner sind grundsätzlich haarlos. Niemand trägt einen Bart. Angehörige der gehobenen Volksschichten schmücken ihr glatt nach hinten gekämmtes und zu einem Knoten vereintes Haar mit einem dünnen, kaum zu erkennenden Netz. Dieses Gespinnst ist mit Edelsteinen oder Kristallen durchsetzt. Die Pariczaner sind ein hartes, entschlossenes und mutiges Volk. Diktatoren kommen grundsätzlich durch die Ausschaltung ihres Vorgängers an die Macht.

Parjar-System - Trisystem aus drei gleichgroßen roten Riesensonnen ohne Planeten. Die Entfernung der drei

Parkutta

118

Sonnen zueinander beträgt gleichbleibend 7 Lichttage. Die Parjar-Sonnen bilden eine Dreiecksformation, die um das gemeinsame Zentrum im Zwischenraum kreist. Diese Formation befindet sich 1128 Lichtjahre von der Schaltstation des *Stützpunktingenieurs** Agen Thrumb entfernt; die Entfernung zum Zentrum von *M 87** beträgt 49618 Lichtjahre. Das Parjar-System wurde durch den terranischen Major Tschai *Kulu* entdeckt. Er sah es zu diesem Zeitpunkt lediglich als besonders markanten Bezugspunkt zur Orientierung innerhalb von *M 87* an. Wenige Wochen später stellte sich heraus, daß das Parjar-System einen ∞ -Kompensationspunkt darstellt. Hier laufen hyperenergetische Kraftlinien zusammen, überschneiden sich im gemeinsamen Schwerpunkt der drei Parjar-Sonnen und werden im Rahmen des energetischen Defensiv-Systems der Galaxis *M 87* koordiniert. Nur von dieser Kreuzung der Kraftfelder aus ist ein Start mit *Dimetransantrieb** aus der Galaxis *M 87* möglich, denn hier werden die paratronfeindlichen Energien des blauen Zentrumsleuch-tens kompensiert (—> *Internraum**).

Parkutta - im 36. Jahrhundert Bezirkshauptstadt mit ca. 300000 Einwohnern im pakistanischen Teil von Kaschmir - und damit in einem der unzugänglichsten Gebiete der Erde. Im Jahr 3580 wird Parkutta als Testobjekt für den Plan ausgewählt, der Menschheit im Rahmen der *Operation Gehirnwäsche** ihre Erinnerung zu rauben und durch eine falsche Pseudo-Erinnerung zu ersetzen.

Pamatzel - *Matten-Willy**, der zusammen mit seinem Freund und Partner Jakob *Ellmer** in der Raumfahrersiedlung Shonaar lebt und dort am 5.1.425 NGZ das Mädchen *Srima-vo** entdeckt.

Paritomio-B-Forte - Spezialmedikament zur Therapie von Mutanten und parapsychisch begabten Lebewesen. Das *Parabi-Narkotikum* bewirkt bei solchen Personen eine parapsychische Taubheit, Normalmenschen reagieren nicht darauf. Im Jahr 3444 mit geringem Erfolg im Fall der *Geistermutanten* (—> *Altmutanten**) eingesetzt.

Parschon - gelbe Normalsonne im Außenrandgebiet des sehr großen Zentrums-kerns der Galaxis *Gruel-fin**. Der vierte von 10 Planeten heißt *Schakamona**.

Parsec - Maßeinheit für Entfernungen im Weltall. Ein Parsec (pc) bezeichnet die Entfernung, von der aus der Halbmesser der Erdbahn eine Winkelsekunde groß erscheint, die also einer Parallaxe von einer Sekunde entspricht ("Parsec" = Zusammenziehung von "Parallaxe" und "Sekunde"). 1pc = 30,837 Billionen km. Das *Kiloparsec* ist der tausendfa-

119

Pastrayv-System

ehe Wert und damit die größte kosmische Maßeinheit, 1 kpc = 30,84 Billiarden km (= 3260 Lichtjahre).

Partoc —> *Mächtige**

Partocs Kosmische Burg - in der Galaxis *Erranternohre** gelegene Behausung des Mächtigen *Partoc**. Seine Burg ist eine flachgewölbte Scheibe von 8,75 km Durchmesser und einer Wölbungshöhe von 1,25km. Die obere Wölbung ist in der Mitte begradigt worden. Dort gibt es einen kreisförmigen Raumhafen von 2,3km Durchmesser. Die Oberfläche der Burg ist völlig glatt und fugenlos. Partoc hat sie völlig unsystematisch in seinen drei Lieblingsfarben bemalen lassen - orange, hell-signalgrün und nachtblau.

Pash - rotgelbe Sonne. Die Entfernung zur Erde beträgt 10219 Lichtjahre. Das System befindet sich am äußersten Rand der Galaxis in einem Spiralarm, östlich vom Solsystem. Es liegt bereits im Blues-Gebiet. Der einzige Planet der Sonne Pash heißt *Maverick**. Er ist ein Wasserstoff - Methan-Ammoniak-Riese. Hier wird das hochwertige Mineral *Ynke-lonium** gefunden.

Passa - neunter von insgesamt 21 in der *Perry-Rhodan-Serie* angenommenen Planeten der Sonne *Antares**. Passa ist eine Sauerstoffwelt. Die überreichlich vorhandenen Wälder

existieren in Form von bambusähnlichen, blätterlosen, jedoch glasharten und fast durchsichtigen Gewächsen, die mit scharfen Dornen bewehrt sind. Die einzige halbintelligente Lebensform des Planeten stellen die *Evergreens* dar. Sie sind sechs Meter hohe, aufrecht gehende Wirbeltiere von lurchähnlicher Gestalt, mit vier Armen und rundem Kopf. Die *Evergreens* leben in den Urwäldern in hüttenähnlichen Bauten, deren Material aus den Dschungelwäldern gewonnen wird. Sie häuten sich regelmäßig wie irdische Schlangen, und diese abgestreiften Häute sind es, die Passa handelspolitisch für die Erde interessant machen. Sie produzieren herrliche Farbreflexe, strömen ununterbrochen einen betäubenden Duft aus und sind extrem widerstandsfähig (Verarbeitung zu Taschen, Schuhwerk und anderen Bedarfsgütern). Es gibt mehr als 100 Millionen *Evergreens*, entsprechend groß ist die Ausbeute an abgeworfenen Häuten. Im Jahre 2102 existiert auf Passa ein großer Handelsstützpunkt des Solaren Imperiums, dem der Planet als Kolonialwelt eingegliedert ist. Es sind Versuche der *Springer** und *Aras** bekannt, die götzenanbetenden Eingeborenen gegen die Terra-ner aufzubringen.

Pastrayv-System - blaue Riesensonne in der Galaxis *Naupaum**, 10709 Lichtjahre vom Zentrum entfernt, 18736 Lichtjahre von *Yaanzar**. Der

Pastsensor

120

sechste Planet der insgesamt 14 Planeten heißt *Rayt**. Alle Planeten sind mehr oder weniger dicht besiedelt.

Pastsensor—→ *Howatzer**, Bran

Patanaren —→ *Takera**

Patema—→ *Lokoshan**, Patulli

Patterson, Lofty - Agent der *Abteilung III**. Patterson ist ein kleiner und dürrer Mann mit lustigem, verschmitztem, von vielen Fältchen überzogenem Gesicht. Um das Jahr 2040 geboren, verbringt der Spezialist lange Zeit seines Lebens auf dem Planeten *Passa**, bevor er zur Abteilung III stößt.

Pauper - zweiter Planet der Sonne *Dusty Queen**. Pauper ist etwa erdgroß, mit einer Sauerstoffatmosphäre, großen Ozeanen und drei großen Kontinenten. Ein Kontinent ist als Folge eines verheerenden Atomkriegs nur noch eine leblose, strahlenverseuchte Ödlandschaft mit kilometertiefen Kratern und riesigen glasierten Flächen. Seine ehemaligen Gebirge sind eingeebnet und zerschmolzen. Die beiden anderen Kontinente weisen ebenfalls Spuren eines Atomkriegs auf, sind jedoch völlig frei von schädlicher Strahlung und dicht besiedelt. In den Städten lebten einige Milliarden *Bestien** (genaue Zahlen waren nicht zu erhalten, da

Pauper infolge des Zusammenbruchs der *Lebensblase* zerstört wurde). Die größte Stadt und zugleich planetare Hauptstadt war *Draghhol*. Die beiden bewohnten Kontinente von Pauper enthielten größtenteils subplaneta-risch untergebrachte Industriekomplexe, die teilweise bis zu 3000 m tief unter der Oberfläche lagen. *Draghhol* - und dort besonders der große Raumhafen - war zugleich eine kosmische Festung. Aber auch die bewohnten Kontinente verfügten über Hunderttausende kosmischer Abwehrforts. Die wichtigste Einrichtung auf Pauper war die Hauptschaltstation für die "Konstante Hochenergie-Expansion", eines Vorgangs, der auf ferngesteuerter Manipulierung der Kernprozesse von *Dusty Queen* beruhte. Die manipulierte Sonnenenergie erzeugte ein multienergetisches Kraftfeld von etwa 100 km Durchmesser, die sogenannte *Lebensblase*. *Perry Rhodan* kam im Jahre 2436 nach Pauper, um mit den Bestien zu verhandeln. Die Bestien jedoch übten Verrat, und die Terra-ner zerstörten in Notwehr die Hauptschaltstation, was den Zusammenbruch der Lebensblase und den Untergang Paupers zur Folge hatte.

Payluscho-Pamo - Anti-Priester, im Jahre 3459 Leiter der *Chmorl-Uni-versität* auf dem Planeten *Gopstol-Maru**. Er brachte die Evakuierung der Universität und den Abtransport des ungeheuer kostbaren *Chmorl-*

121

Pedotransferierung

*Metalles** in die *Provon-Fanst** fast zum Scheitern, leistete dann jedoch bei der durch *Leticron** aufgetauchten Gefahr wertvolle Hilfe.

PAYN-HRUN-TALA - ^ PEW-Me-

tall*

Payntec - dritter Planet der Sonne *Gromo Moth**. Durchmesser 10817km, Rotationsdauer 22,76h, Schwerkraft 0,91 g, mittlere Temperatur 28,96° Celsius. Die Sauerstoffwelt bietet landschaftlich einen Anblick wie Ostafrika, mit Steppen, hohen Gebirgen und gelegentlich Urwäldern. Der Planet ist hochindustrialisiert und vollrobotisiert. Die ehemalige Hauptstadt heißt *Plart*, dort finden sich 18 versteinerte *Pehr-tus-Gehirne*. Payntec ist ein Endpunkt der sogenannten *Catron-Ader**, außerdem gibt es dort Vorrichtungen für das *PGT-Verfahren**.

Payntec-Brücke - anderer Name für die *Catron-Ader**.

Pedoautokrat —→ *Vascalo**

Pedolotsen —→ *Ganjoprester**

Pedopeiler - technische Einrichtung der *Cappins**. Sie dienen dazu, die cappinsche Fähigkeit der *Pedotransferierung** über gewaltige Entfernungen zu unterstützen (*Pedoleitstrahl*). Der erste von Menschen entdeckte Pedopeiler ist im Jahr 3433 der sogenannte *Todessatellit**.

Pedopolorter - ein Gerät, das den sechsdimensionalen Ich- oder Geistesanteil eines intelligenten Lebewesens messen und anzeigen kann. Der Pedopolorter wird von Professor Geoffry Abel *Waringer** und seinem Team entwickelt, um Menschen identifizieren zu können, die von einem Pedotransferer übernommen worden sind. In einem solchen Fall zeigt der Pedopolorter einen übermäßig gesteigerten Anteil von sechsdimensionaler Geistesstrahlung an. Das erste dieser Geräte, sozusagen der Prototyp, wird aus dem Grund gebaut, um feststellen zu können, wer von der Besatzung der *MARCO POLO** von dem Takerer *Vavi-schon** übernommen wurde. *Vavi-schons* Operationsbasis Alaska *Sa-edelaere** kann allerdings mit diesem Gerät nicht identifiziert werden, da die Ausstrahlungen seines Cappin-Fragmentes *Vavischons* Ausstrahlung überlagern.

Pedotransferierung - charakteristische Eigenart der *Cappins**. Dank dieser Fähigkeit vermögen sie zum einen ihren Körper mittels technischer Hilfe (*Pedopeiler**) über weiteste Strecken in Nullzeit zu transportieren, zum anderen können sie damit geeignete Opfer (*Pedoopfer*) übernehmen. Dazu müssen sie die sogenannte *ÜBSEF-Konstante* ihres Opfers anpeilen, also jene individuelle sechsdimensionale Energiekonstante, die nur bei hochentwickelten

Peepsies

Lebewesen anzutreffen ist (*ÜBSEF* = *überlagernde-Sextabzugs-Frequenz*, auch *Hypersexta-Modulpar-strahlung*). Gelingt die Einpeilung dieser stark wechselnden Strahlung (beim Individuum abhängig auch von geistiger und körperlicher Verfassung), kann der Pedotransferer sein Opfer übernehmen - er überlagert mit seinem *Bewußtseinsinhalt** die Persönlichkeit des Pedoopfers völlig. Der Körper des Pedotransferers bleibt dabei zurück - in der Regel als starre blasige Masse unterschiedlicher Form. Kann der Pedotransferer sein Opfer in Ruhe wieder verlassen, weiß der Übernommene danach nichts mehr von der Pedotransferierung, nur wenn der Rückzug fluchtartig geschieht - Todesgefahr - kann sich das Opfer erinnern.

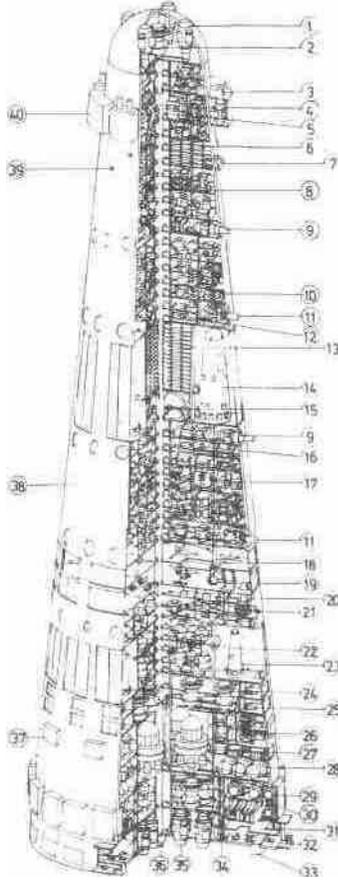
Früher (200000 Jahre vor der Zeitrechnung) war die Gabe der Pedotransferierung auf wenige auserwählte Persönlichkeiten beschränkt. Im Jahr 3434 steht die Pedotransferierung nahezu jedem erwachsenen Cappin zu Gebote.

Peepsies - (der Peepsie, des Peepsies, die Peepsies, peepsisch) - intelligente Bewohner des 12. Planeten des Myrtha-Systems, 6562 Lichtjahre von der Erde entfernt. Im Jahr 2041 landen die humanoiden, dünnen Wesen auf *Gray-Beast** und scheitern letztlich bei dem Versuch, die dortigen terranischen Siedler für ihre Zwecke zu versklaven. Ihren Namen

122

erhielten sie wegen ihrer hohen, piepsenden Stimmen.

Pehrtus - (der Pehrtus, des Pehrtus, die Pehrtus, pehrtusisch) beherrschende Lebensform der Galaxis *Ca-tron**. Beim Vorstoß nach Catron



123

Percellar

kann Perry Rhodan von diesen Wesen nur mehr ihr technisches Erbe vorfinden - und eine vergleichsweise kleine Anzahl versteinert wirkender Gehirne. Über die Geschichte der Pehrtus ist wenig bekannt. Vor etlichen Jahrzehntausenden führten sie bewaffnete Auseinandersetzungen mit den *Yulocs** der Galaxis *Nau-paum**. Militärisch nicht erfolgreich, starteten sie die sogenannte *Bioinfizierung**. Die Gründe, die danach zu ihrem Aussterben führen, sind unbekannt. Ihr Aussehen ist schwer rekonstruierbar. Einen Hinweis liefert nur *Goliath*, ein Synthokörper, in den sich ein Pehrtus-Gehirn kurzfristig transplantieren läßt - ein drei Meter großes Insektenwesen, acht-gliedrig, von bulligem Aussehen. Mit dem Tod von 18 versteinerten Gehirnen, die auf rätselvolle Weise nach *Yaanzar** gelangen konnten, gelten die Pehrtus als völlig ausgestorben.

Peilfeuer Mahlstrom - große, rote Sonne in 102,57 Lichtjahren Entfernung von *Ovarons Planet**. Sie wird im Jahre 3581 durch Einsatz des *In-mestronischen Anregungs-Feldpulsators** zum Sonnenleuchtfeuer aufgeheizt, um den im Mahlstrom operierenden Raumschiffen die Bestimmung kosmonautischer Positionen zu erleichtern und - in erster Linie - die Aufmerksamkeit Perry Rhodans bei dessen erwarteter Rückkehr in den Mahlstrom zu erregen.

Pelewons - (der Pelewon, des Pelewons, die Pelewons, pelewonisch) -Hauptvolk der in *M 87** verbliebenen *Bestien**, im Schnitt 4,50m groß mit geriffelter, grüner Panzerhaut. Die Pelewons haben sich im *Dusty-Queen-System** vor den *Konstrukteuren des Zentrums** versteckt.

Penorok - vierter Planet der Sonne *Vrantonk**. Durchmesser 14117km, Rotationsdauer 19,7h, Schwerkraft 1,23g, mittlere Temperatur 24,8° Celsius. Als Perry Rhodan im Jahre 3458 den Planeten anfliegt, entdeckt er dort eine gewaltige Flotte von Robotraumschiffen auf dem savannen-haften Planeten. Die Schiffe sind in tadellosem Zustand, gewartet von einem millionenstarken Roboterheer unter dem Kommando einer Groß-positronik. Eigentlicher Herr des Planeten aber ist ein versteinertes Pe/irtü*-Gehirn. Ihm verdankt Perry Rhodan erste Informationen über das Programm der *Bioinfizierung**.

Pentschypon Kala —> *Judas**

Percellar, Sergio - Immuner zur Zeit der *Aphilie**; Percellar ist 1,89m groß, wirkt dürr und ausgezehrt. In Wirklichkeit ist er ein Muskel- und Sehnenbündel. Er hat lernen müssen, im Menschenschungel Erde zu überleben. Zusammen mit seiner Gefährtin Sylvia *Demmister** bildet Percellar das "*Buch der Liebe*". Beide haben die Geschichte vom Ausbruch

Perdaschisten

124

der Aphilie, von Perry Rhodans Entmachtung und vom Aufbruch der *SO L** auswendig gelernt. Sie gelten im Jahre 3580 als eines der letzten Liebespaare der Erde.

Perdaschisten - Widerstandsbewegung der *Ganjasen** gegen die Umtriebe der *Pedolotsen**, benannt nach dem Wissenschaftler *Perda*, der vor 10000 Jahren als einer der ersten erkannte, welches die Ziele der *Pedolotsen* waren.

Perlat, *Lraton - Haluter**, als solcher Beobachter für sein Volk bei der Gründung der *GAVÖK**. Später führt er, zusammen mit seinem Gefährten *Jotan Menc* die Vernichtung der falschen *MARCO POLO* herbei, die die Laren zur *Provcon-Faust** führen sollte.

Perlians - (der *Perlian*, des *Perlians*, die *Perlians*) - bis zu 2m große, schlanke Wesen mit silbriger, feinschuppiger Haut und fast transparenten Körpern. Die *Perlians* besitzen zwei Arme und Beine mit sechsglied-rigen Händen und Füßen. Zwischen Fingern und Zehen sind Reste von Schwimmhäuten erkennbar. Sie und die kiemenartigen Gebilde an den dünnen Hälsen deuten auf Wasserabstammung hin. Die *Perlians* atmen aber auch über Lungen. Auffällig sind die Köpfe der *Perlians*: kugelförmig, 30cm Durchmesser, mit durchsichtiger Wandung. Deutlich sind Gehirnmasse, Adern und Nervensystem zu sehen. Neben zwei kleinen Facettenaugen besitzen die *Perlians* in Stirnhöhe einen etwa 10cm Durchmesser messenden Gewebeklumpen von rotleuchtender Farbe. Dieses Pa-ra-Organ der *Perlians* wird *Zeitauge* genannt. Es befähigt die *Perlians*, eine Zehntelsekunde in die Zukunft zu schauen. Diese Gabe hilft ihnen, als sogenannte *Drittkonditionierte* Polizeifunktionen im Gebiet der *Maggellanschen Wolken** zu versehen (—> *Ednil**, *Uleb** und *Kristallagenten**).

Perliansche Raumschiffe-Kugelnkörper von leuchtender, tieferer Farbe, ohne irgendwelche Auswüchse, Anflansungen und dergleichen; Durchmesser bis zu 250m, sehr beschleunigungsstark. Die Innenräume entsprechen dem Metabolismus der *Perlians*: sie können mit warmem Wasser geflutet werden. Hauptbewaffnung ist die *Intervallkanone**.

Personal-Identifizierungs-Kodege-

ber - Abkürzung: *PIK* - winzige, elektronisch-positronische Geräte, die den Menschen zur Zeit der *Aphilie** in den Körper operiert werden, oft schon unmittelbar nach der Geburt. Die *aphile* Regierung hat die Erde mit einem engmaschigen Netz von Kontrollrechnern überzogen, deren Aufgabe es ist, die Bewegungen einer jeden Person genau zu kontrollieren. Der *PIK* gibt elektromagnetische Impulse von sich, die charakteri-

125

Peterle

stisch für die Person des Trägers sind. Anhand dieser Impulse wissen die Kontrollrechner zu jedem Zeitpunkt, wo der betreffende *PIK*-Träger sich befindet.

Peschnath - einer von zwei Planeten innerhalb des Sonnenfünfecks *Gercksvira**, der den blauen Eckstern Nr. 5 umkreist.

Der Himmelskörper besitzt einen Durchmesser von 6782km und eine Schwerkraft von 0,69 g. Die Eigenrotation wurde mit 13,87h ermittelt. Die mittleren Tagstemperaturen liegen wegen der relativ engen Sonnenumlaufbahn bei +102° Celsius. Infolge der fehlenden Lufthülle erfolgt nachts eine sehr schnelle Abkühlung auf -87° Celsius.

Im Gegensatz zu *Tockton**, der den *Lemurern** seinerzeit als Archiv- und Wohnwelt diente, galt *Peschnath* als Schaltplanet. Auf ihm hatten die Belange einer grandiosen Transmitter-technik absoluten Vorrang. Zur Zeit der lemurischen Großmachtstellung innerhalb der Galaxis *Andromeda* (ca. 50000 Jahre v. Chr.) war *Peschnath* mit einem enormen Material- und Kostenaufwand zur *Hauptschaltzentrale* des Sonnentransmitters *Gercksvira* ausgebaut worden. Von hier aus wurden die fünfdimensionalen Kräfteballungen des Fünfergestirns angeregt, gesteuert und programmiert.

Als *Atlan* im Jahre 3460 irdischer Zeitrechnung auf *Peschnath* eintrifft,

stellt er fest, daß sich die ehemalige, künstlich aufgebaute und durch Gravitationsprojektoren erzeugte Sauerstoffatmosphäre nach dem Ausfall der Maschinenanlagen bis auf winzige Restspuren verflüchtigt hat. Die Umweltbedingungen auf der planetarischen Oberfläche sind katastrophal.

Eingeborenes Tierleben hat sich nicht entwickelt. Jene von den *Lemurern* damals ausgesetzten Tierarten sind nach Verschwinden der Lufthülle eingegangen. Dies war auch das Los der Pflanzen, die zur Verschönerung der Technowelt *Peschnath* von weither angeliefert worden waren.

Dem Betrachter bietet sich das Bild einer tristen, vegetationslosen Welt ohne äußerlich erkennbare Wasservorkommen.

Nachdem die gelandeten Terraner zwecks Sammlung neuer Erkenntnisse den Transmitter aktiviert haben, ereignen sich auf Grund von Zerstörungen an Aggregaten im Hauptschaltgebäude gewaltige Explosionen, so daß von diesem Zeitpunkt an mit einer Beeinträchtigung der Funktion des Sonnenfünfecks *Gercksvira* gerechnet werden muß.

Peterle - der erste *Schreckwurm**, der die Gesetze seiner Art bricht und friedlichen Kontakt zu den Terranern aufnimmt. Vier USO-Spezialisten entdecken *Peterle* (den einer von ihnen auch so benennt) im Jahre 2326 auf dem Planeten *Euhja**. Nach an-

PEW-MetaH

126

fänglichen Mißverständnissen kommt es zur gegenseitigen Verständigung, in deren weiterem Verlauf das noch sehr junge "Ungeheuer" den Menschen wertvolle Informationen über die sogenannten Huldvollen (—> *Blues**) geben kann.

PEW-MetaU - Abkürzung für *Para-bio-Emotionaler-Wandelstoff*. Von Wissenschaftlern als *Howalgonium-Sextagonium-Zwitter* bezeichnet, ein 5-D-Strahler mit sechsdimensionaler Tastresonanz. Ursprünglich weich und biegsam, von stumpfgrauer Farbe, wandelt sich das Material, von dem jeder *Asporco* als Neugeborener eine Spange eingepflanzt bekommt, im Lauf von ca. 13 Jahren zu einem extrem harten, türkis schillernden Metall mit fünfdimensionalen Eigenheiten. Zurückgeführt wird diese sogenannte *Substanzreaktion* auf psionische Impulse - in der Nähe terranischer Mutanten vollzieht sich die Reaktion erheblich rascher. Einziger Fundort des Metalls ist seit Jahrzehntausenden ein auf Asporc herabgestürzter Riesenmeteor (—> *Meteorraumschiff*). Erst im Jahr 3444 wird die Herkunft des Metalls geklärt (—> *Paramag-Alpha*) und die Wichtigkeit des Materials für die Lebensform der *Paramags* (—> *Para-transdeformation**). Die *Paramags* nennen das Metall *PAYN-HRUN-TALA* - "Leben im höchsten Maß". Bei Entwicklung größerer Mengen atomarer Energie in der Nähe des Metalls beginnt es, sich zu zersetzen und gleichsam in den Hyperraum zu verdunsten. Dieses Schicksal erfährt vor allem der PEW-Anteil des Planeten *Zeut**, an dem die *Paramags* interessiert sind. Ein PEW-haltiger Planetoid *WABE 1000** wird im Jahr 3444 zur neuen Heimat der sogenannten *Altmutanten*". Im Fall der *Altmutanten* wurde das fertig umgeformte PEW-Metall benötigt, um ihren körperlosen Bewußtseins- und Aktivinhalten einen Aufenthaltsort zu bieten. Nach dem Verlassen der *WABE 1000* wurde auf *Gäa** das für die *Altmutanten* nötige PEW-Metall künstlich erschaffen und anschließend durch die Individualstrahlung der Mutantengehirne zur Substanzreaktion gezwungen. Dadurch entstand ein türkisfarbener PEW-Block. Bis zum Jahre 3580 ist es den *Gäa*-Wissenschaftlern gelungen, das normalerweise feste PEW-Material zu verflüssigen, es haltbar in Energie-Konserven bereitzustellen und einem Bewußtseinsträger zu injizieren. Es erlaubt diesem Wesen, das Bewußtsein und die Kräfte eines der *Altmutanten* für fast unbegrenzte Zeit in sich zu beherbergen.

PEW-Bezngransdeformator — *r Paratrans de formation **

Peyntepor - erster von insgesamt sechs Planeten des *Hamon*-Systems*, eine jupiterähnliche Extremwelt mit einer Schwerkraft von 127

PGT-Verfahren

2,82g. Die mittleren Temperaturen liegen bei mehr als +100° Celsius. Die Atmosphäre besteht aus einem Wasserstoff-Methan-Ammoniak-Gemisch. Bewohnt wird der Riese von den *Peynteporern**. Auf *Peyntepor* besitzt der larische Rebell *Roctin-Par** eine ausgedehnte Geheimstation.

Peynteporer - (der *Peynteporer*, des *Peynteporers*, die *Peynteporer*, *peynteporisch*) - Bevölkerung des Planeten *Peyntepor** im System der Sonne *Hartzon**, 2,80m große Lebewesen mit kurzen, säulenartigen Beinen und sehr kräftigen Armen. Von der äußeren Erscheinung her gleichen die *Peynteporer* annähernd Zyklopen. Ihre olivfarbene Haut wirkt dick und speckig wie bei den terranischen Flußpferden. Die Köpfe sind breit und flachgedrückt und verfügen anstelle des Gesichts über ein großes Kombinationsorgan, das Auge, Ohr und Ort in einem ist. Die *Peynteporer* sind Wasserstoffatmer und atmen Ammoniak aus. Ursprünglich waren sie ein hervorragend organisiertes Volk, bis sie von den *Laren** vollkommen unterjocht wurden. Im Jahre 3459 unterstützen sie den Rebellen *Roctin-Par**, der auf ihrer Welt eine Geheimstation unterhält, im Kampf gegen die Okkupation.

Pfado - kleine, blaßrote Sonne im inneren Zentrumsring der *Milchstraße*", 31303 Lichtjahre vom Standort des Solarsystems entfernt. *Pfado* besitzt 3 Planeten: *Foghe* und *Fogho*, zwei kleine, sehr heiße Planeten, dazu *Fogha**.

Pförtner - einer der ca. 6000 Himmelskörper, die die Sonne *Intern-Alpha** umgeben. Umlaufzeit 4,86 Jahre. *Pförtner*, äußerlich von der Form eines stumpfen Faustkeils, erfüllt ähnliche Funktionen wie *Portier*".

Pfranat - dritter Planet der Sonne *Missilo**, Durchmesser 12486km, Rotationsdauer 40,6 h, Umlaufzeit 1,26 Jahre, Schwerkraft 1,08g, mittlere Temperatur 12° Celsius. *Pfranat* wird von einem Psychofeld eingehüllt, das bei Annäherung Wahnsinn hervorruft. Darunter erstreckt sich eine trostlose Wüstenlandschaft, hervorgerufen durch Beschuß aus *Intervallkanonen** der *Zweitkonditionier-ten**. *Pfranat* war im zwanzigsten Jahrhundert Zentrum des Reichs der *Gurrads**, wurde aber zerstört, weil *Gurrad*-Wissenschaftler an *Zeitexperimenten* arbeiteten.

PGT-Verfahren - Abkürzung für *Pa-rareguläre-Gleichheits-Transplantation*, ein technisches Verfahren, daß von den *Yaamtronern** entwickelt wurde. Mit der *PGT*-Technik ist es möglich, vollständige Gehirne zu transplantieren. Es handelt sich um ein transmitterähnliches Verfahren, bei dem Alt- und Neugehirn energie-

Phäbäer

tisch aufgelöst, gegeneinander ausgetauscht und am neuen Lebensort exakt eingepaßt werden - sei es im Körper eines Lebewesens, sei es in einem speziell dafür vorgesehenen Gehirntransportbehälter. Die PGT-Technik der Yaanztroner ist so entwickelt, daß sie sowohl Teil-Verpflanzungen möglich macht, als auch die Umpflanzung von Gehirnen in sehr artfremde Trägerkörper (von Mensch zu Echse). In diesen Fällen sorgt die PGT auch für einen perfekten metabolischen Anpassungsprozeß. Erforderlich ist allerdings eine annähernde Volumengleichheit beider Gehirne. Entwickelt wurde das PGT-Verfahren, da die Lebenserwartung der Körper bei Bewohnern von *Naupaum** die der Gehirne um ein Mehrfaches übersteigt. Naupauer, die sich dies leisten können, pflegen daher vor dem Absterben ihrer Gehirne sich ein junges Fremdhirn als *organische Grundlage* ihres Bewußtseinsinhalts transplantieren zu lassen. Bei der PGT wird dann der Bewußtseinsinhalt des Althirns auf einen winzigen Hirnrest komprimiert; nach der Transplantation kann sich das Altbewußtsein dann des Neu-Hirns bemächtigen. Sehr oft wird auf Gehirne von *Bordins** zurückgegriffen. Manchmal aber wird einem Althirn auch der Bewußtseinsinhalt eines hochintelligenten Hirns verfügbar gemacht (→ *Ceynach**). Das PGT-Verfahren ist aus hyperphysikalischen Gründen - Besonder-

128

heit des Gravitationsfelds - innerhalb Naupaums nur auf dem Planeten *Yaamar** möglich (→ *Catron-Ader**).

Im Juni 3457 bewirkt *Anti-ES** mit Hilfe seines Werkzeuges Markohr de Lapal (→ *KolMimo**) den Austausch von Rhodans Gehirn gegen das eines Androiden und den Transport des Rhodan-Hirns in die Galaxis Nau-paum.

Phäbäer - (der Phäbäer, des Phäbä-ers, die Phäbäer, phäbäerisch) - intelligente Bewohner des Planeten *Stiemon** im *Mahlstrom der Sterne**. Es sind 1,50m große, gedrungene und untersetzte Wesen, die wie eine Mischung zwischen einem irdischen Braunbären und einem Menschen mit bepelztem Körper wirken. Kreislauf und Stoffwechselfunktionen sind auf die Kälte der Eiswelt abgestimmt. Die Phäbäer können Temperaturen von -60° Celsius ohne weiteres ertragen. Sie haben Städte und Verkehrsverbindungen, vornehmlich unter der Oberfläche.

Phagen → *Viren**

PHARAO-Schiffe - von ihrem Entdecker, dem Ägypter *Prof. Ahmid el Fataro*, geprägte Typbezeichnung für *lemwische Raumschiffe*, die im Jahre 3580 in der versunkenen Lemurenfestung *Porto Pato** gefunden werden. Es handelt sich bereits um eine Weiterentwicklung der den Terranern bekannten Typen. Der Ringwulst in

129

Phygos

der Kugelzelle ist verschwunden, dafür befindet sich am unteren Drittel des Rumpfes eine trichterförmige Stahlkonstruktion, die sich bis zu einem Durchmesser von 350 m ausbreitet. Wo der "Trichter" den unteren Teil der Kugelzelle umschließt, durchmißt er 200 m. Innerhalb dieser Rundung befinden sich bei den PHA-RAO-Schiffen die Haupttriebwerke. Der Trichter ist 150 m hoch und dient gleichzeitig als stabile Landeaulage und als Abstrahlröhre für die freiwerdenden Triebwerksenergien.

Der Durchmesser des eigentlichen Kugelraumes beträgt ebenfalls 350m. Die Kommandozentrale befindet sich (auch im Gegensatz zu anderen bekannten Konstruktionen) am obersten Punkt der Rundung, also nicht im genauen Mittelpunkt der Schiffszelle.

Die überlichtschnellen Triebwerke entsprechen in ihren Funktionen denen terranischer Schiffe. Die Energieversorgung erfolgt nach dem bekannten Prinzip des gepulsten Protonenstrahles und der Ausnutzung des Antimaterieeffekts. Die Beschleunigung beträgt im Höchstfall 680km pro Sekundenquadrat. Die Bewaffnung besteht aus normalen Impulsgeschützen und den offenbar erst kurz vor Ende des Krieges gegen die Halu-ter entwickelten *Konstantrieb-Nadel-punktkanonen**.

Phygos- (der Phygo, des Phygos, die Phygos) - Hilfsvolk der Superintelligenz *Seth-Apophis**; Phygos wirken im Rumpf auf den ersten Blick wie eine kleine, massive Tonne mit 90 cm Höhe und einem Durchmesser von fast 60cm. Ihre Grundform ist dennoch humanoid. Der Kopf sitzt auf einem kaum erkennbaren Hals und ist, wie der gesamte Körper, völlig haarlos und von grüner Färbung. Er hat zwei 5 cm lange, bewegliche hellblaue Stielaugen. Der Mund zieht sich quer über das ganze Gesicht, ein lippenloser Einschnitt ohne Zähne, dafür aber mit borstenähnlichen Gaumenplatten oben und unten. Nase und Ohren hat ein Phygo nicht. Er hört mit einem Kranz von dunkelgrünen Stummeln zwischen Kopf und Hals. Die Sprache entsteht in einem winzigen Kehlsack und klingt quäkend und wehleidig. Arme und Beine sind kurz und massig. Die Hände wirken fast elegant. Sie enden in vier knochenlosen Greiftentakeln von jeweils 10cm Länge.

Ein Phygo hat die Kraft von fünf erwachsenen Menschen, kann sich jedoch nur langsam und schwerfällig bewegen. Die Kleidung besteht aus einer silberfarbenen Kunststoffkombination, die ständig raschelt und knistert, und ebenfalls silberfarbenen Raum- und Schutzanzügen mit transparentem Helm.

Phygos sind stets mürrisch und schlecht gelaunt. Sie reden niemals über ihre Geschlechtlichkeit und haben eine Schwäche für alles, was mit Mathematik zusammenhängt.

Physiotron

Das Volk der Pygos entwickelte sich auf dem Planeten *Phynasour*, der zur Mächtigkeitballung von Seth-Apo-phis gehört. Im Jahre 425 NGZ ist eine Gruppe von ihnen damit beauftragt, den Anker des *FROSTRUBINS** zu lösen.

Raumschiffe der Phygos: halbkugelförmige Konstruktionen mit 200m Durchmesser, wobei die Wölbung der Bug und die flache Seite das Heck sind. Am Heck sitzen 18 gleichmäßig verteilte Landebeine (als Kranz ringsum am Rand) und die Hauptdüsen.

Rund um die Halbkugel sind an der Oberfläche linsenförmige Erhebungen verschiedenster Größe angeordnet. Darin sind die wichtigsten Räumlichkeiten und Stationen sowie die Unterkünfte, und in ihnen spielt sich das eigentliche Bordleben ab.

Die Linsen sind durch ein Labyrinth von schlauchähnlichen Gängen, die wie ein Netz ebenfalls auf der Oberfläche des Schiffes sitzen, miteinander verbunden.

Im Innern der Halbkugel befinden sich lediglich die gewaltigen Triebwerke und Energieaggregate, die nur im Dock zugänglich sind. Die Triebwerke sind Hypersprungtriebwerke mit großer Reichweite - bis zu 50000 Lichtjahren je Sprung.

Physiotron —> *Zellmaschine**

Pianathara- kleiner, gelbroter Stern, von Sol 24788 Lichtjahre entfernt,

130

mit geringer Oberflächentemperatur und nur fünf Planeten. Die zweite Welt heißt *Chloreon**.

Piao-Teh, Tschu -> *Crest IV**

Pigell - sechster von insgesamt 42 Planeten der Sonne *Wega**; Äquatordurchmesser 13897km, Schwerkraft 1,22g, Eigenrotation 42,6h, mittlere Temperaturen +68° Celsius, mittlerer Sonnenabstand 498 Millionen km, Sauerstoffatmosphäre mit 92 bis 98% Luftfeuchtigkeit. Pigell ist eine kochende Dschungelhölle. Es existieren etwa 400 Inselkontinente, die von heißen und schlammigen Sumpfmeeeren durchsetzt sind. Der Himmel ist ewig wolkenverhangen, der ungeheure Wasserdampfgehalt verhindert ein Durchkommen der Sonnenstrahlung, es herrscht immer Dämmerlicht. Die Tierwelt wird von Sauriern beherrscht. Das Solare Imperium hat darauf verzichtet, Pigell zu besiedeln. Etwa 50000 Jahre v.Chr.

existiert auf dem Planeten ein *Zeittransmitter* der (—> *Vario**) *Meister der Insel**, mit dem Reisen von bis zu 500 Jahren in die Vergangenheit oder Relativzukunft vorgenommen werden können. Auf dem Nordpol befindet sich eine riesige Abwehrfestung.

Die Zeitmaschinen der Mdl sind mit einem sogenannten Äonrinuümdämpfer ausgestattet. Dieser verhindert, daß die *Uleb** etwas von den Zeitaktivitäten der Lemurer erfahren. Beim 500-Jahr-Sprung der *CREST*

131

Piraten

///* hat der Dämpfer versagt (Lebewesen des Planeten als Ursache) -und das läßt im Jahr 2435 die *Zeitpolizei der Ersten Schwingungsmacht* (—> *Uleb**) gegen die Terraner auf den plan treten.

PIK - *Personal-Identifizierungs-Kodegeber**

PILLE - ein für den menschlichen Stoffwechsel völlig ungefährliches Medikament, das es vermag, die Folgen der *Aphilie** restlos (wenn auch nur für begrenzte Zeit) zu beseitigen. Unter dem Einfluß der PILLE verwandelt sich der von der Aphilie befallene Mensch vorübergehend zurück in ein emotional-rationales Wesen. Wer die PILLE eingenommen hat, ist nach Eintreten ihrer Wirkung in seiner geistig-seelischen Struktur nicht von einem Immunen zu unterscheiden. Von großer Bedeutung für ihren Siegeszug ist, daß die durch sie Beeinflußten, noch bevor die Wirkung wieder abebbt, so hemmungslos von der Schönheit ihres "neuen" Zustands schwärmen, daß ihre Zuhörer unweigerlich versucht werden, die PILLE ebenfalls zu probieren.

Die PILLE taucht wenige Wochen vor dem Verschwinden der Erde durch den *Schlund**, im Jahre 3581, auf. Ihre Herkunft bleibt lange Zeit ein Geheimnis, bis sich *NATHAN** als ihr Produzent und Erstverteiler zu erkennen gibt. Was jedoch selbst den wenigen Wissenden verschwiegen bleibt, ist die Tatsache, daß niemand anderer als *ES** dem Mondgehirn den Auftrag und das "Rezept" gab. Dies geschah im Rahmen des *Plans der Vollendung**. Die Pille sollte bewirken, daß möglichst viele Menschen in dem Augenblick, in dem ES ihre Bewußtseinsinhalte in sich aufnimmt, frei von den Auswirkungen der Aphilie sind.

Die Bezeichnung PILLE steht für:

"Parapsychische Intensiv-Labilisierung Latenter Emotionen".

Pilzraumschiff - Spezialraumschiff der sogenannten *Schwarminstallateu-re**, die Namensgebung entspricht der äußeren Form dieser Schiffe: Höhe 5000m, Durchmesser des Pilzhuts 7000m, Sockeldurchmesser an der Grundfläche 2000 m (weitere technische Einzelheiten s. *RZ Bd. 2, S. 66/67*). Die Pilzraumschiffe erfüllen mehrere Aufgaben: sie führen die Feinanpassung der bereits manipulierten *5-D-Feldlinien-Gravitationskonstante** durch: sie erhöhen die Gravitation des Landeplaneten auf 2,2156g, und sie heizen die Atmosphäre auf 62,7134° Celsius. Damit schaffen sie die notwendigen Voraussetzungen für die Vermehrung der sogenannten *Gelben Eroberer**.

Piraten - unabhängiger Interessenbund. Die Piraten sind aus den terra-nischen Freifahrern hervorgegangen. Sie stehen unter der Oberhoheit von *Tipa Riordan**. Die Regierungsform

Plan der Vollendung

132

ist teils monarchisch, teils diktatorisch. Das Leben der Piraten spielt sich überwiegend in ihren Raumschiffen ab. Die Handlungen der Piraten liegen oftmals hart an der Grenze der Gesetzmäßigkeit. Sie begehen zwar keine direkten Gewalttaten, scheuen sich aber auch nicht, wohlhabende Wirtschaftsverbrecher etwas zu erleichtern, Zollbestimmungen genial zu umgehen etc. Andererseits sind auch sie um das Wohlergehen der Menschheit bemüht und handeln nicht gegen die politischen Interessen des Solaren Imperiums, sondern unterstützen die Regierung sehr häufig in schwierigen Situationen. Als Begrüßungsform haben die Piraten einen seltsamen Ehrenkodex entwickelt. Sie ballen die rechte Hand zur Faust und schlagen sich dreimal gegen das Kinn. Je kraftvoller diese Hiebe geführt werden, um so respektvoller ist der Gruß zu deuten.

Plan der Vollendung - Summe der von ES initiierten Maßnahmen, um die Menschen auf der in den *Mahlstrom der Sterne** versetzten Erde vor dem Sturz in den *Schlund** zu bewahren und einer kosmischen Bestimmung entgegenzuführen. Dies gipfelt im Jahre 3581 darin, daß die Superintelligenz ca. 20 Milliarden menschliche Bewußtseine in sich aufnimmt.

Planet der gespaltenen Sonne —> *Sku-urdus-Buruhn**

Planetoiden —> *Asteroiden**

Plejaden - *offener Sternhaufen** im Sternbild des Stiers. Die Entfernung von der Erde beträgt rund 410 Lichtjahre, der Durchmesser 14,3 Lichtjahre, die Anzahl der Sonnen etwa 120. In den Plejaden gibt es eine starke Ansammlung interstellarer Materie, die das Licht der Haufensterne reflektiert.

In der *Perry-Rhodan-Serie* wird die Entfernung mit ca. 500 Lichtjahren, der Durchmesser mit 15 Lichtjahren und die Sternenzahl mit etwa 160 angegeben (Kenntnisstand um 1960). Die Plejaden sind im Jahre 2400 von der *Explorerflotte** genauestens erkundet und dem Solaren Imperium eingegliedert worden. Die für geeignet befundenen Planeten sind zur Besiedlung freigegeben.

Plimt - fünfter Planet des Doppelsterns *Nortema-Tain**. Durchmesser 6944km, Rotationsdauer 23,75h, Schwerkraft 0,73g, mittlere Temperatur 18,1° Celsius. Plimt ist eine öde, kalte Welt, der Sauerstoffanteil der Atmosphäre ist dünn. Der Planet ist von Bedeutung als vermutlich einziger Fundort des Minerals *Uyfinom**, das von vollrobotischen Fabriken abgebaut wird.

Plondfair - *Wynger** aus dem Stamm der *Lüften*", im Jahr 3586 27 Jahre alt. Plondfair ist für einen Wynger ungewöhnlich groß (1,71m), stark gebaut und muskulös. Er besitzt ein scharfgeschnittenes Gesicht, volle

133

Ploohns

Lippen, große nachtschwarze Augen und silberfarbenes Haar. Plondfair ist hervorragend ausgebildet in Kosmonautik, Raumschiffsführung und Triebwerkstechnik. Er gilt als ruhig, sehr intelligent und scharf beobachtend.

Ploohnon - gelbe Sonne mit insgesamt zehn Planeten, davon der vierte *Kneys**. Das Ploohnon-System liegt 8717 Lichtjahre vom *Aufrißtrichter** in der Galaxis der *Ploohns** entfernt.

Ploohns - (der Ploohn, des Ploohns, die Ploohns, ploohnisch) - vorherrschende raumfahrende Zivilisation im *Mahlstrom der Sterne**. Es handelt sich um aufrecht gehende Rieseninsekten mit einer durchschnittlichen Körperlänge von 2,00 bis 2,10m. Ihr Leib ist einmal eingekerbt. Die Breite des mächtigen, kugelförmig aufgewölbten Oberkörpers mit den beiden vorhandenen Greifgliedern beträgt etwa 1,20 m. Er beansprucht ein Drittel der Gesamtkörperlänge. Der Unterkörper wölbt sich unter der Einschnürung (knapp 40 cm breit) zu einer Breite von ca. einem Meter auf, um dann spitz zulaufend zu enden. An ihm sind die übrigen vier Gliedmaßen angebracht, ein Paar dicht unterhalb der Einschnürung, das zweite mitten in der Höhe des Unterleibes. Das mittlere Gliederpaar kann als zweites Bein-, auch jedoch als zusätzliches Armpaar eingesetzt werden. Die Köpfe der Ploohns sind



rund, mit zwei riesigen, glitzernden Facettenaugen und links und rechts davon in Schläfenhöhe jeweils einem filigranhaft zarten Fühlerbündel, das einem Pflanzenfächer gleicht. Der Mund ist dreieckig und völlig verhornt.

Der gesamte Körper wird von einem hell- bis dunkelbraunen Chitinpanzer umschlossen. Die Ploohns sind hochintelligent; ihre Ethik ist die eines emotionslosen, strikt auf den Zweck ausgerichteten Insekts. Sie töten selbst ihre eigenen Artgenossen, wenn es zweckmäßig erscheint. Alles Tun dient allein der eigenen Lebenserhaltung. Die Ploohns tragen enganliegende Raumpferkombinationen. Sie stammen aus einer der bei-

Plophos

den vor zwei Milliarden Jahren kollidierten Galaxien an den Enden des Mahlstroms.

Unumschränkter Herrscher über ein jedes Ploohn-Volk ist dessen *Königin*. Im Gegensatz zu den normalen Ploohns erreicht sie die stattliche Größe von ca. 5.00m. Außerdem ist ihr chitingepanzerter Körper *zweifach* eingeschnürt. Von allen aus ihrem Ei geschlüpften Königinnen wird die stärkste, gesündeste und wahrscheinlich intelligenteste frühzeitig ausgelesen. Nur sie bleibt am Leben, während alle anderen getötet werden. Damit im Fall des plötzlichen Todes der somit *einigen* Königin das Volk nicht seiner eierlegenden Fort-pflanzerin beraubt ist, werden grundsätzlich Eierbänke errichtet, in denen jeweils mindestens 92 Eier mit Königinnenkeimlingen aufbewahrt werden. Die normalen Ploohns werden in einem Kasten-System wie folgt untergliedert:

1. *Klaschoys* (Soldaten)

2. *Peggoys* (Arbeiter)

3. *Mopoy*s (Drohnen) Die Architektur der Rieseninsekten ist relativ einfallslos. Es gibt in der Regel nur Bauwerke in der Form eines langen, leicht ovalen Termitenhügels mit einem Verhältnis von ca. 1:2 von Länge zu Höhe. Der Königinnenpalast hingegen ist mit 2400 m Höhe, 1200m Länge und 1000m Breite gigantisch. Überdies reicht er nochmals bis zu 4000 m in die Tiefe. Die Ploohns sind zum Überleben

_____134

auf ihre rätselhaften Pflanzenkulturen angewiesen, die ihrerseits nur durch ständige Düngung mit *Molkex** -Staub überlebensfähig bleiben. *Raumschiffe der Ploohns*: auch ihre Konstruktion ist zweckbedingt. Es sind generell lange und relativ schmale Zylinder (Verhältnis Länge zu Durchmesser 8:1), mit halbrunden Bugspitzen (dort die wichtigsten Zentralen) und einer stählernen Zellenkonstruktion von der Form einer 4/5tel-Kugel am Heck. Diese Konstruktion ist nach hinten hin offen, dort ragen die Schubdüsen der Triebwerke hervor. Der Durchmesser der Vierfüntelkugel steht im Verhältnis 3: 1 zu dem des Zylinders. Die Außenhülle der Schiffe schimmert tiefblau. Die größten Ploohn-Raumer messen in der Gesamtlänge 1650m Hauptoffensivwaffen sind die leistungsstarken Atomkanonen. Die größten Schiffseinheiten haben eine Besatzung von 4200 Ploohns.

Plophos - dritter von insgesamt acht Planeten der Sonne *Eugaul*", eine in jeder Hinsicht sehr erdähnliche Welt, die bereits im Jahre 2028 von ersten terranischen Auswanderern besiedelt wurde. Die Nachkommen dieser frühen Kolonisten nennen sich *Plo-phoser*, ihre Hauptstadt ist die Riesenmetropole *New Tayior*. 300 Jahre später sind sie die ersten Menschen, die sich in offener Rebellion gegen die Erde und Perry Rhodan aufleh-

_____135

Pluto

nen. Zu dieser Zeit werden sie von ihrem Obmann *Iratio Hondro** diktatorisch regiert und besitzen eine gigantische Industrie und bereits eigene Kolonien. Das Aussehen der Plophoser hat sich gegenüber ihren terranischen Vorfahren in keiner Weise verändert.

Eine Sonderstellung unter ihnen nimmt die sogenannte *Blaue Garde* als gefürchtete Geheimpolizei des Obmanns ein. Ihren Namen erhielt die aus entschlossenen, hochspezialisierten Männern und Frauen bestehende Truppe aufgrund ihrer blauen Uniformen mit dem roten "V" auf der Brust, dem Zeichen für "Victory" (Sieg). Nach Hondros Sturz und Tod im Jahre 2329 wird als neuer Obmann mit überwältigender Mehrheit *Morv Abro** frei gewählt.

Der neue Friede zwischen Plophos und der Erde ist damit besiegelt. Plophos wird zu einem wichtigen Stützweiler des Solaren Imperiums.

Plostas - (der Plosta, des Plostas, die Plostas, plostasisch) - insektoide Bewohner des Planeten *Aggres**; 2,40 m groß, 0,90m breit. Der Körper besteht aus drei Teilen, die durch Einschnürungen voneinander abgegrenzt sind. Am Brustteil sitzen rechts und links je zwei viergliedrige Arme, das Mittelstück weist ein Armpaar auf. Die beiden Beine am Unterkörper sind auffällig lang, ungeheuer muskulös und zweifach geknickt. Die Plostas gehen aufrecht,

bei schneller Fortbewegung werden die Arme der Körpermitte hilfsweise eingesetzt. Der Kopf ist ähnlich dem einer Sonnenanbeterin. Es gibt vier 30cm lange, feine Fühler, mit denen sich die Plostas auf Ultraschallbasis verständigen. Unterhalb des gespaltenen Maules sitzt ein knöchernes Zangenpaar von großer Stärke, zusätzlich scheiden die Zangen ein tödlich wirkendes Gift aus. Das gesamte Körpergerüst wird von einem schwarzroten Chitinpanzer gebildet. Die Plostas sind infolge ihrer Mutation gegen Strahlung unempfindlich; sie vermögen auch extreme Umweltbedingungen zu ertragen. Sie sind als sehr starke, wilde und todesmutige Kämpfer bekannt, die fremdes Leben so wenig schonen wie das eigene. Da ihre Intelligenz sie befähigt, auch moderne Waffen und Gerätschaften zu bedienen, werden sie zwei Jahrtausende lang als Söldner eingesetzt -unter anderem vom *Imperium Dabri-fa**. Erst kurze Zeit vor dem Auftauchen des *Schwarms** wird ihre Heimatwelt von Terranern entdeckt. Im Februar 3442 landet dann eine Flotte der *Schwarminstallateure** auf *Aggres* und nimmt die sogenannte *Sekundäranpassung** vor.

Pluto - neunter und (nach bisherigem Kenntnisstand) äußerster Planet unseres Sonnensystems (Solsystem). Der mittlere Sonnenabstand beträgt 5950 Millionen km, ein Sonnenlauf dauert 90700 Erdtage. Mit sei-

Point Allegro

136

nem Durchmesser von ca. 3000 km ist Pluto der kleinste aller solaren Planeten. Die Bahnneigung gegen die Ekliptik wird mit 17,8° angegeben, die Rotationsdauer mit 6,38 Erdentagen. Die Dichte entspricht mit einem Wert von 1,0 der von Wasser. Im Jahre 1978 wurde ein Pluto-Mond entdeckt und *Charon* benannt. Er umkreist den Planeten in der mit Plutos Eigenrotation identischen Zeit von 6,38 Tagen, woraus geschlossen wird, daß Pluto selbst kein runder, sondern ein eiförmiger Himmelskörper ist. In der *Perry-Rhodan-Serie* wird Pluto im Zuge der Auseinandersetzungen zwischen Terranern und dem Cappin-Volk der *Takerer** durch die Selbsterstörung der *Urmutter** in unmittelbarer Nähe ebenfalls vernichtet (3438).

Point Allegro - von Perry Rhodan gewählte Bezeichnung für die galaktische Dunkelwolke *Provcon-Faust**.

Point Ultra - Kugelsternhaufen der Galaxis *M 87**, bestehend aus 93 verschiedenfarbigen Sonnen, ausschließlich Riesen oder Überriesen. Vom Zentrum von *M 87* ist Point Ultra 9652 Lichtjahre entfernt. Point Ultra ist einer der wichtigsten Energiespender für das blaue Zentrumsleuchten. (—> *Internraum**)

Polizeicomputeraellen - nach dem Befehl des Computernetzes auf *Mar-di-Gras** entwickelte Imitationen der *Computerbrutzellen** mit einer Programmierung, die sie die "Originale" aufspüren und bekämpfen läßt, wo immer sie auftreten - vergleichbar dem Kampf zwischen weißen Blutkörperchen und Krankheitserregern im lebenden Organismus.

Pollaco-Henni - rote Riesensonne, 41632 Lichtjahre von Sol entfernt im Zentrum der *Milchstraße**. Der zweite der fünf Planeten heißt *Maahkora**.

Pollard. Bluff - einer der Menschen, die beim Sturz der Erde durch den *Schlund** nicht von ES aufgenommen wurden, und späteres Gründungsmitglied der *TERRA-PATROUILLE**. Im Jahre 3582 erst 15 Jahre alt, ist Pollard ein hochaufgeschossener, hagerer Junge mit ungelungenen Bewegungen. Er hat brandrote, schulterlange und völlig verwilderte Haare. Sein schmales Gesicht ist von Sommersprossen bedeckt und hat eine lange, schmalrückige Nase. Bluff Pollard handelt entschlossen, wehrt sich seiner Haut, kann aber die tief in ihm sitzende Angst immer nur mühevoll unterdrücken. Er ging nicht in ES auf, obwohl er nie die *PILLE** nahm. Für ihn ist das Erleben einer entvölkerten Erde besonders schlimm, denn er war ein Voll-Aphi-licher, bevor er durch eine Gehirnoperation immun wurde. Dennoch ist er durch die *Aphilie** geprägt. Er ist sich selbst wichtiger als jeder andere

137

Poolbor

Mensch. Alles, was ihm dabei in die Quere kommt, greift er an.

Pompeo Posar - erster Planet der Sonne *Scintilla**, eine erdähnliche Welt mit Sauerstoff-Atmosphäre, einer Schwerkraft von 0,98 g, einer Rotation von 22,8 h und einem kontinuierlichen Klima, dem terranischen Klima im Mittelmeerbereich gleichend. Die vier Hauptkontinente sind besiedelt. Die Planetarier, die *Okefenokees**, haben jedoch keine Städte gebaut, sondern ihre Kuppelhäuser über die gesamte Landfläche verteilt. Die Flora ist parkartig gestaltet, mit abwechselnd Wald- und Savannencharakter. Nennenswerte Produktionsstätten existieren auf Pompeo Posar nicht. Die Okefenokees haben ihre Industrie auf dem zweiten Planeten, *Kuban*, angelegt.

Pontonac, Edmond - Oberst der *Solaren Abwehr**. Ehemals Kommandant des wichtigen Saturnmondes *Titan* (Stützpunkt Solare Flotte, Werften usw.). Pontonac ist 68 Jahre alt (3438 n.Chr.). Da die Lebenserwartung im Durchschnitt 138 Jahre beträgt, befindet er sich im besten Mannesalter. Von Statur 1,89m groß, schlank, gute Kondition, liebeswert, still, ruhig, bescheiden, verhaltenes Lächeln. Er führt keine großen Reden und zwingt keinem anderen Menschen seine Meinung auf. Seine Beine sind bis zum Becken amputiert. Außerdem verlor er durch einen Strahlschuß die rechte Schulter und den rechten Arm. Die moderne Biochirurgie entwickelte speziell für ihn hervorragende Prothesen. Die künstlichen Glieder sind mechanisch bewegbar und werden von einer Hochleistungsbatterie mit Arbeitsstrom versorgt. Pontonacs Fachgebiet ist die Mathpsycho-Kriminologie. Vor seiner schweren Verwundung, die ihn zur Quittierung des aktiven Dienstes in der Solaren Abwehr zwang, war er als Sonderoffizier ausschließlich mit gefährlichen Aufgaben betraut worden. Pontonac verfügt über eine mutierte Fähigkeit, die als "Parawachinstinkt" bezeichnet wird. Er kann Stimmungsschwankungen, Lügen, Ausreden, Verlegenheitslösungen usw. ungefähr zehnfach schneller und präziser erfassen sowie durchschauen als ein Normalmensch. Im Jahr 3438 übernimmt er - anfänglich erfolgreich - den Versuch, diplomatisch die Völker der Milchstraße, speziell die von Menschen gegründeten Staatswesen, zu einer gemeinsamen Abwehr der ta-kerischen *Pedoinvasion* zu bewegen.

Pooden - gelbe Sonne am westlichen Rand des Milchstraßenzentrums. Die Entfernung zum Solsystem beträgt 23 480 Lichtjahre. Pooden besitzt insgesamt sechs Planeten, davon als zweiten die Welt *Mardi-Gras**.

Poolbor - kleine rote Sonne mit geringer Oberflächentemperatur.

Pordypor

138

Standort am äußersten Rand der galaktischen Zentrumszone, 29 617 Lichtjahre von der Erde entfernt. Poolbor besitzt zwei Planeten, der äußere Planet heißt *Vorcher Pool**.

Pordypor- einziger Planet der Sonne *Paramag-Alpha**. Durchmesser 14592km, Rotationsdauer 42,1h, Schwerkraft 1,43g, mittlere Temperatur 32° Celsius. Die Sauerstoffwelt mit ihren riesigen Vorkommen an PEW-Metall* ist Ursprungswelt der *Paramags**, von ihnen selbst aber in einem Krieg zerstört worden.

Porleyter - die Vorläuferorganisation der *Ritter der Tiefe**; bis vor 2,2 Millionen Jahren kämpften die Porleyter im Auftrag der *Kosmokraten**



für das Positive und eine konstruktive Ordnung im Universum. Jedes heranwachsende Volk sollte sich, ungehemmt durch die Einflüsse negativer Mächte, zur geistigen Reife entwickeln und in die umfassende Ordnung einfügen können. Die Regeln und Ziele der Porleyter sind - wie auch die ihrer Nachfolger - in der *Steinernen Charta von Moragan-Pordh* festgehalten und überliefert worden.

Nach jahrzehntausendlangem Wirken setzten Ermüdungserscheinungen ein. Die Porleyter wurden alt und ihrer Aufgabe überdrüssig, nachdem sich der ersehnte Schritt in eine höhere Existenzform nicht einstellte. So gaben sie ihre Verantwortung an die Ritter der Tiefe ab, nachdem ihre letzte Großtat darin bestanden hatte, den *FROSTRUBIN** zu verankern. Das war vor 2,2 Millionen Jahren gewesen. Sie erhielten von den Kosmokraten die Erlaubnis, sich von der kosmischen Bühne zurückzuziehen. Die Kosmokraten nannten ihnen das Versteck, in dem sie, sicher vor allen Anfeindungen der negativen Mächte, ihre Existenz in Ruhe und Frieden fortführen wollten: den Kugelsternhaufen *M 3**, ca. 35000 Lichtjahre • von der Erde entfernt. Rund 70000 Porleyter, die letzten ihres Volkes, begaben sich mit all ihrer Habe dorthin und gründeten zunächst im Zentrum von *M 3* ein heimliches kleines Reich: *Neu-Moragan-Pordh**. Dort begannen sie mit ihren Experimenten, die schließlich zur noch heutigen

139

Porleyter

(Jahr 425 NGZ) Zustandsform bis zu ihrer Befreiung führte. Sie integrierten sich auf zahlreichen Welten von *M 3* in die verschiedensten Objekte (Berge, Seen, Felsen, selbst technische Konstruktionen), d.h. sie gingen darin auf. Dieses Integrieren und Aufgehen war zunächst ein kontrolliertes und konnte jederzeit rückgängig gemacht werden. Allerdings ging damit der totale Verlust des Originalkörpers einher, der sich auflöste und verschwand. Um den Prozeß rückgängig zu machen, bedurfte es also eines Ersatzkörpers, in den ein Porleyter nach Wunsch jederzeit zurückkehren konnte. Zu diesem Zweck schufen sie entsprechend der Zahl ihrer Überlebenden, die sich nach *M 3* zurückzogen, eine Anzahl androi-der Aktionskörper. Diese Aktionskörper versteckten sie an sicheren Plätzen überall in *M 3*, um bei Bedarf davon Gebrauch machen zu können. Inzwischen haben die Porleyter jedoch schon lange auch die Fähigkeit verloren, in die Aktionskörper zurückzukehren.

Die Aktionskörper sind biochemische Züchtungen (Androiden), die ohne ihren Gast kein Wissen, kein Bewußtsein und keinen Geist besitzen. Beseelt repräsentieren sie jeweils Wissen und Charakter des Gastes.

Alle Aktionskörper sehen identisch aus. Sie ähneln einer langgezogenen, halb aufrecht gehenden Riesenkrabbe. Ihr Körper ist rückwärts von einem

länglichen, blaßgrauen Panzer bedeckt. Die Körperlänge beträgt 1,65m. Ein Beinpaar bilden die kurzen, stämmigen Hintergliedmaßen mit scharf eingekerbten Gelenken und dreizehigen Enden. Zwei weitere Beine sind etwas länger und halten den Aktionskörper in der für ihn typischen halbaufrechten Stellung. Am sich verjüngenden Oberkörper sitzt das Armpaar, ebenfalls mit Gelenken und scherenähnlichen, sechs-fingrigen Enden. Der Oberkörper ragt ein kurzes Stück über den Panzer hinaus, kann aber völlig eingezogen werden. Ohne Halsübergang endet der Oberkörper in einem etwas dicker werdenden Kopfteil, den ein breites, zahnloses Maul mit harten Kiefern und acht kreisförmig angeordneten blauen Augen beherrschen. Die Haut der Androiden ist weiß, das Gesicht ockergelb. Das Sprachorgan sitzt in einer Art Sack, direkt unter dem Kopf. Haare gibt es keine. In Aktion verzehren die Androiden Pflanzenkost aller Art. Sie sind ungeschlechtlich, d. h. sie vermehren sich nicht. Sie altern auch nicht, nutzen sich aber im Lauf von Jahrtausenden trotz ihrer Regenerationskräfte ab. Sie sind einen halben Meter dick, der Oberkörper wird dünner und verdickt sich am Kopf auf 20cm.

Ihre Körperkraft entspricht der von drei erwachsenen Männern. Sie bewegen sich so schnell wie ein Mensch, sind aber nicht so behende. Die Aktionskörper besitzen keine Eigenna-

Porleytischer Krieger

140

men, sondern immer nur die ihrer Träger. Ein porleytischer Name besteht aus drei Teilen, von denen der erste der individuelle Name ist, der zweite die Zugehörigkeitsbedingungen zu alten Volksgruppen wiedergibt, der dritte schließlich den Beruf oder Stand eines Porleyters bezeichnet. Die Sprache der Porleyter ähnelt stark jener der *Mächtigen**.

Die Zahl der aus ihren Integrationsobjekten im Jahre 425 NGZ befreiten Porleyter beträgt 2011. Allerdings haben diese Geretteten ihre ehemals so hochstehende Ethik fast völlig verloren. Nicht mehr dazu in der Lage, ihre eigene Bedeutung richtig einzuschätzen, wenden sie sich gegen ihre Befreier. Man führt diese Entwicklung auf das Ende von *Voire** zurück.

Porleytischer Krieger - die Manifestation aller negativen Substanz der Porleyter: der porleytische Krieger stellt somit den krassen Gegenpol zu *Voire** dar. Er wurde geschaffen, um als letztes Mittel gegen Feinde eingesetzt zu werden, falls alle anderen Waffen der Porleyter einmal versagen sollten.

Porleytischer Reflex-innerer Zwang der aus ihren konservierten Gefängnissen befreiten *Porleyter**, einen immensen Nachholbedarf an aktiven Erlebnissen jeder nur denkbaren Art zu stillen. Zwei Millionen Jahre lang waren sie eingeschlossen und zur Inaktivität verdammt. Sie brauchen nun ein Ventil, um den aufgetauten Erlebnishunger abzureagieren. Dies führt zunächst zu nicht mehr einzu- ; dämmender Schwatzhaftigkeit, Beobachtungssucht und dem Wahn, alles mögliche auseinandernehmen und untersuchen zu müssen. Mit zunehmender Hektik toben sie sich anschließend regelrecht aus, was zu Zusammenstößen mit ihren Befreiern führt, bis der Reflex schließlich nach Tagen wieder abebbt.

Porpoulo-Danger - große, rotleuchtende Sonne, 12640 Lichtjahre von *Olymp** entfernt. Der Name erinnert an den Entdecker; der zweite Teil soll als Hinweis auf eine Art Staubschleier dienen, der die Sonne umhüllt und einen Anflug äußerst risikoreich macht. Zeitweilig wird Porpoulo-Danger von einem Planeten umlaufen, der *Lavalall** heißt.

Porta-Pato - im Jahre 3454 von dem Italiener Alberto Pato entdeckter Stützpunkt der *Lemurer** im Stillen Ozean. Es handelt sich um eine versunkene Riesenstadt, der insgesamt acht Abwehrfestungen ringförmig vorgelegert sind. Die Stadt selbst ist im Verlauf von 50 000 Jahren nahezu verfallen. Lediglich aus Metall bestehende Gebäude, darunter turmähnliche Gigantbauten, existieren noch fast in der ursprünglichen Form. Die Abwehrforts hingegen, jedes mit einem Durchmesser von ca. 2km, wa-

141

Posbis

ren unterirdisch angelegt und durch luftdicht schließende Panzerschleusen abgeriegelt. Ihre Inneneinrichtungen sind hervorragend erhalten und trocken. Es gibt die verschiedenartigsten, noch einwandfrei funktionierenden Maschinen und Versorgungseinrichtungen. Im Jahre 3580 erinnert sich Roi *Danton** im Kampf gegen die Aphiliker an diese versunkene Stadt, nahe der amerikanischen Westküste auf dem 10. nördlichen Breitengrad und 90. westlichen Längengrad gelegen. Er läßt sie zum Hauptstützpunkt der *Organsation Guter Nachbar** ausbauen. Sie ist mit dem Stützpunkt auf Borneo durch einen Transmitter verbunden.

Portier - einer der ca. 6000 Himmelskörper, die die Sonne *Intern-Alpha** umkreisen. Portier ist ungefähr marsgroß, die atembare Sauerstoffatmosphäre ist ebenso wie die Schwerkraft künstlich erzeugt. Die Welt ist ausgesprochen öde und karg, dazu sehr kalt. Sie bildet eine Empfangsstation für das *Erlösungsauge**. Sogenannte *Geisterfelder* erfüllen auf dem Planeten die gleiche Aufgabe wie das Erlösungsauge.

Portzschest - dritter Planet der Sonne *Bieytl**, Durchmesser 13113km, Rotationsdauer 25,7h, Schwerkraft 1,07g, mittlere Temperatur 26,3° Celsius. Portzschest hat eine gut atembare Sauerstoffatmosphäre. Bewohnt wird die Welt von den *Bieytio-rern**.

Posbis - (der Posbi, des Posbis, die Posbis, posbisch) - positronisch-biologische Roboter, die unter der Regentschaft des *Zentralplasmas** auf



der *Hundertsonnenwelt** stehen. Das Aussehen der Posbis ist unterschiedlich und rein zweckbedingt. Jeder Posbi besitzt einen etwa faustgroßen Zellplasma-Zusatz, der über halborganische Nervenstränge (*Biopon-blocks*) mit den Steuerschaltungen der eigentlichen Befehlspositronik verbunden ist. Die Bioponblocks übertragen die Kommandoimpulse des Nervengewebes auf den Ausführungsmechanismus des Positronengehirns. Alle Roboter verfügen über ein koordiniertes Steuergehirn. Große Schalteinheiten mit größeren bio-

Positron

logisch lebenden Plasma-Anteilen fungieren als Kommandanten der *Fragmentraumschiffe**. Die Plasmazusätze der Posbis konnten ursprünglich keine klaren Denkvorgänge entwickeln, besaßen jedoch ein ausgeprägtes Gefühlsleben, durch dessen Impulse bei den Robotern der Wille zu eigenständigem Handeln ausgelöst wurde. Im Verlauf der Jahrhunderte wurden die Posbis dann durch Vervollkommung ihrer Plasmasektoren (voluminösere Plasmazusätze) zu autorisierten Eigenhandlungen weiterentwickelt, zu den biologischen Eigenarten kamen noch Spezialschaltungen hinzu - Kreise und Relais, die nicht auf elektronischer oder positronischer Grundlage arbeiteten, sondern auf einer Hyperimpulsbasis, die ungeheuer schnelle Rechenvorgänge erlaubt (*Hyperinpotronik** plus Plasmazusatz).

Die Posbis verfügen über Sehmechanismen, die sowohl auf Infrarotbasis als auch auf ultrahoher Lichtverstärkung (Laser) beruhen. Geringste Lichtspuren lassen sie (vor allem auf ihren im intergalaktischen Leerraum gelegenen Welten) Gegenstände noch klar erkennen.

Geschichte der Posbis: vor etwa 30000 Jahren wurden die inzwischen ausgestorbenen Bewohner des Planeten *Mechanica** als zu ihrer Zeit genialste Robottentechniker der Galaxis von den *Laurins** erpreßt und beauftragt, hochwertige Robotkonstruktionen herzustellen. Gleichzeitig

142

zwangen die Laurins das *Urplasma** auf dem Planeten *Rando I** dazu, Teile seiner Masse an sie auszuliefern, die anschließend in die auf *Mechanica* fertiggestellten Robotkörper verpflanzt wurden. Aufgrund des organischen *Gefühlssektors* sollten die Laurins geliebt, alle anderen organischen Lebewesen aber gehaßt und bekämpft werden. (—> *Haßschaltung**) Der Haß der Posbis richtete sich jedoch gegen sie selbst. Die Roboter machten sich selbständig und entwickelten nach dem Aussterben ihrer Erbauer eine gewaltige Roboter-Dynastie, deren Steuerung nun vom Zentralplasma ausging.

Perry Rhodan begegnet den Posbis erstmals im Jahre 2112. Nach vielen Kämpfen und gegenseitigen Mißverständnissen hilft er bei der Zerstörung der Haßschaltung in der Hyperinpotronik auf der Hundertsonnenwelt. Im Jahre 2114 kommt es zum Freundschafts- und Beistandsbündnis zwischen Zentralplasma und Terra-ern, die in den Posbis in der Folgezeit ihre treuesten Verbündeten besitzen.

Positron - das erste entdeckte Antiteilchen. Das Positron entspricht in seinen wesentlichen Charakteristika dem *Elektron**, von dem es sich durch die andersartige positive Ladung unterscheidet. Positronen haben eine sehr kurze Lebensdauer; sie erscheinen in der Höhenstrahlung und beim Zerfall radioaktiver Stoffe.

143

Polinder

In der SF werden Positronen als Grundlage für höchstwertige Computer verwendet.

Positronik - auch Positronengehirn. Der Begriff positronisches Gehirn wird erstmals von dem amerikanischen Wissenschaftler und SF-Autor *Isaak Asimov* geprägt und bezeichnet einen Entwicklungsstand maschineller Intelligenz, der dem Stand seiner Zeit (Elektronengehirne: UNIVAC, ENIAC etc.) nicht nur quantitativ, sondern auch qualitativ weit überlegen ist. Positronengehirne stehen an der Schwelle des Übergangs von höchster Kalkulationsintelligenz zur Individualität und Ich-Empfindung. In seinen Schriften schildert Asimov den Begriff Positroniken so eindrucksvoll, daß er in der Folgezeit ins Grundvokabular der SF-Autoren eingeht.

In der *Perry-Rhodan-Serie* werden Positroniken in vielfältiger Form erwähnt: als Steuergehirne von Robotern und Raumschiffen, als Herrscher über Sternreiche (—> *Robotregent**) und sogar als eigenständige Lebensform (—> *Posbis**).

Potential-Verdichter - Geheimwaffe der *Meister der Insel** auf der Oberfläche des Hohlplaneten *Horror**. Durch die Verdichtung des atomaren und subatomaren Potentials werden alle im Wirkungsbereich der ausgesandten Strahlung befindlichen Objekte und Lebewesen um das Tausendfache verkleinert. Der elektrische Potentialhaushalt zwischen Atomkernen und Elektronen ist um den Faktor Tausend geringer als zuvor. Die einzelnen Atome ziehen sich also nicht einfach um das Tausendfache ihres Volumens zusammen, wodurch Masse und Gewicht so hoch bleiben müßten wie im Normalzustand (vergleichbar einer Atomverdichtung in sehr schweren Sternen), Masse und Gewicht der betroffenen Körper verringern sich um den gleichen Wert wie deren Größe.

Potschyben, Tracs - Oberstleutnant der Solaren Flotte, 1,89m groß, schlank, äußerst muskulös, Sportler. Die Hautfarbe ist kaffeebraun, das Gesicht scharfgeschnitten, Haare schwarz gekraust. Besondere Kennzeichen: tiefe Narbe vom linken Mundwinkel bis zum linken Ohrfläppchen. Er ist mentalstabilisiert. Potschyben ist als Rüstmeister für die Logistikteile auf *Hitschers Pearls** Flottenstützpunkt zuständig.

Pounder, Lesly - Drei-Sterne-General der U. S. Space Force, geboren 1922. Pounder besitzt eine untersetzte, kräftige Gestalt, zeigt oft seine brummige, teilweise zynische Veranlagung, obwohl im Grunde seines Wesens ein ausgesprochener Gemütsmensch. Pounder setzt sich sehr für seine Untergebenen ein und versucht, ihren Wünschen nach besten Kräften gerecht zu werden. Im Jahr

Power

144

1971 leitet Ponder die Bodenkontrolle beim Raumflug der *STARDUST**. Er ist dabei Perry Rhodans unmittelbarer Vorgesetzter. Nach Rhodans Rückkehr zur Erde und Gründung der "*Dritten Macht*" unterstützt der General Rhodan beim Aufbau und der Absicherung des neuen Staates. Auch in späteren Jahren leistet er wertvolle Hilfe als enger Mitarbeiter Rhodans. Die Hauptstadt des solaren Mars ist nach ihm *Pounder City* benannt.

Power - achter und kleinster Planet des *Twin-Systems**, eine sehr warme Sauerstoffwelt mit Wüstencharakter, keine Wasservorkommen. Die Schwerkraft beträgt 0,76g, die Eigenrotationsdauer exakt 30h. Die Atmosphäre ist gerade noch atembar. Als im Jahre 2400 die *Crest II** nach der Rematerialisierung im Twin-System auf Power zugerissen wird, eröffnet Icho *Tolot** das Feuer auf die drei gesichteten Pyramiden, die er für das Unheil verantwortlich macht. Gleich darauf beginnt sich der Planet aufzulösen, die Materie wird von den Twin-Sonnen aufgesogen.

POYCARA - Name des Flaggschiffs von *Ovaron**, dem Ganjo des Ganja-sischen Reiches. Die POYCARA ist eiförmig wie alle ganjasischen Raumschiffe und hat große Heckflossen; die Länge beträgt 3000m.

Poynkorer - (der Poynkorer, des Poynkorers, die Poynkorer, poynkorisch) - Bewohner des Planeten *Poynko* in der Galaxis *Naupaum**. Die Poynkorer sind ca. 1,30m groß und zartgliedrig, der Körperbau ist pavianähnlich, der Rücken gekrümmt. Die kurzen Beine und etwas längeren Arme sind sechsgliedrig. Der Kopf ist annähernd rund, an beiden Schläfenseiten riesige Ohren, die denen eines irdischen Elefanten ähneln und eingefaltet werden können. Riesenaugen, mehr als 5cm Durchmesser, hervorquellend. Das Gesicht erinnert an einen Pekinesen. Die Haut des gesamten Körpers ist feuerrot und völlig haarlos.

PP III — Geheimbezeichnung für den Steuersatelliten des *Archimedes-Son-nendreieck-Transmitters**. Die Station ist diskusförmig und steht unveränderlich in einer Höhe von 1,22 Milliarden km über den Schnittlinien der drei Transmittersonnen. Sie hat einen Durchmesser von 450m und keinerlei Eigenbewegung. Die Höhe zwischen den beiden Polen beträgt 120m.

Präbios - Sammelbezeichnung für die von den *Cappins** aus dem genetischen "Rohmaterial" der Gattung Homo künstlich gezüchteten monströsen Lebewesen (prähistorische, biologisch erzeugte Lebewesen). Zu den Präbios müssen - u.a. - Die *Zentauren**, die *Zyklopen** und die *Pseudo-Neandertaler** gezählt werden. Die erste Zeitexpedition Perry

145

Pralitzscher Wandeltaster

Rhodans entdeckte die Präbios im Jahre 55 421 vor Jetztzeit (Jetztzeit = 3433 n. Chr.) auf dem damals noch existierenden Erdteil Lemuria. Die terranischen Zeitreisenden mußten sich außerdem der Angriffe von im Wasser lebenden Präbios erwehren, den sogenannten *Argazaten*. Die Mehrheit der Präbios ist von Natur aus unfruchtbar und bedarf zur Fortpflanzung einer Biopulsaktivierung durch Sextadim-Strahlungsfelder. Nach der Zerstörung deren Sender durch die Besatzung des *Nulheit-Deformators** verschwinden die Präbios aus der Menschheitsgeschichte - von einigen wenigen Exemplaren abgesehen, die den Kern der entsprechenden Mythen der Erdvölker bilden.

Pradels Stern - kleine rote Sonne ohne große Leuchtkraft, 28 Lichtjahre "westlich" von der *Provcon-Faust** entfernt stehend. Pradels Stern ist eine sterbende Sonne, deren acht Planeten als Pradels Geschwister bezeichnet werden. Von innen nach außen: Schwester Lythe - Bruder Amos - Bruder Johnor - Schwester Kaiser - Schwester Nuriy - Bruder Hang - Bruder Lavor - Schwester Mania. Pradels Stern wurde etwa zum gleichen Zeitpunkt entdeckt wie die *Provcon-Faust* und ist seither in den Katalogen der terranischen Raumfahrer eingetragen. Von Bedeutung ist Planet Nr. 2 - *Bruder Amos**.

Praesepe - *offener Sternhaufen** unserer Galaxis. Die Entfernung von der Erde beträgt rund 520 Lichtjahre, der Durchmesser 14,3 Lichtjahre, die Anzahl der Sonnen etwa 100. In der *Perry-Rhodan-Serie* wird die Entfernung mit ca. 500 Lichtjahren, der Durchmesser mit 14 Lichtjahren, die Zahl der Haufensterne mit etwa 580 angegeben (Kenntnisstand um 1960). Im Jahre 2400 ist Praesepe von der Explorerflotte genauestens erkundet und dem Solaren Imperium eingegliedert worden. Für geeignet befundene Planeten sind zur Besiedelung freigegeben.

Praipors—» *Geysselein**

Pralitzscher Wandeltaster - ein wichtiges Nebenaggregat von *Dimesexta-Triebwerken**, konstruiert von Dr. Eberhard Pralitz, einem Hyperphysiker und Mitglied des Waringer-Teams (Prof. Dr. Geoffrey Abel *Warmger**, Hyperphysiker und Erster Wissenschaftssenator des Solaren Imperiums). Die Pralitzschen Wandeltaster nehmen dimensional normale Energieeinheiten auf, transferieren sie im *Wandeltastverfahren* in dimensional übergeordnete Energieimpulse der *Sextadimhalbspur** und leiten diese an das Dimesextatriebwerk weiter, das erst dadurch in die Lage versetzt wird, mit der Methode des sogenannten Brückenschlags die riesigen Entfernungen zwischen den Galaxien unseres Universums zu

Prallschirm

146

überwinden. Zur Arbeitsfunktion eines Dimesexta-Triebwerks ist jeweils ein Pralitzscher Wandeltaster erforderlich. Es ist kugelförmig, durchmisst 8,50 m und hängt in einem energetischen Verankerungsfeld freischwebend über dem Energie-Aufnahmesektor des Dimesextatriebwerks. Trägerschiffe von der Art der *MARCO POLO** führen außer dem Einsatzaggregat zusätzlich drei Pralitzsche Wandeltaster als Reserve mit. Sie können innerhalb weniger Minuten mit Hilfe von Montageschächten ausgewechselt werden.

Im Jahr 3438 führt die Sabotage des Wandeltasters der MARCO POLO durch Ricod *Esmural** zu einem Effekt der *Zeitdilatation** - die MARCO POLO kehrt erst im Jahr 3441 in die heimatische Milchstraße zurück.

Prallschirm - normalenergetisches Energiefeld, dessen Struktur so beschaffen ist, daß es von Materie in fester, gasförmiger oder flüssiger Form nicht durchdrungen werden kann. In bestimmtem Abstand um ein Objekt errichtet, wirkt der Prallschirm wie ein festförmiger Abwehrrschild. Mit ihm in Berührung kommende Luft wird ionisiert und zur Seite abgedrängt, Hitzestrahlung reflektiert.

Praspa- Eigenname einer roten Sonne; die Bezeichnung für diesen Stern, der sich im Jahre 3442 irdischer Zeitrechnung innerhalb des die Galaxis durchquerenden *Schwarms** befand, wurde von dem Supermutanten Ri-bald *Corello*" geprägt. In seinem ursprünglichen Sprachgebrauch bedeutet das Wort soviel wie "das feindliche Rot". Der dritte Planet dieses Systems wurde unter dem Eigennamen *Kokon** (Schienenwelt) bekannt. Bei dem vierten Himmelskörper, der das Muttergestirn umläuft, handelt es sich um eine ziemlich kühle Wasserwelt, deren Temperaturen nahe dem Gefrierpunkt liegen.

Prä-Zwotter - Urbewölkerung des Planeten *Zwottertracht** (Aussehen der Prä-Zwotter siehe dort). Die Prä-Zwotter beherrschten eine besondere Para-Kunst: sie vermochten auf paramentale Art und Weise verschiedene, normalerweise nicht verbindbare Elemente zu Molekülketten zusammenzufügen. Daraus entstand ein türkisfarbenes Metall, aus dem die Prä-Zwotter Kunstgegenstände von eigentümlichem Reiz schufen. Diese sogenannten Psychode (→ *Psychod**) sind zugleich das geistige Erbe jener Million Prä-Zwotter, die ihre körperliche Existenz aufgaben und damit auf Ratschlag von *Arma-dan von Harpoon** einen paraplastischen Schutzmantel um die Sterne der *Provcon-Faust** schaffen wollten. Dieser Versuch schlägt in mehr als einer Hinsicht fehl. Zum einen bilden sich die gefürchteten energetischen Turbulenzen der *Provcon-Faust*, zum anderen lassen diese Stö-

147

Prison II

rungen die zurückgebliebenen Zwotter zivilisatorisch zurückfallen. Die Psychode, ursprünglich als Vermächtnis gedacht und als Hilfsmittel, es den Prä-Zwottern gleichzutun, rufen später bei den *Vincranern** derartige geistige Störungen hervor, daß sie verboten und zerstört werden, von einigen Exemplaren abgesehen, die dem Mutanten Boyt *Margor** in die Hände fallen.

Precheur - dritter von acht Planeten der Sonne *Kekile**. Durchmesser 12986km, Rotationsdauer 26,38h, Schwerkraft 0,89g, mittlere Temperatur 26,3° Celsius. Der erdähnliche Planet hat vierzig Millionen Einwohner, die Hauptstadt heißt *New To-kata*.

Prest, Multer - geboren 3365, 1,98 m groß, massig und schwer, Kahlkopf, Hängewangen, auffällige Tränensäcke, Doktor der Kosmopsychologie. Gibt sich sanft und ein wenig trübsinnig. Im Jahr 3433 Bcsatzungsmitglied des *Nullzeit-Deformators**.

Prior-Welle - Entwicklung der *Sobe-erer**. Die Prior-Welle ist ein tiotronischer Hyperimpuls, mit dem das gesamte Wissen der Soberer vor der Vergessenheit gerettet und anderen Völkern zugänglich gemacht werden soll. Die Prior-Welle wird überlicht-schnell abgestrahlt, aber nach Durchleiten einer kurzen Hyperraumzone instabil und kehrt ins *Einstein-Universum* zurück. Dort breitet sie sich infolge der heftigen reflektierenden Wirkung des Normalraums kaskadenartig etwas weniger als lichtschnell aus. Dabei zehrt sich die Rest-Energie des Hyperraum-Abstoßes langsam auf. In dieser Zeit ist die Prior-Welle über viele Lichtjahre hinweg empfangbar, auch von solchen Völkern, die keine 5-D-Physik betreiben.

Wird die Prior-Welle wesentlich langsamer, wird sie abgestoßen und zurückgeschleudert in den Hyperraum. Dort lädt sie sich dank ihrer spezifischen Eigenart mit neuer Energie auf. Wenig später fällt sie dann wieder in den Normalraum zurück. Dieser Vorgang wiederholt sich unablässig, ohne daß der Nachrichteninhalt verzerrt oder gelöscht wird. Trotz dieser theoretischen Perfektion hat die Prior-Welle praktisch versagt. Bei einer Laufzeit von mehreren Millionen Jahren wird nur ein Kontakt mit der Prior-Welle bekannt- aus der Berührung der Prior-Welle mit einem kosmischen Urnebel entstand die *Kaiserin von Therm**.

Prison II - zweiter Planet einer gelben Sonne vom G-Typ in der Kleinen *Magellanschen Wolke**. Der Planet ist etwas größer als der solare Mars, die Schwerkraft beträgt 0,82g. Die Zusammensetzung der Atmosphäre ist ähnlich wie auf der Erde, aber die Dichte gleicht nur der von 4000m über Normal-Null auf Terra. Eine Rotation dauert 18,3h. Das Tempe-

Proconis

148

aturmittel liegt bei 48° Celsius. Pri-son II ist überwiegend wüstenähnlich gestaltet. Weite Sand- und Geröllwüsten wechseln mit schroffen, kahlen Gebirgszügen ab, deren höchste Gipfel bis zu 6000m aufragen. Es gibt keine Ozeane, dafür zahllose Seen, von denen der größte etwa die Fläche wie das terranische Mittelmeer besitzt. Diese Seen werden größtenteils von Flüssen gespeist. Entlang der Flüsse und rings um die Seen existiert eine üppige, dschungelartige Vegetation, die jedoch jeweils nur wenige Kilometer breit ist. Tagsüber ist die Luft dunstig, abends klärt sie sich auf. Wegen der Beschränkung der Vegetation auf relativ kleine Gebiete herrscht unter den tierischen Lebensformen ein harter Lebenskampf. Den Namen Prison II erhielt der Planet, weil die *Pseudogurrads** die Überlebenden der *FRANCIS DRA-KE** dort internierten, um mit ihnen gefährliche Experimente vorzunehmen, die das Ziel hatten, die Überlebenden der Experimente anschließend zu "übernehmen".

Proconis - Bezeichnung für das take-rische Projekt, das den Bau und die Installierung des Sonnensatelliten zum Ziel hatte. Der Sonnensatellit (*Todessatellit**) wurde nach seiner Fertigstellung in eine Kreisbahn innerhalb der äußeren Schichten der Sonne Sol gebracht. Seine Hauptaufgabe bestand darin, als *Pedopeiler** zu fungieren, d. h. Cappins aus dem

Takerischen Reich die Möglichkeit zu geben, jederzeit durch *Pedotrans-ferierung** in den Satelliten zu "gehen" und von dort aus - oder von einem aus dem nahen Sonnenbereich gesteuerten Beiboot - menschliche Pedo-Opfer auf der Erde anzupeilen, sich auf sie einzustellen und sie dann per Pedotransferierung zu "übernehmen". Eine Sicherheitsschaltung diente der Einleitung des solaren Nova-Prozesses für den Fall, daß Fremdintelligenzen mit einem sehr hohen Intelligenzgrad irgendwann auf der Erde auftauchen und das Geheimnis der Takerer gefährden würden.

Prodheimer-Fenken - (der Prodhei-mer-Fenke, des Prodheimer-Fenken,



149

Pröhndonie

die Prodheimer-Fenken, prodhei-misch) - Hilfsvolk der *Kranen**; sie gleichen aufrecht gehenden Eichhörnchen, haben jedoch hellblaue Pelze und sind eineinhalb Meter groß. Sie gelten als schwatzhaft, verspielt und zuweilen hysterisch geschäftig. Auf Raumschiffen der Kranen sind sie vor allem im medizinischen Bereich eingesetzt. Ihre Heimat ist der Planet *Prodheim*.

Pröhndome - vierter von insgesamt 17 Planeten der Sonne *Truhlerflieng** in der Galaxis *Dh'morvon**. Äquatordurchmesser 15398km, Schwerkraft 1,21g, Eigenrotation 32,25h, mittlere Temperaturen bis zu +34° Celsius, Sauerstoffwelt. Pröhndome ist eine der 73 *Kontaktwelten** der *Feyerdaler** mit der *Kaiserin von Therm**.

Das Landschaftsbild wird von sechs Kontinenten geprägt; drei liegen nördlich des Äquators, zwei südlich, und *Yuurmischkohn*, der kleinste, wird von der Äquatorlinie durchschnitten. Im Jahre 3582 gilt er als "Kontaktzentrale" zur Kaiserin von Therm mit dem sogenannten "Berührungskreis". Seine Größe entspricht ungefähr der von Grönland. Charakteristisch für diesen Erdteil sind gewaltige, wilde Gebirgsformationen, die nahezu 90% des Inselkontinents beanspruchen und bis in eine Höhe von 1000m von feuchtheißen Dschungelwäldern bedeckt sind. In höheren Regionen gehen die Sumpfgewächse in hochstämmige, trockenes Erdreich bevorzugende Pflanzen über, die sich ihrerseits bis in etwa 1800 m Höhe halten. Danach beginnt die Hochgebirgsvegetation.

Die restlichen zehn Prozent der Landmassen setzen sich überwiegend aus felsigen Uferstreifen zusammen, die nur in der Nähe von Flußmündungen einen typischen Flachlandcharakter mit dichtem Dschungelbewuchs aufweisen.

Während des Tages steigen die Temperaturen auf *Yuurmischkohn* bis zu +42° Celsius an. Die Luftfeuchtigkeit beträgt in den Niederungen bis zu 96%, in den mittleren Gebirgslagen nimmt sie bis zu 65% ab.

Einer der drei nördlich des Äquators gelegenen Kontinente ist unter der Bezeichnung *Prö'nadam* bekannt. Beeindruckend auf Besucher wirken die Schönheit der Landschaft, die blaue See sowie das warme und trockene Klima.

Die Hauptstadt *Faraghiorg* befindet sich an den romantisch anmutenden Felsufern eines mittelmeerähnlichen Meeres. Es handelt sich um eine Metropole von beachtlicher Flächenausdehnung, da jedes Bauwerk von den Gründern in einer grünen Pflanzeninsel errichtet wurde. Häufig gibt es darüber hinaus aber auch geschlossene Gebäudeansammlungen, die bis zu hundert und mehr Stockwerke hoch sind; doch jenseits dieser Komplexe dehnen sich wiederum Parkanlagen aus. In großen Zentren wird auf

Prospektoren

150

Pröhdome der Nachwuchs der Fey-erdaler herangebildet.

Prospektoren - eine der vier großen Menschengruppen, die außerhalb der Imperien und Interessenbünde stehen. Die Prospektoren leben fast ausschließlich auf ihren Raumschiffen, und zwar nach Sippen geordnet (analog dem Sippenpatriarchat der *Galaktischen Händler* —> *Springer**). Der Älteste einer Sippe (der Patriarch) herrscht unbeschränkt über die anderen Angehörigen der Sippe, bestimmt über Aufgabenverteilung, Unternehmen und Anschaffungen oder Verkäufe. Er ist zugleich verantwortlich für das Wohl der Sippe. In erster Linie durchstreifen die Prospektoren mit ihren Raumschiffen die Galaxis auf der Suche nach Planeten mit Lagerstätten wertvoller Minerale, die sie dann mit Hilfe der finanziellen Rücklagen der Prospektorengemeinschaft ausbeuten. Diese Fundstätten müssen vor dem Zugriff der großen Imperien und der Systembünde bewahrt werden. Manchmal verkaufen die Prospektoren auch Fundstätten gegen eine hohe Gebühr oder Ertragsanteile an autonome Planetensysteme oder Handelskontore der Imperien (Stand 3431).

Proton - eines der drei zuerst entdeckten Elementarteilchen. Massezahl 1, tatsächliche Ruhemasse $1,6725 \times 10^{-27}$ kg, elektrisch positiv geladen. Zusammen mit den *Neutronen** bilden die Protonen den Kern des jeweiligen Atoms, dabei bestimmt die Anzahl der Protonen im Kern, die sogenannte Ordnungszahl, um welches Element es sich handelt. In der *Perry-Rhodan-Serie* dienen Protonen als Grundlage der *Nug-Schwarzschild-Reaktoren**.

Provcon-Faust - eine typische energiegeladene Dunkelwolke im Zentrumsbereich der Milchstraße, nahezu kugelförmig, mit einem Durchmesser von ca. 4,9 Lichtjahren. Ihre galaktische Position ist im *Innensektor Null-Nord*, was bedeutet: von der Erde aus gesehen über den absoluten Mittelpunkt der Galaxis hinaus in weiterführender Nordrichtung. Die Entfernung von Terra beträgt 52617 Lichtjahre. Die Dunkelwolke, wahrscheinlich vor Urzeiten durch die Explosion einer Gigantsonne (oder mehrerer Sterne) entstanden, hat sich energetisch stabilisiert. Innerhalb der gewaltigen, staubfeinen Materiemassen sind jedoch insgesamt 22 Sonnen eingebettet, von denen vier über Planeten verfügen. Das wichtigste dieser Systeme ist das *Prov-Sy-stem**, sein bedeutendster Planet wiederum der dritte, *Prov-III** (larische Bezeichnung), bzw. *Gää** (terrani-sche Bezeichnung).

Der Einflug in die Provcon-Faust ist ohne *Lotsen* schier unmöglich. Sie ist für die terranische Raumfahrt kein unbeschriebenes Blatt. So weiß man, daß sich inner- und außerhalb der

151

Provconer

Dunkelwolke gewaltige energetische Ballungsfelder gänzlich verschiedenen Charakters befinden. Erst im Jahre 3459, als Perry Rhodan einem Hinweis des larischen Revolutionärs *Roctin-Par** folgt und die Provcon-Faust mit der MARCO POLO anfliegt, wird klar, *wie* sehr sich die Dunkelwolke von vergleichbaren Gebilden unterscheidet. Die Materieballung und die Verteilung der einzelnen Materiepartikel pro Kubikmeter Raum ist ungleich dichter und enger als bisher angenommen. Dort mit Lichtgeschwindigkeit einzufiegen, würde die Vernichtung bedeuten. Selbst die *Hü-Schutzschirme** der Terraner hätten diesen Reibungsbelastungen nicht lange standgehalten. Doch damit nicht genug, weist die Wolke eine sehr hohe Eigenrotation auf, wie die eines sich schnell drehenden Planeten. Die Materiedichte in den Außenrandsektoren ist sehr viel intensiver als im Zentrumsbereich. Hier wirken sich die Fliehkräfte auf verheerende Weise aus. Die *Energiefluten* sind darüber hinaus keineswegs konstant, sondern wechseln in ihrem Energiegehalt ununterbrochen in schnellster Folge. Schwache Einfallstrahlungen sind in der nächsten Zehntelsekunde derart stark und im fünf- bis sechsdimensionalen Parabereich angereichert, daß jeder Strukturtaster durchschlägt. Die 22 Sonnen sind von außen weder zu sehen noch zu orten.

Damit wird klar, weshalb sich Roctin-Par gerade diese Dunkelwolke als Geheimstützpunkt für seine *Provconer** in der Milchstraße ausgesucht hat. Der Weg in die Provcon-Faust hinein führt *nur* durch sich ständig verschiebende Korridore zwischen den energetisch variierenden Kräften und Staubmassen der Dunkelwolke. Die einzigen Lotsen, die diese Zugangskorridore erfassen und "berechnen" können, sind die *Vincra-ner**. Eine Ortung mit technischen Mitteln ist unmöglich. Die Provcon-Faust ist nicht nur Versteck, sondern auch Operationsbasis für die von Roctin-Par in die Milchstraße eingeschleusten 15 Millionen Provconer-Rebellen. Bald wird sie der Zufluchtsort für terranische Wissenschaftler, Techniker und Milliarden von Menschen auf der Flucht vor den Laren. Auf Gää wächst der Keim einer neuen Menschheit heran, nachdem das Solare Imperium im März 3460, nach der Flucht von Luna und Terra, von Laren und Überschwern endgültig zerschlagen wurde (—> *NEI**). (Weitere Entwicklung der Provcon-Faust —> *Prä-Zwotter**, *Margor-Schwall**)

Provconer-Volksstamm aus der großen Völkerfamilie der *Laren**, dessen herausragender Vertreter der junge Revolutionär *Roctin-Par** ist. Die meisten Provconer lehnen die Zwangsherrschaft des *Hetos der Sieben** ab und kämpfen aus dem Untergrund heraus gegen die Okkupanten.

Prov-III

152

Prov-III -> *Gää**

Prov-System — das wichtigste von insgesamt 22 Sonnensystemen innerhalb der Dunkelwolke *Provcon-Faust**. Die Entfernung zu Terra beträgt 52617 Lichtjahre. Das Muttergestirn wird von insgesamt acht Planeten umlaufen, deren dritter der Stützpunkt der *Provconer** in der Milchstraße ist. Die larischen Rebellen bezeichnen ihn als *Prov-III**. Perry Rhodan gibt ihm im Jahre 3459 den Eigennamen *Gää**.

Pruihl, der- "Kriegskristall", unter dessen Einfluß immer dann ein besonders mächtiger, fähiger, aber auch erbarmungsloser *Choolk** geboren wird, wenn die *Kaiserin von Therm** eine Auseinandersetzung mit gleichrangigen Mächten zu bestehen hat. Der Kristall ist von schwarzer Farbe und strahlt nach dem Ausschlüpfen des erwählten Choolks für einige Tage so stark, daß er alle anderen Kristalle neutralisiert und damit deren Träger vorübergehend hilflos macht. Doch auch sonst beträgt seine Strahlungsintensität das Millionenfache normaler Kristalle. Im Jahre 3583 taucht nach langer Zeit wieder ein Pruuhl auf *Alwuurk** auf. Der unter seinem Zeichen geborene Choolk *-Puukar** - wird vorbehaltlos als neuer Herrscher seines Volkes anerkannt.

Psaltas- nichthumanoide, intelligente Bewohner des Planeten *Onyx** im

*Mahlstrom der Sterne**. Äußerlich gleichen sie einem irdischen Känge-ruh, aber mit breiter und wuchtiger geformtem Kopf mit zwei ausdrucksstarken Augen. Die 50cm langen, beweglichen Ohren sind ultraschallempfindlich. Das in der Jugend schwarzblaue Fell verfärbt sich im Alter und wird ocker- bis hellgelb. Psaltas sind Fremden gegenüber mißtrauisch eingestellt. Als im Jahre 3460 erstmals Terraner auf sie treffen, befinden sie sich in einer existenzbedrohenden Lage. Durch Staubverunreinigung der Atmosphäre ihres Planeten ist das Sonnenlicht so getrübt, daß die Psaltas vom Aussterben bedroht sind, wenn sie sich nicht entschließen, einen anderen Planeten anzufliegen und zu besiedeln.

Pseudo-Gurrads - Bezeichnung für jene Herrscher der Kleinen *Magel-lanschen Wolke**, die ihre wahre Gestalt verbergen, indem sie die Körper von echten *Gurrads** "übernehmen". Besonderheit dieses Übernahmevorgangs ist, daß die Beherrscher der KMW dabei ihr eigenes Gewicht mitnehmen müssen, so daß man einen Pseudo-Gurrad daran erkennen kann, daß sein Körpergewicht von durchschnittlich 80 kg bis auf durchschnittlich 2 Tonnen erhöht ist. Die Unbekannten sind allerdings auch in der Lage, Terraner oder andere Lebewesen zu übernehmen (—> *Uleb**).

153

Psopta

Pseudo-Neandertaler - im Unterschied zu den echten Vormenschen vom Typ *Homo neanderthalensis* biogenetische Züchtungen (*Prä-bios**) der *Cappins**. Die Pseudo-Neandertaler erreichen teilweise eine Körpergröße von drei Metern, sind auf Brust, Rücken und Extremitäten stark behaart und besitzen wie der *Homo neanderthalensis* starke Augenwülste, flache Stirnen und fliehende Kinnpartien. Im Gegensatz zu den echten Vormenschen verfügen sie jedoch über einen entscheidend höheren Intelligenzgrad, daneben aber alle urmenschenhaften scharfen Sinne, die den Neandertaler vom zivilisierten *Homo sapiens* unterscheiden. Sie sind gut organisiert, bauen Bergfestungen und kämpfen außer mit Wurfspießen, Steinschleudern, Pfeil und Bogen und Wurfkeulen mit Raketenkarabinern, die sie von den Lemurern (*Lemuria*) erbeuteten. Außerdem haben sie mit dem Aufbau einer leistungsfähigen Schwerindustrie und Waffenproduktion begonnen. *Paralysatoren** und andere *Schockwaffen* wirken nur selten und schwach auf die Pseudo-Neandertaler.

Pseudo-Variable Kokonmaske - die

bio-vegetativ lebenden Maskenkörper des Superroboters *Vario-500**. Sämtliche 48 PVK-Maskeh sind biologisch lebende, labormäßig gezüchtete Gebilde, die in ihrem Innern auf die Maße des Vario-Roboters abgestimmt sind. Da die Masken humanoide Körper vortäuschen müssen, entsprechen sie in Zellform, Zellanordnung, Adernetz, Muskeln und inneren Organen vollständig humanoide Lebewesen. Während der relativen Inaktivität hängen die PVK-Mas-ken vollständig angekleidet und ausgerüstet an Spezialhalterungen innerhalb der sogenannten Biostation des Kaisers Anson *Argyris**. Sie werden in diesem Stadium von dem Lebenserhaltungssystem der Biostation versorgt, d. h. sie erhalten über den übergeordneten Blutkreislauf den nötigen Sauerstoff, Vitamine, Mineralstoffe und Nährstoffe und geben alle Ausscheidungen auch über dieses System ab. Sobald der Vario-Roboter in eine der Masken schlüpft und den Aktivierungskontakt auslöst, werden die Masken biologisch autark, wobei der Roboter lediglich die Nährstoffversorgung und Abfallbeseitigung übernimmt. Die Öffnungen, durch die der Vario-Roboter jede Maske "beiritt" oder verläßt, verfügen über je ein biologisches Verschlusssystem und einen inneren Magnetverschluß. Die am meisten verwendete PVK-Maske ist die von Kaiser Anson *Argyris*.

Psinio-Korallen —> *Ephoger** **Psi-Reflektor** —> *Dalaimoc Rorvic**

Psopta — vierter Planet der Sonne

*Ayc-Tohoiche**; Durchmesser

Psychod

14 877 km, Rotationsdauer 25,7 h, Schwerkraft 1,04g, mittlere Temperatur 24,3° Clesius, Umlaufdauer 368 Tage. Psopta ist eine warme, erdähnliche Welt mit zehn Kontinenten unterschiedlicher Größe und zahlreichen kleineren Meeren, deren Wasser wegen der Sonnenstrahlung meist purpurn schimmern, während die Wolken extrem dunkel ausfallen. Es gibt zahlreiche Vulkane, außerdem weist der Planet zwei ockerfarbene Monde auf. Psopta ist Heimatwelt der *Cheborparner**.

Psychod - Kunstwerke der *Prä-Zwotter**, mittels psionischer Techniken hergestellt und mit psionischer Energie geladen. Diese PSI-Wirkung der Psychode auf Nicht-Zwotter führte zum Verbot. Dennoch übriggebliebene Psychode verwendete Boyt *Margor** bei der Anwerbung seiner *Paratender**; er ahnt dabei nicht, daß seine Geburt praktisch von diesen Psychoden veranlaßt und bewirkt worden ist. Im Jahr 3587 verbindet sich die psionische Energie der Psychode mit dem Bewußtseinsinhalt von Margor und dem sogenannten paraplasmatischen Mantel zum *Margor-Schwall**.

Psychogen-Regenerator —> *For-mungsstrahler**

Psychokopist —> *Lokoshan**, Patulli

Psychostrahler - Waffe zur geistigen Beeinflussung von Lebewesen.

154

Pucker - gelbe Sonne innerhalb des *Schwarms**; der sechste von insgesamt 14 Planeten heißt *Harda-Hardy**.

Fänger-System - Sonne vom Sol-Typ mit acht Planeten, 23516 Lichtjahre von Sol entfernt in der East-Side der Galaxis. Wichtigster Planet ist die dritte Welt *Targriffe**.

Pidsa - vierter Planet der Sonne *Whi-Ior**. Pidsa ist eine ausgesprochene, etwa jupitergroße Extremwelt mit einer Schwerkraft von 4,14g in den Polregionen, zum Äquator hin jedoch abnehmend bis zum Wert von 2,8 g. Trotz der gewaltigen Größe des Planeten beträgt die Eigenrotation nur 9,1 h, wodurch sich in der Äquatorgegend ungeheure Fliehkräfte entwickeln, die Pidsa praktisch in die Breite gezogen haben. Die Welt gleicht nicht mehr einer Kugel, sondern einem Kreisel mit ellipsoidem Querschnitt und stark abgeflachten Polen. Pidsa ist ein Wasserstoff-Methan-Ammoniak-Riese.

Pulsationstriebwerk - Fahrzeugantrieb zum Flug in einer planetaren Atmosphäre. Angesaugte Luft wird in einer Expansionskammer atomar erhitzt und tritt mit hoher Geschwindigkeit aus einer richtungsvariablen Schubdüse aus. Dieser Vorgang verläuft nicht kontinuierlich, sondern in Schüben, daher die Bezeichnung Pulsationstriebwerk. Auch Raumanzü-

155

Pymocs

ge, die für den Einsatz in Planetenatmosphären gedacht sind, verfügen in der Regel über ein solches Antriebssystem in Mikrokompaktbauweise. Im Zeitalter der *Kosmischen Hanse** wird das Pulsationstriebwerk durch das universelle *Gravojet-Triebwerk** abgelöst.

Ursprungs". Dort landete vor ca. 1 Million Jahre der Mächtige *Bardioc**, um jene *Anskén** zu entführen, mit denen er den einzigen von ihm gemachten Versuch mit *Noon-Quan-ten** durchführte. Purtaguhr-Stuuw war auch Zufluchtsort der Anskén-Königin *Dorania**.

Punta-Pono - im Sektor Galaxis-West stehende Sonne, die sich 27738 Lichtjahre von der Erde entfernt befindet. Der Stern besitzt 10 Planeten. *Paricza**, der dritte Planet, ist die Hauptwelt dieses Systems. Die Bevölkerung besteht ausschließlich aus *Überschweren*", die sich in Anlehnung an ihre Heimatwelt *Pariczaner** nennen. Sie gehören zum Gesamtvolk der *Springer** (Galaktische Händler), die ihre Abstammung auf die Arkoniden zurückführen. Punta-Pono ist im Jahre 3459 terranischer Zeitrechnung ein Freihandelsystem nach der uralten Eigenart der Springer. In diesem Gebiet kann jedermann tun und lassen, was er will.

Puntoron-Shin - gelbe Sonne vom G-Typ, 38771 Lichtjahre von Sol entfernt, innerhalb des galaktischen Zentrumsrings. Der dritte der acht Planeten heißt *Obelisk**.

Purtaguhr-Stuuw - Landschaft auf dem Anskén-Planeten *Datmyr-Urgan*". Der Name bedeutet: "Tal des

Puukar - im Jahr 3583 auf dem Planeten *Alwuurk** geborener Träger des *Pruuhls**, des schwarzen Kriegskristalls. Puukar unterscheidet sich äußerlich nur durch den Pruuhl von anderen *Choolks**. Schon kurz nach dem Ausschlüpfen aber wird klar, daß ihm verblüffende geistige Gaben erwachsen sind. Auch ist er trotz seiner Jugend schon hart und kompromißlos - getreu seiner Bestimmung, das Volk der Choolks als Kriegsherr zu führen.

Pymocs - (der Pymoc, des Pymocs, die Pymocs) - Bewohner des Planeten *Ukiah**, menschenähnliche Lebewesen, im Schnitt 1,70m groß, stämmig gebaut. Die Gliedmaßen sind kurz und kräftig, Hände und Füße viergliedrig. Die Hautfarbe ist albinotisch weiß. Der Kugelkopf ist gekennzeichnet durch Haarlosigkeit und zwei starke Facettenaugen von sieben Zentimetern Durchmesser. Mund und Nase bilden eine Einheit in Form eines breiten beweglichen Entenschnabls. Die Pymocs leben in

Pysoma

erdwallbefestigten Städten; ihre Kultur entspricht dem Beginn der Neuzeit. Eine andere Bevölkerungsgruppe sind die *Tomacs*.

156

Pysoma - gelbe Sonne im äußeren Zentrumsring der Galaxis *Gruelfin**. Der zweite von vier Planeten heißt *Molakesch**

157

Quasare

Q

Quargies - (der Quargie, des Quar-gies, die Quargies) - kugelförmige Wesen, knapp 50cm durchmessend und flugfähig. Der Körper weist zahlreiche Fühler, Membranen und Antennen auf. Die Quargies sind halb biologischen, halb mechanischen Ursprungs. Sie dienen im Innern des *Schwarms** als lebende Translatoren.

Quarta - vierter Planet des *Twin-Systems**, eine etwa erdgroße Sauerstoffwelt, Schwerkraft 1,06g, Eigen-rotation 30h, hohe Durchschnittstemperaturen, keine Jahreszeiten. Quarta besitzt drei Hauptkontinente, weite Meere und mächtige Gebirge. Auf dem kleinsten Kontinent liegt die "Stadt der Verfeimten", von den Terranern *Bigtown* genannt, weil sie die Hälfte der Landmasse in Anspruch nimmt. In ihr leben im Jahre 2400 mehr als 50 Millionen Ausgestoßene und Verbrecher unzähliger Völker der Andromeda-Galaxis. Entsprechend chaotisch ist das Bild der vielen Millionen Gebäude. Die von den *Roten Dreieckern* beherrschten Bewohner Bigtowns werden von Robotfabriken aus mit allem Lebensnotwendigen versorgt. Die wirkliche Gefahr aber, der die Terraner auf Quarta begegnen, ist das *Drung**.

Quasare - "quasistellare Objekte";

Quasare erscheinen uns heute als Himmelsobjekte, die a) im sichtbaren Bereich sternartig sind, oft auch als Radioquellen identifiziert, b) Helligkeitsschwankungen innerhalb von Wochen und Tagen zeigen können, c) starke ultra-violette Strahlung abgeben, d) breite Emissionslinien im Spektrum aufweisen und e) stark rotverschoben sind. Sie stellen nicht nur die schnellsten, sondern auch die fernsten sichtbaren Objekte im Kosmos dar. Es sind Quasare bekannt, die sich mit einer relativen Fluchtgeschwindigkeit von über 85% der Lichtgeschwindigkeit von uns fortbewegen. Die größten bisher festgestellten Entfernungen betragen bis zu 15 Milliarden Lichtjahre. Wären Quasare normale Galaxien oder Sonnen, so könnte kein Lichtstrahl uns erreichen. Sie müssen also über gewaltige Energiemengen verfügen, die auf engstem Raum konzentriert sind. Auf der Suche nach der Quelle dieser Energien werden hauptsächlich drei Möglichkeiten diskutiert: 1. dichte Sternhaufen; 2. schnell rotierende Riesensterne; 3. Materie-Einsturz auf supermassive Schwarze Löcher. Alle Quasar-Modelle gehen dabei von einer Konzentration von einer Million bis einer Milliarde Sonnenmassen in einem Raumbereich von höchstens zwei Lichtjahren Durchmesser aus. Eine weitere Theorie besagt, daß Quasare möglicherweise ferne Frühformen von verschiedenen

Quellhäuschen

158

Galaxientypen mit aktiven Kernregionen darstellen. Was wir heute in einer Entfernung von z. B. 10 Milliarden Lichtjahren beobachten können, hat in dieser Form vor 10 Milliarden Jahren existiert.

Quellhäuschen —> *Pankha-Skrin** **Quellmeister-Flotte** —> *Kairaquola**

Quenchen-459 - kleiner USO-Stützpunkt auf einem winzigen Himmelskörper, der in Form eines Kometen durch den Weltraum treibt. Er hat keine Sonne, kein natürliches Licht. Seine Form ist exakt keilförmig, Maximallänge 850m, Maximaldicke 420m. Die Entfernung zu *Quinto-Center** beläuft sich auf 865 Lichtjahre.

Quetzkys - (der Quetzky, des Quetz-kys, die Quetzkys, quetzkysche) - eingeborene Lebensform des Planeten *Bonität**: 10cm durchmessende Kugelgebilde von tiefblau leuchtender Farbe. Die Quetzkys sind halb organisch, halb mineralisch. Sie sind instinktintelligent, außerdem vermögen sie auf parapsychische Weise Individualmuster zu erkennen und die Grundstimmung eines Lebewesens zu orten. Daher werden die flugfähigen Quetzkys von den *Gurrads** zu Überwachungsaufgaben eingesetzt.

Quinta - fünfter Planet des *Twin-Systems*", eine große Sauerstoffwelt,

Schwerkraft 1,76g, Eigenrotation 30h, hohe Durchschnittstemperaturen, keine Jahreszeiten. Die Oberfläche besteht mit Ausnahme eines einzigen, hutförmig den nördlichen Pol überdeckenden Kontinents nur aus Wasser. Auf dem Kontinent entdeckten die Terraner im Jahre 2400 neben den Ruinen ehemaliger Städte die Justierungsstation für den Twin-Sonnentransmitter.

Quintadimitrafer - eine der Paraeigenschaften des Mutanten Ribald *Corello**. Ein Quintadimitrafer vermag mit rein geistigen Kräften fünfdimensional orientierte Kugelfelder (*Quintadimfelder*) bis zu einem Durchmesser von 8m entstehen zu lassen. Dieses Quintadimfeld besitzt den typischen Entstofflichungscharakter eines auf "Sendung" geschalteten Transmitterfelds. Innerhalb seines optischen Wahrnehmungsbereichs kann *Corello* Lebewesen oder Gegenstände in ein Kugelfeld hüllen und in den Hyperraum abstrahlen. Dieser Vorgang ist nicht umkehrbar. *Corello* vermag sich jedoch auch selbst in ein Quintadimfeld zu hüllen, wodurch er aus dem vierdimensionalen Raum-Zeit-Kontinuum verschwindet. Dabei muß er jedoch, um nicht ebenfalls für immer in den Hyperraum zu verschwinden, das Kugelfeld aufrechterhalten, wobei keine Ortsveränderung erfolgt. *Corello* kann das Kugelfeld nur als vorübergehendes "Versteck" benutzen. Als

159

Quiupu

Quintadimitrafer ist *Corello* außerdem fähig, Quintadimenergie (fünfdimensionale Energie) in sogenannte Psimaterie zu verwandeln. Diese Materialisierung von dimensional übergeordneten Energieeinheiten ist so anstrengend, daß *Corello* sie nur in Abständen von mindestens 2 Jahren Standardzeit durchführen kann. Psimaterie ist nur bis zu maximal 10 Gramm Masse herstellbar. Wenn sie jedoch zur Explosion gebracht wird, entwickelt sie die - milliardenfache Energie einer 1000-Gigatonnen-Fusionsbombe. Nach *Corellos* Genesung von der *Embryo-Blockade** erlischt diese Fähigkeit.

Quinto, Nike - Chef der *Abteilung III**. Der im Rang eines Obersten stehende Terraner ist dickleibig und nur 1,63m groß. Sein rotes Gesicht ist bartlos und pausbäckig. *Quinto* hat eine hohe Stimme, schütteres, glatt zurückgekämmtes, blondes Haar und kurze, zarthäutige Wurstfinger. Er schwitzt immer und klagt ständig über seinen angeblich zu hohen Blutdruck. *Nike Quinto* ist ein Meister der Tarnung. In seinem Büro laufen alle Fäden der Abteilung III zusammen. Außenstehenden ist er nur als Leiter der *Interkosmischen-Sozialen-Entwicklungshilfe* bekannt. Bei einem Kampfeinsatz im Jahre 2115 kommt er ums Leben.

Quinto-Center - nach *Nike Quinto** benannte Zentralstation und Hauptquartier der *United Stars Organisation** (USO). Es handelt sich um einen kleinen Mond von 62 km Durchmesser, der aus seiner Umlaufbahn gerissen und in den interstellaren Raum transportiert wurde. Die technischen Anlagen befinden sich ausnahmslos im ausgehöhlten Inneren des ehemaligen Trabanten. Mit sämtlichen anderen USO-Stationen ist *Quinto-Center* durch ein Transmitternetz verbunden. Die Entfernung zur Erde beträgt 28444 Lichtjahre, die zur nächsten Sonne 18 Lichtjahre, die zum Kugelsternhafen *M 13** 10113 Lichtjahre.

Quiryleinen - *Orbiter** vom Axe-Typ, Kommandant der NEL-Flotte der Orbiter.

Quiupu - auch "Kosmisches Findelkind" genannt; *Quiupu* ist 1,70m groß und humanoid. Auffallend an seiner Gestalt sind der überlange Oberkörper, die kurzen Stempelbeine und die ebenfalls relativ kurzen Arme. Der Kopf sitzt auf einem dicken Hals und wirkt ziemlich breit, vorne und hinten abgeplattet. Die schwarzen Haare wachsen in Dutzenden von Wirbeln in alle Richtungen. Das breitflächige Gesicht ist über und über mit rostbraunen Flecken übersät, die Nase klein und spitz, der Mund schmal. Die Zähne des Außerirdischen haben die Form und das

Quohlfahrt

160

Aussehen von Streichholzköpfen. Quiupu ist muskulös und kräftig, seine Stimme schrill. Seine eigentliche Sprache ist unverständlich, aber er spricht bald perfekt Interkosmo. Abgesehen von einigen Eigenarten verhält Quiupu sich fast wie ein Mensch. Diese vermeintlichen Verrücktheiten bestehen in der Hauptsache aus drei sonderbaren Ritualen:

1. bei Sonnenaufgang stößt er einen durchdringenden Heulton aus, der immer eine Minute lang anhält und auch in den Ultraschallbereich hineingeht; Iiatru 2. genau alle 49 Stunden formt er aus Drähten und ähnlichen Materialien etwa zehn Minuten lang seltsame, geometrische Figuren; 3. vor dem Einschlafen bereitet er sich aus Wasser und Pülverchen seiner Ausrüstung einen rätselhaften, dunklen Trunk.

Vom Charakter her ist Quiupu gutmütig, nur dann verschlossen oder plötzlich aufbrausend, wenn es um seine Experimente geht. Er wirkt undurchsichtig und scheu und bleibt geheimnisvoll.

Quiupu wird im August des Jahres 424 NGZ unweit des Wega*-Systems gefunden und zur Erde gebracht. Er gibt sich als Forscher aus, der keine Erinnerung an seine Herkunft mehr hat. Bald jedoch wird klar, daß Quiupu im Auftrag der *Kosmokraten*" am Wiederaufbau des *Viren-Imperiums** arbeiten soll - wie unzählige andere Forscher in den Weiten des Universums auch.

Quohlfahrt. Galto - Robotologe und Posbi-Freund mit besonderer Bewandnis. Im Jahre 3581 ist Quohlfahrt gerade erst 37 Jahre alt. Obwohl 1,93 m groß und enorm breit, wirkt er nicht fett im Sinne des Wortes. Er verfügt über große körperliche Kräfte, ist äußerst behende und flink. Seine Hände sind wie Schaufeln, das Gesicht ist breit, rotwangig, mit leichtem Ansatz zum Doppelkinn. Die Nase wirkt sehr schmal, der Mund dagegen voll. Fast alles weitere an ihm ist künstlich, von den *Posbis** im Lauf der Zeit "verbessert" worden. Alle natürlichen Zähne wurden durch Prothesen ersetzt. Beide Ohren bestehen aus Plasma-Ersatz mit metallischen Verstärkungen. Galto's natürliche Haare, ehemals schwarz, sind verschwunden. Die Schädelhaut ist künstlich. Um wenigstens sein Gehirn in der originalen Form zu behalten, ist Galto gezwungen, ständig einen Helm aus rötlichblau leuchtendem Verdichtungsstahl zu tragen, damit auch nichts geschieht, das die um ihn besorgten Posbis zu neuerlichem Eingreifen veranlassen könnte. Der Helm bedeckt nur Kopf und Stirn. Oben auf ihm befindet sich eine 10cm hohe, dreikantige Spitze, die als Antenne für die eingebaute Visi-phonanlage dient. Galto's rechter Unterschenkel mitsamt dem Knie ist ebenso ersetzt worden wie zwei Finger der linken und der Daumen der rechten Hand. Nur die inneren Organe sind noch ohne Ausnahme im Ur-

161

Quostoht

zustand. Er muß jedoch fürchten, daß dies nicht mehr allzu lange so bleibt.

Galto Quohlfahrt wurde im Jahre 3544 auf dem von ehemaligen Bürgern des Solsystems besiedelten Planeten *Olliwyn IV* geboren. Er studierte Robotologie und gewann die politische Überzeugung, Perry Rhodan (von dessen Rückkehr er überzeugt war) im Solsystem erwarten und im Kampf gegen die Laren unterstützen zu müssen. Er verehrte die Posbis seit früher Jugend, gelangte im Jahre 3575 zur *Hundertsomenwelt** und fand vier Jahre später Anerkennung als "Posbi". Die Schattenseite dieser Ehre bestand darin, daß die Posbis ihn nun zu bemuttern begannen, um alle möglichen Verletzungen, Infektionen usw. von ihm fernzuhalten. Sein "unvollkommener" Körper soll Stück für Stück durch Plastik- und Metallteile ersetzt werden.

Quohlfahrt hat 15 *Matten-Willys** und 15 speziell geschulte Posbis als ständige Aufpasser und lebt in dauernder Angst vor Verletzungen. Ein neues Kunstglied wäre die Folge. Quohlfahrt trägt seine Lage mit Fassung und Selbstironie. Er ist überaus intelligent und verständnisvoll. Trotz aller "Qualen" sieht er sein Leben erfüllt in der tiefen Verbundenheit mit einem biologisch-mechanisch lebenden Volk, das ihn als einen der Ihren erkoren hat. Anfang September des Jahres 3581 ist Quohl-fahrts langes Warten auf Rhodan zu Ende. Er ist der erste Mensch, dem Perry Rhodan nach der Rückkehr in die Milchstraße begegnet. Galto geht an Bord der SOL, um Rhodan im Kampf gegen *Laren** und *Überschwere** zur Seite zu stehen.

Quostoht - Bezeichnung der *Wyn-ger** für jeden Teil des Sporenschiffs *PAN-THAU-RA**, der im Normalraum verblieben ist. Quostoht bildet mit seinen Park-, Stadt- und Grünlandschaften eine abgeschlossene Welt für sich, in der ca. 20000 Wyn-ger und 2000 Angehörige anderer Sternenvölker leben. Ihre Regierung ist das *LARD**, wie alle Wynger verehren sie das *Alles-Rad**. Daß sie im Innern eines riesigen Raumschiffs leben, ahnen sie nicht. Quostoht liegt auf einem Zwischendeck, durchmißt 500km und ist 25 km hoch. Beleuchtet wird Quostoht von 9 künstlichen Sonnenstrahlern, deren Energie nach unten abstrahlt.

Raphael

Rabanez, Dunka - enge Vertraute und Mitarbeiterin von Eric *Weiden-burn**; die 1,71m große, schlanke und hübsche Pädagogin ist im Jahr 426 NGZ 46 Jahre alt, hat schwarzes Haar, braune Augen und ein intelligentes Gesicht. Sie ist vom Wesen her ruhig und sachlich, ein Organisationstalent und Weidenburns rechte Hand. Sie unterhält sexuelle Beziehungen zu ihm und hat einen gewissen Einfluß auf ihn. Von ihr, die außer ihrer Tätigkeit für den *Förderkreis STAL** kaum Interessen hat, stammt die Idee, Weidenburns Aussagen "nostalgisch" zu verbreiten: auf Papierplakaten und in Broschüren.

Randall, Larry - Major in der *Abteilung III**.

Rande - kleine gelbe Sonne im Leerraum zwischen *Andro-Beta** und der Andromeda-Galaxis. Der einzige Planet erhält die Bezeichnung *Rando-I**.

Rando-I - einziger Begleiter der Sonne *Rando"* und Sitz des *Urplasmas**. Der eigentliche Planet mit seinem Kern aus Felsgestein hat einen Durchmesser von nur knapp 5000km. Darüber liegt die 4000km dicke Schale des Urplasmas. Der Gesamtdurchmesser beträgt somit rund 13000km. Naturgemäß existiert auf der Oberfläche (teils knochenhart, teils elastisch) keine Vegetation. Die Schwerkraft ist nur wenig geringer als die der Erde. Die Atmosphäre ist sauerstoffhaltig und erinnert in ihrer Zusammensetzung ebenfalls an irdische Verhältnisse. Eine Robotstation im Planetenkern steuert im Auftrag der *Meister der Insel** das Wachstum des Plasmas und kann es auf entsprechenden Befehl völlig vernichten. Dies geschieht nach der Zerstörung der Station durch die Terraner im Jahre 2402 in anderer Form. Das zu gefährlich gewordene Urplasma wird mitsamt dem Felskern durch ferngelenkte Kernbomben atomisiert.

Raphael (der Unheimliche) - kurz vor dem Start der Erde in den *Schlund** auftauchender, eigenartiger Mann, mehr als zwei Meter groß, überaus hager und von unbestimmbarem Alter. Mit seinem linksischen Gehabe wirkt er wie ein zwar etwas seltsamer, aber doch natürlicher Mensch. In Wahrheit besteht er aus geformter Energie und verfügt weder über eine eigene Intelligenz, noch ist er in der Lage, seine Substanz aus eigener Kraft zu erhalten. Raphael ist ein Geschöpf des Mondgehirns *?4-THAN**. Dieser versorgt ihn mit allem, was er braucht, über die Kommunikationknoten. Als die Knoten deaktiviert werden, vergeht Raphael in Sekundenschnelle. Die Erschaffung und Entsendung Raphaels stand

Rassa

164

im Zusammenhang mit NATHANS Bemühen, die Menschen am Verlassen ihres vom Untergang bedrohten Planeten zu hindern, bevor ES ihre Bewußtseinsinhalte in sich aufnehmen konnte.

Rassa, Vavo - Forscher vom Planeten *Siga**. Rassa ist 198 Jahre alt, mißt 101,22 mm und ist für siganesi-sche Verhältnisse ungewöhnlich korpulent. Rassa gilt als wissenschaftlicher Spezialist auf dem Gebiet der Miniaturschaltanlagen im Grenzbereich zwischen normaler und fünfter Dimension. Daneben genießt er den Ruf eines Schürzenjägers; er gilt als dem Alkohol verfallen. Teamgefährte von Vavo "Bulle" Rassa ist Rayn *Verser**.

Rattley - gelbrote Sonne im Galaxis-Nord-Außenrand, Sektor I bis III, 81076 Lichtjahre von Sol entfernt. Die Sonne ist mit einem Durchmesser von 2 875 000 km etwa doppelt so groß wie die Erdsonne. Rattley weist 11 Planeten auf. Die vierte Welt heißt *Aspore*".

Raumanzug - unentbehrliches Überlebensmittel bei Aufenthalt im freien Weltraum. Raumanzüge schirmen ihre Träger vor Druckverlust und Kälte ab, fortgeschrittene Modelle sind mit Lebenserhaltungssystemen ausgestattet, enthalten *Pulsations-Triebwerke**, *Schirmfeldprojektoren** und Vorrichtungen für ein

künstliches Schwerfeld. Entsprechend den jeweiligen Einsatz- und Aufgabenbereichen gibt es in der ter-ranischen Fertigung Raumanzüge in einer breiten Typenvielfalt. Eines der fortschrittlichsten Modelle ist der sogenannte *SERUN-Amug**.

Ranm-Zeit-Kontinuum —> *Einstein-Raum**

Rayt - sechster Planet der Sonne *Pastrayv**, Hauptwelt des *Naupaumschen Raytschat**; Durchmesser 14031km, Rotationsdauer 31,7h, Schwerkraft 1,09g, mittlere Temperatur 34,6° Celsius, Umlaufzeit 817,6 Tage, eine heiße und trockene Welt, Steppencharakter in weiten Landstrichen. Es gibt acht Kontinente, aber nur wenige Meere. Der Hauptkontinent heißt *Dyray*, gelegen am *Drayac-Meer*; nördlich davon die Hauptstadt *Maczadosch* mit 480 Millionen Einwohnern. Nördlich der Hauptstadt die *Tavar-Berge*, als Wasserlieferant für die Hauptstadt von eminenter Bedeutung. Ungeachtet der wenig günstigen Umweltbedingungen weist der Planet eine Bevölkerung von 32 Milliarden Bewohnern auf. Wohnzweckbauten erreichen eine Höhe von 1000m und mehr, Wohnsilos erreichen eine Tiefe von fast 4000m im Boden des Planeten.

Raytaner- (der Raytaner, des Rayta-ners, die Raytaner, raytanisch) - das größte und politisch einflußreichste

165

Regulationsviren

Volk der Galaxis *Naupaum**, politisch organisiert im *Naupaumschen Raytschat**. Die Raytaner entsprechen in ihrer Gestalt weitgehend den *Yaanz tronern**.

Raumschiffe der Raytaner: Grundkonstruktion eiförmig, etwas plump wirkend. Gesamthöhe bis 1800m, weiteste Rundung 1500m, Heck 800m. Sechs Stabilisierungsflossen am Heckende. Starke Bewaffnung, Besatzung 600 Mann.

Raytscha - Titel des Herrschers im *Naupaumschen Raytschat**; die Anrede lautet *Mato Raytscha*. Der Raytscha ist Regierungschef, Staatsoberhaupt und militärischer Oberbefehlshaber. Ermittelt wird der Amtsinhaber durch ein Mischverfahren aus Wahldemokratie und testamentarischer Verfügung des Amtsvorgängers. Der designierte Nachfolger wird Mato Pravt genannt. Bei Perry Rhodans Ankunft in Naupaum heißt der amtierende Raytscha *Offpano-kat*, der Mato Pravt heißt *Helta-mosch**.

Reality - gelbe Sonne im *Bazinski-Cluster**. Der zweite von insgesamt vier Planeten ist *Signal**.

Redhorse, Don ->. *Crest II**

Redmare - dritter Planet der Sonne *Yuyda**; Durchmesser 12455km, Rotationsdauer 24,01 h, Schwerkraft 1 g, mittlere Temperatur 22° Celsius, Umlaufzeit 365 Tage. Die Umweltbedingungen des Planeten erinnern überraschend an die Erde. Redmare weist allerdings nur zwei große Kontinente auf. Die *Sahkor-Dynastie* des Südens steht seit Urzeiten im Kampf mit dem *Maytkor* genannten Gewaltherrscher des Nordens. Nach einem verheerenden atomaren Schlagabtausch im Jahr 3244 leben beide Gruppen in einem Zustand des kalten Krieges. Auf Redmare erfahren im Jahr 3442 die Terraner etwas über die Umtriebe und das Wesen der *Cynos**.

Redpoint - terranische Bezeichnung für eine Doppelsonne im galaktischen Zentrum, die um das Jahr 2400 von einer USO-Station umlaufen wird, die im Jahr 49 988 v. Chr. den in die Vergangenheit versetzten Terra-ner (Zeitfalle *Vario**) als Stützpunkt dient. Bei dem Hauptstern handelt es sich um einen roten Riesen, der Begleiter ist eine kleine, dunkelrote Sonne. Die Entfernung zum *Sonnensechseck-Transmitter** beträgt 2113, die zu *Kahalo** 2592 Lichtjahre.

Regnal-Orton —> *Meister der Insel**

Regulationsviren - Erreger einer Zellkrankheit, von der ausschließlich die *Gelben Eroberer** betroffen sind, und die unter anderem zur Unfruchtbarkeit führt.

Reich der Entstehung

166

Reich der Entstehung - Bezeichnung der *Zweitkonditionierten** für die Galaxis M S7*.

Reizimpulsstation

• Stato*

Reizwellenempfänger —> *Duplos**, *Tefroder**

Relativfeld - Schutzschirm der *Pos-bis**, der eine Zeitlinienverzerrung um etwa 10 Stunden in die Zukunft bewirkt. Ein in der Gegenwart stehender Beobachter kann ein solches Feld niemals orten. Die Relativfelder der Posbis sind schaltungstechnisch mit der sogenannten *Haßschaltung** essentiell verbunden. Die Zerstörung dieser Haßschaltung durch den Ro-botiker Van *Moders** vernichtet auch die technische Grundlage der Relativfelder. Eine verwandte Technologie kann erst im 35. Jahrhundert mit dem *ATG-Feld** geschaffen werden.

Restonow, Pawo -> *MARCO POLO*

Retekin, Drof-> *Paldin* **Revnurs-Stern**—> *Tolimon**

Rhodan, Michael Reginald —> *Danton**, Roi.

Rhodan, Suzan Betty - Tochter von Mory und Perry Rhodan, geb. am 16. 8. 2405 in Terrania; Patin; Betty *Toufry**. Da Suzan einige Minuten früher auf die Welt kam als ihr Bruder, bezeichnet sie sich immer in scherzhafter, liebevoller Art als "die Ältere" und fordert Gehorsam. Suzan ist fast das Ebenbild ihres Vaters. Sie ist hochgewachsen, schlank, hat mittelblondes Haar und graue Augen. Ihre kühle, abweisend wirkende Schönheit erzeugt oftmals gewisse Distanz zwischen ihr und anderen Menschen. Sie ist klug und lebenswürdig, kann jedoch in entsprechenden Situationen von einem zurechtweisenden Zynismus sein. Außerdem besitzt sie den trockenen Humor ihres Vaters. Nach ihrer Ausbildung (Fachgebiet Mathelogik) heiratet sie im Alter von 25 Jahren am 5.12.2430 den 27jährigen Hyperphysiker Dr. Geoffry Abel *Waringer**. Durch die Unterstützung ihrer Mutter, die seit dem Jahr 2329 Obmann des Plosophi-schen Reiches ist, wird sie Inhaberin von sechs kosmischen Großbanken und kann durch die erzielten Gewinne die genialen Forschungsarbeiten ihres Mannes finanzieren. Er führt sie auf dem Planeten "*Last Hope**" durch. Die Extremwelt wurde dem Ehepaar von Mory Rhodan-Abro zur Verfügung gestellt. Mit ihrem Bruder Michael steht sie in ständiger Verbindung. Trotz seines langjährigen Untertauchens blieb Suzan auch mit Rois Freifahrern in geschäftlichem Kontakt. Zusammen mit ihrer Mutter kam Suzan Betty Rhodan-Warin-ger bei dem Panither-Aufstand auf Plophos im Jahre 2931 ums Leben.

167

Rhodan

Rhodan, Perry - Risikopilot der US-Space-Force, Gründer der Dritten Macht, viele Jahrhunderte lang Großadministrator des Solaren Imperiums, schließlich Hanse-Sprecher und Ritter der Tiefe.

Perry Rhodan ist am 8. 6.1936 als Sohn deutschstämmiger Eltern in den USA geboren. Der schlanke, hochgewachsene Terraner hat dunkelblondes Haar, graublau Augen und eine kleine Narbe auf dem rechten Nasenflügel, die sich bei Erregung weiß verfärbt. Seine charakteristischen Merkmale sind schnelle Anpassungsfähigkeit an neue Situationen ("Sofort-Umschalter"), Selbstkritik, hervorragendes logisches Denkvermögen und ein trockener, aber herzhafter Humor. Dazu kommt ein im Laufe der Zeit herausgebildeter Sinn für kosmische Zusammenhänge, der es erlaubt, Perry Rhodan als den Prototyp des in kosmischen Bahnen denkenden Menschen zu bezeichnen. Die wissenschaftlichen Fachgebiete des jungen Raumpiloten im Jahre 1971 sind Kernphysik und Astronautik, daneben Ingenieurskunde für atomare Strahltriebwerke.

Perry Rhodans Geschichte in Stichworten:

1945: erste Begegnung des damals neunjährigen Jungen Perry Rhodan mit ES;

der Auftrag der Kosmokraten, Rhodan einen auf ihn allein angestimmten Zellaktivator zu überreichen, kann noch nicht ausgeführt werden. Es gewährt dem Kind Einblicke in kosmische Gegebenheiten. Perry wird keine bewußte Erinnerung an dieses Erlebnis haben, doch ist in ihm bereits zu diesem Zeitpunkt die unstillbare Sehnsucht nach den Sternen geweckt.

1971: Start des Majors der US-Space-Force Perry Rhodan als Kommandant der ersten bemannten Mondlandeexpedition zum Mond, Raumschiff STARDUST. Die weiteren drei Besatzungsmitglieder sind Captain Reginald *Bull*, Captain Clark G. *Flipper* und Dr. Eric *Manoli*. Nach geglückter Landung Entdeckung eines gestrandeten arkonidischen Forschungsraumers und erstes Zusammentreffen mit Angehörigen einer außerirdischen Zivilisation — *Thora** und *Crest**. Teilweise Übernahme des arkonidischen Wissensguts und Rückkehr zur Erde.

1972-1975: Aufbau der *Dritten Macht** gegen den Widerstand der irdischen Großmächte und Abwehr außerirdischer Invasionsversuche. Erste Vorstöße in den interstellaren Raum.

1976: zweite (die erste bewußte) Begegnung mit ES auf dem Kunstplaneten *Wanderer*, erste lebensverlängernde Zelldusch am 17. 1. des Jahres. Perry Rhodans *biologisches Alter* wird mit 39 Jahren festgeschrieben.

1982: Wahl Perry Rhodans zum Administrator der Erde, Gründung der "Ter-ranischen Weltregierung".

Rhodan

168

1984–2040: unter Perry Rhodans besonnener Führung Entwicklung der Dritten Macht zum galaktischen Machtfaktor, Gründung des *Solaren Imperiums*. Heirat mit *Thora* und Geburt (2020) des einzigen Sohnes aus dieser Verbindung: *Thomas Cardif**. *Atlan* taucht auf, nach anfänglichen Schwierigkeiten Beginn einer jahrtausendelangen Freundschaft.

2042; zweite Zelldusche auf Wanderer.

2043: Tod von *Thora*, zwei Jahre darauf auch Verlust des treuesten Beraters in der Gründungszeit der Dritten Macht, *Crest*.

2103: nach *Thomas Cardifs* tragischem Tod Erhalt des auf Perry Rhodans Individualimpulse justierten Zellaktivators, damit Erlangung der relativen Unsterblichkeit.

1. 1. 2115: Perry Rhodan wird zum Großadministrator des neugegründeten

*Vereinten Imperiums** gewählt.

2^29: zweite Ehe mit der Plophoserin *Mory Abro** (28.9.); Zerfall des Vereinten Imperiums, Rhodan ist Großadministrator des Solaren Imperiums.

2400: Perry Rhodan verläßt mit der CREST II zum erstmalig die Heimatgalaxis, um in eine andere Milchstraße vorzustößen: *Andromeda*. Konfrontation mit den *Meistern der Insel* und ihren unfreiwilligen Hilfsvölkern.

2405; Geburt der Zwillinge *Suzan Betty* und *Michael Regmaid* Rhodan (16.8.). *Michael Rhodan* verschwindet im Alter von 24 Jahren spurlos und taucht Jahre später (2435) als *Rai Danton** wieder auf. Nach längerem Versteckspiel Aussöhnung mit seinem Vater.

2931: Perry Rhodan verliert seine Frau *Mory* und seine Tochter *Suzan* beim Panither-Aufstand auf *Plophos*.

3430: Rhodan sieht sich zum erstmalig gezwungen, das Solarsystem gegen von Menschen gegründete Sternreiche zu verteidigen. Diese Erfahrung bedeutet einen schweren Schlag für den Mann, der der Menschheit das Tor zu den Sternen öffnete. Fall *LAURIN** tritt in Kraft (10.11.).

3434: Reise mit dem *Nullzeit-Deformator**m* die Vergangenheit des Planeten Erde, Begegnung mit den *Cappins*.

344 //nach längerer Abwesenheit (Galaxis *Gruelfin*) Rückkehr zur Milchstraße ; Konfrontation mit dem *Schwärm** und dem *Homo superler**.

3444: nach innenpolitischer Krise Wiederwahl Perry Rhodans zum Großadministrator des Solaren Imperiums.

3456: Kosmisches Schachspiel zwischen ES und Anti-ES: Perry Rhodan trifft im *Paralleluniversum** auf sein negatives Ebenbild.

345 7: Perry Rhodans Gehirn wird im weiteren Verlauf des kosmischen Schachspiels in die Galaxis *Naupaum* versetzt, Beginn einer langen *Gehirn-Odyssee**.

3458: Rückkehr in die Milchstraße und den eigenen Körper. Perry Rhodan ahnt, daß ein neuer Abschnitt der Menschheitsgeschichte begonnen hat.

169

Rhodan

Rätselraten um die Früchte der Bewährungen in den von ES auferlegten Prüfungen.

3459: Die Laren erscheinen, Fall *Harmonie** tritt in Kraft. Perry Rhodan nimmt widerstrebend und nur im Interesse der Menschheit das angebotene Amt des *Ersten Hetrans** der Milchstraße an, gleichzeitig Kampf gegen die Unterdrücker aus dem Verborgenen. Ehevertrag zwischen Perry Rhodan und *Orana Sestor** am 18. Man*.

3460: Flucht von Erde und Mond durch den *Twin-Sol-Sonnentransmitter*, Zusammenbruch des Solaren Imperiums. Rhodan steht vor den Trümmern seiner jahrhundertelangen Aufbauarbeit. Erde und Mond materialisieren im *Mahlstrom der Sterne**.

3540: Entmachtung Rhodans als Großadministrator, Machtübernahme der *Aphiliker** unter *Reginald Bull*. Bitter enttäuscht, macht sich Perry Rhodan mit der SOL auf die Suche nach der Milchstraße.

3581: nach langer Odyssee und Ausschaltung der *Zgmahkonen** Erreichen der Heimatgalaxis. Zerwürfnis mit *Atlan* über den richtigen Weg zur Befreiung der Menschheit vom Laren-Joch. Nach Versöhnung erneuter Aufbruch mit der SOL, um die Erde wiederzufinden, die jedoch inzwischen durch den *Schlund** gegangen und verschwunden ist.

3582: auf der fast aussichtslosen Suche Vorstoß in den Herrschaftsbereich der *Kaiserin von Therm**. Perry Rhodan werden neue Erkenntnisse über die Evolution des Lebens im Kosmos zuteil (*Zwiebelschalenmodell**, *Super-intelligenz*).

3585: Entführung Perry Rhodans durch die Inkarnation *BULLOC*, Rhodan gelangt zu *BARDIOC** und kann diesen aus seiner Traumrealität reißen. Tiefe Einblicke in die ferne Vergangenheit. Rhodan erfährt von der Existenz der *Mächtigen** und der *Kosmokraten**.

3586: Suche nach der *PAN-THAU-RA**, dort Begegnung mit *Loire**. Rhodan erfährt von den *Rittern der Tiefe**. Übergabe der SOL an die Solaner. Perry Rhodan erlebt die teilweise Aufsplitterung der Menschheit in verschiedene Äste (Solaner, *Konzepte**, Terraner).

3587: Suche nach den *kosmischen Burgen* der Mächtigen, um die Zusatzschlüssel zu *Laires Auge** zu finden, das in Perry Rhodans Besitz übergeht. Rhodans Hoffnung, sich hinter die *Materiequellen** und zu den Kosmokraten begeben zu können, bleibt unerfüllt. An seiner Stelle geht *Atlan* als Botschafter der Menschheit. Begegnung mit *Kemoauc**. Rückkehr in die Milchstraße, wo sich in der Zwischenzeit vieles getan hat (*Weltraumheben**, *Orbiter**, *Horden von Garbesch**, *Horden Coonor** als falscher Ritter der Tiefe). Rhodan erfährt vom Tod *Orana Sestores*.

3588: Perry Rhodan erhält von ES weitere Einblicke in kosmische Zusammenhänge und die Bestimmung der Menschheit. Er bekommt den Auftrag

Rhodan

170

zur Gründung der *Kosmischen Hanse** und Abwehr der gegnerischen Superintelligenz *Seth-Apophis*. Einführung der *Neuen Galaktischen Zeitrechnung (NGZ)*. Perry Rhodan wird 34. *Hanse-Sprecher*, Lares Auge steht ihm für den *distamlosen Schritt** zur Verfügung.

424 NGZ: Perry Rhodan lernt den Wortlaut der drei *Ultimaten Fragen* kennen; weiterer Aufbau der KH, Abwehr von Anschlägen von Seth-Apophis. *Quiupu** taucht auf, berichtet vom *Viren-Imperium*.

425 NGZ: Perry Rhodan erhält auf Khrat den offiziellen Status eines Ritters der Tiefe und beginnt mit der Suche nach den letzten *Porleytem**. Er findet sie nach langer Suche im Kugelsternhaufen M3 und muß ihre Negierung feststellen. Sie wollen ihre alte Aufgabe für die Kosmokraten wieder ausüben und erkennen ihn als Ritter der Tiefe nicht an. Rhodan erhält die Koordinaten des *Frostrubins**. *Gesil** taucht auf und zieht ihn in ihren Bann. Rivalitäten zwischen Perry Rhodan und dem inzwischen zurückgekehrten Atlan.

426 NGZ: Lösung des /or/evter-Problems. Perry Rhodan rüstet eine großangelegte Expedition zum Frostrubin aus.

(Anm.: Die hier stichwortartig aufgezählten Daten und Ereignisse wurden unter dem Gesichtspunkt der persönlichen Entwicklung Perry Rhodans zusammengestellt. Weitergehende Informationen siehe die Übersichtskästen *Solares Imperium* und *Kosmische Hanse*, sowie die durch Verweis hervorgehobenen weiterführenden Stichwörter.)

171

Ring der Kosmokraten

Ihre hohe Lebenserwartung resultierte aus der Tatsache, daß beide Elternteile bei der Zeugung Zellaktivatorträger waren.

Rhodan-Abro, Mory - —> *Abro**,

Mory

Rhodosker - von Perry Rhodan zunächst geprägter Name für die *Zgmahkonen**.



Rico - Spezialroboter in der Tiefseekuppel des Arkoniden *Atlan**. Der durch eine Plastikverkleidung "menschlich" aussehende Robot wurde speziell für die Kontrolle und Wartung der Maschinen und Instrumente in der Kuppel konstruiert. Er

wachte und beobachtete immer dann, wenn Atlan sich im Zustand des Tiefschlafs befand. Nach Atlans jeweiligem Erwachen war es seine Aufgabe, ihn behutsam in die Realität zurückzuführen und mit allen verfügbaren Informationen zu versorgen.

Riesterbaahl - Flaggschiff der loweri-schen Quellmeislerflotte *Kaira-quola**.

Rietzel, Swendar -> *Crest IV** **Rigeler**, Amos —> *Paladin**

Ring der Kosmokraten - von Perry Rhodan im Jahre 426 NGZ auf Drängen von Tengri *Lethos** in unmittelbarer Nähe des *Frostrubins** angelegter Ring mit einem äußeren Durchmesser von 100 mm und einer Breite von 30mm. Sein Querschnitt ist ein gleichmäßiges Oval, die Farbe ein fast juwelenartig schimmerndes Hellblau. Der Ring hat keinerlei Muster oder Verzierungen auf seiner Außenfläche, keinen Verschluss oder ähnliche Unregelmäßigkeiten. Das Material ist fremdartig und von solch stabiler Beschaffenheit, daß es allen Bemühungen widersteht, es zu untersuchen. Trotz einer unglaublichen Härte ist es scheinbar auch elastisch. Sein Schmelzpunkt läßt sich nicht herausfinden. Es wird vermutet, daß der Ring der Kosmokraten aus einer besonderen Art von *Formenergie** be-

Riordan

172

steht. Er scheint zunächst keine Funktion zu haben oder seinem Träger irgendwelche Fähigkeiten zu verleihen.

Riordan, Tipa - Anführerin jener unabhängigen Gruppe von Menschen terranischer Abstammung, die sich "Piraten"* nennen. Sie ist Träge



rin eines *Zellaktivators** und damit relativ unsterblich. Tipa Riordan ist 2784 geboren, nur 1,56m groß, dürr und knochig; ihre Haut ist bräunlich und sehr faltig, das Gesicht gleicht dem einer Hexe der terranischen Sage, die "Geiernase" ist stark gekrümmt, groß und scharf rückig. Riordan lehnt es ab, eine mechanische oder zuchtbiologische Zahnprothese zu tragen, daher sind ihre Wangen eingefallen, die Lippen schmal und von scharfen Falten umgeben. Die Augenfarbe ist grün, das Kinn stark vorstehend. Riordan hat grauweißes, straff nach oben gekämmtes und zu einem Haarnest geformtes Haar; in diesem Haarnest verbirgt die Piratin verschiedene Mikrowaffen, so z. B. einen Giftnadler, der wie eine Haarspange aussieht, und ein Ortungsgerät, das durch eine Schwingungsflachsonde alle Meßergebnisse direkt an das Gehirn weiterleitet. Die Körperhaltung entspricht der einer Greisin und ist gebeugt. Das kommt daher, daß ihr biologischer Alterungsprozeß erst im 125. Lebensjahr von einem Zellaktivator angehalten wurde. Der Zellregenerierungsprozeß dieses Geräts bewirkte jedoch eine Revitalisierung aller Organe und Gliedmaßen, so daß Tipa Riordan geistig und körperlich so beweglich ist wie eine junge Frau. Sie geht ganz in Leder gekleidet, trägt enge Beinkleider, bis über die Waden geschnürte Sandalen und eine lose Jakke, die bis zu den Oberschenkeln reicht. Die Gürtelschnalle birgt signalesische Mikroprojektoren zur Erzeugung eines Hochenergie-Überladungs-Schutzschirms. Ihr sogenannter Hydraulikstock ist ihr ständiger Begleiter. Er enthält eine hydraulisch wirkende Sprungeinrichtung, mit de-

173

Robotergesetze

ren Hilfe sich Tipa Riordan bis zu sechs Meter hoch und sechs Meter weit fortschnellen kann; im Griffstück befinden sich Ortungsgeräte, Mikrohypersender und Normalsender. Der Stock selbst ist eine Kombinationswaffe mit dreifacher Wirkungsweise (Impulsstrahler, Desintegrator, Paralytiker). Das Flaggschiff von Tipa Riordan heißt *DREADFUL**. Bei einer Havarie auf dem Planeten *Wardall** findet Tipa Riordan den Tod.

Ritter der Tiefe - kosmischer Wächterorden, der vor 2,2 Millionen Jahren die *Porleyter** ablöste und deren Regeln und Zielsetzungen zur Schaffung und Bewahrung einer harmonischen, kosmischen Ordnung übernahm. Sitz des Wächterordens ist der *Dom Kedschan** auf dem Planeten *Khrat**. Jeder der alten Ritter der Tiefe bekämpfte mit seinen Helfern (*Orbiter**) die Bestrebungen der negativen Mächte im Universum und gab nach seinem Tode einen Teil seines Geistes in den Dom Kedschan ab, wo auch jedes neue Mitglied des Ordens den psionischen Ritterschlag erhält - zuletzt Perry Rhodan im Jahre 425 NGZ. Es geht die Legende, daß nach dem Tode des letzten Ritters der Tiefe alle Sterne erlöschen sollen.

Roanoke - zweiter Planet im *Kyrou-System**. Die Entfernung zur Erde wurde mit 18316 Lichtjahren vermessen. Diese Welt ist die Heimat der *Ronaks**, die von den terranischen Kolonisten auch "Hammerköpfe" genannt werden. Die Besiedlung dieses Planeten erfolgt bereits im Jahre 2114. Hauptstadt:

Faberge.

Roboter - aus slawischen Ursprüngen entwickeltes Kunstwort zur Bezeichnung von Arbeitsmaschinen (Polnisch *robota* = "Arbeit"). In der SF werden als Roboter (auch Ro-bots) üblicherweise mehr oder minder qualifizierte Maschinen auf physikalisch-technischer Basis bezeichnet, die meist von *Positroniken** gesteuert werden und eine dementsprechend hohe Intelligenz aufweisen können (s.a. *Posbis**). Während in den Anfangszeiten oft der Versuch gemacht wurde, Hochleistungsroboter möglichst menschenähnlich zu gestalten, werden heutzutage Roboter mehr nach utilitaristischen Konstruktionsprinzipien gefertigt.

Robotergesetze - die von dem amerikanischen Wissenschafts- und SF-Autor Isaac Asimov formulierten drei Grundgesetze der Robotik lauten:

1. Ein Roboter darf keinen Menschen verletzen oder durch Untätigkeit zu Schaden kommen lassen.
2. Ein Roboter muß den Befehlen der Menschen gehorchen - es sei denn, solche Befehle stehen im Widerspruch zum Ersten Gesetz.

Robotik

3. Ein Robot muß seine eigene Existenz schützen, solange dieser Schutz nicht dem Ersten oder dem Zweiten Gesetz widerspricht.

Robotik - auch Robotologie. Lehre vom Bau und der Konstruktion sowie der Funktion von Robotern (→ *Robotpsychologie*).

Robotpsychologie — Lehre von den Schaltvorgängen eines Robots, die menschlichem Denken entsprechen. Die Robotpsychologie findet Anwendung vornehmlich bei solchen Robotkonstruktionen, die über die Information einer Ich-Identität verfügen, also ein gewisses Maß an Individualität haben. Robotpsychologen werden häufig zu Rate gezogen, wenn es gilt, solche Verhaltensweisen von Robotern zu erklären oder vorherzusagen, die mit Mitteln der mathematisch-technisch konzipierten *Robotik** nicht mehr erfassbar sind.

Robotregent - gigantisches Robotgehirn auf dem Planeten *Arkon III**, das im Jahre 1978 die Regierungsgewalt über das zerbröckelnde *Große Imperium*" übernimmt. Voraussetzung dafür war die Erkenntnis der alten Arkoniden, daß ihre Nachkommen infolge der Degeneration eines Tages nicht mehr in der Lage sein würden, das Sternenreich zu regieren. Sie konstruierten das Robot-Ge-

174

hirn und versehen es mit einer Spezialschaltung, die dann in Kraft treten und es mit unbegrenzter Machtfülle versehen sollte, wenn keine anderen Maßnahmen das Imperium mehr würden retten können.

Der Robotregent liegt unter einer Energiekuppel, die eine Bodenfläche von 10 000 qkm überspannt. Von dort aus steuert er die Flotten Arkons, läßt eine unverstellbare Rüstungsmaschinerie anlaufen und merzt erbarmungslos jeden Widerstand gegen das Imperium aus. Aufstände von Kolonisten werden im Keim erstickt. Robotschiffe stabilisieren das Reich an seinen Grenzen. Die Arkon-Planeten werden vollkommen abgeriegelt, die herrschenden Dynastien zur Bedeutungslosigkeit degradiert. Im Jahre 1984 erfolgt Perry Rhodans erster Kontakt mit dem Robotregenten. In der Folgezeit sieht er sich als "Partner des Giganten", wobei sein größtes Bemühen dahin geht, die Position der Erde geheimzuhalten. Erst im Jahre 2044 gelingt es *Atlan**, das Robot-Gehirn zu besiegen und als Imperator Gonozal VIII die Führung des Imperiums zu übernehmen. Eine zweite, vorsorglich eingebaute Sicherheitsschaltung der alten Arkoniden ("*Irrsinnsschaltung*"*) führt nach Aktivierung zur Selbsterstörung des Robotregenten, was gleichbedeutend ist mit dem Ende des arkonidi-schen Imperiums als eigenständige galaktische Großmacht (→ *Zeitungformer**).

175

Rolfth

Rochenschiffe → *Manip**

Roctin-Par - Lare, doch erbitterter Gegner des *Hetos der Sieben**. Roctin-Par trifft erstmals auf *Hetossa** mit Perry Rhodan zusammen, wo er ihm über die wahren Absichten *Ho-trenor-Taaks** die Augen öffnet. Er ist noch relativ jung und trägt seine kupferrote Haarflut in Form eines besonders wuchtigen Netzes. Er gehört zum larischen Volksstamm der *Provconer**. Unter seiner Führung kämpfen auf vielen Planeten von *NGC 3190** und anderen Galaxien Provconer gegen das Hetos der Sieben. Roctin-Par wird zum Freund und wichtigen Verbündeten Rhodans im Kampf gegen die Larenherrschaft. Sein Stützpunkt befindet sich in der *Provcon-Faust** auf dem Planeten *Prov III**, bzw. *Gää**.

Rofus - neunter von insgesamt 42 Planeten der Sonne *Wega**. Rofus ist eine Kolonialwelt der *Ferronen**, fruchtbar und mit reichhaltigen Vorkommen an Bodenschätzen. Das Klima gleicht dem der Erde. Es gibt gewaltige Gebirge und große Meere. Die Hauptsiedlung der Ferronen auf Rofus trägt den Namen *Tschugnor*. Im Jahre 1975 muß Perry Rhodan mit der GOOD HOPE auf dem Planeten notlanden und bereitet von dort aus den entscheidenden Schlag gegen die im Wega-System aufgetauchten *Top-sider** vor.

Roggyein - solgroße, intensiv blaustrahlende Sonne im Zentrum der Milchstraße, 49118 Lichtjahre von Sol entfernt. Roggyein hat sechs Planeten. Die vierte Welt heißt *Mar-tappon** und ist wichtigste Welt der Anlage des Ritters der Tiefe, *Armad-an von Harpoon**.

Reis-System - gelbrote Sonne. Die Entfernung zur Erde beträgt 2917 Lichtjahre. Der Stern wird von acht Planeten umlaufen, von denen der dritte die Welt *Rubin** ist; Fundort des *Howalgoniums**.

Rolfth - vierter von insgesamt sieben Planeten im System der gelbroten Sonne *Ontry-Melonzus**, die früher zum *Carsualschen Bund** gehörte und an den Grenzen des inneren Zentrumsrings steht. Die Welt Rolfth ist im Jahre 3581 der Hauptwohnsitz der mit den Laren verbündeten *Hyp-ton**. Die Entfernung zum Solsystem beträgt 18222 Lichtjahre. Der etwa erdgroße Himmelskörper, dessen Landschaftsbild von drei großen Kontinenten geprägt wird, weist eine Schwerkraft von 0,91 g auf. Seine Eigenrotation wurde mit 27,9h ermittelt. Zwei kleine Monde von geringer Leuchtkraft stehen am Himmel. Rolfth - eine von Natur aus schon kühle Welt - ist durch eine periodische Eiszeit, die vor ungefähr 5000 Jahren wiederbegonnen hat, an den nördlichen und südlichen Polen völlig

Romeo und Julia

176

vereist. Die gewaltigen Gletscher reichen bereits weit über die jeweiligen Polarkreise hinaus und bedecken große Kontinentalmassen. Die Äquatorialzonen sind dagegen eisfrei. Dort herrschen noch angenehme mittlere Temperaturen von +13° Celsius, die nachts allerdings stark absinken. Die Fauna hat sich den Umweltbedingungen angepaßt, die Flora ist seit Jahrtausenden in einem Anpassungsprozeß widerstandsfähig geworden.

Die Atmosphäre ist reich an Sauerstoff, in den eisbedeckten Gebieten klar und eisig, in den wärmeren Zonen überwiegend diesig. Es treten häufig Wirbelstürme auf.

Die vom Eis noch verschont gebliebenen Landmassen bestehen zum größten Teil aus Steppen mit kargen Gräsern, Moosen und niedrigen Buschgewächsen. Gewaltige Eisberge treiben auf den beiden miteinander verbundenen Ozeanen bis in Äquaturnähe. Die primitiven Eingeborenen dieser Welt heißen *Onta-ker**. Sie befinden sich erst auf einer Entwicklungsstufe, die etwa jener der mittleren Bronzezeit Terras entspricht. Nahe der nördlichen Eisgrenze gründeten die *Laren* ihre Hauptniederlassung auf Rolfth und nannten sie *Murnte-Neek*. Ausschlaggebend für die Wahl, hier einen Stützpunkt zu errichten, waren die Anlagen des ehemaligen Großraumhafens des *Carsualschen Bundes**.

Romeo und Julia - zwei bewegliche, annähernd menschenähnliche Roboter von wuchtiger Konstruktion. Man hat bei ihnen ganz bewußt auf eine verblüffende Menschenähnlichkeit verzichtet und sie vielmehr so gestaltet, wie sich die Menschen früherer Zeiten den "typischen Roboter" vorstellen mochten. Der psychologische Hintergrund ist der, daß durch das lustige Aussehen des Pärchens ein Gefühl der Furcht und der Unsicherheit der SOL-Besatzung im Umgang mit Romeo und Julia gar nicht erst aufkommen sollte. Man schmunzelt und findet die beiden sympathisch. Dabei handelt es sich bei den kastenförmigen Konstruktionen mit den dünnen Armen und Beinen und dem Kastenkopf, mit den leuchtenden Augen, den Ohren aus Antennendraht und dem auf- und zuklappenden Mund ganz und gar nicht um die harmlosen Figuren, als die sie sich den Menschen präsentieren. Die leuchtenden Augen, die vielen bunten Lämpchen auf dem Kastenkörper und den Kopfblechen sind Tarnung. Hinter ihnen verbergen sich phantastische Neuentwicklungen der Wissenschaft. Sensorgruppen einmaliger Qualität erfassen alle nur denkbaren Eindrücke, egal ob optisch, akustisch oder energetisch. Die Roboter sind mit schweren Waffen ausgerüstet und verfügen über Paratron- und HÜ-Schutzschirme. Ihre unbedeckten Körper bestehen aus gläsern erikarot schimmerndem Ynkelonium-Terko-

177

Ronaks

nitstahl. Jeder Winkel in den 2,50m großen Körpern ist genutzt. Gebaut wurden Romeo und Julia nach dem gleichen Prinzip wie *SENECA**. Dadurch haben sie als bewegliche Rechner in Robotform eine Kapazität gewonnen, die der einer älteren Gigantelektronik in nichts nachsteht. Sie besitzen selbst keinerlei Plasmazusätze. Ihre "Seele" erhalten sie über 5-D-Funk direkt von *SENECA*, als dessen mobile Ableger sie einzustufen sind.

Romeo hat seinen Manöver- und Gefechtsplatz in der SOL-Zelle-I. Julia ist in der SZ-2 stationiert. Dort fungieren sie als jeweils wichtige Zusatzelemente zu den bordeigenen Positronen. Starten die UNIVERSUM-Raumer nach erfolgter Teilung der SOL, so haben sich die Roboter auf ihre Stationen zu begeben. Ist die SOL beisammen, so können sie sich überall frei bewegen. Sie bleiben jedoch stets abhängig von den übergeordneten Befehlen *SENECAS*.

Ronaks - (der Ronak, des Ronaks, die Ronaks) - Eingeborene der von Terranern bereits im Jahre 2114 besiedelten Welt *Roanoke**. Die terranischen Siedler nannten diese Lebewesen auf Grund ihres charakteristischen Körpermerkmals "Hammerköpfe". Die Ronaks sind eierlegende, viergliedrige, aufrecht gehende und 1,30m große Geschöpfe, deren äußere Erscheinung in etwa eine gewisse Ähnlichkeit mit einem terranischen Hamster aufweist. Lediglich ihre Köpfe sind auf der Oberseite abgeflacht. Dort befindet sich ein organischer Bohrkranz. Er besteht aus Tausenden von organisch gewachsenen Kristallen, die härter als der beste *Terkonitstahl* sind. Bei diesen Drehkränzen handelt es sich um die eigentlichen Werkzeuge der "Hammerköpfe". Da die Ronaks jedoch nicht hämmern, sondern sich durch das Erdreich und jegliche Materie hindurchbohren, haben die Terraner eine der Kopfform entsprechende Bezeichnung gewählt. Innerhalb des Körpers der Ronaks, auf dem Rückenteil, dicht unterhalb des Halses, befindet sich eine organische Hochdruckkammer, in der durch einen unbewußt und daher selbständig ablaufenden Vorgang Wasserstoff- und Sauerstoffanteile gemischt und komprimiert werden. Das entstehende Knallgas wird bei dem Fortbewegungsdrang dieser Lebewesen durch eine schlauchartige, jedoch knorpelige Hochdruckleitung in den oberen Teil des Kopfes geführt. Hier entzündet es sich durch einen organischen, platinähnlichen Katalysator innerhalb des Bohrkranzes, der daher zwangsläufig in schnelle Rotation versetzt wird. Dies ist das arteigene Werkzeug der Eingeborenen. Die Ronaks sind äußerst scheu; ihre Intelligenz entspricht etwa der eines terranischen Steinzeitmenschen. Sie verfügen über keine besonderen Waffen. Die "Hammerköpfe" sind

Roost

Vegetarier, jedoch verweigern sie eine Fleischnahrung nicht grundsätzlich. Ihr Leben spielt sich ausschließlich unter der Oberfläche des Planeten ab. Da ihnen die Sonnenstrahlung als Wärmequelle nicht genügt, sind sie bemüht, so tief wie möglich in die Planetenkruste vorzudringen, um die vulkanische Innenwärme auszunutzen. Die Ronaks haben gigantische Höhlenlabyrinth und Stollensysteme angelegt. Sie durchwandern ihre Welt kilometerweit unter der Oberfläche.

Roost - zweiter von insgesamt drei Planeten der Sonne *Simban**. Äquatordurchmesser 12580km, Schwerkraft 1,03g, Eigenrotation 34,9h, mittlere Temperaturen bei +39° Celsius, Sauerstoffatmosphäre. Es gibt auf Roost ausgedehnte Dschungelgebiete, wüstenartige Hochebenen, schlammige Meere und Gebirgsriesen bis zu 8000m Gipfelhöhe. Über den Urwäldern und Hochwüsten entstehen heftige und heiße Winde. Die Tierwelt des noch relativ jungen Planeten ist harmlos. Die intelligenten Bewohner Roosts sind Springer-Nachkommen, die in zwei nur durch einen Meeresarm von ca. 210 km Breite voneinander getrennten Stadtstaaten leben (Travera und Gognul) und sich seit 200 Jahren bekämpfen. Beide Parteien sind in ihrer Entwicklung weit zurückgefallen. Zu diesem Bild, das sich Perry Rhodan und dessen Freunden im Jahre 2328 während

178

ihrer Odyssee nach der Entführung durch Iratio *Hondro** bietet, kommen drei rötlich leuchtende Pyramiden, die denen von *Kahalo** vollkommen gleichen - und ganz offensichtlich von den gleichen unbekanntem Intelligenzen erbaut wurden.

Rorvic, Dalaimoc - Tibetaner unbekanntem Alters (Halbcyno), 2,10m groß, überaus korpulent. Rorvic ist Albino, seine Haut ist blütenweiß,



die Augen rot. Der Schädel ist völlig kahl. Er besitzt eine tiefe, unendlich langweilig klingende Stimme, von Charakter ein überaus phlegmatischer Philosoph. Seine Hauptbeschäftigung besteht darin, mit unter-

179

Rotkel

geschlagenen Beinen einer Buddha-Statue gleich dazusitzen, die Augen halb geschlossen zu halten und ansonsten in unergründliche Fernen zu blicken. Während Spötter behaupten, Rorvic sei schlichtweg faul, gibt er diese Beschäftigung als tiefgeistige Meditation aus. Ihn verbindet eine eigentümliche Freundschaft mit Tat-cher *Hainu**. Rorvics Fachgebiet ist das Ultrafrequenzingenieurswesen. Bei einem parapsychischen Angriff im April 3442 erwachen schlagartig und überraschend Rorvics Paragaben. Er ist zum einen ein sogenannter *Psi-Reflektor* - er vermag auftreffende Fremdkräfte übersinnlicher Art wie ein Spiegel zu reflektieren (dabei kann er beispielsweise vortäuschen, hypnotisch übernommen zu sein etc.) - zum anderen ist er *Etappenspürer*. Damit wird seine Fähigkeit bezeichnet, Ereignisse über mehrere Kausalkettenglieder bis auf ihren Ausgangspunkt parapsychisch zurückzuverfolgen. Im Jahr 3587 geht Rorvic in ES auf.

Roschor- dritter von sieben Planeten der Sonne *Guschora**. Roschor ist eine feuchtheiße Dschungelwelt mit einer Oberflächendurchschnittstemperatur von 39,7° Celsius; Luftfeuchtigkeit: 88-97%; Tageslänge 19,3h. Auffallend bei Roschor sind die starken und völlig unberechenbaren Gravitationsschwankungen zwischen 0,38 und 2,11 g. Dieser Besonderheit wegen wurde Roschor von den *Kryn** als Straf- und Verbannungsplanet ausgewählt.

Ross-Koalition —> *Interessenbünde** **Rostock** —> *Kosmische Basare**

Roter Anatom - Händler aus dem Volk der *Poynkorer**. Der Rote Anatom ist ein von den *Yaamtronern** geduldeter und lizenzierter Organhändler. Er ist berühmt-berüchtigt, da er angeblich auch vor kriminellen Handlungen nicht zurückschreckt. Der Rote Anatom ist eines der ersten Wesen, die Perry Rhodan in der Galaxis *Naupaum** kennenlernt - und er weiß sehr bald, daß sich hinter der lebenswürdigen Hilfsbereitschaft des Roten Anatomen ganz andere Interessen verbergen: der Rote Anatom giert nach Rhodans *Ceynach-Gehirn**. Der Poynkorer gilt als heimlicher Herrscher der Unterwelt von *Nopaloor**; er stirbt auf dem Planeten *Yrvyot* (-* *Yrvyt**).

Rote Riesen, rote Riesen Sonne - —> *Sterne**, Entwicklung

Rotierendes Nichts —> *Frostrubin**

Rotkel, Truc - geboren 3387, untersetzt, kahlköpfig, cholertisch. Dr. med. Rotkel ist im Jahr 3441 Chefarzt der kosmo-orthopädischen Abteilung von *Tahun**. Seine besonderen Neigungen sind die Zucht exotischer Rosen, die Pseudo-Seekuh *Gesine*

Rous

und sein Hang, seine Mitarbeiter durch ein Wechselbad von cholерischen Ausbrüchen, tiefenpsychologischen Erkenntnissen und Deutungen und überraschende Freundlichkeit in einen seelischen Gleichgewichtszustand zu bringen - was ihm zur eigenen Verwunderung nicht gelingen will.

Rous, Marcel - Leutnant in der Solaren Flotte, der als erster Mensch im Jahr 2041 ins Universum der *Druuf** gelangt, ohne dessen verlangsamtem Zeitablauf unterworfen zu werden. Rous ist Franzose, dunkelhaarig, behende und sehr lebhaft. Nach seiner Beförderung zum Captain leitet er den Geheimstützpunkt Terras auf der Druuf-Welt *Hades**.

Rubin - dritter Planet im *Rois System**, etwa marsgroß, sehr warm und überwiegend trocken. Da auf Rubin nur sehr wenig Wasser zu finden ist, bestehen die Landschaften aus weiten Steppen und Wüsten. Rubin besitzt eine Schwerkraft von 0,82g. Roi *Danton** entdeckte hier im Jahre 2435 das wertvolle Metall *Howalgonium*", das er von den Eingeborenen, die noch im Steinzeitalter leben, im Tausch gegen Perlen, Schmelzöfen und sonstige, dringend benötigte Gerätschaften erhält.

Rubin Omega - kleine altersschwache Sonne mit viel dichter Masse, die Strahlung wirkt blutrot und staubig.

180

Rubin Omega hat zwei Planeten, *Hidden Worid I** und //.

Rudo, Cart* -> *Crest II*"

Rudyn - vierter Planet der Sonne *Ephelegon**, Regierungssitz der *Zen-tral-Galaktischen-Union* *. Durchmesser 13480 km, Rotationsdauer 22,7h, Schwerkraft 1,07g, mittlere Temperatur 27° Celsius. Die Hauptstadt heißt *Genez*. Rudyn wird auf seinen acht Kontinenten von insgesamt 39 Millionen Menschen bewohnt (Stand 3433). Der Regierungssitz der 21 *Kalfaktoren* trägt den Namen *OPRAL*.

RUF - Bezeichnung der *Mächtigen** für jenes geheimnisvolle kommunikative Verfahren, mit dem die *Kos-mokraten** mit ihren Beauftragten in Verbindung treten.

Rumal - zweiter Planet der Sonne *Malby* *; Äquatordurchmesser 13495km, Schwerkraft 1,13g, Ei-genrotation 28,9h. Es handelt sich um eine kalte Ödwelt, die ehemals von notgelandeten Raumfahrern besiedelt wurde. Deren Nachkommen entschlossen sich nur deshalb zum Verbleib auf Rumal, weil die unfruchtbare Welt sehr reich an Bodenschätzen ist. Das äußerst seltene *Ru-malium* findet Verwendung für widerstandsfähige Metallegierungen.

Rumaler - (der Rumaler, des Ruma-lers, die Rumaler, rumalisch) - als

181

Rute

Nachkommen gestrandeter terrani-scher Raumfahrer die menschlichen Bewohner des Planeten *Rumal**, Bevölkerungszahl im Jahre 2405 rund 60000. Die Rumaler sind infolge einer Umweltpassung mutiert, jedoch in ihrem Charakter geprägt vom harten Überlebenskampf auf der unfruchtbaren Ödwelt. Dazu gehört in erster Linie das stetige Ringen um Energiegewinnung und Nahrungsmittelerzeugung. Der Stolz der Kolonisten verbietet einen Import von der Erde oder anderen Planeten des Solaren Imperiums. Ständig von Hungersnöten bedroht, gelang im Lauf vieler Jahre die Fruchtbarmachung weiter Landstriche durch Bewässerung und Düngung. Durch geschickte Züchtungen konnten sehr nährstoffreiche, an die Umweltbedingungen angepaßte Pflanzenkulturen herangezogen werden. Es existieren riesige Gewächshausanlagen. Für einen Rumaler ist es verabscheuungswürdig, etwas Eßbares fortzuwerfen, verkommen zu lassen oder sogar zu vernichten. Es haben sich Fruchtbarkeitsrituale entwickelt. Rumal ist autark und von der Erde unabhängig geworden. Der Titel des Regierungschefs lautet im Hinblick auf die totale Energieabhängigkeit "Erster Schaltmeister".

Runete, Pandar -* *Crest IV*

Rnsnf - vierter von insgesamt elf Planeten der Sonne *Kreta**. Rusuf

besitzt eine Schwerkraft von 1,12g und eine Sauerstoffatmosphäre. Ei-genrotation 21,6h. Die erdähnliche Welt wurde von arkonidischen Auswanderern besiedelt, die nicht von der Degeneration des Stammvolks betroffen waren und infolge der höheren Schwerkraft ihrer neuen Heimat eine etwas stärkere körperliche Konstitution entwickelten. Im Jahre 1982 dient Rusuf den *Springern** als Vertragsstützpunkt. Später existiert dort eine kleine Garnison des Solaren Imperiums.

Rusuma-System - gelbe Sonne im Kugelsternhaufen *M 13** mit insgesamt 18 Planeten. Die Entfernung von *Arkon** beträgt 44, d.e Distanz von der Erde rund 34000 Lichtjahre. Das Rusuma-System ist die eigentliche Heimat der *Springer**, die Keimzelle aller Sippen der Galaktischen Händler. Neben der Hauptwelt *Ar-chetz* (5. Planet) werden fast alle anderen Planeten als Standorte für Raumschiffswerften, Verwaltungs-komplexe und die riesigen Nachschublager der Springer genutzt.

Rute - aufgrund ihrer Anordnung gewählte Bezeichnung für die seltsame Konstellation von Sonnen und Planeten vor dem dahinterliegenden *Samtauge**. Es sieht so aus, als wären alle diese Himmelskörper vom Samtauge nach nur einer Richtung hin (eben in Form einer Rute) ausge-

Rute

182

spien worden. Dies entspricht der Realität, so unglaublich dies dem Betrachter vorkommen muß. Der Schweif der Rute hat zur Zeit von Perry Rhodans Eindringen in die *Dakkarzone** eine Länge von 0,21 Lichtjahren. Die Rute ist in ihrem Schnitt rund bis oval, steht völlig still und rotiert in keiner Weise. Ganz nahe beim Samtauge sieht die Sternenansammlung wie ein massiver

Handgriff aus. Dort stehen die Himmelskörper enorm dicht beisammen. Die Rute fächert sich auf, je weiter die Sterne (mit größer werdenden Abständen zueinander) vom Samtauge entfernt sind. Ganz am Ende findet man jene, die als erste in den Zwischenraum stürzten. Die Anzahl der Sonnen in der Rute wird auf knapp 3000 geschätzt, die der Planeten beträgt 63.

183

Saedelaere

SAC

*situm**

Super-Atronital-Compo-

Sachklärer —> *Keilraumschiff*

Saedelaere, Alaska - geboren 3400, 2m groß, hager, dunkelhaarig. Der eigentlich schwach wirkende Körper strahlt allerdings eine geheimnisvolle Kraft aus. Im Jahr 3428 benutzt Saedelaere eine Transmitterverbindung zwischen den Planeten Bontong und Peruwall. Der Vorgang sollte ohne Zeitverlust verlaufen, Saedelaere kommt aber erst nach vier Stunden an. Während des Hyperraumdurchgangs ist er mit einem anderen Wesen zusammengestoßen - einem *Cap-pin**, wie sich später herausstellt. Von diesem Zeitpunkt an ist Saedelaere gezwungen, ständig eine Plastikmaske zu tragen. Ein Fragment des Cappins hat sich in seinem Gesicht festgesetzt, jeder, der es sieht, verfällt augenblicklich dem Wahnsinn. Saedelaere selbst schildert dieses Gesicht als "sehr farbig und voll seltsamer Bewegungen". Mit Hilfe dieses Cappinfragmentes, das heftig auf manche hyperenergetischen Vorgänge anspricht, zu leuchten beginnt und im Extremfall blitzartige Entladungen zeigt, wird Saedelaere zu einem sogenannten *Cappinspürer*.



Sagus-Rhet

Sagus-Rhet - *Materie-Suggeslor** aus dem Volk der *Dargheten*", der im Jahr 425 NZG durch Täuschung in den Dienst der Superintelligenz *Seth-Apophis** gezwungen wird. Erst später erkennt Sagus-Rhet die wahren Zusammenhänge und kann sich von der Beeinflussung lösen. Er wird zum Freund und Verbündeten der Menschen.

Sahlenbeer- große, dunkelrote Sonne mit geringen Oberflächentemperaturen, wenig Heizkraft, aber enormer Schwerkraft. Sie liegt 6982 Lichtjahre nördlich von der Provcon-Faust. Sahlenbeer liegt noch innerhalb der mittleren Zentrumszone der Milchstraße, wo die Sterne im Mittel nur 2023 Lichtjahre voneinander entfernt stehen. Das Muttergestirn besitzt fünf Planeten; Nr. 2 erhielt die Bezeichnung *Wonderfalg**. Bei dem sonnennächsten Himmelskörper handelt es sich um eine kleine, glutflüssige Höllenwelt; Nr. 3 bis 5 sind Giftgasriesen mit extrem niedrigen Temperaturen.

Sainderbähn - zweiter Planet der Sonne *Nagaidir**, Umlaufzeit 286 Tage, Rotationsdauer 28,9h, eine Sauerstoffwelt mit zwei großen Kontinenten, viel Wasser und einem ausgeglichenen Klima. Sainderbähn ist die Heimatwelt der *Suskohnen**. Im Jahr 3586 entdeckt Perry Rhodan auf Sainderbähn ein verlassenes Großraumschiff der Suskohnen, die 1-DÄ-

184

RON. Mit diesem Schiff unternimmt das Rhodan-Team in der Rolle von Suskohnen einen Versuch, Kontakt zum *Alles-Rad** aufzunehmen.

Sakhor-Dynastie —> *Redmare**

Salecong - Name einer Untergrundbewegung in der *Zentral-Galaktischen-Union**. Die Organisation strebt an, die 21 Kalfaktoren zu stürzen und eine Wahldemokratie nach irdischem Vorbild einzurichten.

Salem - dritter Planet der Sonne *Gra-per**; Durchmesser 141632km, Rotationsdauer 13,4h, Schwerkraft 2,49g, mittlere Temperatur -100° Celsius. Salem hat eine Wasserstoff-Methan-Atmosphäre, der Planet hat reiche Vorkommen an *Hogaltan**, die von den Terranern abgebaut werden. Die halbintelligenten Einwohner heißen *Urbas**.

Salik, Jen - einer der letzten *Ritter der Tiefe**; geboren vermutlich 3467, erstes Erscheinen in der Öffentlichkeit 3587. Salik ist 1,68m groß, normal gebaut und wirkt nicht sehr sportlich. Sein Gesicht ist stets leicht gerötet, vor allem die etwas groß geratene spitze Nase. Die Augen sind klein, graublau und leuchtend, die Lippen sind normal, das Kinn spitz, die Haare sind mittelbraun, kurzgeschnitten und leicht gelockt. Salik spricht langsam und leicht verträumt.

185

Salorat



Die Stimme klingt sanft, er spricht nur selten laut. Jen Salik gilt als ruhiger, introvertierter Mann, bescheiden und zurückhaltend. Er lacht gern, manchmal zeigt er sanfte Ironie. Er ist hilfsbereit, spielt gerne Geige, Schach und beschäftigt sich mit Reinkarnation. Er gehört einem Verein für Vogelzucht an. Salik besitzt eine normale Intelligenz und gutes Allgemeinwissen. Er liest viel, isst und trinkt gern gut. Familiäre oder freundschaftliche Bindungen hat er wenige.

Salik ist, ohne es zu wissen, ein ferner Nachfahre des Ritters der Tiefe *Ar-madan von Harpoon**. Beim Auftauchen des falschen *Igsorian von Veylt** (Harden *Coonor**) beginnt dessen

Wissen auf Jen Sardik überzufließen;

Intelligenz und Wissensstand erreichen das Niveau eines Genies. Auf diese Weise erlangt Salik den Status eines Ritters der Tiefe, der auch von den *Orbitern** anerkannt wird.

Über den Verbleib Jen Saliks nach 3588 ist nichts bekannt. Er taucht erst im Jahr 424 NGZ wieder auf, ein echter Ritter der Tiefe und im Besitz eines *Zellaktivators**. Es handelt sich um jenes Gerät, das im Jahr 3588 beim Aufgehen etlicher Mutanten in ES frei wurde und wenig später spurlos verschwand. Im Jahr 426 NGZ ist Salik einer der 34 stimmberechtigten *Hanse-Sprecher**.

Salorat - zweiter von insgesamt sechs Planeten einer orangefarbenen Sonne am Rand eines Spiralnebels der Milchstraße. Salorat ist eine mit Seen und Wäldern bedeckte Sauerstoffwelt, die im Jahre 2113 von Frag-mentrauern der *Posbis** heimgesucht wird. Durch ungeheuer starke Absaugfelder wird buchstäblich alles im Bereich der Saugtrichter von der Oberfläche hoch und zu den Fragmentschiffen hinaufgewirbelt (Grundmaterial zur Erzeugung hochwertiger Rohstoffe), bis die vormals blühende Welt zu einer Wüste geworden ist. Mit Salorat entdeckt Perry Rhodan zum erstenmal einen der strengstens geheimgehaltenen Kolonialplaneten der *Akonen**. Das System ist 68 960 Lichtjahre vom Kugelsternhaufen *M 13** entfernt.

Salty

186

Salty, Earg Go - engster Vertrauter und Mitarbeiter von Eric *Weiden-burn**; der Marsgeborene ist 1,58m groß und 102 Jahre alt (426 NGZ). Er hat grüne Augen und eine Halbglatze, der Körper ist dürr und faltig. Mit hoher Intelligenz ausgestattet, ist der ehemalige Exogeologe in Weidenburns Organisation Finanzexperte und Archivar. Vom Wesen her hektisch und streitsüchtig, neigt er zur Angeberei und muß von Weidenburn zur rechten Zeit gebremst werden.

Samkar - Robot vom Typus *Laires**, allerdings nicht mechanisch hergestellt. Samkar entsteht vielmehr aus einer unerhört aufwendigen und komplizierten Umwandlung des wahren Ritters der Tiefe *Igsorian von Veylt**. In der Schlußphase der Umwandlung kommt es allerdings zu einer Panne, die zur Folge hat, daß Samkar auf dem linken Auge stark schielt. Kurze Zeit nach seiner Entstehung im Jahr 3587 verschwindet Samkar mit Laire ins Gebiet jenseits der *Materiequellen**.

Sammler - Robotkonstruktionen der *Ganjasen**, erbaut im Auftrag der *Urmutter**. Die Sammler sind von stark unterschiedlicher Gestalt, ohne daß eine gemeinsame Grundkonstruktion erkennbar wäre. Die Sammler sind bewaffnet und fern-flugtauglich. Die Größe der Sammler ist ebenfalls variabel, sie kann die Abmessung eines Mondes erreichen.

Erst im Jahr 3438, anläßlich der Selbstzerstörung der Urmutter, wird die Formgebung der Sammler erklärlich - sie alle ergänzen sich zu einem 49 000 km durchmessenden Kunstplaneten.

Samtauge - Schwarzes Loch innerhalb der *Dakkarzone**. Es handelt sich dabei um eine *fünf dimensionale Endstufenballung* von jenseits der Einsteinschen Richtlinien liegenden Energieeinheiten. Samtauge unterliegt völlig anderen Gesetzen als "normale" Schwarze Löcher und befindet sich darüber hinaus in einer Dimensionsebene, in die solche niemals hineingeraten können. Es ist eine phantastische Art Sammelbekken, in das die Schwarzen Löcher *unseres* Universums ihre Überschußenergie hineinleiten. Diese abzuführenden Überschußenergien strömten jahrtausendlang in die Dakkarzone und konzentrierten sich, bis sie ein neues Black Hole in diesem Zwischenraum bildeten: das Samtauge entstand.

Es ist von *ovaler* Form und ungeheurer Ausdehnung, was nur durch seinen 5-D-Charakter zu erklären ist. An seiner engsten Stelle durchmißt es 12,3 Millionen, an der längsten Ellipsenausdehnung 20,8 Millionen Kilometer. Dennoch ist seine Dichte so hoch wie bei normalen Schwarzen Löchern, während die Masse nur annähernd geschätzt werden kann. Das Samtauge ist durch insgesamt 18

187

Saqueth-kmh-Helk

Energietunnels (auch *Dimensionstunnels*) mit ebenfalls 18 Normal-Black-Holes im Universum verbunden. Eines dieser Normal-Black-Holes ist jenes im Zentrum der Kleingalaxis *Ba-layndagar**, in das die SOL stürzte, um in der dem Samtauge vorgelagerten *Rute** wieder herauszukommen.

San **Chien** - *TSUNAMI*-Komman*-dant, im Jahre 424 NGZ erst 24 Jahre alt, 1,59m groß, Asiate. San Chien, wegen seines Namens und seinem ständigen Lächeln von den Besatzungsmitgliedern "Sonnenschein" genannt, ist ausgebildeter Pilot, ATG-Spezialist und Kosmo-Psycho-loge. Er hat in der Regel immer die richtige Eingebung, seine Inspirationen sind den anderen Spezialisten fast schon unheimlich. Trotz seiner Freundlichkeit gilt er als ausgesprochen abgebrüht und schlitzohrig.

Saös - zweiter der beiden einzigen Planeten einer kleinen, gelben Sonne mit der Katalognummer 41-B-1847 ArqH; Äquatordurchmesser 15478km, Schwerkraft 1,3g, Eigen-rotation 214h. Sauerstoff ist in der Atmosphäre nur in geringen Mengen vorhanden, dafür sehr viel Stickstoff und Kohlensäure. Infolge der sehr langen Rotation toben ständig heftige Stürme in der Übergangszone zwischen Tages- und Nachthalbkugel. Die Entfernung des nahe *M 13** gelegenen Systems von der Erde beträgt 33 218 Lichtjahre.

Die Wüstenwelt Saös dient im Jahre 2103 *denAntis** als Fertigungszentrale für ihre Individualschutzschirme. Hier kommt es zum letzten und schicksalhaften Zusammentreffen von Thomas *Cardif** und Perry Rhodan, der auf Saös von den Antis gefangengehalten wurde.

Sapa - kleine rote Sonne, 19316 Lichtjahre von Sol entfernt. Sapa hat nur einen, allerdings sehr großen Planeten namens *Firmer*. Dessen Mond *Conyers** wird von den *Sapa-ren** bewohnt.

Saparen - (der Sapare, des Saparen, die Saparen, saparisch) - Bewohner des Mondes *Conyers**. Im 25. Jahrhundert entdeckt und von Menschen besiedelt, erlebt der Mond im 27. Jahrhundert einen atomaren Krieg. Die überlebenden Saparen haben ihre Abstammung völlig vergessen und sind technisch zurückgefallen. Erst im Jahr 3431 finden sie dank des Eingreifens von Perry Rhodan wieder Anschluß an den Rest der Milchstraße.

Saqueth-kmh-Helk - bedeutendster von den *Loowern** gebauter *Helk**, im Jahr 3596 auf Alkyra-II stationiert. Die äußere Form des Saqueth-kmh-Helk entzieht sich der Beschreibung; der Helk besteht aus einer Vielzahl zusammengeflanschter autarker Teile - zusammen ergeben sie ein Gebilde, das an den dicksten Stel-

Sargamec

len 128m durchmißt. Der *Transmit-erm-Rotator** läßt Einzeltransitionen bis 263 Lichtjahre zu. Der Helk kann dabei bis zu 10 Personen transportieren.

Sargamec - Leiter des Stützpunkts der *Bruderschaft** auf dem Planeten *Keryan**. Sargamec ist ein unglaublich fetter *Tart**, allerdings nur noch ein Torso. Im Zusammenhang mit einer tückischen Krankheit mußten ihm Arme und Beine amputiert werden. Prothesen kann er wegen der Überempfindlichkeit seines Körpers nicht tragen. Sargamec ist dennoch eine überragende (wenn auch bösartig wirkende) Persönlichkeit. An der Stelle, wo er den *Doppel-Spoodie"* trägt, ist seine Schädeldecke hoch aufgewölbt, einer häßlichen Geschwulst gleich. Sargamec ist von Ehrgeiz und Machtgier beseelt.

Saturn - der sechste Planet unseres Sonnensystems (Solsystem). Ein Sonnenlauf des Saturn dauert 29,46 Erdjahre bei einem mittleren Abstand von 1428 Millionen km. Der Äquatordurchmesser beträgt 120800km, die Dichte 0,69 Gramm/cm³, Masse == 95 Erdmassen. Von allen Planeten des Sonnensystems weist Saturn mit einem Verhältnis von 1: 10 die größte Abplattung auf, d. h. die Polachse ist um 10% kürzer als der Äquatordurchmesser. Eigenrotationszeit 10,23h, Neigung gegen Ekliptik 2°29'. Der

188

Saturn gleicht in seinem inneren Aufbau stark dem Jupiter; unter der mächtigen Gashülle aus Wasserstoff, Methan und Ammoniak (Temperatur an der Oberseite -150° bis -170° Celsius) wird bei wachsendem Druck und steigender Temperatur in flüssigen Zustand übergegangene Materie vermutet. Im Zentrum der Planetenkugel dürften bei einem Druck von ca. 50 Millionen Bar rund 15000° Hitze herrschen.

Die *Ringe des Saturn* sind nach den neuesten Erkenntnissen (Pioneer-11) nur etwa 5 km dick und bestehen aus Körpern von maximal 30m Durchmesser. Dabei handelt es sich offenbar um eisüberzogenes Silikat-Gestein, zum Teil auch eisüberzogene Eisen-Nickel-Partikel. Die Sonde Voyager-1 lieferte im Jahre 1980 Fotos des Ringsystems, auf denen es sich in 95 einzelne konzentrische Gebilde auflösen ließ, was verdeutlicht, daß das Ringsystem ein sehr viel komplexeres Gebilde ist, als bislang angenommen. Der innerste Ring beginnt in 13200km Höhe über der Wolkenobergrenze, der äußere reicht bis auf 270000km ins Weltall hinaus. Der Saturn besitzt wahrscheinlich 15 Monde. Über neun von ihnen liegen exakte Daten vor:

Als einziger Saturnmond besitzt der Titan eine Atmosphäre. Sie besteht aus Methan und ist ca. -180° Celsius kalt.

In der *Perry-Rhodan-Serie* werden die Saturnmonde in den Jahren

189

Satyat

Saturnmonde:

Bezeichnung in 1000 km	Entfernung	Umlaufzeit Tage	Durchmesser km	Helligkeit
1 Mimas	185	0,94	400	+12,1
2 Enceladus	238	1,37	600	+11,6
3 Tethys	295	1,89	1200	+10,5
4 Dione	378	2,74	1300	+10,7
5 Rhea	528	4,52	1800	+10,0
6 Titan	1223	15,94	5800	+ 8,3
7 Hyperion	1484	21,28	400	+13,0
8 Japetus	3563	79,33	1800	+10,1
9 Phoebe	12950	550,45	300	+14,5

2330-2400 unter Leitung von Homer G. Adams zu Festungen ausgebaut. *Titan* (angenommene Schwerkraft 0,21 g) erlangt während der Herrschaft von Laren und Überschweren besondere Bedeutung als Sitz des Ersten Hetrans *Leticron**. *Mimas* (Schwerkraft kaum spürbar, jedoch künstlich erhöht) wird zu einem kosmischen Sanatorium umfunktioniert. Unter Energieblasen existieren Er-holungs- und Genesungszentren für alle nur denkbaren Krankheiten. *Mimas* wird während der *Second-Gene-sis-Krise** teilweise verwüstet, jedoch nach kurzer Zeit wiederaufgebaut.

Satyat - zweiter Planet der Sonne *Satys**; Durchmesser 16718km. Seine Schwerkraft beträgt 7,2g, was durch eine Dichte bedingt ist, die einem siebenfachen Wert der Erddichte entspricht. Eine Rotation dauert 10,56h. Das Temperaturmittel liegt bei 15° Celsius. Die Sauerstoffatmosphäre ist atembar, steht jedoch unter hohem Druck. Flache Gebirge und Meere mit nahezu unbewegter Oberfläche bedecken den Planeten. Die Flora hat sich unter den Bedingungen hohen atmosphärischen Drucks nur zu niedrigen Formen entwickelt; die größte Pflanze ist 30cm hoch.

Perry Rhodan fliegt den Planeten Satyat an, weil eine Spezialpositronik des Riesenroboters *OLD MAN** Satyat als Zwischenziel nach den Konstruktionsunterlagen des *Kontrafeldstrahlers** angegeben hat, der einzigen Abwehrwaffe gegen die Angriffe der *Zweitkonditionierten**. Im Verlauf der Aktion stellt sich heraus, daß auf dem Planeten Satyat das hyperstrahlende Material *Eclisse** vorkommt, das zum Bau von Kontrafeldstrahlern benötigt wird. Die Eingeborenen von Satyat, die sogenannten *Urths**, geben Perry Rhodan weitere Hinweise, so daß er schließlich in

Satys

190

ihrem Heiligtum ein positronisch gesteuertes Aggregat findet, von dem er weitere Hinweise auf die Konstruktion des Kontrafeldstrahlers erhält. **Satys** - kleine, gelbe Sonne auf der galaktischen *Eastside**, 47519 Lichtjahre von der Erde entfernt. Satys besitzt zwei Planeten, von denen Nr. 2 den Namen *Satyat* trägt.

Sawpanen - (der Sawpane, des Saw-panen, die Sawpanen, sawpanisch) -Hilfsvolk der Superintelligenz *Seth-Apohis** und Besatzungen der



*Schwingenschiffe**. Jeder Sawpane, der in einem Schwingenschiff arbeitet, trägt eine schimmernde, vielfarbige Rüstung, die als Stütze für das eigentliche Wesen dient und diesem gewaltige Körperkräfte verleiht. Viele Teile dieser Rüstung sind ähnlich beschichtet wie die Schwingenschiffe. Sie wirkt nicht kantig und eckig, sondern eher wie ein Gefilz von ineinander verschlungenen Würsten. Alles in allem kommen so völlig unterschiedliche Gebilde zustande, bei denen nur eine entfernte Anlehnung an die vogelähnliche Gestalt gerade noch zu erkennen ist. Die Vielfalt der Typen ist ähnlich wie bei den *Pos-bis**. Die Größen schwanken zwischen 1,50m bis 3,00m. Auch der Umfang ist unterschiedlich. Von den Wesen, die darin stecken, ist nicht das geringste zu erkennen. Man vermutet, daß diese Rüstungen neben ihrer Stützfunktion vor allem auch als Schutz gegen die Projektoren getragen werden, die die *Zeitweichen** bilden.

Das eigentliche Wesen ist ein flatterndes, gazeähnliches Etwas mit knotenähnlichen Verdickungen in seinem Körper. Ein Sawpane und seine Rüstung bilden eine Symbiose von Technik und Natur, wie man sie bisher kaum gesehen hat. Der Körper ist unfähig, ohne Rüstung sinnvoll zu agieren. **Die** Fortbewegung ohne Rüstung (etwa bei gewaltsamer Befreiung daraus) erfolgt durch die Luft. **Der** Sawpane sieht dann aus wie ein großes, graues Tuch, das sehr weitmaschig gewebt ist, mit darin eingebetteten unterschiedlich großen Knoten. Seine Bewegungen erinnern

191

Scerp

an die einer Qualle. Mit winzigen Pseudopodien kann er sich festsaugen, abstoßen oder aus Hindernissen herausziehen.

Die Sawpanen sind telepathisch kaum zu erkunden, es gibt fast keine mentale Ausstrahlung. Was einzig und allein durchkommt, ist offenbar ein Zustand der Bedrückung. Auch ihre Stimmen, die aus den unterschiedlichsten Teilen der seltsamen Rüstungen kommen, klingen dumpf und bedrückt. Es sind rauhe, kurze Tonfolgen. Ein Translator kann nicht allzuviel damit anfangen.

SBF - Abkürzung für '*Sozialgalaktische Bürgerrechts-Föderation*, im 35. Jatirhundert eine der drei bedeutenden politischen Parteien im Solaren Imperium. Die SBF vertritt sozialreformerische Grundsätze, tritt für ökologische Prinzipien ein und möchte die Macht der Großindustrie einschränken. Spitzenkandidat der SBF für die Wahl des Großadministrators am 1.8.3444 ist Munisho *Aerce**.

Scarfaaru - kleine, gelbe Sonne in einem abgelegenen, sternarmen Seitenarm der Milchstraße, 36414 Lichtjahre vom Solarsystem entfernt. Scarfaaru hat vier Planeten, von innen nach außen: Piega, Lokvorih, Agastor und Nuz. Piega ist eine Hitzewelt, während Agastor und Nuz unbedeutende kleine Eisplaneten sind. Allein *Lokvorih** weist gute Lebensbedingungen auf.

Sceddo - dritter Planet der Sonne *Vulkur** in der Galaxis *Ganuhr**, Heimatwelt der *Sceddors**.

Sceddors - (der Sceddor, des Sced-dors, die Sceddors, sceddorisch) -Bewohner des Planeten *Sceddo**, der dritten Welt der Sonne *Vulkur** in der Galaxis *Ganuhr**. Bei den Sceddors handelt es sich um grazile, höchstens 1,25m große Humanoide mit transparenter Haut: Knochen, Muskeln, Nerven und Blutbahnen sind deutlich sichtbar. Die Sinnesorgane wirken seltsam unterentwickelt, anscheinend eine Folge anderer Sinnesentwicklung, wie Telepathie. Die Sceddors wurden vom Doppelkonzept *Ellenl Ashdon** auf der Suche nach ES entdeckt. Sie entdecken auch, daß sich die Sceddors gelegentlich stark und abrupt verändern:

schlagartig werden die Sceddors undurchsichtig, scheinen zu schrumpfen und werden in der körperlichen Substanz eisenhart und panzerfest.

Ellert/ Ashdon halten diese Veränderung für eine Auswirkung der 5-D-Strahlung der Sonne *Vulkur*.

Scerp, Mutoghmman - Neu-Arkoni-de, mit 1,89m Körperlänge überraschend groß, dazu breit und massig gebaut, im Jahre 3584 34 Jahre alt. Das Gesicht wirkt hart und kantig, verrät Durchsetzungsfähigkeit. Scerp trägt schulterlange, naturgelockte Haare, im Nacken von einem Band gehalten. Die sonstigen Körpermerk-

Schakamona

192

male entsprechen dem arkonidischen Typus. Scerp gilt als kühl, klardenkend und strategisch geschickt, er besitzt hohen persönlichen Mut und Opferbereitschaft. Er verfügt über hervorragende strategisch-politische und technisch-kosmonautische Fähigkeiten. Scerp ist bis zu seinem Tod Vorsitzender der *GAVÖK**.

Schakamona - vierter Planet der Sonne *Parschon**. Schakamona ist eine Freihandelswelt und ein Umschlagplatz für die Beute galaktischer Plünderer, wird aber vom *takerischen Reich** regiert und streng kontrolliert. Es herrscht also keine permanente Gesetzlosigkeit wie auf dem Freihandelsplaneten *Lepso** innerhalb der Menschheitsgalaxis. Die Hauptstadt von Schakamona ist *Mar-schakol*. Dort befindet sich auch der größte Raumhafen des Planeten. Eine beliebte Art der Zerstreuung sind auf Schakamona die großangelegten Kampfspiele, die nicht in geschlossenen Arenen stattfinden wie früher auf Terra, sondern im freien Gelände, lediglich abgegrenzt und gesichert durch Energiezäune. Die Zuschauer verfolgen die Spiele von privaten oder gemieteten Schwebefahrzeugen aus der Luft. Vor allem Take-rer der herrschenden Oberschicht beteiligen sich aktiv an diesen Kampfspielen, um ihre Reflexe zu trainieren und Mutproben abzulegen. Da alle Takerer der Oberschicht Pedotrans-ferer sind, können sie sich bei Todesgefahr zurückziehen. Sie kämpfen deshalb auch nicht in ihren eigenen Körpern, sondern übernehmen vorzugsweise die Körper von Tieren oder Intelligenzen, die bei einem Kampf zu unterliegen drohen. Sie versuchen dabei, den Unterlegenen zum Sieg zu führen; gelingt ihnen das nicht, verlassen sie den Übernommenen kurz vor dessen Tod und kehren in den eigenen Körper zurück. Manchmal reagieren sie allerdings zu langsam, dann verschwindet ihr Geist. Während eines solchen Kampfspiels gelingt es Rhodans Gefährten durch eine List, den Chef der Takererischen Exekutionsflotte, *Va-vischon**, in ihre Gewalt zu bringen und zu entführen.

Schannion - Sonnensystem im *Mahlstrom der Sterne**. Die Sonne ist gelb und hat sechs Planeten. Der zweite Planet heißt *Lusamuntra** und wird von den *Doris** bewohnt. Schannion besitzt die Eigenschaft, die 5-D-Aus-brüche eines wenige tausend Lichtjahre entfernten Neutronensterns zunächst zu absorbieren und dann verstärkt wieder abstrahlen. Diese Strahlung beeinflusst in hohem Maß das Leben der Doris.

Schanumbaismus —> *Oldonen**

Scharzanen - (der Scharzane, des Scharzanen, die Scharzanen, scharz-anisch) - Bewohner des Planeten *Scharzox* im System *Älzan** der 193

Schekonu

Galaxis *Krähohl*. Die Gestalt der Scharzanen ist menschenähnlich. In einem sehr wesentlichen Punkt haben die Scharzanen eine besondere Entwicklung genommen. Bei jeder ersten Geburt eines Scharzanen-Paa-res wird ein sogenannter *Fraggo* mit-geboren, ein geschlechtsloser Scharzane. Jedes Scharzanen-Paar erwählt sich bei der Eheschließung einen *Fraggo*, der dem Paar stets freundschaftlich beratend zur Seite steht.

Schatten, Kayna - Strategin und Planerin der letzten *FUBustiere**, im Jahr 3587 48 Jahre alt, 1,59 m groß, knabenhaft schlank. Die Hautfarbe ist samtig rotbraun, die Haare pechschwarz. Das Gesicht ist von engelhafter Schönheit, mit vollen Lippen und großen, tiefdunklen Augen, das Lächeln wirkt roboterhaft. Als Schönheit entsprechend begehrt, erweist sich Kayna Schatten als gefühlskalte Planerin der Überfälle der *Fli-bustiere*; sie ist mutig und unerschrocken. Geboren wurde sie angeblich auf *Plophos**.

Schatten-Peiler - von einem jungen Wissenschaftler des *Waringer-Teams*, *Ramon Prinz*, entwickeltes neuartiges Ortungsgerät, mit dem es erstmalig gelingt, die aus reiner Energie bestehende Hülle eines *SVE-Rau-mers** zu orten. Der Schattenpeiler mißt die Energiehülle des Raumschiffs an, indem der Pararaum als Reflektor für die auftreffenden Impulse genutzt wird. Diese Impulse kommen vom reflektierenden Hyperraum als Echo zurück, um im Schattenpeiler sieht- und erkennbar zu werden. Es erfolgt durch die Para-Reflexion eine zwangsläufige Verstärkung der normalerweise nicht empfangsfähigen Impulse.

Scheintoter - als Überbleibsel eines ausgestorbenen Volkes die Bewohner der "Geld-Etage" der Hohlwelt *Horror**. Es sind kleine, gelbbepelzte Geschöpfe, die auf allen vieren laufen. Aufgerichtet sind sie 60 cm hoch. Auf den kurzen Stummelhälsen sitzen faustgroße Köpfe, deren Vorderseite von zwei ovalen Augen eingenommen wird, zwischen denen zitternde Haarfühler hervorstehen. Die Scheintoter sind vollkommen unempfindlich gegen Radioaktivität, Narkosestrahlung und parapsychische Beeinflussung. Dafür sind sie selbst schwache Teleporter (Sprünge bis zu 10km Weite). In der Vergangenheit dienten die im Grunde harmlosen Wesen anderen Intelligenzen als Symbionten, die allein die Aufgabe hatten, die eigene fehlende Gefühlswelt zu ersetzen. Diese weitere Fähigkeit, Gefühle jeder Art in andere Geschöpfe hineinzuprojizieren, wird der Besatzung der *Crest II** im Jahre 2400 fast zum Verhängnis.

Schekonu - auch der *Wissende* genannt. Schekonu ist ein sogenannter *Moritator** ganjasischer Abstam-

Schinnfeldprojektor

194

mung und wird im Dezember 3437 nach einer Havarie und Verfolgung durch takerische Raumschiffe vom Planeten *Mysyscher** durch die Teleporter der MARCO POLO gerettet. Schekonu ist hochgewachsen, körperlich stark und mit genial begabtem, geschultem Geist ausgestattet. Er verfügt über die parapsychischen Gaben der *Tryzomortung* und der *Parasuggestion*. Seine parasuggestive Begabung ist noch schwach ausgeprägt. Bei manuellen Betätigungen ist Schekonu ungewöhnlich ungeschickt; das ist eine angeborene Schwäche. Schekonons besondere Bedeutung besteht darin, daß er einer der wenigen ist, die den wirklichen *Ganjo** zu erkennen vermögen; besondere Kenntnisse über den Ganjo oder dessen Geschichte besitzt Schekonu nicht, er kann sich bei der Identifizierung auf seine Para-Begabung verlassen.

Schirmfeldprojektor - Gerät zur Erzeugung von Energieschirmen. Normalenergien (etwa von der Kraftstation eines Raumschiffs) werden nach Umwandlung an den Projektor weitergeleitet und mit Hilfe eines energetisch verwandten Stützfeldes um das abzuschirmende Objekt gelegt.

Schleierkuhle - labyrinthische Räumlichkeit im Gebiet des Schwerkraftmittelpunkts von *Murcons Kosmischer Burg**. Hierhin zog sich der Mächtige *Murcon** vor seinen Gästen zurück, den *Zaphdoren**. Die Schleierkuhle umfaßt zahlreiche Räumlichkeiten und Gänge, Kammern und Hallen auf verschiedenen Ebenen. Es gibt dort wichtige Maschinenanlagen und eine Transmitterstation. Die Kuhle ist 4,5 km lang, 850 m hoch und an der weitesten Stelle 1,4km breit. Bewohnt wird sie von den weißhäutigen Zaphooren, die der Gottheit *Ku-kelstuuhr** dienen.

Schlund. Energieschlund - auch *Nahtstelle* oder *Distanzschwelle* genannt; es handelt sich um die "Nahtstelle" jener aus Millionen Sonnen, Planeten, Staubmassen aller Art und Energieorkanen bestehenden "Nabelschnur", die zwei vor zwei Milliarden Jahren miteinander kollidierte Galaxien nun bei ihrem Auseinanderdriften noch verbindet - um den *Mahlstrom der Sterne**, in den die Erde im Jahre 3460 versetzt wurde. Diese genau in der Mitte gelegene und mit nur 500 Lichtjahren Durchmesser dünnste Stelle der 156000 Lichtjahre langen Materiebrücke ist der Standort des fremdartigen, unerklärlichen Hochenergiewirbels, dem man aufgrund erster Beobachtungen die Bezeichnung "Schlund" verlieh. Die dort wirkenden Kräfte sind in ihrem Charakter überwiegend fünf-bis sechsdimensional. Der Schlund selbst erscheint dem Betrachter rein optisch als fast runder, rasend schnell

195

Schmitt

rotierender Energiewirbel von blauschwarzer bis hellroter Färbung. Die Farbsättigung geht im Mittelpunkt des Schlunds in ein tiefes Schwarz über, das aber hier und da, z. B. bei Energiestürmen, von hellroten Leuchtbalken durchkreuzt wird. Der ungefähre Durchmesser des *transmitterähnlichen Wirkungsbereichs* beträgt 24 Milliarden km.

Die im Jahre 3460 mitsamt der Erde und ihrem Mond im Mahlstrom gestrandeten Terraner finden bald heraus, daß es sich bei dem Schlund um einen "TransmiHer aus Zufall" handelt. Der innere Wirkungsbereich ist durch das Aufeinandertreffen tausendfältig verschiedener Kräfte der beiden voneinander forttriebenden Galaxien gekennzeichnet. Dadurch erfolgt eine energetische Polung, so daß zwangsläufig jedes in den Schlund hineinfliegende Objekt ent-stofflicht werden muß. Umgekehrt ermöglichen diese Kräfte erst die Re-materialisierung von Erde und Mond im Mahlstrom.

Die Tatsache, daß die *Ploohns** den Wirbel für sich als Giganttransmitter nutzen, verdeutlicht, daß er in Grenzen "justiert" werden kann. Das Gegenstück (für die Ploohns) besteht im *Aufrißtrichter** am Südrand ihrer Galaxis.

Der Schlund zieht langsam, aber sicher, alle Sterne, Planeten und anderen Objekte in seiner Nähe an sich heran. Davon ist auch die Erde betroffen.

Schmiegeschirm - der gesamte *Schwärm** wird von einem alles umfassenden Energieschirm umgeben, der nach einer seiner Charakteristika Schmiegeschirm genannt wird. Aus größerer Entfernung scheint dieser kristallin schimmernde Schirm wie ein Gewirr aus ineinander verschmolzenen, verschiedenartig großen Seifenblasen zu bestehen. Diese Auswölbungen erklären sich aus den unterschiedlichen Standorten der Energieerzeuger. Dieser Energieschirm schützt die im Innern des Schwarms lebenden Völker vor der Auswirkung der Manipulation der *5-D-Feldlinien-Gravitationskonstante**. Er kann von innen heraus unpassierbar gemacht werden, im Normalzustand läßt er jedoch Fremdkörper (Raumschiffe) durch - dabei schmiegt sich der Schirm dem eindringenden Körper sehr eng an und reißt schließlich zum Passieren kurzfristig auf.

Schmitt - *Cyno** in Gestalt eines kleinen, schmalbrüstigen, älteren Mannes, still, unauffällig, leise lächelnd, höflich und hilfsbereit - allerdings nicht bei der Klärung der Frage, was und wer er eigentlich ist. Erst nach geraumer Zeit gibt er sich zu erkennen: er ist *Imago I*, zusammen mit seinem Bruder *Imago II* (—> *Nostra-damus**) die einzigen vertrauten Diener der *Neun Imaginären**. Nach der Vertreibung der Cynos aus dem *Schwärm** haben die Brüder als Energiekonserven die lange Zeit, ca.

Schnorchel

196

1 Million Jahre, bis zur Rückkehr des Schwarms abgewartet. Ihrem Eingreifen ist es zu danken, daß im Jahr 3443 die Schwarmgefahr gebannt werden kann. Imago I löst mittels des *Tabora** die Vernichtung der energiekonservierten Neun Imaginären aus, er selbst geht dabei im Tabora auf.

Schnorchel - (der Schnorchel, des Schnorchels, die Schnorchel, schnor-chelsche) - die Bewohner der "Rot-Etage" der Hohlwelt *Horror**. Es sind äußerlich menschenähnliche Wesen von 2m Größe, jedoch sitzt der Kopf nicht auf den Schultern, sondern an der Spitze eines aus der Brust ausfahrbaren Tentakelarmes, mit dem er nach allen Richtungen geschwenkt werden kann. Die Gesichter der Schnorchel ähneln denen von irdischen Fröschen. Beherrscht werden die auf der technologischen Stufe der Erde des frühen 20. Jahrhunderts stehenden Geschöpfe von den sogenannten *Blauen Herrschern*, drei fliegenden Robotstationen, die in regelmäßigen Zeitabständen Opfer fordern - wie sich herausstellt, um ihre individuelle Organschaltung durch ständigen Nachschub an organischem Gewebe aufrechtzuerhalten. Im Jahre 2400 werden die Blauen Herrscher von den nach Horror verschlagenen Terranern und deren Verbündeten vernichtet. Die eigentliche Heimat der Schnorchel ist der Andromedanebel.

Schocker —> *Paralysator**

Schonepals Stern - kleine, rote Sonne mit insgesamt drei Planeten, davon der zweite *Hirosha**. Die Entfernung des nach einem Explorerer-Kommandanten benannten Sterns von der Erde beträgt 4086 Lichtjahre.

Schreckwürmer - das Erdprodukt der Entwicklung, die mit dem Ausschlüpfen der *Hornschracken** beginnt und über deren fortgesetzte Teilung, die Ausscheidung und Um



wandlung des *Molkex** zum fertigen Schreckwurm führt. Diese Metamorphosekette endet und beginnt wieder von neuem, wenn der Schreckwurm seine Eier legt, aus denen dann wieder neue Hornschracken schlüpfen. Die Entwicklung eines Schreckwurms aus dem zusammenfließenden

197

Schreckwürmer

Molkex-Extrakt dauert wenige Monate. Zum Vorschein kommt ein 21 m langes Geschöpf von rund 3 m Dicke. Vorn am Raupenkörper sitzt ein kugelförmiger Kopf mit einem Durchmesser von ca. 5m. Obwohl der Schreckwurm den Hornschracken im Aussehen fast vollkommen gleicht, ist er wesentlich feiner ausgebildet. Er ist nicht mehr blind, sondern besitzt zwei große und sehr scharfsichtige Augen. Unter diesen befindet sich ein riesiges, breites Maul, in dem anstelle einer Säuredüse die Abstrahlpole für einen energetischen Blitz sitzen, der bis zu 550m weit geschleudert werden kann. Zu den vier Greifzangen der Hornschracken kommen zwei dicht hinter dem Kopf ausgebildete Gliedmaßen in der Form von Scherenarmen. Ein Schreckwurm ist so gut wie überhaupt nicht mehr zu töten. Infolge der fortschreitenden Katalyse des Molkex widersteht er jeder Energieeinwirkung, dabei vordringlich thermischer Art. Sein Organismus nimmt die auftreffende Energie auf und verwandelt sie in körpereigene. Allein Transformbomben großen Kalibers oder Katalyse-Fusionsbomben erzielen eine tödliche Wirkung -jedoch ohne den Körper eines Schreckwurms völlig auflösen zu können. Die Schreckwürmer sind hochintelligente und im Grunde vollkommen friedliebende Wesen. Daß sie keine technisch organisierte Zivilisation aufbauen konnten, liegt an ihrem bis auf die beiden Seherenarme gliederlosen Körper. Die Fortbewegung erfolgt ähnlich wie bei den Hornschracken durch spiralisches Zusammenziehen der hinteren Körperhälfte und kräftiges Abschnellen nach vorne. Der Hornpanzer (Färbung zunächst blaßgrau, im Lauf der Individualentwicklung und durch "Anzapfen" der Sonne des Aufenthaltsplaneten später violett schimmernd) setzt sich aus Gliederringen zusammen. Die Verständigung von Schreckwürmern untereinander erfolgt mittels organischem Symbolhy-perfunk. Schreckwürmer sind in der Lage, Wellen und Impulse aller Art -auch 5-D-Frequenzen - aufzunehmen und zu senden. Eine Kommunikation mit Menschen wird erst durch den postbischen *Symboltransformer** ermöglicht. Die Lebensdauer eines Schreckwurmes beträgt im Schnitt ca. 500 Jahre. Kurz vor dem Tod schafft er sich an geeigneten Orten ein Höhlensystem mit zahlreichen Gängen, in denen er seine 100000 bis 150000 Eier ablegt, um dann zu verenden. Diese Eier sind zigarrenförmig, etwa 2cm dick und 10cm lang. Ohne äußere Beeinflussung reifen sie in rund 600 Jahren bis zum Ausschlüpfen der Hornschracken. Aufgrund eines Abkommens zwischen den Schreckwürmern und den *Blues** (den sogenannten Huldvollen) wird jedoch dieser Vorgang mit Hilfe einer komplizierten Maschinerie verkürzt. Durch eine bestimmte Impuls-

Schrein

198

folge künstlich erzeugter 5-D-Gravitationsenergie werden die Hüllen der beschleunigt gereiften Eier zum Bersten gebracht (Hornschrecken als Molkek-Lieferanten für die Blues). Erst nach der ersten erfolgreichen Kontaktaufnahme zwischen Schreckwürmern und Menschen stellt sich allmählich heraus, daß sich die ersten Schreckwürmer vor langer Zeit aus den Überresten des *Suprahets** entwickelten, das nach seiner Explosion vor 1,2 Millionen Jahren in umgewandelter Form (Molkex) neben der Gigantwelt Herkules auch den Planeten *Tombstone** bildete, ihre eigentliche Herkunfts- und Heimatwelt. Über 1 Million Jahre vegetieren die Schreckwürmer auf Tombstone dahin, bis sie vor rund 3000 Jahren von den Blues entdeckt wurden. Da der Planet infolge der Metamorphose von den Hornschrecken bis auf 10% der ursprünglichen Masse kahlgefressen worden war und den Schreckwürmern keine Lebensgrundlage mehr bot, erklärten sich die "Huldvollen" bereit, die alten und vor der Eiablage stehenden Schreckwürmer auf andere Welten zu bringen. Im Gegenzug forderten sie dann den größten Teil des von den Hornschrecken produzierten Molkex für sich. Darüber hinaus sollten die Schreckwürmer im Kriegsfall den Blues als unbesiegbare Hilfsarmee zur Verfügung stehen. Junge Schreckwürmer wurden mit Blues-Schiffen nach Tombstone zurückgebracht, so daß im Jahre 2327 rund 10 000 dieser Geschöpfe existieren. Nur ein Jahr später vergeht Tombstone bei einem Angriff der *Akonen** in einem Atombrand - und mit ihm sämtliche Schreckwürmer der Galaxis.

Schrein - hauptsächlichlicher Aufenthaltsort des Supermutanten Ribald *Corello**, ein Gehäuse mit quadrati-



schers Grundfläche 4x4 Meter, einer quaderförmigen *Grundplatte* mit einer Höhe von 2 Metern, in der sich die Aggregate zur autarken Energieversorgung des Schreins befinden. Corellos Aufenthaltsraum ist ebenfalls 2 Meter hoch; die Wände sind nach innen geneigt und transparent. Sie bestehen aus dem neuartigen MV-Metallplastik *Panzertropon*. Der Sockel ist von terkonitblauer Farbe. Der Aufenthaltsraum ist mit

199

Schrotschuß-System

einer weichen, moosartigen Substanz von dominierendem Lindgrün ausgelegt. Dort ruht Corello bei einer Temperatur von 37° Celcius, die dem Supermutanten die Wärme des Mutterschoßes ersetzt. Verschiedenartige Möbelstücke können aus der Grundplatte ausgefahren werden, in erster Linie aber ein flacher kombinierter Schalt-Schreib-Tisch. Alle Schaltungen führt Corello meist mit Hilfe seiner Emotivgabe (*Emotiolen-ker**) durch, kann sie aber auch manuell ausführen. Sein Nahrungs- und Flüssigkeitsbedarf wird von einer Spezialanlage gedeckt, die die Speisen und Getränke in der Grundplatte vorbereitet und den Mutanten danach mit Greifarmen füttert.

Auf der Oberfläche des Schreins steht ein silberrot leuchtender Sarg aus einer Platin-Howalgonium-Le-gierung. Maße: 2m lang, 1m breit, 0,70m hoch. Dieser Sarg besitzt eine Grundplatte mit den Aggregaten für eine energetische Konservierung. Im Sarg befindet sich der Leichnam von Corellos Mutter, der Bälol-Priesterin *Gevoreny Tatstun**. *Gevoreny* starb nach einem schweren Strahlungsunfall ohne Zerfallserscheinungen, nachdem sie ihrem Sohn zuvor den Zellaktivator überreicht hatte. Sie hätte nicht sterben müssen, aber *Gevoreny* wollte ihren Sohn Ribald nicht überleben; deshalb legte sie den Aktivator in seiner Abwesenheit ab. Dieser Opfertod steigerte Corellos Liebe zu seiner Mutter zur Besessenheit. Er ließ sie energetisch konservieren, in der Hoffnung, sie später einmal zum Leben erwecken zu können. Für sie will er sich die Völker der Galaxis Untertan machen, um sie später als Herrscherin einsetzen zu können. Hin und wieder holt Ribald Corello den Sarg mit Hilfe einer Automatik in seinen Schrein, öffnet den Deckel und versinkt in den Anblick seiner Mutter. *Gevoreny Tatstun* ist selbst im Tode noch von atemberaubender Schönheit.

Hinter einer schalenförmigen Verkleidung in der linken hinteren Ecke des Schreins befindet sich Corellos Transportroboter. Der Schrein Corellos ist flugfähig und weltraumtüchtig, besitzt eine eigene Klima- und Biozyklusanlage, Antigravprojektorien, schwere Strahl- und Projektilwaffen und Aggregate zum Aufbau von Schutzschirmen.

Schrotschuß-System - terranische Bezeichnung für einen lemurischen *Sonnentransmitter** zwischen der Milchstraße und Andromeda. Es handelt sich um zwei rote Riesensonnen, die von den etwa 30000 großen Bruchstücken eines vor ca. 1000 Jahren explodierten Planetengiganten umlaufen werden. Dazu kommen Millionen von kleineren kosmischen Trümmern. Die Entfernung vom Rand der Milchstraße beträgt ca. 950000 Lichtjahre, von Andromeda rund 500000 Lichtjahre. Im Jahre 2401 dient das System (auch "System

200

der Verlorenen" genannt) Perry Rhodan als Sprungbrett für den Vorstoß nach Andromeda. Die Justierungsstation befindet sich auf einem von insgesamt 9 fast planetengroßen Planetoiden (*Kalif*). Es existieren keine Fallensysteme mehr wie auf *Twin** und *Horror**.

Schwärm - am 29.11. 3440,0:23 Uhr, erscheint erstmals ein kosmisches Gebilde in der Nähe der Milchstraße, das als Schwärm bezeichnet wird. Der Schwärm erweist sich als ein langgestrecktes, in einen *Schmiegeschirm** gehülltes, astronomisches Gebilde, das als wandernde Kleingalaxis bezeichnet werden kann. Abmessungen: Breite an der Vorderseiten-Kopfrundung: 820 Lichtjahre;

größte Breite in Schwarmmitte: 1885 Lichtjahre; größte Länge von Kopf bis Schwanzende: 10896 Lichtjahre;

größte Dicke (von der Seite gesehen):

1932 Lichtjahre. Dies sind jedoch nur Durchschnittswerte; wegen der beweglichen Himmels- und Flugkörper ändern sich die Werte fortlaufend.

Die Zahl der schwarminternen Sonnen und Planeten wird auf 800000 geschätzt; die Zahl der Flugkörper (Raumschiffe, Stationen etc.) wird auf 1,2 Millionen geschätzt (—> *Wachflotte**, *Jagdflotte**). Die Zahl der Planeten und Sonnen variiert, da der Schwärm immer wieder neue Systeme aufnimmt und ausgeplünderte Planeten abstößt. Sonnensysteme, die dem Schwärm im Weg liegen,

werden von den sogenannten *Blockaderäumern** entfernt. Bei seinem Erscheinen löst der Schwärm eine galaxisweite Verdummung aus (—> 5-D-*Feldlinien-Gravitations-K.onstante** und *Manips**); die Erkundung und nachrichtendienstliche Auswertung des Schwarms entwickelt sich daher nur sehr mühsam. Nur nach und nach werden die Völker des Schwarms entdeckt, ihre Beziehungen zueinander aufgeklärt (—> *Kleine Purpurne**, *Gelbe Eroberer**, *Schwarminstallateure**, *Schwarmgötzen**). Der Antrieb des Schwarms kann enträtselt werden (—> *Stato**). Nachdem die Terraner lange Zeit die Schwarmgötzen für die Herren und Erbauer des Schwarms gehalten haben, klärt sich durch das Auftauchen des Cynos *Schmitt** die Geschichte des Schwarms: Der Schwärm wurde im Auftrag unbekannter Mächte erbaut;

seine Aufgabe war es, Intelligenz zu fördern und zu verbreiten. Dazu sollte die Manipulation der 5-D-*Feldlinien-Gravitationskonstante** dienen. Die kontinuierliche Fortbewegung des Schwarms auf seiner Bahn durch weite Gebiete des Universums wird durch den Zugvogelinstinkt der *Gelben Eroberer** verursacht. Erst geraume Zeit nach dem Start des Schwarms übernehmen die *Cynos** Statthalterfunktion über das Gebilde. Wenig später wird das Volk der *Karduuhls** entdeckt, in den Schwärm integriert und von den Cynos parapsychisch manipuliert.

201

Schwarmgötzen

Diese Beeinflussung erstreckt sich über etwa 20000 Jahre und endet beim Aufstand der *Karduuhls* gegen die *Cynos*, der vom Verrat des Hesse *Goort** begünstigt wird. Der Schwärm hat zu diesem Zeitpunkt die Milchstraße erreicht; die *Cynos* fliehen aus dem Schwärm dorthin (*Obelisk**) und gründen das *Heimliche Imperium*. Eine Million Jahre später kehrt der Schwärm in die Milchstraße zurück. Mit Hilfe der Terraner gelingt es den *Cynos*, die Herrschaft über den Schwärm zurückzuerobert, unter ihrer Führung verläßt das gigantische Gebilde die Milchstraße und zieht weiter. Wichtige Fragen nach der Entstehung des Schwarms bleiben lange Zeit ungeklärt; erst beim Zusammentreffen Perry Rhodans mit *BULLOC** und *LAIRE** werden die Zusammenhänge klarer:

der Schwärm ist im Auftrag der sieben *Mächtigen** erbaut und in Gang gesetzt worden. Zu diesem Zweck haben die Mächtigen in einer unbekannt Galaxis einen Verbund aus 36 Völkern dahingehend beeinflusst, daß diese Völker (*Oldtimer**) scheinbar aus eigenem Antrieb den Schwärm erbauten. Der Schwärm, der nicht der einzige seiner Art ist -die Mächtigen hatten bereits früher solche Unternehmungen durchgeführt - soll nach dem Willen der *Kosmokraten** die Aufgabe der *Sporenschiffe** unterstützen und vertiefen (*Biophore**). Auf seinem Rundkurs hätte der den Menschen bekannte Schwärm auch jene Bereiche des Universums berührt, die sich *Bardioc** als Einfluß- und Machtzone auserwählt hatte. Da die Wirkung des Schwarms *Bardiocs* Pläne gefährdet hätte, sorgt er für die Manipulationen am ursprünglichen Auftrag des Schwarms. Dazu bedient er sich zunächst der *Karduuhls*, später des Verräters Hesse *Goort*. So wird die Aufgabe des Schwarms ins Gegenteil verkehrt - bis er von den *Cynos* zurückeroberet werden kann. Die anderen Mächtigen hatten zwar die Manipulation erkannt, konnten sie aber nicht mehr rückgängig machen.

Schwarmgötzen- auch *Karduuhls* genannt - (der *Karduuhl*, des *Karduuhls*, die *Karduuhls*, *karduuhlsch*) - eines der Völker der *Schwarms**. Die Grundgestalt ist insektoide, 2,60m hoch, zwei wuchtige, kurze Beine, zwei Arme, zwei Hände mit je vier Fingern und zwei Daumen; Kopf kugelförmig, 70cm Durchmesser, zwei faustgroße Facettenaugen, vier 30 cm lange Fühler, am Ende vielfach gefächert, dreieckiger Mund ohne Lippen und Zähne. Hautfarbe und Einzelheiten der Körpergestalt können verschieden sein, der insektoide Grundtypus ist allerdings bei jedem Schwarmgötzen erkennbar. Alle Schwarmgötzen verfügen über parapsychische oder parapsychische Gaben. *Geschichte*: Zum Zweck der Manipulation werden die *Karduuhls* von *Bardioc** konditioniert. So vor-

Schwarminstallateure

202

bereitet, werden sie vom Schwärm aufgenommen und von den *Cynos* in einem 20000 Jahre dauernden Prozeß weiter parapsychisch manipuliert, ohne daß *Bardiocs* Einfluß entdeckt und beseitigt werden kann. Begünstigt vom Verrat des Hesse *Goort** revoltieren die *Karduuhls*, übernehmen die Macht im Schwärm und manipulieren nun ihrerseits die Wirkung des Schwarms auf die Lebewesen außerhalb des Gebildes. Die Veränderung der galaktischen 5-D-*Feldlinien-Gravitationskonstante**

bewirkt nun keine Intelligenzsteigerung mehr, sondern galaxisweite Verdummung. Dies ist nötig, weil die *Karduuhls* das Aktivierungselixier aus den Drüsen neugeborener *Gelber Eroberer** lebensnotwendig brauchen - sie verdanken ihm die Unsterblichkeit, allerdings auch Unfruchtbarkeit. Die psionische Strahlung beim Teilungsprozeß der *Gelben Eroberer* führt allerdings bei den Schwarmgötzen zu unheilbarem Wahnsinn, daher sorgen die *Karduuhls* dafür, daß sich die *Gelben Eroberer* nur außerhalb des Schwarms vermehren. Der Widerstand der jeweiligen Galaxisbewohner wird durch die Verdummungswirkung des Schwarms gebrochen. Als der Schwärm nach einer Million Jahren wieder die Milchstraße erreicht, können die vertriebenen *Cynos* die Macht über den Schwärm zurückerobern, alle Schwarmgötzen finden dabei den Tod.

Schwarminstallateure - eines der Völker der *Schwarms**. Der Körper sieht wie ein Zylinder von 2,50m Höhe und 1 m Durchmesser aus, er ist an der Oberfläche ungefähr halbkugelig abgerundet. Im genauen Scheitelpunkt dieser Wölbung befindet sich ein kuppelartiger Auswuchs von 30cm Höhe, darin steckt das Zentral-Gehirn dieser Lebewesen. Der untere Teil des Körpers wirkt wie abgeschnitten, er steht auf acht muskulösen Stummelbeinen von 35 cm Länge. Alles bei den Schwarm-installateuren scheint auf die Zahl acht abgestimmt zu sein: es gibt acht kleine facettenartige Augen rund um den Kopfauswuchs, zu sehen sind acht sehr kräftige Armstummel von der Größe eines menschlichen Ober-

schenkels, 40cm lang, aufgeteilt in je zwei Greiftentakel, je 1,60m lang, gesteuert von insgesamt acht Separatgehirnen an den Gabelungspunkten der Arme. Jeder dieser Tentakelarme - insgesamt 16 - endet in je acht feinfühligem Fingern. Die Mundöffnung der Schwarminstallateure, rund, 20cm Durchmesser, sitzt am unteren Ende des Kopfauswuchses. Die Schwarminstallateure verständigen sich mit schrillen, fast keifenden Stimmen. Ihre Haut wirkt ledern, schwarzbraun, sie wird allerdings größtenteils von ockergelben Monturen bedeckt, die in unregelmäßigen Abständen etwa 10 cm große Löcher aufweisen. Die Schwarminstallateure sind die Besetzungen der *Pilzraum-*

203

Schwarze Löcher

schiffe", pro Schiff etwa 50 000 Köpfe stark. Da der Platz für eine so zahlreiche Besetzung nicht ausreicht, wenn die Schwarminstallateure nach der Arbeit mit dem diskusförmigen Beiboot das Pilzschiff verlassen, verkleinern sie ihre Körper um den Faktor 20 und verfallen für die Dauer der Rückreise in biologischen Tiefschlaf. Götze der Schwarminstallateure ist *Y'Xanthomony*, der dunkelrote Tränen weint, lacht und dröhnt.

Schwarze Dämonen - parabiophysikalisch herangezüchtete Geschöpfe, die aus normalen *Gelben Eroberern** hervorgegangen sind. Sie stellen die Hauptstreitkräfte der *Schwarmgötzen**. Ca. 20 m groß und ungeschlechtlich wirkend, mit schwarzer, metallisch schimmernder Haut. Der Kopf ist eine wulstförmige Verdickung, in die ein strahlender Hypnokristall eingebettet ist. In halber Höhe des Körpers sind zwei trichterförmige Gebilde zu sehen, in ihnen stecken die Arme, 10m lang. Im dick. Die Schwarzen Dämonen besitzen keine Hände, sondern zerfaserte Armstummel, die sie nach Belieben bewegen können. Die Beine sind kurz und stämmig, sie enden in Dutzenden kleiner Gliedmaßen, die wie Wurzeln aussehen. Der Hypnokristall dient den Schwarzen Dämonen als Angriffswaffe, gleichzeitig werden sie selbst durch ihn kontrolliert.

Schwarze Löcher - das Endstadium einer Sternentwicklung, wenn die Masse der kollabierten Sonne mehr als 3,2 Sonnenmassen ($Sol=1$) betrug. In diesem Fall endet ihr Lebensweg nicht im Zustand eines *Neutronensterns**, sondern sie "rast" durch dieses Stadium hindurch und ist in der Verdichtung nicht aufzuhalten, die Schwerkraft an ihrer Oberfläche strebt dem Wert Unendlich entgegen, das Volumen hingegen dem Wert Null. Am Ende steht das Schwarze Loch, dessen Schwerkraft so gewaltig ist, daß selbst das Licht ihr nicht mehr entfliehen kann. Die Fluchtgeschwindigkeit von knapp 300000km/sec reicht nicht aus, um das Schwerfeld des Schwarzen Loches zu verlassen (zum Vergleich: ein Körper, der von der Erdoberfläche in den Weltraum will, benötigt dafür eine Fluchtgeschwindigkeit von 11,2km/sec; die Entweichgeschwindigkeit auf der Sonne beträgt 617km/sec). Der Halbmesser, den ein Himmelskörper erreichen muß, um das Licht für immer an sich zu binden, wird nach dem deutschen Astronomen Karl Schwarzschild (1873-1916) *Schwarzschild-Radius* genannt. Die Oberfläche eines Schwarzen Loches, also jener aus dem Schwarzschild-Radius resultierenden Kugel, innerhalb deren sich nichts mehr ereignet, das für uns feststellbar wäre, wird als *Ereignis-Horizont* bezeichnet. Ein Schwarzes Loch ist also nicht sichtbar. Es kann nur

Schwarzschild-Effekt

204

rechnerisch und aufgrund der von seiner unvorstellbaren Schwerkraft ausgehenden Raum-Zeit-Krümmung nachgewiesen werden. Schwarze Löcher stehen im Mittelpunkt zahlloser Spekulationen und werden - nicht nur in der Science Fiction - bereits als "Tunnel" in weit entfernte Regionen des Weltalls angesehen, als "Eingangslöcher" in einen hypothetischen Überraum (Superspace), in dem alle physikalischen Gesetzmäßigkeiten aufgehoben sind. Der Faktor Zeit verliert seine Bedeutung. Ein Astronaut im Sog eines Schwarzen Loches durchlebt nur Sekunden, während für ein entferntes Beobachtungsschiff Jahrhunderte vergehen.

Schwarzschild-Effekt - umgibt man Materie mit einem künstlichen Schwerfeld, dessen Intensität allmählich so weit gesteigert wird, daß sich schließlich die Einsteinsche Raumkrümmung um die Materie herum schließt, wird die Hälfte dieser Materie im Augenblick der Umschließung als hochenergetische Gamma-Strahlung freigesetzt. Dieser astrophysikalische Effekt wird im 20. Jahrhundert von dem europäischen Astrophysiker Schwarzschild postuliert. Was aus der anderen Hälfte dieser Materie wird, kann erst das Team um Geoffrey Abel *Waringer** herausfinden. Durch Umpolung des Schwerfelds innerhalb einer gewissen Zeitspanne gelingt es, die hinter der Raumkrümmung verborgene Materie zurückzuholen - und zwar in Gestalt von Antimaterie, die durch Kontakt mit *Nugas** in rein technisch verwendbare Energie umgewandelt werden kann.

Schwarzschild-Reaktor - auch "Schwarzschild-Meiler" genannt, ist ein Hochenergie-Fusionsmeiler, dessen heiße Kernverschmelzungszone durch den sogenannten Schwarzschild-Schirm zur Außenwelt hin abgesichert wird. Es handelt sich um ein paratronschirmähnliches Einengungsfeld, das infolge seines fünfdimensionalen Charakters vom vierdimensionalen Energieablauf einer hochkatalysierten *Kernfusion* nicht angegriffen werden kann. Bei Hochbelastung innerhalb der heißen Fusionszone verfärbt sich das Einengungsfeld schwärzlich. Auf Grund dieser Farbgebung wurde die charakterisierende Bezeichnung gewählt. Mittelschwere Schwarzschild-Reaktoren haben eine Dauerleistung von 10 Millionen Megawatt. Der Energiesteigerung sind theoretisch keine Grenzen gesetzt.

Schwellentransmitter - wichtiges Zwischenfeld der Transmitterstraße zwischen dem in die Zukunft versetzten Solssystem und dem Normalzeituniversum - Planet *Olymp**. Seine Benennung verdeutlicht, daß er genau auf der Schwelle zwischen Normalzeit und der Relativzeit steht. Es ist ein riesiges, fliegendes Gebilde.

205

Scorch

Schwerer Magier-wichtiger Einflußfaktor im Sternenreich der *Varben**. Die Varben wissen nicht, daß es sich bei den Schweren Magiern um *VER-NOC** handelt, eine der Inkarnationen der Superintelligenz *BARDIOC**.

Schwerkraftneutralisator —> *Andruckabsorber**

Schwingschiffe - auch "Erbauerschiffe" genannt; es handelt sich um die Schiffe, die von den *Sawpanen** vor allem für den Bau von *Zeitweichen** im Auftrag von *Seth-Apophis** benutzt werden.

*Gucky** wählte den Namen "Schwingschiffe", weil diese Raumer entfernt an einen Vogel erinnern, der am Boden steht und die Schwingen lüftet. Die Länge vom "Schnabel" bis zum Schwingenende beträgt 980m, die des badewannenähnlichen Rumpfes 500m. Ohne ausgefahrene Landebeine sind die Raumer 300m hoch. Die Zentrale befindet sich in der kopfähnlichen Spitze des Schiffes. Von vorn ist der Rumpf mit den Laderäumen und Unterküften 200 m breit. Die Schwingen messen in der äußeren Spannweite 800m. In ihnen befinden sich ausschließlich

Aggregate und Geräte.

Die Schwingenschiffe sind äußerlich bleigrau, diese Farbe rührt von einer keramikähnlichen Beschichtung über dem meterdicken Metall her. Im Innern ist alles recht bunt.

In der Regel halten sich zwischen 400 und 450 Besatzungsmitglieder an Bord auf. Über die Bewaffnungen und den Antrieb kann man nur spekulieren, der Überlichtantrieb scheint auf der Basis von Transitionen zu funktionieren. Es gibt ein paar Beiboote in Hangars; kleinere Versionen des Mutterschiffs. Es fällt auf, daß es im Rumpf nur wenig Auswüchse, Luken usw. gibt.

Schwundstrahler - die Impulsstrahlung dieser schwer und plump aussehenden Waffenentwicklung der *Skurrils** ist in der Lage, vom Gehirn ausgehende Gedankenimpulse zu unterbinden und nahezu zum Erliegen zu bringen. Während das Gehirn des Opfers voll einsatzfähig ist, wird seine Muskulatur wegen des Mangels an Nervenimpulsen lahmgelegt.

Scimor —> *Scorch**

Scintilla-System - Planetensystem des Sterns Scintilla in der Galaxis *M 87**. Die Sonne Scintilla ist ein gelber "Normalstern" vom G-Typ. Seine Entfernung vom Zentrum der Galaxis *M 87* beträgt 38 663 Lichtjahre. Er wird von zwei Planeten umkreist; der innere heißt *Pompeo Posar**, der äußere *Kuban**.

Scorch - rote Sonne auf der *Eastside** der Milchstraße, 53414 Lichtjahre von der Erde entfernt. Scorch besaß einst - zur Zeit der *Lemurer** - vier

Scorcher

206

Planeten, von denen einer, der Planet Nr. 3, nach dem lemurischen *Tamrat* Scimor benannt worden war. Nach der Zerschlagung des lemurischen Imperiums durch die *Haluter** sammelt Scimor etwa 2 Millionen Flüchtlinge - meist Wissenschaftler und Spezialisten - auf dem Planeten Scimor und beginnt mit ihrer Hilfe, nach einer wirksamen Waffe gegen die Haluter zu suchen. Nach Scimors Tod wird der *Kontrafeldstrahler** erfunden, später auch der sogenannte *Psychogen-Regenerator*, wodurch die Haluter militärisch besiegt und psychologisch befriedet werden können. Später findet ein Raumschiff von Scimor die GOOD HOPE, die vom Flottentender Dino-III zu einem Dilatationsflug gestartet und wegen Havarie gestrandet war. In Zusammenarbeit mit der GOOD-HOPE-Besatzung und den Lemuren von Scimor entsteht der Riesenroboter *OLD MAN**. Etwa 10000 Jahre vor Christi Geburt, als OLD MAN bereits unterwegs zum Sektor *Morgenrot** ist, wird Scimor von einer Flotte verirrter Maahks angegriffen und zerstört.

Scorcher - vierter Planet der roten Sonne *Scorch**. Scorcher ist ein Planet vom Jupiter-Typ, besitzt eine dichte Wasserstoff-Methan-Ammoniak-Atmosphäre, eine Schwerkraft von 2,4g und ein Temperaturmittel von -130° Celsius. Der Durchmesser beträgt 143614km; eine Rotation dauert 11,7h. Auf den Planeten Scorcher flüchten etwa 60000 Lemurer vom Planeten Scimor (\rightarrow *Scorch**), kurz bevor Scimor von einer verirrten maahkschen Flotte vernichtet wird. Sie finden Unterschlupf in dem wissenschaftlichen Stützpunkt auf Scorcher. Gleichzeitig jedoch landet auf Scorcher die Besatzung eines beschädigten maahkschen Kampfschiffs. Etwa 10 000 Maahks siedeln sich auf Scorcher an. Sie werden von den geflüchteten Lemuren nicht für gefährlich gehalten und ignoriert. Im Verlauf der nächsten Jahrtausende vermehren sich die Maahks stark und greifen schließlich den lemurischen Stützpunkt an. Als Perry Rhodan mit *duCRESTV** am 24.12.2436-Erd-zeit - auf Scorcher eintrifft, stehen die Maahks kurz vor dem Sieg. Sämtliche Lemurer, bis auf hundert "konservierte" Wissenschaftler, sind gestorben. Die sogenannte Rettungszentrale wird praktisch nur noch von dem Gehirn des Majors GUS Barnard funktionsfähig erhalten (*OLD MAN**). Perry Rhodan und dem letzten überlebenden Lemurer auf Scorcher gelingt es mit Unterstützung von Barnards Gehirn, eine Zeitkorrektur vorzunehmen, durch die die Landung des Maahk-Schiffes verhindert wird. Anschließend erfährt er die Daten über den *Kontrafeldstrahler**, mit dem allein der Angriff der *Zweitkonditionierten** auf die Menschheit des 25. Jahrhunderts zurückgeschlagen werden kann.

207

Seerkosch

Scoutie - *Betschidin**, 18 *Chircool**-Jahre alt und nur 1,63m groß. Scoutie ist schlank, aber wohlproportioniert. Sie hat rötliche, sehr kurze Haare und dunkelblaue Augen. Ihre Haut ist ungewöhnlich blaß. Trotz der etwas eng beieinanderstehenden Augen und dem spitzen Kinn wirkt ihr Gesicht sehr anziehend. Scoutie hat eine Buhrlo-Narbe am Hals, eine auf dem Rücken und zwei weitere am rechten Fuß. Sie ist klug und listig, manchmal sogar ein bißchen verspielt. Ab und zu spielt sie ihre beiden Gefährten Surfo *Mallagan** und Brether *Faddon** gegeneinander aus, das aber nur als ein Zeichen von Koketterie. Als *Mallagan* an *Atlans* Stelle tritt und dem neuen *Orakel von Krandhor**, Herzog *Gu**, künftige Seite stehen wird, entschließt sie sich, bei ihm auf Kran zu bleiben.

Second-Genesis-Krise - Höhepunkt einer ungewöhnlichen Krankheit, von der im Jahre 2909 acht Mitglieder des *Alten Mutantenkorps* befallen sind. Anfänge des Leidens werden erstmals 2907 bemerkt (*First Genesis-Krise*); beginnende Bewußtseinspaltung bei jenen Mutanten, die ihre Parabegabung einem ganz bestimmten Ereignis zuschreiben können - der Detonation der ersten Atombombe auf der Erde (Hiroshima, 6.8.1945) und der daraus resultierenden Erbveränderung der Mutanten-Eltern. Gleichzeitig tritt bei den Mutanten eine Steigerung ihrer parapsychischen Kräfte auf. Medikamentöse Behandlung bringt nur einen Teilerfolg, die Patienten bleiben seelisch labil. In der Hoffnung auf endgültige Heilung werden die Mutanten auf den Mond *Mimas** verbracht. Im Februar 2909 bricht dann die Second-Genesis-Krise aus. Die medikamentöse und paramechanische Behandlung vermag den immer heftiger auftretenden Wahnsinn nicht mehr zu stoppen. Paranoide Zustände und Aggressivitätsschübe häufen sich, schließlich verlieren die betroffenen Mutanten völlig die Kontrolle über sich; sie greifen wahllos alles und jeden an. Auf dem Höhepunkt der Krise werden die Mutanten durch ein fernaktivierbares Toxikum von Nos *Vigeland** ermordet - es sterben Tako *Kakuta**, Andre *Noir**, Wuriu *Sengu**, Son *Okura**, Kitai *Ishubashi**, Tama *Yokida**, Ralph *Märten** und Betty *Toufry**. Im Verlauf der Ereignisse sterben oder werden ermordet: John *Marshall**, Ra-kal und Tronar *Woolver** sowie Allan D. *Mercant**. Weitere Auswirkung: die Beherrscher des *Carsualschen Bundes** und des *Imperiums Dabri-fa** erbeuten Zellaktivatoren, ein Gerät gelang an Tipa *Riordan**.

Sedenko, Jury-[^] *CREST II**

Seerkosch- Sonnensystem in der Galaxis *Golgamur*. Das System umfaßt 11 Planeten. Der vierte Planet heißt *Blosth** und ist die Heimat der *Soberer**.

Seidel

208

Seidel, Jost - einer von sieben Bewußtseinsinhalten des Konzepts *Kershyll Vanne**. Zum Zeitpunkt des Schlundsturzes 13 Jahre alt, galt Seidel bei den Aphilikern als Wunderkind. Schon damals war er eine Kapa-zität auf dem Gebiet der allgemeinen und Galaktochemie. Im Konzept verhält er sich still und zurückhaltend, bei ihm zeigt der gemeinsame Körper gelegentlich kindliche Verhaltensweisen.

Sekundäranpassung - Bezeichnung terranischer Wissenschaftler für die Vorgänge, mit denen die *Schwarmin-stallateure** einen Planeten für die Vermehrung der *Gelben Eroberer*" herrichten. Dabei steigern sie nach der Intelligenzminderung durch die *Manips** die Schwerkraft des Planeten auf 2,2156g und heizen durch Anzapfen der Sonne die Atmosphäre auf exakt 62,7134° Celsius auf. Der Vorgang nimmt nur 48h in Anspruch, danach landen die *Wabenschiffe**.

SEL-24- erster von drei Planeten der Sonne *Molak**, Durchmesser 15636km, mittlere Temperatur 120° Celsius. SEL-24 ist das Versteck der *Mooghs**, von dem atmosphärenlosen Planeten aus arbeiten sie auf den Entscheidungskampf mit den *Okefe-nokees** hin. Im Jahr 2436 wird der Planet entdeckt und von den *Dum-fries** vernichtet.

Selphyr-Pataro-Gerät - Waffenentwicklung der aphilischen (→ *Aphi-lie**) Techniker *Selphyr* und *Fataro*, von *NATHAN** beim Bau der *BASIS** als integraler Bestandteil im Raumschiffsgiganten verankert. Das Selphyr-Fataro-Gerät tritt zum erstenmal im Jahre 426 NGZ in Aktion, um die Bremsmaterie des *Frostru-bins** zu dezimieren. Die Reichweite der Waffe beträgt 18 Lichtjahre. Auch als "Aufrißprojektor" bezeichnet, ist sie die Kombination des terra-nischen Transformgeschützes (→ *Trans formkanone*") und der von den *Lemurem** entwickelten *Konstant-riß-Nadelpunktkanone**. Sie verschießt Projektile, die den größten Teil ihres Weges durch den Hyperraum zurücklegen. Im Ziel erzeugen sie einen Effekt, der dem urplötzlichen Entstehen eines *Schwarzen Loches** entspricht. Alle Materie im maximalen Einflußbereich von 144000000 Kilometer wird ruckartig beschleunigt und verschwindet für immer in einem Paralleluniversum. Das Selphyr-Fataro-Gerät kam vor 426 NGZ aufgrund seiner verheerenden Wirkung nicht zum Einsatz.

SENECA - biopositronische *Hyper-inpotronik** an Bord der *SO L**. Sie befindet sich im zylinderförmigen Mittelteil des Schiffes, im exakten Schnittpunkt der Hoch- und Längsachse. SENECA bildet dort eine 500 m durchmessende Kugel, mit 2m starken Panzerstahlwänden. Es gibt

209

SENECA

nur zwei Zugänge, die hermetisch abgeriegelt und bewacht sind. Ein autarkes Kraftwerk (NU-Gas) baut die starken Energieschirme auf. Die vier schweren *Schwarzschild-Reaktoren** befinden sich ebenso innerhalb der Stahlhülle wie die biologisch lebenden Zellplasmamassen, die ursprünglich von der *Hundertsonnenwelt** stammen. Die Konzentration des Plasmas ist mit 125 000 Kubikmetern groß genug, um eine echte Intelligenz und entsprechende Handlungen erzielen zu können. Es ist im genauen Zentrum der Stahlkugel angeordnet, in einem 50x50x50 m großen, nochmals völlig autark abgeschirmten Panzerstahlwürfel, und beherrscht von dort aus die gesamte Positronik. Es existieren genügend Sicherheitsvorkehrungen, um ein außer Kontrolle geratenes Plasma notfalls zu neutralisieren.

Diese biologische Komponente SE-NECAS speist seine Intelligenz und "Seele" über sogenannte *Balpirol-Halbleiter** in die Gesamtmaschinerie ein. Sie sind halb organisch, halb materiell und besitzen die Eigenschaft, organisch erzeugte Befehls- und Unterrichtsimpulse in technisch nutzbare Symbolgruppen umzuwandeln, ähnlich wie bei der *SERT**-Haube. Durch die Zuschaltung seiner "Plasmaseele" verfügt SENECA über ein gewisses Eigenleben. Er spricht mit menschlicher Stimme. Eine typische Redewendung ist: "Das wüßte ich aber!"

Programmiert werden kann die Hyperinpotronik in aller Regel nur durch autorisierte Personen, und zwar von der *Alpha-Zentrale-SENE-CA* innerhalb der Kugelschale.

Im Jahre 3540 ist SENECA die bislang vollkommenste Neuentwicklung auf dem Gebiet einer hyperschnell arbeitenden Positronik. Siganesische Mikrosender, Empfänger und Energiewandler besorgen die Umformung des normallichtschnellen Strom- und Datenflusses in milliardenfach überlichtschnelle 5-D-Impulse, die im *Endstufenkoordinator* in verständliche Rechenergebnisse zurückgenormt werden. In neuartigen *Hoch-energie-Datenkomprimatoren* im riesigen Speichersektor werden alle denkbaren Ergebnisse und Daten nicht mehr auf Bändern, Spulen oder Drähten aufgenommen, sondern in Form eines symbolkodifizierten Impulses in ihrer Gesamtheit gespeichert. Dieser Speichervorgang ist ebenfalls überlichtschnell. Die Abrufung geschieht durch einen Lösungsimpuls, der zu Sicherheitszwecken hochwertig verschlüsselt sein kann. Erst dann fließt der abgerufene Impuls in den Rechner, wo er zum vollen Wortlaut zurückverwandelt und als rechnerische Grundlage verwendet wird.

SENECA verfügt mit dem Roboterpärchen *Romeo und Julia** über zwei mobile Ableger, die über 5-D-Funk jederzeit und unmittelbar mit ihm verbunden sind.

SENECA-Hemmnisschaltung

210

SENECA-Hemmnisschaltung - SE-

NECA wird von Rhodan mit einer Hemmnisschaltung versehen, die SE-NECA zwar funktionstüchtig läßt, eine vollständige Machtübernahme durch die Solaner aber verhindert. Diese Schaltung kann nur gelöscht werden, wenn ein entsprechender Schlüssel in das Programmierzentrum hineingebracht wird; bei diesem Schlüssel handelt es sich um den auf Rhodans Individualschwingungen abgestimmten Zellaktivator.

Sengu, Wuriu - Mitglied von Perry Rhondas Mutantenkorps seit dessen Bestehen. Der 1945 in Japan geborene *Späher* ist hochgewachsen, sehr korpulent, aber muskulös. Er hat ein breites Gesicht und trägt das dunkle Haar kurzgeschneitten. Seine Mutantenfähigkeit erlaubt es ihm, sein optisches Sehvermögen so zu regulieren, daß er zwischen Einzelatomen und Molekülen von Verbindungen hindurchblicken kann - also durch feste Hindernisse zu sehen (Daten siehe Übersicht *Mutantenkorps*).

Septim - siebter Planet des *Twin-Systems**, eine dreifach jupitergroße Gluthölle mit einer Schwerkraft von 5,9 g, jedoch dichter Sauerstoffatmosphäre. Die Oberfläche ist wüstenhaft und von vielen tausend Vulkanen aufgespalten, deren Magmamassen bis in die höchsten Schichten der Atmosphäre geschleudert werden. Der Planet bebzt und zittert unaufhörlich. Lavaströme ergießen sich kilometerbreit auf das heiße Ödland, die Luft ist voll von Ascheregen und giftigen Gasschwaden. Durch eine raffinierte Täuschungstechnik wird dem im Weltraum stehenden Beobachter ein völlig anderes Bild vermittelt: das einer erdgroßen, grünblauen Welt mit weiten Wäldern, Meeren und Gebirgen. Selbst modernste Ortungs- und Tastergeräte werden in die Irre geführt. Man ermittelt eine Schwerkraft von 1,09g. Erst bei der Landung offenbart sich der wahre Charakter dieser gigantischen Falle.

Septim-Parallelspur-Triebwerk

Fernflugtriebwerk terranischer Entwicklung. Es ist dem *Dimesexttriebwerk** sowohl wirtschaftlich (geringerer Energieverbrauch) als auch in der erreichbaren Höchstgeschwindigkeit überlegen (25 billionenfache Lichtgeschwindigkeit). Wie beim Dimesexttriebwerk nutzt auch diese Technologie eine Halbraumzone zwischen den Dimensionen als Medium. Ein sogenannter Feldmodifizierer wird einem herkömmlichen Paratronschiirmgenerator vorgeschaltet, so werden alle Einflüsse des 4- bis 6-dimensionalen Raumes abgeschirmt, desgleichen die 7-D-Aktivitäten des Septadim-Kontinuums. Die Bewegung findet ohne Entstofflichung in der Librationszone zwischen der 6. und 7. Dimension statt, der sogenannten Septim-Parallelspur. Als erstes Fernraumschiff der Menschheit

211

SERUN-Anzüge

wird im Jahr 3540 die *SOL** mit diesem Triebwerk ausgerüstet; eine Weiterentwicklung, das *Transfer-dimtriebwerk** wird 3586 erstmals in der *BASIS** verwendet.

Sepulveda- Kollektivwesen, das sich aus hunderttausend und mehr ungefähr handlangen krebsähnlichen Tieren zusammensetzt. Einzelnen harmlos und ungefährlich, vermögen die versammelten Tiere - das Sepulveda genannt - eine aggressionssteigernde hypno-suggestive Strahlung zu erzeugen. Im Jahr 2436 scheidert der Versuch einer Untergrundbewegung der in Andromeda verbliebenen *Tefro-der*", mit Hilfe des Sepulveda die Reihe der *Weltraumbahnhöfe** zwischen der Milchstraße und Andromeda in ihre Gewalt zu bringen.

Serenti, Khomo -> INTERSOLAR"

SERT - Abkürzung für *Simultane Emotio- und Reflex- Transmission*. Entsprechend para-begabte Personen (*Emotionauten**, *Gefühlsmechaniker*) vermögen mit Hilfe einer technischen Vorrichtung (*SERT-Haube*) ihre Gedanken und Gefühle so zu übermitteln, als wären sie selbst die SERT-gesteuerte Anlage - z. B. der Spezialroboter *Paladin**. Der ungeheure Vorteil der SERT: in der herkömmlichen Reiz-Reaktions-Ab-lauffolge - Wahrnehmung - Interpretation der Wahrnehmung - gedankliche Reaktion - körperliche Reaktion

- Aktion einer Maschine - entfällt die zeitraubende motorische Umsetzung eines Gedankens in eine Tat. Der Emotionaut sieht, denkt - und handelt im gleichen Augenblick über die SERT-gesteuerte Apparatur. Anwendung vornehmlich in Sonderfällen - Paladin und besonders wichtige Raumschiffe (*SOL**).

SERUN-Anzüge - Lebenserhaltungssystem terranischer Fertigung. SERUN steht für *semi-reconstituent recycling unit* (halb-wiederherstellen-de Wiederaufbereitungsanlage). SE-RUN-Raumanzüge unterscheiden sich von den früheren Modellen durch ein leistungsfähiges System, das alle Körperemissionen entweder wiederverwertbar macht oder in harmlose, nichtriechende und ungiftige Stoffe verwandelt. Die SERUN-Anlage, betrieben von einer mikrominiaturisierten Nuklearbatterie, arbeitet beispielsweise die Feuchtigkeit der Atemluft, Schweiß und andere anzuginterne Flüssigkeiten in Trinkwasser auf; chemische, physikalische sowie bakterielle Prozesse bewirken, daß dieses Wasser anfänglich von hervorragender Qualität ist. Erst nach mehreren Wochen vermindert sich diese Qualität allmählich. Ähnliches gilt für die Aulbereitung anderer Stoffe, beispielsweise Atemluft. Ein *Cybermed* genanntes System sorgt selbstregelnd oder programmierbar für das medizinisch-psychologische Wohlbefinden des Trägers, es hält

Sesam

Sedativa, Analgetika und Psychopharmaka bereit.

Sesam - Planetoid in der Materiebrücke zwischen den *Magellanschen Wolken**, etwa keilförmig, Länge 180km, kleinster Durchmesser 40km. Sesam ist ein zerklüfteter Felsbrocken ohne Atmosphäre und Vegetation und treibt mit geringer Geschwindigkeit durch den interstellaren Raum. In seinem Innern haben die *Uleb**, also die Gründer der sogenannten *Ersten Schwingungsmacht*, eine sehr leistungsfähige Transmitterstation mit den notwendigen Energieaggregaten errichtet. Es handelt sich um einen Transmitter für Raumschiffe der Uleb. Bei Aktivierung entsteht ein ultraheller riesiger Transmitterbogen, der rund 10km in den Weltraum hinausragt. Nur durch diesen Transmitter ist es möglich, die blaue Riesensonne *Enemy** zu erreichen, von der die Hauptwelten der Uleb, durch einen Zeitschirm geschützt, umkreist werden.

Sestore, Dayko - geboren 3318, hochgewachsen, schlank und drahtig. Weiße Haare, lockig bis zum Nackenansatz, schmales Gesicht, kluge, dunkle Augen. Fachgebiet: Hyper-dim-Mechanik. Der Vater von Orana *Sestore** wird in den Wirren der *Schwarm-Zeit** als vermißt gemeldet. Im *Paralleluniversum** des Jahres 3456 gelingt es der *SolAb**, den genialen Wissenschaftler aufzuspüren.

212

Mit ihm als Geisel wird Druck auf Orana II ausgeübt; sie soll Perry Rhodan I in eine Falle locken. Auch dieser Plan des Negativ-Rhodan schlägt fehl; beide Sestores kommen ums Leben. Der Fall Dayko Sestore ist eine der zahlreichen Inkongruitäten des Paralleluniversums - im Normaluniversum gibt es keinen Vater Sestore - Orana verdankt ihren Nachnamen der Ehe mit *Tashi Sestore**.

Sestore, Orana - geboren 16.4.3410 auf Terra, Tochter von *James Bour-dillon O'Clair* (Europäer) und *Ti An Chiang* (Chinesin). Orana Sestore ist mittelgroß, schlank, wohlproportioniert, die Haut elfenbeinfarben, die Augen dunkelblau in einem ovalen



213

Seth-Apophis

Gesicht. Die tiefschwarzen Haare trägt sie lang und glatt. Stimmlage Alt. Orana Sestores Charakter wird als der einer liebenswerten, verständnisvollen Frau beschrieben, die gern lacht, für jeden Unsinn zu haben ist, in wichtigen Fragen von freundlicher, zielstrebigem Beharrlichkeit, zu Kompromissen bereit, aber von todesverachtender Opferbereitschaft, wenn es um das Wohl eines geliebten Menschen oder die Sicherheit der Menschheit insgesamt geht. In erster Ehe verheiratet mit Dr. *Tashi Sestore**. Die gemeinsame Tochter Ayna-da wurde nur vier Jahre alt. Orana Sestore ist Hyperdim-Mechanikerin und Kosmonautin. Seit 3442 Lebensgefährtin von Perry Rhodan; seit 3459 Ehevertrag. Wegen dieser Verbindung wird Orana Sestore von den Laren als *Sonnenzünder** präpariert. Als Nicht-Aktivatorträgerin altert Orana an Rhodans Seite, bis sie sich plötzlich spontan zurückzieht. Die Suche nach ihr bleibt ergebnislos. Erst im Jahr 3587 erfährt Rhodan, daß Orana Sestore vermutlich gestorben ist. Als Todesursache wird Freitod vermutet.

Sestore, Tashi - Experimentalphysiker, geboren 3398 in Delhi. 1,78m groß, schlank und muskulös, Haut bronzefarben, Augen groß und dunkel, von Charakter still, zurückhaltend. Tashi Sestore gilt als hochqualifizierter Wissenschaftler, er besitzt große Kenntnisse in asiatischer Philosophie (Zen, Buddhismus, Tai Chi Chuan), sein Alltagsleben ist allerdings gekennzeichnet von professoraler Schusseligkeit. Verheiratet mit Orana O'Clair. Tashi Sestore ist seit dem 21.8.3441 mit der EX-1131 als verschollen gemeldet.

Seth-Apophis - *Superintelligem**, die infolge einer negativen Entwicklung davon bedroht ist, zu einer Materiesenke zu werden (*Zwiebelschalenmodell**). Dieser Gefahr versucht sie dadurch zu begegnen, daß sie sich der Mächtigkeitsballung von *ES** zu bemächtigen sucht. Zu dem wenigen, das den Menschen im Jahre 426 NGZ über diese Superintelligenz bekannt ist, gehört 1) die Ausdehnung ihrer *Mächtigkeitsballung** und 2) eine Reihe ihrer Möglichkeiten, gegen die Helfer von ES vorzugehen.

Die Mächtigkeitsballung von Seth-Apophis umfaßt die fünf großen Galaxien

- M 81 (riesenhafte Spiralgalaxis -Eigennamen Hedropoon) Entfernung vom Sonnensystem 10 Millionen Lichtjahre
- M 82 (linsenförmige Galaxis — Eigennamen Sethdropon oder auch Sethdepot) Entfernung vom Sonnensystem 10,8 Millionen Lichtjahre
- die zum Galaxienhaufen um M 81 gehörenden Galaxien *Wethro-moon*, *Parizereeth*, *Brecktinooon*.

Die Werkzeuge von Seth-Apophis

sind (soweit bekannt):

- ihre Agenten, die von ihr über

Sexta

214

gewaltige kosmische Entfernungen rekrutiert und aktiviert werden können (Broke *Tosen**, Icho *Tolot**;

- ihre Hilfsvölker, die voll und ganz unter ihrem direkten Einfluß stehen (Sawpanen, Jauks, Gerjocks, usw.);

- Völker, die sich ihres Wirkens für sie nicht bewußt sind und glauben, im eigenen Interesse zu handeln (Cruuns);

- Waffen wie die *Zeitweichen**, *Computerbrutzellen**, der *Handschuh**.

Sexta - sechster und zweitgrößter Planet des *Twin-Systems**, mehr als doppelt erdgroß, Schwerkraft 1,95 g, Eigenrotation 30h, hohe Durchschnittstemperaturen, keine Jahreszeiten. Der Himmelskörper ist sehr alt und trocken. Es gibt keine Ozeane, Wasser findet sich nur in Flüssen und kleineren Seen. Die Landflächen sind mit kahlen Gebirgen und spärlich bewachsenen Ebenen bedeckt. Tierisches Leben ist nicht vorhanden. Auf der Äquatorlinie befindet sich eine uralte Energiestation der Lemu-rer zum Aufbau eines planetenumspannenden Schutzschirms.

Sextadinihalbspur - Bezeichnung für jenes sechsdimensionale Medium, in dem sich Sextadimvorgänge abspielen - wie *Pedotransferierung*, Sendungen mit den *Dakkarkomen* und dergleichen (—» *Dakkarzone**)

Sextadim-Resonatorschallbombe -eine tödlich wirkende Schallbombe auf der Resonanzbasis einer sechsdimensionalen Energiefrequenz. Sie wird von *Ovaron** als Fernwaffe eingesetzt, als die Besatzung des terrani-schen *Nullzeit-Deformators** im Jahre 3434 irdischer Zeitrechnung um 200000 Jahre in die Vergangenheit eindringt, die für den *Ganjasen** die Gegenwart darstellt. Der Paratron-schirm über dem Nullzeit-Deformator kann jedoch die starken Sexta-dimenergien abwehren und in den *Hyperraum** leiten.

Sextagonium - durch Beschuß mit Quintronen aus normalem *Howalgonium** künstlich hergestelltes Element, wichtig beim Bau des *Nullzeit-Deformators** und des *Dakkar-Tast-resonators**.

Im *Quintatron* wird das rötlich flimmernde Howalgonium durch den Beschuß mit Quintronen in ein Material von violett strahlender Farbe umgewandelt. Das Element beginnt (ursprünglich) leicht zu pulsieren, unterliegt einer geringen Farbnuancierung und einem variablen Dehnungs- sowie Verdichtungsprozeß. Als während der ersten Herstellungsversuche die beginnende Instabilität des ehemaligen Howalgoniums explosionsartig zu entarten droht, greift der Supermutant Ribald *Corello** mit seiner psionischen Sextadimenergie ein. Unter größter Willensanstrengung gelingt es ihm, das neuentstandene

215

Shetanmargt

Element durch Umgruppierung der sechsdimensionalen, hochenergetischen Ballungsmasse zu stabilisieren. Durch die sextadim-physikalische Nachahmung dieses Verfahrens gelingt es den Terranern, das begehrte und dringende erforderliche Sextagonium zu gewinnen.

Sextolotse —» *Ganjoprester***

SGIL - Abkürzung für *Solargatakti-sche Interessen-Liga*, im 35. Jahrhundert eine der drei bedeutenden politischen Parteien des Solaren Imperiums. Die SGIL vertritt ultrakonservative Grundsätze, verbunden mit aggressiven Forderungen an Fremdtelligenzen - sie kann als extrem nationalistisch, fremdenfeindlich und als Law-and-order-Partei bezeichnet werden. Im Jahr 344 versucht die SGIL, den allgemeinen Mißmut nach dem Abzug des *Schwarms** politisch auszunutzen und Bount *Terhera** ins Amt des Großadministrators zu bringen.

Shanganten - (der Shangante, des Shanganten, die Shanganten, shang-antisch) - Volkszweig der *Gurrads**. Die Shanganten wirken zierlicher. Sie sind durchschnittlich nur 1,50m hoch, sehr schmalgliedrig und besitzen meist weiße bis silberne Haarmähnen. Im Volk der Gurrads gelten sie als Wissenschaftler und Denker.

Sh'Dahnat - große, gelbweiße Sonne in den Randgebieten der Galaxis *Dh'morvon**. Der bedeutendste ihrer insgesamt elf Planeten ist *Kurso-bilth**.

Sh'donth - einziger Mond des Planeten *Xumanth**, ein öder, luftleerer Himmelskörper mit einem Durchmesser von 2081 km und einer Schwerkraft von 0,13g. Das Innere des Mondes ist im Jahre 3582 als hochwertiger Stützpunkt der *Kaiserin von Therm** ausgebaut worden. Als Kommandobesatzung fungieren *Tbarghs** unter der Führung von zwei *Feyerdahlern**.

Sherlock - ein *Okrill** und ständiger Begleiter des Oxtorners Omar *Hawk**.

SHERNOC - die Zweite Inkarnation der Superintelligenz *BARDIOC**, die Feuerinkarnation.

Shetanmargt-größtes, kompliziertestes und siebendimensional-mathematisch am weitesten entwickeltes Großgerät der *Kelosker**.

Rein äußerlich handelt es sich um ein Gebilde von annähernd der Form eines Fasses, jedoch 680m lang und in der Mitte 220m breit. Die ursprünglich relativ glatte Oberfläche wurde von den Keloskern im Lauf von Jahrtausenden mit immer neuen Aufsätzen versehen - wichtige Zusatzgeräte, die anscheinend *in der*

Shift

216

Konstruktion keinen Platz mehr hatten. Das Innere des Shetanmargt selbst gleicht auffallend dem des *Diogenes' Faß**, von seinen Konstrukteuren *Altrakuft* genannt. Es gibt keine Kabelverbindungen, Schaltungen und sonstige Dinge, die den Terra-tern auch nur annähernd "bekannt" vorkommen könnten. Dafür existieren milliardenfältig gepolte Energieeinheiten, die in sich Schaltblöcke von diffizilster und seltsamster Form bilden.

Das Shetanmargt verfügt über keinen eigenen Antrieb. In ihm sind die gesamte keloskische Wissenschaft, Kultur, Historie und die für das Konzil entwickelten Strategien gespeichert. Es verkörpert alles, was keloskisches Genie je hervorgebracht hat. Seine Existenz wurde den anderen Konzilsvölkern (—> *Hetos der Sieben**) von Anbeginn verschwiegen. Im Jahre 3578, kurz vor dem Untergang der Galaxis *Balayndagar** verbindet sich das Shetanmargt mit SE-NECA zu einer Einheit.

Shift - terranisches Allzweck-Fahr-zeug für Expeditionen, mit besonderer Ausrüstung auch flugfähiger Panzer für Kampfeinsätze. Länge 10m, Höhe und Breite jeweils 4m, Standardbesatzung 6 Mann, maximale Fluggeschwindigkeit 500km/h. Die Fortbewegung auf dem Boden geschieht durch Gleisketten, bei Unterwasserfahrten und auf Planeten mit lebensfeindlicher Atmosphäre wird

der Shift hermetisch von der Umwelt abgeschlossen (Luftschleuse, Klima- und Lüfterneuerungsanlage, Andruckabsorber). Ein Periskop kann 15km hoch ausgefahren werden. Starre Tragflächen zur Flugstabilisierung in Atmosphären. Antrieb: Korpuskulartriebwerk zur Schuberzeugung, in den beiden Flügelwülsten je ein Antigravtriebwerk. Die zum Betrieb des Shifts erforderliche Energie liefert ein Fusionskatalyse-Kraftwerk in Miniaturbauweise.

Shilter, Runeme - einer der drei Diktatoren des *Carsualschen Bundes**, seit 2909 Träger eines der von Nos *Vigeland** erbeuteten Zellaktivatoren (vorheriger Träger der Mutant Ralf *Märten**). Nach Zerschlagung des Carsualschen Bundes durch *Laren** und *Oberschwere** flüchtet sich der Ertruser in einen ausgehöhlten Minimond (*Eisschloß**). Er wird im Jahre 3583 entdeckt und stirbt, als die Laren ihm den Aktivator nehmen, den sie für ihre Studienzwecke benötigen (Aufbau des *Gen-Kode-Destruktionsfelds**).

Shomona-Orden —> *Interessenbunde**

Shonaar - Raumfahrersiedlung unterhalb des gleichnamigen Wandergebirges, das 208 Meilen südwestlich von Terrania als Abenteuerlandschaft künstlich angelegt wurde.

217

Sicos

Shourmager - zweiter Planet der Sonne *Bullauge**; Durchmesser 12488km, Schwerkraft 1,22g, Rotationsdauer 26,4 h, mittlere Temperatur 32,5°Celsius. Die Oberfläche des Planeten ist gekennzeichnet durch eine dschungelhafte Treibhausatmosphäre. Der Planet hat keinen Mond, seine Polkappen sind schwach vereist. Die Landmassen gliedern sich in drei Kontinente und mehrere große Inselgruppen. iDer nördliche Kontinent heißt *Jamuc*, der mittlere *Dyc-sus*, der südliche heißt *Lettesc*. Shourmager wurde 3572 von einer Expedition unter dem Arkoniden Gravistor entdeckt. Die Sauerstoffwelt dient seither der *GAVÖK** als Abenteuerwelt für Touristik und als Forschungsstation für Biologen und Genetiker. Eine unglaubliche Artenvielfalt in Fauna und Flora hat Shourmager den Namen *Bestienrummel* eingetragen. Nahezu jede vorhandene Lebensform liegt im Kampf mit allen anderen; Mutationen kommen häufig vor. Früher war Shourmager eine Bastion der *Horden von Gar-besh**; vor ihrer überstürzten Flucht haben sie den Planeten so präpariert, daß der Bestienrummel entstehen mußte, der zufällige Entdecker fernhalten sollte (-> *Gur**).

Siamed-System - das aus einem Doppelstern und 62 Planeten bestehende Heimatsystem der *Druuf**. Das Zentralgestirn ist eine riesige, dunkelrote Sonne, die einen grünleuchtenden

Begleiter hat. Fast jeder Planet besitzt große Monde, die wiederum von kleineren Trabanten umlaufen werden. Planet Nr. 16 ist die eigentliche Zentralwelt der *Druuf*, *Druufon**. Planet Nr. 13, *Hades**, und Nr. 36, eine unbenannte Welt vom Jupiter-Typ, spielen im Lauf des terranischen Vorstoßes ins *Druuf-Universum* ebenfalls eine Rolle. Die Bahnen der einzelnen Planeten sind exzentrisch, manche führen zwischen den beiden Sonnen hindurch.

Sicos - sechster Planet im *Eugaul-System**. Diese Welt weist etwa die Größe des solaren Pluto auf, besitzt keine Lufthülle und wird von einer dicken Eisschicht bedeckt. Bei den Auseinandersetzungen mit dem Obmann Iratio Hondro von Plophos fliegen terranische USO- und Abwehr-Spezialisten - sie tarnen sich als Angehörige aus dem Volk der Springer-im Jahre 2329 Standardzeit S. an. Zu Täuschungszwecken führen sie eine Bruchlandung durch, um anschließend in aller Heimlichkeit einen kleinen Transmitterstützpunkt tief im Felsengestein unter der Planetenoberfläche errichten zu können. Aus diesem gut getarnten Versteck heraus werden die ersten Maßnahmen für eine stille Invasion nach *Plophos** eingeleitet, wo sich bereits eine hervorragend abgesicherte, vor Jahren unter strengsten Vorsichtsmaßnahmen ausgebaute Geheimdienstzentrale befindet. Mit Hilfe der Besat-

Siegel-Aura

zung dieser Zentrale sollen die von S. auf dem Transmitterweg eingeschleusten Agenten erfolgversprechend eingesetzt werden.

Siegel-Aura - psionische Markierung aller Welten, Stationen und Raumschiffe, die voll unter der Kontrolle der Superintelligenz *Seth-Apophis** stehen. Ebenso besitzt jedes von Seth-Apophis beherrschte Lebewesen diese nicht meßbare Aura. Das Siegel wird erst als solches erkennbar, wenn Agenten der Superintelligenz vermehrt an einem Ort auftreten. Es ist dann als mentaler Impuls zu spüren, allerdings auch fast nur für Wesen im Dienst von Seth-Apophis. Bei Raumschiffen mit großer Besatzung und bevölkerten Planeten ist die Siegel-Aura naturgemäß ungleich stärker, so daß Agenten auf diese Weise immer wissen, ob sie sich einer zum Machtbereich von Seth-Apophis gehörenden Welt (Station, Raumschiff) nähern oder nicht.

Siga - zweiter von insgesamt vier Planeten der Sonne *Gladors Stern**, die einzige bewohnte Welt des Systems. Schwerkraft 1,12g, Klima und Größe erdähnlich, Entfernung vom Solsystem 10251 Lichtjahre. Siga wird seit dem Jahre 2003 von terrani-schen Auswanderern besiedelt. Bald schon zeigt sich der genverändernde Einfluß einer Strahlungskomponente der Sonne auf die Kolonisten. Jede

218

neugeborene Generation wird körperlich kleiner als die vorangegangene.

Siganesen - (der Siganese, des Siga-nesen, die Siganesen, siganesisch) -die umweltangepaßten Bewohner des Planeten *Siga**. Die Durchschnittskörpergröße der Siganesen beträgt im Jahre 2326 rund 22 cm, die Schulterbreite 62mm, das durchschnittliche Gewicht 852 Gramm. Die auf eine Veränderung der Erbmasse infolge der neuen Umweltbedingungen zurückzuführende Anpassung bezieht sich nicht auf die menschliche Körperform. Hervorzuheben sind neben der "Schrumpfung" die hohe Lebenserwartung von 800-900 Jahren, die lindgrüne Hautfarbe, das tiefschwarze Haar und die enorm gestiegene körperliche Leistungsfähigkeit, die einem parallel zur Verkleinerung ablaufenden Konstitutionswandel zu verdanken ist. Ein durchtrainierter Siganese kann bei normaler Schwerkraft von 1g Sprünge von 3,5m Weite und Im Höhe machen oder Gewichte von bis zu 5000 Gramm stemmen. Die Reaktionsschnelligkeit wurde ebenfalls durch die Kompaktkonstitution der Gehirne stark erhöht. Außerdem sind alle Siganesen *Ultrahorcher** und *Ultraseher**. Im Jahre 2326 beträgt die Zeit bis zur körperlichen Reife eines Siganesen rund 50 Jahre, die Dauer einer Schwangerschaft 25 Jahre.

219

Simudden

Signal - zweiter von insgesamt vier Planeten der Sonne *Reality**; Äquatordurchmesser 13100km, Schwerkraft 0,91g, Eigenrotation 25,3h, mittlere Temperaturen bei +18,7° Celcius, gute Sauerstoffatmosphäre. Das Verhältnis von Land- und Wasserflächen zueinander beträgt etwa zwei zu drei. Signal verfügt über keine Achsenneigung, daher gibt es auch keine Jahreszeiten. Die Welt ist für menschliche Begriffe ein Paradies, fruchtbar bis zu den Polen hin. Ihre dominierende Lebensform sind die humanoiden, zwergenhaften *Dukes**.

Der Planet wird im Juli 3580 durch eine *Katalysator-Bombe** vernichtet.

Sikermann, Baidur - Oberstleutnant der Solaren Flotte; ein dunkelhaariger, untersetzter Kosmonaut, der im Jahr 2042 entscheidend in den Kampf zwischen den Siedlern von *Gray Beast*" und den *Peepsies** eingreift und dafür sorgt, daß Gray Beast zum wichtigen terranischen Brückenkopf in der Abwehr der *Druuf-Gefahr* wird.

Sikohat - ^ *ARRIVANUM**

Siliko V - fünfter Mond eines großen, unbewohnten Planeten, dessen Sonne unter der Kodebezeichnung 4186-4-162 in dem arkonidischen Sternkatalog registriert wurde. Die Entfernung zum Planeten *Rusuf** im System der Sonne *Kreta** wurde mit 8431

Lichtjahren ermittelt. Obwohl Siliko V sehr klein ist, gleicht er im Jahre 2041 irdischer Zeitrechnung einem gigantischen kosmischen Panzerfort des arkonidischen Reiches. Der Mond ist mit schwersten Geschützen und Energiewerfern ausgerüstet. Darüber hinaus verfügt er über sehr starke Schutzschirme und dient zu diesem Zeitpunkt als vorgeschobener Stützpunkt des *Großen Imperiums**. Die Abwehrfestung ist vollautomatisch ausgelegt; ihre Besatzung besteht aus Robotern.

Simban - gelbe Normalsonne mit insgesamt 3 Planeten, davon der zweite *Roost**. Die Entfernung des tief in der galaktischen Eastside gelegenen Systems zur Erde beträgt ca. 80000 Lichtjahre.

Simban-Sektor - vom Sonnensystem *Simban** abgeleitete Bezeichnung für einen rund 2000 Lichtjahre durchmessenden Raumsektor in der galaktischen Eastside. Die Entfernung zur Erde beträgt ca. 80000 bis 82000 Lichtjahre. Der Simban-Sektor ist die Heimat des Blues-Volkes *Tentra*.

Simudden, Pearl "Panika" - Trans-mittertechniker der letzten *Flibustie-re**. Im Jahr 3587 58 Jahre alt, 1,87 m groß, gutgewachsen. Simudden gilt als männlich attraktiv. Er hat rotblonde, dicht gelockte Haare, eine schmälrückige Nase, hellblaue Augen und einen volllippigen Mund. Die

Singh

220

Figur ist schlank und durchtrainiert. Er wurde im *Akon-System** geboren. Wegen Dienstvergehen als Abwehrchef zum Tode verurteilt, schloß er sich den Flibustieren an. Simudden ist hochintelligent. Viele von Kayna *Schatten** geplante Unternehmungen hält er für zu gewagt - daher der Spitzname "Panika".

Singh, Ranjit - Immuner zur Zeit der *Aphilie**, im Jahre 3580 erst 32 Jahre alt, klein und schwächling von Gestalt. Singh hat mittellange, pechschwarze Haare, große, dunkle Augen, trägt nach der Sitte seiner Vorfahren einen Turban. Seine Bauernschläue hilft ihm aus vielen Notlagen. Singh, Mitglied der *Organisation Guter Nachbar* kennt seine Schwächen und macht sich oft über sich selbst lustig.

Sirenen des Alls —> *Kelsiren**

Situationstransmitter - ein künstlich erzeugtes hyperenergetisches Feld, mit dessen Hilfe die *Meister der Insel** kosmisches Treibgut (wie z.B. Raumschiffwracks) aus bestimmten Raumsektoren "aufzusammeln" oder aber auch ganze Flottenverbände ihrer Hilfsvölker blitzschnell zu versetzen vermögen. Der Aufbau und die Arbeit eines Situationstrans-mitters wird von den Terranern erstmals im Jahre 2404 beobachtet. Optisch wahrzunehmen ist das Gebilde als ein rotleuchtender Ring mit einem

Durchmesser von ca. 1 Million Kilometer, in dessen Innerem ein violettes Fluten und Wallen herrscht. Ein zu versetzendes Objekt muß vorher in einen fünfdimensionalen Gegenpol verwandelt werden, den der Transmitter dann anzieht. Die zum Aufbau des Entstofflichungsfeldes benötigten Energien werden grundsätzlich nahe stehenden Sonnen abgezapft.

Skarp - Luftfahrzeug aus der Kategorie der Gleiter. Der Skarp ist torpe-doförmig und 8m lang. Der Durchmesser dieses Fahrzeugs beträgt 90cm. Auf dem Oberteil des vorderen Drittels befinden sich vier sattelähnliche Sitze mit transparenten Windschutzhauben. Die Sitze sind mit Haltegriffen und Anschnallgurten versehen. Ein Skarp wird durch ein Kombinationstriebwerk angetrieben, das aus einem Antigravprojektor und einem Pulsationstriebwerk besteht. Das Pulsationstriebwerk saugt Luft ein, heizt sie atomar auf und stößt das entstandene und von Einengungsfeldern von den Wandungen ferngehaltene *Plasma* durch Düsen aus. Dadurch wird mit sparsamsten Mitteln eine schnelle Fortbewegung erreicht. Seiner ganzen Konstruktion entsprechend, ist ein Skarp jedoch nur innerhalb der Atmosphäre eines Planeten zu verwenden.

Skoars — (der Skoar, des Skoars, die Skoars, skoarisch) - die Skoars sind

221

Skoarto

intelligente Lebewesen und stellten innerhalb des spezialisierten Kastensystems von *M 87** früher die Soldatenkaste mit dem *Skoarto** an der Spitze. Wie die meisten Lebewesen in der Galaxis *M 87* sind die Skoars sechsgliedrig, d. h. sie verfügen über sechs Extremitäten, gehen aufrecht auf zwei kurzen Beinen; das mittlere Gliederpaar entspringt nach Haluter-art (*Haluter**) an der Brust, die oberen Handlungsarme am Halsansatz. Diese Handlungsarme sind nur sehr kurz und schwach, dafür besitzen sie siebenfingerige Hände von großer Fingerfertigkeit. Die Körpergröße der Skoars beträgt im Durchschnitt 2m;

die Konstitution ist kräftig. Die kugelförmigen Köpfe von etwa 35cm Durchmesser sitzen auf kurzen Hälsen und sind relativ unbeweglich. Die Münder sind breit mit wulstartig aufgewölbten Lippen, die Ohrlöcher können durch Häute verschlossen werden. Vier Augen sind im Halbkreis von "Schläfe" zu "Schläfe" angeordnet. Die Haut der Skoars ist faltig, dunkelbraun und von lederartiger Konsistenz. Die Skoars sind im Verlauf der Jahrzehntausende degeneriert, weshalb man ihnen auch ihre Einstufung als Soldatenkaste genommen hatte. Dennoch müssen die Einzelwesen als durchschnittlich von hoher Intelligenz bezeichnet werden. Im Einsatz tragen sie hellbraune Raumkombinationen mit runden Klapphelmen.

(*Raumschiffe* der Skoars s. RZ Bd. 3)

Skoarto - Der Skoarto existiert nur als Einzelwesen, es scheint, als ob er durch eine kosmogenetische Umwandlung jeweils dann herangezüchtet wird, wenn sein Vorgänger stirbt.



Artenmäßig steht er zwischen den *Skoars** und den *Halutern**. Er war der Oberbefehlshaber der galaktischen Soldatenkaste von *M 87**, bevor die degenerierten Skoars zugunsten der *Dumfries** entmachtet wurden.

Der Skoarto ist zwei Meter hoch, die Schulterbreite beträgt 1,30m. Er besitzt sechs Extremitäten und geht aufrecht. Seine Beine sind sehr kurz, aber außerordentlich kräftig. Das

Skri-marton

222

mittlere Armpaar ist kürzer als das obere Armpaar. Sein Körper wird von einem schwarzen, wie Glaswolle glitzernden Fell überzogen. Im Unterschied zu den Skoars sind seine Hände sechsgliedrig. Der Kopf des Skoarto ist exakt kugelförmig und durchmisst etwa 50cm; er sitzt auf einem kurzen Hals, der eine Drehung gestattet. Ebenso wie die Skoars besitzt er vier Augen; sie durchmessen etwa je 5cm und leuchten gelblich. Der Mund ist rachenartig und besitzt zwei Sägezahnreihen. Die Ohröffnungen zu beiden Seiten des Schädels können mit einem hautähnlichen Verschluss abgedeckt werden, ebenso die beiden großen Nasenlöcher, die über dem Mund angeordnet sind. Unter der normalen Raumausrüstung trägt der Skoarto eine Art Hosenrock mit einem breiten Gürtel und tiefsitzender Taille. Der Skoarto ist zweigeschlechtlich wie die Haluter. Als Merkmal seines ehemaligen Ranges befinden sich auf seiner Brust -organisch mit dem schwarzen Drahthaarfell verbunden - 18 blau leuchtende, runde und je lern durchmessende Steine. Ihr blaues Leuchten wird als "Zentrumsleuchten" bezeichnet.

Skri-marton —> *Pankha-Skrin**

Skurrils - (der Skurril, des Skurrils, die Skurrils, skurrilsche) - eines der zahlreichen Völker des *Schwarms**, erstmalig angetroffen im Juni 3442 auf dem Himmelskörper *Pförtner**. Biologisches Grundmuster der Skurrils ist das eines Wasser vogels. Sie besitzen einen plumpen, kurzgebauten und dicken Entenkörper, der von vier Beinen getragen wird. Die Hinterbeine sind stark entwickelt und 20cm lang, die Vorderbeine, in Brusthöhe angebracht, messen 80cm. Dadurch steht der Körper in einem Winkel von 45° nach oben. Nahe dem Halsansatz befinden sich zwei starke, muskulöse Greif arme von 1,60m Länge, die Endglieder sind viergliedrig. Die Beine enden in dreizehigen Schwimmfüßen, die Flügel sind zu Stummeln verkümmert. Die Hälse sind lang (1,20 m) und dick wie ein menschlicher Oberschenkel. Zusammen mit den Köpfen erreichen die Körper eine Höhe von ca. 3,50 m, die Rümpfe sind ca. im dick und breit. Die Köpfe sind keilförmig, am hinteren, dicken Ende 30cm hoch, 50cm lang. Vorne sind klaffende Schnabellippen erkennbar, am hinteren Teil sind zwei starre, tomatengroße Facettenaugen zu sehen, die mit vierteiligen Lidern verschlossen werden können. Die Haut ist blaßgrün und auffallend großporig. Die Skurrils tragen schwarze Kunststoffumhänge. Die stammesgeschichtliche Entwicklung der Skurrils zur Intelligenz hatte zur Folge, daß sie extrem empfindlich gegen schnelle Bewegungen wurden - sie entwickelten daher die Paragabe der *Ablaufhemmung**. Innerhalb des Schwarms wer-

223

Soberer

den sie oft als Wächter eingesetzt -ihre Paragabe macht eine Flucht nahezu unmöglich.

Skuur - grüne Sonne am Rand des galaktischen Zentrums, 23467 Lichtjahre von Sol entfernt. Im Verhältnis zu ihrer geringen Masse und ihrer recht niedrigen Oberflächentemperatur ist Skuur ein bemerkenswert starker Hyperstrahler. Der einzig verbliebene von ursprünglich drei Planeten ist *Skuurdus-Buruhn**.

Skuurdus-Buruhn - einziger Planet der Sonne *Skuur**, Durchmesser 13181km, Rotationsdauer 24,72h, Schwerkraft 1,24g, mittlere Temperatur - 1-8,3° Celsius. Skuurdus-Buruhn wird auch *Planet der gespaltenen Sonne* genannt. Restbestandteile zweier geborstener Bruderplaneten umgeben Skuurdus-Buruhn in einem kosmischen Ring. Je nach Tageszeit und Standort ergibt sich mitunter der Effekt, daß dieser Ring mitten durch die grüne Sonne geht. Bewohnt wird die kühle, karge Welt von den *Buruh-ner**. Im Jahr 3587 kann dort das mumifizierte Skelett eines Garbeschianers sichergestellt werden (-> *Laboris**).

Sloane, Anne - Mitglied von Perry Rhodans Mutantenkorps seit dessen Bestehen (Daten -* Übersicht *Mutantenkorps*).

Smaragd - terranische Benennung für eine große dunkelgrüne Sonne in der Dunkelwolke *Hades**. Von den insgesamt drei Planeten trägt nur der zweite Leben. Nr. 1 und Nr. 3 sind unbewohnte Gasriesen. Planet Nr. 2 erhält den Namen *Bengal**.

SMK - Abkürzung für *Spontan-Mo-difizierungs-Katalysator*. Das SMK-Gerät ist in der Lage, den nuklearen Kohlenstoffzyklus innerhalb einer Sonne milliardenfach zu beschleunigen und ein Gestirn wie die Erdsonne innerhalb von nur 30 Minuten zur Nova zu verwandeln. Im Herbst 2436 kann diese Waffe samt Konstruktionsunterlagen vernichtet werden, bevor die *Zweitkonditionierten** sie gegen die Menschheit einsetzen können.

Snoofs -> *Fossil**

Soberer- (der Soberer, des Soberers, die Soberer, soberisch) - Bewohner des Planeten *Blosth*, System *Seer-kosch*, Galaxis *Golgatnur*. Die Soberer blicken auf eine Geschichte zurück, die nach Jahrmillionen zählt und ihren Anfang im Wasser nimmt -Schuppenhaut und verkümmerte Kiemen an soberischen Körpern beweisen dies. Die Soberer treten in drei Erscheinungsformen auf: Frauen, Männer und Geschlechtslose. Punkt Null der soberischen Geschichte ist der Start eines bemannten Raumschiffs zum nächstliegenden

SOL

224

Planeten des eigenen Sonnensystems. Im Lauf einer 200 000j ährigen Geschichte gelingt den Soberern der Aufbau eines großen Sternereichs sowie die Entwicklung der *Tiotro-nik**. Vor dem Zusammenbruch der seherischen Zivilisation gelingt es ihnen, ihr gesammeltes Archivwissen in Gestalt der sogenannten *Prior-Welle** abzustrahlen. Lange Zeit nach diesem Ereignis entdeckt eine Forschungs Expedition der *Kaiserin von Therm** den Planeten *Blosth*. Er ist verlassen und leblos. Die Zivilisation der Soberer ist erloschen.

SOL - Fernraumschiff der Menschheit, nach der BASIS das mächtigste Raumfahrzeug, über das die Terra-ner derzeit verfügen. Das *Kombinations-Träger-Schlachtschiff der GA-LAXIS-Klasse* besteht aus drei Einheiten. Die eigentliche SOL ist das zylinderförmige Mittelteil mit Triebwerkswulst und einer Länge und Durchmesser von je 1500m. In ihm ist die Hyperinpotronik *SENECA** untergebracht.

Die beiden SOL-Zellen (Trägerschlachtschiffe der GALAXIS-Klasse) sind am Mittelteil mit dem Heck angekoppelt. Jeweils 2500m im Durchmesser, bilden sie mit ihm eine Hantel von insgesamt 6500m Länge. Alle drei Einheiten sind für sich voll fernraumflugfähig und können je nach Erfordernis voneinander abgekoppelt werden.

Die SOL wurde im Jahre 3540 vollendet, obwohl ihre Konstruktionspläne schon vorlagen, bevor die Erde in den *Mahlstrom der Sterne** versetzt wurde. Das Baumaterial besteht vorwiegend aus Ynkelonium-Terkonit-Verbundstahl mit einem Schmelzpunkt von über 100000° Celsius.

<i>Technische Daten: SZ1/SZ2</i>	<i>SOL-Mittelteil</i>
NUG-Kraftwerke 12	8
Schwarzschild-Reaktoren 96	64
Reaktorleistung MW 100	100
Kraftwerkleistung MW 800	800
Gesamtleistung MW 9600	6400
NUG-Protonenstrahltriebwerke 24	12
Beschleunigung in km/sec ² 730	600
Waringsche Ultrakomp. Lineartriebwerke 6	4
Gesamtreichweite in Millionen Lichtjahren 15	10
Transformzwillingkanonen 150	70
Impulsgeschütze 150	50
Desintegratorgeschütze 100	30
Narkose- und Paraisvgeschütze 25	10

225

SOL

Geschichte der SOL:

3540 Verlassen der von der *Aphilie** beherrschten Erde mit Perry Rho-dan, dessen Vertrauten und Spezialisten und ca. 10000 immunen Menschen an Bord; Abenteuer in der Galaxis *Balayndagar** und im *Dak-kardim-Ballon**.

3581 Erreichen der heimatlichen Galaxis

3582 Erneuter Aufbruch und Suche nach der Erde

3586 Übergabe des Schiffes durch Perry Rhodan an die Solaner

Die folgenden 204 Jahre sind gekennzeichnet vom allmählichen Zerfall der Ordnung an Bord und dem Auftreten elitärer Gruppen, die schließlich die Gründung der *SOL-Arbeits-gemeinschaft (SO LAG)* bewirken. Demokratische Zustände herrschen nicht mehr. Die SOLAG, an ihrer Spitze der *High Sideryt**, regiert diktatorisch über eine ständig anwachsende Zahl von Solanern. Ein Kastensystem wird eingeführt, die Mitglieder der SOLAG in sechs Wertigkeiten eingestuft: *Magniden* (Brüder und Schwestern der 1. Wertigkeit -nur dem H. S. unterstellt), *Vystiden* (2. Wertigkeit - Offiziere und Soldaten), *Ahlnaten* (3. Wertigkeit - Lehrer und Priester), *Pyrriden* (4. Wertigkeit - Beibootbesatzungen, Landetrupps zur Rohstoffbeschaffung auf Planeten), *Troiliten* (5. Wertigkeit - geheimnisumwitterte Gruppe, von der niemand weiß, ob sie wirklich existiert) und *Verraten* (6. Wertigkeit

- Arbeiter, unterste Stufe). Alle anderen Bewohner des Schiffes sind "einfache Solaner" ohne Rechte, *Buhr-los* und *Halbbuhrlos*, *Bordmutanten* (körperlich mutierte Kinder von strahlungsverseuchten Ferraten-Pär-chen) und die sogenannten *Extras* (an Bord genommene Außerirdische).

3791 Eine Handvoll Buhrlos entdeckt den Arkoniden Atlan im Raum treibend, der sofort den Kampf gegen die unmenschlichen Zustände aufnimmt, erschüttert darüber, was aus den großen Erwartungen der Solaner geworden ist. Sein Gegenspieler ist der H. S. Chart *Deccon*, nach dessen Tod mit Breccrown *Hayes* ein Mann das Ruder übernimmt, der Atlans Zielen gegenüber aufgeschlossen ist. Es gibt vielerlei Probleme zu bewältigen, so u. a. die "Wiederherstellung" SENE-CAS, die Abwehr innerer und äußerer Bedrohungen. Die SOLAG wird aufgelöst, die Diktatur abgeschafft. Es gibt zu dieser Zeit ca. 100000 Wesen an Bord. Nach erneuter zwanzigjähriger Odyssee erreicht die SOL den Raumsektor Varnhagher-Ghynnst, nimmt die erste Ladung *Spoodies* auf und fliegt *Kran* an (Eintreffen im Krandhor-System am 16.9.3811). Sie wird zum *Spoodie-Schiff**. (Anm. d. Red.: Diese Odyssee der SOL ist in der ATLAN-Serie ab Bd. 500 geschildert).

Das Wrack der SZ-2 wird im Jahre 343 Herzog Lugos (== 424 NGZ) auf dem Planeten *Kranenfalle** gefunden.

SolAb

226

Im Jahre 425 kehrt Atlan mit der SOL zur Erde zurück.

SolAb -> *Solare Abwehr** **Solaner** —> *SOL-Geborene*

Solar - am 1.7.1981 auf der Erde eingerührte, neue terranische Währung. Der Solar (1 Solar = 100 Soli) tritt an die Stelle der vielen nationalen Zahlungsmittel. Sein» Stabilität ist durch die wirtschaftliche Stärke der Erde (einsetzender galaktischer Handel, Beschäftigungsprogramme durch Raumschiffbau, usw.) garantiert. Ein Solar entspricht in der Kaufkraft 29,5 US-Dollar (Stand 1981). Er bleibt bis zum Jahre 3588 (Jahr 1 NGZ) die Währungseinheit des Solaren Imperiums.

Solare Abwehr - Kurzbezeichnung SolAb - im Jahre 2044 unter der Leitung von Solarmarschall *Mercant** aufgebauter geheimer Nachrichtendienst der Erde.

Solar-Republikanische-Union - eine der im Solaren Parlament vertretenen Parteien, im Jahr 3433 Mehrheitspartei mit Perry Rhodan als Spitzenkandidat.

SOL-Geborene- Bezeichnung für jene Menschen, die nach dem Aufbruch der SOL* im Jahre 3540 an Bord des Generationenschiffs zur Welt kamen. Im Lauf der Zeit verlieren sie die gefühlsmäßige Bindung an das Leben auf einem Planeten. Die SOL und der Weltraum sind ihre Heimat, Aufenthalte auf Planeten eine unerträgliche Vorstellung. Sie fühlen sich bald nicht mehr als Terra-ner, sondern nur als *Solaner*. Entsprechend dieser Grundeinstellung und eines stetig wachsenden Selbstbewußtseins lernen sie, sich zu organisieren. Die SOL soll nicht mehr unter Führung von Perry Rhodan und seiner Gruppe Gefahren ausgesetzt werden. Diese und andere Forderungen führen schließlich zur Übergabe des Schiffes an die Solaner.

Solsystem - m der *Perry-Rhodan-Se-rie* die gebräuchlichste Bezeichnung für unser Sonnensystem, bestehend aus der *Sonne**, den neun großen Planeten (von innen) *Merkur**, *Venus**, *Erde**, *Mars**, *Jupiter**, *Saturn**, *Uranus**, *Neptun** und *Pluto** mit ihren Monden, etwa 50000 *Asteroiden**, den *Kometen** und schließlich einer unüberschaubaren Zahl von *Meteoriten**. Das Sonnensystem liegt in einem Spiralarm quasi in der Randzone der Milchstraße, deren Rotation es mit einer Geschwindigkeit von ca. 230km/sec. folgt. Die Entfernung zum galaktischen Zentrum wurde mit ca. 27000 Lichtjahren ermittelt. Die Dauer eines Umlaufs von Sol um den Milchstraßenkern beträgt etwa 200 Millionen Jahre.

227

Solares Imperium

Solares Imperium - das während der Jahre 1984-2040 aus der *Dritten Macht* hervorgegangene Staatsgebilde der Menschheit. Es bleibt die politische Heimat der über die Galaxis verstreuten terranischen Volksgruppen auch in Krisenzeiten und findet sein Ende erst mit der Herrschaft des *Hetos der Sieben** über die Milchstraße.

Die Geschichte des Solaren Imperiums in Stichworten:

2040: In den zurückliegenden 56 Jahren kontinuierlicher Aulbauarbeit und Expansion aus der ehemaligen Dritten Macht entstanden, stellt das Solare Imperium einen galaktischen Machtfaktor dar, der den anderen Großmächten der Milchstraße ebenbürtig geworden ist. Die Erde hat sich zu einem Industrie- und Sozialplaneten erster Ordnung entwickelt, sie besitzt eine Raumflotte nach arkonidischem Vorbild und eine gewaltige Handelsflotte. Tragender Pfeiler der solaren Wirtschaft ist weiterhin die *General-Cosmic-Company* unter Führung von Homer G. Adams, Währungseinheit der *Solar**. Die *Galaktische Raumpatrouille** ist gegründet worden.

Im September 2040 kommt es zum Bündnis Perry Rhodans mit dem *Robotregenten** von Arkon. Gemeinsam soll die Df-MMy'-Gefahr gebannt werden. Während der nächsten vier Jahre Abwehr von Druuf-Übergriffen und Versuche des Robotregenten, Rhodan zu hintergehen.

2044: Aulbau der *Solaren Abwehr**, Ablösung des Robotregenten durch *Atlan* als Imperator Gonozal VIII. Freundschafts- und Bündnisabkommen zwischen Terra und Arkon, Bekanntgabe der Position des Planeten Erde. In den folgenden Jahren Auftauchen der *Antis**, endgültige Eindämmung der Druuf-Bedrohung.

2/02: Das Solare Imperium ist vollständig autark, Terra die bedeutende Handelswelt in den äußeren Grenzbezirken der Milchstraße. Festigung der Beziehungen zu den von Terranern besiedelten Kolonialwelten. Ausbau des irdischen Mondes zu einer gigantischen Schiffsbauwerft, Flottenstützpunkte auf den großen Monden des Jupiter, Saturn und Uranus, sowie auf dem Planeten Neptun. Erster Testflug mit dem nach druuf-schen Konstruktionsunterlagen entwickelten terranischen Linearantrieb (—> *Linearraum**), dabei Entdeckung des *Blauen Systems* und der *Akonen**.

2103: Die gegen die Menschheit gerichteten Aktivitäten von Thomas *Cardif** erreichen mit Perry Rhodans Gefangennahme ihren Höhepunkt. Tod *Cardifs*, Bereinigung der Lage in der politisch aufgespaltenen Milchstraße.

228

2104–2111: Forcierung des solaren Flottenbauprogramms, Gründung der *Abteilung III** und zahlreiche Einsätze an galaktischen Unruheherden. Vervollkommnung eines Transmittersystems nach akonischem Vorbild, große Fortschritte in der Mikrotechnik. Die Terraner unterstützen Atlan bei der Abwehr von Umsturzversuchen und der Zurückgewinnung seiner Position als Imperator. Selbstzerstörung des Robotregenten. Beilegung von Revolten auf Kolonialwelten, Konsolidierung des Solaren Imperiums.

2112: Abwehr von Anschlägen der Springer, Aras, Akonen. Auftauchen der *Posbis**, Terraner werden in die Auseinandersetzungen zwischen Posbis und *Laurins** hineingezogen. Die herrenlos im All treibenden Schiffe der arkonidischen Robotflotte werden von terranischen Raumkommandos übernommen. Terra zieht die Fäden im arkonidischen Imperium.

2113: Die Posbis bedrohen die Milchstraßenvölker, als Folge Gründung der *Galaktischen Allianz** (10.9.). Das Geheimnis der Posbis kann enträtselt werden.

2114: Bündnis mit dem Zentralplasma der Posbis nach Beseitigung der Haßschaltung. Abdankung Atlans als Imperator Gonozal VIII. Kampf um die *Hundertsonnenwelt** und Sieg über die Laurins.

2115: Gründung des *Vereinten Imperiums** als Zusammenschluß des Solaren und arkonidischen Imperiums (I. I.), Wahl Perry Rhodans zum Großadministrator des neuen Staatsgebildes. Gründung der *United Stars Organisation** (USO), deren Leitung Atlan übernimmt, Titel "Regierender Lordadmiral". In den folgenden 200 Jahren Einführung des *Inter-kosmo**, Aufstockung der Imperiumsflotte auf 300.000 Kampf- und ca. 3 Millionen Handelsschiffe. Erkundung der Galaxis durch die 10.000 Schiffe umfassende *Explorerflotte**. Ausbau des irdischen Mondes zur gigantischen Flottenwerft, Bau von *NATHAN**.

2326: Es existieren 40.000 Großtransmitter im Solsystem. 462 Planeten sind von terranischen Auswanderern besiedelt und erhalten 30 Jahre nach eingeleiteter Kultivierung das Selbstbestimmungsrecht. Umbenennung der Solaren Abwehr in *Galaktische Abwehr*, Angliederung des *Experimentalkommandos*. ES flieht vor einer großen Gefahr (wie sich später herausstellt, aus einem Irrtum heraus) und verstreut 25 Zellaktivatoren in der Galaxis. Jagd nach dem ewigen Leben, Ausrüstung wichtiger Persönlichkeiten und Mutanten mit gefundenen Aktivatoren. Die *Horn-schrecken** und *Schreckwürmer** tauchen auf und werden zur fürchterlichen Bedrohung.

2327: Entdeckung der *Blues**, Aufschlüsse über die Entwicklungskette Horn-schrecken-Schreckwürmer-A/o/AeJr*. Gefahr eines Wiederauflebens des *Suprahets**. Galaktischer Krieg gegen die Blues.

229

2328: Suprahet- und Schreckwürmer-Gefahr sind gebannt. Am 10. 5. Abschluß eines Friedensvertrages mit den Blues. Anschließend Zerfall des Vereinten Imperiums, Auseinanderbrechen der Galaktischen Allianz. Entführung von Perry Rhodan, Atlan, Reginald Bull und Melbar Kasom durch Iratio *Hondro**, Unruhen in der Galaxis und im Solsystem. Entdeckung des Planeten *Kahalo**.

2329: Hondros Sturz und Tod. Nach Auflösung des Vereinten Imperiums und Bereinigung innenpolitischer Schwierigkeiten Wiedererstarben des Solaren Imperiums. Rückbenennung der Gal. Abwehr in Solare Abwehr. Blues-Flotten vernichten Arkon III. In den folgenden 71 Jahren kontinuierlicher Ausbau der terranischen Machtposition in der Milchstraße.

2400: Zum solaren Verwaltungsbereich gehören 1112 besiedelte Planeten in 1017 Sonnensystemen und 1220 Stützpunktwelten für Flotte, Nachschub, Ausrüstung, Handel. Ein aus 60.000 Transmitterstationen bestehendes, dreifach gestaffeltes Abwehrsystem ist errichtet worden ("Transmiform-System"). Terra hat 7 Milliarden Einwohner. Blues-Gefahr wieder akut, da gewaltige Aufrüstung der Kampffloten durch akonische Waffenlieferungen. Icho *Tolot* taucht auf. Die Suche nach verschollenen Raumschiffen führt zur Entdeckung des galaktozentrischen *Sonnensechseck-Transmitters*. Perry Rhodans Flaggschiff CREST II wird in den intergalaktischen Leerraum geschleudert. Überlebenskampf im *Twin-System** und in und auf *Horror**. Menschen hören zum erstenmal von den *Meistern der Insel**.

2401: Der schlimmste Feind der alten Arkoniden taucht wieder auf: die *Maahks**. Angriffe der Methanatmer auf die im Leerraum Gestrandeten und auf Kahalo. Reginald Bull leidet die Abwehrkämpfe in der Galaxis. Die Maahks setzen *Duplos** als 5. Kolonne gegen das Solare Imperium ein. Eroberung von Twin und des *Schrotschuß-Transmitters** durch die Terraner.

2402: Kämpfe gegen die unterdrückten Hilfsvölker der Mdl in *Andro-Alpha** und *Andro-Beta**. Eroberung wichtiger Brückenköpfe. *Wichtige Völker in Andro-Beta: Twonosers*, Mobys*, Gleamors*, Moduls**.

2404: Endgültiger Vorstoß in die eigentliche Andromeda-Galaxis mit der CREST III, um die Mdl-Gefahr zu neutralisieren. Begegnung mit *Kalak** und anderen *Paddlern**, sowie den *Tefrodern**. Im April Versetzung der CREST in die Vergangenheit. Die Terraner werden Zeuge des verzweifelten Überlebenskampfes der *Lemurer** gegen die damals noch wilden *Haluter** (49.988 v. Chr.). Sie erfahren von der "Ersten Menschheit". Begegnung mit Mdl-Zeitagenten und erster Kontakt mit Mitgliedern der Mdl selbst. Neue Geschichtskennntnisse über die Maahks. Im Oktober Rückkehr in die Realzeit. Auf Terra Gefahr einer Wirtschaftskrise durch Machenschaften der Mdl. Gegenmaßnahme: Währungsstabilitätsgesetz.

2405: Galaktische Gipfelkonferenz und Anschlag auf die anwesenden Administratoren durch MdL Im Juni nach Friedensverhandlungen Beistandsbündnis mit den Maahks gegen die MdL Eroberung der *Weltraumbahnhöfe**. Ausschaltung der MdL (bis auf Faktor I) und wichtigster Machtzentren des Gegners.

2406: Verstoß zur Zentralwelt der MdL, *Tamanium**. Tod Mirona *Thetins** als Faktor I. Andromeda kann von den Maahks wieder in Besitz genommen werden. Tengri *Lethos** taucht auf und versucht, vernichtende Kämpfe zwischen Maahks und Tefrodern zu verhindern. Vollkommener Rückzug der Terraner aus Andromeda.

2435: Alarm im Sektor Morgenrot: *OLD MAN** erscheint und wird zur ernsthaften Bedrohung für die Menschheit. Im Laufe der Gegenmaßnahmen Begegnung mit Bewohnern der Magellanschen Wolken: *Gurrads**, *Per-lians**, *Generäle** und *Shaganten**. Die *Zweitkonditionierten** mit ihren *Dolans** tauchen auf.

2436: Übernahme von OLD MAN durch die Zweitkonditionierten, Großangriff der Solaren Flotte auf den Riesenrobot ohne Erfolg. Perry Rhodan wird mit der CREST IV in die Galaxis *M 87** verschlagen, Begegnung mit den *Skoars**, *Dumfries**, *Okefenokees** und schließlich den *Konstrukteuren des Zentrums**. In der Milchstraße Eroberung von OLD MAN, Vertreibung der Zweitkonditionierten, Entdeckung des Para-Arsenals der Giganten im Hyperraum. Abwehr des Dolan-Großangriffs auf die Galaxis. Im September Rückkehr Perry Rhodans mit wichtigen Erkenntnissen über die Herkunft der Haluter (*-^ Bestien**). Erneuter Angriff der Zweitkonditionierten auf das Solsystem, Abwehr durch bisher unbekannte Waffen von OLD MAN.

2437: Im Laufe eines Vorstoßes in die Magellanschen Wolken zur endgültigen Bereinigung der Situation Abenteuer mit den *Pseuda-Gurrads**, den *Bamos**, den *Bestien**. Die Spur der *Ersten Schwingungsmacht {Hieb"}* wird gefunden. Auflösung der Rätsel um die Zusammenhänge Okefenokees-Bestien-Haluter. Endgültiges Zurückschlagen der Zweitkonditionierten aus dem Solsystem mit Hilfe der Haluter. Das Heimatsystem der Uleb wird entdeckt. Die Okefenokees aus M 87 erscheinen und vernichten die Erste Schwingungsmacht.

3430: Im Laufe von fast 1000 Jahren sind durch Aufsplitterung des ins Gigantische angewachsenen menschlichen Einflußbereiches drei große Sternreiche entstanden, die der Erde und Perry Rhodan feindlich gegenüberstehen: *Carsualscher Bund**, *Imperium Dabrifa**, *Zentral-Galaktische-Union**. Dazu kommen weitere *Interessenbünde**, die neue Gefahr für das Solare Imperium geht diesmal von Menschen aus. Um Blutvergießen unter Brudervölkern zu verhindern, tritt am 10. 11. der *Fall*

231

Solares Imperium

LA URIN in Kraft. Das Solsystem wird durch das *Antitemporale Gewten-feld** um fünf Minuten in die Zukunft versetzt und verschwindet scheinbar aus dem Universum. In den folgenden vier Jahren Geheimoperationen der Terraner in der Galaxis, wichtigster Stützpunkt *Olymp**. Auftauchen der *Accalauries** und Ribald *Corellos**.

3434: Rücksturz des Solsystems in die Realzeit durch Sprengung des cappin-schen *Todessatelliten**. Kampf gegen Corello. Zeitreisen mit dem *Null-zeitdeformator** in die Erdvergangenheit und Entdeckung *Ovarons**, *Merceilles**.

3437: Rhodan bricht mit Ovaron an Bord der neuen MARCO POLO in Ovarons Heimatgalaxis *Gruelfin* auf. Ziel ist die Wiederherstellung von Ovarons rechtmäßiger Herrschaft über Gruelfin. Begegnungen und Abenteuer mit Cappin-Völkern (—> Cappins*), Kämpfe gegen die *Take-rer**. Zur gleichen Zeit in der Milchstraße Abwehr von Cappin-Invasions-versuchen. Auf dem Höhepunkt der turbulenten Ereignisse Vernichtung des Planeten Pluto durch Selbstvernichtung der *Urmutter**. (Informationen über die Geschichte der Cappins sowie die verbrecherischen Experimente der Takerer in der Erdvergangenheit -* *Ganjasen**, *Präbios**.)

3441: Nach erfolgreicher Mission in Gruelfin Rückkehr der MARCO POLO in die Milchstraße, wo inzwischen der *Schwärm** (Einzelheiten siehe dort) eingedrungen ist. Rhodan nimmt mit seinen wenigen Getreuen den Kampf auf. Rettung von ES vor dem Schwärm (die Gefahr, die ES im Jahre 2326 auf sich zukommen sah). Sammeln von Immunen gegen die *Verdummungsstrahlung*.

3442: Die MARCO POLO dringt in den Schwärm ein, das Solsystem wird vom Schwärm übernommen. Nach großangelegtem Täuschungsmanöver Aktivierung des systemumspannenden Paratronschirms. Zerstörung des Rechenwelt *Stato**, die für alle Bewegungen des Schwarms verantwortlich ist.

3443: Suche nach der Achillesferse der Schwarmbeherrscher. Der *Cyno* Schmitt** schaltet sich ein und stellt sich auf die Seite der Terraner. Ihm gelingt es, die *Schwarmgötwn* auszuschalten. Die Solare Flotte übernimmt die Kontrolle über den Schwärm, doch erst als unter Ovarons Führung das Corps der Cappins eintrifft, kann die Gefahr endgültig gebannt und die Ordnung wiederhergestellt werden.

3444: Schwere innenpolitische Krise, Forderungen nach Abwahl Perry Rhodans als Großadministrator. Dazu kommt die —> *Asporco- Krise**. Die körperlosen *Altmutanten** tauchen (wieder) auf. Gefahr durch die *Para-mags**. Die Absprungbasis der Invasoren, *Wabe I*, kann vernichtet werden. Ein Asteroid aus diesem System, *Wabe 1000** wird zur Heimat der Altmutanten. Wiederwahl Perry Rhodans zum Großadministrator.

Solares Imperium

232

3456: Stärker denn je, wird das Solare Imperium von einer Reihe zunächst vollkommen unerklärlicher Phänomene heimgesucht. Das sogenannte *Kosmische Schachspiel** zwischen ES und Anti-ES beginnt. Die MARCO POLO wird während eines Testflugs ins *Parallel-Universum** geschleudert. Perry Rhodan und seine Getreuen müssen gegen ihre negativen Ebenbilder kämpfen.

3457: Die *PAD-Seuche** grassiert in der Milchstraße, besonders stark betroffen sind Terra und die Menschheitswelten, dann auch die anderen Milchstraßenvölker. Um die Seuche "nicht geschehen" zu machen, muß Perry Rhodan noch einmal ins Paralleluniversum und sein negatives Ebenbild Rhodan II mit eigener Hand töten. Der Zeitablauf wird korrigiert, das Schachspiel und die Prüfungen für die Menschheit jedoch gehen weiter. Perry Rhodans Gehirn wird in die Galaxis *Naupaum* verschlagen. Die *Gehirn-Odyssee** beginnt. Rhodans Körper ist von einem Androiden-gehirn besetzt (*Andro-Rhodan**), das mit seinen widersinnigen Befehlen Unverständnis und Verwirrung schafft. Der echte Rhodan leistet den Völkern Naupaums unschätzbare Hilfe und kehrt 3458 in seinen Körper zurück. Anti-ES verliert das Kosmische Schachspiel und wird von den *Kosmokraten** in die *Namenlose Zone* verbannt. Im Solaren Imperium banges Warten auf das, was nun kommen wird. Vorbereitungen für den *Fall Harmonie**.

3459: Die *Laren** erscheinen in der Galaxis, Fall Harmonie tritt in Kraft. Perry Rhodan wird gegen seinen Willen im Auftrag des *Hetos der Sieben** als *Erster Hetran** der Milchstraße eingesetzt. Im Geheimen arbeitet er auf Zeitgewinn und versucht, die galaktischen Völker gegen die Okkupanten zu mobilisieren. Das Doppelspiel wird durchschaut. Nachdem bereits Millionen von Menschen in die *Provcon-Faust** in Sicherheit gebracht wurden, läßt Rhodan das Solsystem zum zweitenmal in die Zukunft versetzen, diesmal um genau 1,183 Minuten. Angesichts der Bedrohung durch den skrupellosen neuen Ersten Hetran *Leticron** wird das Solsystem in eine Pendelbewegung in der Zeit versetzt, um ein Aufspüren zu erschweren. Doch auch das wird nicht genügen. Rhodans bislang riskantestes Unternehmen wird gestartet: Versetzung *Kobolds** ins Solsystem und Schaffung des *Twin-Sol-Sonnentransmitters**.

"460: Erde und Erdmond gehen mit 10.000 Spezialraumschiffen, 88.000 Großkampfschiffen und 8.000 Posibi-Raumern durch den Gigantransmitter, materialisieren jedoch nicht wie vorgesehen in der *Provcon-Faust*, sondern im fernen *Mahlstrom der Sterne**. Auf Terra befinden sich 18,71 Millionen Menschen, darunter die gesamte geistige Elite der solaren Menschheit. 2,39 Milliarden Menschen bleiben im Solsystem zurück, weil sie das Wagnis scheuen — und im Irrglauben, von Leticron und den Laren geschont zu werden. Das ATG-Feld reißt auf, eine in der Ge-

233

Solares Imperium

schichte beispiellose Schlacht entbrennt und endet mit dem Sieg der Überschwern und Laren. Die zurückgebliebenen Menschen werden entweder gnadenlos getötet oder in die Sklaverei verschleppt. Die Welten des Solsystems werden verwüstet, alle bedeutenden Anlagen restlos zerstört.

Dies ist das Ende des galaktischen Staatsgebildes namens Solares Imperium. Viele verfolgte Terraner und Terraner-Nachkommen überall in der Galaxis können in dramatischen Einsätzen unter der Leitung von Atlan in die *Provcon-Faust* gebracht werden, wo sie eine neue Heimat erwartet, die jedoch niemals die Erde ersetzen kann. Als Nachfolgebilde des Solaren Imperiums wird am 1.1. 3586 die *Liga Freier Terraner** ausgerufen.

Selten

234

Sollen - zweiter Planet der Sonne *Font*. Die Entfernung von Arkon wurde mit 248 Lichtjahren ermittelt. Es handelt sich um die Heimatwelt der *Seltener**.

Seltener - (der Seltener, des Solte-ners, die Seltener, soltenisch) - Name für die Bevölkerung des Planeten *Saiten**, der zweiten Welt der Sonne *Forit**, 248 Lichtjahre von *Arkon** entfernt. Die Vorfahren dieses Volkes waren arkonidische Auswanderer, die ihr Heimatsystem bereits in der ersten Phase der Kolonisierung anderer Planeten verließen. Während des zehntausendjährigen Aufenthalts auf dieser Welt hat sich die Gestalt der Seltener infolge der Umwelteinflüsse charakteristisch verändert. Zwar wurde die Körpergröße von dieser Modifizierung nicht betroffen, jedoch gehen die Siedler nunmehr in einer stark nach vorn gebeugten Haltung. Die Knochengerüste weisen ausgeprägt gekrümmte Rückgrate auf. Außerdem haben sich buckelförmig vorspringende Stirnpartien gebildet, unter denen die Augen tief eingebettet liegen. Sie sind kaum erkennbar. Die dichten, schwarzen Haare werden der Mode entsprechend (im Jahre 2044 Terra-Zeit) lang und im Ponyschnitt getragen. Die Barthaare werden zu Zöpfen geflochten. Das kleine Volk der Seltener lebt im erster Linie vom galaktischen Handel. Mit den *Springern** wurde ein Handelsabkommen

geschlossen. Laut Vertragsbestimmungen ist es den Seltenem auf Grund einer Lizenzgenehmigung erlaubt, innerhalb der *Milchstraße** als freie Händler ihren Geschäften nachzugehen. Für dieses Entgegenkommen müssen sie einen hohen finanziellen Tribut an die Hauptzentrale der Springerorganisation, den Patriarchen des /?tüM/na*-Systems, entrichten.

Als einziges Springer-Volk sind die Seltener mütterrechtlich organisiert; bei den übrigen Springern gelten die Seltener daher als Memmen.

Sol-Town - nach der Flucht von Millionen Menschen in die *Provcon-Faust** errichtete neue Hauptstadt von Gaa*. Sie liegt auf dem zweitgrößten Kontinent, *Fatrona*, und ist ein architektonisches Wunderwerk. Alle Geschäfts- und Verwaltungsgebäude wurden im inneren Stadtkern angelegt, wobei man genügend freien Raum ließ, um eine spätere Erweiterung um das Fünfzehnfache zuzulassen. Dort befinden sich nun ausgedehnte Grünanlagen, hinter denen der zweite Ring beginnt. Hier sind moderne Einkaufs- und Vergnügungszentren zu finden. Erst danach kommen die ersten Wohnhochhäuser, unterbrochen von riesigen Sportstätten. Die eigentlichen Wohnanlagen liegen weit draußen im dritten Ring. Durch die vielen Parks ist eine grüne Stadt mit bester Luft, zahlreichen Seen und einem .überwiegend

235

Sonnenbote

unter der Oberfläche gelegenen Verkehrsnetz entstanden. Aber auch zahlreiche Hochstraßen erstrecken sich zwischen den phantasievoll gestalteten Hochbauten. "Strahlende Brücken", Energiestraßen in mehreren Ebenen, ragen, von Antischwerkraftfeldern gehalten, über die Ströme und Seen hinweg. Westlich von Sol-Town, beginnt das *Märe Imperium*, der größte gäanische Ozean. An der Küste sind gigantische Hafenanlagen entstanden.

Sol-Transmitter - -> *Twin-Sol** **Sombbrero-Galaxis**-^ *Grueflin**

Sonne, unsere (Sol) - Fixstern vom Spektraltyp G2, also ein gelber Zwergstern (s. *Sterne, Spektralklassen**) mit einer Oberflächentemperatur zwischen 5000 und 6000° Celsius. Durchmesser 1393700km (== 109,2 Erddurchmesser), Umfang des Sonnenäquators 4 376 000 km. Sonneninhalt = 1,3 Millionen Erdinhalte, Sonnenmasse = 331994 Erdmassen, Dichte 0,26 der mittleren Erddichte (da gasförmiger Körper). *Chemische Zusammensetzung an der Oberfläche*: 90% Wasserstoff, 8% Helium, 2% sonstige schwerere Elemente. Im Sonneninnern verändert sich dieses Verhältnis zugunsten des Heliumanteils, da die Sonne ihre Energie durch Verbrennung von Wasserstoff zu Helium (Kernumwandlung) erzeugt. In einer Sekunde produziert das Gestirn

650 Millionen Tonnen Helium und verliert dabei 655 Millionen Tonnen Wasserstoff. Der Differenzbetrag wird in Strahlung und Wärme umgewandelt. Insgesamt betrachtet, besteht die Sonne heute zu 75% aus Wasserstoff, zu 23% aus Helium und zu 2% aus schwereren Elementen. Das gesamte Sonnensystem bewegt sich relativ zu den benachbarten Fixsternen mit einer Geschwindigkeit von 19,6 km pro Sekunde, Rotationsbewegung im galaktischen System um das Zentrum der Milchstraße 217 km/sec. *Die Atmosphäre* der Sonne besteht dreischichtig aus (von innen nach außen) der *Photosphäre*, der *Chromosphäre* und der *Korona*. Von der Photosphäre gehen neben dem für uns sichtbaren Licht die *Protuberanzen* aus, die, von der Sonnen-Oberfläche kommend, als kühleres und dichteres Material in Höhen von 150000km und mehr in den Welt-raum geschleudert werden. Die Chromosphäre ist nur wenige tausend Kilometer dick, besteht vorwiegend aus Wasserstoff und Helium und ist durch ihre Strahlung für den zeitweiligen Ausfall des Kurzwellen-Verkehrs auf der Erde verantwortlich. Die Korona schließlich ist ein ausgehnter Strahlenkranz um die Sonne, der nur bei totalen Finsternissen direkt zu sehen ist. Das Alter der Sonne wird auf 4,6 Milliarden Jahre geschätzt.

Sonnenbote -> *Vhrato**

Sonneningenieur

236

Sonneningenieur - die im *Eyhoe-System** beheimateten Konstrukteure der Sonnentransmitter der *Lemu-rer**. Es handelt sich um anorganische, hochintelligente Kugelwesen mit einem Durchmesser von einem Meter. Sie besitzen keine Gliedmaßen, verfügen jedoch über die Fähigkeit der Teleportation. Keine Atmung, dafür ständige energetische Aufladung der Kugelkörper. Die Sonneningenieure sind vollkommen friedliebende Geschöpfe, die sich arglos von den Lemuren für den Bau der Gigantransmitter benutzen ließen. Erst als ihnen viel später (2405) klar wird, in welchem Maß sie von den *Meistern der Insel** mißbraucht und getäuscht werden, entziehen sie sich deren Gewalt durch den Sturz in ihre Sonnen, die zu Nova werden. Dies ist zwar die Aufgabe der materiellen Existenz, jedoch kein Tod. Die Sonneningenieure kehren in den "Schoß der großen Mütter" heim und leben auf eine unfaßbare, andere Art weiter.

Sonnen-Marathon - eine galaktische Rallye, die alle zehn Jahre, jeweils am 20.10. gestartet wird. Die Regeln sind so ausgelegt, daß Raumschiffe aller Größen und Konstruktionstypen teilnehmen können und auch Siegeschancen haben, da es weniger auf die Stärke der Triebwerke als vielmehr auf den Mutterwitz und den Einfallsreichtum der Piloten ankommt. Sofern es die Amtsgeschäfte erlauben, pflegt Perry Rhodan mit seinem jeweiligen Flaggschiff an dem Sonnen-Marathon teilzunehmen - als spannendes Manöver für die Besatzung. Im Jahr 3456 nimmt Rhodan mit der *MARCO POLO** im *Paralleluniversum** dabei die Gelegenheit wahr, an seinen verbrecherischen Doppelgänger heranzukommen, da nur dessen Tod eine Möglichkeit zur Rückkehr ins Normaluniversum eröffnet.

Sonnensechseck-Transmitter - der

von den *Lemurern** mit Hilfe der *Sonneningenieure** geschaffene Gigantransmitter im Zentrum der Milchstraße. Er besteht aus sechs sehr heißen, blauen Riesen Sonnen des vollkommen gleichen Typs, die die Eckpunkte eines exakten Sechsecks bilden. Die Entfernung von Stern zu Stern beträgt dabei nur 5 Lichtstunden, bzw. ca. 5,4 Milliarden Kilometer. Alle sechs Sonnen sind genau auf einer Ebene angeordnet. Die Justierung erfolgt vom Planeten *Kahalo** aus, Entfernung 1124 Lichtjahre. Entfernung des Sonnensechsecks von der Erde 50816 Lichtjahre (Funktionsweise —> *Sonnentransmitter**). Der ST wird im Jahr 2405 als Folge der Vernichtung seines Gegenstücks in Andromeda zur Supernova.

Sonnentransmitter - zum Zweck der Überwindung von intergalaktischen Entfernungen mit Hilfe der *Sonneningenieure** von den *Lemurern** ge-

237

Sonnenzünder

schaffene Gigantransmitter, die nach dem Prinzip des Materietransmitters arbeiten: das zu befördernde Objekt (in der Regel Raumschiffe) wird im •Sender in Strukturmuster und Energiegehalt verwandelt und im Empfänger in die identische Ursprungsform zurückverwandelt. Der Unterschied zum Materietransmitter liegt darin, daß anstelle technischer Apparate nun mehrere Sonnen (vorher in eine bestimmte Konstellation gebracht) die notwendige Energieleistung erbringen. Die "Schaltung" erfolgt von einer Justierungsstation aus, meist auf einem nahen Planeten gelegen. Die wichtigsten von den Lemuren hinterlassenen Sonnentransmitter sind der *Sonnensechseck-Transmitter** und der *Archimedes-Sonnendreieck-Transmitter** in der Milchstraße, das *Andromeda-Sonnensechseck* (zerstört 2404) in Andro-Alpha, das *Andro-Beta-Dreieck* (zerstört 2402) in Andro-Beta, und die im Leerraum zwischen den Gala-xien gelegenen Stationen *Twin**, *Horror** und *Schrotschuß-Transmitter** (explodiert 2405).

Sonnenziinder - es handelt sich um den auslösenden Faktor, der die Sonne Sol nach Ablauf eines von den Laren* gestellten Ultimatums zur Explosion bringen soll. Dieser Faktor ist niemand anderer als Orana *Sestore**, Perry Rhodans dritte Ehefrau. Orana wurde ohne ihr Wissen während ihres Fluges in die Galaxis *NGC 3190** von larischen Wissenschaftlern derart präpariert, daß sie zu einem ultrastarken *Parastrahler* wurde — von den übergeordneten Zellverbänden ihres Körpers, mehr aber noch von jenen des Gehirns her. Oranas Manipulation bewirkt, sobald sie von den Laren den Zündimpuls erhält, einen Umwandelungsschock von übergeordneten fünfdimensionalen Energieteilchen. Dadurch werden fünfdimensionale Energiestrukturen so umgewandelt, daß sie auf Normalmaterie eine sekundäre Schockwirkung ausüben, die ihrerseits Antimaterie erzeugt. Besonders stark betroffen von dieser Art der Zündung ist die Sonne, denn sie ist der weitaus stärkste 5-D-Parastrahler innerhalb des Sol systems. Sie würde also bei Oranas Zündung explodieren. Ist diese Zündung einmal erfolgt, wird Orana frei und ist nicht länger gefährdet. Kurz vor der Katastrophe wird die Wissenschaftlerin aus dem Sol system gebracht. Der Pferdekopfmutant *Takvorian** verlangsamt den gesamten Bewegungsablauf und den energetischen Geschwindigkeitsfluß in ihrem Körper, als der verhängnisvolle Prozeß anzulaufen beginnt. Im buchstäblich letzten Augenblick erreicht das Schiff mit Orana an Bord eine grüne Zwergsonne an der Grenze des Blues-Gebietes ohne Planeten. Orana strahlt ihre aufgespeicherte Energie aus. Die grüne Sonne flammt auf und explodiert - anstelle von Sol.

Sorgela

238

Sorgelan - Sonnensystem in der Galaxis *Grueffin** mit fünf Planeten. Der dritte Planet hat den Namen *Vavschenic**.

Sonnora - zweiter von insgesamt drei Planeten der kleinen, dunkelroten Sonne *Kennkant im* Außensektor Ost der Galaxis, 38416 Lichtjahre vom Solssystem entfernt. Sormora ist eine feuchtheiße Urwelt mit Sumpfmee ren, zahllosen Vulkanen und soeben erst im Wasser entstehendem Leben. Auf dem Planeten existiert seit dem 36. Jahrhundert eine geheime Nachschubbasis speziell für den Bedarf von Raumschiffen mit NUG-Proto nenstrahlaggregaten. In mächtigen Bunkerbauten gibt es über 1000 Kugelschalen, in denen je eine Treibstoffballung vorhanden ist.

Sozialgalaktische Bürgerrechts-Föderation - * **SBF***

Space-Jet - (vormals *GAZELLE*) diskusförmiger Kleinflugkörper, der als Rettungs- und Beiboot an Bord größerer terranischer Raumschiffe mitgeführt wird. Die Grundkonstruktion ist achtzehn Meter hoch und hat einen Durchmesser von dreißig Metern. Die Besatzung wird von vier Mann gebildet. Die Space-Jet tritt im Laufe der Raumfahrtgeschichte des Solaren Imperiums in einer Vielzahl von Modellen auf; in der Regel werden bei Schiffsneukonstruktionen auch die Beiboote auf den neuesten, technisch verwendbaren Stand gebracht. So sind moderne Space-Jets mit Waring-Konverter bzw. Metagrav-Triebwerken, Transformkanonen und HÜ- oder Para-tron-Schirmfeldern ausgestattet (s. *RZ, Bd. I*).

Spälterloge - Mond Nr. 19 des Riesenplaneten *Välgerspäre**; siebte Station des "*Über-das-Rad-Gehens*". Durchmesser 11098 km; Schwerkraft 1,01 g; Tageslänge 23,48 h; Temperaturmittel 25,04° Celsius; Abstand zu Välgerspäre 4321110km.

SPARTAC-Spiegelteleskop - mit

Hilfe spezieller Projektoren erzeugtes Spiegel-Energiefeld, dessen Durchmesser bis zu mehreren tausend Kilometer betragen kann. Dieser gigantische Spiegel wird im Weltraum von einem Schiff aus aufgebaut, mit dem er sich synchron bewegt. Jegliche atmosphärische Störungen sind eliminiert. Ein SPARTAC erbringt die billionenfache Leistung etwa des großen Spiegelteleskops auf dem Mount Palomar im 20. Jahrhundert. Die von ihm aufgenommenen Lichtwellen werden mit Hilfe einer drahtlosen Hochenergieleitung nach dem Laserprinzip in die Empfangsund Auswertungsabteilung des projizierenden Schiffes weitergeleitet, wobei die ohnehin phantastische Lichtausbeute durch die Lasergeräte nochmals verstärkt werden kann. Diese Verstärkung kann jedoch auch die allergeringste Störung im Spiegelbild millionenfach potenzieren. Die

239

Speideck

SPARTAC-Technik wurde um das Jahr 3450 perfektioniert.

Speckmoos - eine schnell wuchernde Pflanze, "die ganze Planetenoberflächen innerhalb kurzer Zeit mit einem moosartigen Teppich überwuchern kann. Dieses Moos besitzt die Eigenschaft, praktisch ununterbrochen zu blühen, wobei es ungeheure Wolken von mikroskopisch kleinen Sporen aussendet, die weder giftig noch anderweitig im herkömmlichen Sinn schädlich sind. Dennoch führen sie im Jahre 2104 auf dem Planeten *Az-gola** eine Katastrophe unter der Bevölkerung herbei. Sie werden von den Bewohnern eingeatmet und durch die Poren der Haut (Hautatmung) aufgenommen. Über die Lungen gelangen sie direkt in den Blutkreislauf. Da sie als Träger von hochaktiven Fetten, Eiweißen und Kohlehydraten einen ungeheuren Nährwert besitzen, führt ihr unfreiwilliger "Genuß" sehr schnell zu Fettabtegerungen im Körper in solchem Umfang, daß die Betroffenen sich innerhalb von Tagen zu plumpen Kolossen entwickeln und schließlich an Herzverfettung oder Atemversagen sterben.

Das Saatgut des Speckmooses wird seit Jahrtausenden von einem sogenannten *Saatschiff* auf geeignete Welten gebracht (Sauerstoffatmosphäre mit hohem Wasserdampfgehalt, mittleren Temperaturen von mindestens +14° Celsius), die vorher vom *Scoutschiff* erkundet werden. Später sollen die nahrhaften Sporen in den total verseuchten Planetenatmosphären von einem *Ernteschiff m* Bord genommen und nach *Mechani-ca** gebracht werden. Dies geschieht auch noch, nachdem die eigentlichen Empfänger und Initiatoren des Saat-Programms, die damaligen Bewohner Mechanicas, längst ausgestorben sind.

Speideck, Jan - einer der wenigen Menschen, die beim Sturz der Erde in den *Schlund** nicht von ES aufgenommen wurden, und späteres Gründungsmitglied der *TERRA-PA-TROUILLE**.

Speideck ist ein riesenhaft gebauter Mann, 1,98m groß und von der Muskelfülle eines Büffels. Sein Gesicht ist breit und grobschlächtig, das Kinn durch eine Hautfalte in der Mitte wie gespalten. Zu den hellblauen Augen, über denen fast keine Brauen erkennbar sind, kommt ein stets gerötetes Gesicht mit minimalem Bartwuchs. Die Haare sind strohblond, nackenlang und dort mit einem Band aus seltener Schlangenhaut zusammengebunden.

Speideck nennt sich selbst gerne "Thor, der letzte Profiboxer" und "Meister aller Klassen", dabei hat er noch nie einen wirklichen Boxkampf ausgetragen, sich aber mit Sparringspartnern derart herumgeschlagen, daß er eine Deformation des Nasenbeins davontrug.

240

241

Spoodie

Vom Charakter her ist er gutmütig, neigt aber dazu, andere Leute zu necken. Daß er nicht in ES aufging, verdankt er einer durch Knockout hervorgerufenen Bewußtlosigkeit zum Zeitpunkt des Schlunddurchgangs. Im Jahre 3582 ist er erst 26 Jahre alt.

Spezialflotte TSUNAMI - Sonderverband der Flotte der LFT, im Jahre 424 NGZ bestehend aus 120 *TSUNA-M'*-Schiffen. Obwohl offiziell der LFT unterstellt, geschieht ihr praktischer Einsatz jedoch ausschließlich im Sinn und Auftrag Perry Rhodans bzw. der *Kosmischen Hanse**.

Spezialisten der Nacht - sechs weibliche und sechs männliche *Zgmahko-nen**, die vor langer Zeit von dem Wissenschaftler Galkon *Erryog* künstlich herangezüchtet wurden. Sie sind nur etwa 2,50m groß und zierlicher gebaut als normale Zgmah-konen. Es fehlen die Schwimmhäute, die Beißschnauze des ehemaligen Urvolkes ist kürzer, schmaler und nicht so raubtierhaft. Die Haut glänzt infolge viel kleinerer und dichter angeordneter Schuppen in einem stark reflektierenden Silberton, in dem sich bei bestimmtem Lichteinfall blaue Reflexe abzeichnen. Die Augen berühren sich fast oberhalb der Nasen-Schlitzlöcher, von wo aus sie die Schläfen umziehen und bis zum ersten Viertel des Hinterkopfes reichen. Der Kopf selbst ist etwa um 50% größer als der von Normal-Zgmahkonen und beherbergt die durch die Züchtung überstark entwickelten Gehirnzentren. Alle zwölf Spezialisten der Nacht besitzen die Fähigkeit des *Wesensspürens* für fünf- und sechsdimensionale Energieeinheiten, was sie dazu befähigt, das große Schwarze Loch in der *Dakkar-zone* (—> *Samtauge**) zu "verstehen". Eine weitere Besonderheit liegt in der ungeheuren Langlebigkeit dieser Wesen. Nur im Kollektiv können sie ihre ganzen Kräfte entfalten und die Dimensionstunnel beeinflussen. Die Namen der zwölf Spezialisten der Nacht, die die Terraner im Jahre 3581 in der *Rute** antreffen, lauten: O/M/*, Pewwo, Trelw, Eiwk, Wans, Qwogg (männliche Mitglieder); Skeiya, El-lya, Yaiska, Pey, Hoisy, Py (weibliche Mitglieder der Gruppe).

Was keiner der zwölf weiß, ist, daß Galkon Erryog sie im Auftrag der *Koltonen** züchtete, deren Wissen und Macht über Schwarze Löcher ihnen quasi vererbt wurden. Somit sind die Spezialisten der Nacht im Zustand des Kollektivs als siebtes Konzilsvolk (*Hetos der Sieben**) anzusehen, allerdings nur in der Theorie. Die Praxis sieht so aus, daß es nach dem Ende der Koltonen ein siebtes Konzilsvolk nie gab.

Alle zwölf Spezialisten der Nacht erzeugen nach der Flucht mit der SOL aus der Dakkarzone in einem Hangar des Schiffes ein Schwarzes Loch von

zehn Meter Durchmesser, durch das sie einer nach dem anderen für immer verschwinden.

Sphinx (auch Drorah) - fünfter von insgesamt 18 Planeten der Sonne *Akon**. Die Sauerstoffwelt und Heimat der *Akonen** ist etwas größer als die Erde und besitzt eine Schwerkraft von 1,1g. Die Oberflächentemperaturen sind ungewöhnlich hoch. Es gibt auf Sphinx große Meere, ausgedehnte Gebirge und weite, grüne Ebenen. Der Himmel ist kristallklar und von eigenartigem, hellblauem Leuchten geprägt. Sphinx hat zwei Monde, von denen einer fast merkurgroß ist, der zweite ein unbewohnter Himmelskörper von Meteoritengröße.

Überall auf Sphinx existieren riesige Transmitteranlagen, durch die große Menschenkolonnen und ganze Containertransporte abgestrahlt werden können. Voraussetzung dazu ist eine Gegenstation. Die zum Aurbau des Trnsmittelfeldes benötigten blaß-bis tiefrot leuchtenden Energiebahnen scheinen übergangslös aus dem Boden hervorzukommen, um sich in 50 bis 300 m Höhe torbogenförmig zu vereinen. Darin gähnt dunkel der Entstofflichungsschlund. Die Wohnkomplexe der Akonen bestehen aus den bereits von *Arkon** her bekannten Trichterbauwerken, die entweder einzeln in die Landschaft eingebettet sind oder große Städte mit Kuppelbauten und Energiestraßen bilden.

Spicoulos - (der Spicoulo, des Spi-coulos, die Spicoulos, spicoulosisch) - auf dem ehemaligen solaren Planeten *Zeut** beheimatete Lebewesen, die in der Symbiosegemeinschaft der auf Zeut lebenden Völker die Funktion von Jägern auszuüben haben. Sie erinnern an terranische Riesenschildkröten und erreichen Größen bis zu 1 m. In ihren gepanzerten Köpfen befinden sich Tausende von ausfahrbaren Stacheln, die teilweise als hochwertige Sinnesorgane ausgebildet sind. Die Terraner begegnen den Spicoulos im Lauf ihrer Experimente mit dem *Nullzeit-Deformator**.

Spiel, Superspiel —> *Lugosiade**

Spin - in der Atomphysik der Eigen-drehimpuls der Elementarteilchen und der Atomkerne.

Spectara - Untergrundorganisation der im Jahr 2436 noch in Andromeda lebenden *Tefroder**. Die Spectara verfolgt gleichzeitig zwei Pläne: 1. Zusammenarbeit mit den *Akonen** gegen das *Solare Imperium** mit der Hoffnung auf Waffenhilfe der Akonen gegen die *Maakhs**; 2. Entwicklung, Bau und Einsatz eines sogenannten *Sepul-Projektors*, der die Parastrahlung des *Sepulveda** kampfmäßig einsetzbar machen soll. Beide Pläne werden von Kantor *Chiarini** vereitelt.

Spoodie- (der Spoodie, des Spoodie, die Spoodies) - zwei Zentimeter lan-

242

ges und fünf Millimeter dickes Lebewesen, das auf den ersten Blick entfernt an eine Biene erinnert - beim genaueren Hinsehen jedoch eine verblüffende Ähnlichkeit mit einem Mi-kromaschinchinchen hat. Ein Spoodie ist aber weder ein Insekt noch ein Roboter. Der Körper ist geformt wie ein schlanker Konus und silberfarben. Am verjüngten Ende sitzen ein dünner Augenring, ein Doppelnüssel und ein schmaler Haarkranz. Ein Spoodie hat vier Beinpaare, ziemlich gleichmäßig über den Körper verteilt. Die Spoodies sind Symbionten. Sie setzen sich unter der Haut ihres Wirtes fest (sie können dort eingesetzt werden mit einem kleinen operativen Eingriff, aber sich auch selbst mit ihren Rüsseln dorthin vorarbeiten), in der Regel über bestimmten Regionen des Gehirns, für deren Lokalisierung sie einen unglaublichen Instinkt besitzen. Von dieser Position aus nehmen die Spoodies kleine Mengen Körperflüssigkeit ihres Wirtes auf und geben dafür ein Drüsensekret in dessen Blutbahn ab. Je nachdem, welche Qualität an Körpersäften der Wirt abgibt (vom Standpunkt der Spoodies, versteht sich), erhält er auch mehr oder minder wirkende Sekrete. Es gibt Wirte, bei denen der Nutzeffekt fast Null ist, und andere (sie können durchaus Angehörige derselben Spezies sein), die vor Kraft und Schlaueit fast platzen. Einmal an einen Symbionten gewöhnt, möchte ihn niemand mehr missen. Die Symbiose dauert in der Regel sieben bis acht Terrajahre, dann fällt der Spoodie tot ab. Spoodies bewirkten die Zunahme an Intelligenz, Mut und Entschlossenheit der *Kranen* und ihrer Hilfsvölker - und bedingen damit die explosionsartige Ausdehnung des kranischen Imperiums. Sie werden "abgeerntet" im Raumsektor *Varnhagher-Ghynnst*. Die erste Spoodie-Ladung wurde den Kranen von Atlan mit der SOL gebracht. Es gibt keine Kommunikation zwischen einem Spoodie und seinem Wirt.

Spoodies sind winzige Einzelteile des vor Jahrmlionen explodierten *Viren-Imperiums*. Zerbrecen sie oder zertrümmert man sie, zerfallen sie in harte Mikroteilchen.

In der Regel kann kein Wesen mehr als zwei Spoodies tragen, ohne daran geistig und körperlich Schaden zu nehmen. Das gilt fast immer für Kranen und deren Hilfsvölker. Ausnahmen: *Atlan als Orakel*, *Surfo Mallag-an*, *Scoutie* und *Brether Faddon*. "Doppelträger" werden gejagt und verhaftet, denn erlaubt ist pro Brüger des Herzogtums nur jeweils ein Sym-biont. Gegen diese Politik kämpft die *Bruderschaft*, deren Mitglieder fast immer (versteckt) zwei Spoodies tragen.

Spoodie-Schiff - kranische Bezeichnung für die SOL, noch bestehend aus SOL-Mittelteil und SZ-1. Sie verkehrt etwa 200 Jahre lang regelmäßig zwischen *Varnhagher-Ghynnst* und

243

Sporenschiffe

Kran, um das schnell expandierende Kranenimperium ausreichend mit *Spoodies* zu versorgen. Von allen ehemaligen Besatzungsmitgliedern blieben nur 200 als *technisches Personal* an Bord. Alle anderen wurden auf Kran zu *Orakel-Dienern*. Kommandant der SOL im Jahre 343 Herzog Lugos ist der Krane *Tomason*. Alle anderen Kranen an Bord gehören Eliteeinheiten an und sind besonders geschult und ausgebildet; das gilt auch für die Wesen anderer Völker an Bord (insgesamt 470 herzogliche Raumfahrer). Stellvertreter von Tomason an Bord der SOL ist *Hyhidon*, ein älterer kleiner Krane von ruhigem Temperament und großer Intelligenz. Er ist so etwas wie ein väterlicher Berater der anderen. Chef des technischen Personals ist der Solaner *Tanwalzen*.

Spoodie-Schlacke - im Leerraum in der Nähe der Galaxis *Vayquost* entdeckter Planetoid, der ehemals im Spoodie-Feld des Raumsektors *Varnhagher-Ghynnst* stand und von *Sawpanen* von dort entführt wurde. Spoodie-Schlacke ist ausgehöhlt. In seinem Innern findet Atlan unter anderem große Fertigungs- und Laboreinrichtungen, die einst einem Beauftragten der Kosmokraten dazu dienten, das Spoodie-Feld in *Varnhagher-Ghynnst* zusammensetzen. Außerdem gibt es in den Hohlräumen noch zahlreiche, jedoch von *Seth-Apophis* und deren Helfern umprogrammierte Spoodies. Nach vielen Kämpfen gegen Roboter und Fallensysteme trifft Atlan auf *Gesil*, die er, zusammen mit einer Ladung Spoodies, an Bord der SOL nimmt.

Spoodie-Seuche - durch *Spoodies* hervorgerufener innerer Zwang ihrer Träger, sich in großer Anzahl auf engstem Raum zusammenzudrängen, was schließlich zu regelrechten Trauben ineinander verschlungener Leiber führt. Die Betroffenen verlieren schnell jeden Bezug zur Realität, bald darauf das Bewußtsein. Kommt keine Hilfe, so folgt darauf unausweichlich der Tod. Die Spoodies fallen ab. Die Seuche trat bislang im Kranenimperium nur wenige Male auf - einmal im Nest der 17. Flotte. Die Spoodies sind weitaus komplexere Gebilde als die einfachen Viren. Entsprechend stärker ist ihre kollektive Erinnerung an das *Viren-Imperium*. Diese Erinnerung kann unter bestimmten Umständen den Vereinigungsdrang und damit die "Seuche" auflösen.

Sporenschiffe - Spezialraumschiffe der sieben *Mächtigen*.

Kugelförmig mit einem Durchmesser von 1126km (zum Vergleich: der Mondradius beträgt 1740km), deren Technologie dem Bereich der *Kosmokraten* entstammt. Die Sporenschiffe sind dazu bestimmt, in den verschiedenen Regionen des Universums, durch das Verbreiten von

Springer

244

*Biophoren** Leben entstehen zu lassen und den Grundstock zur Bildung organischer Intelligenz zu legen, die dann durch das Wirken des Schwarms aktiviert und gefördert werden soll. Nach dem Ende der Ära der Mächtigen finden die Sporenschiffe im Rahmen der *Kosmischen Hanse** neue Verwendung (mit Ausnahme der *PAN-THAU-RA**).

Springer - von den Arkoniden abstammende "Galaktische Händler". Beide Bezeichnungen sagen bereits fast alles über das Wesen der rauhbeinigen, meist großen und hünenhaften, rotbärtigen (Haupthaar ebenfalls rot, lang und meist zu Zöpfen geflochten) Wesen aus. Sie haben zwar planetarische Stützpunkte und beherrschen ganze Sonnensysteme, doch den größten Teil ihres Lebens verbringen sie an Bord ihrer walzenförmigen Raumschiffe - springend (transitierend) von einem Ziel zum anderen. Auch nach der späteren Ausrüstung ihrer Schiffe mit Lineartriebwerken bleibt es bei dieser Bezeichnung. Sie sind *die* Händler der bekannten Galaxis, als die Terraner ihnen im Jahre 1982 erstmals begegnen. Sie meist seit 8000 Jahren das galaktische Handelsmonopol und wachen streng darüber, daß ihnen nicht irgendwo eine ernstzunehmende Konkurrenz erwächst. In ihrem Bemühen, jede solche auszuschalten, sind die ansonsten eher gutmütigen und mit rauhem Humor ausgestatteten Springer kompromißlos, was in den Jahren nach 1982 und selbst nach Gründung des *Solaren Imperiums** immer wieder zu Anschlägen auf die Menschheit, zu Reibereien und Intrigen führt.

Die Springer sind in Sippen zusammengeschlossen, von denen jede dem Befehl eines Patriarchen untersteht und über eine verschieden große Anzahl von Handelsschiffen verfügt. Taucht eine Gefahr für ihr Volk auf, handeln sie gemeinsam, ansonsten sind sie wie die feindlichen Brüder. Jeder Kommandant ist alleiniger Herr über sein Schiff, solange Ruhe und Frieden herrscht. Bei ernster Bedrohung schließen sich mehrere Sippen zusammen. Reicht auch deren geballte Macht zur Abwehr nicht aus, werden die *Überschweren** zu Hilfe gerufen. Abgesehen davon, werden zu bestimmten Zeitpunkten große Versammlungen abgehalten, zu denen je 100-600 Kapitäne einen Vertreter aus ihrer Mitte entsenden. Es gibt also keine Zentralregierung. Die Keimzelle aller planetengebundenen lebenden Springer-Sippen ist das *Ru-suma-System**. Ihr Symbol ist eine aufgehaltene Hand, die von einer Sternwolke umgeben wird.

Sprinter - von Terranern geprägter Name für die intelligenten, humanoïden Eingeborenen des Planeten *Hak-nor**. Die 'Sprinter sind ca. 2,50m große Geschöpfe mit kurzem Rumpf und langen Laufbeinen, die sie zu

245

Srimavo

ungeheuren Laufgeschwindigkeiten befähigen. Ihre Haut ist blau, die Köpfe sind eiförmig und kahl mit zwei großen, kugelförmigen Augen. Die Sprinter sind in ihrer Entwicklung im Bronzezeitalter stehengeblieben und leben größtenteils von der Viehzucht und dem Tausch der Erzeugnisse ihrer hervorragenden Bronzeschmiede. Einige wenige arbeiten als Hilfskräfte in den Ansiedlungen und Werften der *Haknorer**.

Srakendum - Bezeichnung für eine riesige kosmische Staubwolke in der Galaxis *Norgan-Tur**. Das Wort stammt aus der Sprache der *Mächtigen** und bedeutet soviel wie "Sammelplatz". Es konnte beobachtet werden, wie verschiedentlich Dinge in dieser stark leuchtenden und strahlenden Wolke materialisierten. Nachdem bereits *Quiupu** von einem Sammelplatz sprach, an den sich die von ihm und anderen Beauftragten geschaffenen Teilrekonstruktionen des ehemaligen *Viren-Imperiums** zusammenfügen sollen, liegt die Vermutung nahe, daß Srakendum eben dieser Ort ist.

Srimavo - auch "Sphinx" oder einfach "Sri" genannt; Srimavo ist ein Tiageres, großes und weißhäutiges Mädchen, gerade 12 Jahre alt, als sie im 5. J. 425 NGZ am Fuß des Wan-Iergebirges von *Shonaar** aufgefunden wird. Ihr Haar ist schulterlang und schwarz. Ihre Augen bestimmen das Gesicht, sie sind groß und scheinbar abgrundtief schwarz. In ihrem Antlitz liegt ein Ausdruck ein Einsamkeit, Melancholie, Weisheit und einer verborgenen Spur einer seltsamen Gier. Sie drückt sich aus wie eine Erwachsene, in perfektem Interkos-mo, aber doch fremdartig. Ihre Stim



me vermittelt den Eindruck von Musik, sie gibt den Worten damit eine tiefergehende Bedeutung. Sie sind wie Botschaften. Srimavo ist mental derart abgeschirmt, daß auch Gucky und Fellmer Lloyd sie telepathisch nicht erforschen und ergründen können. Sie verfügt über seltsame Kräfte, von denen man nicht sicher ist, ob sie paranormal sind.

Am auffallendsten ist, daß jeder, der ihr in die dunklen Augen blickt, in

STAC

246

seinem Bewußtsein eine Ahnung von schwarzem Feuer empfindet, eine Vision dunkler Flammen.

In Srimavos Umgebung geschehen oft seltsame Dinge - dabei verändert sich häufig die Konsistenz von Gegenständen. Sie scheint auch einen fast hypnotischen Einfluß und manchmal sogar Zwang auf andere ausüben zu können. Sie kommt und geht, wie sie will, entfacht einmal einen kleinen Sturm, läßt einmal Flaschen platzen und produziert schreckliche Bilder. Ein Roboter wird plötzlich durchsichtig. Alle diese Dinge währen jedoch jeweils nur kurze Zeit - und die Kraft, mit der Srimavo das erreicht, scheint sich zu erschöpfen (Erholung ist dann nötig).

Sie interessiert sich für alles, was mit *Quiupu**, den Viren-Experimenten usw. zusammenhängt, brennend und sammelt Informationen darüber. Sie behauptet, Quiupu bei seinen Experimenten unterstützen zu können.

Auf alle Fragen, die ihre Person und ihre Herkunft betreffen, antwortet sie ausweichend und oft zweideutig. Quiupu bezeichnet sie beim ersten Zusammentreffen als "die Vishna-Komponente". Nach einem dramatischen Kräfteressen geht Srimavo nach nur kurzer Existenz in *Gesil** auf.

STAC -r Förderkreis STAC*

Stahlfestung Titan - im Auftrag von *Leticron** auf dem *Titan** erbaute

und für die Begriffe der technifizierten Neuzeit völlig abstrakte Festung, die äußerlich einer mittelalterlichen Festungsanlage der Erde gleicht. Sie ist ein ineinander verschachteltes Bauwerk mit zahlreichen großen und kleinen Innenhöfen. Ihr Kern bedeckt eine Fläche von fast 100 Quadratkilometern. Daran anschließend erstrecken sich weite Laufgänge. Besondere Bedeutung kommt dem *Hof der Säulen* zu. Hier finden die rauen, auf stählernen Pferden ausgetragenen Turniere der *Überschweren** statt. Der Hof ist 300m lang und 100m breit, umgeben von mächtigen Mauern und Bastionen. Das verwendete Baumaterial besteht aus Stahl. Als Leticron im Jahre 3580 im Kampf gegen *Mayipancer** stirbt, strömt sein Geist in einen mit PEW-Substanz präparierten Metallsockel eines Innenhofs der Festung. Dort ist er für immer gefangen.

STALHOF -> *Kosmische Hanse**, Absatz 2b.

Stammnest - gelbe Sonne im Dreierblock des *Varben-Nests**. Die Sonne hat 7 Planeten, davon wichtig Nr. 2, *Dacammion**, und Nr. 3, *Baytuin**.

STARDUST - Perry Rhodans Mondlanderakete aus dem Jahre 1971. Die Gesamtlänge des dreistufigen Schiffes beträgt 91,6 m (erste Stufe: 36,5 m, zweite Stufe: 24,7 m, drit-

247

Stato

te Stufe: 30,4m). Nur die erste Stufe besitzt noch chemische Flüssigkeitstriebwerke, die beiden anderen (davon Stufe 3 als eigentliches Raumschiff) erstmals kernchemische Atomstrahl-Triebwerke. Nutzlast der STARDUST: 6850t, Nutzlast des Mondschiffes: 64,2t.

STARDUST II - 800-m-Kugelraum der Arkoniden, den Perry Rhodan mit Hilfe seiner Mutanten im Jahre 1975 von den *Topsidern** erbeutet. Das Schlachtschiff erhält den neuen Namen in Erinnerung an die erste bemannte Mondlanderakete der Menschheit und versetzt die Teraner erstmals in die Lage, auch sehr weite kosmische Entfernungen zu überbrücken (Transitionstriebwerk).

Starscho - siebter von 47 Monden des Gigantplaneten *Välgerspäre**, zwölfte und letzte Station des "*Ober-das-Rad-Gehens**". Orbitaldistanz 3924170km, Durchmesser 13866km, Schwerkraft 0,58g, Eigenrotation 19,09h, mittlere Temperatur 26° Celsius. Starschos Oberfläche ist größtenteils von Bauten bedeckt, die fast nur noch aus Stahl und Kunststoff bestehen sogar die Gezeiten der drei großen Meere sind künstlich geregelt.

s-Tarvior - Bezeichnung für die Sektionsleiter der Forscher der *Kaiserin von Therm** an Bord des *MODULS**. Ein s-Tarvior steht jeweils siebzig Forschern (*Douc Langur**) vor. Aus Teilen dieser siebzig ihnen unterstellten Forscher ist er auch zusammengesetzt. Er ist nicht beweglich, es sei denn, Roboter transportieren ihn in seinem Behältnis.

Statik-System - hellblaue Riesen Sonne im rechnerischen Mittelpunkt des *Schwarms**. Die Sonne hat den ungeheuerlichen Durchmesser von vier Lichtjahren. Das gesamte System ist in einen zusätzlichen *Schmiegeschirm** gehüllt. Der einzige Planet des Systems heißt *Stato**.

Statischen - zweiter Planet der Sonne *Tervilar**. Durchmesser 6899km, Schwerkraft 0,68g, Rotationsdauer 22,4 h. Statischen besitzt acht Kontinente und zahlreiche Salzwassermoore. Es finden sich gewaltige Gebirge, in denen eine rege vulkanische Tätigkeit anzutreffen ist. Die Vegetation ist voll entwickelt. Bedeutsam wird Statischen im Jahr 3587 - in einem Stützpunkt der *UFOnauten** auf dem Kontinent *Lahor* wird das *UFO-Serum** zur Bekämpfung des *Bebenkrebses** entwickelt.

Stato - einziger Planet der hellblauen Gigantsonne *Statik**. Durchmesser 15611km, Rotationsdauer 32,6h, Schwerkraft 1,18g, mittlere Temperatur 29,5° Celsius. Entfernung vom Zentralgestirn 82 Milliarden Kilometer. Stato ist die zentrale Rechenwelt des *Schwarms**, vor allem damit be-

248

schäftigt, die Transitionen des Schwarms zu koordinieren. Nötig dazu sind viele tausend Sonnen in der Nähe der Innenseite des *Schmiegeschirms**. Diese *Transitionsenergispender* (auch *TE-Sonnen* genannt) werden von robotischen *Reizimpulsstationen* umlaufen, deren Aktivitäten von den Anlagen auf Stato geleitet und koordiniert werden. Bei Transitionen werden die TE-Sonnen energetisch angezapft. Die Energien werden dann von den Reizimpulsstationen an den Schmiegeschirm weitergeführt. Dort bewirken sie eine Umpolung des gesamten Schirms, der damit zu einem schwarmumfassenden Transitionsfeld wird. Den Terranern gelingt es im Dezember 3442, Stato auszuschalten.

Stato-II - zweiter zentraler Rechenplanet des *Schwarms**, Durchmesser 13798km, Rotationsdauer 28,7h, Schwerkraft 1,09h, mittlere Temperatur konstant 36,3° Celsius. Stato-II weist sieben Kontinente auf. Im Hyperraum eingebettet und von 250 000 kleinen Atomsonnen in 50 km Höhe über dem Boden beleuchtet, hat Stato-II ein gleichmäßiges Savannenklima. Der Planet hat die gleiche technische Ausstattung wie *Stato**. Er wurde von den *Cynos** eingerichtet, um einem Ausfall oder einer Übernahme von Stato begegnen zu können. Im April 3443 wird Stato-II von dem *Cyno Schmitt** mit Hilfe des *Tabora** in den Normalraum zurückgeholt

und übernimmt unter Kontrolle der *Cynos* die Funktion von Stato. Stato-II ist auch Standort des Energiegrabs der *Neun Imaginären**.

Steinerne Charta von Moragan-Pordh - im Gewölbe unter dem *Dom Kesdschan** befindlicher Steinkreis (ähnlich dem von Stonehenge). Die Steinerne Charta ist bei Perry Rho-dans Besuch des Gewölbes im Jahre 425 NGZ in Bruchstücken vorhanden und kann ihm nur unvollständige Angaben über die drei *Ultimaten Fragen** und das Versteck der letzten *Porleyter** machen. Die Steine "sprechen" zu ihm in der Sprache der sieben *Mächtigen**. Ursprünglich beinhaltete die Charta die Regeln und die Zielsetzungen der *Porleyter* als Vorläuferorganisation der *Ritter der Tiefe**.

Stellar, der - Einheit der im Jahre 61 NGZ auf Beschluß der GAVÖK eingeführten neuen galaktischen Währung. Ein Stellar ist der hundertste Teil eines *Galax**.

Sterne, Entwicklung - welchen Weg ein Stern im Laufe der Jahrmilliarden einmal beschreiten wird, hängt in erster Linie von seiner Masse ab. Nehmen wir unsere Sonne als Beispiel, so wird sie voraussichtlich noch zwei bis drei Milliarden Jahre brauchen, bis der Wasserstoff in ihrem Innern durch die Verbrennung zu Helium zur Neige geht. Es bildet sich ein

249

Sterne

Heliumkern. Die Verbrennung verlagert sich weiter nach außen, Leuchtkraft und Oberflächentemperatur nehmen zu. Im nächsten Stadium wieder Temperaturabnahme, der Kern verdichtet sich weiter. Temperatur und Leuchtkraft nehmen erneut zu, die Sonne bläht sich um das Doppelte ihrer heutigen Größe auf. Der Kern bricht nach ca. 5 Milliarden Jahren unter der eigenen Schwerkraft zusammen, was noch höhere Temperaturen auslöst, die dann jedoch infolge weiterer Aufblähung auf 3000° zurückgehen. Es entsteht ein *Roter Riese*, ein Stern mit dem Hundertfachen des heutigen Durchmessers und der tausendfachen Leuchtkraft. In 7 Milliarden Jahren dann wird die Heliumschlacke des Sonneninnern zu Kohlenstoff und anderen schweren Elementen verbrennen (Helium-Blitz, Entzünden des Heliums bei einer Temperatur von 100 bis 200 Millionen Grad, Dichte 1 Million Gramm/cm³). Es erfolgt eine nochmalige Ausdehnung der Sonne und Abstoßung der äußeren Schichten. Der Kern hingegen bricht infolge der ungeheuren Gravitationsenergie weiter zusammen. Die Sonne erreicht ihr Endstadium und wird zum *Weißem Zwerg*, einem intensivstrahlenden Stern mit sehr kleiner Oberfläche. Die Materie ist so dicht, daß die Masse des Weißem Zwerges zwar unserer heutigen Sonne entspricht, die Größe jedoch nur jener der Erde. Die Oberflächentemperatur beträgt rund 10000°. Eines fernen Tages dann wird auch dieser Weiße Zwerg erlöschen und vollkommen erkalten. Dieser hier geschilderte Entwicklungsweg der Sonnen gilt nur für Sterne mit einer Sonnenmasse bis zu 1,4. Massenreichere Sterne entwickeln sich zu *Neutronensternen**, Sterne mit mehr als 3,2 Sonnenmassen zu *Schwarzen Löchern**.

Sterne, Spektralklassen - in der sogenannten *Hauptreihe* werden sieben

Spektral klasse	Oberflächen temperatur	Eigenschaften und Anmerkungen
O	30000-50000°	blauweiße Sterne
B	15000-25000°	bläulichweiße Sterne
A	8000-12000°	weiße Sterne
F	6000- 8000°	gelbweiße Sterne
G	5000- 6000°	gelbe Sterne (unsere Sonne)
K	um 4 000°	gelbrötliche Sterne
M	um 3 500°	ausgesprochen rote Sterne

250

Haupttypen von Sonnen aufgeführt, deren Eigenschaften sich durch ihre Spektrallinien bestimmen lassen.

Aus dem von den Sternen empfangenen Licht lassen sich darüber hinaus Angaben über die Zusammensetzung, die Größe und das Alter der Sonnen machen. Innerhalb jeder Spektralklasse werden die Haupttypen nach dem Dezimalsystem aufgeteilt und durch Ziffern von 0-9 ergänzt. Bei ausgesprochenen Riesensternen setzt man ein g (gigant), bei Zwergsternen ein d (dwarf) voran.

Stenfeuer- die Zwillinge Sternfeuer und Federspiel werden im Jahr 3576 an Bord der SOL* geboren. Die Zwillinge sind zwar zweieiig, weisen aber eine große äußerliche wie charakterliche Ähnlichkeit auf. Beide sind schlanke, von samtig brauner Hautfarbe mit weißblonden Haaren und großen blauen Augen. Die Gesichter sind oval mit schmalen Nasen und hohen Jochbeinen. Bei ihrem ersten Auftreten an Bord der SOL zeigen beide einen Hang für Streiche und Schabernack, wobei Federspiel sich ein wenig besonnener zeigt als seine unfugfrohe Schwester. Beide sind Mutanten: Federspiel hat eine schwache telepathische Begabung, Sternfeuer ist eine sogenannte sym-biontische Mutantin, die durch direkten Kontakt mit anderen Mutanten deren Fähigkeiten innerhalb gewisser Grenzen erlernen kann, so von Guk-ky die Telekinese, von Bjo Breiskoll* die Telepathie. Bei der Übergabe der SOL an die Solaner entscheiden sich beide für ein Verbleiben an Bord.

Stiemonnd - vierter von insgesamt sieben Planeten des *Papillo-Systems** im *Mahlstrom der Sterne**. Nach menschlichen Begriffen eine lebensfeindliche Eiswelt, die das Muttergestirn in 762 Tagen *irdischer Zeit* umläuft. Die mittleren Temperaturen des Sommerhalbjahrs betragen daher +5 bis +8° Celsius, die des Winterhalbjahrs -95 bis -110° Celsius. Äquatordurchmesser 14 231 km, Schwerkraft 1,178g, Eigenrotation 30,23h, Sauerstoffatmosphäre. Die Meere frieren im Winterhalbjahr zu. Es gibt keine Kontinente, sondern nur eine einzige, zusammenhängende Landmasse mit unzähligen Binnenmeeren und Seen.

Stiemonnd ist die Heimat der *Phä-bäer**.

STOG-Säure - organisch-chemisches Produkt von einem Fremdplaneten, das die Eigenschaft besitzt, sich bei Druckentspannung zu verflüchtigen und niederzuschlagen. Sogar Terkonnitstahl, Gold und andere als unangreifbar geltende Metalle werden von dieser Substanz zerfressen. Es ist das fürchterlichste Erzeugnis, das die terranische Chemie bis zum Jahre 2402 Standardzeit kennt. Die STOG-Säure wird als Defensivwaffe gegen den Angriff eines *Mobys** eingesetzt, der den Planeten *Arctis** im *Alurin-Sy-*

251

Stummhaus

*stem** bedroht. Die USO-Spezialisten Rakal und Tronar *Woolver** transportieren die Säure in Hohlbehältern in den Moby-Körper und erreichen durch diese Maßnahme die Zersetzung des Gehirns. Das Lebewesen reagiert infolgedessen nicht mehr auf die Steuerimpulse einer Sendestation und rast in die Sonne.

Struktur-Alpha - sehr kleine gelbe Sonne in der Milchstraße, der zweite von fünf Planeten heißt *Testfall Rorvic**.

Strukturkompensator - Gerät an Bord von terranischen Raumschiffen, das die Ortung von Strahlungserschütterungen bei *Transitionen** unmöglich macht. Das Erfordernis zur Entwicklung einer solchen Defensivwaffe ergibt sich für die Terraner nach der vorgetäuschten Vernichtung der Erde im Jahre 1984 durch das Bemühen, die galaktischen Völker in ihrem Glauben an die gelungene Ausschaltung der Menschheit zu belassen.

Strukturläufer -> *Paddler**.

Struktur-Taster - Fernortungsgerät zur Erfassung von *Transitionen**. Die Ortung geschieht überlichtschnell. Mittels lüftdimensionalem Empfang werden die kurzfristigen Veränderungen der gültigen Gravitationslinien und -felder beim "Sprung" eines Raumschiffs durch den Hyperraum

angemessen (Strukturerschütterungen des *Einstein-Raumes**). Damit verbunden ist eine Ortsbestimmung des in den Normalraum zurückgefallenen Schiffes möglich.

Strukturvariabler-Energiezellen-Raumer —> *SVE-Raumer**.

Stummhaus - eine der unmenschlichsten Einrichtungen der von *deiAphi-lie** geprägten Gesellschaft auf der Erde des 36. Jahrhunderts. In den Stummhäusern, staatlichen Anstalten der höchsten Geheimhaltungsstufe, werden die alten, der aphilen Gesellschaft keinen Nutzen mehr bringenden Menschen getötet. Die Alten verschwinden einfach, niemand sieht sie je wieder. Die Eliminierung ist eine der schlimmsten Folgen aphiler Denkweise. Einen Wert besitzt nur noch jener, der produktiv seinen Beitrag zum allgemeinen Wohlstand leistet. Die in die unauffälligen, häßlichen, abgeriegelten Gebäudekomplexe eingelieferten erhalten vor dem schnellen und schmerzlosen Tod eine hypnotische Behandlung, die sie alle Angst verlieren läßt. Man gewährt ihnen einen "schönen" Tod, verwöhnt sie und läßt sie ohne ihr Wissen ein schmerzlos wirkendes Gift schlucken, durch das sie schließlich eingeschlafert werden. Die Mörder sind sich - emotionslos - des Verbrecherischen ihres Tuns nicht einmal bewußt.

Stup

252

Stnp - zweiter von insgesamt 5 Planeten der Sonne *Beaulys Stern**. Stup ist eine etwa erdgroße, sehr heiße Welt mit Dschungelwäldern und riesigen Schlammeeren. Die Fauna wird von urweltlichen Tieren beherrscht. Im Jahre 2328 stranden terranische Raumfahrer, unter ihnen Perry Rhodan, auf Stup und geraten in den Bann der *Emotio-Strahlung**. Damit kündigt sich erstmals die Bedrohung der Erde durch abfallende Kolonien an. Stup ist von Springer-Nachkommen bewohnt, die sich vor Jahrtausenden auf dem Planeten niederließen und durch die Emotio-Strahlung in die Primitivität zurückfielen. Für sie wird die Bezeichnung *Stupos* geprägt. Die verhängnisvolle Strahlung wird auf dem einzigen Mond der Dschungelwelt erzeugt, bis es Atlan gelingt, die Station der *Plophoser** zu vernichten.

Stützpunktingenieur - * *Druis*''.

St. Vain, Claude - Anführer ("Kapitän") der *Betschiden** auf *Chircool**. St. Vains Stellung ist nicht unumstritten. Vor allem die jungen Jäger akzeptieren ihn kaum und hören auf *Doc Ming**, den obersten Heiler des kleinen Volkes.

Styl, Jaraf-» *INTERSOLAR**. **Sühnte**, Makol-» *INTERSOLAR**. **Substanzreaktion**-> *PEW-Metall**.

Suggestivzündler - von den Aphili-kern entwickelte Waffe, die auf dem Prinzip beruht, das Gedächtnis eines Menschen durch die Verabreichung von Medikamenten mit besonders strukturierten Molekül- und Gitteraufbauten zu beeinflussen und zu verändern. Die Information, die dem Gedächtnis zugeführt wird und dort entweder Lücken füllen oder alte Erinnerungen übertünchen soll, ist in der Molekül- und Kristallstruktur enthalten. Der Suggestivzündler fügt als neue Komponente hinzu, daß gewisse Teile der aufgepfropften Erinnerung zur "Imperativ-Erinnerung" werden. Das heißt, daß das menschliche Gedächtnis Befehle speichert, die zu einer bestimmten Zeit (Zeitpunkt durch die chemische Zusammensetzung des Suggestivzündlers festgelegt) aktiv werden und sodann das Handeln des Betroffenen bestimmen. Das Medikament kann unauffällig, völlig geruchs- und geschmacklos, dem Essen der Zielperson beigemischt werden.

Suggestor—> *Ishibashi**, Kitai.

Snivy - gelbe Normalsonne mit insgesamt sieben Planeten, davon der dritte *Thetus**. Das System befindet sich (vom Südrand gesehen) 22350 Lichtjahre tief im Andromedanebel - und damit 17650 Lichtjahre entfernt von der zentrumsumfassenden Verbotszone der *Mal**. Mit Ausnahme des ersten (Glutwelt) und siebten (kalter

253

Superintelligenz

(Methanriese) Planeten sind alle Welten von *Tefrodern** bewohnt.

Sumath - zweiter von insgesamt drei Planeten einer 4816 Lichtjahre vom Kugelsternhaufen *M 13** entfernten, namenlosen Sonne. Sumath ist eine kochende Wasserrüste mit heißen Dschungelinseln im urzeitlichen Zustand, auf der dennoch schon intelligentes Leben entstanden ist. Die Eingeborenen haben sich bereits zu einzelnen Stammesgruppen zusammengeschlossen. Wegen des völligen Fehlens interessanter Rohstoffe ist der Planet für den galaktischen Handel ohne Bedeutung. Selbst die alten Ar-koniden hatten darauf verzichtet, die Wasser- und Dschungelwelt mit Kolonisten zu besiedeln. Im Jahre 2114 begegnet Perry Rhodan auf Sumath srstmals den *Matten-Wilyys**.

Siimjare - große, gelbe Sonne im Sektor *Faarnheyst* der Galaxis *Vay-quost**. Der dritte der insgesamt 17 Planeten ist *Keryan**, bedeutende Stützpunktwelt und Handelsniederlassung der *Kranen**. 17 Lichtjahre vom Sumjarc-System entfernt liegt das *Nest** der 3. Flotte des Herzogtums, die aus rund 12000 Einheiten besteht.

SUN-DRAGON - Spezialschiff der Experimentalflotte. 1500m durch-inessend, mit stark verdickter Terko-aitpanzerung, ist das Schiff gleichsam ein fliegendes Kraftwerk, das nur un-terlichtschnell ist. Alle Anlagen wurden demontiert, die nicht unbedingt für die Zweckbestimmung der SUN-DRAGON nötig sind. Die SUN-DRAGON ist speziell zur Sonnenforschung bestimmt - mit ihrer Hilfe gelingt im Jahr 3432 das Auffinden des *Todessatelliten**.

Suntown - Großstadt auf der *Hundertsonnenwelt**, von den *Posbis** für die Terraner erbaut. Abgesehen von den technischen Einrichtungen eines perfekten Flottengroßstützpunkts weist Suntown Wohn- und Lebensbereiche für 5000 Terraner auf, die sich durch Großzügigkeit in Planung und Gestaltung auszeichnen.

Super-Atronital-Compositum - syn-thoplastextotische Verbundlegierung mit partikularer Beschußverdichtung. Das Metall besitzt die 21fache Festigkeit und Widerstandfähigkeit des herkömmlichen *Terkonitstahls**. Der Schmelzpunkt liegt bei 81000° Celsius. Wegen der ungeheuren Fertigungskosten - pro Kilogramm 400 000 Solar - wird Super-Atronital-Compositum nur für Spezialzwecke verwendet - so beim Bau des *Paladin**.

Superintelligenz - beherrschende Macht einer *Mächtigkeitenballung**, die mehrere Galaxiengruppen umfaßt. Es sind den Terranern bisher nur wenige Superintelligenzen be-

Supernova

254

kannt - *ES**, *Bardioc**, die *Kaiserin von Therm** und *Seth-Apophis**. Jede von ihnen ist auf eine andere Art entstanden und bemüht, ihren Einflußbereich mit allen dort lebenden Hilfsvölkern zu halten. Sie stellen auf der Leiter der kosmischen Evolution die nächste Stufe nach den raumfahrenden Völkern dar, die eine Gala-xiengruppe beherrschen. Über ihnen, als wiederum nächste Stufe, stehen die Materiequellen - bzw. Materiesenken, falls sich eine Superintelligenz negativ entwickelt hat.

Wichtigstes Kriterium einer Superintelligenz ist jedoch nicht Macht, sondern der Grad des zusammengetragenen Wissens um die Geheimnisse des Universums.

Supernova - in einer späten Phase seiner Entwicklung plötzlich und mit unvergleichbarer Gewalt explodierender Stern. Die Leuchtkraft steigert sich auf das Milliardenfache des ursprünglichen Wertes. Innerhalb weniger Wochen wird soviel Energie abgestrahlt, wie unsere eigene Sonne im Verlauf von 10 bis 100 Millionen Jahren abgibt. Die äußeren Partien des Sterns werden dabei als gewaltige Gaswolken abgestoßen und bewegen sich mit Geschwindigkeiten um die 10 000 km/sec ins Weltall, um schließlich einen *planetarischen Nebel* zu bilden. Der Stern selbst kollabiert zu einem Eisenkern. Es gibt allerdings Vermutungen, daß das Endstadium einer Supernova ein *Neutronenstern** sei. In unserer Galaxis wurden bisher nur drei Supernova beobachtet, in anderen Milchstraßensystemen rund 50.

Superschlachtschiff —> *terraneische Raumschiffe**.

Super-Viren - von *Quiupu** auf dem Planeten *Lokvorth** aus unzähligen Viren zusammengesetzte Symbionten, die identisch mit den *Spoodies** von *Varnhagher-Ghynnst** sind.

Suprahet - Kurzbezeichnung für: su-praheterodynamisches Wesen - ein halb vier- halb fünfdimensionales "Ungeheuer" von unüberschaubaren Ausmaßen, das vor ca. 1,2 Millionen Jahren in der Milchstraße auftauchte und (wie auch in zahlreichen anderen Galaxien) damit begann, ganze Sternensysteme zu "verschlingen". Am Ende seiner Vernichtungsbahn erreichte es die Welt *Impos** (dritter Mond des Riesenplaneten *Herkules**, damals ein eigenständiger Planet), deren Bewohner (—> *Oldtimer**) ihm erstmals erbitterten und wirksamen Widerstand leisten konnten. Ihnen gelang es, eine Überladungzone zu schaffen, an der sich das Suprahet so vollsaugte, daß es schließlich explodierte. Ein Großteil seiner materiell stabilen Masse regnete dabei ab. Aus ihr entstand *Herkules* wie auch *Tombstone**. Als Überlagerungsempfänger vermochte das Suprahet vierdimensionale Materie in die Hy-

255

Suto A'fan

perenergien zu verarbeiten, von denen es in letzter Konsequenz lebte. Es war in keiner Weise intelligent, zerstörte jedoch halbe Milchstraßensysteme. Um ein Wiederaufleben der in *Herkules* konzentrierten Restsubstanz zu einem neuen Suprahet zu verhindern (durch den Gravitationsstoß der auf *Eysal** schlummernden Maschinerie) wird der Planetengigant mit seinen Monden und der Sonne im Jahre 2327 durch Gravitationsbomben zerstört. Die Masse des gesamten Systems verschwindet für immer im Hyperraum. Erst rund 1000 Jahre später kann *Harno** das Rätselraten um die *Herkunft* des Suprahets beenden. Die Terraner erfahren, daß es einst ein Teil einer Energiewolke im Antimaterie-Universum der *Accalauries** war, der vor mehr als 1,5 Millionen Jahren in unseren Weltraum geschleudert wurde und die Milchstraße vor 1,2 Millionen Jahren erreichte.

Surprise - erster von insgesamt drei Planeten der Sonne *Outside**, eine nur mondgroße Welt ohne Atmosphäre und mit Oberflächentemperaturen von durchschnittlich +110° Celsius. In Äquatornähe gibt es Seen aus verflüssigtem Blei und Zinn. Unter der Oberfläche befinden sich gewaltige vollrobotisierte Industrieanlagen, die von den im Jahre 2113 längst ausgestorbenen intelligenten Bewohnern des Nachbarplaneten *Mechanica** erbaut wurden. Surprise sollte als geheimer Stützpunkt dazu dienen. Waffenroboter gegen die *Laurins** herzustellen, die die *Mechanica*-Wesen durch Erpressung dazu zwangen, die robotischen Komponenten der *Posbis** herzustellen. Surprise wird im Jahre 2114 durch den Absturz und die Explosion eines Fragmentaumschiffs vernichtet.

Suskohnen - (der Suskohne, des Suskohnen, die Suskohnen, suskoh-nisch) - nahezu ausgestorbener Stamm der *Wynger**, beheimatet im *Nagaidir*-System. Die Suskohnen unterscheiden sich von den anderen *Wyngern* durch ihre Größe (Schnitt 1,79 m), Hautfarbe (zartes lindgrün), Haare (kupfern) und Augenfarbe (korallenrot bis hellrosa). Sie stellten früher den Hauptanteil jener Suchkommandos, die vom *Alles-Rad** ausgeschiedt wurden, um *Laires Auge** zu finden. Um diese Aufgabe erfüllen zu können, vermittelt Laire den Teilnehmern durch geeignete Maßnahmen eine Verlängerung der biologischen Lebenserwartung auf ca. 20000 Jahre Standardzeit.

Suto A'fan - 24. Planet der Sonne *Goghor*, eine froststarrende Eiswelt. In den zahlreichen natürlichen Höhlungen verwahren die *Pai'uhn K'as-altic** die Beute ihrer Diebeszüge - von billigen Winzigkeiten bis zu schatzprallen Raumschiffen, von Kostbarkeiten bis zu Kuriosa.

256

257

Swoon

SVE-Raumer - Raumschiffe der *Laren**. Die Abkürzung steht für *Strukturvariabler-Energiezeilen-Raumer*, beruhend auf der ersten über diese Schiffe gewonnenen Erkenntnis, daß sie ihre Hülle aus gebündelter und formgerichteter Energie je nach Erfordernis ausdehnen und wieder zur ursprünglichen Größe zusammenschrumpfen lassen können.

Das *Aussehen* eines SVE-Raumers ist das einer kleinen, ungeheuer hell strahlenden Sonne. Orten läßt er sich mit keinem der bewährten konventionellen Systeme. Obwohl feststeht, daß sich in diesem Objekt ungeheuer starke Maschinen befinden, ist in den Energieferntastern nicht einmal ein Knistern zu hören. Die *Energieschirme* halten selbst dem stärksten Beschuß stand. Es stellt sich heraus, daß ihre Energien, wie auch alle anderen von einem SVE-Raumer benötigten, direkt *aus dem Hyperraum gezapft* werden.

Der Schiffskörper ist kugelförmig und leuchtet im "Normalzustand" ockergelb, bei Ausdehnung immer blasser, schließlich bei maximaler Größe (bis zum Zehnfachen der Normalgröße) weißlichgelb. Durch Strukturverwandlung kann die Kugelhülle stahlähnlich verhärtet werden. Sie wirkt dann wie undurchsichtiges Metall, Farbe nach wie vor ockergelb. Decks entstehen im Innern des Raumers nach Bedarf aus Formenergie. Böden und Wände sind so hart wie aus Terkonitstahl. Die *Fertriebwerke* arbeiten auf ähnlicher Basis wie *Dime-trantriebwerke*.

Zum Betreten eines SVE-Raumers wird keine Gangway ausgefahren und keine Schleusentür geöffnet. In der Zelle bilden sich dunkler werdende Punkte von verschiedener Größenordnung. Das ist nichts anderes als eine Strukturveränderung zum Zweck einer kleinen Transition. Die Energiehülle wird durch entsprechende Umpolung zu einem leistungsschwachen Kleintransmitter, sie kann Gegenstände oder Personen in das Schiff hineinführen oder umgekehrt. Echte Lücken werden nur im Notfall gebildet.

Bei der *Energieaufnahme aus dem Hyperraum* wird der Zapfstrahl des betr. SVE-Raumers optisch sichtbar. Über dem Schiff klafft ein rot bis schwarzrot flammender Energietrichter. Der Zapfstrahl selbst ist ein flammendes, in sich zerhacktes Gebilde, das wie ein gewöhnlicher Blitz aussieht. Bei einem Ausfall der Zapfsysteme kann ein Schiff mittels Notaggregaten soweit mit Energie versorgt werden, daß die Zelle einigermaßen stabil bleibt.

Voraussetzung für die Energieaufnahme aus dem Hyperraum ist die vorherige Aufladung der Schiffe durch die Pyramiden der *Mastibekks**.

Swaft - solähnliche Sonne mit insgesamt drei Planeten, davon der zweite *Swoofon**. Die Entfernung von der Erde beträgt 992 Lichtjahre.

Swampoos - (der Swampoo, des Swampoos, die Swampoos) - etwa 1,55m hohe, insektoide Lebewesen. Der Körper besteht aus einem ovalen unteren Teil und einem runden Oberkörper, sie sind durch eine Einschnürung voneinander getrennt. Der Unterkörper mißt 80cm, der Oberkörper 75 cm. Der Körper steht auf vier dünnen, dreigelenkigen Beinen, die Haut ist panzerartig hart und tiefschwarz. Aus dem Oberkörper wachsen vier starkgliedrige Fühler hervor, dazu eine trompetenförmige Schnauze. Der Unterkörper der Swampoos ist Entstehungsort und Pumpstation einer organischen Ätzsäure, die durch die trompetenförmigen Mäuler verspritzt wird. Diese Säure greift sogar Spezialstahl an (*Terkonit**), zersetzt ihn in wenigen Augenblicken und läßt ihn schaumig aufquellen und erstarren. Die Swampoos gehören zu den Hilfsvölkern der *Cappins** und erfüllen Wächterfunktionen.

Swoofon - zweiter von insgesamt drei Planeten der Sonne *Swaft**; Äquatordurchmesser 6800km, Schwerkraft 0,25g, sehr dünne Atmosphäre. Es gibt auf Swoofon keine Meere, die gesamte Oberfläche besteht aus ausgedehnten Wüstenlandschaften mit kaum nennenswerter Vegetation. Die Hauptstadt trägt den Namen *Swatran*.

Swoofon ist die Heimat der *Swoons**, deren Bevölkerungszahl im Jahre 2040 etwa zwei Millionen beträgt.

Swoon - (der Swoon, des Swoon, die Swoon, swoonsche) - die intelligenten Bewohner des Planeten *Swoofon**; die Swoon sind nur 30cm hoch und erinnern in ihrer Körperform an eine aufrecht stehende Gurke. Sie besitzen ein kurzes, stummelartiges



Bein- und zwei Armpaare mit sehr gut ausgebildeten Händen. Als "Ultraseher" und wegen ihrer sensiblen Greifwerkzeuge entwickelten sie sich zu den besten Mikromechanikern der Milchstraße, deren Fähigkeiten später nur noch von den *Siganesen** übertroffen werden.

Die Swoon leben in hochmodernen Städten mit hervorragenden Verkehrssystemen unter der Oberfläche ihrer Welt. Nach ihrer Entdeckung durch die Terraner und im Zuge des Konflikts mit dem Robotregenten von Arkon werden im Jahre 2040

Symboflex-Partner

258

etwa 20000 Swoon zunächst auf dem Mars und später auf *Siga** angesiedelt, wo sie die Erfahrungen ihres Volkes an die Siganesen weitergeben.

Symbodex-Partaer —> *Zweitkonditio-nierte**

Symbolfunk - die spezielle Kommunikationsweise der *Posbis** untereinander auf der Basis von abstraktmathematischen Symbolen, die wegen des immensen Speichervermögens der Posbi-Gehirne und der permanenten Aufnahmebereitschaft zahlenmäßig sehr groß sind und daher ganze Wortschätze und Definitionen der Sprache anderer galaktischer Völker ersetzen. Aufgrund dieser Unmenge von Symbolen können sich Menschen und Posbis nur unter Zwischenschaltungen von besonders programmierten Positronengehirnen (*Symboltransformer*) unterhalten.

Symboltransformer —> *Symbolfunk* Syskal* - Polizeichefin von *Kran*"

Syveron - blaue Riesensonne im Zentrum der Kleingalaxis *Morschaz-tas** mit 15 Planeten. Die sechste Welt heißt *Erysgan**.

259

Tahonka-No

T

Taatlon - einer von insgesamt 26 Planeten der Doppelsonne *Yol-Be-ta**. Auf der erdgroßen Welt werden alle Entscheidungen getroffen und an die fünf anderen Planeten mit "normalen" Umlaufbahnen weitergeleitet, die die *Yolschor**-Dunstwolke betreffen. Obwohl Taatlons Orbit um den roten Hauptstern herumführt, wird es dort niemals Nacht, denn beim Untergehen des roten Giganten taucht dessen Begleiter, eine gelbe Sonne, auf.

Taatlon ist eine galaktische Festung des *Neuen Einsteinschen Imperiums**. Die hier lebenden Multi-C)-*borgs** haben um das Jahr 3581 keine andere Aufgabe, als im höchsten Gefahrenfall vorzutäuschen, die Yol-schor-Dunstwolke sei identisch mit der *Provcon-Faust**.

Tabora - das Tabora ist ein von den *Cynos** künstlich gezüchtetes Wesen. Bei der Entmachtung der Cynos durch die *Schwarmgötzen** wurde das Tabora von Hesze *Goort** den Götzen in die Hände gespielt. Dem Tabora gelang jedoch die Flucht aus dem *Paradimschlüssel*, so daß dieser für die neuen Machthaber des *Schwarms** unbrauchbar wurde. Das Tabora befindet sich innerhalb des *Paradimschlüssels*. Dieser hat die Form einer 60cm hohen Flasche, in

der sich auch eine *Paradimpositronik* befindet. Lange Zeit wird der *Paradimschlüssel* auf dem Planeten *Tron-ko y Artefo** verwahrt, bis er dann von den *Pai'uhn K'asaltic** gestohlen wird. Das Tabora kehrt nach dem Diebstahl in den *Paradimschlüssel* zurück und bleibt dort, bis dieser seinem rechtmäßigen Besitzer zurückgebracht wird. Der *Paradimschlüssel* mit dem Tabora ist in den Händen eines Befugten (*Schmitt** oder *Nostradamus**) Befehlsschlüssel für die wichtigsten Funktionen des *Schwarms*.

Tacinkerhol - Raumschiffsfriedhof, im Jahr 3587 vom Doppelkonzept *Ellerti'Ashdon** entdeckt, Koordinaten unbekannt. Die Ansammlung von riesigen Raumschiffswracks ist Gegenstand von Streitigkeiten der *Volcans** und der *Feuertrinker**.

Tahonka-No - genannt "der Knöchene". Tahonka-No ist Bewohner des Planeten *Gedynker-Crocq*, der zum *Schwärm** gehört. Tahonka-No ist 1,55 m groß und in den Schultern 1 m breit, äußerst stämmig. Der Körper besteht lediglich aus Knochen, und Knochenplatten. Gewebe im Sinn von Muskelfleisch ist nicht vorhanden. Der gesamte Stoffwechsel läuft in den Knochenstrukturen ab, den Knochenwaben. Tahonka-No besitzt zwei Arme und Beine, jeweils mit sechs Zehen bzw. Fingern. Der Kopf ist rund, von der Stirn aus zieht

sich in der Art eines Buckelhelms ein Knochenwulst bis hinüber zum Genick. Die Augen liegen tief und wirken winzig, der Mund ist breit, völlig verknöchert und verhornt, Zähne sind nicht vorhanden, es gibt nur zwei Knochenreihen. Anstelle eines Herzens besitzt Tahonka-No in einer Knochenkammer eine Art knöcherner Zahnradpumpe, die eine dickliche Masse durch den Körper treibt. Die Farbe des gesamten Körpers ist rotbraun. Tahonka-No lacht gern laut und guttural, er ist sehr intelligent und besitzt hohen Mut.

Tahun - dritter Planet der roten Sonne *Tah*, 32308 Lichtjahre von Sol entfernt (Distanz zu *Quinto-Center**: 4002 Lichtjahre); Durchmesser 12886km, Rotationsdauer 24,01h, Schwerkraft 1,01g, mittlere Temperatur 22,3° Celsius. Tahun ist sehr erdähnlich, eine überaus schöne Welt. Sie dient der *USO* als medizinisches Zentrum und ist entsprechend mit Kliniken, Labors, Forschungsstätten und Rehabilitationszentren ausgestattet, in denen medizinische Kapazitäten aus allen Regionen der Galaxis ihrer Arbeit nachgehen.

Taifun - zweiter Planet der Sonne *Kuros Stern**. Taifun ist erdgroß, eine Rotation dauert 52,3 h, die Gravitation beträgt 1,003g. Taifun ist ein Planet der Orkane, eine Auswirkung der beiden Faktoren "langsame Rotation" und "großes Temperaturgefälle zwischen Tag- und Nachtseite". Die Orkane erreichen Windgeschwindigkeiten bis zu 400 km/h und mehr; bereits die normale Luftbewegung liegt bei Windstärke 12. Die Orkane haben als bestimmender Faktor bei der Oberflächengestaltung Taifuns gewirkt. Auf dieser Welt ist alles flach, gedrungen bzw. an den Boden geduckt. Die zahlreichen Gebilde sind nicht sehr hoch, dafür aber breit und wuchtig. Winderosionen haben tiefe Rillen und Furchen in die Felsen gefressen. In der Flora Taifuns überwiegen 80 cm hohe "Bäume" mit einem Flächendurchmesser bis zu 70m. Sämtliche Äste streben nach unten und verankern sich mit widerhakenbesetzten Wurzeln im Boden. Taifun wurde während der Auseinandersetzungen mit der *Ersten Schwingungsmacht* von zwei terranischen Raumschiffen angefliegen: dem Explorerschiff EX-1068 mit dem Kommandanten Major Gun DeLabrin (Kommandant und Besatzung erlagen der *Explosiven Blutpest**) und der Korvette FD-4 unter dem Kommando von Edelmann (*Freihändler**) Burdsal Kuro-hara. Die primitiven intelligenten Einwohner von Taifun heißen *Yreks**.

Taimay - grüne Sonne in der Galaxis *Gruelfin**. Taimay besitzt drei Planeten, von denen der dritte ein geheimer Arsenalplanet der herrschenden 261

Takerisches Reich

*Takerer** ist und die Kodebezeichnung *TCR** trägt.

Taimon - Name der *Cappins** für den Sol-Planeten *Zeit**.

Takera - Hauptwelt des *Takerischen Reiches** und Ausgangswelt der take-rischen Expansion innerhalb der Galaxis *Gruelfin**. Takera ist der elfte Planet des *Deep Purple Systems**. Die planetare Hauptstadt heißt *Taschkanor* und befindet sich auf dem Nullmeridian bei 30 Grad nördlicher Breite. Taschkanor hat 60 Millionen Einwohner und ist sehr großzügig angelegt. Es liegt an der Südküste des *Taka-Meeres* und wird im Norden von einer Gebirgskette umschlossen, den sogenannten *Patana-ren*, deren höchster Berg, der *Pata-nar*, 8200m hoch ist. Der Planet Takera besitzt vier Kontinente. Der größte und am dichtesten besiedelte ist *Lusac* mit der planetaren Hauptstadt Taschkanor. Takera durchmißt von Pol zu Pol 12130km, hat eine Schwerkraft von 1,08 g und eine Rotationsdauer von 26,31 h. Die mittleren Tagestemperaturen liegen um 30° Celsius, die Atmosphäre ist sauerstoffreich, die Vegetation subtropisch bis tropisch. Besonders wichtig auf Takera ist die *Valosar-Insel** mit dem erloschenen Vulkan *Motah* und dem "VALOSAR".

Takerer - eines der zahlreichen Völker der *Cappins**. Durch rücksichtslose Intrigen und verbrecherische Machenschaften —> *Präbios** - gelingt es ihnen 200000 Jahre vor der Zeitrechnung, das *Ganjasiche Reich** zu zerschlagen, die Vorherrschaft in der Galaxis *Gruelfin** zu erlangen und das *Takerische Reich** zu begründen. *Raumschiffe der Takerer*: s. **RZ** Bd. 2.

Takerisches Reich - Staatsgebilde der *Takerer** in der Galaxis *Gruelfin**. Staatsvolk sind die Takerer, Herrschaftssitz der Planet *Takera**, der Herrscher wird *Taschkar** genannt. Das Takerische Reich entsteht vor 200000 Jahren nach der Zerschlagung des *Ganjasischen Reiches**. Seine Machtstruktur ist gekennzeichnet durch die diktatorische' Alleinherrschaft des jeweiligen Taschkars, der sich auf die Macht einiger einflußreicher Familienclans stützt. Widerstand gegen dieses Machtgebilde wird rücksichtslos gebrochen. Die Macht des Takerischen Reiches stützt sich unter anderem darauf, daß die Takerer die Gabe der *Pedotransferierung** nicht wenigen Auserwählten vorbehalten, sondern weitesten Kreisen zugänglich machen. Gefährdet wird die Macht der Takerer hauptsächlich durch die Tatsache, daß viele Völker *Gruelfins* die Rückkehr des *Ganjos** und damit das Ende des Takerischen Reiches erhoffen. Da die Takerer wissen, daß dieses Ereignis tatsächlich eintreten kann, haben sie einen Langzeitplan

Takrebotan

262

entwickelt - seit vielen Jahren bereiten sie das Erscheinen eines falschen Ganjos vor, einer Marionette.

Takrebotan - dritter und äußerster Planet der Sonne *Borghai**. Das System befindet sich ca. 370 Lichtjahre von *Last Stop** entfernt und gehört zur Kleingalaxis *Balayndagar**.

Der Himmelskörper ist kalt und marsähnlich; Durchmesser 9683km, Schwerkraft 1,09g, Eigenrotation 12,22 h. Die Welt weist eine extreme Schräglage ihrer Polachse zur Umlaufekliptik auf. Aus dem Grund verlaufen die Jahreszeitenwechsel äußerst extrem.

Von Kontinenten im eigentlichen Sinn des Wortes kann nicht gesprochen werden. Die Landmassen sind lediglich von sechs größeren Binnenmeeren durchbrochen. Drei von ihnen sind durch große Flußläufe untereinander verbunden. Die planeta-rische Oberflächenstruktur ist öde. Die mittleren Tagestemperaturen betragen während des Sommers nur plus 9,2° Celsius.

Das Landschaftsbild wird von relativ flachen, jedoch ausgedehnten Gebirgen mit großen Geröllhalden geprägt, die sich in die Sandwüsten hinabziehen. Der kaum fünf Meter hohe, violett bis grünlich schimmernde, glasartig harte Pflanzenbewuchs ist mit finger- bis armlangen, giftigen Stacheln ausgestattet. Er erstreckt sich lediglich an den Randgebieten der Süßwasser-Binnenmeere und Flußläufe. Auf Takrebotan gibt es zwei namentlich bekannte Städte:

Takroph und Phelwug.

Takvorian - Name des mit *Ovaron** befreundeten *Zentauren**. Takvorian



ist das Produkt genetischer Zuchtexperimente, die von einer Gruppe *Ta-kerer** rund 200000 Jahre vor Jetztzeit auf der Erde durchgeführt wurden. Im Unterschied zu den anderen

263

Takvorian

Zentauren der ersten Generation ist Takvorian infolge einer unkontrolliert verlaufenen Gen-Bestrahlung zu einem hochintelligenten Lebewesen geworden. Takvorian's Pferdeleib gleicht dem Körper eines breitbrüsti-geh, hochrückigen Halbbluthengstes. Die Farbe des Fells ist hellblau, Schweif und Mähne sind ockergelb;

die Zeichnung oberhalb der Hufe ist weißgelb. Der Pferdeleib hat ein eigenes Herz und eigene Lungen, also auch einen eigenen Körper- und Lungenkreislauf. Er atmet durch verschließbare Schlitze an der Brust unterhalb des Ansatzes seines menschlichen Oberkörpers. Der menschliche Oberkörper Takvorian's beginnt am Vorderteil des Pferderumpfes. Er ist nur schwächlich ausgebildet und wirkt verkümmert. Herz und Lungen sind klein und können nur den menschlichen Oberkörper versorgen. Der Kopf hat die Größe eines erwachsenen Terraners; das Gehirn ist gut ausgebildet, das Nervensystem voll differenziert. Nur das Gesicht ist unfertig; es sieht so aus wie das eines zwölfjährigen Knaben. Im Gegensatz dazu gleicht der Bartwuchs dem eines erwachsenen Mannes. Takvorian trägt einen handlangen, hellblauen Bart und langes, hellblaues Haupthaar. Bart und Haupthaar sind zu kleinen Zöpfen geflochten. Wegen seines schwächtigen Oberkörpers und in Verknennung seines hohen Intelligenzgrades wollten seine takeri-schen "Erzeuger" den Zentauren

bald nach der Geburt töten. Ovaron rettete ihn jedoch heimlich und zog ihn bei sich auf. Damit die takeri-schen Genetiker Takvorian nicht erkannten, ließ Ovaron ihm, nachdem er erwachsen war, die Hals-Kopf-Maske eines Pferdes anfertigen. Diese Maske verdeckt den gesamten Oberkörper und den Kopf des Zentauren und läßt Takvorian als normales Pferd erscheinen. Die Maske enthält neben Strahlwaffen Mikrophone und Empfänger zur Direktverständigung und Fernkommunikation. Takvorian beherrscht die Sprache der Cappins, haßt jedoch alle Cappins, die auf dem Kontinent Lemur (*Le-muria*) bioenergetische Experimente durchführen. Dieser Haß beherrscht vor allem das separate vegetative

Nervensystem des Pferdeleibs und bricht ab und zu durch, kann aber vom Gehirn des Zentauren meist sehr schnell unter Kontrolle gebracht werden. Takvorian besitzt als echter *Mutant** eine parapsychische Fähigkeit: er ist ein *Movator*, d. h. er kann mit dem willentlich gesteuerten Parasektor seines Gehirns in die Bewegungsabläufe des vierdimensionalen Raum-Zeit-Kontinuums eingreifen (fünfdimensionale Wechselfeldschaltung). In diesem Sinn ist es Takvorian möglich, im Sichtbereich ablaufende Bewegungen (Fortbewegung von Lebewesen, Strahlen und Geschossen usw.) um einen Faktor 50 zu beschleunigen oder zu verzögern.
Seit 3440 ist Takvorian Mitglied des

Talamon

*Mutantenkorps**. Im Jahre 3587 geht er in ES auf.

Talamon - Flottenkommandant der *Überschweren*". Er ist von Rhodans Vorgehen gegen die *Aras** im Jahre 1984 so beeindruckt, daß er dem Terraner die Freundschaft anbietet. Nachdem man sich "handelseinig" geworden ist, wird ein gegenseitiges Beistandsabkommen geschlossen. Talamon wird dadurch zu einem wertvollen Verbündeten der jungen Menschheit.

Tamanium - I. Oberbegriff für das Sternreich der *Lemurer*", gleichzeitig die Bezeichnung für jedes der 111 Einzelimperien. Mehrzahl: Tamaniem.

2. Eigenname für die Zentralwelt der *Meister der Insel** in *Andromeda**, zweiter Planet der Sonne *Luum**. Äquatordurchmesser 11816km, Schwerkraft 0,96g, Eigenrotation 22,3h, mittlere Temperaturen bei +27° Celsius, gute Sauerstoffatmosphäre, in der Oberflächengestaltung sehr erdähnlich. Es gibt nur wenige Bauten von meist abstrakter Konstruktion. Größter Wert wurde darauf gelegt, den Planeten als relativ unbewohnt und urweltlich erscheinen zu lassen. Sein Inneres dagegen ist bis zu einer Tiefe von 4 km ausgehöhlt und mit extrem leistungsfähigen Industrieanlagen und Werften angefüllt. Auf Tamanium lebt als einziges Wesen Trinar *Molat** als Faktor

264

II der MdL Für die notwendigen Arbeiten existiert ein Millionenheer von hochspezialisierten Robotern. Von Tamanium aus kann der ganze Andromedanebel beherrscht werden. Die Verbindungen sind so hochentwickelt und ausgefeilt, daß mittels Hyperfunk und mit Hilfe starker *Situationstransmitter** jeder beliebige Punkt in Andromeda zu erreichen ist. Die wichtigste Einrichtung der Zentralwelt ist jedoch eine riesige Memo-zentrale, über die sämtliche Duplos beeinflusst, gesteuert und notfalls getötet werden können, die jemals einen Multiduplikator verließen. Die Befestigungsanlagen Tamaniems sind einzigartig. Als *Defensivwaffen* dienen starke Schutzschirme, ein *An-ti-Rematerialisierungsfeld* (Kurzform: AR-Feld; es verhindert unter allen Umständen, daß in der Nähe des Planeten irgendein Körper rematerialisieren kann - auch terranische Transformgeschosse nicht) und ein *Zeitverzögerer* (Bewegungsablauf in einem angreifenden Raumschiff wird um das 100fache gedrosselt). Die *Offensivbewaffnung* besteht aus etwa 100000 modernen *Gegenpolkanonen** mit einer Reichweite von bis zu 15 Millionen km. Die Energieversorgung Tamaniems erfolgt über einen 500km dicken Sonnen-Zapfstrahl, Notversorgung Atomkraftwerke. Hinzu kommt schließlich noch die Existenz eines kleinen Zeittransmitters mit 500 Jahren Reichweite in die Vergangenheit.

265

Tapura

Trotz aller dieser Sicherheitsvorkehrungen wird Tamanium im Jahre 2406 durch Terraner, *Posbis** und *Maahks** eingenommen, womit die Macht der MdL endgültig gebrochen ist.



Tambu-Gott -> *Harda-Hardy**

Taillräte —> *Lemurer**

Tan Liau-Ten -> *DAN P/COT**

Tanos - zur Zeit des lemurischen Imperiums (bis ca. 50 000 v. Chr.) die Bezeichnung für die Sonne *Wega**.

Tantha - der humpelnde Tantha gehört zum Volk der *Zaphooren**. Er besitzt mutationsbedingt die Gabe der organischen Mimikry. Er nennt sich selbst einen Wanderer zwischen den einzelnen Gemeinschaften der Zaphooren. Er führt den Quellmeister *Pankha-Skrin** zur *Schleierkuhle**. Beim Kampf mit dem Ungeheuer *Kukelstuuhr** findet er den Tod.

Tanwalzen - Solaner, Chef des technischen Personals an Bord des *Spoa-die-Schiffes**, d. h. von noch an Bord verbliebenen 200 "normalen" Solanern, die praktisch Flug und Wartung der SOL durchführen. Tanwalzen nennt sich *High Sideryf*, ohne zu wissen, woher dieser Name kommt.

Tanwalzen ist 40 Jahre alt, grobporiges Gesicht, graue Augen, starke Wangenknochen, schmale Lippen, kurzes, braunes Haar, langer Oberkörper, relativ kurze Beine - 1,78m groß. Durch ein Hohlkreuz und Plattfüße ähnelt sein Gang ein bißchen dem einer Ente. Tanwalzen ist ruhig, bestimmt, aber redegewandt, wenn es darauf ankommt. Er ist sehr individuell in seinen Meinungen. Er gilt als humorvoll und verträglich, manchmal gegenüber den *Kranen** als zu opportunistisch.

Taphors Planet - zweiter von insgesamt drei Planeten einer namenlosen Sonne in einer Entfernung von 4122 Lichtjahren vom Kugelsternhaufen *M 13**. Es handelt sich um eine Wüstenwelt mit dünner Sauerstoffatmosphäre und ohne eigenes intelligentes Leben. Dafür existiert eine große Werft der *Springer**, außerdem Depots für Lebensmittel und Ausrüstungsgegenstände. Die auf Taphors Planet ansässigen Springer handeln in erster Linie mit *Parias**.

Im Jahre 2144 dient Taphors Planet den *Akonen** als Schauplatz für den Versuch, hinter dem Rücken der Terraner mit den *Posbis** Kontakt aufzunehmen. Das Ergebnis ist die vollständige Vernichtung der wertvollen Werft- und anderer Anlagen durch ein Fragmentschiff.

TAPUR - Anrede für den Mutanten Ribald *Corello**.

Tapura —* *Gevonia**

Tapurium

266

Tapurium —> *Gevonia** **Tara-III-UH** —> *Kampfroboter**

Tarct-System - kleine rote Sonne in der Galaxis *Naupaum**, 1811 Lichtjahre von *Yaamar** entfernt. Der dritte der acht Planeten heißt *Traecther**.

Tarey-Broderschaft —> *Interessenbünde**

Targo - gelbe Sonne innerhalb der sogenannten Laszman-Ballung, rund 32000 Lichtjahre vom Solsystem entfernt. Targo wird von drei Planeten umkreist. Nummer eins ist eine glühende Zwergwelt, Nummer zwei der absolut erdgleiche Planet *Gevonia**, Nummer drei ein kalter Gasriese.

Targriffe - dritter Planet der Sonne *Pullger** in der Milchstraße, Durchmesser 13897km, Schwerkraft 1,14g, Rotationsdauer 26,87h, Umlaufzeit 349 Tage. Targriffe gleicht in vielen Daten der Erde, besitzt sieben große Kontinente und erdähnliche klimatische Verhältnisse, allerdings ohne große Jahreszeitenwechsel, da die Polachse nur geringfügig zur Ekliptik geneigt ist. Im Jahre 3586 finden auf Targriffe die *Gys-Voolbeerah** eine neue Heimat.

Tarino - Name des im Jahre 3438 terranischer Zeitrechnung von *Ovaron** eingesetzten Chefs der ganjasi-schen Flotte. Admiral (ganjasischer Titel: *Tetman*) Tarino war früher Oberkommandierender der Systemflotte *Syveron* sowie Chef der auf dem Planeten *Erysgan** stationierten Raumlandeverbände und der planetaren Polizei. Bei der Auseinandersetzung zwischen den *Pedolotsen** und *Ovaron* kämpfte er zuerst für die *Pedolotsen*. Nachdem er jedoch erkannt hatte, daß der aus der Menschheitsgalaxis gekommene *Ovaron* der echte Ganjo war, stellte er sich bedingungslos auf seine Seite.

Tärtras -> *Kran**

Tarts - (der Tart, des Tarts, die Tarts, tartisch) - Hilfsvolk der *Kranen**,



267

Tatstun

schwerfällige, massive Echsenwesen mit silbern geschuppter Körperpanzerung. Sie erinnern an schwanzlose, aufrecht gehende Eidechsen von zwei Meter Größe. Ihre Sprache besteht aus Zischlauten. Tarts sind gefühlsarm, aber Gerechtigkeitsfanatiker, was unter ihnen oft zu langwierigen Diskussionen führt. Sie spielen in jeder freien Minute *Martha-Martha**, ein Brettspiel mit derart komplizierten Regeln, daß es von keinem anderen Wesen verstanden wird. Ein Tart hat die Kraft von drei erwachsenen Menschen. Auf kranischen Schiffen setzt man sie vor allem im militärischen Bereich ein. Ihre Heimatwelt ist der Planet *Quonzor*.

Tascerbill - von Gucky und Ras Tschubai entführter und gefangengenommener *Sawpane**, bei dem sich erstmals die wahre Gestalt dieser Wesen offenbart.

Taschkanor —> *Takera**

Taschkar - Titel des diktatorischen Alleinherrschers im *Takerischen Reich*". Der amtierende Taschkar im Jahr 3437 (Vorstoß der Terraner nach *Grueflin**) ist 180 Jahre alt, 1,90m groß, schlank und gutaussehend: schulterlange, kastanienbraune Haare, dunkle, fast schwarze Augen, Profil griechisch, Gesicht markant und ausdrucksvoll. Sein Charakter ist gekennzeichnet durch hohe Intelligenz, Gefühlskälte und Machtgier. (Die normale Lebenserwartung des Taschkars kann durch Medikamente auf ca. 1000 Jahre verlängert werden.) Bei einem Kampf mit den Terranern findet er den Tod, sein testamentarisch bestimmter Nachfolger ist *Ginkorasch**.

Tatlira - gelbe Normalsonne mit insgesamt sieben Planeten, davon der zweite *Gozzuls Planet**. In den Sternkatalogen der *Springer** wird sie unter der Bezeichnung "221-Tatlira" geführt. Die Entfernung des Systems von der Erde beträgt 1012 Lichtjahre.

Tatrun - fünfter Planet der Sonne *Uhrak**; ein Wasserstoff-Methan-Ammoniak-Riese mit 148211km Durchmesser, Schwerkraft 2,73 g, Eigenrotation 48,3h, mittlere Temperaturen bei —92° Celsius. Tatrun ist die sogenannte *Zentrumswelt* der von den *Meistern der Insel** in die Andro-Alpha-Galaxis verbannten *Maahks**. Die dortige Regierung setzt sich aus neun Methanatmern zusammen, deren Titel "die Neunväter" lautet.

Tatstun, *Gevoreny* - Mutter des Supermutanten Ribald *Corello**. Sie wird von ihrem Volk, *denAntis**, auf den Mutanten Kitai *Ishibashi** ange-setzt. Gen-Untersuchungen der An-tis haben ergeben, daß ein Kind dieser beiden ungeheure paraphysisikalische Fähigkeiten haben müsse. In

268

den Wirren der *Second-Genesis-Kri-se** kann Gevoreny ihren Plan Wirklichkeit werden lassen. Corellos Abstammung kann im Jahr 3432 durch Joaquim Manuel *Cascal** geklärt werden (Einsatz eines *Nullzeit-De-formators**). Obgleich die ungeheure Bedrohung der Menschheit durch Corello zu diesem Zeitpunkt bereits augenfällig ist, verhindert Cascal die Entstehung des Mutanten nicht - sie wäre nur durch einen vorsätzlichen Mord zu erreichen gewesen.

Taurola-Pan-System - kleine gelbe Sonne in der Milchstraße, 38416 Lichtjahre von Sol entfernt, im inneren Zentrumsring der Galaxis. Der zweite von sechs Planeten heißt *Paly-pron**.

Tba —> *Gys-Voolbeerah**

Tbahrgs - die (der Tbahrg, des Tbahrgs, die Tbahrgs, tbahrgisch) -galaktisches Volk, das etwa seit dem Jahre 3232 freiwillig zur Mächtigkeitsballung der *Kaiserin von Therm** gehört. Dieses Verhältnis entspricht jenem, das die Terraner zu *ES** haben. In der Gliederungsordnung der Kaiserin von Therm gelten die Tbahrgs als Hilfsvolk der intergalaktischen Stufe. Die Klassifizierung bedeutet, daß die Geschöpfe noch keine andere Galaxis ernsthaft besiedelt haben. Außer einigen Forschungsflügen in die Nachbargalaxis ist der gewaltige Sprung zur nächsten Einstufung noch nicht gelungen.

Die Urheimat dieser Intelligenzen ist *Xumanth'*, der zweite von insgesamt fünf Planeten im System der Sonne *Mytharton**, gelegen in der Galaxis *Dh'morvon**.

Äußeres Erscheinungsbild und Mentalität: Es handelt sich um menschenähnliche Intelligenzen, die im Durchschnitt eine Körpergröße von 1,90 m aufweisen. Aufgrund ihrer schmalen, zarten Statur wirken sie zerbrechlich. Deutlichstes Unterscheidungsmerkmal zum Menschen ist die grauweiße, lichtreflektierende Haut. Sie ist völlig glatt und bei bestimmtem Lichteinfall so transparent, daß man die inneren Organe deutlich erkennen kann. Eine ausgeprägte Muskulatur oder Fettleibigkeit ist nicht feststellbar. Sowohl die männlichen als auch die weiblichen Tbahrgs sind völlig haarlos. Die langgestreckten, schmalen Köpfe weisen einen kleinen Mund, transparent wirkende Lippen und zwei sehr große, ausdrucksvolle Augen von überwiegend nachtschwarzer Färbung auf. Ebenso wie der Mensch besitzen diese Geschöpfe zwei Arme und zwei Beine mit je fünf Fingern bzw. fünf Zehen.

Die Fortpflanzung gleicht ebenfalls der des Menschen, allerdings mit dem Unterschied, daß diese Lebewesen in Abständen von ca. sechs Wochen ein sogenanntes Reiz- und Empfängnisstadium erreichen. Beide Partner müssen sich jedoch in einem solchen Stadium befinden, denn sonst ist infolge der totalen Gleich-

269

TCR

gültigkeit eine Paarung ausgeschlossen. Das Reizstadium hält etwa vier Tage lang an und klingt danach rasch wieder ab.

Tbahrgs sind gesellschaftsscheue Intelligenzen. Diese Einstellung schlägt ab'er während des Reizstadiums ins Gegenteil um. In der Zeit sind sie ausgelassen und nahezu gierig auf Vergnügen aller Art.

Beim Zusammentreffen mit Terra-nern im Jahre 3582 hat dieses Volk bereits einen raumflugtechnischen Stand erreicht, der dem des Solaren Imperiums in seiner höchsten Blütezeit gleicht.

Nach einer langwierigen Evolution gelang den Tbahrgs der erste Sprung zum planetarischen Mond *Sh'donth**; anschließend eroberten sie ihr eigenes Sonnensystem.

Nach einer raumfahrttechnischen Pause von mehr als 450 Jahren, damals bedingt durch politische und religiöse Streitigkeiten über den Sinn einer Expansion, erfolgte dann der Sprung zu einem in der Nähe stehenden Sonnensystem der Heimatgalaxis.

Von da an setzte der steile Aufstieg ein. Im Gegensatz zu den Terranern betrug der erforderliche Zeitaufwand im Fall der Tbahrgs etwa 4000 Jahre. Erst danach war ein Sternenreich entstanden, das mit 702 angeflogenen sowie erforschten und teilweise besiedelten Systemen eine beachtliche Größenordnung erreichte. Innerhalb dieser 702 Sonnensysteme gibt es zur Zeit der Ankunft der SOL zusammen 2131 Himmelskörper (Planeten und große Monde), die von den Tbahrgs beherrscht werden.

Das Regierungsdirektorium wird auf allen besiedelten Welten demokratisch gewählt. Sitz der Zentralregierung für das Sternenreich ist der Planet Xumanth.

Ein Charakteristikum der Tbahrgs besteht darin, daß die insgesamt 702 Regierungsmitglieder (die Anzahl basiert auf den beherrschten Systemen) während ihrer Reizperiode den Dienst als Parlamentarier nicht ausüben dürfen. Während dieser Zeit, so lautet das Gesetz, ist auch ein Mitglied der Regierung nur ein normaler Bürger ohne besondere Rechte.

TCR - Kodebezeichnung der geheimen Arsenalplaneten der herrschenden *Takerer** in NGC 4594. Vor allem die Angehörigen des *Valos-Clans**, der die entscheidenden Positionen des *Takerischen Reiches** besetzt hat und auch den Herrscher, den *Taschkar**, stellt, sind über die Position und den Zweck von TCR informiert. In unterirdischen Anlagen des Planeten TCR sind biosyn-thetisch gezüchtete Pseudokörper gelagert. Diese Monstren sind pedo-energetisch neutral, so daß jeder Pe-dotransferer sich ohne langes Anpeilen in einen solchen Pedokörper begeben kann, wodurch dieser Körper dann seine plumpe Gestalt annimmt. Der Körper des betreffenden Pedo-

transferers bleibt in solchen Fällen wie stets als quallenartig verlaufende Masse zurück. Die biosynthetischen Pseudokörper von TCR wurden zu dem Zweck geschaffen, daß sich Angehörige der takerischen Führungsschicht bei akuter Gefahr für ihren eigenen Körper in einen solchen Ersatzkörper flüchten können. Wird ihr zurückgelassener Körper vernichtet, so müssen sie entweder den Rest ihres Lebens in dem künstlichen Körper verbringen oder bei Gelegenheit einen natürlich gewachsenen Körper übernehmen und dessen Besitzer unterdrücken. Da die Pseudokörper relativ plump und unansehnlich sind, werden die Möglichkeiten von TCR jedoch nur im äußersten Notfall benutzt.

Techma - einziger Planet der roten Zwergsonne *Techmas Stern**. Techma ist eine marsähnliche Ödwelt mit einer Rotationszeit von 26,4h, besitzt zwei vereiste Polkappen und hat nur niederes pflanzliches Leben hervorgebracht. Am Äquator beträgt die Tageshöchsttemperatur 14° Celsius, die nächtlichen Tiefstwerte liegen bei -25° Celsius (Sommerwerte). Im Winter herrschen Tagestemperaturen um -82° Celsius. Auf Techma wurde um 200000 Jahre vor Jetztzeit auf Anweisung *Ovarons** eine Automatenstadt als ganjasischer (—» *Ganjasen**) Geheimstützpunkt errichtet, mit dem Ziel, die zu dieser Zeit auf Terra von den *Takerern** zu

Experimenten mißbrauchten und verfolgten Vormenschen in Sicherheit zu bringen. Techma wird im Jahr 3438 terranischer Zeitrechnung von der eigenen Sicherheitsschaltung zerstört, nachdem ein auf dem Planeten gelandeter takerischer Pedopeiler vernichtet worden war.

Techmas Stern - roter Zwergstern im *Eastside*-Gebiet* der Menschheitsgalaxis. Entfernung zu Sol 36 442 Lichtjahre. Techmas Stern gehört zu dem nur oberflächlich erforschten geschlossenen Sternhaufen EX-2830 und besitzt nur einen Planeten, *Techma**.

Teconteon - eine der 22 Sonnen innerhalb der *Provcon-Faust**, einer galaktischen Zentrumswolke, die auch unter der terranischen Bezeichnung *Point Allegro** in den Sternkatalogen registriert ist. Die Entfernung bis zum *Prov-System**, das sich ebenfalls in der Dunkelwolke befindet, beträgt 1,82 Lichtjahre. Bei Teconteon handelt es sich um einen Stern von G-Typ, der fünf Planeten besitzt. *Vincran**, die zweite Welt dieses Systems, ist die Heimat der Vincraner. Sie sind Nachkommen der Lemurer. Auf dem Himmelskörper *Tekheter** lebt das Volk der *Tek-heter**, deren Vorfahren Vincraner waren, die sich jedoch vor einigen tausend Jahren absiedelten und hier ansiedelten. Die Tekheter werden aufgrund ihrer Mentalität von den Vincranern als Parias angesehen.

271

Tefroder

Tefa - gelbe Normalsonne im Andromedanebel mit insgesamt sieben Planeten, davon der dritte *Tefrod**. Das Tefa-System liegt am Außenrand der 20 000 Lichtjahre durchmessenden Zone um das Zentrum Andromedas, die zum Zeitpunkt des terranischen Vorstoßes in die Nachbargalaxis (2404) Sperrgebiet und nur den *Meistern der Insel** vorbehalten ist. Nach Tefrod einfliegende Raumschiffe haben zahllose Kontrollen zu überstehen. Schon weit außerhalb des Systems werden sie von automatischen Raumstationen angehalten und in einem energetischen Sperrgitter festgesetzt. Ob und wann ein Weiterflug erfolgen kann, hängt von einer ausreichenden Legitimierung ab.

Tefrod - dritter Planet der Sonne *Tefa** und Heimatwelt der *Tefroder**, fast genau erdgroß, Schwerkraft 1,08g, Eigenrotation 25,2h, mittlere Temperaturen bei +24° Celsius. Sonnenumlauf 13,9 Monate, hervorragende Sauerstoffatmosphäre. Tefrod besitzt sieben große Kontinente. Mitten im Ozean, etwa drei Kilometer von der Küste entfernt, erstreckt sich eine riesige Insel, auf der der gewaltige Raumhafen und das gesamte Regierungsviertel des Planeten liegen. Die Hauptstadt *Vircho* (durchaus mit *Terrania** vergleichbar) hat im Jahre 2404 eine Einwohnerzahl von rund 50 Millionen. Das Regierungsviertel ist von einem unsichtbaren Schutzschirm umgeben, den auch Teleporter nicht zu durchdringen vermögen. Flora und Fauna ähneln der irdischen.

Tefroder - (der Tefroder, des Tefro-ders, die Tefroder, tefrodisch) - die im Andromedanebel beheimateten Nachkommen und Nachfolger der *Lemurer**, die rund 50000 Jahre v. Chr. vor den Halutern in die Nachbargalaxis flohen. In Aussehen und Anatomie gleichen sie den Terranern fast völlig, sie könnten Menschen von der Erde sein. Um so bestürzt ist man auf terranischer Seite beim ersten Aufeinandertreffen der beiden Völker im Jahre 2404. Die Tefroder sind im Schnitt 1,85m groß, hochgewachsen, besitzen eine samtbraune Hautfarbe und dunkelbraune bis tiefschwarze Haare. Ihr Gesichtsschnitt entspricht dem der nordischen Völkergruppen auf Terra. Ihre Heimatwelt ist *Tefrod**, doch von ihnen besiedelt sind alle wichtigen Welten rings um die im Zentrum Andromeda-liegen-de Zone von 20000 Lichtjahren Durchmesser, die als Verbotene Zone gilt. Die Tefroder-Planeten umschließen diesen Sektor wie eine Kugelschale von 500 Lichtjahren Dicke. Nur den *Meistern der Insel** verantwortlich und befehlshörig, fungieren die Tefroder als die Sektorenwächter, die unerbittlich zuschlagen, sobald Unbefugte versuchen, ins Machtzentrum der Mdl vorzudringen. Ihre Regierungsform ist diktato-

Tekener

272

risch. Der Titel des Alleinherrschers über das gesamte tefrodische Reich lautet *Virth von Tefrod*. Bis zum Jahre 2400 genießen die Tefroder scheinbar das besondere Vertrauen der Mdl, was ihre absolute Vormachtstellung in Andromeda garantiert. Wie weit her es jedoch mit diesem Vertrauen ist und wie grausam die Unterdrückung durch die Mdl, stellt sich heraus, als die Terraner die Paradrüse als - offenbar bereits verkümmerten - Bestandteil des tefrodi-schen Kleinhirns entdecken, das doppelt so groß ist wie das menschliche. Hier liegt der einzige wirkliche, anatomische Unterschied zwischen beiden Völkern. Durch die Übertragung von fünfdimensionalen Reizwellen über ein zehnpfennigstückgroßes Gerät im Schädel von Tefroder-DupfeM* kann diese Drüse so zur Reizung gebracht werden, daß sie den bewußten Willen beeinflusst. Durch eine andere Hyperwellenaussendung kann das Mikrogerät im Gehirn zur Explosion gebracht werden und seinen Träger auf der Stelle töten. Auf diese Weise liegt es in den Händen der Mdl, aufsässige oder versagende Tefroder gleich zu Millionen per "Selbstmordbefehl" zu eliminieren. Der weitaus größte Teil der tefrodi-schen Raumschiffsbesatzungen besteht aus Duplos, die anhand von Atomschablonen besonders geeigneter "Originale" in *Multiduplikatoren** hergestellt werden. "Echte" Tefroder besitzen zwar die Paradrüse, jedoch nicht das Reizwellenempfangsgerät. Während der Endphase des Kampfes gegen die Mdl werden sämtliche Duplos durch die Reizwellenstrahlung getötet. Die überlebenden echten Tefroder haben sich mit den nach Andromeda heimgekehrten *Maahks** zu arrangieren. Die Einheitsprache auf allen Tefroder-Wel-ten ist das *Tefroda*.

Tekener, Ronald - Spitzname "smi-ler" (Lächler); Ronald Tekener, 2373 geboren, tritt zum ersten Mal 33 Jahre später als USO-Agent in Erscheinung. Er ist 1,91 m groß und 103kg schwer, hat tiefschwarzes, glatt nach hinten gekämmtes Haar und ein hartes, von Pockennarben übersätes Ge-



273

Tekheter

sieht (—> *Lashat-Pocken**) mit unergründlichen, hellblauen Augen. Das Haar trägt er nach Arkonidenart lang bis auf die Schultern. Der athletisch gebaute Spezialist (Fachgebiet Kos-mo-Psychologie) ist schon zu Beginn seiner Karriere als Spieler und wildverwegener Draufgänger bekannt. Man kennt und fürchtet ihn auf zahllosen Planeten, die Spielkasinos besitzen. Auf Frauen übt er trotz - oder gerade wegen - seines harten Äußeren einen unwiderstehlichen Reiz aus. Er ist mentalstabilisiert und besitzt ein fast fotografisches Gedächtnis. Dazu kommt eine überragende Intelligenz, Logik und Reaktionsschnelligkeit. Seinen Spitznamen bekommt er wegen seines berühmten Lächelns in brenzlichen Situationen. Er zeigt es immer dann, wenn er kurz vor dem Handeln steht. Tekeners besonderes Hobby sind alle möglichen exotischen Waffen. Selten benutzt er die dienstüblichen USO-Waffen, sondern sorgt bei seinen Gegnern mit ausgefallenen Exemplaren immer wieder für Verwirrung. Lange Zeit bildet er mit dem USO-Spezialisten Sinclair Marout *Kennon* zusammen ein Psychoteam. Beide sind in unzähligen harten Einsätzen erfolgreich. Im Jahre 2409 findet Ronald Tekener auf dem Planeten Kha-za einen bislang unentdeckten, im Jahre 2326 von ES ausgestreuten Zellaktivator und legt ihn an. Das Gerät pendelt sich auf seine Zell-schwingungsimpulse und Individualströme ein und macht ihn im Alter von 36 Jahren relativ unsterblich. Nach dem Zusammenbruch des *Solaren Imperiums** ist er als Vizepräsident (vorher Agent) des *NEI** Stellvertreter *Atlans**, später *Julian Tif-flors**. Außerdem fungiert er als Chef der *A/D**. 3588 Ehevertrag mit Jen-nifer *Thyron**. Nach Gründung und beim Aufbau der *Kosmischen Hanse** ist Ronald Tekener einer der engsten Mitarbeiter Perry Rhodans. Im Jahre 426 NGZ kommandiert er beim Aulbruch zum *Frostrubin** den zur Galaktischen Flotte gehörenden Spezialverband *TSUNAMI**. Tekener gehört zu den 34 stimmberechtigten *Hanse-Sprechern*".

Tekheter - Mond des zweiten Planeten der Sonne Arwald in der *Prov-con-Faust**. Die Distanz zum Planeten Arwald II beträgt 1,56 Millionen Kilometer. Schwerkraft 1,04g, Rotationsdauer 11,23h. Der Mond ist erdgroß und hat in vielen Gebieten ein mediterranes Klima. Wegen der eigentümlichen Umlaufbahn kommt es immer wieder zu Wetterstürzen, von den vier Kontinenten vereist der Südkontinent bei entsprechender Abschattung durch Arwald II. Die Hauptstadt *Tekheron* liegt 18° südlich des Äquators an der Küste des Hochlandmeers, das vor Urzeiten ein gigantisches Gebirgstal ausgefüllt hat. Es gibt überschüssiges Wasser an das Äquatorialmeer ab — der 380m hohe und 42 km breite Wasserfall ist **Tekheter**

274

überaus berühmt. Bewohnt wird der Mond von den *Tekhetern**.

Tekheter - (der Tekheter, des Tek-heters, die Tekheter, tekhetisch) -ein Volk, das auf der gleichnamigen Welt *Tekheter** im Fünf-Planeten-System der Sonne *Teconteen** (*Prov-con-Faust**) beheimatet ist. Die Tekheter führen ihre Abstammung auf die *Vincraner** zurück. Sie sonderten sich aber bereits vor einigen tausend Jahren von diesen ab und suchten sich für ihre Belange eine neue Siedlungswelt. Beide Völker, sowohl die Tekheter als auch die Vincraner, sind Nachkommen der *Lemurer**.

Im Gegensatz zu den Vincranern vertreten die Tekheter die Auffassung, die brachliegende Raumschiffahrt wieder zu aktivieren, um die Dunkelwolke verlassen und im freien Weltraum andere Himmelskörper kolonisieren zu können. Die Vincraner stufen sie aufgrund dieser Verhaltensweise als Parias ein, da sie in ihnen Verräter am Glauben der lemuri-schen Vorfahren und Gesetzesbrecher sehen.

Tekora, Mito und Braan - enge Vertraute und Mitarbeiter von Eric *Wei-denburn**; beide 1,80m groß und 66 Jahre alt (426 NGZ), gleichen sie sich wie ein Ei dem anderen, sind untersetzt und bullig. Die "Zwillinge" haben breite Gesichter, glatte, braune Haare und ebenfalls braune Augen. Mito war Raumfahrer an Bord einer

Kogge und lebte in *Shonaar**, Braan Computerfachmann, bevor sie zu Weidenburn stießen und in dessen Organisation den "Außendienst" übernahmen. Sie sind zuverlässig und schweigsam. Mito neigt zu Fanatismus, während Braan gelassener ist.

Telekinese - die Einflußnahme auf belebte und unbelebte Objekte auf parapsychischem Weg (Fortbewegung, Veränderung). Die der Telekinese mächtigen *Mutanten*" werden als *Telekineten* bezeichnet. Voraussetzung zur Ausübung ihrer besonderen Fähigkeiten ist die optische Erfassung (bei Telepathen auch die rein geistige) des zu beeinflussenden Objekts.

Telekom - Fernkommunikationsgerät für Bild-Sprechfunk über in der Regel planetarische Entfernung hinweg. Da der Telekom (im Unterschied zum *Hyperkom**) auf lichtschneller Basis arbeitet, ist er für interstellare Verbindungen ungeeignet, für interplanetarische Gespräche nur bedingt.

Telemo-Bombe - eine Geheimwaffe des Supermutanten *Corello**. Die Telemo-Bombe ist physikalisch ein kugelförmiger Hohlkörper mit Aggregaten der quintadimensionalen Funktionsbasis, die hypnosuggestive Paraschwingungen ausstrahlen. Die Masse einer Telemo-Bombe übersteigt jedoch niemals das Maximum

275

Tempester

von 25 kg, denn der *Telepsimat** *Corello* kann nur Gegenstände bis zu 25 kg Masse in der Art eines Fiktivtransmitters befördern. Telemo-Bomben werden von *Corello* in Raumschiffe, Gebäude oder andere Orte transportiert, wo sie ein hypno-suggestives Programm abstrahlen und die erfaßten Lebewesen dadurch zu Werkzeugen *Corellos* machen.

Teleoptiker—> *Märten**, Ralf

Telepathie - die parapsionische Erfassung des Gedankeninhalts anderer Wesen, unter *Telepathen* (Bezeichnung für die Telepathie mächtige *Mutanten**) auch die gegenseitige gedankliche Kommunikation.

Teleportation - Die Fähigkeit, sich selbst durch geistige Konzentration von einem Ort zum anderen zu versetzen. Der "Sprung" durch ein übergeordnetes Kontinuum erfolgt ohne Zeitverlust. Dabei sind Hindernisse im *Einstein-Raum** für den *Telepor-ter-Mutanten** ohne Bedeutung.

Telepsimat - Parafähigkeit des Mutanten *Ribald Corello**. Ein Telepsimat kann als eine Art Fiktivtransmitter arbeiten, d. h. beliebige Materie entstofflichen und in ein Zielgebiet transportieren, wo sie wieder rematerialisiert wird. *Corellos* Ziele (organische Körper, Maschinen, Raumschiffe etc.) müssen entweder in optischer Reichweite liegen oder nach einer individuellen Strahlungskontaktaufnahme als Vorstellungsziel fungieren. Der Telepsimat *Corello* benutzt seine Fähigkeiten hauptsächlich dazu, um Giftstoffe, winzige Sprengkörper oder kleine technische Geräte in die Körper seiner Gegner zu "verpflanzen".

Telelemporarier —> Ernst *Eiter**

Temoth - große, hellrote Sonne am Rand des Zentrums der Galaxis *NGC 3190**. Von ihren insgesamt sieben Planeten ist der zweite *Völderhagen**.

Tempel der Unberührbarkeit - historisches Archiv der *Haluter** im Untergrund ihres Heimatplaneten *Ha-lut*. Es enthält überaus sorgsam gesicherte Unterlagen über die Frühgeschichte der *Haluter*. Im Jahr 2436 gelingt es einem Kommando unter der Leitung von *Vivier Bontainer**, das Archiv zu erreichen und dort wichtige Erkenntnisse zu gewinnen, unter anderem über den *Formungsstrahler**.

Tempester - Bewohner des Planeten *Jota-Tempesto*. Die Tempester sehen aus wie gewöhnliche Menschen und stammen auch von ihnen ab.

*Ara**-Wissenschaftler haben aber das Genmaterial dieser Menschen verändert. Sie wollten einen Menschenschlag heranzüchten, der besonders wirksam gegen die *Laren** eingesetzt werden kann. Wegen dieser Gen-Mani-

Temporalschleuse

276

pulation weisen die Tempester einen stark beschleunigten Stoffwechsel auf. Ihre Lebenserwartung ist auf ca. 10 Jahre komprimiert, dementsprechend sind alle beim Menschen übliche Lebensabschnitte verkürzt. Tempester-Kinder können daher schon unmittelbar nach der Geburt laufen. Der Charakter der Tempester ist gekennzeichnet durch häufige Aggressionsschübe, bei denen sie ungeheure Körperkräfte entwickeln können. Eine Zeitlang rekrutierte *Boyt Margor** seine *Paratender** vornehmlich aus ihren Reihen.

Temporalschleuse - auch *Etappenschleuse* genannt, ein großer, aus Zeitenergie gebildeter "Stollen", der das um fünf Minuten in die Zukunft versetzte Solssystem mit dem zeitlich fixierten Einstein-Kontinuum verbindet. Dieser "Stollen" durchstößt dicht über dem Planeten *Merkur* das *Antitemporale Gezeitenfeld**, wobei sowohl der Begriff "durchstoßen" als auch der Begriff "Stollen" nicht im hergebrachten Sinn zu verstehen sind. Vielmehr kann dieses von der terranischen Technik erzeugte Phänomen mit einem pulsierenden Zeittunnel verglichen werden, einem "Weg", der nicht in Raummaßen meßbar ist, sondern ausschließlich mit den Maßen der *Zeitdimension* (nicht identisch mit unseren normalen Zeitbegriffen). Die dem menschlichen Bewußtsein und Verständnis zugänglichen räumlichen Erscheinungen sind lediglich Nebeneffekte des permanenten Zeitwandelvorgangs. Diesen Nebeneffekt verdankt die Temporalschleuse den zweiten Namen *Etappenschleuse*, denn im Verlauf der Zeitversetzung nimmt der Benutzer der Temporalschleuse fünf farblich unterschiedliche Etappen wahr, die jeweils mit einem Minutenablauf der

Zeitversetzung identisch sind. Direkt über dem Planeten Merkur taucht man in die tiefrot leuchtende Etappe ein, kommt durch eine einfache rote Etappe, danach durch eine gelbleuchtende, dann hellgrüne Zone und zum Schluß durch einen grellweiß strahlenden Sektor, der in den zeitkonstanten Einsteinraum, also in die normale Gegenwart, mündet. Diese Mündung wird *Zeitfenster* genannt. Sie ist von der Normalzeit aus nicht sichtbar und auch nicht anzumessen, sondern erst nach dem Durchstoßen der *Zeitschwelle*. Zahlreiche Beobachtungs- und Ortungsstationen sowie Hyper-komempfänger befinden sich - von der normalzeitlichen Existenzebene aus gesehen - vor der Zeitschwelle. Der einseitig wirkende energetische Streuungsfluß der Temporalerschleife verhindert jedoch jegliche Entdeckung aus der Normalzeit heraus. Raumschiffe können aus eigener Kraft die Temporalerschleife durchfliegen. Für Objekte ohne Eigenantrieb werden Druck- und Zugfelder zum Transport benutzt. Innerhalb der Temporalerschleife herrschen

277

ter Gedan

physikalisch normale Weltraum-Bedingungen.

TEMSYV - Kurzbezeichnung für die *Terranische-Mindanao-System-Ver-bundlinie*, eine weltweit bekannte private Firmengesellschaft zur Förderung von Erdöl und dessen Veredelung zu wertvollen Schmierstoffen aller Verwendungsarten. Die TEMSYV besitzt im Jahre 3459 eine Flotte von 231 supermodernen Großraumschiffen, die das Gebiet der Milchstraße durchkreuzen. 89% der Aktienanteile gehören der Familie des Firmengründers, *Bankern*. Zu Beginn der *Laren-Invasion* wird die Chefin des Riesenkonzerns, *Martola Bonhero*, als *Hetos-Inspektor** entlarvt. Allerdings handelt es sich bei ihr nicht um die echte Martola Bonhero, sondern um eine auf dem Planeten *Rudyn* geborene natürliche Doppelgängerin, die nach entsprechender Konditionierung durch Beauftragte der Laren an die Stelle der (ermordeten) Firmenchefin gesetzt wurde.

ten Hemmings. Josto - Waffentechniker der letzten *Flibustiere**. Im Jahr 3587 102 Jahre alt, 1,89 m groß und fettleibig. Seine Haare sind fuchsrot und wirken ungepflegt; sie sind schulterlang. Ein wirrer Vollbart der gleichen Farbe reicht fast bis zum Gürtel. Das Gesicht ist breit, stets gerötet und zeigt zahlreiche geplatzte Äderchen. ten Hemming gilt als völlig dem Alkohol verfallen. Geboren wurde er auf *Gää**.

Terakdschan. Terak - Überlebender des Volkes der *Hathor**, der von den *Porleytern** den Grundgedanken des Wächterordens der *Ritter der Tiefe** übernahm und diesen schließlich begründete. Nach seinem körperlichen Tod ging Terakdschans Geist in die Hülle des *Domes Kesdschan** auf und beseelte die Stätte. Er gab sein Vermächtnis an jeden neuen Ritter der Tiefe weiter und befähigte diese so zur Wahrnehmung ihrer künftigen Aufgaben. Terakdschan war ein Direktbeauftragter der Kosmokraten. Nach einem Angriff von *Seth-Apo-phis** auf den Dom Kedschan kann er sich nur vor dem Erlöschen retten, indem er in einem letzten mentalen Aufbäumen sein psionisches Grundmuster an das mitten im Angriff materialisierte Bewußtsein von Tengri *Lethos** übermittelt.

Tercho - Flottenhafen auf *Olymp**, 250 km nördlich von *Trade-City*, nach dem Fall *Laurin I** angelegt, um solaren Flotteneinheiten Start- und Landemöglichkeit zu bieten. (Durchmesser 350 km).

ter Gedan, Eawy - auf *Gää** geborene Mutantin, im Jahre 3585 18 Jahre alt. 1,74 m groß, schlank, gut proportioniert. Eawy hat eine samtbraune Haut, ihr Gesicht ist vom eurasischen Typus mit großen, dunklen Mandel-

Tergos

278

äugen und vollen Lippen. Ihre tiefbraunen Haare schimmern bei entsprechendem Licht kupfermetallisch. Sie hält es mit einem grünschillernden Metallreif zusammen. Sie gilt als Schönheit, als heiter und unbeschwert. Ihre Mutantenfähigkeit macht es ihr möglich, Funksendungen zu empfangen und auszuwerten. Daher rührt ihr Spitzname "das Relais." Sie vermag sogar nur wenig verschlüsselte Kode-Funksprüche zu verstehen. Sie ist allerdings nur in der Lage zu empfangen, zu senden vermag sie nicht. Zusammen mit Don *Vapido** und Bran *Howatzer** leistet sie wertvolle Dienste im Kampf gegen den Gää-Mutanten Boyt *Mar-gor**. In Eawys Fall hat dieser Kampf sogar eine persönliche Note - Margor hatte sich ihr gewaltsam zu nähern versucht.

Tergos - (der Tergo, des Tergos, die Tergos, tergoisch) - Eingeborene auf *Upith**, dem dritten Planeten im *Ger-gonell**-System, dessen Entfernung zum Solsystem 27.039 Lichtjahre beträgt. Die Lebewesen werden im Jahre 3582 noch voll von ihren kreatürlichen Urtrieben und Urinstinkten trotz beginnender Intelligenz beherrscht. *Aussehen*: von Gestalt her gleichen sie etwa 2 m langen Echsenwesen mit dem kraftvollen und biegsamen Körper einer Schlange. Betrachtet man ihren Körper im Schnitt, wirkt er wie ein gleichschenkliges Dreieck. Auf der abgeflachten Seite (die Dreieckspitze ragt nach oben und bildet den Rücken) verfügen die Geschöpfe über vier hintere und vier vordere Gliedmaßen. Die hinteren sind als kurze, extrem starke Lauf- und Standbeine ausgebildet, auf denen sich die Tergos bereits aufrichten können. In dieser Haltung ragt der Oberkörper empor, und die vier vorderen Gliedmaßen werden als Arme benutzt. Sie sind länger, jedoch weniger muskulös als die hinteren.

Der gesamte Körper ist von einer grünbraunen, hornig zerklüfteten Panzerung bedeckt. Die Bauchseite weist geringe Zerklüftungen auf und ist infolgedessen gegen Verletzungen besonders empfindlich. Die schlangenähnlichen, von flachen braungrünen Panzerschuppen bedeckten Köpfe sind langgestreckt geformt und ruhen auf kurzen, ebenfalls muskulösen Halsen. Der Mund ähnelt dem einer Schlange, verfügt jedoch über ein sehr kräftiges Raubtiergebiß. Zwei große, geschlitze Augen und zwei verschließbare, vertikal verlaufende Nasenöffnungen kennzeichnen die Gesichter.

Obwohl die Eingeborenen noch völlig unbekleidet gehen, kennen sie schon Gürtel, breite Umhängerriemen und Tragebeutel. Als Waffen setzen sie nicht mehr ausschließlich ihre sechszehigen Pranken ein, sondern verwenden bereits Hieb- und Wurfkeulen. Das Lebenselement der Tergos ist das Moor.

279

Terra-Info

Wenn auf ihrer Welt die "Zeit der heißen Stürme" anbricht, ziehen sie sich in bohnenförmige Riesenschoten zurück, die inmitten der zahllosen Sumpftümpel wachsen. In diesen Gewächsen verbringen sie eine Art von Erstarrungsschlaf.

Wenn sich ihr Planet dem sonnenentferntesten Punkt seiner Umlaufbahn nähert und die Orkane für kurze Zeit abklingen, öffnen sich die Schoten. Sie sind dann in den Reifeprozess getreten, und die Schläfer erwachen. Die Tergos schütteln nun die schützende Schotenhaut ab und dringen ins Freie vor. Dort veranstalten sie in wilder Gier nach den Freuden des Daseins ihre hemmungslosen Spiele, Jagden und Freßorgien.

Die halbintelligenten Eingeborenen sind Fleischfresser und verspeisen alles, was sie in die Pranken bekommen. Obwohl sie bereits kauen können, schlingen sie jedoch ihre Beute überwiegend noch wie eine Riesenschlange, die das Maul ungeheuer weit öffnen kann, hinunter.

Die Echsenabkömmlinge sind eierlegende Geschöpfe. Als heranreifende Intelligenzen kennen sie aber schon die Lustempfindung und üben die Sexualität nicht nur aus Gründen der Fortpflanzung aus. Bei der Vereinigung werden aus Körperdrüsen Hormonstoffe ausgeschieden, die sie in einen hemmungslosen Rausch versetzen. Menschen empfinden den betäubenden Duft als Gestank.

Terhera, Bount - geboren 3352 auf Terra, ein großer, schlanker Mann;

scharfgeschnittenes Gesicht, dunkle Augen, dunkle, militärisch kurzgeschnittene Haare. Terhera gilt als bemerkenswert intelligent und scharfsinnig; sein persönlicher Mut ist bekannt, ebenso seine starke Abneigung gegenüber Fremdtelligenzen und seine Schwäche für rücksichtslos harte Vergeltungsaktionen. Im Jahr 3444 ist Terhera Marschall der Solaren Flotte. Er kommandiert die 43. Strategische Innensektorflotte. Außerdem ist der glänzende Rhetoriker Mitglied der *SGIL** und dort einer der bedeutendsten innenpolitischen Opponenten Perry Rhodans bei der Wahl von 3444, bei der Terhera als Kandidat für das Amt des Großadministrators auftritt. Um sein Ziel zu erreichen, schreckt er auch nicht vor verbrecherischen Machenschaften zurück.

Terkonit - strukturverdichtetes Stahlplastik, eine terranische Verbesserung des von den Arkoniden hauptsächlich für den Raumschiffsbau verwendeten *Arkon-Stahls**.

Terminow, George -> *CREST IV*'^d

Terra-Info - Kurzform für Terra-Information; Terra-Info ist eine kostenlose Einrichtung der LFT und steht jedem Bürger zum Abrufen von Informationen jederzeit frei zur Verfügung. Eine zentrale Positronik steuert

Terraner

28ü

ert alle Anfragen und Antworten. Ferner kann die Terra-Info zur Terminierung (Wecken, Erinnerung an Termine usw.) benutzt werden, Programmauskünfte erteilen, Urlaubstips geben und vieles mehr. Die gewünschten Auskünfte können über jedes TV-Gerät empfangen werden. Darüber hinaus gibt es zahlreiche öffentliche Terra-Info-Säulen in den Städten.

Terraner - Selbstbegriff der *Menschheit* seit ihrem Erscheinen auf der Bühne kosmischen Geschehens. Er stellt die kosmopsychologische Erweiterung des Begriffs *Homo sapiens* dar. Dieser "weise Mensch" ist das Endprodukt einer langen Entwicklungsgeschichte, die etliche Jahrmillionen zurückverfolgbar ist. Als einer der frühesten gemeinsamen Stammverwandten von Mensch und Menschenaffe gilt der *Proconsul* (*Dryopithecus*, vor circa 20 bis 25 Millionen Jahren). Weitere Glieder dieser bis heute nicht vollständig erforschten Entwicklungskette, die obendrein zahlreiche Seitenentwicklungen und Sonderfälle aufweist, sind die Formen des *Oreopithecus*, *Rama-pithecus*, die Gruppe der *Australopithecinen*, der *Homo erectus*, schließlich der *Homo neanderthalensis*, der *Cromagnon-Mensch* und als bislang letztes Glied der *Homo sapiens re-cens*, der Jetztzeitmensch.

In der *Perry Rhodos-Serie* nehmen vor allem die *Lemurer** und die *Cap-pins** Einfluß auf die Entwicklungsgeschichte der Menschheit. Der Begriff Terraner wird im 20. Jahrhundert bei der Gründung der *Dritten Macht** üblich; später dient er zur Bezeichnung der Erdgeborenen und ihrer Nachkommen, auch den von der Erde abstammenden Bewohnern fremder Planeten. (Vergleiche dazu Übersicht *Abstammung der galaktischen Völker** sowie die betreffenden Einzelstichworte). Der wesentliche Unterschied des Begriffs Terraner zu früheren Selbstbezeichnungen der Menschen ist nicht anthropologischer Natur, sondern vielmehr psychologisch. Zum Selbstverständnis des *Terraners* gehört Toleranz gegenüber jeder anderen Lebensform, das weitgehende Fehlen von Selbstdünkel und Vorurteilen. Während in früheren Zeiten immer wieder Minderheiten aus unterschiedlichen Gründen als nicht-menschlich bezeichnet wurden (Farbige, religiöse Gruppen etc.) gehören zum Begriffsbild des Terraners menschliche Erscheinungsformen wie *Siganesen**, *Ertruser**, *Rumaier** und andere, die vom Mehrheitstypus in erheblich stärkerem Maße unterschieden sind, als das in der Vergangenheit jemals der Fall gewesen war. Insofern kennzeichnet der Begriff weniger das äußere Erscheinungsbild eines Lebewesens als vielmehr sein Selbstverständnis als lebendes, in die Vielfalt kosmischer Vorgänge eingebettetes Geschöpf.

TYPEN TERRANISCHER RAUMSCHIFFE

Typ	Form	Größe (0 in m)	Besatzungs- stärke	Klasse Besonder- Beispiel heilen
Leichter Kreuzer	Kugel	100	150	Staaten-Klasse, später Städte-Klasse
Schwerer Kreuzer	Kugel	200	400	Terra-Klasse, nach Terra-Klasse: Gründung der Kosmischen FANTASY Hanse STAR-Klasse 1) STAR-Klasse: DAN PICOT
Schlachtkreuzer	Kugel	500	800	Solar-Klasse LION, SODOM
Schlachtschiff	Kugel	800	1.400	Stardust-Klasse STARDUST II
Pharaoschiff	Kugel	1.200	1.500	Theben-Klasse 2)
Superschlachtschiff	Kugel	1.500	2.000	Imperiums-Klasse, CREST I-II, später Nebular-Klasse TITAN, DRUSUS, THEODERICH, THORA
Ultraschlachtschiff	Kugel	2.500	5.000	Galaxis-Klasse, CREST III-V, Universum-Klasse INTERSOLAR, MARCO POLO
<i>Beiboote:</i>				
Moskito-Jet	Pfeil	26 (Länge)	2	<i>Besonderheiten:</i> 1) Schiffe der STAR-Klasse besitzen keinen Ringwulst
Gazelle, später Space-Jet	Diskus	30/35	mind. 5	mehr und weisen gegenüber dem Vorgängertyp man nigfache Verbesserungen auf.
Kaulquappe, später Korvette	Kugel	60	bis 150	2) zusätzlich Landetrichter und fünf senkrechte Tragflä chen, urspr. von den <i>Lemurern*</i> entwickelt.
<i>Anmerkung:</i> Die Aufstellung				
Triebwerke, Reichweiten usw. Stand der Triebwerkstechnik	berücksichtig t	die wichtigsten	Typen der Solaren Hotte bzw. LFT u. KH. Bewaffnung,	
	ändern sich verkörpert das	mit fortschreitender technologischer Entwicklung. Den vorerst neuesten <i>METAGRAV-Triebwerk*</i> (ab ca. 424 NGZ). Absolute Sonderstellungen		

Terrania

282

Terrania - kurz nach der Ausrufung der *Dritten Macht** gegründete Hauptstadt des Planeten Erde. Um das Jahr 2300 bedeckt die Riesenmetropole praktisch einen Großteil der Wüste *Gobi*" und ist der geistige und kulturelle Mittelpunkt des Solaren Imperiums. In Terrania gibt es die bedeutendsten Universitäten, Institute und Kliniken des expandierten Staatsgebildes, sowie die Raumakademien und das Regierungszentrum, zunächst des *Solaren Imperiums** später der *Liga Freier Terraner**.

Tenranische-Abwehr-Föderation -

Kurzform TAF - unter dem Vorsitz von Allan D. *Mercant** im Jahre 1981 gegründeter Weltsicherheitsdienst als Zusammenschluß aller irdischen Geheimdienste. *Mercant* fungiert als Generalsekretär der Organisation, die im Jahre 2044 von der *Solaren Abwehr** abgelöst wird.

TERRA-PATROUILLE - am 4

März des Jahres 3582 auf der verlassenen Erde gebildetes Suchkommando mit folgenden Zielsetzungen:

1. Der Standort Terras muß bestimmt werden.
2. Die Menschheit muß wiedergefunden werden.
3. Alle noch auf der Erde lebenden Menschen müssen gefunden und in die TERRA-PATROUILLE aufgenommen werden.
4. NATHAN muß wieder aktiviert werden.

Die Gründungsmitglieder der TP sind: *Sante Kanube**, *Jan Speideck**, *Mara Bootes*, *Walik Kauk**, *Baldwin Tingmer**, *Bluff Pollard**, *Alaska Saedelaere**, *Douc Langur** und der K2-Roboter *Augustus**. Bei ihnen allen - außer *Saedelaere*, *Langur* und *Augustus* - handelt es sich um Menschen, die beim Sturz der Erde in den *Schlund** nicht in ES aufgegangen sind. Der bald hinzukommende *Jen-tho Kanthall* wird Chef der TP.

Terrosch-Rotwolke - Gaswolke in der Randzone der Galaxis *Grueifin** mit einem Durchmesser von 132 Lichtjahren. Die Wolke besteht hauptsächlich aus rotleuchtenden Gasen, die durch atomare Prozesse ständig aufgeheizt werden. Es wird vermutet, daß sich aus der Rotwolke einmal eine neue Sonne bilden wird. In Wirklichkeit wird der Zustand der Rotwolke von den im verborgenen lebenden *Ganjasen** künstlich stabilisiert. Die Terrosch-Rotwolke verbirgt den Transmitter- und Pedo-Zu-gang zur Kleingalaxis *Morschaztas**.

Tervilar - dunkelrote Zwergsonne in der *Eastside** der Milchstraße mit zwei Planeten. Die zweite Welt heißt *Statischen**.

Teraowhiele - Planet im System *Koh-nersdok** der Galaxis *Erranternoh-re**. Terzowhiele ist zu zwei Dritteln eine Wasserwelt. Die Meere sind von

283

Tester

gigantischen Überresten ehemaliger Plattformen und stählerner Inseln bedeckt, gerade fast so groß wie ein kleiner Kontinent. Untereinander sind sie durch Brücken, Röhren, Tunnel usw. verbunden. Diese Inseln werden von sehr unterschiedlich ausgefallenen Wesen eines Volkes bewohnt — den *Gerberonen**.

Terarock - zweiter Planet der Sonne *Terz-Tos** in der Großen *Magellan-schen Wolke**, auch Big Planet genannt. Äquatordurchmesser 32781 km, Achsenrotation 28,7 h. Umlaufzeit 379 Tage, Schwerkraft 2,36 g. Terzrock ist eine Sauerstoffwelt mit ausreichend Wasser. Es gibt nur drei Kontinente riesigen Ausmaßes. Dank der relativ großen Achsenneigung erlebt Terzrock wechselhafte, stark unterschiedliche Jahreszeiten und ein entsprechendes Klima. Im Norden und Süden herrschen mächtige Nadelgewächse vor, nächst der Äquatorlinie erstrecken sich gigantische Regenwaldsümpfe. Die höchsten Berge ragen bis zu 16 km hoch, es gibt zahlreiche Vulkane und gebirgige Hochebenen. Terzrock ist von *Halutern** besiedelt. Hierhin deportieren sie alle Angehörigen ihres Volkes, die in Erscheinungsbild und Charakter zu sehr an die *Uleb**-*ioi*-fahren erinnern. Während der Herrschaft der *Laren** ziehen sich die *Haluter* nach Terzrock zurück, wo sie jedoch bald dem Einfluß der *Kannibalkristalle** zu erliegen drohen. Bevölkerung im Jahre 3584: 100000 *Haluter* und 17000 *Deportierte*.

Terz-Tos- kleine gelbe Sonne, 11426 Lichtjahre vom Sonnenleuchtfeuer *Navo-Nord** entfernt. Der Planet Nr. 1 ist plutogroß und extrem heiß. Der Planet Nr. 2 trägt den Namen *Terzrock**.

Terzyn, *Paih* - *Ara**-Mediziner, 2,10m groß, hager und zerbrechlich wirkend. Beherrscht und zurückhaltend in seinen Äußerungen. Terzyn leitet als Parabiologe eine Spezialklinik auf *Tahun**. Im Jahre 3444 damit befaßt, die Probleme zu lösen, die die sogenannten *Geistermutanten* (—» *Altmutanten**) mit ihren *Normalsyn-thos** haben.

TE-Sonnen -> *Stato**

Tester - zweiter Planet der Sonne *Kontakt-1**. Durchmesser 13111 km, Rotationsdauer 32,6 h, Schwerkraft 0,97 g, mittlere Temperatur 39,6° Celsius. Tester ist im Urzustand eine feuchtheiße Dschungelwelt. Weite Landstriche aber sind von Energieschirmen überwölbt, unter denen die unterschiedlichsten Umweltbedingungen nachgeahmt werden können. Der Planet dient den *Schwarmgöt-zen** dazu, in den *Schwärm** neu aufgenommene Völker auf ihre Verwendbarkeit im Sinn der *Schwarm-götzen* zu untersuchen.

Testfall Rorvic

284

Testfall Rorvic - zweiter Planet der Sonne *Struktur Alpha**. Durchmesser 12113 km, Rotationsdauer 23,8 h, Schwerkraft 0,99 g, mittlere Temperatur 29,3° Celsius. Testfall Rorvic ist gekennzeichnet durch weite, warme Ozeane, die dichtbewachsene Kontinente umschließen. Die klimatischen Bedingungen ähneln sehr stark der Erde. Benannt wurde der Planet nach Dalaimoc *Rorvic**. Auf diesem Planeten erleben die Terraner erstmals die Landung eines sogenannten *Pilzschiffs**.

Tetman → *T anno**

Thatrel - kleine, leuchtschwache, rote Sonne mit insgesamt drei Planeten, davon der zweite *Honor**. Die Entfernung von *Arkon** beträgt 47 Lichtjahre. Thatrel wird in den arkonidi-schen Sternkatalogen als "Verbotenes System" geführt.

Theinbourg, Prof. Dr., Goarn den -Hypertransit-Mathematiker, Spezialist für technisch erbaute Großtrans-mitter, insbesondere Sonnentrans-mitter lemurischer Konstruktion. Theinbourg ist 1,98 m groß, dürr und asketisch. Sein Gesicht hat eingefallene Wangen und große, anomal glänzende blaue Augen. Vom Charakter her ist er gutmütig, niemals nachtragend und voller Humor. Er ist ein Köhner ersten Ranges, stand jedoch nur während seiner Pflichtzeit in Flottendiensten. Danach schied er

aus, um ausschließlich in bestbezahlten Positionen für die terranische Großindustrie zu arbeiten. Nach der Flucht von Erde und Mond aus dem Solssystem im Jahre 3460 gerät der Wissenschaftler in die Gefangenschaft der *Überschweren** unter *Leti-cron**. *Atlan** läßt ihn befreien, weil er sich von ihm Hinweise auf den Verbleib der verschwundenen Erde erhofft.

THEODERICH - Flaggschiff der Solaren Flotte um 2114, Durchmesser 1500 m, Kommandant Jefe *Clau-drin**.

Thermostrahler - eine dem auf Lichtverstärkungsbasis arbeitenden Laser entfernere vergleichbare Waffe. Der Thermostrahler bündelt jedoch keine Lichtstrahlen des sichtbaren Teils des Spektrums, sondern im für menschliche Augen nicht sichtbaren *Infrarot-strahlen*-Bereich*, die dann als ultraheißer Strahl den Lauf verlassen.

Thetin, Mirona - ihr offizieller Titel lautet *Hoher Tamrat vom Sulvy-Sy-stem* (→ *Sulvy**). Was bis zum Februar 2406 niemand weiß, ist, daß sie nicht nur ein Sonnensystem, sondern als *Faktor I* der *Meister der Insel** aus der Anonymität heraus die gesamte Andromeda-Galaxis beherrscht. Mirona Thetin ist hochgewachsen und schlank. Ihre Haut besitzt das zarte Braun einer echten Lemurerin, die Haare sind tiefschwarz, meist glatt

285

Thomas-Olmenth

zurückgekämmt und im Nacken zu einem breiten und schweren Geflecht gewirkt. Das Gesicht mit den vollen Lippen, den mandelförmigen Augen und der klassisch-griechischen Nase trägt Merkmale des eurasischen Typs. Zu der vollendeten Schönheit kommt eine sehr starke persönliche Ausstrahlung hinzu. Mirona Thetins *biologisches* Alter beträgt etwa 30 Jahre. In Wirklichkeit lebt sie mit Hilfe eines Zellaktivators seit mehr als 20 000 Jahren. Das Gerät befindet sich innerhalb ihres Brustkorbs und ist direkt über dem Herzen verankert. Die mächtigste Frau einer Galaxis besitzt eine hohe Intelligenz und umfassende Bildung. Ihre wissenschaftlichen Spezialgebiete sind Archäologie und Ethnologie. Nach außen hin gütig und liebenswürdig, gibt sie jedoch ohne jeden Skrupel die Befehle zu grauenvollen Strafaktionen, ist für die Unterdrückung vieler Sternenvölker und unzählige Kriege verantwortlich. Ihre wahre Identität wird erst in der Endphase des Kampfes gegen die Mdl bekannt. Sie findet im Zweikampf einen tragischen Tod durch die Hand von Atlan, den sie vorher an sich zu fesseln vermochte. Zum erstenmal empfand sie wirkliche Liebe zu einem Menschen, war jedoch nicht bereit, der Macht abzuschwören.

Thetus - dritter Planet der Sonne *Sulvy**; Äquatordurchmesser 12918 km, Schwerkraft 1,01 g, Eigenrotation 25,8 h, mittlere Temperaturen bei +24° Celsius, hervorragende Sauerstoffatmosphäre, infolge fehlender Achsenneigung keine Jahreszeiten und ewiger Frühling. Thetus hat sechs große Hauptkontinente, die Pole sind frei von Eis. Es ist eine Paradieswelt mit herrlichen Wäldern, weiten Savannen, klaren Bächen, Flüssen und Seen. Sämtliche Produktionsanlagen befinden sich unter der Oberfläche oder in unterseeischen Kuppeln. Die Bewohner von Thetus - ohne Ausnahme Tefro-der von direkter Lemurerabstammung - nennen sich *Thetuner*. Regiert wird der Planet, wie auch das gesamte System der Sonne Sulvy, von Mirona *Thetin**, daher ihr Titel *Hoher Tamrat vom Sulvy-System*.

Thoma - rote Zwergsonne mit zwei Planeten, davon einer doppelt jupitergroß und von fünf Monden umlaufen (Nr. 1: *Badun**). Das System liegt im galaktischen Zentrum. Die Entfernung zur Erde beträgt 51134 Lichtjahre.

Thomas-Olnienth - fünfter von insgesamt sieben Planeten der Sonne *Whitemar**; Giftgasriesen ähnlich dem solaren Jupiter, Schwerkraft 2,87 g, Eigenrotation 14,82 h. Der Planet besitzt 14 Monde, die von den *Akonen** als Fluchtstationen ausgebaut worden sind. In jeder dieser Stationen stehen Ferntransmitter, mit denen man zu anderen, weit entfernten

Thora

286

installierten Transmittern springen kann. Außer den ehemaligen Forschungsstationen tief unter der Oberfläche des Himmelskörpers, die völlig getrennt angelegt wurden und untereinander nur über Kleintransmitter in Verbindung stehen, existiert eine Großtransmitterverbindung. Raumschiffe werden zu dieser Zeit kaum eingesetzt. Die Transmitterstrecke ist so hervorragend gegen Ortung abgesichert, daß sie nicht einmal von den *Laren** ausgemacht werden konnte. Die Akonen verstanden es, ihre technische Eigenständigkeit trotz der Bedrohung zu wahren. Im Jahre 3581 trifft Perry Rhodan zusammen mit dem Mausbiber *Guk-ky** und *Merkosh**, dem Gläsernen, an Bord eines Leichten Kreuzers auf dieser Welt ein, um mit Delegationen der *Akonen** und *Antis** Gespräche zu führen im Hinblick auf eine Aufwertung der "Galaktischen Völkerwürde-Koalition" (*GAVÖK**).

Thora - Arkonidin aus der Dynastie Zoltral. Sie ist hochgewachsen, hat helle, fast weißblonde Haare und ausdrucksvolle Augen mit der für Arkoniden charakteristischen eigenartigen goldroten Färbung. Thora ist in jeder Hinsicht eine faszinierende Erscheinung mit überragendem Wissen, ausgeprägtem Verstand, aber verletzendem Zynismus und starkem Abstammungsbewußtsein, aus dem auch der Stolz und die anfängliche Verachtung resultieren, als sie zu



sammen mit *Crest** dem Terraner Perry Rhodan im Jahre 1971 auf dem Mond begegnet. Nach schweren Kontroversen kommt es zwischen Thora und Rhodan im Lauf der Jahre zu einem Verstehen, zur Freundschaft und schließlich zur Eheschließung. Im Jahre 1976 wird der Arkonidin von *ES** eine Zelldusche verweigert. Im Jahre 2020 wird Rhodans und Thoras Sohn geboren, der aus Sicherheitsgründen den Namen *Thomas Cardif* erhält. Trotz der langen Lebenserwartung der Arkoniden und Behandlung mit auf Terra entwickeltem Zells Serum ist ein im Jahre 2043 plötzlich rapide einsetzender Zellverfall nicht aufzuhalten. Thora wird zur Greisin und leidet zudem an einer leukämieähnlichen Blutzellenkrankheit, die ein schnelles Schwinden der

287

Tifflor

Lebenskraft zur Folge hat. Dazu kommen noch ihre seelischen Konflikte, sie fühlt sich überflüssig an der Seite ihres biologisch nicht alternden Mannes. Im Oktober des Jahres 2043 wird Thora nach dem Versuch, mit dem *Robotregenten** von *Arkon** zu verhandeln, von einem Ära-Mediziner erschossen. Sie findet ihre letzte Ruhestätte in einem Mausoleum auf dem Mond, das an der Stelle errichtet wird, wo die erste Begegnung zwischen Perry Rhodan und ihr stattfand.

THORA - Flaggschiff der Solaren Flotte um 2329, Durchmesser 1500 m, Kommandant Oberst Cart *Rudo* *.

Thunderbolt-> *Paladin**

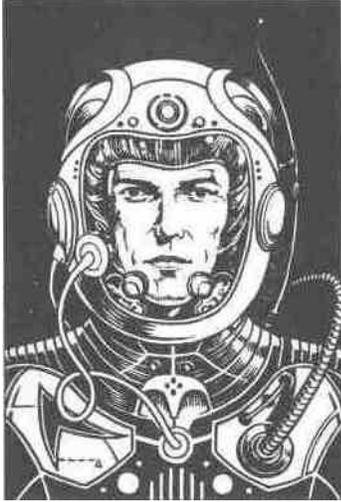
Thyron, Jennifer - *Gää**-Geborene, im Jahre 3583 erst 25 Jahre alt. Da sie im gleichen Jahr einen Zellaktivator erhält, bleibt dieses *biologische* Alter. Jennifer Thyron ist 1,70 m groß, schlank und durchtrainiert. Merkmale ihres ovalen Gesichtes sind ihre Stupsnase und die grünen Augen. Das braune Haar trägt sie etwas über schulterlang, fast glatt. Bei bestimmtem Lichteinfall schimmert es rötlich. Jennifers Hautfarbe ist fast weiß. Sie ist ein ruhiger, ausgeglichener Typ mit Neigung zum Tiefstapeln, errötet häufig gegen ihren Willen, wenn sie ein Lob erhält. In gefährlichen Situationen reagiert sie schnell, konsequent und oftmals mit einem Humor, den andere in solcher Lage als verblüffend empfinden. Ihr Hobby ist das Zeichnen. Sie ist Spezialistin für Fremdassenpsychologie und Überlebenstechnik. Der Schwerpunkt ihrer umfassenden Allgemeinbildung liegt im naturwissenschaftlichen Bereich. Verschiedene Nahkampftechniken beherrscht sie meisterhaft. Ihre Ausbildung und ihr Spezialistentum wurden durch zwei besondere, tief in ihr verankerte Fähigkeiten beflügelt - das eidetische Gedächtnis, das sie dazu befähigt, früher Geschehenes oder Vorgestelltes anschaulich zu vergegenwärtigen, und ihr stark ausgeprägtes Einfühlungsvermögen, das ihr besonders den Umgang mit nichtmenschlichen Wesen erleichtert. Im Jahre 3588 heiratet Jennifer Thyron den ehemaligen USO-Spezialisten Ronald *Teke-ner**. Im Jahre 426 NGZ wird sie zu einem der 34 stimmberechtigten *Hanse-Sprecher**.

Tia Hon-Tse —> *Intersolar**

Tiffloor, Julian - Raumkadett, nach hervorragenden Leistungen und Bewährungsproben Aufstieg in der Solaren Flotte und Freund und Vertrauter Perry Rhodans; Solarmarschall des *Solaren Imperiums**, nach dessen Zerschlagung durch *Laren** und *Überschwere** als *Erster Terraner* Regierungsoberhaupt der *Liga Freier Terraner**. Dieses Amt hat Tiffloor

Tiger-1

288



auch noch im Zeitalter der Kosmischen Hanse inne.

Der 1961 in New York geborene Ju-lian Tiffloor (von seinen Freunden kurz "Tiff" genannt) ist groß, schlank, hat braune Augen und braunes Haar. Sein Wesen ist ruhig, mit seinem scheuen Lächeln wirkt er als 20jähriger Kadett schüchtern und zurückhaltend, ist jedoch sofort voll bei der Sache, wenn es gilt, in Krisensituationen schnell und entschlossen zu handeln. Tiffloor ist trotz seiner Jugend ein mathematisches Genie mit einer großen Sehnsucht nach dem Weltraum. Sein Einsatz als "Kosmischer Lockvogel" geht in die terrani-sche Geschichte ein. Im Jahre 1996 wird ihm die erste Zeldusche gewährt, der weitere folgen. Dadurch

und durch den Erhalt eines Zellaktivators im Jahre 2326 bleibt Tiffloors biologisches Alter auf dem Stand von 35 Jahren.

Im Jahre 426 NGZ wird Tiffloor einer der 34 stimmberechtigten *Hanse-Sprecher*.*

Tiger-1 - terranische Bezeichnung für eine Doppelsonne im sogenannten "Tiger-Sektor" (*Große Magellan-sche Wolke*)*. Der Begriff "Tiger" wurde deshalb gewählt, weil dieses Sternbild von Norden aus betrachtet einem sprungbereiten Tiger gleicht. Die Doppelsonne Tiger-1 besteht aus einem großen roten Riesenstern und einem kleineren blaßgelben Begleiter. Das Doppelgestirn erwies sich während der Erkundungsflüge der Terraner im Jahre 2435 irdischer Zeitrechnung als ein wichtiger Koordinaten- und Bezugspunkt in der kosmischen Navigation innerhalb der Großen Magellanschen Wolke. Auch das galaktische Volk der *Gurrads** benutzte seinerzeit die Doppelsonne bereits als Bezugspunkt für Positionsbestimmungen und Richtungsflüge innerhalb dieser Kleingalaxis. Von *Keegans-Stern** ausgehend, befindet sich die Position von Tiger-1 in gerader Linie zum Zentrum eingebettet.

Timbon, Nuru -> *DAN PICOT**

Tingmer, Baldwin - einer der wenigen Menschen, die beim Sturz der Erde in den *Schlund** nicht von ES

289

Tockton

aufgenommen wurden, und späteres Gründungsmitglied der *TERRA-PA-TROUILLE**.

Tingmer, Hyperingenieur, ist 1,90 m groß, ungeheuer breit und mehr knochig als muskulös wirkend. Sein Haar ist kohlschwarz und dichtgelockt, kurz geschnitten. Dazu kommt ein ebenfalls schwarzer und gelockter Vollbart bis zu den stahlgrauen Augen. Vom Charakter her ist er zurückhaltend und schweigsam, vertritt seine Meinung jedoch mit allem Nachdruck.

Tingmer ging nicht in ES auf, weil er zum Zeitpunkt des Schlunddurch-ganges mehr als zwanzig *PILLEN** geschluckt hatte. Im Jahre 3582 ist er 42 Jahre alt.

Tiotronik - Entwicklung der *Sobe-rer**. Die Tiotronik ist ein alle Lebensbereiche umfassendes Netzsystem der Kommunikation und Datenverarbeitung der soberischen Zivilisation. Die sich steigernde Störanfälligkeit der Tiotronik und die wechselseitige Abhängigkeit von Soberern und Tiotronik führt am Ende des 200. Jahrtausend soberischer Geschichte zum Untergang des soberischen Sternenreiches und dem Erlöschen der soberischen Zivilisation.

Tiryk - Kosmokrat, der den Sorgoren *Car-fesch** in ferner Vergangenheit in den Raum diesseits der *Materiequellen** schickte, um die beiden speziellen, im Besitz von *ES** befindlichen

*Zellaktivatoren** zu aktivieren und auf ihre späteren Träger zu justieren.

Titan -> *Saturn**

TITAN - Flaggschiff der *Dritten Macht** ab 1984, auf *Arkon** erbeutet. Durchmesser 1500 m, Kommandant Reginald 5<</*.

Tobbon, Brush - Kommandant der letzten *Flibustiere**, geboren auf *Ep-sal**, im Jahre 3587 121 Jahre alt, 2,02m groß, Schulterbreite 1,91 m, ungeheuer stark und kraftvoll. Seine Haut ist dunkelbraun und rissig, der Kopf wirkt flachgedrückt, ist breit und ausladend, die Stirn fliehend, die Lippen schwer und wulstig. Die Augen sind erstaunlich klein, von hellgelber Farbe und machen einen stechenden Eindruck. Die Stimme ist tief und röhrend. Tobbon trägt stets hellgelbe Bordkombinationen, dazu einen Mikrogravitationsgenerator, der ihm eine Schwerkraft von 3,1 g vermittelt. Tobbon ist intelligent, ein fähiger Kosmonaut und Raumfahrer, zeigt aber auch eine große Eitelkeit und Freude an Gewalttätigkeiten.

Tockton - einer der beiden Planeten innerhalb des Sonnenfünfeck-Trans-mitters *Gercksvira**. Die Bezeichnung stammt aus dem alt-arkonidischen Wortschatz bzw. dem spätle-murischen Sprachgebrauch und bedeutet in der Übersetzung etwa "Dämmerung." Diese charakteristi-

290

sehe Namensgebung ist darauf zurückzuführen, daß die einst blühende Welt mit künstlicher Klimaregulierung nach 50000 Jahren zu einem Himmelskörper der ewigen Dämmerung wurde.

Der etwa marsgroße Planet, dessen Schwerkraft 0,68 g beträgt und dessen Rotation mit 12,76 h ermittelt wurde, umläuft den Eckstern Nr. 3. Ehemals diente Tockton den Lemu-ern als Nachschubbasis und gleichzeitig als Verwaltungs- und Wohnwelt der Transmitterbesetzungen. Im Jahre 3460 Standardzeit weist die Oberflächenstruktur weite, öde und stark morastige Landschaften auf;

teilweise handelt es sich um ausgeprägte Sumpfozeane, in denen jeder feste Körper versinkt. Infolge des Ausfalls der Klimaregulierung hat sich die Wolkenbildung überaus verstärkt, so daß nur trübes, gedämpftes Licht des blauen Muttergestirns bis zum planetarischen Erdboden durchdringt. Die Luft ist sehr heiß, und es ist kaum genügend Sauerstoff vorhanden, um Menschen hier geeignete Lebensbedingungen zu bieten. Bei mittleren Tagestemperaturen von 42,8° Celsius beträgt die Luftfeuchtigkeit überwiegend bis zu 98%.

Aufgrund der Umweltbedingungen entwickelten sich in erster Linie ausgedehnte Sumpfwälder und eine ech-sen- oder reptilienhafte Fauna. Auf Tockton gibt es gigantische Schlangenarten und geierähnliche Vögel mit tiefschwarzem Gefieder, nacktem

Hals und gekrümmtem Schnabel. Die Spannweite der Flügel beträgt bis zu 9,20 m. Die ehemaligen Niederlassungen der Lemurer sind verfallen und von dem überall vorhandenen Sumpf verschlungen worden. Nur wenige Gebäude stehen noch auf teilweise festem Untergrund, der sich jedoch auch bereits immer mehr in Morast verwandelt. Von den beiden einstmals angelegten Raumbahnen existieren nur noch Ruinen-Bruchstücke aus drei Meter dickem Stahlplast, die auf dem Moor treiben. Die einzige halbintelligente Lebensform, die der Planet Tockton hervorgebracht hat, sind die *Graumer**. Sie besitzen die Eigenschaft der "Absoluten Gedächtniskonservierung." Die Lemurer nutzten diese Fähigkeit seinerzeit für ihre Zwecke aus und vertrauten den Geschöpfen die technischen Geheimnisse all ihrer Sonnentransmitter sowohl in der Milchstraße als auch in der Andromeda-Galaxis und im dazwischengelagerten Leerraum an. Auf diese Weise schufen sie ein "lebendes" Archiv.

Todessatellit - entdeckt 2432 von dem *Accalaurie** Mspoen, ein spindelförmiges Gebilde von 2000 m Länge, an der dicksten Stelle 1000 m durchmessend. Der Satellit umkreist Sol innerhalb der Korona; installiert wurde er vor ca. 200000 Jahren von den *Cappins**. Im Jahr 3432 aktiviert, führt seine Strahlung zu Störungen im hyperenergetischen Energiehaus-

291

Tolimon

halt der Sonne - Sol droht in kurzer Zeit zur Nova zu werden. Durch Per-ry Rhodans und *Ovarons** Eingreifen kann die Gefahr abgewendet werden (—> *Proconis**).

Todeswolke - kugelförmige Dunkelwolke in der Galaxis *M 87**. Die Todeswolke ist 38717 Lichtjahre vom galaktischen Zentrum entfernt. Sie durchmißt 812 Lichtjahre; in ihr befinden sich 82 Sonnen. Die Todeswolke besteht zum größten Teil aus staub- und gasförmiger Mikromaterie von ungewöhnlich großer Dichte. In etwa 180 Lichtjahren Entfernung vom Rand der Todeswolke sind die Staub- und Gasmassen von fingerlangen, schleimigen Fadengebilden durchsetzt. Diese Fäden sind primär verantwortlich für die sogenannte "energetische Taubheit" der Wolke, dh. für die Reflexion von normalenergetischen Wellen und Hyperwellen. Diese Fäden wurden als "Proto-algen" bezeichnet; sie bestehen aus lebender organischer Substanz, allerdings nur in einem protobiotischen Zustand, der Vorstufe echten Lebens also.

Ihre Entstehung wurde von terrani-schen Wissenschaftlern mit großer Dichte der Staub- und Gaspartikel erklärt, die den inneren Teil der Todeswolke in eine Art Uratmosphäre mit Temperaturen bis zu 80° Celsius verwandelt haben. Im Unterschied zu den planetarischen Uratmosphären, die in enger Bindung an die

Kruste und die chemophysikalischen Vorgänge ihrer jeweiligen Planeten gebunden waren und sind, entwickelte sich in der Todeswolke die Urform des Lebens in Bindung an eine sehr dichte Mikromaterie, die die Eigenschaft der Wärmeleitung entwickelt hatte. Da anorganische Materie nirgendwo etwas anderes als ausreichende Dichte und Energie benötigt, um den ersten Schritt in der Evolution zu tun, war die Entstehung der Protoalgen in der Todeswolke eine gesetzmäßige Erscheinung. Diese Protoalgen befinden sich allerdings noch auf der untersten Stufe des Lebens; sie sind nichts weiter als die algenartige Aneinanderreihung von Riesenzellen.

Tolimon - zweiter von insgesamt sechs Planeten der gelben, leuchtschwachen Sonne *Revnurs Stern*. Die Entfernung vom Solsystem beträgt 12116 Lichtjahre.

Tolimon ist eine Ära-Welt und beherbergt um das Jahr 2040 den in der gesamten Milchstraße bekannten "galaktischen Zoo" mit aus der Sicht der Aras nur halbintelligenten Bewohnern unzähliger Planeten, die man seit vielen hundert Jahren auf einem Gelände so groß wie das Frankreich des 20. Jahrhunderts gelangenhält und zur Schau stellt. Daneben liefern verschiedene Spezies den Aras Grundstoffe für hochwirksame Heilseren und ein Präparat zur natürlichen Lebensverlängerung.

Tolk

292

Die mittleren Temperaturen auf To-limon betragen ca. +45° Celsius. Die Hauptstadt des Planeten heißt *Trulan*.

Tolk, Sandal - Eingeborener des Planeten *Exota Alpha**. Voller Name Sandal Tolk asan Feymoaur sac San-dal-Crater. Geboren 3420, 1,90 m groß, kräftig und geschmeidig, hellbraune Haut, weißes Haar, goldfarbene Augen, Hakennase, breiter Mund, stets kühles, abwartendes, etwas verlegen wirkendes Lächeln. Drei Zentimeter große, rote, runde Koralle im rechten Ohr läppchen. Sandal ist ein sehr kriegerisch eingestellter Barbar, der alle Waffentechniken des irdischen Mittelalters vorzüglich beherrscht. Er trennt sich nie von seinem 2,50 m hohen Komposit-bogen von 250 Pfund Spannkraft. Mit dieser Waffe verschießt Sandal Tolk überaus treffsicher bis zu 1,60 m lange Pfeile. Eine Ahnenrolle mit der Geschichte seines Volkes und insbesondere seiner Sippe trägt Sandal zusammengerollt um den Griff des Bogens. Tolk ist mentalstabilisiert, Folge eines Unfalls mit Schädelverletzung, daher auch die Farbe seiner Haare. Am Tag seiner Mannbarkeit muß Sandal Tolk erleben, wie Bewohner des *Schwarms** bei einem Überfall auf Exota Alpha seine Familie und seine Freundin töten. Seither geht Sandal Tolk mit unerbittlicher Härte seiner Rache nach.

Tolot, Icho - im Jahre 2400 der erste *Haluter**, der Kontakt mit den Menschen aufnimmt, die bis dahin von der Existenz dieses großartigen Intelligenzvolkes nichts wußten. Tolot ist zu diesem Zeitpunkt noch relativ jung (an halutischen Maßstäben gemessen - Lebenserwartung ca. 3000 Jahre), aber schon einer der fähigsten Wissenschaftler und Kämpfer seines Volkes. Er hat die Terraner auf ihrem Weg ins All lange beobachtet und lieben gelernt, nennt sie schmunzelnd die sympatischsten Gauner der Galaxis oder einfach: "Meine Kinder." Perry Rhodan ist für ihn "mein Kleines." Ihm gestattet Tolot die vertrauliche Anrede "Tolotos". Beginnend mit dem Vorstoß nach *Andro-meda**, steht der Haluter den Menschen in der Folgezeit als einer der treuesten und mächtigsten Freunde zur Seite. Im Jahre 3582 findet er auf dem Planeten *Wardhall** den Zellaktivator der bei einer Havarie umgekommenen Tipa Riordan und nimmt ihn an sich.

Im Jahr 424 NGZ wird Tolot als Agent von *Seth-Apophis** rekrutiert. Nach einem Amoklauf auf Terra beginnt für ihn und seinen Begleiter Bruke *Tosen** eine kosmische Odyssee. Verzweifelt versucht Tolot sich aus dem Bann zu befreien. Er findet den *Handschuh** und gelangt schließlich zum *Rotierenden Nichts (Frostrubin*)*.- Dort stößt er auf Hilfsvölker der Superintelligenz. Mit wenigen Rebellen nimmt er den Kampf auf,

293

Tombstone

nachdem er durch den *mentalen Schock** immun geworden ist. Nach vielen Fehlschlägen wird er Anfang 426 NGZ von der *BASIS** gefunden und kann wertvolle Hinweise auf das Geschehen beim Frostrubin geben (Herstellung von Bremsmaterie, um den Anker der *Porleyter** zu lösen).

Tolot-Ballung - Gruppierung von insgesamt 11 Sternhaufen mit ca. 1500 Einzelsternen, 40200 Lichtjahre von Sol entfernt. Von Bedeutung ist die Sonne *WILD MAN** als Standort der *WABE 1000**.

Tomacs —> *Pymocs**

Tomalkeyn - zweiter von insgesamt vier Planeten der Sonne *Askamor**. Die Entfernung zum Solsystem wurde mit 39229 Lichtjahren ermittelt. Es handelt sich um den Großraumbereich Galaxis-West, Sektor TYCH-9274-SD Kai.

Die erdähnliche Sauerstoffwelt gehörte ursprünglich zum Geheimdepot-Programm der Solaren Flotte. Die erste Besiedlung fand Mitte des 35. Jahrhunderts statt, zu der Zeit, als der Flüchtlingsstrom kurz vor dem Verschwinden der Erde einsetzte. Bei den auf diesem Himmelskörper im Jahre 3581 terranischer Zeitrechnung lebenden Menschen handelt es sich um Nachkommen der ehemaligen Flüchtlinge, die es abgelehnt hatten, sich auf das Risiko unter Perry Rhodans Führung einzulassen, obwohl sie nach wie vor überzeugte Rhodan-Anhänger waren und geblieben sind.

Tomason - Kommandant des *Spoo-die-Schiffes**, männlicher *Krane** im mittleren Alter. Er ist überdurchschnittlich groß, wirkt bullig und schwerfällig. Manchmal macht er auch den Eindruck eines langsamen Denkers, aber er ist eher abwägend und beherrscht. Seine rechte Hand ist verkrüppelt, aber er hat es immer abgelehnt, eine Prothese zu tragen. Er ist ein überaus versierter Raumfahrer. Von ihm gibt es einige Lehrbücher über Raumfahrt. Er gilt als persönlicher Vertrauter der drei *Herzöge von Krandhor* (—> *Herzogtum von Krandhor**).

Tombstone - einziger Planet der Sonne *Leydens Stern**. Äquatordurchmesser rund 22000 km, Schwerkraft 1,11 g, mittlere Tagestemperaturen bei +29° Celsius, gute Sauerstoffatmosphäre. Tombstone besitzt große Wasservorkommen und vier riesige Kontinente, die von dichten Wäldern und weiten Ebenen bedeckt sind. Es handelt sich um die Heimatwelt der *Schreckwürmer**, deren Metamorphose dafür verantwortlich ist, daß der aus dem vor 1,2 Millionen Jahren explodierten *Suprahet** entstandene Planet von den *Hornschrecken** bis auf rund 10% seines ursprünglichen Volumens abgefressen worden ist. Im Jahre 2327 kommt es auf Tomb-

Tomisenkow

294

stone zum friedlichen Kontakt und einem Abkommen zwischen Menschen und Schreckwürmern. Nur ein Jahr später wird der Planet bei einem heimtückischen Angriff der Akonen durch Atombrand vernichtet.

Tomisenkow - General des Ostblocks, der während Perry Rhodans Abwesenheit von der Erde in den Jahren 1975-1980 mit 500 Raketenraumschiffen auf der *Venus* landet, um die dortigen arkonidischen Hinterlassenschaften zu erobern und gegen die *Dritte Macht* ins Feld zu führen. Tomisenkow ist unteretzt, mit einem breitflächigen, düsteren Gesicht. Vor seinem Venus-Abenteuer war er der führende Mann in der östlichen Raumfahrtforschung. Nach dem Scheitern seines Unternehmens bekennt Tomisenkow sich zu Rhodan und wird von diesem als Vertreter der Dritten Macht auf der Venus eingesetzt (Aufbau der ersten menschlichen Kolonie auf einem anderen Planeten).

Tonarer - (der Tonarer, des Tona-rers, die Tonarer, tonarisch) - Bewohner des Planeten *Trantus-Tona**. Es handelt sich um Nachfahren alt-arkonidischer Siedler, die zivilisatorisch zurückgefallen sind. Die Technik und Kultur entspricht dem Standard Europas im 15. Jahrhundert.

Tonturst - zweiter Planet der Sonne *Lignan**, eine von starkem Vulkanismus geprägte Welt. Die Eingeborenen heißen *Tonturster**.

Tonturster - (der Tonturster, des Tontursters, die Tonturster) - Eingeborene des Planeten *Tonturst**, halbwegs humanoide Lebewesen, durchschnittlich 1,40 m bis 1,50 m groß, mit langen, fast auf der Erde schleifenden Armen. Hände und Füße wirken knollig. Das Gesicht ist nach innen gewölbt, aus dieser Wölbung ragt ein halbrundes Sinnesorgan hervor, das kreisförmig angeordnet ein langes bewegliches Auge, eine Hörmuschel und ein klebriges, gelbleuchtendes Riechorgan aufweist. Die Nahrungsaufnahme der mit Kleidern aus Flechtgras bedeckten Tonturster erfolgt durch eine Verdauungsschleuse oberhalb des Magens, die durch eine dicke Hautklappe vor Verschmutzung geschützt ist. Die Haut der Tonturster ist weißgelb. Ihre besondere Begabung ist es, die unberechenbaren vulkanischen Erscheinungen ihrer Heimatwelt exakt vorherzuahnen und sich darauf einzustellen. Im Jahre 3441 wird ihre Welt von den *Ma-nips** des *Schwarms** angegriffen. Es gelingt Perry Rhodan, einen großen Teil der Tonturster rechtzeitig zu evakuieren. Sie finden auf *Hidden World I** eine neue Heimat.

Tophtor - Springer aus der Sippe der *Überschweren**. Als erster seines Volkes zeigt Tophtor nach dem Aufeinandertreffen von Springern und

295

Torgnisch

Terranern (1982) Respekt und Achtung vor Perry Rhodan. Er wird jedoch gleichzeitig zur Gefahr für die von der Vernichtung bedrohten Erde, weil in der Positronik seines Schlachtschiffs die Position Terras gespeichert ist. Rhodans Mutanten gelingt es im Jahre 1984, die Speicherdaten so zu verändern, daß sie den dritten Planeten der Sonne *Betel-geuze** als Terra ausweisen.

Topsid - dritter von insgesamt acht Planeten der Doppelsonne *Orion-Delta* (Hauptstern weiß, Begleiter violett) im Sternbild Orion. Die Entfernung vom Solssystem beträgt 815 Lichtjahre.

Topsider - (der Topsider, des Topsis-ders, die Topsisder, topsidisch) - ga-laktisches Intelligenzvolk von sauerstoffatmenden Echsenabkömmlin



gen. Ein Topsider erreicht eine durchschnittliche Körpergröße von etwa 1,80 m. Der breitgedrückte, haarlose Kopf besitzt schmale, verhornte Lippen und bewegliche Kugelaugen. Die beiden Arme enden in sechsfingerigen, schlanken Händen. Zusätzlich zu den beiden kräftigen Beinen stützt ein Echsen Schwanz den aufrecht stehenden Rumpf. Der Körper selbst ist von schwarz-brauner Schuppenhaut bedeckt.

Perry Rhodan stößt erstmals im Jahre 1975 im Gebiet der Sonne *Wega** auf die Topsisider, die überaus kriegerisch sind und ein diktatorisch gelenktes Staatswesen besitzen. Die Raumfahrt wird seit Jahrtausenden betrieben, allerdings gelang es den Echsenwesen nie, eine bedeutendere Rolle im Machtgefüge der Galaxis zu spielen.

Toraschtyn - Offizier unter dem Kommando des Mato Pravt *Helta-mosch**. Beim Einsatz auf *Yrvyom** tödlich hirnverletzt, wird der Körper des hochgewachsenen *Duynters** dank des *PGT-Verfahrens** zum neuen Versteck des Gehirns von Perry Rhodan. Es wird erforderlich, da nach dem früheren Träger *Hactschy-ten** naupaumweit gefahndet wird.

Torgnisch - gelbroter Riesenstern in der Galaxis *Algstogermath**, 24667 Lichtjahre vom absoluten Zentrum der Galaxis entfernt. Torgnisch weist nur einen Planeten auf: *Välgerspä-*

Torytrae

296

re*. Das System ist religiöser und politischer Mittelpunkt des Sternenreichs der *Wynger**.

Torytrae - einer der beiden letzten *Yulocs** in Gestalt einer Gehirnkonserve in der *Tschatrobank**. Ihre Gehirne genießen den Ruf einer unbegrenzten Lebensdauer. Torytrae besitzt wie alle Yulocs die Gaben der *Abstrakt-Rekonstruktion*, der *Fremd-planungsdeutung* und des *Hyperlogik-Sehens*. Daher wird er vom *Tschatro** als Jäger in besonderen Fällen eingesetzt, bei denen die Mittel des *GOK** versagt haben. Als sogenannter *Tuurth* ist Torytrae mit außerordentlichen Vollmachten ausgestattet. Er wird vom Tschatro damit beauftragt, das *Ceynach**-Gehirn Perry Rhodans zu suchen, zu stellen und zu töten. Tatsächlich kann Torytrae Rhodan nach relativ kurzer Zeit stellen; er verzichtet aber auf weitere Maßnahmen, als er erkennt, wie sein Opfer bei größten eigenen Problemen bemüht ist, auch seinen Freunden zu helfen (*Heltamosch**). Zu einem neuen starken Interessengegensatz kommt es nach Abschluß der Operation in der Galaxis *Catron**:

Torytrae möchte im Interesse der Naupaum-Bewohner Rhodans Cey-nach-Gehirn, dessen Intelligenz, Durchsetzungsvermögen und Originalität er bewundert, in Naupaum festhalten, zumal er weiß, daß Rhodan, einmal unwiderruflich an der Rückkehr gehindert, seine Fähigkeiten vorbehaltlos dem Allgemeinwohl zur Verfügung stellen wird. Es gelingt Perry Rhodan allerdings, Tory-traes Pläne zu durchkreuzen und in die Milchstraße zurückzukehren.

Tosen, Bruke - Zöllner auf dem Planeten *Jarvith-Jarv** und Agent der Superintelligenz *Seth-Apophis**; Tosen ist erst 41 Jahre alt, mittelgroß und ein wenig fettleibig, doch ebenso muskulös. Er hat dünnes, weizenblondes Haar, das er strähnig gekämmt und mit Scheitel trägt. Die großen, wasserblauen Augen wirken stets etwas erstaunt und befremdet. Zusammen mit der kleinen spitzen Nase verleihen sie dem Gesicht den Ausdruck eines Uhus. Tosen hat daher auch seinen Spitznamen "Eule". Er legt wenig Wert auf gute Kleidung und sieht vergammelt aus. Die Schultern zieht er nach vorn zusammen, so daß er immer etwas gebeugt geht.

Als typischer Einzelgänger faßt er nur schwer Zutrauen zu anderen Menschen. In seinem Beruf kann er regelrecht aufgehen. Ihm schlüpft nichts durch die Finger, das nicht den Bestimmungen der Kosmischen Hanse entspricht. Sein großes Hobby ist die Architektur.

Im Jahre 424 NGZ wird Bruke Tosen als Agent von Seth-Apophis aktiviert. Nach Terra gebracht, erlebt er Phasen plötzlichen Kontrollverlustes über sich selbst und gelangt schließlich nach langer und quälender Irrfahrt mit dem ebenfalls von Seth-

297

Trakarat

Apophis beeinflussten Icho *Tolot** zum *Frostrubin**. Dort stirbt er an den Nachwirkungen des *mentalen Schocks**.

Toser-Ban —> *Meister der Insel**

Toufry, Betty - geboren 2.2.1966, Mitglied von Perry Rhodans Mutantenkorps seit dessen Bestehen. Die Mutantenfähigkeiten (Telepathie und Telekinese) offenbaren sich bereits im Kindesalter von nur sechs Jahren. Nach dem Tod ihres von einem *Individualverformer** übernommenen Vaters kommt das Mädchen in Rhodans Obhut (weitere Daten —> Übersicht *Mutantenkorps*).

Tow-Tono - Sonnensystem in den Tiefen der Milchstraße, 17611 Lichtjahre von Terra entfernt. Es wurde etwa um das Jahr 3439 Standardzeit von dem Kommandanten eines terra-nischen Explorer-Raumschiffs entdeckt. Der kleine rote Stern besitzt fünf Planeten. Die zweite Welt ist unter dem Eigennamen *Gopstol-Ma-ru** in den Sternkatalogen registriert.

Trade-City - * *Olymp**

Traecther - dritter Planet der Sonne *Tarct**. Durchmesser 13029 km, Rotationsdauer 29,7 h, Schwerkraft 1,07g, mittlere Temperatur 15,3° Celsius. Die kühle, karglich wirkende Welt wurde früher von den *Yulocs** bewohnt. Sie haben einen

dunklen Energieschirm um ihre Welt gelegt, daher wirkt der Tageshimmel über der Oberfläche schwarzblau und düster. Traecther wird von den Bewohnern *Naupaums** respektvoll gemieden. Dies haben sich verbrecherische Gruppen zunutze gemacht. Sie haben nach Traecther all jene Lebewesen gebracht, die bei einer *Cey-nach-PGT** körperliche und geistige Schäden davongetragen haben.

Trakarat - 16. Planet der roten Doppelsonne *Aptut**. Etwas größer als die Erde, weist Trakarat fast terrani-sche Verhältnisse auf. Die Atmosphäre ist für Menschen gut atembar, die mittleren Temperaturen betragen +25° Celsius, der Wasserhaushalt ist ausgeglichen. Es gibt große Ozeane und fruchtbare Kontinente. Zwei stabile Ringe aus kosmischer Mikromaterie geben Trakarat ein ähnliches Aussehen wie dem *Saturn**. Sie umkreisen den Planeten rückläufig entgegen dem Uhrzeigersinn.

Trakarat wurde im 18. Jahrtausend v. Chr. von akonischen Auswanderern besiedelt und kolonisiert, aus denen sich durch Veränderungen der Erbmasse infolge der neuen Umweltbedingungen und vor allem der starken Strahlungsintensität des nahen galaktischen Zentrums die *Antis** entwickelten.

Im 22. Jahrhundert n. Chr. ist Trakarat das geistige Zentrum des *Bäalol-Kultes* der Antis, Schulungsstätte für angehende Priester und Wohnsitz des

Traktorstrahl

298

Hohen Bälols, des Oberhauptes des Kultes.

Traktorstrahl - durch einen Zugstrahlprojektor ausgesandtes Feld, das ein einmal erfaßtes Objekt festhält und auf die Quelle des Traktorstrahls zuzieht. Die Wirkungsweise ist ähnlich der eines starken Elektromagneten. Im Unterschied zu diesem jedoch übt der Zugstrahlprojektor eine gerichtete Wirkung aus.

Tramp - einziger Planet einer kleinen, roten, sterbenden Sonne in einer sternearmen Zone der Galaxis, 2438 Lichtjahre von der Erde entfernt. Tramp ist eine marsähnliche Welt mit dünner Sauerstoffatmosphäre, nur flachen Höhenzügen und Sandwüsten. Es gibt keine Meere und kaum nennenswerte Vegetation. Ständig herrschen kalte Winde.

Bei der Landung im Jahre 1975 auf Tramp entdecken die Terraner die *Ilts**, die sich als einziges intelligentes Volk auf der Wüstenwelt entwickeln konnten. Als der Mausbiber *Gucky**, damals heimlich an Bord der *STARUST II** gekommen, 70 Jahre später seinem Heimatplaneten einen Besuch abstatten will, erlebt er den Untergang Tramps mit. Er entdeckt, daß Unbekannte den Planeten aus seiner Bahn rissen und in seine Sonne steuern. Im letzten Augenblick gelingt es ihm, 28 Ilts zu retten und ins Solssystem zu bringen.

Tranat-System - Bezeichnung der *Cappins** für das Solssystem des Jahres 200 000 v. Chr.

Transferdim-Triebwerk - Weiterentwicklung des *Septem-Parallelspur-Triebwerks**, erstmalig verwendet in der *BASIS**. Das Transferdim-Triebwerk erlaubt Sprünge von Galaxis zu Galaxis, Flüge innerhalb einer Galaxis sind damit unmöglich.

Transformkanone - von den *Posbis** entwickelte und später von den Terranern übernommene Waffe, die ähnlich wie ein *Fiktivtransmitter** arbeitet. Nach erfolgter Abstrahlung als lichtschneller Impuls wird das Geschöß (Fusionsbombe) am Zielort durch Aufbau eines Transforrofeldes in seinen Normalzustand zurückverwandelt und gleichzeitig zur Explosion gebracht. Ein Empfänger am Zielort ist nicht notwendig. Im Gegensatz zum Fiktivtransmitter können keine Lebewesen abgestrahlt werden.

Transition - die Überwindung interstellarer Entfernungen ohne Zeitverlust durch einen "Sprung" durch den übergeordneten *Hyperraum**. Nach dem Eintauchen in das fünfdimensionale Kontinuum erreicht das Raumschiff als Hyperimpuls seine Austrittskordinaten.

Translator - Gerät zur Verständigung zwischen Intelligenzvölkern,

299

Trobos

die verschiedene Sprachen sprechen. Der Positronik eines Translators genügen in der Regel nur wenige Sätze einer bislang unbekannt Sprache, um deren Grundstruktur zu analysieren und eine rasche Kommunikation auf gegenseitiger Basis zu gestatten. Solche Übersetzungsgeräte können von Raumfahrern bei Einsätzen auf unbekannt Welten verwendet oder den Funkanlagen von Raumschiffen und -Stationen direkt vorgeschaltet werden.

Transnütterm-Rotator - Antriebssystem loowerischer Raumschiffe und Helks. Hochfrequente 5-D-ange-reicherte Hyperraumenergien werden in ein schiffsumgebendes Trans-mitterfeld umgeformt, das durch den vorher aufgebauten Strukturriß-Ein-laßsektor mit Nullfeld-Überschußabstrakten angereichert wird. Es kommt zu einer Transition ohne Ent-stofflichung mit einer Reichweite von bis zu 5213 Lichtjahren. Größere Strecken werden mit einer vollautomatischen Transitions-Pulsation bewältigt. Der große Vorteil dieser technischen Lösung ist ihr geringer Raumbedarf, der den Einbau auch in kleine Einheiten ermöglicht.

Transmitter —> *Materietransmitter**

Transplan-Regulatoren - 219 gewählte Räte, die die Regierung des *Zoornom-Systems** bilden, jeder einzelne mit den Vollmachten eines Ministers. Ihnen übergeordnet ist der *Tschatro**.

Trantus-Tona - dritter Planet der Sonne *Heleva-Ex**. Durchmesser 13018 km, Rotationsdauer 23,7 h, Schwerkraft 0,97 g, mittlere Temperatur 21,8° Celsius. Die erdähnliche Welt wird von Nachkommen ehemaliger arkonidischer Raumfahrer bewohnt. Sie nennen sich in Anlehnung an den Planetennamen *Tonarer**.

Auf dem Planeten gelingt es im Mai 3442 erstmals, eine Formation der *Wabenschiffe** zur Aufgabe ihres Vorhabens zu zwingen.

Treffner, Markon - Mediziner unter den letzten *Flibustieren**. Im Jahre 3587 ist er 127 Jahre alt. Der *Ära** ist hochgewachsen und dürr, der hochwölbende Kopf haarlos. Treffner gilt als lethargisch.

Tripliden —> *Dargheten**

Tri-System - ein aus drei roten Riesensonnen bestehendes Sternsystem in der Zwerggalaxis *Andro-Beta**. Die Sonnen - als Tri I, Tri II und Tri III bezeichnet - bilden eine gerade Linie, auf der jeder Stern von seinem Nachbarn exakt 8577 km entfernt liegt. Nur Tri II wird von einem Planeten (*Gleam**) umlaufen.

Trobos - zweiter Planet der Sonne *Scorch**. Trobos ist etwa erdgroß, seine Schwerkraft beträgt 0,98 g. Ei-

300

ne Rotation dauert 20,3 h. Die mittleren Temperaturen auf Trobos betragen 48° Celsius.

Trobos ist eine sehr feuchte Dschungelwelt mit einer reichen Flora und Fauna. Pflanzen und Tiere haben sich teilweise zu Monstren entwickelt, die alle anderen Lebensformen bedrohen. Der Planet gleicht - vom Raum aus betrachtet - einer wolkenbedeckten Kugel, in die jemand zahllose konische Trichter gesteckt hat. Die Trichteröffnungen reichen bis in den Weltraum, die spitz zulaufenden Enden sind in der Planetenkruste verankert. Genaue Untersuchungen ergaben, daß diese Richter gigantische Netzkonstruktionen der *Walkers** sind, in denen sie vor der lebensbedrohenden Flora und Fauna von Trobos Schutz gefunden haben. Zahllose große Kokons innerhalb der Netzkonstruktionen bilden die Wohnungen der Walkers. In den Höhen außerhalb der Planetenatmosphäre sind die Kokonwohnungen luftdicht. Ihre Bewohner werden mit Hilfe von aufblasbaren Baiaons aus organischem Gespinnst mit der Atmosphäre des Planeten versorgt. Zum Aufblasen der Versorgungsbaiaons werden kleine Kompressoren verwendet, die die Lemurer des ehemaligen 3. Planeten Scimor (*Scorch**) zurückgelassen hatten. Es stellt sich heraus, daß der Planet Trobos von den Scimor-Lemurern in eine Falle verwandelt wurde. Die Falle besteht aus einem großen Transmitteraggregat, das über die Oberfläche des Planeten einen gigantischen Transmitterring aufbauen kann, durch den im Dezember 2436 die *CREST V* von Trobos in eine Vernichtungshalle auf dem Nachbarplaneten *Scorcher** befördert wird.

Trodar - Begriff der *Garbeschianer**. Er bedeutet soviel wie "Anführer der großen Horde", wobei die Große Horde ein Traumgebilde der Garbeschianer ist - ein Zusammenschluß aller garbeschianischen Völker zu einem unüberwindlichen Heer. Im Jahr 3587 sieht sich der Hordenführer *Amtranik** genötigt, zu einem verzweifelten Mittel zu greifen. Er läßt sich als autarken, komplexen Organismus auflösen und auf robotische Komponenten verteilen. Dieses multiple System hat 121 Bestandteile, die jedes ein eigenes Amtranik-Bewußtsein haben und untereinander kommunizieren. In einem Anfall hybrider Megalomanie nennt Amtranik seine neue Daseinsform einen Trodar. Sie hat nur wenige Tage Bestand.

Trohr - Abkömmling des Volkes *Trohr*, ein stämmiges humanoides Wesen von nur 1,20 m Größe. Der Körper ist wie mit großen Warzen übersät, die Augen sind groß und funkeln schwarz; sie geben dem Gesicht einen dämonischen Anstrich. Vom Volk der Trohr ist nur ein Einzelwesen bekannt mit Namen *Sron-*

301

Tropnow

choll. Ich *Tolot** trifft es in der *Heimstatt der Gravolosen* auf dem Planeten *Baytuin**.

Troja - auch als "Geheimsatellit Tro-ja" bezeichnet - der Name für einen Asteroiden aus dem *Schrotschuß-System**, mit annähernd Würfelform und einer Kantenlänge von 38 km. Auf der Oberfläche finden sich noch Ruinen einer ehemaligen Stadt der Maahks. Im Jahre 2401 wird Troja von den Terranern vollständig ausgehöhlt, befestigt und als "trojanisches Pferd" (daher die Benennung) durch den Schrotschuß-Transmitter und den Sonnentransmitter von *Andro-Beta** in diese Andromeda vorgelagerte Zwerggalaxis geschickt. Nach außen hin nichts als ein zufällig in das Entmaterialisierungsfeld geratenes kosmisches Trümmerstück, verbergen sich im Innern Trojas fünf terra-nische Superschlachtschiffe, das Vierstufenschiff *ANDROTEST III* sowie Nachschublager, Atomkraftwerke und ein eigenes Impulstriebwerk. Für die Verteidigung des Geheimsatelliten wurden Abwehrforts mit weitreichenden Transformkanonen installiert. Troja kann keine Überlichtflugmanöver ausführen. Die Navigation erfolgt mit Hilfe einer 300 m über den Rand des Asteroiden ragenden, abgerissenen Brückenkonstruktion der ehemaligen Maahk-Stadt auf Sicht. Diese Brücke wird daher auch als "Peilbrücke" bezeichnet. Perry Rhodan gelingt es, mit dieser Tarnung unbemerkt von den *Meistern der Insel** weit in die Zwerggalaxis vorzustoßen und erste Operationen durchzuführen und Stützpunkte zu errichten.

Troltungh - Kontinent auf dem Planeten *Drackrioch**. Er wird durch einen unsichtbaren Schutzschirm vor den psionischen Gesängen der *Kelsiren** abgeschirmt. Die *Kaiserin von Therm** benutzt diesen Ort, um Angehörige neuentdeckter Völker zu studieren und deren Aufnahme in die von ihr beherrschte Mächtigkeitsballung vorzubereiten.

Tronko y Artefo — einer von sieben Planeten einer namenlosen Sonne im Innern des *Schwarms**; der Name bedeutet sinngemäß "Hüter der Reinheit". Durchmesser 12987 km, Rotationsdauer 22,78 h, Schwerkraft 1,01g, mittlere Temperatur 22,7° Celsius. Tronko y Artefo hat außer drei Monden noch einen goldfarbenen Ring aufzuweisen, der aus schwach radioaktiv strahlendem Staub eines künstlich erzeugten Elements besteht. Dieser Ring führt bei Landung zu einer Reduktion aller parapsychischen Fähigkeiten. Tronko y Artefo galt lange als Versteck des *Tabora**. Beim Besuch der Terra-ner stellt sich heraus, daß das Tabora längst von den *Pai'uhn K'asaltic** entwendet worden ist.

Tropnow, Gregor-Mitglied von Perry Rhodans Mutantenkorps seit dem

Trotter

302

Jahre 1981, vorher zur Mutantengruppe um den *Overhead** gehörend. Der 1952 geborene *Hypno* bleibt infolge medikamentöser Behandlung bis ins Alter von 88 Jahren relativ jung und elastisch. Die Verweigerung einer Zelldusche macht ihn zum Verräter an Perry Rhodan und der Erde. Troponow stirbt im Jahre 2040 im Kampf.

Trotter - Tierart auf dem Planeten *Mysyscher**, die durch Mutation entstanden ist. Die Trotter können als Beutelbären bezeichnet werden, da sie - und zwar sowohl weibliche als auch männliche Vertreter der Art -Bauchbeutel besitzen, in denen ihre Jungen geboren, gesäugt und einige Monate aufgewahrt werden. Trotter gleichen entfernt terranischen Ko-diakbären, sind vier Meter hoch, haben dichtes Fell und gehen aufrecht in einer trottelnden Gangart. Die Gesichter sehen aus, als wären Trotter eine Kreuzung zwischen Mensch und Bär. Die Intelligenz der Trotter ist höher als die der auf Terra bekannten Tierarten und reicht an die individuelle Untergrenze menschlicher Intelligenz heran. Trotter können nach Anleitung sehr geschickt komplizierte manuelle Arbeiten ausführen und dabei Werkzeuge benutzen und einfache Maschinen bedienen. Sie gebrauchen untereinander eine wortarme Version des *Neu-Grulfen*".

Troyonas, Shar ter - geboren 3403, 1,80 m groß, schlank und sehnig;

schwarzes, halblanges Haar, blaue Augen. Vor dem Auftauchen des *Schwarms** ein lebenslustiger Junggeselle, wird er im Jahr 3441 zum Organisator der Immunen auf dem Planeten *Olymp**.

Trnhterilieng - große, dunkelrote Sonne in der Galaxis *Dh'morvon** mit extrem hoher Anziehungskraft und geringer Oberflächentemperatur. Sie besitzt insgesamt 17 Planeten. Zwischen dem dritten und vierten erstreckt sich ein ausgedehnter Meteoritengürtel. Bei den drei inneren Welten handelt es sich um sehr heiße Himmelskörper. Planet Nr. 4 ist *Pröhndome**.

Truk - gelbe Sonne vom Normaltyp innerhalb der Galaxis *M 87**; vom Zentrum 61000 Lichtjahre entfernt. Truk besitzt vier Planeten, Planet Nr. 3 heißt *Truktan**.

Truktan - dritter Planet der gelben Normalsonne *Truk**. Es handelt sich um eine Sauerstoffwelt vom Terra-norm-Typ mit einer Gravitation von 1,08 g, einem Äquatordurchmesser von 12828 km und einer Rotationsdauer von 26,7 h. Die mittleren Temperaturen betragen 31,3° Celsius. Es existieren vier große Kontinente, die durch warme Ozeane voneinander getrennt sind. Das Klima auf den Kontinenten ist weitgehend ausgeglichen. Es gibt nur wenige hohe Gebirge; die Landschaftsforma-

303

Tryzom-Tänzer

tion wird durch riesige Ebenen bestimmt. Gigantische Flüsse durchziehen diese Ebenen und schaffen einen Grundwasserspiegel, der zusammen mit den warmen Temperaturen für eine hervorragende Fruchtbarkeit des Bodens sorgt. Diese Fruchtbarkeit war ausschlaggebend für die Beherrscher von *M 87**, die *Konstrukteure des Zentrums**, als der Planet Truktan in das streng geplante wirtschaftliche Großgefüge der Galaxis eingestuft wurde. Sie ließen Truktan zur "Plantagenwelt" erklären. Seit dieser Anordnung gibt es auf Truktan nur noch wenige Gebiete, die nicht landwirtschaftlich intensiv genutzt werden. Alle landwirtschaftlichen Arbeiten werden von hochwertigen Robotgeräten besorgt; als Kontrolltechniker sind sogenannte "Blaue" eingesetzt, humanoide, intelligente Lebewesen mit blauer Hautfarbe und großer Menschenähnlichkeit. Der größte Kontinent von Truktan - und der bedeutendste - ist der sogenannte Sub-Nord-Kontinent. Hier ist die Wetter- und Klimaregelung bereits perfekt; entsprechend wird der Boden genutzt. Auf diesem Kontinent steht ein Mammutwerk, "die Festung" genannt. Diese Festung bedeckt eine Fläche von 30 mal 30 km. Sie steht auf einer 500 m über Normalnull befindlichen Hochebene, die im Norden von etwa alpenhohen Bergen begrenzt wird. Die Ausläufer dieses Gebirges beginnen 10 km nördlich der Festungsmauern. Nach allen anderen *Himmelsrichtungen* fällt die Hochebene 500 m steil ab. Unterhalb dieser Steilhänge beginnen die Plantagen. Zwischen einem Fluß südlich der Festung und deren Südhang befindet sich ein Raumhafen; er hat die Form eines Rechtecks und ist 20 km lang und 15 km breit. Das Material, aus dem die Festungsmauern und die dahinter liegenden teilweise skurrilen Bauwerke aller Konstruktionsarten bestehen, ist ein rotblau schimmernder Stahl mit ähnlichen Eigenschaften wie der terranische *Terkonit-Stahl**. Der gesamte Festungskomplex ist von einem Abwehrrschirm eingehüllt, der grünblau leuchtet und im Prinzip wie ein terra-nischer *Hochenergie-Überladungsschirm** wirkt. Weitere Defensivanlagen sind ausfahrbare Geschützkuppeln und separate Schutzschirme innerhalb der Festungsanlage. Im Zuge terranischer Nachforschungen stellt sich heraus, daß die Festung auf Truktan in ihrer ganzen Größe voll raumflugtauglich ist.

Trulan—> *Tolimon**

Trümmerleute —> *Loower**

Trümmersystem —> *Paramag-Alpha**

Tryzom-Tänzer - Sammelbezeichnung für Personen (*Cappins**), in deren Blutkreislauf sich eine *Tryzom-Einheit* befindet. Diese atomar umgeformten Moleküle befähigen den

Tryzoobelisk

304

Träger, auf zwei Ebenen gleichzeitig zu denken - mit dem Nachteil, daß bei solchen Denkabläufen der Körper gelähmt wird und handlungsunfähig ist. Üblich ist im Jahr 200000 v. d. Z. ein Tryzom pro Person, nur der jeweilige *Ganjo** besitzt zwei Tryzome.

Tryzoobelisk - zentrales Heiligtum der *Farrogs**, 50 x 50 m Grundfläche, 400 m hoch, erbaut aus rotblauem Metall. Die Farrogs pflegen Eindringlinge zum Obelisken zu führen; ein Kraftfeld heftet jeden Unbefugten an die Oberfläche des Obelisken, bis zum Tod des Opfers - es sei denn, dieses Opfer weist zwei *Tryzome* in seinem Blutkreislauf auf.

Tschato, Nome - der legendäre Kommandant des Schlachtkreuzers LION; Tschato ist ein 2 m großer hünenhaft gewachsener Afrikaner mit tiefschwarzer Haut. Den Beinamen "der Löwe" erhielt er wegen seiner Art, selbst in den gefährlichsten Momenten die breiten Schultern herabhängend zu lassen wie eine Raubkatze, die sich schläfrig in der Sonne dehnt, um im nächsten Augenblick zum Angriff vorzuschießen. Er bewegt sich geschmeidig, spricht leise und betont und kann blitzschnelle Entscheidungen treffen. In harten Einsätzen zeigt er grimmigen Humor. Im Jahre 2329 findet und rettet der Oberstleutnant der Solaren Flotte die von Iratio *Hondro*" entführten Perry Rhodan, Atlan und Reginald Bull.

Tschatro - Chef der 210 *Transplan-Regulatoren** und damit mächtigste Person im *Zoornom-System**. Seine Befehlsgewalt ist fast diktatorisch, bei gegebenem Anlaß dank entsprechender Sondergesetze nahezu unbeschränkt. Der Tschatro residiert im *Yaanzardoscht*, einem riesenhaften Gebäudekomplex in der Stadt *Nopa-loor**, das er zusammen mit den Transplan-Regulatoren bewohnt. Dem Tschatro untersteht das *GOK** und die *Tschatrobank**.

Tschatrobank - Räumlichkeiten im *Yaanzardoscht*, in denen auf Geheiß des *Tschatro** Gehirne von besonderer Bedeutung eingelagert sind - vor allem Gehirne, die einem *Ceynach-V erbrechen** zum Opfer gefallen sind.

Tschirmayn - dritter Planet der Sonne *Ortrog-Samut**. Durchmesser 12422 km, Rotationsdauer 20,73 h, Schwerkraft 1,17 g, mittlere Temperatur 22,34° Celsius. Tschirmayn ist eine Sauerstoffwelt mit vier Kontinenten und sehr viel Wasser. Schon in der Frühzeit des *Arkon-Imperiums* (—> *Großes Imperium**) entdeckt und kolonisiert, wird Tschirmayn im 35. Jahrhundert von 980 Millionen *Neu-Arkoniden** bewohnt, davon 3,8 Millionen in der Hauptstadt *Zezsoga*. Im Jahre 3456 fliegt Perry Rhodan mit

305

TSUNAMI

der *MARCO POLO** den Planeten an, auf der Suche nach einem Weg aus dem *Paralleluniversum**. Eine Falle, die Rhodan II dort gelegt hat, kann Rhodan I vermeiden; die Tschirmayner müssen daraufhin die Rache des Tyrannen Rhodan II erdulden.

Tschubai. Ras - Mitglied von Perry Rhodans Mutantenkorps seit dessen Bestehen. Der 1947 in Afrika geborene *Teleporter* ist dunkelhäutig, sehr



groß und schlank. Tschubai gehört zu den wenigen Mutanten der ersten Stunde, die die Second-Genesis-Krise überleben und noch heute im Neuen Mutantenkorps der Menschheit dienen (weitere Daten —> *Übersicht Mutantenkorps*).

Tschuschik - andere Bezeichnung jener Galaxis, die von den dort lebenden Intelligenzen *Algstogermath** genannt wird.

TSUNAMI - Bezeichnung für die Spezialflotte der LFT sowie für die insgesamt 120 zu ihr gehörenden Einheiten. Die Schiffe sind Kugelraumer von 200 m Durchmesser und gleichen äußerlich völlig denen der STAR-Klasse. Das besondere an ihnen ist neben der speziell ausgebildeten Besatzung eine Technik, die dem aktuellen Stand der Forschung im 5. Jahrhundert NGZ entspricht. 60 der TSUNAMIS sind mit einem auf der Basis des ehemaligen *Gezeitenwandlers* mit Hilfe der Siganesen erbauten Mini-ATC* ausgerüstet. Dies ermöglicht es ihnen, um ein bis zwei Sekunden in der Zukunft zu "verschwinden" und so unsichtbar und quasi unangreifbar zu werden. Die TSUNAMIS operieren stets zu zweit, jedes Paar besteht aus einer Einheit mit, einer ohne Mini-ATG. Durch eine ebenfalls von Siganesen entwickelte Transmitterschaltung ist es möglich, daß das im Schutz des ATG befindliche Schiff Funkkontakt und Transmitterverkehr mit dem Schiff in der realen Gegenwart unterhalten kann. Diese Verbindungen sind durch die Eigenart der verwendeten Technik allerdings nur über die kurze Distanz von 31,5 km möglich. Das TSUNAMI-Paar muß also stets in großer Nähe zueinander arbeiten.

306

Hingegen kann auf einem Spezial-Ortungsschirm jederzeit Einblick in das Normaluniversum genommen werden.

Die Besatzung eines TSUNAMIS besteht aus jeweils 42 Spezialisten. Neben der eigentlichen Positronik gibt es eine unabhängige zweite, den sogenannten Kontracomputer (Kurzbezeichnung Koco). Der Koco berechnet ständig alle Maßnahmen unter der Annahme der entgegengesetzten Voraussetzungen, die hochgradig unwahrscheinlich sind. Er zweifelt also alles an und trifft zusätzliche Maßnahmen. Die sich daraus ergebenden Folgerungen treten dann zutage, wenn aufgrund der Berechnungen eine Gefahr erkannt wird, die nicht offensichtlich ist. Der Koco meldet sich erst, wenn im routinemäßigen Ablauf einer Operation aufgrund von gefährlichen Unwahrscheinlichkeiten besondere Maßnahmen erforderlich werden. Seine Bedienung erfolgt durch einen mit der Art der Grundprogrammierung besonders vertrauten Spezialisten, den *Koco-Interpreter*. Er muß die Bedenken der Spezialpositronik den anderen Besatzungsmitgliedern verdeutlichen.

Zur Ausrüstung der TSUNAMIS gehören nur schwache Waffen. Dafür wird auf Schnelligkeit und große Flexibilität Wert gelegt. Die Schiffe tragen die Bezeichnung TSUNAMI-1 bis TSUNAMI-120. Es gibt keine hierarchische Gliederung innerhalb der Spezialflotte, deren Vorhandensein nur wenigen eingeweihten Personen wie Perry Rhodan und seinen engsten Mitarbeitern, den Hanse-Sprechern und den Führungspersonen der LFT bekannt ist. Einheiten mit Mini-ATG haben alle gerade Nummern.

Tubbods - (der Tubbod, des Tubbods, die Tubbods, tubbodisch) -Eingeborenen-Bevölkerung des Planeten *Born Wild**. Es handelt sich um ein Bauernvolk, das im Jahre 3443 erst einen primitiven technischen Entwicklungsstand erreicht hat. Die Tubbods sind schwarzhäutige, unterseits gebaute Lebewesen. Die durchschnittliche Körpergröße beträgt etwa 1,30 m bis 1,50 m. Sie weisen eine geringfügige Ähnlichkeit mit einem aufrecht gehenden terranischen Hund auf, die besonders durch ihre stumpf ausgebildete Mundpartie deutlich wird.

Rund um den Körper, etwa in Hüfthöhe, besitzen die Tubbods einen breiten Kranz aus blasenähnlichen, gasgefüllten Organbeuteln, die für die Einheimischen regulierend auf die planetare Schwerkraft von 1,6 g einwirken. Wenn einer dieser Beutel platzt, muß sein Träger sofort sterben. Markantes Merkmal der Tubbod-Zivilisation ist der Strick. Es gibt nichts in den Dörfern der Eingeborenen, was nicht angebunden und verschnürt ist. Strickleitern, Hänge-307

Tulocky

brücken aus Tauen gefertigt, Lasso, Fesseln usw. verstärken diesen Eindruck, den die Terraner bei der Begegnung mit den Tubbods gewinnen.

Auf dem größten Kontinent des Himmelskörpers, in der Nähe eines ausgedehnten Dorfes, befindet sich ein gigantisches Götzenstandbild, das von den Herren des *Schwarms** aufgestellt wurde. Es ist Mittelpunkt einer fremd anmutenden Glaubensrichtung.

Für die Tubbods ist der Geburtsvorgang unästhetisch und wird daher in völliger Abgeschlossenheit vollzogen. Schwangere Frauen dieses Volkes ziehen sich infolgedessen, sobald sie die Niederkunft nahen fühlen, in das Innere des Götzenbauwerks zurück. Sie kehren erst nach erfolgter Entbindung mit dem Nachwuchs in die Gemeinschaft zurück.

Aufgrund dieser Einstellung und Lebensart kommt es zu schwerwiegenden Konflikten, als *Gelbe Eroberer** auf der Heimatwelt der Tubbods landen und gebären wollen. Die Tubbods greifen die *Karties** an. Da auf dem Planeten außerdem von den *Schwarminstallateuren** vorher nicht die benötigten Umweltverhältnisse für die Schwarm-Geburten geschaffen wurden, müssen die Ockergelben und ihre Neugeborenen sterben.

Das Terranische Erkundungskommando zerstört das Standbild, dessen Besatzung in die Auseinandersetzung eingriff und sich im Verlauf der Geschehnisse auch gegen die Terraner feindlich verhielt. Die Terraner gewinnen die Erkenntnis, daß das geltende Verbot, unter keinen Umständen auf einer Schwarm-internen Welt einen Geburtsteilungsvorgang der Karties zu dulden, mit allen Mitteln durchgesetzt wird. Deshalb riefen die Götzen auch bei den Tubbods diese seltsame Einstellung zu dem natürlichen Lebensablauf bewußt hervor und förderten sie in verstärktem Maß.

Tuglan - elfter von insgesamt 38 Planeten der Sonne *Laton**, eine vor Jahrtausenden von arkonidischen Auswanderern kolonisierte, erdähnliche Welt. Die Umweltbedingungen sorgten dafür, daß die rebellischen Arkoniden-Nachkommen nicht mehr das weiße Haar ihrer Vorfahren besitzen, sondern violett schimmernde Behaarung. Weitere Unterschiede sind die rötlichbraune Hautfarbe und der gedrungene Körperbau als Tribut an die höhere Schwerkraft auf Tuglan. Die *Tuglanten* werden vom "Hohen Lord" regiert. Perry Rhodans Eingreifen im Jahre 1975 beendet die keimende Revolte gegen das arkoni-sche Imperium.

Tulocky, Neriman - geboren 3356 auf *Oxtorne**, 1,55 m groß. Tulocky gleicht äußerlich sehr stark seinem Freund und Partner Powlor *Orto-kur**, wirkt jedoch weicher und sanfter. Tulock ist humorvoller und nachgiebiger von Charakter. Seine Fach-

Tnracs-Neo

308

gebiete sind Kosmonautik und Kos-mopsychologie, speziell für Fremdlebewesenverhalten. Auch er ist *Überlebensspezialist**

Turacs-Neo - dritter Planet der Sonne *Heycron-Nat**. Durchmesser 14002 km, Rotationsdauer 25,13 h, Schwerkraft 0,58 g, mittlere Temperatur 27,3° Celsius. Die Sauerstoffwelt wird von 300 Millionen *Neu-Arkoniden** bevölkert. Im März 3457 erleben sie einen Angriff von ca. 200000 *Halutern** im Sekundärstadium der PAD*.

Tirghyr-Dano-Kerg - einer von drei *Porleytern**, die sich ihren Artgenossen nicht anschließen, als diese sich vor 2,2 Millionen Jahren auf verschiedenen Welten in *M 3** integrierten; Dano blieb auf dem Planeten *Yurgill** zurück und überdauerte bis zum Jahre 425 NGZ. Im Lauf der Zeit verlor er die moralischen Werte seines Volkes und negierte fast völlig. Die letzten 1611 Jahre verbrachte er mit dem erfolglosen Versuch, sich des Körpers von Clifton *Callamon** zu bemächtigen.

Türmer - Amtstitel des Leiters einer *Neunturmanlage**. Die *Entelechie**, der die Loower ihr Leben untergeordnet haben, bringt es mit sich, daß die tatsächlichen hierarchischen Strukturen dieses Volkes niemals ganz enträtselt werden konnten. Als augenscheinlich bevollmächtigter Sprecher der Loower treten jedenfalls die Türmer beim Kontakt mit den Terranern in Erscheinung.

Tiurth→ *Torytrae**

Twin-Sol-Transmitter - (auch Sol-Transmitter genannt) - Bezeichnung für eine aus der irdischen Sonne und *Kobold** sowie der Schaltstation *05-SERVER-I** gebildete Konstellation. Sie wird im Jahre 3459 von den Terranern auf Grund lemurischer Vorbilder geschaffen. Der Transmitter dient dazu, die Erde mitsamt ihrem Mond im Jahre 3460 wegen der großen, von den Laren ausgehenden Invasionsgefahr aus dem Solsystem abzustrahlen.

Von der Seite her betrachtet bilden die drei Einheiten, deren Position mit der Ekliptik der umlaufenden Planeten genau übereinstimmt, eine gerade Linie; vorn die Sonne, dann der Weiße Zwerg Kobold, dahinter OB-SERVER-I, die aber später während des Transmittervorgangs beim Versetzen der Erde vernichtet wird. Kobold befindet sich also zwischen der Sonne und dem sonnennächsten Planeten, Merkur.

Twin-System - von den *Meistern der Insel** mit Hilfe der *Sonneningenieure** geschaffener *Sonnentransmitter**, bestehend aus zwei gelben Normalsonnen, deren Abstand voneinander nur knapp fünf Lichtstunden beträgt.

309

Twonosser

Die Sterne (als Twin-A und Twin-B bezeichnet) werden auf gleichförmigen Kreisbahnen von insgesamt acht Planeten umlaufen, und zwar in einer identischen Distanz von 80 Millionen Kilometern. Auf sämtlichen Welten herrschen die gleichen Temperaturbedingungen, die Eigenrotation beträgt genau 30 Stunden. Wie der Sonnenabstand, wurden von den Md I auch die Bahnen der Planeten rechnerisch ermittelt, bevor das gesamte System künstlich zusammengefügt werden konnte. Die Entfernung vom Rand der Milchstraße beträgt rund 900000 Lichtjahre. Twin liegt im intergalaktischen Leerraum zwischen der Milchstraße und der Andromeda-Galaxis. Wie sich herausstellt, fungiert das System als Falle für Unbefugte, die die Transmitterstraße nach Andromeda entdecken - so geschehen durch die Terraner im Jahre 2400.

Die wichtigsten der acht Planeten sind *Quarta** (Nr. 4), *Quinta** (Nr. 5), *Sexta** (Nr. 6), *Septim** (Nr. 7) und *Power** (Nr. 8). Infolge der identischen Sonnennähe mußte diese Numerierung willkürlich gewählt werden. Alle acht Welten weisen eine Ausrichtung der Polachse in die Waagerechte auf, wodurch keine Jahreszeiten auftreten. Nach der Vernichtung der Justierungsstation im Jahre 2401 durch Flotten der *Maahks** kann Twin nur noch empfangen, nicht aber als Transmittersender benutzt werden.

Twonosser - (der Twonosser, des Two-nosers, die Twonosser, twonosisch) -die von den *Meistern der Insel** als Wachkornmando eingesetzten Be-



wohner von *Andro-Beta**. Es sind menschengroße, humanoide Lebewesen mit weißlicher Hautfarbe, zwei Beinen, einem vollkommen menschenähnlichen Rumpf und zwei sehr dünnen, nur ca. 50 cm langen Armen. Nur der Kopf ist absolut fremdartig. Er hat die Form eines Kegels mit rundem Querschnitt und sitzt auf einem beweglichen Hals. Höhe und Durchmesser an der Basis

Tyn

310

betragen jeweils ca. 40 cm. In der Mitte befindet sich das einzige Auge, rund, facettenartig und von 12 cm Durchmesser. Darunter liegt die 10 cm breite Mundöffnung mit klobigen Mahlzähnen und vier Schneidezähnen. Zu beiden Seiten des Riesenauges ragt je ein 1,50 m langer Rüssel aus verdickten Wülsten des Twono-ser-Kopfes. Sie enden in jeweils vier Greiffingern, von denen zwei Daumen sind, und stellen die eigentlichen Handlungsgliedmaßen dar. Die beiden Kurzarme, ebenfalls vierfingrig, werden für Feinarbeiten verwendet. Die Gesellschaftsordnung der Twonosser beruht auf einem streng eingehaltenen Kastensystem. Es gibt insgesamt drei Kasten, deren Angehörige sich äußerlich durch eine Einfärbung der Rüssel zu kennzeichnen haben. Die *Weißrüssel* verrichten die niederen Arbeiten, die *Blaurüssel* bilden als Krieger und eigentliches Wachkommando (Raumschiffbesatzungen) die nächsthöhere, die *Rotrüssel* die herrschende Kaste. Die Twonosser bewohnen neben ihren Planeten nicht selten auch die teilweise erstarrten Körper energetisch toter *Mobys**. Sie sind Sauerstoffatmer. Perry Rhodan trifft während seines Vorstoßes nach Andro-Beta im Jahre 2402 auf sie. Es stellt sich heraus, daß die eigentliche Heimat der Twonosser der Andromedanebel ist. Von dort aus bricht gegen Ende 2402 auch das Unheil über sie herein. Im Zuge einer Strafaktion wird ihre gesamte Zivilisation auf Befehl der Meister der Insel durch energetisch überladene Mobys ausgelöscht.

Tyn, Mirus -> *Paladin**

311

UFO

U

Über-das-Rad-Gehen - Bezeichnung der *Wynger** für eine wallfahrtähnliche Prozedur, bei der die Kräfte des *Alles-Rades*" beschworen werden. Stationen dieser Wallfahrt sind 12 Monde des Gigantplaneten *Välger-späre**: *Watzu** (41), *Jarnier* (40), *Gälnoyf* (38), *Laspur* (33), *Ferscho* (29), *Bestell** (25), *Artmar* (21), *Späl-terloge* (19), *Hkuun* (15), *Zoggel* (14), *Gleybol* (10), und *Starscho** (7). (Die Klammerzahlen geben die Stellung der Welt in bezug auf Välgerspä-re an). Das *Über-das-Rad-Gehen* beginnt auf Wallzu und endet auf Starscho.

Überlebensspezialisten - Bezeichnung für *Oxtorner**, die eine bestimmte Gen-Modifizierung erfahren haben. Sie befähigt die Überlebensspezialisten, extreme Umweltbedingungen zu ertragen, die für Normalmenschen tödlich wären. Dabei stellt sich der Metabolismus der sogenannten *Faktorträger* unwillkürlich von selbst auf Umweltveränderungen

Überschwere - abgesplitterte Sippe aus dem Gesamtvolk der *Springer**. Im Gegensatz zu den Galaktischen Händlern jedoch sind die Überschweren infolge von Umweltpassung (Entwicklung auf einer Welt mit

Schwerkraft von 2,1g) nur ca. 1,50 m groß, dafür aber ebenso breit. Ihre Haut ist in der Regel lindgrün. Leben die Springer fast ausschließlich von interstellarem Handel, so ist das Geschäft der Überschweren der Krieg. Gegen entsprechende Bezahlung übernehmen sie für ihre "Verwandten" kriegerische Aufträge aller Art. Sie besitzen eine Schlachtflotte und eigene Planeten (—> *Paricza**). Aufgrund ihrer Mentalität ist es nicht verwunderlich, daß die Überschweren im Jahre 3459 von den Laren als Ordnungstruppe in der Milchstraße eingesetzt werden, wobei sie in ihrer Gesamtheit allerdings nicht an den Taten des *Leticron** gemessen werden dürfen. Nach dem Ende der Konzilsherrschaft noch von den ehemals unterdrückten Völkern gehaßt und verachtet, werden sie einige Zeit später selbst Mitglied der GAVÖK.

ÜBSEF-Konstante

*rierung**

Pedotransfe-

Ufgar- gelbe Sonne vom Sol-Typ mit insgesamt fünf Planeten, von denen der zweite durch den Tod des Arko-niden *Crest** im Jahre 2045 eine traurige Bedeutung erlangt. Die Entfernung von der Erde beträgt 6381 Lichtjahre.

UFO - Abkürzung für unbekannte Rug-Objekte (ursprünglich englisch: unknown flying objects). Im Jahr 3587 werden die Raumfahrzeu-

UFO-Mutterschiff

312

ge der geheimnisvollen Helfer der *Kosmokraten** damit bezeichnet, entsprechend werden die Besatzungsmitglieder *UFOnauten** genannt. Die UFOS sind raumtchtige Flugkörper in Gestalt eines hochgewölbten Diskus, Durchmesser typabhängig zwischen 32 und 68 m. Die UFOS sind genaugenommen Beiboote ihrer Mutterschiffe; sie zeichnen sich vor allem durch extrem hohe Beschleunigungs- und Verzögerungswerte aus. Angetrieben werden die UFOS von einem *Hyperladungs-Speicher*, der an Bord der Mutterschiffe aufgeladen wird und eine begrenzte Menge Hyperenergie an das *Hyperdim-Abstoßfeld* des eigentlichen Antriebs abgibt. Das Abstoßfeld ist auch die Ursache für das abwechselnd blaue und rote Leuchten der Flugkörper.

UFO-Mutterschiff- im Gegensatz zu den *UFOS** sind deren Mutterschiffe walzenförmig mit einem halbkugeligen Bug und einem platten Heck. Ein Schiff mittlerer Größe ist 1400 m lang und durchmißt 350 m. Die Farbe der Hülle ist nachtschwarz - während der Fahrtaufnahme zeigt sich das gleiche blaurote Leuchten wie bei den UFOS.

UFOnauten - Beauftragte der *Kosmokraten**. Gekennzeichnet sind die UFOnauten durch ihre große Ähnlichkeit untereinander: Männer in blauen Anzügen, die metallisch und

fremdartig aussehen. Die Gesichter der UFOnauten sind sich überaus ähnlich, auch die großen, muskulösen Körper. Die Gesichter wirken kalt, glatt und leblos. UFOnauten tauchen im Jahr 3587 über der Erde auf; sie treten auch als Demontagekommandos in den *Kosmischen Burgen** der *Mächtigen** in Erscheinung. Auch dort treten sie in zwei Erscheinungsformen auf - es gibt zum einen Androiden, die den größten Teil der Besatzung ausmachen, zum anderen Hominiden, die sie anführen.

UFO-Serum - von den *UFOnauten** entwickeltes Heilmittel gegen den *Bebenkrebs**. Zur Gewinnung werden geeignete Versuchspersonen jener hypergravitatorischen Schwallstrahlung, wie sie bei *Weltraumbeben** auftreten, in stark abgeschwächter Form ausgesetzt. Die dabei auftretenden atomaren Veränderungen im Gewebe werden durch ein sogenanntes ST-Quant (ST = Stabilisierung) fixiert. (Das ST-Quant ist den Quanten der *Biophore** sehr ähnlich). Die dann vom Körper der Versuchspersonen entwickelten Antikörper werden isoliert, auf *Tahun** in riesigen Mengen nachgezüchtet und bilden so das Serum, das die Krankheit vollständig heilt.

Uhrak - blaue Riesen Sonne mit insgesamt 18 Planeten, davon der fünfte *Tatrun**. Das System befindet sich in der Satellitengalaxis Andro-Alpha 313

Uleb

und bildet das Machtzentrum der dort ansässigen *Maahks**.

Ukiah - *zweiter Planet der Sonne Visalia**. Durchmesser 13048 km, Rotationsdauer 20,1 h, Schwerkraft 1,08 g, mittlere Temperatur 38° Celsius. Ukiah besitzt eine Sauerstoffatmosphäre, drei große Kontinente und ausgedehnte Ozeane. Weitere Merkmale: große Binnenmeere, mächtige Gebirgszüge, Savannen und kleinere Dschungelgebiete. Bewohnt wird Ukiah von den *Pymocs**.

UKLAN-Dnnkelwolke - in der Zentrumsballung der *Andromeda-Ga\|a-xis* liegende Dunkelwolke von ca. 6 Lichtjahren Durchmesser und ca. 3 Lichtjahren Dicke. Sie beherbergt mindestens 32 auf engem Raum zusammenstehende Sonnen, von denen bis auf eine (*Donit**) alle physikalisch instabil und veränderlich sind. Sie pulsieren ununterbrochen und schleudern dabei ungeheure Hyperenergien in den Raum. Gravitationsstürme von verheerender Stärke und die mikroskopisch kleine Materieballung der Wolke machen jeden Raumschiffsverkehr so gut wie unmöglich, selbst im Schutz seiner Schirme kann ein Raumfahrzeug hier allenfalls eine Geschwindigkeit von maximal 0,1 Licht erreichen.

Ü*Krantomür - einer der *Schwarm-götzen**. Er ist ungewöhnlich schlank, 2 m groß und besitzt ein glattflächiges Gesicht. Die Haut ist gelb-violett gescheckt. An den plumpen Füßen sitzen große sporenähnliche Auswüchse. Im März 3443 erscheint Ü*Krantomür als Parlamentär der Schwarmgötzen im Sonnensystem, zusammen mit einem 1 m langen, raupenförmigen Wesen namens *Yorgho*, dessen Segmentkörper ebenfalls gelb und violett gefärbt ist. Es stellt sich heraus, daß *Yorgho* eine Art paraphysischer Verstärker des Götzen ist. Sein Versuch, Perry Rhodan zu entführen, schlägt fehl - Ü*Krantomür und *Yorgho* finden dabei den Tod.

Uleb - auch *Erstkonditionierte* und *Erste Schwingungsmacht* genannt, die eigentlichen Herrscher der *Ma-gellanschen Wolken**. Die Uleb sind das letzte Glied einer Kette biologisch-genetischer Manipulationen, deren Ausgangspunkt das Erbmaterial der *Skoars** ist. Aus diesem Material gehen zunächst die *Bestien** hervor. Durch weitere Eingriffe entstehen die *Haluter** und die Uleb. Diese unterscheiden sich von den Bestien durch folgende Besonderheiten: Haut mit grünen, sechseckigen Schuppen, größere und leistungsfähigere Körper. Die Uleb sind außerdem biologisch unsterblich, dafür aber auch unfruchtbar. Mit Hilfe des *Neo-Bilatiums** vermögen sie andere Körper zu übernehmen. Nach dem zweiten vergeblichen Versuch, die Herren von *M 87** kriegerisch zu

Ultimate Fragen

314

vernichten, erfahren die Uleb, daß Wissenschaftler der *Okefenokees** an der Entwicklung einer Zeitmaschine arbeiten. Die Furcht, daß ihre Existenz durch eine Zeitmanipulation bereits im Entstehen ausgelöscht werden soll, versetzt die Uleb in einen Zustand kollektiver Paranoia. Im Enerny*-System verborgen, setzen sie alles daran, jedes Experimentieren mit der Zeit zu verhindern. Daraus erklärt sich der Angriff der Haluter auf die *Lemurer**, die Schaffung der Zeitpolizei der *Zweitkonditionierten** (von den Uleb gezüchtet) und auch der Angriff der *Kristal-agenten** gegen das Solare Imperium. Im Jahr 2437 wird der Macht der Uleb durch eine Flotte der Okefenokees ein unwiderrufliches Ende gesetzt.

Ultimate Fragen - drei Fragen von überragender kosmischer Bedeutung, die die *Kosmokraten** schon in ferner Vergangenheit an das damals noch existierende *Viren-Imperium** stellen wollten, und deren Beantwortung im Jahre 424 NGZ zu einer weiteren, dominierenden Aufgabe Perry Rhodans wird. Ihr Wortlaut:

1. Was ist der FROSTRUBIN?
2. Wo beginnt und wo endet die ENDLOSE ARMADA?
3. Wer hat DAS GESETZ initiiert und was bewirkt es?

Ultrahorcher - Menschen, die mit der Fähigkeit ausgerüstet sind, über den normalen Frequenzbereich des menschlichen Gehörs hinaus Dinge akustisch wahrzunehmen.

Ultraschlachtschiff —> terranische Raumschiffe*

Ultraseher - Menschen, die mit der besonderen Fähigkeit ausgerüstet sind, mikroskopisch kleine Objekte auch mit bloßem Auge einwandfrei erkennen zu können (Beispiel: *Siga-nesen**).

Umweltangepaßte - in der SF-Literatur Bezeichnung für die Nachkommen von Menschen und anderen raumfahrenden Völkern, die nach der Besiedelung und Kolonisierung neuer Planeten durch deren Besonderheiten (allgemeine Umweltbedingungen, kosmische Strahlungen) Veränderungen in ihrem Erbgut erfahren. Als Folge davon kann es über viele Generationen hinweg zu sowohl körperlichen als auch geistigen Fortentwicklungen von der Ursprungsform kommen (Beispiele aus der Per-ry-Rhodan-Serie: *Epsaler**, *Ertru-ser**, *Oxtorner**, *Siganesen**, *Überschwere**).

Unatha - gelbe Sonne vom Sol-Typ mit insgesamt sieben Planeten. Die Entfernung von der Erde beträgt 10111 Lichtjahre. Der dritte Planet ist *Unith**.

United Stars Organisation - Kurzform USO-am 1.7.2115 von Arfan*

315

Unternehmen Pilgervater

gegründete Organisation, die sich als galaktische, den Staatsgebilden der Milchstraße übergeordnete Polizei- und "Feuerwehr"-Einheit versteht, die sich strikt aus den internen Angelegenheiten der Milchstraßenvölker herauszuhalten hat. Die Funktion der USO ist also die einer neutralen Schutzmacht über die Sicherheit aller in der *Galaktischen Allianz** zusammengefaßten Völker. Die Finanzierung der Organisation erfolgt jedoch in erster Linie durch das Solare Imperium, wodurch bereits eine Priorität gesetzt ist. Nach dem Zusammenbruch der Galaktischen Allianz im Jahre 2329 erstreckt sich die Schutzfunktion lediglich auf das Solare Imperium, wobei die Unabhängigkeit der USO unter Lordadmiral Atlan gewahrt bleibt.

Im Jahre 2400 unterhält die USO insgesamt 182 Geheimstationen, nach dem Grad ihrer Bedeutung von 1 an numeriert. Einen Eigennamen trägt allein ihr Hauptquartier: *Quin-to-Center**. Neben einer eigenen Schlachtflotte verfügt die Organisation über ein perfekt ausgebautes Agentennetz und Forschungszentren aller Art. Die Ausbildung der Spezialisten erfolgt auf der USO-Akademie auf dem Planeten *Fossil**; wie die wissenschaftlichen Mitarbeiter stammen sie aus allen bekannten Völkern der Galaxis.

Unith - dritter von insgesamt sieben Planeten der Sonne *Unatha**, eine

erdgroße Sauerstoffwelt mit einer Schwerkraft von 0,94 g und einer Eigenrotation von 18,6 h. Auf Unith entwickelte sich das Volk der *Unither**.

Unither- (der Unither, des Unithers, die Unither, unithisch) - die intelligenten, raumfahrenden Bewohner des Planeten *Unith**. Es handelt sich um sauerstoffatmende Wesen von humanoidem, jedoch klobigem Körperbau. Das besondere Merkmal der zweiarmigen und zweibeinigen, menschengroßen Unither ist ein armlanger, beweglicher Rüssel, der sowohl zur Nahrungsaufnahme als auch als Werkzeug benutzt wird. Die Köpfe sind halbkugelförmig mit zwei großen Augen, sitzen halslos auf der Schulterpartie und sind daher kaum beweglich. Die Haut der Unither ist sehr zäh und von gelblichbrauner Färbung.

Da die Unither unfreiwillig dem *Großen Imperium** der Arkoniden eingegliedert wurden, verlief ihre Geschichte reichlich bewegt. Aufstände wurden blutig niedergeschlagen.

Unsterblicher -> *ES**

Unsterblichkeit, relative -> *Zellaktivator**

Unternehmen Pilgervater- nachdem die Erde im Jahre 3583 beim Sturz in den *Schlund** alle 20 Milliarden Bewohner verliert - Bewußtseinsinhalte

Upith

316

in *ES** aufgegangen - übermittelt *ES* dem *NEI** durch das Konzept Ker-shyll *Vanne** seinen Plan, die verlassene Erde mit Bewohnern der *Procon-Faust** und anderen Menschenabkömmlingen in der Milchstraße neu zu besiedeln. Dieses Unternehmen, im Februar 3584 beschlossen, wird Unternehmen Pilgervater getauft.

Upith - dritter von insgesamt zehn Planeten des *Gergonell**-Systems an der Peripherie des Milchstraßen-Zentrums. Äquatordurchmesser 11285 km, Schwerkraft 0,93 g, Ei-genrotation 37,86 h. Die Entfernung vom Solsystem beträgt 27039 Lichtjahre. Infolge der langsamen Achsenrotation kommt es auf der überhitzten Tagesseite und der schnell abkühlenden Nachthalbkugel ständig zu Zusammenstößen gegensätzlich orientierter heißer und kalter Luftmassen. Resultat: fast niemals abklingende, orkanartige Stürme. Nur wenn der Planet seinen von der Sonne am weitesten entfernten Punkt der Umlaufbahn erreicht hat, sind die Verhältnisse nicht mehr so extrem. Dann tritt eine Beruhigung der Großwetterlage ein, und es entsteht die kurze Periode, die von den *Tergos** "Zeit der Windstille" genannt wird. Während 92% der Umlaufbahn herrscht jedoch die sogenannte "Zeit der heißen Stürme."

Upith ist eine typische Urwelt mit Treibhaustemperaturen. Gegen Ende des 36. Jahrhunderts existiert nur eine echsen- und reptilienhafte Fauna. Säugetiere haben sich noch nicht entwickelt. Es gibt keinen Kontinent im Sinne des Wortes. Die Landmassen erstrecken sich über die gesamte planetarische Oberfläche hinweg;

ohne festen Zusammenhang und durch unzählige kleine sowie große Meere getrennt, die überwiegend einen sumpftartigen Charakter aufweisen. Besonders die Ufer der großen Gewässer sind versumpft. Kleine Seen bestehen aus Morast. Es gibt nur wenige Gebirge; überwiegend sind es noch tätige Vulkane.

Heiße Orkane toben Tag und Nacht über den von Urgewächsen bedeckten Landschaften.

Uranus - der siebte Planet unseres Sonnensystems (Solsystem). Der mittlere Sonnenabstand beträgt 2869 Milliarden km, ein Sonnenlauf dauert 84 Jahre. Ein Tag auf dem Uranus ist 10 h und 49 min lang. Mit einer Neigung von 98° liegt die Polachse praktisch in der Bahnebene des Himmelskörpers. Im 42 Jahre langen Sonnenhalbjahr steht deshalb die Sonne fast ständig in der Zenitgegend des Nordpols, im Winterhalbjahr über dem Südpol. Der Äquatordurchmesser des Uranus beträgt 50800 km, die Dichte 1,21 Gramm/cm³. Die Atmosphäre setzt sich aus Methan, Ammoniak, Wasserstoff und Helium zusammen. Die Temperatur im Zentrum schätzt man

317

Urmutter

auf mehr als +4000° Celsius. Erst 1977 wurde ein Ringsystem um den Planeten entdeckt, das aus (bisher vermutet) neun Ringen besteht, die relativ dicht über der Oberfläche liegen und sehr dünn und unauffällig sind. Die Uranusmonde:

Bezeichnung	Entfernung in 1000km	Umlaufzeit Tage	Durchmesser in km
-------------	-------------------------	--------------------	----------------------

1 Miranda	130	1,4	
2 Ariel	192	2,5	600
3 Umbriel	267	4,1	700
4 Titania	439	8,7	1000
5 Oberon	587	13,5	800

Urbas - (der Urba, des Urbas, die Urbas) - halbintelligente Ureinwohner des Planeten *Salem**. Die Urbas gleichen gestaltlich Seehunden und sind metabolisch den Bedingungen ihrer Heimatwelt angepaßt,

Urgan-System - kleiner, dunkelgelber Stern, 34007 Lichtjahre vom Zentrum der Galaxis *Algstogermath** entfernt. Der zweite der beiden Planeten, *Datmyr-Urgan**, ist die Heimat der *Anskn**.

Urgom - Eigenname des äußersten Planeten im System der Sonne EX-P 24318 (Katalogbezeichnung).

Bei diesem Himmelskörper handelt es sich um eine extrem heiße Wüstenwelt, die jedoch eine atembare Sauerstoffatmosphäre besitzt. Im Jahre 3457 gültiger Standardzeit wird der von *Anti-ES** als Figur im "Schachspiel" mit *ES** gesteuerte Androiden-Rhodan bei seiner Flucht durch einen Lineartriebwerksversager gezwungen, in das System einzufiegen und auf Urgom zu landen, obwohl er weiß, daß sich hier eine *USO*-Station* mit 45 Spezialisten befindet.

Nach einer Verfolgungsjagd wird Andro-Rhodan von *Atlan** gestellt und mit einem gezielten Schuß ins Gehirn getötet. Der Körper wird sofort an Lebenserhaltungssysteme angeschlossen, um Perry *Rhodans** Gehirn - verschlagen in die Großgalaxis *Naupaum*" - die Rückkehr in seinen Körper zu ermöglichen.

Urmutter - Spezialroboter, in ferner Vergangenheit (200 000 Jahre vor der Zeitrechnung) von *Ovaron** in Auftrag gegeben und programmiert. Der ursprüngliche Auftrag sieht vor, die bedrohten *Ganjasen** vor den angreifenden *Takerern** zu schützen und passiv die Rückkehr des *Ganjos** abzuwarten. Eingriffe eines Wissenschaftlerteams unter Admiral *Farro*

Urplasia

318

führen in der langen Wartezeit zu Eigenaktivitäten der auf *Sikohat* stationierten Urmutter. Sie beginnt sich selbständig zu machen und entwickelt Ableger (*Vasallen** und *Sammler**). Im Jahr 3438 umfaßt die Urmutter 340 000 Sammler allein in *Sikohat*; der Planet ist nahezu völlig ausgehöhlt worden. Die Urzelle selbst ist identisch mit dem OVA-RASCH (*ARRIVANUM**). In dieser Form erwartet sie die Rückkunft Ovarons; seine Individualstrahlung gibt ihm Befehlsgewalt über die Urmutter. Nach ihrer Übernahme durch Ovaron greift die Urmutter in den Kampf zwischen den Takerern und den Ganjasen ein. Auf dem Höhepunkt der takerischen Pe-do-Invasion der Milchstraße löst sie die Urmutter in ihre Bestandteile auf, dringt in die Milchstraße vor und entscheidet dort den Kampf zugunsten der verbündeten Terraner und Ganjasen. Zu diesem Zeitpunkt muß die Urmutter erkennen, daß sie entgegen ihrer Urprogrammierung selbst zu einem erdrückenden Machtgebilde geworden ist; entsprechend ihrer *Fundamentalprogrammierung* leitet sie ihre Selbstvernichtung ein:

alle vorhandenen Sammler und Vasallen finden sich in der Höhe der Pluto-Bahn zu einem stählernen Planeten von 49 000 km Durchmesser zusammen und verglühen dann von innen heraus. Dabei wird auch der sehr nahe stehende Planet *Pluto** zerstört.

Urplasma - Die Plasmastubstanz auf dem Planeten *Rando I**, die den eigentlichen Planetenkern (Durchmesser 5000 km) in einer Dicke von 4000 km überzieht. Es handelt sich um ein in seiner Gesamtheit gigantisches Lebewesen, das fühlen, denken und aus seiner Substanz beliebige Dinge nachformen kann. Die Intelligenz des Urplasmas ist volumenabhängig. Je größer seine Masse, desto höher die Intelligenz. Hervorgegangen ist das Plasmawesen aus der sogenannten *Urzelle*, dem eigentlichen Plasmakern. Er wächst ständig durch eine kontrollierte Zellteilung weiter. Nach dem Empfang verzweifelter psionischer Hilferufe kommt es im Jahre 2402 zur Kontaktaufnahme zwischen dem Urplasma und den Terranern. Sie erfahren, daß dem Urplasma vor langer Zeit durch die *Laurins** jene Teile entnommen worden sind, die schließlich das *Zentralplasma** der Posbis bildeten. Auch später noch wurde Plasma "abgeerntet", das zum Teil direkt in die An-dromeda-Galaxis, zum Teil nach *Modul** transportiert wurde, wo es für den Bau der Sphärenraumschiffe und die Erzeugung von synthetischen Monstern verwendet wurde. Jede Entnahme war für das Urplasma mit großen Qualen verbunden. Terraner und Urplasma schließen Freundschaft, die Robotstation im Innern des Planeten (Steuerung des Plasmawachstums und ständige Bedrohung durch Vernichtungsschaltung) wird

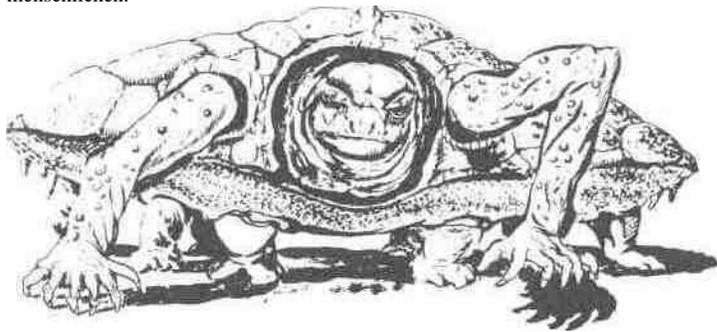
319

Urths

unschädlich gemacht. Es ist jedoch eine vergebliche Hilfeleistung. Kurz darauf wird *Rando I* und das gesamte Plasma von den *Meistern der Insel** durch schwerste Kernbomben restlos vernichtet.

Ursnf - dritter von insgesamt 18 Planeten der Sonne *Krandhor**, mittlerer Radius 5550 km, Schwerkraft 1,06 g, Eigenrotation 12 h 36 Min. Die kahle, lebensfeindliche Welt wurde von den Kranen in ihrem Sinn umgewandelt, bevor man daran ging, Ursuf systematisch zu einer gigantischen Mülldeponie mit Recyclinganlagen und anderen Verwertungsmöglichkeiten zu machen. Aller auf den anderen bewohnten Planeten des Systems produzierter (vor allem strahlender oder sonstwie umweltbelastender) Abfall wird per Transmitter oder in großen Frachtcontainern dorthin in die entsprechenden Anlagen geschafft. Auf Ursuf befindet sich das geheime Hauptquartier der *Bruderschaft**.

Urths - (der Urth, des Urths, die Urths) - intelligente Eingeborene des Planeten *Satyat**. Die Urths sind, entsprechend der hohen atmosphärischen Drücke auf *Satyat*, fludern-förmig gebaut, oval, mit einer durchschnittlichen Körperlänge von 2 m und einer durchschnittlichen Breite von 1,50 m. Vier starke, stummelartige Beinpaare dienen der bodengebundenen Fortbewegung. Die Rücken der Urths sind gepanzert. Die Köpfe sind ebenfalls flach und einziehbar. Die Urths haben zwei Augen und zwei starke Greifarme mit sechs-fingrigen Händen. Untereinander verständigen sich die Urths mit ultrafrequenten Schwingungen. Eine Verständigung zwischen Terranern und Urths ist nur mit Hilfe des posbi-schen *Symboltransformers** möglich. Urths erreichen teilweise ein Lebensalter von mehr als 50000 Jahren Erdzeit. Ihre Intelligenz entspricht etwa der menschlichen.



Urzelle

320

Urzelle—» *Urplasma* VSO* —» *United Stars Organisation**

USTRAC - dritter Planet der Sonne *Impron**; Durchmesser 12814 km, Schwerkraft 1,13 g. Rotationsdauer 29,54 h, mittlere Temperatur 30,8° Celsius.

USTRAC ist die Abkürzung für "United Stars Training Center". Hier werden die USO-Spezialisten in ihrer letzten Ausbildungsphase trainiert.

Usuthan - rote Riesen Sonne mit insgesamt acht Planeten, davon der dritte *Usuth*, der vierte *Usuthron*. Das System liegt in der galaktischen East-side, die Entfernung zur Erde beträgt ca. 81000 Lichtjahre. Auf *Usuth* und *Usuthron* existieren im Jahre 2329 Stützpunkte der *Akonen**, die beide nach heimtückischen Angriffen dieses Volkes auf terranische Einheiten vernichtet wurden.

Utik - zweiter von insgesamt vier Planeten einer weißen Sonne gleichen Namens. Das System liegt im Kugelsternhaufen *M 13** (Entfernung von der Erde ca. 34000 Lichtjahre) und untersteht im Jahre 2103 der Oberhoheit von *Arkon**. Utik ist eine Sauerstoffwelt mit einer Schwerkraft von 0,92 g. Die Bewohner des Planeten (Utiker) sind Nachkommen ehemaliger *Arkon*-Auswanderer. Ihre äußere Gestalt gleicht noch jener der *Arkoniden*, jedoch sind die Utiker völlig haarlos. Sie besitzen keine eigene Raumfahrt mehr.

Uyfinom - Bezeichnung für ein fünf-dimensional strahlendes, eigentümliches Mineral. Es wurde auf der Welt *Plimt** entdeckt, dem fünften Planeten im System der Doppelsonne *Nor-tema-Tain**.

Uyfinom ist ein normalerweise nicht vorkommender Grundstoff weit jenseits der im Periodischen System vorhandenen Elemente, auch jenseits jener Elemente, die auf Terra als Transurane hergestellt werden. Der Rohstoff wird teilweise im Tagebau, teilweise aber auch in tief gelegenen Bergwerken gewonnen.

Der fünfdimensionale Hyperstrahler verfügt über die Eigenschaften, auf bestimmte Lebewesen gen-modulierend und mentalitätsverändernd zu wirken. Das Element diente den *Pehrtus** seinerzeit dazu, die Völker der Galaxis *Naupaum** zugrunde zu richten. Das Programm lief unter der Bezeichnung *Bio-Infizierung**.

Das Uyfinom wurde entweder zu Pulver, aber auch zu allerfeinsten Staubmassen verarbeitet oder in einem äußerst schwierigen Prozeß gasförmig gemacht. Als Gas oder als Staubmassen wurde es in die Atmosphäre der *naupaumschen* Planeten geblasen. Es rief bei den *Naupaum*-Bevölkerungen ein andersartiges Sexualverhalten hervor und löste eine Mentalitätsveränderung aus. Mehrlingsge-

321

Uyfinom

burten häuften sich; eine Bevölkerungsexplosion setzte ein. Perry Rhodan gelingt es, den Steuerroboter dieser Welt, verantwortlich für die Schürfung, Veredelung und Verarbeitung des Rohstoffs, durch ein Psychospiel zur Selbstvernichtung zu treiben.

323

Valosar-Insel

V

Vakutaster - von dem Mausbiber *Gucky** geprägte Bezeichnung für die *Vincraner**.

Välgerspäre - einziger Planet der Sonne *Torgnisch** in der Galaxis *Alg-stogermath**. Die Gigantwelt ist 720 Millionen km vom Zentralgestirn entfernt, Umlaufzeit 14,52 Jahre. Durchmesser 646380 km, Schwerkraft 18,21 g. Rotationsdauer 11 h, 27 min, 18 sec, mittlere Tagestemperatur 25,8° Celsius. Die Atmosphäre besteht vornehmlich aus Wasserstoff mit Anteilen von Methan, Ammoniak sowie Spuren von Sauerstoff und Edelgasen. Auf Välgerspäre gibt es Spezialstationen, in denen junge *Wynger** darauf vorbereitet werden, *Laires Auge** zu suchen. Umkreist wird Välgerspäre von insgesamt 47 Monden, von denen 12 wiederum eigene Begleiter haben. Diese Monde bilden die Stationen des "*Über-das-Rad-Gehens**".

Valosar-Insel - längliche Insel im *Ta-ka-Meer*, rund 51 km von der Nordküste des Kontinents *Lusac* entfernt; größte Länge 42,326 km; größte Breite 19,752 km. Der Insel gegenüber liegt auf dem Festland die planetare Hauptstadt *Taschkanor*, zugleich Hauptstadt des *Takerischen Reiches** in der Galaxis *Gruefjin**. Das Wahrzeichen der Valosar-Insel ist der erloschene Vulkan *Motah*: Form eines Kegelstumpfes, Höhe 3418 m, Grundflächendurchmesser 4200 m. Der *Motah* liegt im geometrischen Schwerpunkt der Valosar-Insel. Auf seinem Kraterrand befindet sich das sogenannte VALOSAR, ein uraltes Heiligtum des takerischen *Cappin-Volkes* (*Cappins**) und der Regierungssitz des jeweiligen amtierenden *Taschkars**. Der Kraterrand des *Motah* ist planiert worden. Seine Breite beträgt seitdem durchschnittlich 1000m; der Umfang des Kraterrands (Mittelwert) beträgt 13 378 m. Innerhalb des Kraterkegels befindet sich eine schüsselartige Vertiefung von 500 m Tiefe mit einem 800 m durchmessenden See. Die Kraterhänge sind von Gartenbaukünstlern zu einem beispiellosen System hängender Gärten gestaltet worden. Auf dem Kraterrand stehen die Palastkomplexe, die jeder einzelne *Taschkar* sich nach seinem persönlichen Geschmack hat bauen lassen. Der Kraterkegel des *Motah* wird von einem kugelförmigen Energieschild umhüllt. Innerhalb des Basaltgesteins befinden sich zahllose Labyrinth, geheime Schaltzentralen, Rechenzentren und die Systeme von ausfahrbaren Gefechtskuppeln. Kratersee und *Taka-Meer* stehen durch einen normalerweise versperrten Tunnel in Verbindung. Bei Öffnung des Tunnels wird die Oberflächenhöhe des Sees künstlich weitaus höher gehalten.

324

ten als die Oberfläche des Taka-Mee-res. Die Valosar-Insel steht noch auf dem Kontinentalschelf von Lusac, und zwar auf einer erhöhten Schelfbrücke bzw. einer versunkenen Landzunge. Abgesehen von dieser Unterwasserbrücke fällt der Boden des Taka-Meeres im Bereich der Insel flach ab, hat bei rund 10 km Entfernung eine Tiefe von 300 m unter dem Meeresspiegel und senkt sich dann ziemlich rasch bis in eine Tiefe von 6158 m. Auf diesem Unterwasserhang gibt es Hunderte von Unterwasserstädten, von denen die meisten entweder dem amtierenden Taschkar bzw. der Marsav, der take-rischen Geheimpolizei, gehören. Die Inselfläche ist in Erholungsparks und Freigehege für Tiere aus allen möglichen Planetensystemen der Galaxis Gruelfin unterteilt. Die Kampfarena Valosena auf dem Ostteil der Insel dient zu Gladiatorenspielen und Tierkämpfen, an denen sich die herrschenden Kreise des Takerischen Reiches und des Planeten *Takera** erfreuen.

Valos-Clan - eine der mächtigsten Familien des Volkes der *Takerer**, die jeweils den regierenden *Taschkar** stellen.

Vamanu - Beauftragter der *Kosmo-kraten** zur Schaffung einer Teilrekonstruktion des *Viren-Imperiums**. Vamanu ähnelt einem drei Meter großen Zwischending von Chamäleon, Gottesanbeterin, Languste und Leopard. Eine exakte Beschreibung ist mangels treffender Vergleiche für Menschen unmöglich. Er lebt in einem Asteroiden, den er für viele Jahre verlassen kann, ohne im freien Raum zu ersticken, zu verhungern oder zu verdursten. Innerhalb der Atmosphäre eines Planeten benötigt er jedoch dringend Zellplasma von der *Hundertsonnenwelt** oder ähnliches zur Aufrechterhaltung seines Stoffwechsels. Er kann sich für die meisten Lebewesen unsichtbar machen, aber seine Aura ist derart stark, daß sensible Wesen oder Mutanten sie spüren - oder daß sie Energiefelder verändert. Solche kann er bei voller Konzentration auch gezielt manipulieren. Als Vamanu im Jahre 425 NGZ zur Erde kommt, löst er dort ungewollt ein Chaos aus, nach dessen Behebung er spurlos verschwindet und sein Asteroid in die Sonne stürzt.

Van Moders' Planet - nach dem ter-ranischen Robotroniker Van *Moders** benannter, zweiter von insgesamt vier Planeten einer namenlosen roten Sonne, deren Entfernung von der Erde 21416 Lichtjahre beträgt. Die erdähnliche Welt besitzt ausgedehnte Wälder mit seltsamen Baumgewächsen, deren Stämme hohl und mit Gas gefüllt sind. Der Sauerstoffgehalt der Atmosphäre ist extrem hoch. Die Eingeborenen des Planeten werden wegen ihres Ehrgeizes,

325

Vapido

die ersten Dampfmaschinen zu bauen, von den im Jahre 2114 gelandeten Terranern "*Blows**" genannt. Auf Van Moders' Planet erhält man wertvolle Aufschlüsse über die Entwicklung der *Posbis** nach der Ausschaltung der *Haßrelais** (—> *Zentralplasma**) auf der *Hundertsonnenwelt**.

Vanne, Kershyll - eines der ersten, von *ES** planmäßig ausgestoßenen *Konzepte**. Der gemeinsam genutzte Körper gibt dem Konzept den Namen. Im Jahre 3583 38 Jahre alt, ist Vanne ein hochgewachsener, sportlich trainierter Mann, Größe: 1,89 m. Das Gesicht ist sehr ebenmäßig, mit einer geradrückigen Nase, hellblauen Augen und schwarzen, dichtgelockten und kurzgeschnittenen Haaren. Vanne war einer der geheimnisvollen Männer der aphilschen Erde, unmittelbar der Regierung unterstellt und mit der Aufgabe betraut, aphilie-feindliche Organisationen zu bekämpfen. Dabei wurden ihm außerordentlich weitreichende Vollmachten zugestanden. Vanne ist *Psycho-matheloge* - er besitzt die Fähigkeit, nicht nur kriminalistische und nachrichtendienstliche Ereignisse exakt auswerten zu können, sondern auch solche Vorfälle, die den Rahmen des Natürlichen übersteigen. Vanne ist körperlich sehr stark und behende, er ist Meister in der Handhabung aller möglichen Einsatzwaffen. Er gibt sich zurückhaltend und freundlich, kann geduldig zuhören. Seinen Körper teilt Vanne als Konzept mit: 1) Albus *Kmunah**, 2) Hito *Gudaka**, 3) Pale *Donkvent**, 4) Indira *Veccu-li**, 5) *Ankamera**, 6) Jost *Seidel**. Im September 3587 geht das Konzept wieder in *ES* auf.

Vapido, Dun - auf *Gää** geborener Mutant. Im Jahr 3585 37 Jahre alt, 1,92 m groß, hager und knochig. Seine Bewegungen wirken oft ungelent. Das Gesicht ist langgezogen, mit einem breiten, knochigen Kinn und einer kräftigen Nase. Die Augen sind dunkel und liegen in tiefen Höhlen. Breite Knochenwülste mit dichten, buschigen Brauen machen den Eindruck eines Mißmutigen, was durch verkniffene, schmale Lippen noch verstärkt wird. Die Haare sind tiefschwarz, glatt nach hinten gekämmt und nach der herrschenden Mode kurzgeschnitten. Vapido gilt als stiller, in sich verschlossener Mensch mit einem starken Hang zum Grübeln. Als Mutant ist er in erster Linie *PSI-Analytiker*. Vapido verfügt über ein grandioses Gedächtnis und die Gabe, aus kleinsten Hinweisen exakte Rückschlüsse auf Hintergründe zu ziehen. Des weiteren kann Vapido kurzzeitig aber sehr heftig das Wetter in seiner engeren Umgebung beeinflussen. Zusammen mit Eawy *ter Ge-dan** und Bran *Howatzer** leistet er besondere Dienste bei der Bekämpfung des *Gää*-Mutanten *Boyt Margor*".

Varben

326

Varben - (der Varbe, des Varben, die Varben, varbisch) - Bewohner eines Dreierblocks von Sonnensyste



men in der Galaxis *Ganuhr**, der *Varben-Nest** genannt wird. Die Gestalt der Varben ist annähernd menschenähnlich. Der Körper ist ca. 1,50 m hoch, der Rumpf ist in Magenhöhe stark eingeschnürt und erweckt dadurch den Eindruck von zwei auf-einandergesetzten Kugeln mit abgeflachten Polen. Die Arme der Varben sind fast so lang wie der Körper, die Beine sind nur halb so lang. Hände und Füße besitzen fünf Finger bzw. Zehen, allerdings in anderer Anordnung als beim Menschen. Während die Füße verkümmert sind, wirken die Hände feingliedrig, elastisch und kräftig. Mit je zwei Daumen und drei Mittelfingern erlauben sie hervorragendes Greifen. Die Varben besitzen eine feine, ungeheuer biegsame Wirbelkonstruktion; trotz der Elastizität besitzt sie dank der an ihnen entlanglaufenden Sehnen und Bänder eine hohe Festigkeit und Zugkraft. Der Kopf sitzt ohne halsähnlichen Übergang breit und stabil auf der oberen Kugelhälfte des Rumpfes. Aus diesem Ansatz wächst eine hundähnliche Schnauze nach vorn, fast 30 cm lang. Der Mund ist eine kleine, runde Öffnung ohne Zähne. Aufgenommene Speisen werden zwischen Knochenwülsten zermahlen. Die über dem Mund liegende Nasenöffnung ist dreiteilig geschlitzt, verschließbar und erweckt bei voller Öffnung den Eindruck, sie sei größer als der Mund. Die beiden seitlich angebrachten Augen sind starr, können nicht durch Lider verschlossen werden und bestehen aus zahllosen Facetten. Sie erlauben einen Blickwinkel von 180 Grad.

Wesentliches Merkmal des Kopfes ist der sogenannte *Gravitationsbeutel*:

ein schlaff nach hinten hängendes, birnenförmiges Sackgebilde von ca. 20 cm Länge. Er liegt mit seiner breiten Birnenwölbung auf dem Körper auf und endet mit dem schmalen Ende im Schädel dicht unterhalb von zwei erhabenen Knochenwülsten. Gegen Verletzungen wird der Beutel durch einen Schutzschild aus dicker

327

Varben

Hommasse geschützt. Er wuchert ebenfalls aus dem hinteren Teil des Hundeschnauzenschädels heraus, beschreibt eine sanfte Rundung nach unten, verbreitert sich und läuft dort in vielen zentimeterlangen Spitzen aus. Die Haut der Varben ist gummiähnlich, in der Substanz äußerst zäh, dehnbar und von dunkelgrauer Farbe. Sie umhüllt den ganzen Körper, den auffällig hellroten Gravitationsbeutel ausgenommen.

Ein Extrahirn innerhalb des Gravitationsbeutels befähigt die Varben, Gravitationslinien und Gravo-Ein-flüsse aller Art wahrzunehmen, zu messen und vielfältig nutzbar zu machen. Die ganze Zivilisation der Varben ist um diese Fähigkeit herum aufgebaut und beherrscht deren Leben und Kultur. Entsprechend den Gegebenheiten ihrer Heimatwelt *Dacommion** ist das Gravitationsempfinden der Varben auf einen Wert von 1,17635 g fixiert, Abweichungen von diesem Wert bereiten den Varben großes Unbehagen. Zu Anpassungs- und Transportzwecken entwickelten sie die *Gravo-schleusen**.

Einen großen Einfluß auf die Varben übt der sogenannte *Schwere Magier** aus. Sie bewundern ihn, weil er offenbar unabhängig von allen Gravitationsgesetzen handeln kann und in der Lage war, in völliger Schwerelosigkeit gravitatorische Bezugspunkte zu schaffen (—» *Gravitationswaage**). *Raumschiffe der Varben*: Grundkonstruktion aller Varben-Raumschiffe ist eine sehr flache, achteckige Scheibe; Durchmesser von 30 m bis zu 500 m, die Dicke beträgt in der Regel ein Fünftel des Durchmessers. Jedes Schiff trägt einen trichterförmigen Aufsatz auf der Oberseite; Höhe und größter Durchmesser des Trichters entsprechen 25% des Scheibendurchmessers. Erbaut sind die Schiffe aus einer antimagnetischen, bläulich leuchtenden Metallegierung. Dank der Aufteilung der Schiffe in acht gleichförmige Segmente können die Varben-Schiffe sehr genau gesteuert werden. Jedes Segment enthält außer Wohn- und Arbeitszellen eine wichtige Zentrale. Es sind dies: Haupt-Steuerzentrale, Funkzentrale, Maschinenkontrollzentrale, Ortungszentrale, Waffenlenkzentrale, astronomische Zentrale, Positronikzentrale, Reparatur-Notleitzentrale. Wichtig für den Antrieb der Varben-Schiffe ist der trichterförmige Aufsatz. Diese sogenannte "Gravo-Leimrute" kann um 30° geschwenkt werden. Sie fängt natürlich vorhandene 5-D-Gravitationsenergie auf. Diese wird verstärkt und an die Schiffshülle weitergeleitet. Dort entsteht dann ein azurblau leuchtendes Gravitationsfeld, mit dem eine Beschleunigung bis zu 600 km/sec² erreicht werden kann. Bei Erreichen der Lichtgeschwindigkeit stößt sich der Schiffskörper von der Gravitations-Krümmungskonstante ab und erreicht Überlichtgeschwindigkeit.

Varben-Nest

328

Varben-Nest - Dreierblock von Sonnensystemen im äußeren Zentrumsring der Galaxis *Ganuhr**. Entfernung zur Erde 9119 Lichtjahre, Distanz zwischen den Sonnen ca. 1,8 Lichtjahre. Die drei Systeme liegen ziemlich genau in einer Ebene. Die Systeme im einzelnen: *Stammnest**, *Zweitnest**, *Letztnest**. Bewohnt wird Varben-Nest von den *Varben**.

Vargarten - (der Vargarte, des Var-garten, die Vargarten, vargartisch) -eingeborene Lebensform eines Sonnensystems in der Galaxis *Erranter-nohre**, das in der blumigen Sprache der Vargarten *Glitzerndes Auge mit den drei Tränen* genannt wird. Der Heimatplanet (zweite Träne) wird *Ursprung der Vollkommenheit* genannt. Die Vargarten sind Molluskenwesen von ungefährer Eiform, fast 2 m hoch. Diese Körper besitzen acht Auswüchse, die als Arme, Tentakel, Gehwerkzeuge verwendet werden. Die Organe sitzen unregelmäßig in Verdickungen unter der blaßgrauen Haut, sie wirken wie glasiert und transparent. Eine dieser Verdickungen ist das Sprachzentrum. Die Vargarten sind eingeschlechtlich und vermehren sich nach einem komplizierten System der Zellteilung. Die Vargarten haben eine eigenständige, nicht sehr fortgeschrittene Raumfahrt entwickelt. Sie dient vornehmlich dem Zweck, der Energieknappheit ihrer Heimat durch Einfangen der sogenannten *Energiewale* entgegenzutreten. Energiewale werden einmal pro Umlauf vom ersten Planeten *Heimstatt der Wärme* ausgestoßen - unregelmäßige, prall mit Energie gefüllte Aureolen.

Vario- einziger Planet der Sonne *Big Blue** und Sitz des *Zeittransmitters der Meister der Insel**; Äquatordurchmesser 8125 km, Schwerkraft 0,94 g, gute Sauerstoffatmosphäre, mittlerer Sonnenabstand 800 Millionen km. Die Oberfläche ist völlig verödet und ohne jede Vegetation. Mentaltaster erforschen die Psyche aus dem Weltraum ankommender Intelligenzen. Nach erfolgter Auswertung wird die Oberflächengestalt sodann auf mechanischer und fiktiver Basis verändert (daher der Name Vario). Den Besuchern wird eine Welt vorgespiegelt, die sie anlockt und zur Landung verführt.

Der Sinn dieser Maßnahme wird den Terranern im Jahre 2404 klar, als sie in die Falle gehen und erkennen müssen, daß Vario eine *Zeitfalle* ist. Sie werden um 52 392 Jahre in die Vergangenheit geschleudert. Eine solche Zeitverschiebung kann immer nur in diese Richtung erfolgen, nie in die Zukunft. Sie kommt zustande durch die Erzeugung eines sogenannten *Absoluten Nullfeldes*. Durch den Zeitwandler Varios werden die Krümmungslinien der sechsten Dimension und der differierenden Zeitebenen durchbrochen, ohne jedoch

329

Vario-500

eine Veränderung der Bezugsachse herzustellen (Bezugsachse - physikalisch und biologisch vollkommen gleichartige Zeitebenen, die lediglich zeitlich verschieden gelagert ist). Der gesamte Vorgang spielt sich folgendermaßen ab: mittels zweier Zapfstrahlen (Durchmesser jeweils 500 km) wird die benötigte Energie von der Sonne Big Blue entnommen, die somit als steuerbare Energiequelle dient. Sie wird umgewandelt und zu einem Fangfeld verwendet, das die Aufgabe hat, das durch die Oberflächenveränderung angelockte Objekt einzufangen und über Vario festzuhalten. Anschließend erfolgt der Aufbau des Absoluten Nullfeldes, das so lange bestehen bleibt, bis das in die Vergangenheit zu befördernde Objekt die gewünschte Zeitebene erreicht hat. Die zum Aufbau des Feldes benötigten Energien werden, von der Sonne kommend, von einem starken Hypertransformer umgewandelt und dem Zeitwandler zugeführt. Ist die endgültige Zeitebene erreicht, tritt ein *Situationstransmitter** in Aktion und befördert das Objekt in den Andromeda-Sechseckstrahler (—> *Andromeda**), von wo aus es (im Fall der *CREST HI**) zum Sonnensechseckstrahler im Zentrum der Milchstraße abgestrahlt wird. Vario selbst dient also nur zur Zeitversetzung und hat *keine* Transmitterfunktion. Die gigantischen Maschinenanlagen befinden sich tief in seinem ausgehöhlten Innern.

Zur Zeit der Flucht der *Lemwer** in den Andromedanebel heißt Vario noch *Lemuria* (nach dem später versunkenen Kontinent auf der Erde) und ist Zentrum des neuentstehenden Imperiums und Sitz der lemuri-schen Oberschicht in Andromeda. Nach der erzwungenen Rückkehr Perry Rhodans aus der Vergangenheit (Ende 2404) wird der Planet vernichtet, um weitere Zeitreisen zu unterbinden.

Vario-500- ein terranischer Superroboter, der in erster Linie auf dem Planeten *Olymp** in der Maske des Freifahrerkaisers und Patriarchen Anson *Argyris** eingesetzt wurde. Hülle und belastungsgefährdete Teile bestehen aus *Atronital-Compositum*. Der Grundkörper von Vario-500 ist eine eiförmige Konstruktion mit elliptischem Querschnitt; die Höhe beträgt 50 cm, die Breite 20 cm, der mittlere Durchmesser ebenfalls 20 cm. Die Enden sind abgerundet. Das Innere wurde von siganesischen (—[^]*Siga**) Wissenschaftlern entworfen und im Mikrobauverfahren entwickelt. So hat beispielsweise das Hochkatalyseplasma-Fusionskraftwerk die Größen einer Männerfaust. Das biopositronische Gehirn (egopo-sitronischer und egobioplasmatischer Teil sind funktionsverbunden durch einen *Bioponblock*) ist ebenfalls durch Mikrobauweise sowie durch biostabile Zellmassenkomprimierung auf Faustgröße reduziert wor-

330

den. Dieses biopositronische Gehirn verbindet die Denkgeschwindigkeit einer hochwertigen Positronik mit dem intuitiven, schöpferischen Denken und dem Individualbewußtsein einer organischen Intelligenz. Vario-500 besitzt Teleskopglieder, je zwei Arme und Beine, die nach Bedarf eingezogen oder ausgefahren werden können. Am oberen Ende des ebenfalls einziehbaren Halses sitzt der Ortungskopf von 10 cm Durchmesser. Wenn Vario-500 seine jeweilige Maske wechseln will, fährt er seine Glieder und den Ortungskopf ein und aktiviert seinen Antigravprojektor. Er öffnet durch diesen Vorgang automatisch die Maske, in der er sich aufhält, und schlüpft hinaus. Danach schwebt er in die gewählte neue Maske hinein und aktiviert deren Pseudo-bio-Funktionen, indem er Glieder und Ortungskopf ausfährt und damit den Kontakt zu seiner Maske herstellt. Der Grundkörper enthält Aggregate zur Kreislaufregulierung und Sauerstoff Versorgung der Biomasse. Der Sauerstoff wird normalerweise aus der Luft entnommen, kann aber auch von einem Überlebensaggregat erzeugt werden. Der sogenannte Ortungskopf des Vario-500 enthält die technischen Entsprechungen menschlicher Sinnesorgane sowie alle Ortungs- und Meßgeräte, die z. B. auch kleinere Raumschiffe besitzen. Für die Fortbewegung und manuelle Tätigkeit gibt es zwei verschiedene Funktionskreise: einen mechanisch arbeitenden Hydraulik-Funktionskreis und einen auf Hochenergie-Basis arbeitenden Feldsteuerungskreis, beide unter der Kontrolle der Biopositronik oder auch einer der "Ge-hirn"-Komponenten allein. Die Kraftentfaltung entspricht effektiv der eines *Haluters**; die Höchstgeschwindigkeit beträgt 100 km/h. In den Hohlröhren der Arme sind Hochenergiegewaffen untergebracht: rechts ein Thermo-Intervallnador, links ein Intervall-Desintegrator. Vario-500 verfügt über 48 Stimmen-Modulatorschalteneinheiten, kann seine Stimme also der seiner jeweiligen *PVK-Maske** anpassen. Der Aufbau eines eigenen Schutzschirmes ist nicht möglich; dafür sorgt der betreffende Projektor der jeweiligen Maske. Das Eigengewicht von Vario-500 beträgt 52 kg; dazu kommt das individuelle Eigengewicht der gewählten *PVK-Maske* (-> *Knitter*"").

Vamhagher-Ghynnst - Raumsektor der Galaxis *Vayquost**, jedoch eigentlich außerhalb dieser Weltinsel gelegen. Im Sektor Vamhagher-Ghynnst befindet sich das *Spoodie-Feld*, von dem die SOL die ersten *Spoodies** nach *Kran** brachte.

Varovaar - 4. Planet der Sonne *Er-gyein**; Durchmesser 12847 km, Rotationsdauer 22,8 h, Schwerkraft 1,009 g, mittlere Temperatur 24,7° Celsius. Varovaar gehört zw *ANLAGE** des *Armadan von Harpoon**.

331

VASGA

Der Name stammt von den sieben *Flibustieren**, er bezeichnete früher eine akonische Gottheit des Schreckens.

Varsok - vierter Planet der Sonne *Dermial** in der Milchstraße. Durchmesser 49312 km, Schwerkraft 2,32 g. Rotationsdauer 52,99 h. Varsok ist eine sturmgepeitschte Sauerstoffwelt, auf der Menschen ohne technische Hilfe nicht leben können. Es gibt allerdings ein 2800 m hohes Felsplateau (1200 km lang, 900 km breit), auf dem früher die *Ertruser** und im Jahr 3586 die *Haluter** einen größeren Stützpunkt unterhielten.

VASA 81103 - Roboter ganjasischer Fertigung (—> *Vasallen**); in Gestalt eines weisen alten Mannes mit weißen Haaren - der *ALTE* - unterzieht er im Jahr 3438 *Ovaron** einer harten Identitätsprüfung.

Vasallen - Robotkonstruktion der *Ganjasen**, erbaut im Auftrag der *Urmutter**. Die äußeren und inneren Konstruktionsmerkmale der Vasallen sind stark unterschiedlich und richten sich nach dem vorgesehenen Verwendungszweck des jeweiligen Vasallen. Eine gestaltliche Grundkonzeption ist nicht erkennbar. Raumtaugliche, besonders große Vasallen werden *Sammler** genannt.

Vascalo - genannt "der Krumme", *Takerer** aus dem *Valos-Clan**, im

Jahr 3438 Nachfolger von *Ginkorasch**, seinem Onkel, als Chef der *Marsav**. Vascalo ist 1,61 m groß, untersetzt und breit, körperlich sehr stark. Seinen Beinamen verdankt er einem fußballgroßen Buckelauswuchs, beginnend am obersten Nackenwirbel und bis auf den Rücken hinabreichend. Diese Behinderung zwingt ihn dazu, den ganzen Körper zu drehen, wenn er einen Blickwechsel vornehmen will. Die Arme sind etwas zu lang, die Hände äußerst feingliedrig. Sein Gesicht wird als ausdrucksvoll und männlich schön geschildert: groß, blaue Augen, die sanft und edel wirken, griechische Nase, die Haare naturgewellt, kastanienbraun und schulterlang. Die Hautfarbe ist zartes Braun. Seinen Buckel hat Vascalo niemals operativ behandeln lassen, er steht in engem Zusammenhang mit Vascalos Mutantenfähigkeit. Vascalo ist *instinktiver Pedo-Autokrat*: wird er Opfer einer *Pedotransferierung**, behält er nicht nur mit ca. 30% seines Bewußtseinsinhalts die Kontrolle über seinen eigenen Körper - und damit auch über den Geist des Angreifers -, er übernimmt auch mit den übrigen 70% die völlige Herrschaft über den Körper des Angreifers.

VASGA - Geheimdienst des *Nau-paumschen Raytschat**, dem jeweiligen Mato Pravt unterstellt (—> *Helta-mosch**).

Vater Ironside

332

Vater Ironside - Freiheitskämpfer zur Zeit der *Aphlie** auf der Erde des 36. Jahrhunderts; Ironside ist im Jahre 3580 108 Jahre alt, vierschötig, breitschultrig und knapp zwei Meter groß. Sein Gesicht ist ausdrucksvoll, besonders in den Augen scheint eine zwingende Kraft zu wohnen. Das eisgraue Haar ist kurz zu Stoppeln geschnitten. Den wirklichen Namen dieses in jeder Beziehung beeindruckenden Mannes kennt niemand. Er selbst behauptet, allerdings mit verschmitztem Grinsen, sich nicht mehr daran zu erinnern. Ironside ist Franziskaner-Pater und betrachtet sich als Missionar, dem die Aufgabe zuteil geworden ist, die Menschheit wieder auf den rechten Weg zu führen (sprich: vom Joch der Aphlie befreien). Er ist eine seltsame, bisweilen kuriose Mischung aus tiefer Gläubigkeit und messerscharfem Verstand. In einer Welt des Unglaubens und der Lieblosigkeit geht er mit unauslöschlichem Sinn für Gerechtigkeit und Barmherzigkeit manchmal wie ein Berserker zu Werke. In der Aphlie sieht er ein Werk des Satans. Ironside nennt, nachdem er sich von der *Organisation Guter Nachbar** getrennt hat, die von ihm gegründete Organisation *Logik des Glaubens**. Seine Anhänger sind Aphliker, die die Armutsquartiere der großen Städte bevölkern.

Vavischon - Chef der takerischen Exekutionsflotte in der Galaxis *Gru-elfin**. Vavischon ist *Takerer*" und Mitglied des *Valos-Clans**, der die wichtigsten politischen und militärischen Positionen des *Takerischen Reiches** beherrscht. Er wird im September 3437 von terranischen Mutanten und ihren Helfern entführt und verhört. Später gelingt ihm die Übernahme von Alaska *Saedelaere**, der Vavischons Pseudokörper versteckt und die Ausgangsbasis von Vavischons Operationen an Bord der *MARCO POLO** wird. Das ist Vavischon nur möglich, weil er parapsychisch begabt ist und weil Saedelaere durch das Cappin-Fragment in seinem Gesicht anfälliger für die psioni-schen Impulse Vavischons ist als andere Lebewesen. Außerdem arbeitet dieses Cappin-Fragment mit Vavischon zusammen. Durch eine List gelingt es Vavischon, Perry Rhodan zu bewegen, mit der *MARCO POLO* den sogenannten *Arsenalplaneten* im 7aimay*-System anzufliegen und dort zu landen. Der Arsenalplanet hat die takerische Geheimbezeichnung *TCR**.

Vavschenic - dritter Planet des 5or-ge/an*-Systems. Vavschenic war zur Zeit des *Ganjasischen Reiches** eine wichtige Geheimwelt, auf der in unterirdischen Anlagen geheime Forschungen durchgeführt wurden. Nach dem Untergang des Ganjasischen Reiches und während der takerischen Vorherrschaft (—> *Takerer**) wurde Vavschenic von *Cappins** aus

333

Venus

dem Volk der *Wesakenos** übernommen, um die unterbrochenen Forschungen wieder aufzunehmen. Sie verwandelten die Oberfläche des Planeten in eine atomare Hölle, um den Anschein zu erwecken, Vavschenic sei zerstört und ohne Leben. Den unterirdischen Anlagen schadete das Oberflächenbombardement nicht.

Vayquost - linsenförmige Spiralgalaxis mit einem Durchmesser in der Größenordnung von 100000 Lichtjahren. Die Zahl der Sonnen dürfte bei 100000 Millionen liegen. Der größte Teil dieser gewaltigen Masse ist im Zentrum zusammengeballt, weiter draußen entsprechen die Sternverteilung und -typen weitgehend denen der Milchstraße.

Vayquost befindet sich im *Limbus** zwischen den *Mächtigkeitenballungen** von *ES** und *Seth-Apophis** und ist von den *Kranen**, ihrer bedeutendsten raumfahrenden Zivilisation, in verschiedene Sektoren unterteilt. Um den Sektor *Kran*, Ausgangspunkt der Expansion, liegen die Sektoren: *Berogan*, *Lquo*, *Haltlos*, *Juu-marq*, *Faarnheyst*, *Varnhagher-Ghynnst** und *Dayban-Hohst* - um nur die wichtigsten zu nennen.

VAZIVAR - Flaggschiff des Hordenführers *Amtranik** der *Horden von Garbesch**. Die VAZIVAR ist 2400 m lang und 800 m breit. Die äußere Form ist wannenförmig mit rundem Bug und abgeplattetem

Heck. Die Wandung besteht aus einer hellblau gefärbten Legierung; die vorherrschende Farbe im Innern ist dunkelgrün. Das Schiff hat einen Linneartrieb, Transitionstriebwerk und eine Bordtransmitteranlage. Die maximale Beschleunigung beträgt 850 km/sec², die größte Reichweite 1,5 Millionen Lichtjahre. Ca. 1,2 Millionen Jahre war das Schiff auf dem Planeten *Arpa Chai** versteckt, bis es im Jahr 3587 reaktiviert wird.

Vecculi, Indira - einer von sieben Bewußtseinsinhalten des Konzepts *Kershyll Vanne**. Indira ist Positronikerin, eine Kapazität im Umgang mit Großrechnern aller Art. Sie beschäftigte sich auch erfolgreich mit der Verpflanzung lebender Gehirne in Elektroniken und Positroniken. Im eigenen Körper alt und häßlich, gebärdet sie sich im Konzept zänkisch und rechthaberisch.

Venus - der zweite Planet unseres Sonnensystems (Solsystem). Die Venus umläuft die Sonne einmal in 224,7 Tagen bei einem mittleren Abstand von 108 Millionen km. Der Äquatordurchmesser beträgt 12228 km, die Dauer der Eigenrotation 243 Tage, wobei die Drehung um die eigene Achse in umgekehrter Richtung zu der der Erde erfolgt. Die Länge eines Venustages ergibt sich daraus mit 116,8 Erdtagen (Zeitspanne von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang in der Äquatorgegend - ca. 58

Vereintes Imperium

334

Erdtage). An der Oberfläche herrscht ein 90mal so hoher atmosphärischer Druck wie auf Terra. Die Zusammensetzung der Atmosphäre wurde von den am 5. Dezember 1978 weich gelandeten amerikanischen Pionier-Sonden mit einem Gehalt an Kohlendioxid von 94,4%, molekularem Sauerstoff 3,4%, Wasser 0,14% festgestellt, dazu 0,02% Schwefeldioxid. Unter der in etwa 35 km Höhe beginnenden Wolkendecke aus Sauerstoff, Wasserdampf und Schwefelverbindungen ist die Sicht relativ klar. Von Radarmessungen wissen wir inzwischen, daß es auf der Venus-Oberfläche gewaltige Schluchten, Bergzüge und Krater von über 600 km Durchmesser gibt. Das bisher größte entdeckte Gebirge, die Maxwell-Montes im Hochland Ishtar Ter-ra, ragt 9000 m über seine Umgebung hinaus. Die Temperaturen an der Oberfläche wurden mit bis zu +475° Celsius ermittelt, was auf den Treibhauseffekt der kohlendioxidgeladenen Atmosphäre zurückzuführen ist. Seit den Pionier-Messungen ist bekannt, daß sogar auf der jeweiligen Nachtseite des Planeten die Felsen noch rot glühen. Die ungeheure Hitze kann nur in geringem Maß in den Weltraum entweichen. Die Masse der Venus wurde mit 0,81 Erdmassen ermittelt.

Die Venus in der Perry-Rhodan-Serie: Hier wird (aufgrund des Kenntnisstandes um 1960) eine mittlere Temperatur von +50° Celsius angenommen und gleichzeitig eine Schwerkraft von 0,85 g unterstellt. In den Romanen wird eine junge, urzeitliche Welt mit sehr viel Wasser, hoher Luftfeuchtigkeit, zahllosen tätigen Vulkanen und einer trotz des hohen Kohlendioxidgehalts atembaren Atmosphäre geschildert. Es gibt gigantische Pflanzen und Urwälder. In der noch jungen Fauna dominieren eben erst ans Land gekommene Echsen. Nur in den Urmeeren haben sich bereits halbintelligente, robbenartige Wesen entwickelt. Etwa auf 30° nördlicher Breite existiert eine rund 10000 Jahre alte Festung und ein Positronengehirn der Arkoniden.

Vereintes Imperium - am 1.1.2115 durch Zusammenschluß von *Solarem Imperium** und *Großem Imperium** entstandenes neues galaktisches Staatsgebilde. Zum Staatsoberhaupt wird durch öffentliche Wahlen auf den Hauptwelten des Arkon-Sy-stems Perry Rhodan bestimmt. (Titel: Großadministrator). Das Vereinte Imperium existiert nur für etwas mehr als 200 Jahre. Nach der Abwehr der 5/UCT*-Bedrohung und mit der Auflehnung terranischer Kolonien gegen die Erde zerfällt es im Jahre 2328 parallel zur Auflösung der *Galaktischen Allianz**. Perry Rhodan löst es am 27.3.2329 offiziell auf.

Verko-Voy - kleine, weißgelbe Sonne, 32419 Lichtjahre von Sol entfernt. Die Sonne besitzt nur zwei

335

Vhrato

Planeten; Nr. 1 ist klein, heiß und wüstenhaft. Die zweite Welt wird *D-Muner** genannt.

Verkünder der Hetosonen —> *Hotrenor-Taak**

*Hotrenor-Taak**

VERNOC - eine der Inkarnationen der Superintelligenz *BARDIOC**. In Gestalt des *Schweren Magiers* beeinflusst er maßgeblich die Zivilisation der *Varben**.

Verser, Rayn - siganesischer Forscher, Sextadim-Physiker. Verser ist 72,83 Millimeter groß, schlank, nach siganesischen Begriffen eine jugendliche Männerschönheit, 172 Jahre alt. Er ist sehr scheu und schüchtern, dazu überaus höflich, was sich in einer sehr förmlichen und geschraubten Sprechweise niederschlägt. Verser ist Teamgefährte von Vavo "Bulle" *Rassa**.

Verth - blaue Riesen Sonne mit insgesamt 14 Planeten, davon der fünfte *Gates**. Das Hauptsystem der *Blues** befindet sich 68319 Lichtjahre von der Erde entfernt in der galaktischen Eastside.

Verwirklicher —> *Callomare**

Vetrahoon - Sauerstoffwelt innerhalb des *Schwarms**. Durchmesser 12433 km. Rotationsdauer 22,14 h,

Schwerkraft 0,99 g, mittlere Temperatur 35,6° Celsius. Vetrahoon dient allen Schwarmvölkern als Erholungs- und Klinikwelt. Der Planet ist mit zahlreichen Energieblasen bedeckt, unter denen jeweils für einen Patiententyp optimale Lebensbedingungen künstlich geschaffen werden.

Vhrato - auch *Sonnenbote* genannt;

ursprüngliche Bezeichnung für den ersehnten Verkünder einer neuen Ordnung im Lebensbereich der neuen, auf *Gäa** heranwachsenden Menschheit. Rasch bildete sich daraus eine mystische Gestalt heraus, ein *Befreier* vom Joch der *Überschweren** und der *Laren**, ein Verfechter der alten Ideale von Freiheit und Selbstbestimmung. Der Begriff "Vhrato" wurde von den *Vincra-ner** in der *Provcon-Faust** übernommen, die an ein Wesen glauben, das eines Tages kommen und die Menschheit wieder zu alter Größe führen würde. Er findet sich darüber hinaus in den Mythen fast aller großen Intelligenzvölker der Galaxis.

Die versklavten Menschen in der Milchstraße des späten 36. Jahrhunderts jedoch geben sich in ihrer Verzweiflung einem wahren Vhrato-Kult hin. Sekten bilden sich. Ganze Planetenvölker warten auf die Ankunft des Erlösers von der Konzilsherrschaft, der für sie noch einen anderen Namen hat: Perry Rhodan, der mit der Erde und ihrem Mond vor mehr als 100 Jahren spurlos verschwunden ist.

336

Vibrations-Paralysator - eine Handfeuerwaffe zur Überwältigung organischer Lebewesen unter Vermeidung tödlicher Wirkung. Die Vibratorwaffen der Soldatenkaste von *M 87**, den *Dumfries**, sowie der *Gleitroboter* des Festungstyps erzeugen bei lebenden Wesen eine Art Schüttellähmung, ähnlich starkem Schüttelfrost, wodurch jede einzelne Körperzelle ununterbrochen zu heftigen Vibrationen angeregt wird. Das Opfer ist zwar nicht erstarrt wie beim terranischen Schockparalysator, aber es kann sich nicht bewegen und nimmt kaum etwas von seiner Umgebung wahr.

Vier Leuchtende - Regierungsoberhäupter im Staatswesen der *Aspor-cos**. Sie leiten einen Priesterkult, als äußere Abzeichen ihrer Würde tragen sie zwei Spangen aus *PEW-Me-tall**. Persönlicher Machtmißbrauch ist bei den Asporcos unbekannt, die Nachfolger der Vier Leuchtenden werden testamentarisch bestimmt.

Vigeland. Nos - einer der drei Diktatoren des *Carsualschen Bundes**. Der *Ertruser** ist bis zum Jahre 2909 Major in der USO. Während der *Second-Genesis-Krise** nützt er den Wahnsinn der betroffenen Mutanten aus (siehe *Altmutanten**) und verführt sie zum offenen Aufruhr.

Gleichzeitig verabreicht er ihnen in Speisen und Getränken verschiedene Giftstoffe, die bei Aktivierung durch einen Spezialsender zum Tod der Mutanten führen. Ziel des schon zwei Jahre vorher geplanten Verrats Vige-lands ist es, Zellaktivatoren zu erbeuten. Er nimmt den Toten vier Aktivatoren ab - einen für sich, die drei anderen für die Triumviratsmitglieder Terser *Frascati** und Runeme *Shilter**, sowie den Imperator *Dabri-fa**. Dadurch sieben er sich die Vormachtstellung im Triumvirat.

Der Zellaktivator wird ihm schließlich zum Verhängnis, als er im Jahre 3583 dem *Gen-Kode-Destruktionsfeld** der *Laren** nicht entfliehen kann. Das Gerät wird zusammen mit seinem Träger vernichtet.

Vincran — zweiter von insgesamt fünf Planeten der Sonne *Tecontreen** innerhalb der Dunkelwolke *Provcon-Faust**. Die Entfernung zum *Prov-System** beträgt 1,82 Lichtjahre. Vincran ist die Heimat der *Vincra-ner**, mit denen die Terraner erstmals im Jahre 3459 zusammentreffen.

Vincraner - (der Vincraner, des Vin-craners, die Vincraner, vincranisch)-ein galaktisches, absolut humanoides Volk, das im Jahre 3459 irdischer Zeitrechnung auf dem Planeten *Vincran** beheimatet ist. Die Lebewesen, die als eigentliche Eingeborene gelten, führen ihre Abstammung auf Menschen zurück, die ca. 50000 Jahre vor Jetztzeit zu den lemurischen Völkerschaften gehörten. Bei der ersten Begegnung erkennen die Terra-

337

Viren

ner, daß es sich bei den Vincranern um Nachkommen lemurischer Flüchtlinge handelt, die es während der Kriege vorzogen, die Galaxis nicht zu verlassen. Damals, als sich alles im Aufbruch befand, entdeckten sie die Dunkelwolke *Point Alle-gro**, auch *Provcon-Faust** genannt, und deren Eingang. Hier fanden die Vorfahren dieses Volkes Schutz vor den *Halutern**.

Aufgrund der innerhalb der Dunkelwolke herrschenden Umweltverhältnisse kam es zu körperlichen und geistigen Mutationen, trotzdem blieb die Menschenähnlichkeit erhalten. Während der Evolution entwickelte sich in den aktivierten Separatgehirnen dieser Geschöpfe ein Sektor, der ihnen die Fähigkeit verleiht, die Energieschwankungen innerhalb der rotierenden Zentrumswolke gewissermaßen "belauschen" bzw. "beschnuppern" zu können. Infolge dieser Mutantengabe, auf die die Vincraner ausgesprochen stolz sind, nennt Perry Rhodan sie auch "Paralauscher". *Gucky** bezeichnet sie dagegen als "Gassenspürer" oder auch *Vakutaster**.

Äußeres Erscheinungsbild: die Angehörigen dieses Volkes sind etwa 1,90 bis 2,10 m groß. Obwohl ihre schmalen, dünnen Körper schwächlich wirken, sind sie aber physisch äußerst kräftig und stark. Die Intelligenzen besitzen eine grünweiße bis weiße Hautfarbe (Albino-Haut). Die Köpfe weisen keinen Haarwuchs auf.

Die Gesichter werden von der etwas vorgewölbten, stark gebuckelten Stirn und zwei sehr großen, überwiegend grünlich gefärbten Augen geprägt. Die Vincraner, die anderen Lebewesen gegenüber paraspsy-chisch taub sind, haben keine Raumfahrt mehr, verfügen aber über eine ausgezeichnete Transmittertechnik. Ferner herrscht bei diesem Volk ein vielfältiger Aberglaube vor. Verschiedenartige und eigentümliche Religionseinrichtungen haben sich gebildet.

Aufgrund ihrer Paragabe arbeiten die Vincraner als Lotsen in der Dunkelwolke. Sie stehen im krassen Gegensatz zu den *Tekhetern**, die sich von ihnen lossagten und von ihnen als Parias eingestuft werden, da sie nach Ansicht der Mutanten den Glauben der Vorfahren verraten und das eherner Gesetz brechen, denn das Ziel ihrer Bestrebungen gipfelt darin, einst die Provcon-Faust wieder zu verlassen.

Viren - winzige intrazelluläre Parasiten von sehr unterschiedlichem Bau. Die Viren - ihre übliche Bezeichnung lautet *Phagen* - sind kristallisierbar und haben und benötigen keinen eigenen Stoff- und Energiewechsel. Alle Viren enthalten wie die Zellkerne Nukleinsäuren, das heißt, sie bestehen zum größten Teil aus ihrer eigenen Erbsubstanz, ihrer arteigenen RNS. Die meisten Viren haben eine einfache Struktur. Sie bestehen aus

Viren-Imperium

338

einem Nukleinsäurefaden, der von einer Proteinhülle umgeben ist. Bei komplizierteren Viren enthält die Hülle auch Kohlenhydrate und Lipide. Die Vermehrung ist an eine Wirtszelle gebunden. Sie erfolgt, indem die eigene Ribonukleinsäure im Zellplasma der Wirtszelle freigesetzt wird und deren Stoffwechsel umfunktioniert, so daß weitere Viren-Nukleinsäure und Eiweiß gebildet werden, die dann zu neuen Viren zusammenreten. Dadurch wird der Inhalt der Wirtszelle völlig aufgelöst. Außerhalb der Wirtszelle kann ein Virus in völlig intaktem Zustand für quasi unbegrenzte Zeit verharren. Mit anderen Worten: Viren sind - theoretisch - unsterblich. Die Meinungen darüber, ob ein Virus überhaupt als organisch, als "Lebewesen" einzustufen sei, oder als winziger "technischer Apparat", gehen in der wissenschaftlichen Diskussion noch weit auseinander.

In der *Perry-Rhodan-Serie* werden sie von *Quiupu** als "Maschinchen" bezeichnet, als die kleinsten Teilstücke des in ferner Vergangenheit explodierten *Viren-Imperiums**. Quiupu Experimente führen zum Zusammenschluß großer Mengen von Viren zu *Superviren**. Diese wieder bilden schließlich eine bescheidene Teilrekonstruktion des Viren-Imperiums. Doch bereits jetzt wird ersichtlich, daß es sich beim originalen Gebilde um einen unvorstellbar gewaltigen Wissensspeicher, einen "Computer",

gehandelt haben muß. Quiupu kann seine Teilrekonstruktion befragen. Daraus ergibt sich zwingend, daß unsere Viren im Grunde winzige Informationsträger sind. Viren-Zusammenschlüsse wie die *Superviren* sind auch die *Spoodies**.

Viren-Imperium - ein gigantisches Gebilde, das vor Urzeiten in einer kosmischen Katastrophe verging und über das derzeit nur bekannt ist, daß es sich um eine Art Gigantcomputer gehandelt haben mußte, der von den *Kosmokraten** befragt werden konnte. Durch seine Explosion wurden seine kleinsten Bausteine, die Viren, über das Universum verstreut. *Quiupu** äußert kurz nach seiner Entdeckung, daß er sich "an der Peripherie" der Katastrophe befinde, was allerdings nicht viel über den ehemaligen Standort des Viren-Imperiums aussagt.

Es gelang den Kosmokraten nicht mehr, dem Viren-Imperium die drei *Ultimaten Fragen** zu stellen. Dies ist der Grund, weshalb an vielen Stellen des Kosmos ihre Beauftragten an einer Teilrekonstruktion des ursprünglichen Gebildes arbeiten.

Virtueller G-Punkt - *META-GRAV-Triebwerk**

Visalia - dunkelrote, unscheinbare Sonne in der Kleinen *Magellanschen Wolke**. Von den drei Planeten ist der wichtigste *Ukiah**.

339

Volat

Vishna-Komponente - von *Quiupu** gebrauchte Bezeichnung für:

- eine geheimnisvolle Kraft, die seinem Bemühen, eine Teilrekonstruktion des *Viren-Imperiums** zu schaffen, negativ entgegenwirkt.
- Srimavo**, als er ihr erstmals auf *Lokvorth** begegnet.

Voga - rote Riesen Sonne mit insgesamt 15 Planeten, von denen der vierte, *Zaiit**, die Heimatwelt der *Zaii-ter** ist. Die Entfernung des Voga-Systems von *Arkon** beträgt nur 3,14, von der Erde rund 34.000 Lichtjahre.

Voillocron - von den letzten *Koltonen** geschaffene, halborganische Inkarnation, deren einzige Aufgabe es ist, die zwölf *Spezialisten der Nacht** zu beaufsichtigen und immer dann einzugreifen, wenn sie die Entwicklung im *Dakkardim-Ballon** nicht völlig im Sinn der Koltonen, deren Wissenserben sie sind, zu steuern vermögen. Voillocron tat dies in der Vergangenheit dann, wenn die Spezialisten der Nacht versuchten, sich zu einem Kollektiv zusammenzuschließen und einen Mißbrauch der Dimensionstunnel zu verhindern.

Sein Aussehen ist das eines 64-kantigen Riesen Kristalls, als er im Jahre 3581 der SOL begegnet. Im Innern dieses strahlenden Energiebehältnisses sind sich ständig verändernde Konturen einer fremden Wesenheit gerade noch wahrnehmbar. Voillocron teilt sich mit telepathischer Stimme mit. Nachdem er sein Wissen um die Koltonen preisgegeben hat, kann er sich nicht länger stabilisieren. Der Kristall bröckelt auseinander. Von der Wesenheit in ihm bleibt nur eine bleigraue Masse übrig.

Voire - auch als "porleytische Seele" oder "porleytische Substanz" bezeichnet; Voire ist das kollektive porleytische Gewissen, das, was diese Vorläuferorganisation der *Ritter der Tiefe** einmal ausmachte, als sie im Universum für die *Kosmokraten** wirkten. Auf dem Höhepunkt ihres Schaffens geben die *Porleyter** Einheiten von ihrem ungeheuren ethischen und positiven Potential ab, die sich in Voire manifestierten - einer Art positiver Aura, einem Gebilde aus reinem Licht. Wenn jemals ein moralischer Niedergang der Porleyter drohen sollte, sollte Voire da sein und dieser befürchteten Entwicklung Einhalte gebieten. Als unvorstellbare mentale Kraft überdauerte Voire die Jahrtausende, bis sie im Jahre 425 NGZ im erbitterten Zweikampf zwischen Clifton *Callamon** und *Turghyr-Dano-Kerg** erlischt. Jedem, der ihr begegnete, zeigte sich Voire in anderer, vertrauenerweckender Form.

Volat - zweiter von insgesamt sechs Planeten der Sonne Heperes, 4342 Lichtjahre vom Solssystem entfernt.

Volater

340

Volat ist etwa marsgroß, die Schwerkraft beträgt 0,8 g, das Klima ist feuchtheiß. Es gibt große Meere und auf den Kontinenten ausgedehnte Urwälder. Die Hauptstadt mit dem größten Raumhafen des Planeten heißt Kukulön. Sie ist gleichzeitig der Amtssitz des arkonidischen Administrators auf Volat, um das Jahr 2040 ein wichtiger Handelsstützpunkt des Großen Imperiums der Arkoniden. Auf Volat entwickelte sich das intelligente Eingeborenenvolk der *Volater**.

Volater - (der Volat, des Volats, die Volater, volatisch) - die intelligenten Eingeborenen des Planeten *Volat**, Insektenabkömmlinge, die zwar kei



ne eigene Technik, dafür jedoch eine hohe Kultur entwickelten. Die Volater sind bis zu zwei Meter groß und extrem dünngliedrig. Die großen Köpfe besitzen zwei hervorstehende Facettenaugen und Fühler. Die braun-schwarze Haut ist an mehreren Stellen stark verhornt. Die Volater sprechen nicht in der Art von Menschen, sondern kommunizieren untereinander mittels ultraschneller Schwingungen, die sie mit den Fühlern erzeugen. Sie verachten die Arkoniden und Menschen, die ihre Welt besiedelten. Das Auffallendste an ihnen ist ihre von seltsamen Riten geprägte Kultur. Sie unterwerfen sich einem planetenweiten Matriarchat und verehren als ihre Königin die "Allweise Mutter", zu der sie pilgern, um Versammlungen abzuhalten oder Ratschläge einzuholen. Dies geschieht in einem fast religiösen Zeremoniell mit Tänzen und Opfergaben.

Volcans - (der Volcan, des Volcans, die Volcans, volcanisch) - große, hu-manoide Wesen, die sich schwerfällig und plump bewegen. Die Haut ist intensiv gelb, ihre Oberfläche weist etliche blasenförmige Erhebungen auf, unter denen verschiedene Organe pulsieren. Die Gesichter der Volcans sind flach. Die Augen liegen in tiefen Höhlen, sie sind winzig, scheinen aber aus dem Gesicht gleichsam hervorzuleuchten. Die Volcans werden von dem Doppelkonzept *Eitert/ Ashdon** im Jahr 3587 entdeckt, als es auf der Suche nach *ES** den Raumshiffsfriedhof *Tacinterkol** entdeckt.
341

Vorcher Pool

Vollstrecker —> *Keilraumschiff**

Volterhagen - zweiter von insgesamt sieben Planeten des *Temonth*-Sy-*stems in der Heimatgalaxis der *Laren**, *NGC 3190**. Es handelt sich um eine mittelgroße Sauerstoffwelt mit einer Eigenrotation von 29 h.

Volterhagen gilt als einer der wichtigsten Forschungsplaneten der Laren. Im Jahre 3581 raubt Perry Rhodan dort eine einst von den *Keloskern** erbaute Anlage, die allein das Entkommen der SOL aus der *Rute** im Dakarraum ermöglichen kann: das *Beraghskolth**.

Vono - gelbe Normalsonne mit insgesamt sechs Planeten, davon der zweite *Epsal**. Die Entfernung zum Solsystem beträgt 13844 Lichtjahre.

Vontrecal-Pyn-System - Sonnensystem im Einflußbereich der *Blues**, Entfernung von Terra 34817 Lichtjahre, in der galaktischen Eastside gelegen. In diesem System wird erstmals die Wirkungsweise des neuentwickelten *KPL-Geräts** demonstriert - und ein larischer *SVE-Raumer** vernichtet.

von Xanthen, Bradley - im Jahre 425 NGZ Kommandant der RAKAL WOOLVER, die Flaggschiff der gleichnamigen Flotte ist, ein Großraumschiff der GALAXIS-Klasse von 2500 m Durchmesser. Von Xanthen ist 43 Jahre alt, 1,80 m groß, etwas füllig und kräftig gebaut. Sein Gesicht hat einen leicht mongolischen Ausdruck, dunkelbraune Augen, füllige Lippen und einen dunkelbraunen Teint. Es wird von dunkelbraunen Haaren umrahmt. Von Xanthen macht einen freundlichen Eindruck, wirkt immer hellwach und beteiligt sich praktisch an allen Entscheidungen rings um ihn her. Seine Stimme ist weich. Seine Aktivität wird zuweilen als lästig empfunden, ist jedoch gut gemeint. Er ist ein hochintelligenter Mann, Halbemotional, Hyperphysiker und Astronom, der voll in seinem Beruf aufgeht. Von Xanthen ist ungebunden. Er kleidet sich eher unauffällig, meist trägt er die einfache, lindgrüne Flottenkombination.

Bradley von Xanthen ist ein Marsgeborener.

Vorcher Pool - zweiter Planet der Sonne *Poolbor**, eine venusgroße Welt, Schwerkraft 0,98 g, Achsenrotation 16,7 h. Vorcher Pool weist teilweise recht extreme Umweltbedingungen auf. Die Sauerstoffatmosphäre wird immer wieder durch Vulkanasche und giftige Dämpfe verunreinigt. Unwetter mit Wolkenbrüchen sind an der Tagesordnung. Es gibt weite Dschungelgebiete mit feuchtheißen, tückischen Sümpfen, vor allem aber unzählige giftstrotzende Pflanzen und Tiere. Bewohnt wird Vorcher Pool von Menschen, die sich dorthin vor den *Laren** geflüchtet

Vrantonk-System

342

haben und seither einen erbitterten Kampf gegen die giftige Natur führen müssen.

Vrantonk-System-große, gelbweiße Sonne in der Galaxis *Catron**, 28 613 Lichtjahre vom Zentrum entfernt. Die vierte von zehn Welten trägt den Namen *Penorok**. Das gesamte System wird von einem sogenannten *Hypertransschirm** umspannt.

Vruuns - (der Vruun, des Vruuns, die Vruuns, vruunisch) - parasitäre Lebewesen in der Galaxis *M 87**. Äußerlich gleichen die Vruuns etwa 30 cm großen Eichenblättern; auf jeder Seite sind zwei bis drei Hautlappen nach unten geklappt, auf denen sich die Vruuns fortbewegen. An der Kopfseite der silbern-metallisch glänzenden Körper sitzen drei Tentakel mit Saugnäpfen, mit denen sie sich vornehmlich von Isolationsmaterial an Bord von Raumschiffen ernähren.

Vulkan - zweiter von insgesamt drei Planeten einer dunkelgelben Sonne im Kugelsternhaufen *M 3**. Der Name wurde gewählt wegen des Vulkans, in dem ein *Porleyter** integriert

Vulknr - eine gelbe Sonne vom G-Typ in der Galaxis *Ganuhr**. Der dritte von sieben Planeten trägt den Namen *Sceddo** und wird von den *Sceddors** bewohnt. Vulkan ist ein wechselhafter 5-D-Strahler, der seine Planeten und deren Bewohner stark beeinflusst.

343

Walkers

W

WABE 1000 - eines der zahlreichen, PEW*-haltigen Trümmerstücke des Planeten *Pordypor**, annähernd kugelförmig mit stark zerklüfteter Oberfläche. Im Jahr 3444 wird der Himmelskörper aus dem System *Pa-ramag-Alpha** entfernt und zur neuen Heimat der sogenannten *Geistermutanten* (—> *Altmutanten**). Außerdem wird der ca. 1200 m durchmessende Planetoid zu einem kleinen Geheimstützpunkt der *USO** und der *SolAb** ausgebaut. WABE 1000 wird auch die *Fora-Bank* genannt. Standort ist die Sonne *WILD MAN** in der sogenannten *Tolot-Ballung**. Im Jahre 3460 werden die Bewußtseinsinhalte der Altmutanten aus WABE 1000 nach *Gää** in die *Prov-con-Faust** gebracht, um sie dadurch dem Zugriff der *Laren** zu entziehen. WABE 1000 wird am 31.5.3460 auf *Hotrenor-Taaks** Befehl hin zerstört.

Wabenraumschule - mit diesem Raumschiffstyp werden die *Brutwa-ben** der sogenannten *Gelben Eroberer** auf jene Planeten transportiert, die zuvor von den *Schwamininstalla-teuren** mit Hilfe der *Sekundäranpassung** für die Vermehrung der Gelben Eroberer hergerichtet wurden. Die Wabenschiffe bestehen aus einem Landeteil - 200 m hoch, 4000 m Durchmesser — und einer darüber sitzenden Wabenkonstruktion in Gestalt eines parabolischen Rotationskörpers. Er setzt sich aus insgesamt 2 Millionen einzelner Brutwaben zusammen, die sich nach der Landung auf dem Planeten verteilen (vergl. *RZ Bd. 2, S.7415*).

Wachflotte - die sogenannte Wachflotte wird von den Herrschern des *Schwarms** immer dann eingesetzt, wenn es darum geht. Rohstoffwelten zu übernehmen. Die Wachflotte - ca. 50000 Raumschiffe unterschiedlicher Bauart - hat die Aufgabe, eventuellen Widerstand der mitübernommenen Intelligenzen in der Nähe des Heimatplaneten zu brechen.

Wächter der Unberührbarkeit - Ehrentitel des ältesten jeweils lebenden *Haluters**. Im Jahr 2436 hat der 3000jährige *Waxo Khana* das Amt inne; er überwacht alle Unterlagen über die Frühgeschichte der Haluter.

Wahiat Zent - rote Sonne im östlichen Zentrumsgebiet der Milchstraße, 43840 Lichtjahre von Sol entfernt. Der zweite von fünf Planeten heißt *Arpa Chai**.

Wahres Imperium —> *Cynos**

wai, Tong-*a?ƒsr/y*

Walkers- (der Walker, des Walkers, die Walker, walkerisch) - zwei Meter lange und 40 cm dicke, walzenförmige

Wallzu

344

ge Geschöpfe, die sich auf sechs sehr dünnen Spinnenbeinen fortbewegen. **Die** Köpfe sind rund, haben zwei große Augen und ein breites Maul; die Ohren sind klein, rund und kaum zu sehen. Der Körper ist mit farblosem Pelz besetzt, auf der Unterseite des Körpers schleift ein Haarteppich beim Laufen über den Boden. Kurz hinter den Köpfen wachsen zwei kräftige Arme mit sechsfingrigen Händen aus dem Körper. Zum Arbeiten müssen sich die Walkers aufrichten, dabei baumelt das vordere Beinpaar nutzlos am Körper herab. Die Walkers werden 2435 an Bord von *OLD MAN** entdeckt. Ursprünglich ein Hilfsvolk der *Lemu-rer*", danach maßgeblich am Bau von *OLD MAN* beteiligt, sind sie degeneriert und führen an Bord ein Schmarotzerdasein (—> *Trobos**).

Wallzn - 41. von insgesamt 47 Monden des Gigantplaneten *Välgerspä-re**, Durchmesser 10 892 km, Schwerkraft 1,03 g, Eigenrotation 23,78 h, mittlere Temperatur 25,9° Celsius, Entfernung von *Välgerspä-re* 4834590 km. Wallzu hat vier Großkontinente und viel Wasser. Das Klima ist erdähnlich. Bedeutungsvollste Siedlung ist die Tempelstadt *Toyko-an*. Wallzu ist die erste Station des *Über-das Rad-Gehens**.

Wanderer - der Sitz der Superintelligenz *ES** bei der ersten (1975) und vielen weiteren Begegnungen zwischen *ES* und Terranern. Wanderer gleicht einem an der Äquatorlinie durchschnittenen Planeten, von dem nur die Hälfte übrigblieb. Die scheibenförmige Oberfläche hat einen Durchmesser von 8000 km. Auf ihr existieren ausgedehnte Gebirge, Wälder, Meere und Parks, in denen sich eine reichhaltige Fauna tummelt. Tiere, Pflanzen und sogar Vertreter intelligenter Lebens wurden von *ES* hier angesiedelt. Sie stammen aus den verschiedensten Zeiten und allen Teilen der Galaxis.

Die Oberfläche Wanderers ist von einem Energiefeld umhüllt, in dessen Zenit eine Kunstsonne schwebt. Klima, Wetter und alle anderen Umweltfaktoren unter dieser Energieglocke werden durch die technischen Anlagen und geistigen Kräfte von *ES* gesteuert. Die halbkugelförmige Unterseite Wanderers ist gefurcht und kahl.

Wanderer gehört zu keinem Sonnensystem. Seine langgestreckte Ellipsenbahn führt die Welt des Unsterblichen (anfangs gebräuchlicher Name für *ES*) um mehr als 30 in einer Linie liegende Systeme durch den interstellaren Raum. Brennpunkte dieser Ellipse sind das *Wega**-System und das Sonnensystem der Menschen. Eine Bahnvollendung dauert 2 Millionen Jahre. Ein unsichtbarer Energieschild schützt Wanderer gegen jede Entdeckung durch Unbefugte.

Wanderer ist identisch mit *Ambur**, wovon Perry Rhodan jedoch erst ca.

345

Wardall

1500 Jahre nach der ersten Landung auf der Planetenhalbkugel erfährt. Im Jahre 2326, unmittelbar nach der Flucht von ES vor einer geheimnisvollen Gefahr und der Ausstreuung von 25 *Zellaktivatoren**, vergeht Wanderer unter dem Energieausbruch eines von ES gelegten Atombrands.

Wanderer-Beta - zwischenzeitlicher Aufenthaltsort von *ES**, Standort ist das *Eyry-Granaty*-System*. Die Gestalt ist weitgehend dem Vorbild Wanderers angeglichen. Im Jahr 3441 gerät ES dort durch die Feinjustierung der *5-D-Feldlinien-Gravitationskonstante** in große Bedrängnis; erst mit Hilfe Perry Rhodans gelingt es, den Kunstplaneten in Bewegung zu setzen und aus der Gefahrenzone zu bringen.

Wardall - erster Planet im System der Sonne *Nephrem-Pordh**. Äquatordurchmesser 6873 km, Schwerkraft 0,6 g, an manchen Stellen sprunghaft bis zu 2 g ansteigend; Einseitendreher. Sehr hohe Gravitationswerte entstehen immer dort, wo die künstlich erhaltene Sauerstoffatmosphäre infolge der geringen Anziehungskräfte in den leeren Raum zu entweichen droht. Eine planetenumspannende Automatik - Überbleibsel einer einstmals überwältigenden Technik - verhindert das Entweichen der kostbaren Atemgase.

Die Gravitationserhöhungen im Zusammenhang mit Leuchterscheinungen lassen die Schlußfolgerung zu, daß es sich um eine gesteuerte Verlagerung gewaltiger Magmamassen im Planeteninnern handelt.

Ein Sonnenumlauf dauert 390 Tage. Der Terminator (Grenze zwischen der beleuchteten und der unbeleuchteten Planetenhälfte) bleibt stets gleich. Er erstreckt sich vom Nord-zum Südpol. Rund um den Planeten, dem Terminator folgend, erhebt sich ein gigantischer Wall von 300 m Höhe und 100 m Breite. In ihm wurden die Maschinen installiert, die das Leben auf dieser Welt noch erträglich machen. Jenseits der Terminator- und Wallgrenzen ist Wardall eine öde, wasserlose Steinwüste.

Man kann davon ausgehen, daß die Ureinwohner den Planeten als Fluchtburg auserwählt hatten und ihn deshalb - trotz der fehlenden Vegetation - durch den Ringwall sowie dessen Maschinenanlagen zum lebenserhaltenden Hort machten. Das künstlich errichtete Bauwerk enthält wabenähnliche Wohnräume und Anlagen zum Anbau von Nahrungspflanzen in der Form pilzartiger Gewächse.

Als der *Haluter* Icho Tolot** zusammen mit einem Gefährten Ende des Jahres 3581 den "Planeten, auf dem die Grenze die ganze Welt umschließt" anfliegt und landet, findet er die *DREADFUL**, das Flaggschiff der Piratin Tipa *Riordan** als Wrack, sowie Überlebende des Unglücks,

Waringer

346

die in einer 100 km langen Zone des Walls Zuflucht gesucht hatten. Die Piraten-Chefin fand bei der Notlandung auf Wardall den Tod. Bei genauen Untersuchungen des Walls stößt Icho Tolot auf folgende Phänomene: in unregelmäßigen Abständen ist dieses Bauwerk von bis in den Planetarischen Magmakern hinabreichenden Bodenöffnungen, sogenannten Grollschlünden, durchsetzt, in denen sich in gebändigter Form die Urgewalten austoben. Fraglos bezogen die unbekannteren Erbauer die Energien zur Aufrechterhaltung des Gravitationsfeldes aus dem Planeteninnern.

Um zu verhindern, daß die Magmafluten unkontrolliert hervorquollen, entstanden über den Schlünden "Gravitationsballungen" und "Gravitationslöcher". Ihnen obliegt die Aufgabe, das Entweichen der Gase zu vereiteln; einmal durch einen Gravitations-Preßdruck und zweitens durch ein Gravitationsvakuum, in dem die Magmagase aufgefangen werden. Das erzeugt an diesen Stellen Leuchterscheinungen in der Form von trichterförmigen Gebilden. Durch diese Energietrichter wird auch die Sauerstoffatmosphäre am Entweichen gehindert.

Die Trichterblasen jedoch nicht nur die Überschußgase ins Freie ab, sondern sie steuern auch die Flut hyper-gravitationstechnischer Energieeinheiten, die wiederum für die Schwerkraftschwankungen verantwortlich sind.

Icho Tolot findet Tipa Riordans *Zellaktivator** und nimmt ihn an sich.

Waringer, Geoffry Abel, Prof. Dr. -Hyperphysiker und Erster Wissenschaftssenator des *Solaren Imperiums**; für geheimste Neuentwicklungen verantwortlich; im Jahre 2403 geboren. Er ist ein großer, schlanker Mann, der stets etwas unbeholfen und verlegen im Umgang mit anderen Menschen wirkt. Am 5. 12. 2430 heiratet er Suzan Betty *Rhodan**. Zu dieser Zeit ist Waringer noch mittellos und in Fachkreisen weitgehend unbekannt. Die Genialität seiner Gedankengänge wird noch verkannt. Waringers Genie wird zuerst von seiner Frau und Prof. Dr. Arno *Kalup**,



lungen verantwortlich; im Jahre 2403 geboren. Er ist ein großer, schlanker Mann, der stets etwas unbeholfen und verlegen im Umgang mit anderen Menschen wirkt. Am 5. 12. 2430 heiratet er Suzan Betty *Rhodan**. Zu dieser Zeit ist Waringer noch mittellos und in Fachkreisen weitgehend unbekannt. Die Genialität seiner Gedankengänge wird noch verkannt. Waringers Genie wird zuerst von seiner Frau und Prof. Dr. Arno *Kalup**,

347

Wärmekapseln

einer Kapazität auf dem Gebiet der Hyperphysik, nach anfänglicher Ablehnung anerkannt und befürwortet. Suzan Rhodan, Inhaberin sechs kosmischer Großbanken, kann Waringers Forschungsarbeiten durch die gezielten Gewinne ihrer Unternehmen maßgeblich unterstützen und seine Laboratorien, Forschungszentren (Teamarbeit) etc. finanzieren. Außerdem stellt ihm Mory *Rhodan-Abro** in ihrer Eigenschaft als Obmann von Plophos den Planeten *Last Hope** für seine geheimen Entwicklungsprojekte zur Verfügung. Den ehemaligen Stützpunkt des Obmanns Iratio *Hondro**, der auf dieser Welt am Nordpol unter dem Gebirgsmassiv "Sitzender Drache" seinerzeit eingerichtet worden ist, baut Waringer zu einer hervorragenden Forschungsstätte nach seinen unkonventionellen Methoden aus. Nach dem Tode von Prof. Kalup übernimmt Waringer die Leitung des wissenschaftlichen Forschungsteams. Zusammen mit den Kapazitäten der terranischen Wissenschaft verbessert er den "*Kalup-schen Kompensationskonverter*"* weiter, so daß dieses Gerät in Kompaktbauweise um die Hälfte kleiner wird, aber seine Leistung verdoppelt (*Waringer-Konverter**). Weitere neue Projekte, die von dem Waringer-Team erschaffen oder aufgrund erhaltener Konstruktionsunterlagen erforscht und für terranische Erfordernisse bis zur Verwendungsreife entwickelt werden, sind u. a. das

Dimetrantriebwerk", der *Schwarzschild-Reaktor**, das *Antitemporale Gezeitenfeld** (ATG-Feld). Im Jahre 2436 erhält Waringer von Perry Rhodan den Zellaktivator der ermordeten Mutantin Laury *Märten**. Sein Alterungsprozeß wird mit 33 Jahren angehalten.

Im Jahre 426 NGZ wird Waringer *Hanse-Sprecher** und wissenschaftlicher Chef der *Kosmischen Hanse**.

Waringer-Effekt - Bezeichnung für die Strahlung der Sonne *Medaillon** und ihre Auswirkung auf die Menschen der Erde (—> *Aphilie**).

Waring-Konverter - Weiterentwicklung des früheren *Kalup**, kleiner und erheblich leistungsfähiger (jeweils Faktor 2); benannt nach dem Entwickler Geoffry Abel *Waringer**.

Wärmekapseln - zur Zeit der *Aphilie** entwickelte, biologisch orientierte Zuchtanstalten für Neugeborene. Getreu der aphilen Nur-Logik, die Mutterliebe verbietet und eine sterile, ganz bestimmten Gesichtspunkten folgende Heranziehung des menschlichen Nachwuchses fordert, werden die Säuglinge unmittelbar nach oder vor der natürlichen Geburt von ihren Müttern genommen und in Brut- und Frühstadiumsinstitute gebracht, wo sie mit peinlichster Sorgfalt betreut werden. Der Begriff "Wärmekapsel" bezieht sich nicht allein auf die tatsächliche thermische

Washun

348

Wärme, die im Innern der Brutbehälter herrscht. In zweiter Linie meint der Aphiliker damit eine Abart von Geborgenheit, einen Mutterersatz, die Wärme der Fürsorglichkeit, die in ihrer natürlichen Form so verpönt ist.

Washun - zweiter von insgesamt vier Planeten einer kleinen, gelben Sonne, deren Entfernung vom *Sonnen-sechseck-Transmitter** im Jahre 49988 v. Chr. exakt 8315 Lichtjahre beträgt. Washun, eine Wasserstoff-Methan-Ammoniakwelt, ist zu dieser Zeit eine der Heimatwelten der noch auf einer sehr frühen Entwicklungsstufe stehenden *Maahks**. Perry Rhodan entdeckt und rettet auf dem Planeten die ebenfalls von den *Meistern der Insel** in die Vergangenheit versetzte Reparaturwerft *MA-ge-nial**.

Wasserpalast - der Sitz des *Orakels von Krandhor** liegt im Zentrum von *Nordstadt* in der Ebene *Däme-Dant*. In Luftlinie ist der Wasserpalast nur 50 km nördlich vom *Tärtras* gelegen, dem Palast der *Herzöge von Krandhor* (->• *Kran**).

Der Wasserpalast liegt im Mittelpunkt eines freien Platzes, der kreisförmig ist und einen Durchmesser von 10 km besitzt. Dieser freie Platz besitzt eine glatt polierte Oberfläche, die hellblau schimmert. Es gibt, vom Wasserpalast einmal abgesehen, keine einzige Erhebung darauf. Dieser Platz wird der *Dallos* genannt. Über

ihn hinweg führt keine einzige Hochstraße oder Brücke, auch kein Verkehr findet in der Regel über ihn statt - ausgenommen natürlich die Feierlichkeiten.

Der Wasserpalast selbst ist ein pyramidenförmiges Gebäude aus stabilisiertem farbigem Wasser. Es ist eine architektonische Meisterleistung, wie die Kranen das Wasser befestigt haben. Mauern usw. wirken wie Glas, sind transparent, aber aufgrund der Farbeinschlüsse nicht durchsichtig. Die Farben sind in wirren Mustern eingelassen, als Drehungen, Windungen, Verästelungen, Blasen, geometrische Muster usw. Wer auf den Wasserpalast blickt, vermeint ein chaotisches Farbenspektakel zu erblicken. Es heißt, bei dem Betrachter löse das Farbchaos psychedelische Wirkungen aus, sicher aber ist das nicht.

Der Palast selbst ist eine große Stufenpyramide, ihre Spitze ist 1500 m hoch. Ihre Außenflächen sind mit Nebengebäuden besetzt, die z. T. wie Nester daran hängen. Die Stufen der Pyramide sind unterschiedlich groß und verlaufen nicht gleichmäßig, so daß das Riesengebilde wie ein großer, behauener Farbklotz aussieht. Die Pyramide hat einen quadratischen Grundriß, eine Seitenlänge beträgt 3500 m. Sie ist das einzige Gebäude dieser Art auf Kran, das oben nicht abgeflacht und transparent ist. Es gibt ein Tor, auf jener Seite, die exakt zum Nordpol zeigt. Dieses Tor

349

Weidenburn

ist 50 m breit, 80 m hoch und hat einen Torbogen. Es ist mit zwei stählernen Flügeln geschlossen, die seitwärts weggleiten. Die *Orakel-Diener** halten sich in erster Linie auf der Torseite auf.

Wasserstoff - lat. Hydrogenium, ein leichtes, farb- und geruchloses Gas (H₂), Schmelztemperatur -259° Celsius, Siedetemperatur -253° Celsius. Wasserstoff ist das am weitesten verbreitete und häufigst vorhandene chemische Element des Universums;

als Brennstoff für die Kernfusion im Innern der Sterne, in Verbindung mit Sauerstoff als universelles Lösungsmittel und Ur-Lebensraum Wasser, in Verbindung mit Kohlenstoff Träger fast aller biochemischen Lebensvorgänge.

Wassytoir - einziger Planet der Sonne *Letztnest**, eine kleine, erdähnliche Sauerstoffwelt, kühl, mit weiten Wüstengebieten, Schwerkraft 0,92 g. Bewohnt von den *Varben**.

WASTEN-GALT - *Sporenschiff** des Mächtigen *Lorvorc**.

Watsteyn - zweiter von insgesamt drei Planeten einer unter der Bezeichnung *EX-19036-PEMPEY-Nord** in den Sternkatalogen registrierten Sonne. Er wurde um das Jahr 3460 Standartzeit von *Leticron**, dem damaligen "Ersten Hetran der Milchstraße", als Strafplanet für gefangene Terraner und Solaner ausgewählt.

Entfernung zum Solarsystem 17318 Lichtjahre, Durchmesser 10998 km, Schwerkraft 1,089 g, Eigenrotation 16,52h.

Auf Watsteyn herrschen mittlere Temperaturen von +39,45° Celsius. Infolge der geringen Wasservorkommen entsteht nur wenig Luftfeuchtigkeit. Daher ist das Klima als einigermaßen erträglich einzustufen.

Die Vegetation besteht überwiegend aus großen, aber nur mannshohen Buschwäldern, deren Gewächse scharfe Stacheln aufweisen, die überwiegend giftig sind und eiternde Wunden bei den Verletzten verursachen. Außerdem wird das Landschaftsbild von flachen, kahlen Gebirgen, weiten Sand- und Steingeröllwüsten geprägt. An tierischen Lebensformen haben sich auf dieser Welt bisher ausschließlich Echsen- und Reptilienarten entwickelt. Säugetiere sind noch nicht entstanden. Die Luft, die einen überraschend hohen Anteil an Edelgasen aufweist, ist dünn. Der Sauerstoffgehalt ist in etwa mit dem zu vergleichen, der auf einem Berg Terras in 3000 m Höhe vorgefunden wird.

Waydenbrak, Joe - * *CREST IV**

Weidenburn, Eric - Begründer des *Förderkreises STAC**; Eric Weidenburn wurde am 14.11. 321 NGZ als Sohn von Eartha Weidenburn und



dem Raumfahrer Hirt Lammario in Port-au-Prince auf Haiti geboren. Er ist 1,77m groß, dabei hager und schwächlich wirkend. Seine Kleidung, mit Vorliebe alte Kombinationen von Raumfahrern, ist ihm stets zu weit. Er hat die negroiden Gesichtszüge seiner Mutter, aber im krassen Gegensatz dazu große, erstaunt blickende wasserblaue Augen. Sein Haar ist hellbraun, leicht gewellt und halblang. Weidenburn scheint nur Interesse für Raumfahrt zu haben oder für alles, was direkt oder indirekt damit zusammenhängt. Alles, was er tut, mündet schließlich darin.

Weidenburn ist zurückhaltend, fast schüchtern, aber bestimmt und überzeugend, wenn er spricht. Seine Stimme ist sanft. Man sieht ihn nie richtig lachen, obwohl er freundlich ist. Er scheint eine Menge beruflicher Qualifikationen zu haben, obwohl nie ganz klar wird, was er eigentlich ist und kann. Er hat Charisma und kann andere, was seine Ideen angeht, begeistern und überzeugen. Dabei scheint er diese Eigenschaft gar nicht gezielt einzusetzen.

Weidenburn ist der Überzeugung, daß Weltraumfahrt schon fast eine heilige Angelegenheit ist, die man nur mit *einem* Ziel verfolgen darf: ein gravitationales oder psionisches Feld im Weltraum zu finden, wo menschliches Leben spontan in eine andere Zustandsform tritt und sich selbst versteht. Weidenburn nennt ein solches Feld und die dort zu erreichende Daseinsform STAC (das STAC). Weidenburn glaubt, daß jeder in sich eine innere Stimme habe, die ihn schließlich zum STAC führen werde, wenn er sich nur mit genügend Gleichgesinnten zusammenschließt und in den Weltraum ausbreche. Alle anderen Formen der Weltraumfahrt (Handel, Kolonisation neuer Planeten, Kontakte mit Extraterrestriern usw.) hält Weidenburn für Fehlleistungen und Auswüchse. Nach seiner Ansicht hat jede planetare Zivilisation ihr eigenes STAC und sollte sich nur darum kümmern. (Daher auch seine Plakatsprüche: ISOLATION IST SICHERHEIT, WEISST DU, WOHIN DIE HANSESCHIFFE FLIEGEN? usw.) Weidenburn hat keine

351

Weltraumbahnhöfe

geschäftlichen Interessen, die Kosten seiner Gruppe werden von Spenden getragen. Im Stadtteil Ridis von Ter-rania stehen ihm vier Räume zur Verfügung, in denen seine Organisation abgewickelt wird. Er lebt allein in einer kleinen Wohnung im selben Block. In seinem Büro kümmern sich laufend ca. 50 Mitarbeiter um die Einrichtungen, Anlage, Mitgliederbetreuung und Vorbereitung von Versammlungen. Bevor jemand in den Förderkreis STAC aufgenommen wird, muß er Weidenburn persönlich gesehen und gehört haben, dessen Überzeugungskraft nicht das Ergebnis parapsychologischer Fähigkeiten ist.

Wega - weiße Riesen Sonne und hellster Stern am nördlichen Sternenhimmel, Hauptstern im Sternbild der Leier.

In der *Perry-Rhodan-Serie* besitzt die Wega insgesamt 42 Planeten, von denen *Ferrol** (Nr. 8), *Rofus** (Nr. 9), *Go/** (Nr. 14) und *Pigell** (Nr. 6) für die Handlung bedeutend sind. Die Entfernung des Wega-Systems von der Erde beträgt 27 Lichtjahre.

Weißer Zwerge (Weiße Zwergsonnen) —> *Sterne, Entwicklung**

Wellensprinter —> *Woolver**, Rakal und Tronar

Weltraumbahnhöfe - insgesamt drei von den *Maahks** um rund 50000

v. Chr. auf der Flucht vor den *Lemu-rern** angelegte Werft- und Versorgungsstationen auf gerader Strecke zwischen der Milchstraße und Andromeda. Die Bahnstrecke diente als Brücke zur Nachbargalaxis, die ohne diese Zwischenstationen niemals für sie zu erreichen gewesen wäre. Die Weltraumbahnhöfe und ihre Entfernungen voneinander bzw. zu den Galaxien:

Andromeda - *Central-Station* = 400 000 Lichtjahre

Central-Station - *Midway-Station* = 250 000 Lichtjahre

Midway-Station - *Lookout-Station* 400 000 Lichtjahre

Lookout-Station - Milchstraße = 400 000 Lichtjahre

Central-Station wird im Jahre 2405 vernichtet, die beiden anderen Stationen im gleichen Jahr von den Ter-ranern übernommen, später Rückgabe an die Maahks und nur geringe terranische Präsenz. Im Gegensatz zur Central-Station (etwa kugelförmiger, teilweise ausgehöhlter Planetoid von ca. 980km Durchmesser) handelt es sich bei Midway und Look-out um drei fliegende Scheiben, die jede für sich einen Durchmesser von 35 km und eine Dicke von 8 km besitzen. Sie sind an den Schmalseiten miteinander verbunden, so daß sie von oben gesehen ein dreieckiges Ganzes bilden. Bezeichnung Sektor I bis Sektor III. Im Zentrum der Scheiben befindet sich jeweils eine Hauptzentralkuppel, Durchmesser 6km.

Weltraumbeben

352

Im Mittelpunkt des ganzen Gebildes steht eine doppeltürmige Nabe, Durchmesser 6,5km, Länge 46km. Oberflächenbauten existieren nur in geringer Anzahl und finden sich fast ausschließlich an den Außenrändern der drei Scheiben. Die Türme von Funk- und Ortungsanlagen ragen teilweise aus den gigantischen Landeplattformen hervor, die in mehrere Felder unterteilt sind.

Weltraumbeben - wellenförmig sich ausbreitende Gravitationsimpulse von ungeheurer Stärke - nahe dem Zentrum weit über 1000 g -, die sich mit mehr als 100facher Lichtgeschwindigkeit ausbreiten. Die Beben treten erstmals Mitte 3587 auf, als Ursache werden Hyperraumvorgänge vermutet.

Die Weltraumbeben haben neben anderen Katastrophen zur Folge, daß die Anlagen des Ritters der Tiefe *Armadan von Harpoon** eine neuerliche Invasion der *Garbeschianer** erkannt zu haben glauben und mit Gegenmaßnahmen beginnen. Weitere Auswirkungen sind der sogenannte *Betonchor* (der Beton nimmt eine dunkelgraue Farbe an und erzeugt seltsame Geräusche, bevor er zerbröseln) und die *Molkexpresse* (bei Schiffen der *Blues** beginnt der Panzer aus *Molkex** gefährlich zu schrumpfen). Hervorgerufen werden die Beben durch die Manipulation einer *Materiequelle**. Nach 3587 treten keine Beben mehr auf.

Wesakenos - (der Wesakeno, des Wesakenos, die Wesakenos) - eines der zahlreichen biologisch engverwandten Völker der *Cappins**, beheimatet auf dem Planeten *Vavschenic**. Die Wesakenos haben sich aus den Kriegswirren von NGC 4594 herausgehalten, sich eine starke Raumflotte aufgebaut und ein galaktisches Spionagesystem errichtet. Sie besetzen systematisch unbewohnte ehemalige Industrie- und Forschungswelten und betreiben eine intensive wissenschaftliche Forschung. Sie sind äußerst friedliebend und helfen anderen Cappin-Völkern, die durch die Kriegswirren in Not geraten sind. Sie greifen aber auch mit Waffengewalt ein, wenn sie erkennen, daß einer Planetenbevölkerung Unrecht geschieht. Vor allem dann, wenn einem Volk Übergriffe der *Takerer** drohen.

Wheel-System - der eigentliche Lebensraum der *Konstrukteure des Zentrums**, ein künstlich geschaffenes System im *Intern-Raum**. Es besteht aus dem Zentralplaneten *Wheicen-ter*, 146000km Durchmesser, Schwerkraft 3,86g und acht exakt gruppierten Planeten, die um das Zentrum einen Ring von 100 Millionen km Durchmesser bilden. Alle Planeten stehen auf der gleichen Ebene und rotieren um ihre Polachse. Die Bedingungen auf den Planeten Wheel 1-8 entsprechen den Verhältnissen, unter denen die *Oke-*

353

Whisper

*fenokees** auf *Pompeo Posar** leben. Im August 2436 lüftet Perry Rhodan das Geheimnis der *Konstrukteure des Zentrums** und erzwingt von ihnen die technische Hilfe zum Rückflug in die Milchstraße.

Wmlor - grüne Sonne mit insgesamt vier Planeten, davon Nr. 3 *Opposite** und Nr. 4 *Pulsa**. Nr. 1 ist ein glutflüssiger Himmelskörper, Nr. 2 eine Hitzewüste. Die Entfernung des im galaktischen Zentrums gelegenen Systems zur Erde beträgt 48333 Lichtjahre.

Whisper- fremdartiges, intelligentes Lebewesen vom Planeten *Khusal*, das mit Perry Rhodan in "mittelbarer" Symbiose lebt. Den Namen erhielt es wegen seiner Fähigkeit, sich durch "telepathisches Wispern" mit Rhodan in Verbindung zu setzen und mit ihm zu kommunizieren. Nach dem Aussterben der ursprünglichen Symbiose-Partner auf dem Planeten *Khusal* wurde Whispers Art dahingerafft, da diese Wesen unfähig sind, ohne fremde Hilfe ihre Nahrung zu beschaffen. Perry Rhodan fand Whisper als einzigen Überlebenden und rettete ihn, nachdem die Kosmo-biologen seine Bedürfnisse erkannt hatten. Aus der Dankbarkeit für den Terraner wurde später eine echte Freundschaft.

Whisper gleicht äußerlich einem hauchdünnen, transparenten Seidengespinnst von ungefähr rechteckiger Form mit den Ausmaßen 120 x 70 cm. Der Körper wird von etwa 200 verdickten Nervenenden bedeckt, den sogenannten Nerventastern. Sie funkeln in dem klaren Feuer hochkarätiger geschliffener Diamanten. Normalerweise trägt Rhodan das Wesen wie einen Umhang über den Schultern: dabei pressen sich die stärksten Nerventaster gegen Rhodans Nacken und nehmen über das verlängerte Mark Kontakt mit seinem Bewußtsein auf. Dadurch wird Rhodan in die Lage versetzt, fremde Telepathie-Impulse einwandfrei zu empfangen. Außerdem werden Rhodans Sinne generell geschärft, so daß er beispielsweise bei Kontakt mit Whisper auch im infraroten Bereich sehen kann, also nachtsichtig wird. Die Verständigung zwischen beiden Symbiose-Partnern erfolgt ebenfalls tele-pathisch. Von Uneingeweihten wird Whisper als diamantbedeckter Schul-terumhang angesehen. Er vermag sich jedoch auch bis zu Kastaniengröße zusammenzufalten und hat in diesem Zustand in einer Anzugtasche Platz. Das Lebewesen von *Khusal* ist flugfähig; es handelt sich dabei um seine normale Fortbewegungsart. Allerdings entwickelt er nur geringe Geschwindigkeit; sein Flattern wirkt unbeholfen, ist jedoch stets zielsicher. Whisper ist Sauerstoffatmer. Seine Nahrung besteht aus einer Mischung von Eiweiß, Vitaminen und Mineralstoffen. Da er sie nur aufnehmen kann, wenn er sich zu einer

Whitemar

354

Kugel von ungefähr Tennisgröße zusammenrollt und in die nüssige Nahrung eintaucht, muß er entweder mit Milch oder milchähnlicher Emulsion, geschlagenen rohen Eiern oder entsprechenden Synthoprodukten versorgt werden. Die Nahrungsaufnahme erfolgt in Abständen bis zu maximal 21 Stunden Standardzeit.

Whisper wird im Jahre 3444 bei Kampfhandlungen auf dem Planeten *Portzschest** getötet.

Whitemar - normalgelbe Sonne mit sieben Planeten, von denen der fünfte als *Thomas Olmenth** bekannt ist. Die Entfernung zum Solsystem beträgt 52107, die zum *Blauen System* der Akonen ca. 8000 Lichtjahre (-> *Akon**).

Wholey, Kinsler -[^] *CREST II**

Wiederkehr - jener Planet in der Milchstraße, auf dem Perry Rhodan, die Besatzungsmitglieder der *CREST IV** und vier *Haluter** nach ihrer Rückkehr von *M 87** notlanden mußten. Wiederkehr umkreist als erster Planet eine gelbe Sonne vom Typ G-3 und ist eine dschungelbedeckte Urwelt, auf der sich noch kein intelligentes Leben entwickelt hat. Es gibt bereits eine Sauerstoffatmosphäre. Die vulkanische Aktivität ist groß. Gewaltige Orkane und sintflutartige Wolkenbrüche toben über die Oberfläche Wiederkehrs. Von den Großtieren werden besonders zwei Arten den notlandenden Terranern gefährlich: a) Katapultechsen, 20m lange Flugechsen, die Schleimklumpen verschleudern; diese Schleimklumpen bersten beim Aufprall und entwickeln ein ätzendes Gas, das sogar Terkonitstahl zerfrißt. - b) Wurzelfüßer, fünf Meter hohe Lebewesen, die ihre Gestalt der Umgebung anpassen und reglos stehenbleiben, während sie unter dem Boden ihre bis zu 50 m langen Wurzelfüße vorschieben, die dann plötzlich vorschnellen, die Beute umschlingen und erdrücken.

Wiezold-Effekt - schlagartige Umwandlung von Normal- in *Antimaterie** durch Bestrahlung von Normalmaterie mit *Inmestronen**. Das Verfahren wird in der Geschichte des Solaren Imperiums zweimal als Waffe eingesetzt (Vernichtung des An-dromeda-Sonnensechsecks und des Zentralsystems der *Uleb**). Auf weiteren Einsatz wird danach wegen der Ultimaten Wirkungsweise des Wiezold-Effekts verzichtet.

Wiffert, Cero -> *CREST H**

WILD MAN - rote Sonne in der *Tolot-Ballung**, etwa achtmal größer als Sol, gekennzeichnet durch hohe Oberflächentemperatur und heftige Protuberanzen. Astrophysikalische Details sowie genaue Lagebestimmung unterliegen der Geheimhaltung, da WILD MAN das Versteck für *WABE 1000** bildet.

355

Wunderfalg

Wissenschaftler - Menschengruppe von absolut wissenschaftlich denkenden und handelnden Frauen und Männern. Die Hauptwelt ist der Planet *Kopernikus** im Newton-System. Die Regierung besteht aus einem *Geistesrat* von zehn besonders verdienstvollen Wissenschaftlern, die in direkter Personenwahl berufen werden. Politische Parteien gibt es nicht. Dennoch existieren mehrere Strömungen unter den Wissenschaftlern. So treten beispielsweise die sogenannten Lapalisten für eine Korrektur der Vergangenheit ein, wozu sie theoretisch durch die Erfindung des *Nullzeit-Deformators** befähigt werden (allerdings würde das in der Praxis zu unberechenbaren Zeitparadoxa führen), während die sogenannten Realisten ihre Politik ausschließlich von der Basis der Realzeit aus betreiben wollen.

Wolkovs - (der Wolkov, des Wol-kovs, die Wolkovs, wolkovisch) - Bewohner des Planeten *Dhoom** im IVyoffa*-System. Die Wolkovs ähneln irdischen Termiten und werden durchschnittlich 1,10m groß. Sie besitzen überaus starke Greifzangen, die sich vorzüglich zu Erdarbeiten eignen. Ursprünglich auf der Oberfläche beheimatet, suchten sich die Wolkovs eine neue Heimat im Boden des Planeten; die Staubkugel um Dhoom wurde schwächer, dadurch stiegen die Bodentemperaturen an, die Oberflächenmeere trockneten aus. Die Wolkovs zogen sich in riesige Höhlensysteme zurück. Während dieser nach Jahrtausenden bemessenen Phase entstand die Legende vom "achtbeinigen Götterboten", der eines Tages kommen und die alten Verhältnisse wiederherstellen soll. Damals begannen die Wolkovs damit, die Oberfläche Dhooms in gigantischem Ausmaß umzugestalten. Im Jahre 3584 ist das Werk fast vollendet - ein ungeheures Spinnentier scheint mit seinen Beinen den Planeten zu umklammern. Lichtbrechungseffekte lassen das gigantische Bauwerk in den Raum hinaufstrahlen. Zwischen den oberen östlichen Beinen steht eine Station der *Laren**.

Wunderfalg - zweiter von insgesamt fünf Planeten der großen, dunkelroten Sonne *Sahlenbeer**. Äquatordurchmesser 14936km, Schwerkraft 0,92g, Eigenrotation 17,8h.

Die Entfernung vom Muttergestirn beträgt 92 Millionen km. Wunderfalg ist eine Welt von wilder Schönheit. Die Entwicklung der Vegetation trägt der geringen Tages- und Nachtlänge Rechnung. Pflanzen jeder Art blühen blitzschnell auf und verkriechen sich bei Anbruch der Dunkelheit so rasch in den Boden oder in ein gewaltiges Wurzelwerk, daß man es mit bloßen Augen verfolgen kann. Der Wechsel zwischen den Jahreszeiten ist extrem, sehr kurz und äußerst heftig. Kontinente im Sinn des Wortes gibt es nicht. Es existieren dafür

Woolver

356

1000 große Wasserflächen, von denen keine ein wirkliches Meer ist. Wonderfalng ist eine junge Welt. Die Natur wuchert. Jede Spezies führt einen ständigen Kampf ums Überleben. Auf diesen Planeten ließ Atlan um das Jahr 3550 einige hundert *Mul-ti-Cyborgs** bringen, um ihr Verhalten in extremen Situationen und ganz auf sich selbst gestellt zu testen.

Woolver, Rakal und Tronar - auch einfach: Woolver-Zwillinge - zwei der USO und damit Lordadmiral Atlan unterstellte Mutanten. Es handelt



sich um im Jahre 2367 auf dem Planeten *Imart* (2. Welt der Sonne *Gator*, galaktische Randzone, Entfernung von der Erde 19444 Lichtjahre) geborene, eineiige Zwillinge, die aufgrund ihrer paranormalen Begabung als *Parapsychische Nullpöler* bezeichnet werden, auch *Parasprinter* oder *Wellensprinter*. Als solche sind sie dazu in der Lage, jede nur denkbare Energieeinheit, ob drahtgebunden oder im freien Funkverkehr, als Transportmedium zu benutzen. Sie können sich in einen elektrischen Stromfluß, in ultrakurze Frequenzwellen oder hyperenergetische Impulsstrahlen "einfädeln", ja selbst in den Energiestrahle ihrer eigenen Waffe und auf diesem bis zu dem Punkt sprinten, wo er auf trifft, um dort wiederzuverstofflichen. Diese ungewöhnliche Fähigkeit hat nichts mit einer Teleportation zu tun. Die Woolvers benötigen das energetische Transportmedium. In den meisten Fällen ist es ihnen dabei nicht möglich, ihren Ankunftsort beliebig zu wählen, der stets mit dem Ziel des benutzten Mediums identisch ist (Empfangsantennen, Kraftmaschinen, energetische Endverbraucher etc.). Das Medium bestimmt die Geschwindigkeit und Weite des Para-Sprints. Eine aus der Mutantenfähigkeit gegebene Reichweitenbegrenzung besteht praktisch nicht. Zwischen den Zwillingen findet ständig ein individueller Impulsaustausch statt. Jeder von ihnen weiß immer, was der andere denkt, plant und fühlt (nicht mit Telepathie zu verwechseln, sondern ein rein emotioneller und individueller Gefühlswellenaustausch, der nur zwischen den Zwillingen möglich ist).

Als auf Imart aufgewachsene Menschen sind Rakal und Tronar Wool-

357

Wynger

ver Umweltangepaßte. Da Imart nur etwa den halben Sauerstoffgehalt in der Atmosphäre aufweist wie die Erde, kam es im Lauf der Siedlergenerationen zu einer Überentwicklung der Lungen und dadurch zu einer stark überproportionalen Brustkastenausdehnung. Beide Woolvers sind 1,93 m groß. Ihre Körper sind bis zur Hüfte schmal und muskulös, von der Hüfte an aufwärts wölbt sich die mächtige Tonnenbrust nach den Seiten und nach vorn. Die Köpfe sind völlig normal, abgesehen von der birkengrünen Hautfarbe und violettschimmernden Haaren, die als Borstenfrisur getragen werden. Bei normaler Lufthülle atmen die Zwillinge nur mit einem Bruchteil ihrer Lungenkapazität, was ihnen sportliche Höchstleistungen erlaubt.

Rakal und Tronar Woolver kommen im Jahre 2909 während der *Second-Genesis-Krise** ums Leben.

Woomar - zweiter Planet der Sonne *Roggyein**, einer von 24 Planeten der sogenannten *ANLAGE**.

Wiühnf - Tarnname des Ilts *Gucky** während seiner Gefangenschaft bei den *Takerern**.

Wundfäule - Infektionskrankheit, nur bei *Ertrusern** anzutreffen; bei Nichtbehandlung verläuft die Krankheit binnen sechs Wochen tödlich. Der Körper verfault buchstäblich.

Gegenmittel ist der Impfstoff *Ertru-Cosmobin*.

Würfelschiffe -[^] *DISCOVERER*"

Wynger- (der Wynger, des Wyngers, die Wynger, wyngerisch) - Wichtigste raumfahrende Zivilisation in der Galaxis *Algstogermath**. Die Wynger sind kleinwüchsige Humanoiden (140-165 cm Durchschnittsgröße) mit einer Bronzehaut, blonden oder silberfarbenen Haaren und scharfgezeichneten Gesichtszügen. Unter dem Einfluß des *Altes-Rads** haben sie sich in sechs Hauptstämmen und 12 kleineren Nebenstämmen organisiert. Es sind dies: *Lufken* (Kämpfer und Soldaten), *Zorben* (Wirtschaftler und Politiker), *Doprer* (Raumfahrer und Ingenieure, sowie besonders die elitäre Priesterkaste der *Kryn*), *Agolpher* (Wissenschaftler und Philosophen), *Grysen* (Bauern und Farmer), *Bellen* (Künstler). Jeder dieser Stämme hat eine Hauptwelt: *Lufken* (*Kschur*, *Gurshin-System*), *Zorben* (*Arwairus*, *Tairo-System*), *Doprer* (*Baisain*, *Couron-System*), *Agolpher* (*Kärneit*, *Grainsor-System*), *Grysen* (*Murschaire*, *Haiquara-System*), *Bel-ten* [*Xain*, *Beirix-System*]. Allen gemeinsam ist die Sprache, das Wyngerisch. In ferner Vergangenheit gab es auch noch den Stamm der *Sus-kohnen**.

Raumschiffe der Wynger: Grundform der Wyngerkonstruktionen ist ein am Ende abgeschnittener Tropfen, etwa

Wyngerische Roboter

358

der Seitenansicht eines fliegenden Heißluftballons ähnlich. Die größten Schiffe sind 1200m lang, an der dicksten Stelle 1000m durchmessend, am Heck 200m. Die Zentrale sitzt in Bugnähe, die Triebwerke sind im Heck untergebracht. Dort werden bei großen Einheiten zusätzliche Hilfstriebwerke seitlich angeflanscht.



Erbaut werden die Schiffe aus dem sogenannten Wyng-Metall, einer Verbundlegierung mit molekularer Hoch Verdichtung. Das Metall ist zartgrün und wirkt wie glasiert. *Antrieb*: ein violett-schwarzer, flimmernder Energieschlauch - der *Para-Nullfeld-Korridor* - zapft Hyperenergien an, die im Schiffsinnen konzentriert und einseitig abgesetzt werden. Dabei wird durch Aufprall der Fremdenergien auf das Einstein-Kontinuum ein Abstoßeffekt erzielt, der *Paraschub*. Die Beschleunigung liegt bei 400-600 km/sec². Bei der Namensgebung kennzeichnet eine Zahl von 1-7 Bedeutung und technische Perfektion.

Wyngerische Roboter - sie sind entweder eiförmig oder strikt zylindrisch oder spitzkegelig. Bei den eiförmigen und spitzkegeligen Typen sind die breiten Flächen dem Boden zugekehrt. Die durchschnittliche Höhe liegt bei 1,40-1,80 m, nur Spezialmaschinen sind größer, massiger und auch in der Form anders.

Wyotta - ein großer, blauleuchtender Stern, 8009 Lichtjahre vom Solsystem entfernt, 11,3 Lichtjahre von der Sonne *Paarft**. Wyotta wird von acht Planeten umlaufen. Nr. 4 ist die einzige Sauerstoffwelt. Sie heißt *Dhoom** und wird von den *Wolkovs** bewohnt.

Wyt, Baiton-geboren 16. 1. 3078 auf Terra, 1,92m groß und kräftig, rostrote, schulterlange Haare, von Charakter ein hochbegabtes Faultier, gerissen und träge. Im Jahr 3117 wird er durch eine Havarie gezwungen, als einziger Überlebender seines Freifahrerschiffs DOLDA auf dem Planeten *Techma** zu leben. Die dortigen technischen Anlagen - die STADT genannt - nehmen Wyt auf, pflegen ihn gesund und versetzen ihn immer wieder in Tiefschlaf. Während dieser Zeit entwickelt Wyt beachtli-

359

Wyt

ehe telekinetische Fähigkeiten. Erst im Jahr 3438 gelingt es Wyt, wieder Kontakt zum Rest der Galaxis aufzunehmen. Im Jahr 3440 wird er Mitglied des *Mutantenkorps**; im Jahre 3460 erhält er einen *Zellaktivator** (Nr. 14, vorheriger Träger Tako *Ka-kuta**), 3587 geht er in *ES** auf, sein Aktivator geht an Irmina *Kotschistowa** über.

X

Xerasch - blaue Riesensonne im Kugelsternhaufen *Varlohr*, der zur Kleingalaxis *Torramähne* gehört. Torramähne liegt im *Limbus**.

Xumanth - zweiter von insgesamt fünf Planeten des Sterns *Mytharton**, gelegen am Außenrand der Galaxis *Dh'morvon**.

Xumanth, die Urheimat der *Tbahrgs**, stellt sich im Jahre 3582 als ein in jeder Beziehung friedfertig gewordener Himmelskörper dar. Nur in der Urzeit gab es eine wilde, lebensfeindliche Umgebung, in der man sich als heranreifendes Lebewesen behaupten mußte. Xumanth -der einzige Mond des Planeten ist unter der Bezeichnung *Sh'donth** bekannt - weist eine so geringe Polachsenneigung auf, daß es kaum zu unangenehm unterschiedlichen Jahreszeiten kommt. Große, ruhige Meere, kaum jemals von schweren Stürmen aufgewühlt, vermitteln den Eindruck eines friedlichen Südseecharakters. Weite Wälder, dazwischen ausgedehnte Savannengebiete und ebenfalls weite, jedoch flache Gebirge herrschen im Landschaftsbild dieser Welt vor.

Die vier Hauptkontinente bieten großen Lebensraum, Wachstum und ein gemäßigtes Klima mit reiner, sauer-stoffhaltiger Luft. Die Temperaturen auf diesem Planeten entsprechen jenen im Mittelmeerraum Terras. Der Himmel ist ewig blau.

Alles auf Xumanth strahlt Sanftmut und Friedfertigkeit in einer unbestimmbaren, aber deutlich fühlbaren Art aus. Hier konnten sich keine Kämpfernaturen entwickeln, sondern nur Lebewesen wie die *Tbahrgs*. Die Schwerkraft des Himmelskörpers beträgt nur 0,82g; eine Achsenrotation dauert 42,3h. Das bedeutet lange Tage und lange, aber milde Nächte. Die gemäßigten Temperaturen lassen ein Absinken auf der Nachtseite nicht zu. Infolgedessen treten kaum wirklich heftige Stürme auf.

Die Hauptstadt erhielt den Eigennamen *Te-Hotor*. Sie liegt auf einer weiten Ebene am Fuß eines halbmondförmigen Gebirges. Position: etwa 40° nördlicher Breite und 0° Länge.

Ein Musterbeispiel für die kultivierte Technik ist der Großraumhafen von *Te-Hotor*. Er wurde nach den Schönheitsvorstellungen der *Tbahrgs* nicht quadratisch oder gigantisch kreisförmig angelegt, sondern lang und schmal gestaltet. Seine Breite beträgt 6 km, seine Länge 85 km.

Am nördlichen Platzenende befindet sich eine der überall auf dieser Welt erbauten Arbeitsstädte, am südlichen eine der Glücksstädte, die nach Passieren von speziell angelegten Schleusen erreicht werden.

Die Metropole weit außerhalb des

Xumanth

362

Raumhafens ist eine Ansammlung von zahlreichen, steil in die Höhe ragenden, schmalen und zierlichen Bauwerken. Bei terranischen Besuchern löst diese Architektur Erstaunen aus. Man wundert sich, daß die Gebäude statisch stabil sind und nicht die Gefahr des Zusammenbrechens besteht.

Im Jahre 3582 ist Xumanth der Sitz der Zentralregierung für das Sternenreich der Tbahrgs. Die planetarische Bevölkerung beläuft sich zu dieser Zeit auf ca. 6 Milliarden Tbahrgs.

363

Yaanztroner

Yaal, Gavro - Solgeborener und Mitbegründer einer Art SOL-Ideologie. Er tritt im Jahr 3586 mit 41 Jahren erstmals in Erscheinung. Die äußere Erscheinung ist außerordentlich alltäglich: 1,70m groß, normal gewachsen mit leichtem Übergewicht, hellblond, braunäugig, das Gesicht ein wenig pausbäckig. Yaal ist von der Idee durchdrungen, daß die Solaner dazu bestimmt sind, eine eigene *Su-perinteligem** zu bilden. Im Alltagsleben ruhig und unauffällig - Beruf Botaniker und Hydrokultur-Farmer -, verwandelt er sich in einen mitreißenden Redner, dessen Vortrag besonders deswegen voller Überzeugungskraft ist, weil er keine psychologischen und rhetorischen Tricks anwendet, sondern seiner inneren Überzeugung mit eindrucksvollem Intellekt freien Lauf läßt. Dies macht ihn zu einem gefährlichen Konkurrenten Perry Rhodans an Bord der SOL.

Yaanzar - vierter Planet der Sonne *Zoornom**. Durchmesser 13119km, Rotationsdauer 27,8h, Schwerkraft 1,08g, mittlere Temperatur 28,02° Celsius. Der Sauerstoffplanet hat sieben Kontinente, das Klima ist subtropisch. Die Hauptstadt *Nopaloor** hat 150 Millionen Einwohner. Der Name *Yaanzar* stammt aus dem *Nauparo**

und hat zwei Bedeutungen: "der Gebende und der Nehmende" und "Markt der Gehirne". Dank einer Eigentümlichkeit des Gravitationsfeldes ist Yaanzar der einzige Planet der Galaxis *Naupaum**, an dem das *PGT-Verfahren** praktiziert werden kann. Auf dieser Tatsache basiert das gesamte wirtschaftliche und kulturelle Leben des Planeten.

Yaanzardoscht - -> *Tschatro**

Yaanztroner - (der Yaanztroner, des Yaanztroners, die Yaanztroner, yaanztronisch) - Bewohner des Planeten *Yaanzar**, menschenähnliche Geschöpfe, 1,65m bis 1,85m groß und zierlich gebaut. Der gesamte Körper wird, vom Gesicht abgesehen, von sehr feinem, moosartigem Haarwuchs bedeckt, die Farbe ist moosgrün, bei älteren Yaanztronzern mit einem feinen goldenen Schimmer. Der Kopf ist gekennzeichnet durch spitz und lang emporstehende Fledermausohren mit feinen Haarbüscheln daran. Der Mund zeigt breite, volle Lippen, darüber sitzt eine breite, ein wenig an Hunde erinnernde Nase. Die Augen sind sehr groß, leuchten rötlich bis goldfarben und wirken klug und schön. Die Hände und Füße sind sechsgliedrig; die zweiten Daumen sind meist verkümmert. Die Yaanztroner genießen in der Galaxis *Naupaum** eine Sonderstellung - nur auf ihrem Planeten können ihre Fachwissenschaftler das *PGT-Verfahren** praktizieren.

Yaanztropa

364

Yaanztropa - Heiligtum auf dem Planeten *Yaanzar**. Es dient dazu, tote Gehirne mit allem auszustatten, was sie für die Reise in die Ewigkeit brauchen - dazu zählen Kleidungsstücke, Nahrungsmittel, aber auch Luxusgüter, vor allem aber die Identifikationsmarken der Verstorbenen. Bei einem geheimen Besuch des Yaanztropa lernt Perry Rhodan dort den *Roten Anatomen** kennen.

Yarredosch - kleine, gelbrote Sonne von geringer Oberflächentemperatur im Herrschaftsgebiet der *Föderation Normon**. Drei Planeten, Entfernung vom Solsystem 14472 Lichtjahre. Die zweite Welt, *Czugmonth**, wird nach dem Zusammenbruch des *Solaren Imperiums** zu einem Strafplaneten *Leticrons**.

Yatnokan - einziger Planet der Sonne *Daknoma**. Durchmesser 13848km, Rotationsdauer 18,5h, Schwerkraft 0,9 g, mittlere Temperatur 36° Celsius. Yatnokan besitzt einen zusammenhängenden Riesenkontinent mit mehreren Binnenozeanen. Die Polkappen sind vereist. Wie ein Gürtel zieht sich ein Gebirge über den gesamten Kontinent und teilt ihn in zwei annähernd gleiche Teile. Yatnokan wird von einem riesigen, schwerbewaffneten Weltraumfort umkreist. Das Fort hat die Aufgabe, Besucher zu vertreiben und Fluchtversuche zu vereiteln - Yatnokan wird nämlich bevölkert von ca.

150000 *Schwarmgötzen**, die unfreiwillig die Vermehrung der *Gelben Eroberer** miterlebten und wegen der dabei freiwerdenden psionischen Energien irreparable psychische Defekte erlitten. Auf Yatnokan wird diesen geisteskranken Götzen die Möglichkeit gegeben, ihren neurotischen oder psychotischen Verhaltensmustern nachzugehen - für jeden betroffenen Götzen gibt es ein eigenes, kleines Reich, das nur seiner Kontrolle untersteht. Zusammen werden sie *Inseln des Wahnsinns* genannt.

Yatuhin, Nomo - Angehöriger von Perry Rhodans *Mutantenkorps* seit dessen Bestehen, ein nur schwacher Telepath, labil und vom Wesen her immer etwas aufrührerisch. 1951 geboren, bleibt Yatuhin bis ins Alter von 89 Jahren hinein durch biologische Lebensverlängerung relativ jung und elastisch. Als ihm jedoch keine *Zell dusche** gewährt wird, entwickelt er sich aus Verbitterung darüber zum Verräter an Perry Rhodan und der Erde. Er stirbt im Jahre 2040 im Kampf.

Yghnianohr - gelber Normalstern etwa in der Mitte zwischen Zentrum und Peripherie der Galaxis *Norgan-Tur**. Yghmanohr besitzt insgesamt sieben Planeten, davon als dritten die *VehKhrat**.

Yjancs - (der Yjanc, des Yjancs, die Yjancs, yjancisch) - monströse Lebe-

365

Yokida

wesen, deren Vorfahren lemurische Flüchtlinge waren. Die nachfolgenden Generationen unterlagen aufgrund der Umweltbedingungen des von ihnen als neue Heimat ausgesuchten Planeten *Pacaty**, der sechsten Welt im Doppelsonnensystem *Gulver-Duo**, einer äußerst starken Modifizierung und Mutation, die aber keine Beeinträchtigung der Intelligenz auslösten.

Die Yjancs, mit denen die Besatzung eines Explorer-Raumschiffes um das Jahr 3440/41 irdischer Zeitrechnung zusammentrifft, beherrschen die Raumfahrt und verfügen über eine eigene Waffentechnik.

Die oberste von ihnen verehrte Gottheit heißt "Praehl" und ist identisch mit den beiden Riesensonnen Pool und Pana (Gulver-Duo), zwischen denen in periodischen Abständen eine schwarzblaue Transmitterkluft auftaucht. Hierbei handelt es sich um eine normale Transmitterscheinung, doch das Wissen um diese Vorgänge ist bei den mutierten Geschöpfen in Vergessenheit geraten, so daß sie infolgedessen anders interpretiert werden.

Ynakcho - gelbe Sonne mit drei Planeten in der Milchstraße, 24313 Lichtjahre von Sol entfernt. Die dritte Welt heißt *Hitschers Pearl**.

Ynkelonium - ein Element, das sich nicht in das Periodische System der Elemente einordnen läßt. Ynkelonium ist ein natürlich entstandenes Hochdruckelement; Vorbedingung seiner Entstehung sind überhohe Drücke und Schwerkraftbedingungen. Die genaue Bezeichnung für Ynkelonium lautet "Periodisch überwertiges Hochdruckthermo-Element von großer Stabilität". Einziger Fundort ist bisher der Planet *Mave-rick**. (Nach einer Wahrscheinlichkeitsrechnung von *NATHAN**, der Inpotronik auf Luna, kommt es auch nur aufMaverick vor.) Die Farbe des Ynkeloniums ist je nach Lichteinfall und Blickwinkel ein kräftiges Rubinrot oder irisierend. Als Legierung mit *Terkonit** besitzt "Ynkonit" die 30fa-che Festigkeit des Metallplastiks Terkonit und einen Schmelzpunkt von 100000° Celsius. Die wichtigste Eigenschaft des Ynkeloniums besteht jedoch darin, daß es in reiner Form keine Entsprechung unter den Anti-Elementen besitzt und deshalb mit keinem Anti-Element explosiv reagieren kann; es eignet sich also hervorragend als neutralisierender Überzug auf Raumschiffen und Raumanzügen, die mit Elementen aus *Antimaterie** in Berührung kommen. Derartige durch Galvanostegie (*Galvanotechnik*) hergestellte Plattierungen werden *Maverick-Capes** genannt.

Yokida, Tama - Mitglied von Perry Rhodans Mutantenkorps seit dessen Bestehen. Der 1945 in Japan geborene *Telekinet* (und Materieumwand-

Yol-Alpha



ler) ist mittelgroß, untersetzt und redengewandt mit besten Manieren (weitere Daten -> Übersicht *Mutantenkorps*).

Yol-Alpha - blauer Riesenstern ohne Planeten. Er dient um das Jahr 3581 als kosmischer Bezugs- und Navigationspunkt und steht innerhalb der *Yolschor**-Dunkelwolke, deren Entfernung bis zum Solssystem mit 47 937 Lichtjahren ermittelt wurde.

Yol-Beta - Doppelsonne, die aus einem roten Riesen, dem Hauptstern, und einem schwachgelben Begleiter gebildet wird. Die Distanz der beiden Himmelskörper untereinander beläuft sich auf nur 3,29 Lichtmonate. Der Doppelstern befindet sich inner-

366

halb der *YofacAor**-Dunstwolke, die in einer Entfernung von 47 937 Lichtjahren zum Solssystem und 10283 Lichtjahren zur *Provcon-Faust** steht.

Das System besitzt insgesamt 26 Planeten, die ausgesprochen exzentrische Bahnen beschreiben. 14 Welten umkreisen die beiden Sonnen, 12 rasen dagegen zwischen den Sternen hindurch. Von einigen wird das Gestirn schleifenförmig umrundet, die anderen Welten umlaufen lediglich den Hauptstern.

Auf sechs Planeten existieren im Jahr 3581 *Multi-Cyborg*-Kolonien*.

Yolschor - kleine, nur unter Lebensgefahr anzufliegende *Dunstwolke* im zentralgalaktischen Ballungsgebiet. Die Entfernung bis zum Solssystem beträgt 47937 Lichtjahre, bis zur *Provcon-Faust** 10283 Lichtjahre.

Yolschor liegt im energetischen Hochdruckbereich des sternüberfüllten Zentrums, in dem sich Energiestürme aller Art ständig ereignen, und entspricht in ihrem Charakter nicht der dichten Ballung einer typischen Dunkelwolke. Es handelt sich überwiegend um feinstverteilte Gasmassen mit lockeren Molekülverbänden; an den durchsichtigen Stellen sind nur Einzelatome zu finden. Was-serstoffkerne herrschen vor.

Von oben betrachtet weist Yolschor die Form einer rotierenden Spirale auf. Der Durchmesser wurde mit 1,82 Lichtjahren ermittelt. Von der

367

Yoorn

Seite her gesehen wirkt sie dünn und flach. Die Dicke beträgt nur 150 Milliarden km.

Innerhalb dieser Dunstwolke befinden sich drei Sonnen und 26 Planeten. Einer der drei Sterne ist ein blauer Übergigant ohne Planeten. Er wurde unter dem Namen *Yol-Alpha** registriert und dient in erster Linie als kosmischer Bezugs- und Navigationspunkt. Die beiden anderen Gestirne bilden eine Doppelsonne mit der Bezeichnung *Yol-Beta**. Bei dem Hauptstern handelt es sich um einen roten Riesen; sein kleinerer Begleiter ist ein schwachgelber Stern. Die Entfernung dieser beiden Himmelskörper untereinander beträgt nur 3,29 Lichtmonate. Zwischen den Sonnen und um beide herum verlaufen die außerordentlich exzentrischen Bahnen der insgesamt 26 Planeten. 14 von ihnen umkreisen die Doppelsonne; die anderen 12 rasen auf ihren komplizierten Bahnen zwischen den Sternen hindurch. Teils wird das Gestirn schleifenförmig von innen nach außen umkreist, teils umlaufen die Welten nur den Hauptstern. Auf sechs Planeten - es sind jene mit "vernünftigen" Umlaufbahnen - gibt es im Jahre 3581 irdischer Zeitrechnung *Multi-Cyborg*-Kolonien*. Die Hauptwelt ist unter der Bezeichnung "*Taatlon*" bekannt. Während der Bedrohung durch die *Laren** ist die *Yol-schor-Dunstwolke* von Atlan dazu ausersehen worden, im äußersten Notfall als Täuschungsobjekt zu dienen, um den Gegner auf eine falsche Fährte zu locken. Die Zielsetzung der Strategie gipfelt darin, auf diese Weise der Menschheit die *Provcon-Faust* und den Planeten *Gää** als sicheren Zufluchtsort zu bewahren. Die *Yolschor-Dunstwolke* bietet für diesen Plan die idealen Voraussetzungen, zumal sie sogar aus unmittelbarer Nähe nicht zu erkennen ist. Sie wird von ca. 5000 Sternen umgeben, die infolge der innergalaktischen Ballungsdichte teilweise nur vier Lichtwochen entfernt stehen. Hier herrscht die wahre Hölle an Energieentladungen aller Art.

Wenn Yolschor angefliegen werden soll, müssen vorher überaus exakte, aber ständig variierende Ausweichmanöver durchgeführt werden, um den wechselhaften Energieentladungen zwischen den hyperenergetisch aufgeladenen Zentrumssonnen zu entgehen. Um erfolgreich operieren zu können, sind größte Erfahrungen notwendig.

Infolge dieser galaktischen Position erscheint es den *Laren* daher um das Jahr 3581 glaubhaft, daß sich die *Ter-raner* in dieses Gebiet zurückgezogen haben. Im Jahre 3582 wird die *Yolschor-Dunstwolke* von einer *lari-schen* Flotte vernichtet.

Yoorn, Demos - Kommandant der Kogge *LUZFRIG*, mit der im Jahre 424 NGZ die Ausrüstungsgegenstände für *Quiupus** Forschungsstation nach *Lokvorth** gebracht werden.

Yorgho

368

Yoom ist 43 Jahre alt, 1,84m groß, massig und füllig, was ihn schwerfällig wirken läßt. Ganz im Gegensatz zu diesem Eindruck steht sein überschäumendes Temperament. Yoom ist ein Gerechtigkeitsfanatiker. Er hat schwarze, lange und leicht gelockte Haare, ein sehr bleiches Gesicht, dunkle Augen, eine schmale Nase und eine harte Kinnpartie. Seine Kontakte zu seiner Besatzung sind nicht besonders ausgedehnt.

Yorgho → *Ü'Krantomür**

Yoxa-Santh - Sonnensystem in der Galaxis *Nypasor-Xon*. Die blaue, heiße Riesensonne Yoxa-Santh besitzt 18 Planeten, wichtig davon sind *Drackrioch* und *Lugh-Pure**. Das System verdankt seine Entstehung dem Kontakt der soberischen *Prior-Welle** mit einem Urnebel. Es ist Geburtsort und Heimat der *Kaiserin von Therm**.

Yreks - (der Yrek, des Yreks, die Yreks) - Eingeborene des Planeten *Taifun**. Die Yreks sind intelligente Humanoiden, deren Zivilisation sich im Primitiv-Stadium befindet. Sie gleichen äußerlich kleinen Gorillas:

die Körpergröße beträgt im Mittel 1,20m, ebenso die Schulterbreite. Hände und Füße sind sechsgliedrig. Die Körper der Yreks sind von einem schwarzen Pelz bedeckt; die Gesichter dagegen sind haarlos und hellhäutig. Die Yreks verfügen über zwei große, unbewegliche Facettenaugen, die zusammen einen Blickwinkel von 180° erfassen. Die Kleidung besteht aus einem Lendenschurz, der zwischen den Beinen zusammengebunden ist. Als Waffen verwenden sie schwere Wurfspere mit vergifteten Spitzen. Wegen der furchtbaren Orkane, die in kurzen Intervallen über die Oberfläche von Taifun rasen, haben die Yreks ein vielfach verzweigtes, planetares Grabensystem angelegt, in dem sie sich meist vorwärts bewegen. Als die FD-4 (Beiboot der FRANCIS DRAKE) unter dem Kommando von Edelmann Burdsal Kurohara auf Taifun landet, begegnen die Eingeborenen der Besatzung lediglich deshalb feindlich, weil die Korvette bei der Landung einen Teil des Grabensystems zerstört hat. Dem ertusischen Kommandanten und einem Häuptling der Yreks mit Namen Four Strong Winds gelingt es, Frieden zu stiften.

Yrvyt - kleine, schwachleuchtende, rote Sonne in der Galaxis *Naupaum**, 16617 Lichtjahre von *Yaanzar** entfernt. Der zweite von sechs Planeten heißt *Yrvyot*, eine trockene Wüstenwelt; dort haben die *Navater** eine geheime Gehirnbank angelegt. Auf Yrvyot lernen sich Perry Rho-dan und *Heltamosch** kennen.

Yulocs - (der Yuloc, des Yulocs, die Yulocs, yulocisch) - eines der ältesten Völker der Galaxis *Naupaum**.

369

Yuyda-System

Die genaue Geschichte der Yulocs ist unbekannt. Als gesichert gilt, daß sie vor vielen Jahrzehntausenden die Galaxis politisch, wirtschaftlich und auch militärisch beherrscht haben. Dann aber wandelt sich ihr Charakter; die Yulocs zogen sich aus der Politik zurück und beschäftigten sich hauptsächlich mit philosophischen Fragen. In relativ kurzer Zeit starben sie wegen mangelndem Nachwuchs aus. Im Jahr 3457 gibt es von diesem Volk nur zwei Überlebende - zwei Gehirne in der *Tschatrobank** (→ *Torytrae** und *Noc**). Alle wichtigen Naupaum-Völker (*Yaanztroner**) u. a.) stammen von den Yulocs ab.

Yurgill - die zweite der insgesamt fünf Welten der Fünf-Planeten-Anlage von *Neu-Moragan-Pordh**; knapp erdgroß, Schwerkraft 0,89g, Eigenrotation 21,4 h, mittlere Tagestemperaturen bei +28,5° Celsius, gute Sauerstoffatmosphäre .

Yurgill gilt vor mehr als zwei Millionen Jahren als der bevorzugte Aufenthaltsort der *Porleyter**. Der Planet besitzt drei Hauptkontinente und zahlreiche große Inseln. Ein Kontinent liegt im Norden, einer im Süden. Der größte hat die Form eines in der Mitte aufgeblähten Schlauchstückes; seine Enden reichen im Norden und Süden, wo sie spitz zulaufen, fast an die beiden anderen Kontinente heran. Von Norden nach Süden verläuft genau in der Mitte dieses Kontinents eine bis zu 6000 m hohe Bergkette, in

der es zahlreiche Taleinschnitte und Schluchten gibt, so daß die Ebenen beiderseits der Berge durchaus miteinander verbunden sind. Die Porleyter haben ihre Anlagen beiderseits der Kette errichtet. Es sind einmal reine Wohnbauten von großer Schönheit, die unauffällig in die paradiesische Landschaft eingebettet sind. Die Natur hat Form und Ausdehnung der Gebäude jeweils diktiert. Die Symbiose von Landschaft und Niederlassung ist perfekt. Es gibt, vom einfachen Baumhaus bis hin zu komplizierten Kuppelanlagen, einfach alles, dezentralisiert in den vielen Parks untergebracht. Fauna und Flora sind vielfältig. Es gibt keine natürliche Wildheit und Schroffheit, nur Bilder der Ruhe.

Neben diesen Wohn- und Aufenthaltskomplexen existieren technische Stationen und Anlagen.

Sie sind subplanetarisch angelegt. Yurgill besitzt keinen natürlichen Trabanten, aber Dutzende kompakter kleiner porleytischer Satelliten, über die alles mögliche gesteuert wird. Die Schneegrenze der Berge liegt bei 3000m. Das Wetter ist reguliert und damit berechenbar; klimabedingte Naturkatastrophen oder auch nur Unregelmäßigkeiten gibt es nicht.

Ynyda-System - gelbe Sonne vom Sol-Typ in der Milchstraße. Die Sonne hat neun Planeten, die dritte Welt wird *Redmare** genannt. Das Yuyda-

V'Xantramon

370

System ist 20003 Lichtjahre von Sol entfernt.

V'Xantramon - einer der *Schwarm-f:ötzen**. Befehlshaber auf dem Planeten *GEPLA-I**. Körpergröße 2,60 m, zwei wuchtige und kurze Beine, zwei Arme, zwei Hände mit je vier Fingern und zwei Daumen. Kopf kugelförmig, 70cm Durchmesser, zwei faustgroße, starre Facettenaugen. Vier 30cm lange Fühler, am Ende vielfach gefächert. Dreieckiger Mund ohne Lippen und Zähne. Die Hautfarbe ist feuerrot. Y'Xantramon kleidet sich in wallende hellgelbe Gewänder. Er ist ein sogenannter *Schwundtöter*, eine Paragabe, deren Wirkung dem *Schwundstrahler** der *Lacoons** entspricht. Y'Xantramon ist der erste lebende Schwarmgötze, der von Terranern entdeckt wird (Juli 3442).

Y'Xynthymr - "der tötet und dabei rote Steine weint". Name des ersten bekannten *Schwarmgötzen*"; sein Abbild wird 3441 von Edmond *Pon-tonac** in einem *Manip** entdeckt.

371

Zannma

Zaiit - vierter von insgesamt 15 Planeten der Sonne *Voga**. In der Hauptstadt *Tagnor* und den anderen Metropolen der Sauerstoffwelt leben im Jahre 2044 30 Millionen *Zaiiter**.

Zaiiter - (der Zaiiter, des Zaiiters, die Zaiiter, zaiitisch) - aus Arkon-Auswanderern hervorgegangenes Kolonialvolk des arkonidischen Imperiums. Die Zaiiter ähneln in ihrem Aussehen stark ihren Vorfahren, nur ist ihre Haut im Lauf der Anpassung an die neue Umwelt rotbraun geworden und das Haar kupferfarben mit einem leicht grünen Oxydationsschimmer. Sie sind hervorragende Raumfahrer und gelten auch zur Zeit der Herrschaft des *Robotregenten** noch als beste und treueste Verbündete Arkons. Das Staatsoberhaupt der Zaiiter trägt den Titel "Zarlit von Zaiit".

Zaitertepe - fünfter Planet des Doppelsterns *Hefderad**. Zaitertepe gehört zu den drei Planeten des Systems, die lediglich den blauen Riesenstern umlaufen. Zaitertepe ist eine Sauerstoffwelt, Durchmesser 57218km, Tageslänge 27,71h, mittlere Tagestemperatur 28,9° Celsius, Schwerkraft 2,77g. Die gesamte Oberfläche ist trocken, relativ vegetationslos und überwiegend von riesigen Geröll- und Sandwüsten bedeckt. Größte Siedlung auf Zaitertepe ist die Stadt *Nagelia**.

Zannack - dritter von insgesamt sieben Planeten der gelben Normalsonne *Papillo** im *Mahlstrom der Sterne**. Äquatordurchmesser 13486km, Schwerkraft 1,103g, Eigenrotation 32,19h, mittlere Tagestemperaturen +48,6° Celsius, gute Sauerstoffatmosphäre. Zannack hat sechs Hauptkontinente. Die Umweltverhältnisse ähneln denen der Erde. Die vereisten Pole gehen sehr bald in die warme Zone der immergrünen Wälder über. Im tropischen Bereich gibt es ausgedehnte Trockensavannen mit Ödmeeren, die zwei- bis dreihundert Meter tiefer liegen als die Salzozeane. Die höchsten Erhebungen der Gebirge erreichen bis zu 10000 Meter Gipfelhöhe. In den tropischen Gebieten ist der Himmel immer leicht dunstverhangen. Zannack weist mehrere Riesenstädte auf, die Hauptstadt ist *Cranscho*. Die intelligenten Bewohner des Planeten, die *Itrinks**, bauen bereits mit Unterwasserhäusern in die Meere hinein, in denen infolge rücksichtsloser Umweltverschmutzung kein Fisch mehr lebt und selbst die recht anspruchslosen Algen nicht mehr wachsen.

Zannma - korrekte Bezeichnung:

EX-Zannma; eine kleine, gelbe Sonne mit insgesamt fünf Planeten in der galaktischen Randzone. Die Entfer-

Zannmalon

372

nung zur Erde beträgt 12212 Lichtjahre.

Zannmalon - zweiter von insgesamt fünf Planeten der Sonne *Zannma**, eine etwa erdgroße, warme Sauerstoffwelt. Im Jahre 2326 ist Zannmalon der erste Planet, auf dem die Eier von *Schreckwürmern** entdeckt werden und das Ausschlüpfen von *Horn-schr ecken** beobachtet wird. Kurz darauf ist die gesamte Oberfläche von den Milliarden von Raupen kahlgefressen, die selbst vor dem Felsgestein der Gebirge nicht haltmachen.

Zapelrow - Krane, 47 Jahre alt, einer der drei im Jahre 343 Herzog Lugos (kranische Zeitrechnung —> *Herzogtum von Krandhor**) herrschenden Herzöge. Zapelrow ist überdurchschnittlich groß, schwerfällig und -gewichtig, ein sehr ernster und schweigsamer Mann. Er zeichnet sich durch Einfachheit und Schlichtheit aus, trägt immer nur einfache kranische Raumfahreruniform. Er zeigt sich selten in der Öffentlichkeit, ist ein harter Arbeiter, der die Routinesachen für die drei Herzöge erledigt. Er gilt als sehr gläubig und ist ein fanatischer Verehrer des *Lichts des Universums*; er stirbt im Jahr 343 Herzog Lugos.

Zaphooren - (**der** Zaphoore, des Za-phooren, die Zaphooren, zaphoo-risch) - Bewohner der *Kosmischen Burg** des *Mächtigen** *Murcons**. Es handelt sich um mutierte Nachkommen einer raumfahrenden Zivilisation. Die Grundgestalt muß früher humanoid gewesen sein; eine andauernde Mutation ließ die Zaphooren zu einem Volk mit den seltsamsten und grotesksten Körperformen werden. Ursprünglich Gäste Murcons, übernahmen sie später dessen Burg, vertrieben und töteten ihn. Die räumliche Enge in der Burg führte bei den sich vermehrenden Zaphooren zur Aufspaltung in drei Gruppen mit ständigen Zwistigkeiten und Kämpfen untereinander: die wichtigste Gruppe wird von dem Hünen Boronzot angeführt; es gibt eine Frauengruppe unter Garlotta, sowie eine Schar blinder Zaphooren in den tiefen Gewölben der Burg, angeführt von Zullmaust. In einem von den Zaphooren erbauten Roboterschiff, das unbeschadet das Miniaturisie-rungsfeld passieren kann, wird der loowerische Quellmeister *Pankha-Skrin** in Murcons Burg gebracht.

Im Gebiet der *Schleierkuhle** leben weißhäutige Zaphooren im Dienst der Gottheit *Kukelstuuhr**.

Zaytgraver - blaue Riesen Sonne in der Galaxis NGC 4594, die auch unter der Bezeichnung *Sombrero* oder *Gruefjin** bekannt ist. Das System befindet sich 22113 Lichtjahre vom sogenannten optischen Kontaktpunkt (in Zentrumsrichtung) entfernt. Als Kontaktpunkt bezeichnen die Terraner im Jahre

373

Zeithammer

3580 Standardzeit jenen kleinen Sektor an der Grenze der Galaxis NGC 4594, der von der heimatlichen Milchstraße aus gesehen eine gerade Verbindungslinie erlaubt. Im Gegensatz dazu orientieren sich die *Cap-pins** nach dem absoluten Zentrum ihrer Galaxis *Gruefjin*. Obwohl sie infolgedessen die galaktische Position des Systems anders berechnen, führen dennoch die Koordinationsangaben zum gleichen Ergebnis. Nach cappinscher Ortsbestimmung steht das Muttergestirn *Zaytgravers* 29911 Lichtjahre vom Zentrum der *Gruefjin*-Galaxis entfernt. Der Stern wird von 17 Planeten umlaufen, von denen der Himmelskörper Nr. 6- die neue Hauptwelt der *Ganjases** - unter dem Eigennamen *Hätvrinssan** in den Sternkatalogen registriert wurde.

Zeitage —> *Perlians**

Zeitbahn - Medium, in dem sich die Raumschiffe der *Kranen** während der Überlichtphase bewegen.

Zeitbrunnen - die Zeitbrunnen wurden von den sieben *Mächtigen** eingerichtet. Sie dienen als Wachstationen am Weg des *Schwarms**. Die Mächtigen benutzen das System der Zeitbrunnen als Transportmittel, das sie zeitverlustfrei von einem Ort zu einem anderen bringen kann.

Im Jahr 3587 wird das System der Zeitbrunnen von den *Kosmokraten*"

stillgelegt, zur gleichen Zeit werden die *Kosmischen Burgen*" der Mächtigen zurückgeholt.

Zeitdilatation - ein Begriff aus der Relativitätstheorie von Albert Einstein. Verkürzt man die recht komplexen, physikalisch-mathematischen Überlegungen auf einen augenfälligen praktischen Effekt, so ergibt sich: In einem nahezu lichtschnellen Raumschiff läuft die Borduhr erheblich langsamer als die eines ruhenden Beobachters, und der Effekt wird um so größer, je näher das Schiff der Lichtgeschwindigkeit kommt. Einer der wichtigsten Fälle von Zeitdilatation: im Jahr 3438 bewirkt ein sabotierter *Pralitzscher Wandeltaster**, daß die *MARCO POLO** für die Rückreise von der Galaxis *Gruefjin** fast drei Jahre braucht, während an Bord nur Stunden vergehen.

Zeitgeschädigte

schiff*

Meteorraum-

Zeithammer - umweltbedingter Effekt auf dem Planeten *Intermezzo**, auch "Vergangenheitssyndrom" genannt. Der Zeithammer bewirkt, daß ein Betroffener seine Identität verliert und in eine andere hineinschlüpft und auslebt. Dabei handelt es sich.meist um archaische oder archetypische Gestalten - urweltliche Jäger, Sagenhelden und dergleichen. Der Effekt wird auf die besondere

374

Art des Planeten zurückgeführt, in der kosmische Strahlung im hyper-gravitatorischen Feld des Planeten verändert wird. Als Gegenmittel und Therapie ist nur bekannt. Betroffene aus dem Bereich schädlicher Strahlung zu entfernen. Der Zeithammer-Effekt verschwindet dann sofort.

Zeitläufer - Name für eine im Jahre 55421 vor Jetztzeit (d. h. vom Jahre 3433 n. Chr. zurückgerechnet) auf dem Südpol des irdischen Mondes entdecktes Objekt. Der Zeitläufer gleicht einer in der Mitte eingeschnürten Spindel mit einer Gesamtlänge von 30m, zwei größten Durchmessern von je 15m und einem Durchmesser an der Einschnürung von 8m. Der Form nach ist es eine Miniaturausführung des *Todessatelliten**. Das Gerät arbeitet vollautomatisch, verfügt über eigene Ortungsanlagen und über Verteidigungsanlagen, die auf dimensional übergeordneter Basis arbeiten. Es gleitet in kurzen Intervallen an verschiedenen Zeitebenen entlang, was sich durch eine schwankende Leuchterscheinung bemerkbar macht.

Wenn es sich in einer Zeitebene kurzfristig stabilisiert, ist seine Form zu erkennen, ansonsten wirkt es wie ein schemenhafter energetischer "Nachhall". Der lunare Zeitläufer wurde von *Cap-pins** erbaut und auf dem Erdmond installiert, und zwar zu einer Zeit, als es den Homo sapiens noch nicht gab. Er diente in erster Linie der Überwachung der sogenannten *Sextadim-halbspur** und war Bestandteil eines Überwachungssystems, das verhindern sollte, daß jene cappinsche Verbrechergruppe, die auf der Erde biologische Zuchtversuche durchführte, mit einer Zeitmaschine in die Zukunft oder in die Vergangenheit vordringt. Wichtigster Abwehrmechanismus dieses Systems war die temporale *Rücksturzpolung*, durch die z. B. der erste terranische *Nullzeitdeformator** daran gehindert wurde, wie geplant um rund 200 000 Jahre in die Menschheitsvergangenheit vorzudringen.

Zeitlose —» *Mächtige**

Zeitmodulator- im Volksmund auch "Traumtänzer" genannt, ein Zusatzaggregat zum *Hauptzeitenwand-ler** des *ATG-Feldes**, mit dem das Solssystem im Jahre 3459 um 1,183 Minuten in die Zukunft versetzt wird. Das Gerät steht auf dem Nordpol des Planeten Merkur. Der Zeitmodulator ist aufgrund der Rechenunterlagen identisch mit einem Zeitverzerrer, der die Aufgabe hat, die Paraverbundleitung zu den Antitemporalen Gleichrichtungskonvertern gewissermaßen zu zerhacken. Dies führt zu einem völlig unregelmäßigen Energieschwind, aber auch zu einer Energieverstärkung. Durch diese modifizierte Energieüberleitung wird ein "Tanzen in der Zeit" erreicht.

Die Inbetriebnahme des Zeitmodula-

375

Zeitumformer

tors erfolgt im Jahre 3459. Um das in die Zukunft versetzte, dennoch der Gefahr eines Aufspürens durch die *Laren*" ausgesetzte Solssystem vor dem Zugriff der Invasoren zu schützen, läßt man es in der Zeit pendeln. Dies geschieht mit einer Verschiebung von zwischen 0,00001 Sekunden und + 5,168783 Minuten.

Zeitmüll - von Perry Rhodan geprägte Bezeichnung für das Material aus der Zukunft, das von den *Zeitweichen** gegen Welten mit Kontoren der Kosmischen Hanse geschleudert wird. Solcher Zeitmüll hält sich in der Regel für die Dauer von sechs bis 20 Tagen. Irgendwann in dieser Zeitspanne löst er sich und verflüchtigt sich, als hätte er nie existiert.

Zeittaucher - Konstruktion der *Laren**, um das *ATG-Feld** aufzureißen, in dessen Schutz Perry Rhodan das gesamte Solssystem am 5.7. 3459 zum zweitenmal in die relative Zukunft versetzt. Es handelt sich um einen Zylinder von 42m Länge und 11m Durchmesser, mit hinten und vorne abgerundeten Spitzen. Er verfügt nur über einen minimal wirksamen Eigenantrieb.

Der Zeittaucher ist nicht nur Spürgerät (wie zunächst vermutet) zur Errechnung oder Ermittlung der Intervalle, in denen das Solssystem in der Zeit pendelt. Er ist vielmehr eine Waffe, von der aus an den Grenzen des verschwundenen Systems darauf gewartet wird, daß ein Zeitintervall erreicht ist, auf das das integrierte Spürgerät programmiert ist. Wird dieser Kontakt gegeben, erfolgt vom Zeittaucher aus eine fünfdimensionale Explosion etwa nach der Art eines durchgehenden Transmitters. Das ATG-Feld wird aufgerissen, eine riesige Lücke entsteht.

Das erste Gerät dieser Art kann von den Mutanten aufgebracht und anschließend von Wissenschaftlern untersucht werden. Verhöre der Besatzung (*Laren* und *Überschwere**) geben entscheidende Hinweise auf die Funktionsweise. Man ist sich aber darüber im klaren, daß dieser Zeittaucher kein Prototyp ist. Andere befinden sich bereits in der Produktion. Ihr massiver Einsatz würde das Ende des Solssystems bedeuten.

In einer Nacht- und Nebelaktion gelingt es Rhodan und seinen Spezialisten, mit Hilfe von Kaiser Anson *Argyris** die Produktionsstätten auf dem Planeten *Olymp** zu vernichten.

Zeittransmitter—» *Vario**

Zeitumformer - technische Entwicklung der *Akonen** zur Manipulation der Zeit in einem engumgrenzten Raumgebiet. Das Gerät entwickelt ein variables, fünfdimensionales Absorberfeld, das die Zeitlinien beeinflusst. Innerhalb des Aktionsradius kann die Vergangenheit erreicht und beeinflusst werden. Entfernen sich jedoch Personen aus dem Absorber-

Zeitweiche

376

feld, wird die Zeitverzerrung sofort unwirksam; die Person kehrt in die Gegenwart zurück. Die Konstruktionsunterlagen der Zeituniformer, die möglicherweise auf lemurische Quellen zurückgehen, sind verlorengegangen. Im 22. Jahrhundert existieren nur noch zwei Zeitumformer. Eines dieser Geräte benutzen die Akonen im Jahr 2105 zu einem Angriff auf die Erde: eine Manipulation der arkonidischen Geschichte soll eine Entdeckung der Erde durch die Arkoniden bereits Jahrtausende vor der Jetztzeit ermöglichen und damit die Existenz des Solaren Imperiums annullieren. Beim Gegenschlag der Terraner wird dieser Zeitumformer zerstört. Das letzte noch existierende Gerät wird im Jahre 2106 von den Terranern auf dem Planeten *Sphinx** geraubt. Ein Kommandounternehmen soll auf *Arkon III** eine Zeitbombe in den *Robotregenten** schmuggeln, bevor dieser endgültig fertiggestellt wird. Anfänglich scheint das Unternehmen zu scheitern: die Zeitbombe wird entdeckt und entschärft, der letzte Zeitumformer bei Rückzugsgefechten vernichtet. Der arkonidische Forscher *Epe-tran*, der den Angriff der Terraner aufdeckt und vereitelt, bewirkt aber durch die von ihm programmierte *Irrsinsschaltung*, daß sich der *Robotregent** am 15. 2. 2106 selbst zerstört.

Zeitweiche - im Jahre 424 NGZ gegen Welten mit Handelskontoren der *Kosmischen Hanse** zum Einsatz gebrachte Waffe der Superintelligenz *Seth-Apophis**. Eine Zeitweiche ähnelt einer gigantischen, an einem Ende aufgespaltenen Schiene. Sie bildet so die Form eines Y.

Die beiden oberen Enden sind ausgefranst und befinden sich in einem leuchtenden und wallenden Medium, das wie Gas oder Nebel aussieht. In diesem Bereich toben Energiegewitter mit Überschlagblitzen. Der Fuß der Zeitweiche ist stabil, dort ist alles ruhig. Die Weiche ist 20km lang, die beiden Enden stehen 10km auseinander. Im Querschnitt, der an allen Enden einem schwach ausgebildeten T ähnelt, ist die Weiche 3km hoch und 2km dick. Das Innere ist hohl, alle Wandungen sind 100 m dick. Der obere T-Balken ist 6km lang. Schon auf eine Entfernung von mehreren 1000 km spielen Instrumente sich nähernder Schiffe verrückt, Funkverkehr wird fast unmöglich.

Die Zeitweichen bestehen aus einem leuchtenden, goldfarbenen Material, das - zumindest aus der Ferne - etwa an die Beschaffenheit der *Formener-gie** der SVE-Raumer erinnert. Jede Zeitweiche bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 8000 km/h durch den Weltraum.

Die Zeitweichen erweisen sich zunächst als unzerstörbar, alle Waffensysteme scheitern. Kein Schiff und kein Gegenstand kommt näher als fünf Meilen heran, dann verglüht er. Auch Teleporter werden an dieser

377

Zelldusche

Stelle zurückgeschleudert. Die Zeitweichen holen auf eine noch unbekannt Weise Dinge und Wesen aus einer 600000 Jahre weit entfernten Zukunft, von einer oder mehreren Welten. Alles Herbeigeschaffte materialisiert wie aus dem Nichts auf Welten, die von der Zeitweiche als Ziel anvisiert sind.

Alle diese Dinge kommen zunächst eindeutig am Fuß der Schiene heraus, wo sie kurze, kaum wahrnehmbare Explosionen hervorrufen. Das Weichenende speit die Dinge aus und gibt sie, noch nicht einmal richtig materialisiert, an das Ziel weiter.

Zellaktivator - eiförmiges Gerät, das, auf der Brust getragen, eine auf seinen Träger abgestimmte fünfdimensionale Schwingung aussendet, die eine permanente Aktivierung des individuellen genetischen Kodes bewirkt. Der Zellaktivator (exakter:

Zellschwingungsaktivator) verleiht dem Träger die *relative Unsterblichkeit*, d. h. Aktivatorträger können quasi nur durch Gewalteinwirkung oder durch Ausfall bzw. Verlust des Geräts sterben. Bei Verlust des Aktivators nach 62 Stunden setzt eine rapide Alterung ein, die sehr schnell zum Tode führt. Neben dem völligen Stop der biologischen Alterung regeneriert der Zellaktivator verbrauchte Kräfte des Trägers in kürzester Zeit.

Wunden heilen durch beschleunigte Zellregenerierung. Außerdem kommt es zur fast völligen Immunität

gegen Bakterien, Viren und Gifte. Der Aktivator kann an einer Halskette getragen werden, unter die Brusthaut operiert oder mit der Brust unlöslich "verschweißt" werden. Sonderfälle stellen die beiden Geräte von *Perry Rhodan* und *Atlan* dar, die nur für diese beiden Männer vor Jahrtausenden von den *Kosmokraten** geliefert und erst nach langer Suche nach den Bestimmungspersonen auf deren Individualschwingungen justiert wurden (-> *Carfesch**).

Träger von Zellaktivatoren —> Tafel "Zellaktivatorträger".

Zelldusche - Vorgang, der zum Anhalten des körperlichen Alterungsprozesses für genau 62 Jahre führt. Er erfolgt durch das *Physiotron*, eine Art Spezial-Transmitter in einer Kuppel auf *Wanderer**. Das Physiotron ist auf die rein körperlichen Erfordernisse eines organisch lebenden Wesens abgestimmt. Die Erlangung der Zelldusche erfolgt durch die totale Entmaterialisierung des Körpers. Dabei wird jedes einzelne Molekül, jede noch so winzige Zelle konserviert und gekräftigt. Das biologische Alter des Zellduschenempfängers wird in diesem Moment quasi auf dem augenblicklichen Stand "festgefroren", Vitalität und Aussehen ändern sich nicht mehr. Nach Ablauf der 62 Jahre ist eine weitere Zelldusche vonnöten, Wird diese Frist überzogen, tritt ein schneller Zerfall des Körpers und damit der Tod ein. Nach

DIE ZELAKTIVATOREN UND IHRE TRÄGER

Name	geboren	Aktivator erhalten	dabei... Jahre alt	gestorben	dabei... Jahre alt	Aktivator Bemerkungen vernichtet
I. Rhodan, Perry	1936	2103	167	-	-	ZD (1976/39)
II. Atlan	-9020	-8980	40	-	-	-
1. Bull, Reginald	1938	2326	388	-	-	ZD (1 976/37)
2. Mercant, Allan D.	1916	2326	410	2909	993	+ ZD (1 982/66)
3. Tiffior, Julian	1961	2326	365	-	-	ZD (1 996/35)
4. Adams, Homer G.	1918	2326	408	-	-	ZD(1980/62)
5. Marshall, John	1945	2326	381	2909	964	ZD (1976/31)
Tatstun, Gevoreny	<i>i</i>	2909	7	2930	9	- Anti-Priesterin, Mutter des Ribald Corello
Corello, Ribald	2909	2930	21	(3587)	678	-
Salik, Jen	3467	3587	120	-	-	-
6. Ishibashi, Kitai	1945	2326	381	(2909)	964	ZD (1976/31)
Vigeland, Nos	9	2909	7	3583	7	+ 1)
7. Noir, Andre	1945	2326	381	(2909)	964	ZD (1976/31)
Deighton, Galbraith	2869	2909	40	-	-	-
8. Märten, Ralf	1945	2326	381	(2909)	964	ZD (1976/31)
Shilter, Runeme	9	2909	9	3583	7	+ 1)
9. Sengu, Wuriu	1945	2326	381	(2909)	964	ZD (1976/31)
Riordan, Tipa	2784	2909	125	3480	696	-
Aden, Hertigo	9	3480	9	3582	-7	-
Tolot,Icho	9	3582	9	-	-	-
10. Goratschin, Iwan Iwanowitsch	1950	2326	376	3432	1482	ZD (1982/32); ZA zwei Jahre unbenutzt,
Rhodan, Michael	2405	3434	2)	-	-	— bevor an M. Rhodan
Märten, Laury Waringer, Geoffry Tekener, Ronald						
11. Toutry, Betty 1966		2326	360	(2909)	943	- ZD(1996/30), Aktivator
Saedelaere, Alaska 3400		3531	131	-	— — 622 Jahre unbenutzt	
12. Lloyd, Fellmer 1945		2326	381	-	ZD (1976/31)	
13. Tschubai, Ras 1947		2326	379	-	ZD (1976/29)	
14. Kakuta.Tako 1945		2326	381	(2909)	964	- ZD (1 976/31), Aktivator
Wyt, Baiton 3080		3460	380	(3587)	507	- 551 Jahre unbenutzt
Kotschistowa, Irmina 3412		3587	175	-	-	
15. Kalup.Arno 2050		2326	276	2440	390	+ ZD (2102/52), ZA bei
16. Hondro, Iratio 2276		2326	150	2329	Experiment vernichtet	
Rhodan-Abro, Mory 2304		2329	25	2931	627	
Gucky ?		2931	9	-	--	
17. Okura.Son 1945		2326	381	(2909)	964	- ZD (1976/31)
Frascati, Terser 2733		2909	176	3583	850	
Thyron, Jennifer 3558		3583	25	-	—	
18. Yokida.Tama 1945		2326	381	(2909)	964	- ZD (1976/31)
Dabrifa, Shalmon ?		2909	9	3434	7	
Ovaron -200.042		3434	42	3580	188	+ — Ovaron*. ZA versagte

1945

2326

20152326

24032436

23732409

381

311 33 36

2326

2436

381

421

ZD (1976/31)

ZD (1976/31)

—> *Ovaron**, ZA versagte
den Dienst

ZD(1976/31); ZA

unbeabsichtigt von Lemy

Danger zerstrahlt

ZD (2045/30)

Es bedeuten:

ZA - Zellaktivator 1) - ZA wurde durch Gen-Kode-Destruktionsfeld der Laren

ZD - 1. Zelldusche erhalten, erste Zahl in Klammern zur Explosion gebracht

Zeitpunkt der Gewährung durch ES, zweite 2) - biologisches Alter 32 Jahre; M. Rhodan 3434 bei einer

Zahl damaliges Alter der betr. Person = bio- Zeitreise wiederaufgefunden

logisches Alter ? - Geburtsdatum der betr. Person nicht ermittelbar

Die durch lateinische Ziffern hervorgehobenen Aktivatoren Perry Rhodans und Atlans sind Sonderanfertigungen, die allein auf die Individualschwingungen ihrer Träger ansprechen. Alle anderen Geräte gehören zu den 25 ZA, die ES im Jahre 2326 in der Galaxis ausstreute. Die vier nicht aufgeführten wurden 3583 durch das GKD-Feld der Laren zur Explosion angeregt (vorher nicht gefunden). Vom unter einer Ziffer erstgenannten Träger gelangte der ZA nach dessen Tod in den Besitz des nächstgenannten, usw. Die ZA der sieben *Meister der Insel** zerstörten sich unmittelbar nach dem Ableben der Renegaten. In Klammern stehendes Todesdatum bedeutet, daß die betr. Person in ES aufgegangen ist (bei gestorben 2909 nach vorheriger Existenz als körperloser Altmutant).

2326 ist keine Zeldusche mehr möglich (Zerstörung Wanderers).

Zeno - *Ceynach** in der Gestalt eines *Yaanztroners**. Perry Rhodan begegnet ihm 3457 auf dem Planeten *Traec-ther**. Zeno ist der Ersatz für den unaussprechbaren echten Namen eines nach *Naupaum** verschleppten *Accalauries**. Sein Auftauchen führt Perry Rhodan zu dem Fehlschluß, daß, abgesehen von den fehlenden galaktonautischen Daten und der *PGT**, noch ein weiteres Problem seiner Rückkehr in die Heimat entgegensteht - die Tatsache, daß Naupaum eine Antimaterie-Galaxis ist, der man sein Gehirn angepaßt hat.

Zentauren - Zuchtmonstren der *Cappins**, sogenannte "Pferdemenschen", Lebewesen von halb menschlichem, halb pferdeähnlichen Körperbau. Die Zentauren sind jedoch keine biologische Kreuzung zwischen Mensch und Pferd, sondern willkürlich geschaffene Produkte aus dem veränderten genetischen Rohmaterial von Vormenschen. Aus einem Pferdekörper ragt statt des Pferdehalses ein menschlicher Oberkörper heraus, und zwar von Nabelhöhe an. Die Risthöhe der Pferdeleiber liegt im Durchschnitt bei 2,30m. Die Schädelform entspricht weitgehend der des *Homo sapiens*, also des Neuzeitmenschen, woraus geschlossen werden kann, daß die *Cappins* zu ihren Züchtungen das genetische Rohmaterial des Typs Cromagnon verwenden. Der gesamte Körper ist von dichten, drahtigen, dunklen Haaren bedeckt, die an vielen Stellen gekraust sind. Die menschliche Komponente trägt gekrauste Mähnen, und die männlichen Zentauren tragen vorwiegend bis zum Nabel reichende Barte. Die Zentauren sind körperlich sehr stark, so erreichen sie z.B. die doppelte Geschwindigkeit eines Rennpferds. Ihre Intelligenz entspricht der Intelligenz des Durchschnitts der zivilisierten Menschheit. Die Zentauren kämpfen sowohl mit Pfeil und Bogen, Speeren und Schleudern als auch mit Raketenkarabinern und erbeuteten Raketengeschützen. Gegen Schockwaffen sind sie immun. Gemeinsam mit den *Pseudo-Neandertalern** und den *Zyklopen** errichten die Zentauren Bergfestungen aus riesigen, plattgeschliffenen Steinblöcken, die mörtdellos zusammengefügt werden, wie es später nach dem Untergang von *Le-muria* von den Inkas auf dem amerikanischen Kontinent praktiziert wird. Entdeckt werden die Zentauren bei Perry Rhodans erster Zeitexpedition auf dem Erdteil *Lemuria**, zusammen mit anderen *Präbios** (—» *Takvorian**)

Zentral-Galaktische-LInion - eines der drei großen, von Terranern gegründeten Sternreiche, die sich aus dem Siedlungsgebiet des Solaren Imperiums gebildet haben, und zwar aus

Zentralplasma

382

zwei Gründen: 1. dem Abfall aus dem Verband des Imperiums und 2. im Zuge einer Bevölkerungsexplosion und Expansion. Die Hauptwelt der ZGU ist *Rudyn*", Hauptstadt Ge-nez, vierter Planet der gelben Sonne vom G-Typ, *Ephelegon**, Entfernung zu Sol 18392 Lichtjahre. Die ZGU wird von 21 Kalfaktoren regiert, die auf Lebenszeit gewählt werden.

Diese Kalfaktoren regieren als Kollektiv diktatorisch und sind keinem anderen Gremium Rechenschaft schuldig; es herrscht also eine Kollektivdiktatur. Offiziell wird beim Ableben eines der Kalfaktoren ein Nachfolger auf demokratische Weise gewählt. Doch handelt es sich dabei um eine scheindemokratische Wahl, denn der Kandidat geht aus geheimen Machtkämpfen hinter den Kulissen hervor. Die ZGU beherrscht 562 Kolonialsysteme, die von politischen Entscheidungen ausgeschlossen sind. Auflehnung gegen die Vorherrschaft des Planeten Rudyn und der 21 Kalfaktoren werden mit brutaler Gewalt erstickt.

Zentralplasma - die zentrale Intelligenz der *Posbis** als biologisch lebender Bestandteil des hyperinpotronischen Steuerhirns. Das Zentralplasma befindet sich auf der *Hundertsonnenwelt**, wo es eine Bodenfläche von 10 x 10 km bedeckt. In 80 Kuppelbauten (200m hohe, halbglockenförmige, von Energiegattern umgebene Metallblasen) befinden sich viele Millionen Kubikmeter des Plasmas, das vor langer Zeit dem *Urplasma** auf dem Planeten *Rando I** entnommen wurde. Die wirkliche Intelligenz konnte erst durch die immense Plasmaballung entstehen. Eine solche Plasmamenge ist von ganz bestimmten Umweltfaktoren abhängig. Aus diesem Grund sind das Licht und die Wärme der etwa 200 Kunstsonnen unbedingt erforderlich, um die Existenz des Zentralplasmas zu ermöglichen. Nach einem Angriff der *Laurins** im Jahre 2114, in dessen Verlauf 85 Kunstsonnen zerstört werden, läßt Perry Rhodan die vernichteten Sonnen ersetzen. Dies geschieht bereits nach dem Freundschaftsvertrag zwischen Terranern und Posbis, dessen Voraussetzung die Zerstörung der Haßschaltung in der *Hyperinpotronik** auf der Hundertsonnenwelt war. Sie war auf Verlangen der Laurins von den ausgestorbenen Intelligenzwesen des Planeten *Mechanica** eingebaut worden, um einen unstillbaren Haß auf alles Leben zu erzeugen, und steuerte die Posbis neben dem Zentralplasma, bis sie deaktiviert wurde. Von da an erst besaß das Zentralplasma die volle "Regierungsgewalt" über die Roboter.

Zentralstark II - blaue Riesensonne im *Schwärm**, gelegen im paraphysikalischen Statikknotenpunkt des Schwarms, 5127 Lichtjahre vom

383

Zeut

Kopf des Schwarms entfernt, 4036 Lichtjahre von der vom Schwärm eingefangenen Erdsonne. Die 211 Milliarden km durchmessende Sonne ist das ursprüngliche Zentralgestirn von *Stato H**. Im April 3443 kehrt Stato II aus dem Hyperraum in seine alte Umlaufbahn zurück.

Zentrums-idiom - Verkehrssprache aller raumfahrenden Wesen innerhalb der Kugelgalaxis *M 87**. Es handelt sich dabei um eine Verschmelzung jener Hochsprachen der ersten galaktischen Zivilisationen, zu denen auch die Vorfahren der *Haluter** gehören.

Zentrumspest - eine Krankheit, die besonders bei Raumschiffsbesatzungen beobachtet wird, die sich für längere Zeit in den intensiven Strahlungsbereichen des galaktischen Zentrums kerns aufgehalten haben. Die Erkrankten zeigen äußerlich keine Spuren des Verfalls oder der Schwächung. Dagegen spielt sich in ihrem Körper, und zwar direkt in der Atomstruktur eines jeden einzelnen Moleküls, ein lange Zeit unenträtselter Vorgang auf hyperenergetischer Basis ab. Die Atome wandeln sich um, bilden anschließend kristalline Gruppen von eigenartigen Strahlungsfrequenzen und bringen im letzten Stadium der Zentrumspest einen menschlichen Körper zum Erstarren.

Zeus - in der *Perry-Rhodan-Serie* ein Intelligenzwesen auf dem Planeten

*Goshmos-Castle** von allerhöchster technisch-wissenschaftlicher Machtvollkommenheit. Es ist in der Lage, durch verformbare Energiefelder jede beliebige Gestalt anzunehmen. Es kann den Gedankeninhalt anderer Wesen so genau erkunden, daß es über ihre Geschichte und Gewohnheiten vollkommen unterrichtet ist. Das führte bei der Landung der Terraner auf Goshmos-Castle im Jahre 3460 dazu, daß es sich ihnen als *Göttervater Zeus* aus der griechischen Mythologie präsentierte.

Zeus ist fähig, Materie durch eine blitzschleudernde Hand umzuformen. Er kann jede Landschaft nur durch "Ausdenken" erschaffen. Seine *wahre Gestalt* ist die einer aufrecht gehenden, sechsgliedrigen Riesennameise mit rundem Kopf, dreieckigem Mund mit haarfeinen Hornlippen, riesigen Facettenaugen und zwei Fühlerpaaren rechts und links des monströsen Schädels. Der Chitinpanzer ist dunkelbraun, der Körper zweifach eingekerbt. Das Rieseninsekt trägt eine enganliegende Raumschiffkombination von hellroter, extrem stark leuchtender Farbe. Es stellt sich heraus, daß Zeus eine von ihrem Volk verstoßene, mutierte Königin der *Ploohns** ist. Er findet den Tod durch drei speziell präparierte Drohnen (Mopops).

Zeut - fünfter Planet des Solsystems. Durchmesser 10388km, Rotationsdauer 37,78h, Schwerkraft 0,96g.

Zgmahkonen

384

Umlaufzeit 2,98 Jahre, Perihel 400 Millionen km, Aphel 450 Millionen km. Neigung der Rotationsachse zur Ekliptik 24°. 200000 Jahre vor der Zeitrechnung ist der zwischen Mars und Jupiter gelegene Planet ein Stützpunkt der *Cappins**. Ihr Name für Zeut ist *Taimon*. Der dritte der acht Kontinente Zeuts wird von den Cappins Schweipon genannt, ein anderer Koptey, die Cappin-Hauptstadt heißt Havala. Dort betreiben die Cappins das Unternehmen *Pro-conis**.

Während des großen Krieges zwischen *Halutern** und *Lemuren** wird Zeut im Jahre 50000 v.Chr. bei Kampfhandlungen zerstört.

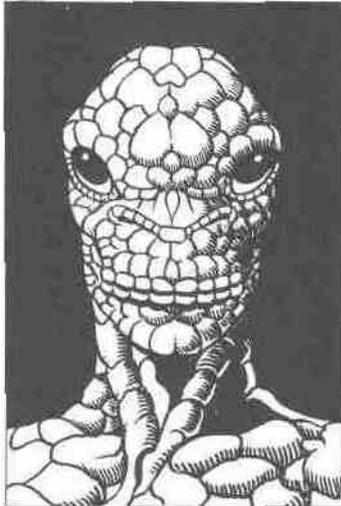
Die auseinandertreibende Gas- und Trümmerwolke des zerstörten Planeten umkreiste viele Jahrtausende lang die Sonne und war in ihrer damaligen Mächtigkeit für die Auslösung der *Wurm-Eiszeit* verantwortlich. Die heute noch vorhandenen Reste Zeuts bilden den Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter. Von neuer Bedeutung ist Zeut im Jahre 3440:

Zeut muß vor 50000 Jahren große Vorkommen an *PEW-Metall** aufgewiesen haben.

Daher versuchen die *Paramags**, Zeut für sich zu erobern, ohne zu wissen, daß Zeut zerstört ist und das PEW-Metall bei der Zerstörung verschwunden ist.

Zgmahkonen- (der Zgmahkone, des Zgmahkonen, die Zgmahkonen,

zgmahkonisch) - Mitgliedsvolk des *Hetos der Sieben*", die eigentlichen Begründer des Konzils. Ihre Heimat war die Galaxis *Absomman-Pergh*; nach einer kosmischen Katastrophe wurden jene, die sich den *Spezialisten der Nacht** anvertrauten, in die *Rute** verschlagen, die sie sich rasch Untertan machten.



Aussehen: Die Körperform der Zgmahkonen ist im Grunde humanoïd. Sie sind schlank, aber muskulös, besitzen zwei Arme und zwei Beine. Zwischen ihren acht Fingern und acht Zehen spannen sich, ebenso wie unter den Armen, Schwimmhäute, was auf frühere Wasserbewohner schließen läßt. Die Köpfe unterstreichen diesen Eindruck. Sie sind klein, echsenartig und durch einen kurzen,

385

Zhruut

kräftigen Hals mit dem Körper verbunden. Die Ohren sind winzige, durch Lamellen verschließbare Öffnungen. Die Nase besteht aus zwei vertikal verlaufenden Schlitzen, ebenfalls verschließbar. Ober- und Unterkiefer treten kräftig hervor, etwa in der Art einer starken, schnabelähnlichen Schnauze wie bei irdischen Delphinen. Die beiden darüberstehenden Augen sind länglich geformt, stehen starr in den Gesichtern und erstrecken sich seitlich bis zu den Schläfen hin. Sie besitzen keine Lider, sind aber dennoch durch eine im Auge selbst angeordnete Haut verschließbar. Die Augenfarbe ist hellrot bis blaurot. Zgmahkonen sind haarlos; ihre Körper sind von winzigen Schuppen bedeckt, die silberfarben schimmern. Die Größe eines erwachsenen Zgmahkonen beträgt zwischen drei und dreieinhalb Meter.

Charakter: Die Zgmahkonen sind neben den *Laren** das kriegerischste und machthungrigste Konzilsvolk. Nach der Gründung des Hetos hielten sie sich weitgehend im Hintergrund und ließen die anderen Mitgliedsvölker für sich die Eroberungsfeldzüge führen.

Kleidung: Raumfahrer tragen generell kombiähnliche Anzüge von nachtblauer Farbe. Ansonsten besteht die bevorzugte Kleidung aus weiten, wallenden Gewändern, bei Männern um die Hüfte durch prächtige Gürtel gehalten.

Raumschiffe der Zgmahkonen: sie werden auch "fliegende Observatorien" genannt. Alle Typen haben ein gedrungenes, zylindrisches Heck mit leicht aufgewölbtem Rand. Höhe und Durchmesser sind beinahe gleich. Es gibt Schiffe von bis zu 500m Länge. Auf dem Oberteil des Zylinders, in Flugrichtung gesehen, sitzt eine halbkugelige Konstruktion, die immer aus 16 Elementeinheiten besteht, die auf ihren raumwärts ausgerichteten Außenseiten so abgerundet sind, daß sie in ihrer Gesamtheit eine Halbkugel bilden. Jedes Element ist jedoch völlig autark, kann sich vom Gesamtschiff lösen und mit eigener Kraft fliegen. Die Schiffe sind einfach lichtschnell, sofern sie nur zum Einsatz innerhalb der Rute vorgesehen sind. Die Expeditionsschiffe zur Durchdringung der Dimensionskorridore sehen genauso aus, die verfügen jedoch über ein dimesexta-ähnliches Triebwerk. *Regiert* werden die Zgmahkonen von sieben gleichberechtigten Diktatoren, im Sprachgebrauch dieses Volkes die *Nullbewahrer** genannt. Diese sieben Wesen kommen im Jahre 3581 in einem Dimensionstunnel um. Die Rute wird vom Universum endgültig abgeschnitten, die Zgmahkonen werden isoliert.

Zhruut - die dritte der insgesamt fünf Welten der Fünf-Planeten-Anlage von *Neu-Moragan-Pordh**, knapp marsgroß, Schwerkraft 1,2g, Eigen-

Zistern-Ventil

386

rotation 17,8 h, mittlere Tagestemperaturen bei + 20,5° Celsius, gute Sauerstoffatmosphäre .

Es gibt auf Zhruut keine Meere. Alles auf der Oberfläche ist ein einziger, integrierter Supermechanismus. Bauten aller Art bilden ein Netz von Schaltmechanismen über den ganzen Planeten. Dazu existieren entsprechend viele subplanetarische Anlagen, die denen auf *Yurgill** ähneln. Das Klima wird von zahlreichen Satelliten gesteuert. Es gibt auf der gesamten Oberfläche keine Fauna und Flora mehr, dafür zahlreiche künstliche Talkessel, die umsäumt sind von verschieden hohen Gebäuden, die trotz ihrer architektonischen Vielfalt eine optische Einheit bilden. Die einzelnen Oberflächensektoren sind durch ihre Färbung voneinander unterschieden. Es gibt z. B. rote, blaue, gelbe Zonen von gewaltiger Ausdehnung.

Zistern-Ventil - Bezeichnung für eine biochemische, auf ungewöhnliche Nervenreize reagierende Substanz, die als mentale Sicherheftsschaltung entwickelt wurde. Man entschied sich bei der Namensgebung deshalb für diesen Begriff, weil das menschliche Erinnerungs- und Datenspeicherungszentrum im Gehirn einer Zisterne gleicht, deren Inhalt bei Bedarf "abgeblasen" wird.

Durch einen neurochirurgischen Eingriff wird das nur linsengroße Zistern-Ventil in den Verbindungsleitern zwischen Groß- und Stammhirn eingepflanzt und mit dem Nervenzellengewebe der großen Hauptleiter verbunden. Die Substanz wird mit synthetischem Gewebe (Biopolplast) auf der Halbleiterbasis mit dem echten Nervengewebe verbunden. Es entsteht ein winziger Auswuchs, der seinen Träger aber nicht weiter stört und weder unerwünschte Reaktionen hervorruft noch geistige Beeinflussung verursacht.

Im Jahre 3581 wurde das Zistern-Ventil speziell geschulten Agenten aus Atlans geheimer Einsatztruppe, den sogenannten "Wissenden" des *Neuen Einsteinschen Imperiums**, eingepflanzt, um sie vor Geheimnisverrat zu schützen. Empfindet das präparierte Gehirn heftige Schmerzwellen, verursacht durch Folter und ähnliches, dann löst sich die davon mitbetroffene Biosubstanz auf. Werden die Qualen für den Verhörten unerträglich, so entwickelt die Sicherheitsschaltung durch den entstehenden Neuro-Reizstrom eine ätzende Bio-Säure, die die Hauptnervenleiter zwischen dem wissenspeichernden und dem triebsteuernden Gehirnteil zerstört. Das Wissen des potentiellen Verräters erlischt augenblicklich und für immer. Die einzige Möglichkeit, es zurückzurufen, bestünde darin, den Inhalt einer jeden einzelnen Zelle zu untersuchen.

Zoornom - weißgelbe Sonne in der Galaxis *Naupaum**, 21318 Lichtjah-

387

Zorg

re vom Zentrum der Galaxis entfernt. Zoornom hat zehn Planeten, die vierte Welt heißt *Yaanzar**.

Zootkohn - erster Planet der Sonne *Dusty-Queen**, Durchmesser 14439km, Rotationsdauer 17,2h, Schwerkraft 1,10g, mittlere Temperatur 58° Celsius. Zootkohn ist eine Dschungelhölle, weist sehr viel Wasser auf, dazwischen Tausende kleiner und großer Inseln. Zootkohn wird im Jahr 2438 von Terranern angefliegen. Sie entdecken zunächst etliche tausend Flugscheiben im Orbit, die eine für *Bestien** unerträgliche Strahlung aussenden. Auf der Oberfläche leben dennoch 500000 *Pelewon** in entsprechend schweren Schutzanzügen. Sie überwachen die Industrieanlagen des Planeten - die gleichen Anlagen, die sie selbst vor 70000 Jahren geschaffen haben. Gefangengenommene Wissenschaftler der *Okefenokees** müssen den *Pelewon* helfen, aus Skoar-Eiern neue Bestien und *Do-lans** zu entwickeln. Wenig später wird Zootkohn zerstört (→ *Dusty-Queen-Sy stem**).

Zorben → *Wynger**

Zorg - Orbiter* des Ritters der Tiefe *Igsorian von Veylt**, ein massiv gebauter Zwerg von fast quadratischer Körpergestaltung. Länge und Breite betragen exakt 1,51m. Auf dem Rücken trägt er einen nach außen gewölbten Schildpanzer wie eine Schildkröte. Die Vorderseite, also die "Bauchseite", besteht aus feinen, sich überlappenden Schuppen von ebenfalls panzerartigem Charakter. Schild und Schuppen besitzen einen moosgrünen Farbton.

Der Rückenschild wölbt sich an den Schultern nach vorn. Ein Hals im menschlichen Sinn ist nicht zu erkennen, ein Kopf ebenfalls nicht. Dafür aber kann Zorg ein flaches Gebilde von elliptischer Form aus jedem Schlitz ausfahren, der zwischen Rückenschild und Schulterpartie gebildet wird.

Dieser "Kopf" sitzt auf einem gelenklosen Tentakelhals, der bis zu 60cm ausgefahren werden kann. Dadurch kann der Kopf mit den Sinnesorganen praktisch nach allen Richtungen gedreht werden. Die flache, elliptische Kopfscheibe hat zwei riesige, starre Facettenaugen. Sie sind unbeweglich, haben keine Lider, jedoch einen Blickwinkel von fast 300°. Ohren sind nur in der Form von büschelähnlichen, feinhaarigen Gebilden vorhanden. Eine Nase gibt es nicht. Das Sprechorgan gleicht einem runden, kastaniengroßen Gebilde. Es ist facettenartig nach innen zusammengezogen und wird von dünnen Panzerplättchen umgeben bzw. bedeckt. Beginnt Zorg zu sprechen, wölbt sich die seltsame Geschwulst nach außen hin auf. Es entsteht ein rundes, in seinem Innern grünblau schimmerndes Gebilde, das bei näherem Hinsehen verblüffend einem sehr feinen

Zugstrahl

und engmaschigen Gitternetz gleicht. Es wird von einem ebenfalls runden Lippenwulst umgeben, der sich nach dem Sprechen über dem Membranmund zusammenzieht. Die Sprache selbst klingt hell und irgendwie metallisch hallend. Hier und da erreichen die Laute die Grenzen des menschlichen Hörvermögens.

Kopf und Tentakelhals haben keine andere Aufgabe, als Informationen jeder Art an das Gehirn weiterzuleiten. Dieses sitzt direkt unter dem Schulterschlitz des Rückenpanzers. Zur Nahrungsaufnahme und überaus differenzierten Geruchs- und Geschmackswahrnehmung dient eine verschließbare Öffnung, unmittelbar am Magen. Zorg ist sechsgliedrig. Er läuft auf sehr kurzen und stempelartigen unteren Beinen und den Mittelgliedern, die etwa in Hüfthöhe aus dem Körper hervorstehen. Da die mittleren Beine wesentlich länger sind, ergibt sich eine halbwegs aufrechte Gehhaltung. Dabei steht die Rückenschale in einem Winkel von etwa 45° vom Boden ab. Hände und "Füße" sind viergliedrig. Ein sehr kräftiger Daumen oder daumenähnlicher Zeh ist vorhanden.

Zorg hat eine erstaunlich hohe Beweglichkeit. Bei komplizierten oder sehr eiligen Verrichtungen nimmt er die "Füße" des mittleren Beinpaars zu Hilfe.

Zugstrahl —> *Traktorstrahl**

388

Zugvogel-Instinkt —> *Gelbe Eroberer**

Zullmaust - Anführer der sogenannten blinden *Zaphooren** in Murcons *Kosmischer Burg**.

Zweites Imperium - das Sternreich der *Blues**.

Zweitkonditionierte - eines der Völker, das wie die *Uleb**, *Bestien** und *Haluter** letztlich auf die *Skoars** zurückgeführt werden kann. Die Zweitkonditionierten entsprechen gestaltlich den Halutern, sie sind mit 4,10m Größe, 2,80m Schulterbreite und 47,8 Zentnern Gewicht erheblich größer, dazu auch schneller und kräftiger; sie sind an eine Schwerkraft von 4,1g gewöhnt. Augenfälligster Unterschied ist der sogenannte *Symboflex-Partner*, ein milchig-weißer Symbiont, der als wurstförmiges Gebilde den Nacken eines Zweitkonditionierten umschließt. Seine Nervenfasern stehen mit beiden Gehirnen des Trägers in Verbindung. Sie verleihen ihm nach Art des *Perlian*-Zeilauges* die Fähigkeit, 10 sec in die Zukunft zu schauen. Außerdem sorgt der Symboflex-Partner dafür, daß sein Träger den Befehlen der *Ersten Schwingungsmacht* nicht untreu werden kann. Die Zweitkonditionierten sind als eine Art Zeitpolizei den Per-lians (Drittkonditionierten) übergeordnet, sie werden auch Schwingungswächter oder Zentrumswächter

389

Zwiebus

genannt. Ihre Raumschiffe sind die *Dolans**. Sie treten erstmals 2435 in Erscheinung.

Zweitnest - rote Sonne im Dreierblock des *Varben-Nests** mit drei Planeten; Nr. 2 heißt *Koriet* und wurde von den *Varben** besiedelt.

Zwiebelschalenmodell - Anschauungsmodell zur Verdeutlichung der Evolution intelligenten Lebens im Kosmos. Denken wir uns eine Zwiebel, so befinden sich auf ihren innersten Schalen diejenigen Völker, die die Oberfläche ihres Planeten noch nicht verlassen haben. Die nächsthöhere Schale (in Richtung der Zwiebeloberfläche) repräsentiert die Zivilisationen, die bereits die interplanetarische Raumfahrt beherrschen. Darüber kommen die Völker, die den interstellaren Raumflug ausüben und bis zu den Grenzen ihrer Heimatgalaxis vorgestoßen sind. Für die nächsthöhere Schale ist der intergalaktische Verkehr charakteristisch. Der nächste Sprung führt zur Beherrschung von mehreren Galaxiengruppen (sogenannten Clustern). Dieser Einflußbereich ist identisch mit einer Mächtigkeitsballung, ihre Beherrscher sind bereits die *Superintelligenzen**. Auf sie folgen die *Materiequellen** bei positiver, *Materiesenken* bei negativer Entwicklung, schließlich die *Kosmokraten**. Faustregel: je näher eine Schale der Zwiebeloberfläche ist, desto höher die Zivilisation.

Zwiebus, Lord - Neandertaler vom Typ Pseudo-Neandertaler (*Präbio**). Er wurde am 1.10. 3430 bei einer Tiefseebohrung im Tonga-Graben



des Pazifischen Ozeans entdeckt. Seinen Namen erhielt er aufgrund eigentümlicher Laute, die er bei seiner Auffindung ausstieß. Lord Zwiebus ist 2,20m groß und in den Schultern 1,50m breit. Er hat eine tonnenartig vorgewölbte Brust und lange Affenarme mit starken Muskelwülsten. Die Schädel- und Gesichtsform weist nicht mehr völlig gorillahafte Züge auf, ist jedoch noch weitgehend dem Affenmenschen angepaßt. Der Körper wird von einem dichten braunschwarzen Haarkleid bedeckt. Lord Zwiebus verfügt noch über alle Sinne

390

des terranischen Frühmenschen. In der Art eines Gefühlsmechanikers besitzt er die Fähigkeit, besondere Instinkte für bevorstehende Gefahren, wie Haß, Abneigung usw. zu entwickeln. Er kann Witterung wie ein Hund aufnehmen. Der Pseudo-Neandertaler ist ungeheuer stark und reaktionsschnell. Sein ursprünglich unterentwickeltes Wissensgut vervollkommnet sich durch sein gutes Auffassungsvermögen sehr schnell. Kleidungsstücke wie Raumkombinationen trägt Lord Zwiebus nach wie vor ungen. Seinen Lendenschurz zieht er jederzeit vor. Als Waffe benutzt er eine plumpe, schwere Holzkeule. Sie wurde von terranischen Wissenschaftlern zu einer Spezialkeule mit verschiedenartigen Waffensystemen umgebaut. Lord Zwiebus gehört zum neuen solaren Mutantenkorps. Er geht 3587 in *ES** auf.

Zwillinge - aus einer großen weißen Sonne und einem kleineren grünen Begleiter bestehendes Doppelsternsystem mit insgesamt vier Planeten, davon der zweite *Greenol**. Die Bahnen der Planeten führen um die Sonnen herum bzw. zwischen ihnen hindurch. Als Folge davon treten extreme Temperaturschwankungen auf, es kommt zu langen Eiszeiten und anschließend langen Hitzeperioden. Die Entfernung des nahe dem galaktischen Zentrums liegenden Systems zur Erde beträgt 48720 Lichtjahre.

Zwillingsquasar 0957 + 561 A und 0957 + 561 B - in Wirklichkeit ein einzelner Quasar; das Doppelbild entsteht durch die Wirkung einer Gravitationslinse, die zwischen der Erde und dem Quasar steht (und zwar näher an diesem). Diese Linse ist identisch mit einer massiven, heute noch nicht mit Instrumenten nachweisbaren Galaxis. Seine Rotverschiebung hat den Faktor 1,4.

Aufgrund von telepathisch belauschten Assoziationen des *Seth-Apo-phis**-Agenten Bruke *Tosen**, wenn vom *DEPOT** die Rede ist, wird der Quasar zunächst von Perry Rhodan und dessen Stab für ein kosmisches Leuchtfeuer der gegnerischen Superintelligenz gehalten. Manche vermuten gar, er sei das DEPOT selbst -und genau dies liegt in Seth-Apophis' Absicht. Der Zwillingsquasar wird von der Superintelligenz als *psionischer Reflektor* genutzt, der zum einen als Spiegelfeld für ihre psionischen Jetstrahlen dient, zum ändern eben auch als *irreführendes* Leuchtfeuer für Gegner, die auf der Suche nach ihrem Sitz sein könnten.

Zwotta - Sonne innerhalb der *Prov-con-Faust**, eine der vier, die Planeten aufweisen, 2,2 Lichtjahre von PROV entfernt. Zwotta ist eine alte, verbrauchte Sonne von dunkelroter Farbe und sehr geringer Oberflächentemperatur. Es steht zu erwarten, daß Zwotta in wenigen Millionen Jahren zu einem Neutronenstern

391

Zyklopen

wird. Zwotta hat drei Planeten, der zweite heißt *Zwottertracht**.

Zwotter - (der Zwotter, des Zwot-ters, die Zwotter, zwotterisch) - Bewohner des Planeten *Zwottertracht**;

klein gewachsene Lebewesen mit großer Menschenähnlichkeit, durchschnittliche Körpergröße 1,32m. Die Haut der Zwotter ist rauh wie die eines Haifisches und bronzefarben. Die Köpfe sind groß und haarlos, die Augen können mit schweren Lidern dicht geschlossen werden. Die Zwotter sind ein sehr friedfertiges, lebenswürdiges und kunstsinniges Volk. Die Zwotter sind wechselgeschlechtlich. In der Mannphase eher stumpfgeistig, vermögen sie sich in der Weibphase an die Vergangenheit ihres Volkes zu erinnern, an die sogenannten *Prä-Zwotter**.

Zwottertracht - zweiter Planet der Sonne *Zwotta** in der *Provcon-Faust**. Der Planet ist marsgroß. Achsenrotation 49,8h, Schwerkraft 0,69g, Tagesmitteltemperaturen bei + 26° Celsius, nachts weit unter dem Gefrierpunkt. Zwottertracht ist eine Wüstenwelt mit sehr wenig Wasser und dürftigem Pflanzenwuchs. Meist handelt es sich um anspruchslose kaktusähnliche Gewächse, die in den Uferregionen der wenigen kleinen Meere Wälder mit bis zu 45 m hohen Exemplaren gebildet haben. Die Fauna besteht ausschließlich aus reptilienhaften Lebewesen von zum Teil erschreckender Gestalt. Wegen der häufig auftretenden Wirbelstürme, die feinsten Staub in alle atmosphärischen Schichten tragen, besitzt Zwottertracht eine Lufthülle, die von Goldstaub durchsetzt scheint. Bewohnt wird der Planet von den *Zwölfem**.

ZYFFO ->• Raumschiff des Ritters der Tiefe *Igsorian von Veylt**

Zyklopen - bei der ersten Zeitexpedition, die Perry Rhodan und seine Begleiter ins lemurische Zeitalter und auf den Kontinent *Lemuria* führte, fanden die Terraner und ihre Freunde die Zyklopen. Durchschnittlich 10 m hohe, humanoide Lebewesen mit einem einzigen, großen, rotglühenden Auge auf der Stirn, schwarzer bzw. dunkelbrauner Körperbehaarung und geringer Intelligenz. Es stellt sich heraus, daß die Zyklopen eine Spielart der von den *Cappins** gezüchteten *Präbios** (prähistorische, biologisch erzeugte Lebewesen) sind. Gemeinsam mit den *Zentauren** greifen die Zyklopen lemurische Transporte und auch Rho-dans Expedition an, wobei sie wegen ihrer geringen Intelligenz allerdings nicht selbständig handeln, sondern nach den Befehlen der Zentauren. Es stellt sich heraus, daß die Zyklopen nicht auf Schockwaffen reagieren, was mit ihrem primitiven Nervensystem zusammenhängt.