

Nr. 3141

Perry Rhodan

Die größte Science-Fiction-Serie

Michelle Stern

Arynnen-Sinfonie

Das Parateam stellt sich dem Mnemosturm –
Gucky findet das Unvorstellbare



Nr. 3141

Arynnen-Sinfonie

*Das Parateam stellt sich dem Mnemosturm - Gucky findet
das Unvorstellbare*

Michelle Stern

Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt

[Cover](#)

[Vorspann](#)

[Die Hauptpersonen des Romans](#)

[Prolog: Im Mnemosturm](#)

[1. Testlauf](#)

[2. Kuchen und Roboter](#)

[3. Scherbentanz](#)

[4. Spielen!](#)

[5. Unter dem Kristallnetz](#)

[6. Alleingang](#)

[7. Dunkler Gast](#)

[8. Am dunklen Pol](#)

[9. Raumgut](#)

[10. Sensorgesamt](#)

[Fanszene](#)

[Leserkontaktseite](#)

[Glossar](#)

[Impressum](#)

[PERRY RHODAN - die Serie](#)



In der Milchstraße schreibt man das Jahr 2071 Neuer Galaktischer Zeitrechnung. Dies entspricht dem Jahr 5658 nach Christus. Über dreitausend Jahre sind vergangen, seit Perry Rhodan seiner Menschheit den Weg zu den Sternen geöffnet hat.

Noch vor Kurzem wirkte es, als würde sich der alte Traum von Partnerschaft und Frieden aller Völker der Milchstraße und der umliegenden Galaxien endlich erfüllen. Die Angehörigen der Sternenvölker stehen für Freiheit und Selbstbestimmtheit ein, man arbeitet intensiv zusammen.

Als man aber in der Liga Freier Galaktiker erfährt, dass in der Nachbarschaft der Milchstraße ein sogenannter Chaopoter gestrandet sei, wird unverzüglich ihr größtes Fernraumschiff in Marsch gesetzt: die RAS TSCHUBAI, unter dem Kommando von Perry Rhodan.

Von einem Raumschiff der Chaotarchen geht sicher eine ungeheure Gefahr für die Galaxis aus. Rhodan findet in der kleinen Galaxis Cassiopeia Spuren, die darauf hindeuten, dass dort der Chaopoter FENERIK havariert ist - weil das Kosmokraten Schiff LEUCHTKRAFT ihn gerammt hat.

Die Chaostruppen werden in der kleinen Galaxis immer aktiver, vor allem, weil die Menschen mit Kommandounternehmen beginnen. Nun droht eine Strafaktion von FENERIK gegen eine ganze Welt. Um das

*Schlimmste zu verhüten, lauschen drei Mutanten der
ARYNNEN-SINFONIE ...*

Die Hauptpersonen des Romans

Gucky - Der Mausbiber wird zum Scherbenspringer.

Damar Feyerlant - Der Konnektor stellt sich dem Mnemosturm.

Shema Ghessow - Die Deponentin fürchtet um einen Freund.

Anesti Mandanda - Der Kosmopsychologe vertritt die Nihonjin.

Karin Kafka - Die Xenotechnik-Analystin stellt Programme zur Verfügung.

Kirushina Arudselvan - Die Kommandantin ahnt, dass ihr Schiff entbehrlich ist.

Prolog

*Im Mnemosturm
18. August 2071 NGZ*

Damar Feyerlant kniet aufrecht auf dem rotgoldenen Boden. Kristalline Netze bedecken ihn. Sie überspannen seine Füße, die Beine, den Rumpf, die Arme und Schultern, selbst den Kopf. Wie lebendiges Gewebe umschlingen sie ihn, sinken tiefer, verweben sich mit Haut und Knochen.

Das geschieht nicht in der Wirklichkeit, denkt Damar. Es ist eine Erinnerung. Sie gehört nicht zu mir. Nur eine Erfahrung, die ein anderer gemacht hat.

Doch die Mnemobilder und Empfindungen fühlen sich echt an und ganz wie seine eigenen. Es spielt keine Rolle, dass es nicht seine sind. Sie werden es, während er sie hat. Das Fremde wird zu einem Teil von ihm, der unnachgiebiger eindringt als das rotgoldene Netz. Es droht ihn von innen heraus zu zersetzen.

Kalte Hände greifen nach ihm. Oder ist es eine einzige kalte Hand? Eine Hand mit Hunderten Fingern? Fingerspitzen tauchen in sein Denken, vereisen, was sie berühren, wühlen tiefer. Sie wollen ihn packen, das Sein auslöschen, ihm die Individualität rauben.

Da ist noch etwas anderes. Etwas in der Nähe, das sein schwächer werdendes Dasein überstrahlt wie ein dunkler Pulsar. Schwarze Wellenfronten gehen davon aus, die jede Freude verschlingen. In ihnen vergeht das Lächeln, ertrinkt die Hoffnung, erlischt der Lebenswille. Das, was sie aussendet, ist tödlich. Dieses Etwas ist falsch. Es darf nicht sein, gehört nicht an diesen Ort, nein ... Das trifft es nicht. Was immer es ist: es gehört an *keinen* Ort! Nirgendwohin. Es sollte nicht existieren.

Wie eine biopostronische Maschine zieht es ihn an und bleibt doch auf Distanz. Damar kann es nicht fassen. Immer wenn er danach greift, gleitet es fort. Der Quell der dunkeln

Wellen liegt jenseits. Er ist hinter Schleiern verborgen, entzieht sich ihm – oder ist er es, der davon abgestoßen wird?

Damar schaudert, wendet sich ab. Er will fort, nur fort. Weg von dem Netz, den Fingern und dem tödlichen, fremdartigen Etwas. Fort, fort, fort ...

In Gedanken rennt er, doch er weiß, er bewegt sich keinen Millimeter. Er kniet aufrecht auf dem rotgoldenen Boden, die Arme ausgestreckt, von kristallinen Netzen überzogen. In dieser Position ist er gefangen.

Die kalten Finger wühlen tiefer. Sie bohren sich in ihn, verstärken die fremden Bilder, treiben ihn über die Schwelle zur Auflösung. Damar fällt ins Bodenlose, schreit, rudert mit Armen und Beinen.

Die fremden Eindringlinge zerstören, was ihnen im Weg ist: er, Damar Feyerlant. So wie er gerade ist, ist er unbrauchbar, doch sie wollen ihn brauchbar machen. Er soll Teil eines Größeren werden. Ist das nicht, was er immer wollte? Gebraucht werden, dafür sorgen, dass niemand leiden muss, anderen helfen ...

»Damar!« Die Stimme in seinem Geist ist eindringlich. Sie klingt erschöpft und besorgt, aber auch vertraut. »Du verlierst dich! Wenn du dich nicht abwendest, wirst du sterben!«

Abwenden. Wovon? Von wem oder was? Tatsächlich kann er sich nicht abwenden. Er wird angezogen, stürzt der Auflösung entgegen, hin zu jenem Sturm aus Bildern und Gefühlen, die gegen ihn branden wie eine Urgewalt.

Mnemo Sturm. Dieses Wort ist plötzlich da, unverhofft, wie unerwarteter Besuch. Hat Damar es gedacht, oder war es der andere, der mental in einem Parablock mit ihm verbunden ist? Das Wort trifft es sehr gut: Was gegen Damar brandet, ist wie ein Sturmwind, der ihn davonwehen möchte. Fremde Erinnerungen, die ihn mit sich reißen.

»Damar!« Dunkle Augen blitzen inmitten der Gedankenbilder auf und vertreiben den Anblick kristalliner

Netze. Rotbraunes, seidiges Fell mit einer interessanten Zeichnung umgibt sie. Eine spitze Nase steht hervor. »Hörst du mich? Ich bin es, Gucky!«

Gucky. Irgendwann einmal war Damar dieser Name wichtig. Er gehört jemandem von Bedeutung. Vielleicht sogar einem Freund. Wer ist dieser Gucky? Ist er nicht ein Unsterblicher? Ein Weggefährte von Perry Rhodan? Aber wer ist eigentlich Perry Rhodan?

Erschrocken erkennt Damar, dass sein Verlieren bereits eingesetzt hat. Die Dinge entgleiten ihm.

»Ich weiß, dass du dich nicht befreien kannst!« Die Stimme dieses Gucky drängt sich in den Vordergrund wie ein aufdringlicher Vogel, der einen Balztanz zum Besten gibt.

Sie stört Damar.

Warum geht sie nicht fort? Er will die Kälte fühlen, die ihm Stille bringen wird. Endlich Stille. Doch dieser Gucky ist unerbittlich. Er redet einfach weiter. Ungefragt. Ein ziemlich nerviger Kerl.

»Du sitzt fest«, sagt Gucky. »Es ist unmöglich für dich, mit dem Erinnern aufzuhören. Aber du kannst die Spur wechseln! Hör auf, ihre Gedanken zu denken! Denk an dich! Denk daran, wie alles begonnen hat! Was hat dich hierher gebracht?«

Eine interessante Frage. Vielleicht ist dieser Gucky gar nicht so übel. Er scheint sich wirklich zu sorgen, und was er sagt, klingt hilfreich.

»Wie es begonnen hat ...«, murmelt Damar.

Die kalten Finger bohren weiter, doch plötzlich ist da ein anderes Bild. Es zeigt ein Monstrum, das keines ist. Ein fremdartiges, wurmartiges Lebewesen. Der über zweieinhalb Meter lange, von feinsten ockerfarbenen Schuppen überzogene Körper bewegt sich auf hundert Stummelfüßen an der Wand entlang. Er schlängelt sich von links nach rechts. Am dreieckigen Mund zucken Fühler zwischen Zangen und Greifwerkzeugen, die sich wiegen wie

Schlingpflanzen in der Strömung. Zwei Stielaugen richten sich auf Damar, erkennen ihn trotz des SERUNs und des aktivierten Deflektors.

Das Wesen wird langsamer. Es streckt die Fühler tastend aus. Hat es eine von der Antiflex-Brille erzeugte Lücke bemerkt? Ein winziges Aufblitzen im Nichts?

»Eine Arynne«, murmelt Damar - und erinnert sich.

1.

Testlauf

Am Tag zuvor

Der Arynne richtete das vordere Körperteil auf. Dabei löste er sich von der Wand. In der fremdartigen Umgebung des Scherbenschiffs hatte er Heimvorteil. Er wusste genau, wo er war und wohin er sich bewegen konnte. Damar Feyerlant wusste das nicht.

Damar Feyerlant stand wie erstarrt. »Shema?«

»Ich bin da! Lass uns verschwinden!« Shema Ghessow hielt ihm die Hand hin, um gemeinsam mit ihm in eine Senke im Hyperraum zu fliehen, in die sie sich und ihn deponieren konnte. Wenigstens diese Möglichkeit blieb ihnen. Ohne diesen Fluchtweg hätten sie gewaltig in der Patsche gesessen.

Sie waren allein in einer der Scherben des gewaltigen, fremdartigen Schiffs. Allein mit einem Haufen Arynne, von denen die meisten in Kleingruppen in der schmucklosen, rotschwarzen Scherbe im Kreis über den Boden, die Decke und die Wände liefen, als würden sie ein Laufprogramm absolvieren, das sich ein verrückter Choreograf ausgedacht hatte.

»Warte!«, sagte Damar. »Wir wissen immer noch nicht, wie sie sich von Scherbe zu Scherbe bewegen.«

»Zu gefährlich!«

Sie hatte recht. War Damar versessen darauf, mit einem Arynne zusammenzustoßen? Unsichtbar zu sein, schützte nicht davor, bei einem Aufeinanderprall entdeckt zu werden, und die Arynne bewegten sich mit bis zu 30 Stundenkilometern. Je länger die Galaktiker blieben, desto wahrscheinlicher wurde ein Zusammenstoß.

Damar fragte sich, ob er genauso viel in einem echten Einsatz riskieren würde. Derzeit übten sie in einer Simulation. Die Zeit tickte. Während die Kommandantin der SKO-01 ihr Schiff mit Robotern bestücken und klarmachen

ließ, hatte Shema Ghessow Damar überredet, eine von ihr ausgewählte Trainingseinheit zu machen. Sie hatte ihn geradezu bedrängt. Also hatte Damar sich neben sie auf einer Simulationsliege platziert, die Haube aufgesetzt und das Programm gestartet.

Im Grunde war ihm jede Aktion recht, die ihn von der mörderischen Nervosität ablenkte, die ihn gepackt hatte, seitdem er wusste, dass er, Shema und Gucky dafür zu sorgen hatten, dass die Arynne einen ganzen Planeten verschonten.

Perry Rhodan hatte dem Chaoporter vor Kurzem einen Chaotreiber gestohlen - und FENERIK forderte dafür Vergeltung. Der Chaoporter wollte ein Exempel statuieren und hatte die Arynne entfesselt. Diese hatten im nahen Ploitsystem den Planeten Darvab verwüstet und Gefangene gemacht, die sie in einer Mnemobank zusammengeschaltet hatten.

Damar erschauerte, als er an die Mnemobank dachte. Der Anblick der Tefroder, Komeuk und Gaidis, die von kristallinen Netzen überzogen waren, verfolgte ihn bis in seine Träume. Rasch schob er den Gedanken fort.

FENERIK hatte mit dem Überfall auf das Ploitsystem einen Grundstein gelegt. Offenbar wollten die Arynne in Erfahrung bringen, wer für den Raub des Chaotreibers verantwortlich war, um die Täter zur Rechenschaft ziehen zu können. Sie agierten dabei ohne erkennbare Emotion, und genauso würden sie auch das Ziel auswählen. Es ging nicht so sehr darum, die tatsächlichen Diebe zu bestrafen, sondern Furcht und Schrecken zu verbreiten, um jeden Widerstand im Keim zu ersticken.

Aus FENERIKS Sicht durfte sich ein Vorfall wie dieser unverföhrene Diebstahl nicht wiederholen. Der Chaoporter übte Rache aus Kalkül, nicht aus Leidenschaft. So lauteten jedenfalls die Analysen und Vermutungen von ANANSI und Anesti Mandanda, dem Kosmopsychologen.

Und genau da kam das kleine Parateam um Gucky ins Spiel. Gucky, Shema und Damar sollten dem Arynnschiff ein neues Ziel unterschieben und die restlichen, noch mental intakten Gefangenen befreien, die sich an Bord befanden. Keine einfachen Aufgaben, vor allem für Damar, den Konnektor, der dafür sorgen musste, die Biopositronik zu infiltrieren und das Angriffsziel zu verändern.

Damar nahm Shemas Hand, und die Umgebung verschwand. Er sah noch einen Teil davon wie hinter einem bunten Schleier, doch er wusste, dass er mit Shema in den Hyperraum gewechselt war. Weißes Wabern umgab sie, in dem sich selbst das Denken zu verlieren schien. Von diesem Punkt aus konnten sie beobachten, Pläne schmieden, zur Ruhe kommen.

In der Simulation war das Innere des Scherbenschiffs dunkel gehalten. Sie blickten durch den farbigen Schleier auf einen goldgefleckten Arynns, der sich in eine Art Kokon wickelte. Das sollte wohl sein Schlafplatz sein. Die Positronik erfand anhand der bisher gesammelten Daten ein buntes Spielfeld. Wie es tatsächlich in den verschiedensten Teilen auf einem Scherbenschiff aussah, würden die Mutanten erst erfahren, wenn sie vor Ort waren.

»Da!« Shema zeigte durch die Schleier. »Gucky ist zurück!«

