

Nr. 2814

Perry Rhodan

Die größte Science-Fiction-Serie



Verena Themsen

Im Netz der Kyberspinne

Sie sind die letzten Haluter –
Atlas erkennt ihr schreckliches Schicksal



Verena Themsen

Phantastische Romane einer Physikerin



Phantastische Themen begeisterten die 1970 in Hamburg geborene Verena Themsen schon früh. Als Kind war sie bereits ein großer Fan von Märchen und Sagen und blieb diesen auch dann noch treu, als Buchserien wie »Die drei ???«, »Leutnant Lennet« oder die Bücher von Karl May in ihren Regalen Einzug hielten. Später kamen die PERRY RHODAN-Serie sowie ATLAN hinzu, und sie entdeckte ihre Leidenschaft für Science Fiction.

Während der Schulzeit und in den ersten Semestern des Physik-Studiums publizierte Verena Themsen diverse Kurzgeschichten in kleinauflagen Fantasy-Zeitschriften. Das fortschreitende Studium, die Promotion und das Berufsleben forderten jedoch ebenso ihren Tribut wie die Gründung einer Familie.

Es dauerte mehr als zehn Jahre, bis Verena Themsen die Begeisterung ihrer Jugend wieder entdeckte. Sie veröffentlichte Kurz-

einer Fan-Serie, die im PERRY RHODAN-Universum spielte und im Internet publiziert wurde.

Dadurch wurden die Autorin Susan Schwartz und die PERRY RHODAN-Redaktion auf sie aufmerksam und unterbreiteten ihr ein Angebot: Sie konnte einen ersten professionellen Roman für die »Elfenzeit«-Serie schreiben. Beiträge für PERRY RHODAN-Action und PERRY RHODAN-Extra folgten. Ihr Einstieg ins Autorenteam der PERRY RHODAN-Serie war damit nur eine Frage der Zeit.

Für ihre Romane, in denen sie immer wieder außergewöhnliche Charaktere schildert, erhielt sie viel Beifall von Lesern und Kritikern. Aus diesem Grund wollte Andreas Eschbach unbedingt bei diesem besonderen Projekt mit ihr zusammenarbeiten.

Verena Themsen lebt in einer Kleinstadt in der Nähe von Heidelberg. Sie ist verheiratet und Mutter einer »energiegeladenen Tochter, die das Leben spannend hält«. Wenn sie nicht an neuen Romanen schreibt, ist sie für eine Firma tätig, die Maschinen für die Elektronikindustrie herstellt.





Nr. 2814

**Die falsche Welt
Teil 3 von 4**

Im Netz der Kyberspinne

*Sie sind die letzten Haluter - Atlan erkennt ihr schreckliches
Schicksal*

Verena Themsen

Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt



Auf der Erde schreibt man das Jahr 1518 Neuer Galaktischer Zeitrechnung (NGZ). Die Menschen haben Teile der Milchstraße besiedelt, Tausende von Welten zählen sich zur Liga Freier Terraner. Man treibt Handel mit anderen Völkern der Milchstraße, es herrscht weitestgehend Frieden zwischen den Sternen.

Doch wirklich frei sind die Menschen nicht. Sie stehen – wie alle anderen Bewohner der Galaxis – unter der Herrschaft des Atopischen Tribunals. Die sogenannten Atopischen Richter behaupten, nur sie und ihre militärische Macht könnten den Frieden in der Milchstraße sichern.

Wollen Perry Rhodan und seine Gefährten gegen diese Macht vorgehen, müssen sie herausfinden, woher die Richter überhaupt kommen. Ihr Ursprung liegt in den jenseitigen Landen, in einer Region des Universums, über die bislang niemand etwas weiß.

Ein Zeitriss trennt die Freunde Rhodan und Atlan. Mit dem Fernraumschiff RAS TSCHUBAI strandet Perry Rhodan mehr als 20 Millionen Jahre in der Vergangenheit. Der Arkonide Atlan setzt die Reise durch die Synchronie fort. Dabei gerät er mit der ATLANC tausend Jahre in die Zukunft. Die Atopen haben gesiegt und ein lemurisches Imperium beherrscht die Milchstraße.

Es gibt nur eine Möglichkeit, diese »falsche Welt« zu verhindern – die Atopentechnik an Bord der 236-COLPCOR.

Auf dem neuen Erdmond Suen versuchen Atlan und seine Gefährten, zum Richterschiff vorzudringen. Aber die Machthaber des Tamaniums sind ihnen dicht auf den Fersen - und so verfangen sie sich IM NETZ DER KYBERSPINNE ...

Die Hauptpersonen des Romans

Hec Jannaver und Shopan Gaunot - Die Haluter kämpfen gegen Dämonen.

Germo Jobst - Der Herold muss ein neues Leben beginnen.

Atlan - Der Arkonide sucht das Herz von Suen.

Miuna Lathom - Die kybernetische Agentin spinnt ihr Netz.

Annun

Es beginnt

Berührt von den Strahlen der aufgehenden Sonnen, schimmerten die Türme Sternheims in hellem Rot. Hec Jannaver versuchte abzuschätzen, wie weit entfernt die Stadt war. Aber sein Planhirn blieb stumm; gelähmt von den Auswirkungen des Silbersturms, der über das Land tobte.

Die filigran geschwungenen Wohntürme reflektierten das Sonnenlicht unter die zerfaserte Wolkendecke und in den Nebel über den Pharom-Sümpfen. Das schattige Land zog sich am Aussichtsturm vorbei, auf dem Hec stand, und weit hinaus, bis an die Grenzen der Nacht. Hier und da sah er Bewegung, blitzten metallene Körper und Teleskopbeine auf. Die Mechanischen Dämonen von Draugh hatten ihren Vormarsch schon im Schutz der Dunkelheit begonnen. Und sie waren nur die Vorhut dessen, was kommen würde.

Nur noch die Türme und ein dreifacher Ring von Kriegsinseln der Kleinen Freunde lagen zwischen den grausamen Draugh und der Vitalstadt Sternheim. Würde sie fallen, hatten die Invasoren eine weitere wichtige Ressource in Händen. Doch die Draugh hatten nicht damit gerechnet, dass ihre Opfer Verstärkung bekommen würden.

Hec studierte das Gebiet der kommenden Schlacht und versuchte, auch ohne Planhirn herauszufinden, wo er und die anderen Haluter zuerst eingreifen mussten.

»Da«, sagte Shopan Gaunot neben ihm und deutete nach vorn.

Eine weit entfernte Kriegsinsel hatte zu feuern begonnen. Ein Dämon verging in einer aufzuckenden Stichflamme. Einem anderen knickten die vorderen vier Beine ein, und er kippte in ein Sumpfloch, das ihn gierig aufzog. Nur Augenblicke später kamen entlang der gesamten Frontlinie die Dämonen in Schussweite. Blitze erhellten den Dunst.

Explosionen rissen ihn zur Seite und gaben den Blick frei auf ein zunehmendes, von hier oben fast lautloses Chaos.

Hec Jannaver spürte das Feuer der Drangwäsche in seinen Adern. Er reckte den riesenhaften Körper und bleckte die Zähne. Mit beiden Händepaaren strich er über seine gekreuzten Leibgurte und stellte sicher, dass alle Waffen griffbereit waren.

»Es ist so weit. Die Jagd beginnt!«

Sein Lachen dröhnte weit über den Sumpf.

1.

Der Weg nach Suen

Schreie und Kampfgeräusche. Soldaten regnen vom Himmel, dringen durch alle Türen und Fenster der Klinik, die gleichzeitig eine Arena ist, und nehmen die Jagd auf. Fliehende Menschen reißen mich mit sich, weg von meinem Ra'harr, weg von meinem Leben. Klaffende Münder, schreckgeweitete Augen in dunklen und hellen Gesichtern, eine Kakophonie an Schreien, Rufen, Schüssen. Sie drängen aus dem dachlosen Gebäude, fliehen durch die Klinikgänge, rupfen sich Infusionsschläuche ab, um den möglichen Tod der sicheren Bedrohung vorzuziehen. Ich kämpfe, schreie, will nicht mit. Ich verliere.

Dann spüre ich ihn, seine Stimme, seine Ruhe ...

... und dann seinen Tod. Für einen Moment erstarrt die Welt.

Ich schreie, tobe, heule und renne blind los. Stoße alles von mir, halte mir alles zu, mit Händen und Armen und Knien. Ich will es nicht. Will nicht allein sein. Will ihn nicht verloren haben.

Nicht allein sein. Nicht schuldig sein.

Ich heule auf, breche ein, trommele mit den Fäusten auf den unnachgiebigen Terkonitstahl des Bodens.

Schuldig.

Die Schwäche lässt mich wimmernd zusammensinken.

Schuldig, schuldig, SCHULDIG ...

*

Ich wälzte mich herum, zog das Kissen über den Kopf, sperrte das schmerzende Licht aus und presste den Mund in die Matratze, damit das Wimmern aufhörte. Schloss alles aus, alles ein.

Die Welt wollte mich nicht, und ich wollte die Welt nicht. Ich hatte alles verloren, meinen Halt, meine Aufgabe, meine Sicherheit. Nur mein Leben hatte ich noch und gab keinen Pfifferling mehr darum. Mein Herz wummerte in meinem Körper.

Gib einfach Ruhe, du verdammtes Ding. Bleib stehen. Macht eh keinen Unterschied mehr.

Welchen Sinn hatte noch irgendwas, nachdem Ch'Daarn tot war?

»Warum bist du gegangen?«, wisperte ich. »Warum hast du mich alleingelassen?«

Natürlich wusste ich, dass er mich nicht hatte alleinlassen wollen. So blöd war ich nicht, um das wirklich zu glauben. Aber es riss an mir, zerriss mich innerlich, und das war der einzige Ausdruck, den ich dafür fand.

Für eins war ich allerdings wirklich dumm genug gewesen: Ich hatte mich und Ch'Daarns Auserwählten Retter, seine Lichtgestalt, in Gefahr gebracht. Als er es bemerkte und erkannte, dass ich nicht ohne ihn gehen würde, starb er. Ich war sicher, dass das kein Zufall war. Ch'Daarn war mir in einem sehr ähnlich gewesen: Er hatte einige seltsame Fähigkeiten besessen. Nur hatten seine nicht auf einer Maschine beruht.

Ich habe meinen Ra'harr getötet, meinen ehrwürdigen Vater. Den Einzigen in meinem Leben, der jemals dieser Anrede würdig war.

Ich hätte dort bleiben und mit ihm sterben sollen. Aber ich konnte mich seinem Wunsch, seinem Befehl nicht widersetzen. Ich hatte nachgegeben und war mit den Fremden geflohen. Ich hatte keine Wahl gehabt. Ich konnte nicht nach ihm auch noch seine Träume töten.

Ich versuchte, das Schluchzen zu unterdrücken, das meinen Körper schütteln wollte. Ein weiterer Kampf, den ich verlor.

Als der Duft von Kakao an meine Nase drang, versteifte ich mich unwillkürlich.

Jemand ist in meiner Stube.

Es fühlte sich an, als glitte ein kalter Finger an meinem Rückgrat entlang. Nicht allein. Beobachtet. Ausgeliefert. Meine Brust wurde eng.

Ich rang mit mir, während ich tief atmete, um mich zu beruhigen. Einfach nicht beachten, alles aussperren, vergessen.

Aber wer ist da? Was tut er? Warum ist er hier? Sieht er zu mir? Studiert er mich? Analysiert er, was er sieht, und seziert mich in seinem Geist? Oder bin ich ihm gleichgültig?

Meine Gedanken ließen mir keine Ruhe mehr. Endlos kreisten sie um die fremde Präsenz, lösten alte Ängste aus, von denen ich gedacht hatte, sie wären für immer begraben. Schließlich hielt ich es nicht mehr aus. Mit langsamen, vorsichtigen Bewegungen drehte ich mich so leise wie möglich um und öffnete die Lider einen Spalt.

Es war der Weißhaarige. Er saß am Tisch in der Mitte der Stube und schien mein Puzzle zu betrachten. Seine Maskierung hatte er entfernt. Nun war er mit seinen rötlichen Augen und der verglichen mit Lemurern hellen Haut wieder eindeutig als Arkonide zu erkennen. Der Duft, der mich wach gemacht hatte, stieg aus einem Becher neben seiner Hand.

Als habe er meinen Blick gespürt, fragte er: »Möchtest du auch einen Kakao?«

Ich haderte einen Moment mit mir, gab dann aber auf. Es machte keinen Sinn, mich weiter schlafend zu stellen. Also setzte ich mich auf, wartete, bis der Schwindel nachließ, und fuhr mit den Fingern durch mein Haar. Es war schweißfeucht und trotz seiner Kürze voller Knoten.

Die Ankunft im Schiff war meine letzte Erinnerung. Die Fluchtteleportation mit den beiden Fremden aus der Klinik hatte alle Reserven aus dem Aufputzmittel aufgezehrt, das der Arkonide mir gegeben hatte. Ich war zusammengebrochen, wie das eine oder andere Mal zuvor,

wenn ich die vom Psi-Induktor verliehenen Fähigkeiten überstrapaziert hatte.

Ch'Daarn hatte es meinen »Embryonalschlaf« genannt, wenn ich danach eingerollt und reglos auf dem Bett lag und nur MUTTERS Geräte mich davor bewahrten, einfach einzugehen wie eine Blume, die nicht genug Wasser bekommen hat. Eigentlich war es wohl mehr eine Art Bewusstlosigkeit, denn ich konnte mich nicht erinnern, dabei je geträumt zu haben.

Normalerweise wachte ich allerdings immer auf, sobald MUTTER nach meiner Stabilisierung die Schläuche und Kontakte zurückzog. Dieses Mal wohl nicht. Schlechtes Zeichen. Ich war so fertig gewesen, dass ich einfach weitergeschlafen hatte, und das nicht gerade ruhig.

Wen wundert's.

Ich riss ein paar Knoten aus meinem Haar und ließ die braunen Filzspinnen auf den weichen Boden fallen, wo sie sofort absorbiert wurden. Damit beendete ich meine Morgentoilette und stemmte mich hoch. Ohne zu dem Mann zu sehen, schlurfte ich zum Kakao-Samowar in der Küchenzeile. Im Schrank stand noch mein Lieblingsbecher mit den roten Blumen. Ich stellte ihn unter den Hahn, wählte meine bevorzugte Stärke und die Würzzusätze aus und sah zu, wie die braune Flüssigkeit in den Becher rann.

Tief atmete ich das Aroma des gewürzten Kakaos ein. Zusammen mit dem Duft nach Holz und Lavendel, der in der Stube lag, wirkte das immer beruhigend auf mich. Gleichzeitig wurde dieses Mal allerdings ein Strom an Erinnerungen ausgelöst. Ich blinzelte das Wasser weg, das sich wegen der Wärme am Samowar in meinen Augen gesammelt hatte, schloss den Hahn und konzentrierte mich darauf, auf dem Weg zurück zum Bett keinen Tropfen des wertvollen Getränks zu verschütten.

Im Vorbeigehen fiel mir auf, dass alle Puzzleteile noch mehr oder weniger unverändert auf dem Tisch lagen.

»Hast du das die ganze Zeit nur angestarrt?«, fragte ich, als ich mich aufs Bett setzte. Meine Stimme kratzte im Hals. Ich trank einen Schluck und hielt mich am Becher fest.

Der Arkonide nahm vorsichtig eines der Teile zwischen die Finger. Es war kaum so groß wie seine Fingerkuppen. »Ich konnte nicht erkennen, wo sie hingehören. Außerdem wollte ich nichts durcheinanderbringen, falls du eine eigene Ordnung in die Menge gebracht hast. 14.400 Teile sind eine stolze Anzahl.«

Ich zuckte die Achseln, was mit meiner schiefen Schulter gar nicht so einfach war. »Ich mag es, wenn richtig viele Möglichkeiten offenstehen.«

»Ich hätte vielleicht eher etwas ergänzen können, wenn ich gewusst hätte, welches Motiv herauskommen soll. So hat sogar mein Extrasinn kapituliert.«

Ich hatte schon gehört, dass Arkoniden einen Extrasinn oder Logiksektor besitzen konnten, wenn er aktiviert wurde. Ich hätte nie gedacht, dass es Sachen gab, die ich besser konnte als jemand mit diesem zusätzlichen Denkapparat.

»Ch'Daarn sagt, manchmal ist es einfacher, ein Ziel zu erreichen, wenn man nicht glaubt, es schon zu kennen.«

»Das klingt nach einer guten Lebensweisheit.«

Ich biss mir auf die Lippe und sah auf. »Nicht gut genug. Er ist tot«, sagte ich trotziger als beabsichtigt. Aber ich wollte kein Mitleid. Ich hatte es verbockt und würde mich selbst wieder herauskämpfen. Wie immer. Punkt.

»Ich wünschte, wir hätten es verhindern können«, sagte er.

Da war keine typische Erwachsenen-Herablassung, kein Vorwurf und kein »Ich hatte es ja gesagt«. Stattdessen empfing ich Anteilnahme, etwas Sorge und vielleicht eine Spur von ... Schmerz?

Meine Kehle wurde enger. Ich schluckte und senkte den Blick auf das Puzzle. Die Wärme des Bechers zwischen meinen verkrampften Händen tat gut.

»Ihr wart da. Das war ... mehr, als ich erwarten konnte. Ihr hattet recht. Ich ... Es war ... Ihr wart in Gefahr ... wegen mir ... und Ch'Daarn ...«

»Germo.«

Ich wischte mir über die Augen, die einfach nicht mit dem Tränen aufhören wollten. »Was?«

»Es tut mir leid, was geschehen ist. Aber du darfst dir unseretwegen keine Vorwürfe machen. Es war unsere freie Entscheidung, dir zu folgen. Wir haben Erfahrung damit, uns in gefährliche Situationen zu begeben.«

Ich ballte die Hand und kämpfte mit dem Drang, sie irgendwo hinzuschlagen. »Mein Fehler hat Ch'Daarn das Leben gekostet und euch in Gefahr gebracht. Ich habe beinahe alles kaputt gemacht, worauf er so lange hingearbeitet hat, und ich habe ihn umgebracht!«

Der Arkonide schüttelte den Kopf. »Mach dich nicht schuldiger, als du bist. Du hast übereilt gehandelt, ja. Aber Ch'Daarns Tod hat nichts damit zu tun. Er war schwer verletzt.«

»Vielleicht hätte er gekämpft.« Ich spürte, wie die Fingernägel sich mir tief ins Fleisch gruben. Der Schmerz tat gut. »Aber er hat einfach aufgegeben. Er ist gegangen. Ich habe es gespürt. Er hat es ... mir gesagt.«

»Was hat er gesagt? Und wann?«

Ich schluckte und senkte den Kopf. »In der Klinik. Direkt in meinen Gedanken. Manchmal konnte er das. Er sagte, dass das Sandmeer ruft. Und ... dass alles gut wird. Dass ich gehen sollte. Aber ... ich konnte ihn doch nicht einfach ...«

»Germo.« Er war aufgestanden und vor meinem Bett in die Hocke gegangen. Er legte eine Hand um meine Faust. »Er hatte erreicht, worauf er hingearbeitet hatte. Es hielt ihn nichts mehr. Umso wichtiger ist es jetzt für uns, seine Überzeugung zu erfüllen. Nur weil er gesagt hat, dass alles gut wird, wird es das nicht von selbst. Wir müssen zusammen darauf hinarbeiten, und da hilft es nicht, wenn du dir Schuldgefühle einredest.«

Ich unterdrückte den Impuls, meine Hand zurückzuziehen. Als hätte er es trotzdem gespürt, ließ er sie wieder los. Ich öffnete die Finger und betrachtete die roten Halbmonde auf meinem Handballen.

»Ich hätte nicht einfach springen sollen. Egal, ob er gestorben ist, damit ich wieder gehe, oder nicht. Ich hätte nicht in diese blöde Falle springen dürfen. Es war dumm, dumm, dumm.«

»So ist es, wenn man Gefühle hat«, sagte Atlan. »Manchmal leiten sie einen in die Irre. Aber ich möchte nicht den Tag erleben, an dem wir deshalb aufhören, nach ihnen zu leben. Bevor du mit dem Seher an Perry Rhodans Mausoleum aufgetaucht bist, war ich vielleicht selbst kurz davor, einen solchen Fehler zu machen. Ich wollte rein aus Gefühlsgründen die Hyperbalsamierung meines Freundes abschalten.«

Ich sah ihn an. »Du hast Perry Rhodan gekannt? Du warst sein Freund?«

»Ich ziehe es vor, zu denken, dass ich es noch bin. Ich hoffe, diese Entwicklungen hier verhindern zu können. Dann wird er überleben. Auch Ch'Daarn lebt dann vielleicht noch.«

Ich rieb das Kinn an meiner aufgewölbten Schulter. Das hatte ich mir schon vor langer Zeit angewöhnt, wenn ich unsicher war. Wahrscheinlich, weil da mein Psi-Induktor saß, den ich nutzte, wenn ich fliehen wollte.

Atlans Worte verwirrten mich, weil sie mich an Aussagen meines Ra'harr erinnerten. Stand dieser Mann wirklich für die erleuchtete Welt jenseits der Trübnis, von der Ch'Daarn immer erzählt hatte? Aber was wurde aus unserer Welt, wenn er Erfolg hatte? Würde Ch'Daarn wirklich wieder leben? Oder würde es ihn nie gegeben haben? Und mich?

Ich trank einen Schluck Kakao und fragte: »Und wie geht es jetzt weiter?«

»Das liegt in deinen Händen«, antwortete Atlan. »Wir müssen nach Suen, um dort das Richterschiff zu suchen und die Ersatzteile zu holen, die wir für die ATLANC brauchen.«

Aber MUTTER hat sich geweigert, dorthin zu starten, bevor du wach bist und deine Zustimmung gibst.«

»Suen ...« Ich war noch nie auf Suen gewesen. Es war gefährlich, dorthin zu gehen.

Atlan stand wieder auf und kehrte zum Tisch zurück. »Ich möchte dich nicht drängen, aber du solltest dir nicht zu viel Zeit lassen, Germa. Jawna hat am Ufer eine Frau gesehen, bei der sie recht sicher ist, dass es die war, mit der sie in der Klinik gekämpft hat. Die Frau hat sie offensichtlich nicht wiedererkannt, aber das kann sich jederzeit ändern.«

Erneut hatte ich dieses Gefühl im Rückgrat, diesen eisigen Finger, der daran hochkroch. »Sie hat uns gefunden? Wo sind wir überhaupt?«

»Auf dem Quabbin-Reservoir. MUTTER hat sich in ein Segelschiff verwandelt. Ein wirklich faszinierend vielseitiges Raumschiff.«

Ich lächelte. »MUTTER ist die Beste.«

Atlan nickte. »Jawnas Gegnerin hat anscheinend diesen Ort gefunden, aber ohne zu wissen, wo genau wir sind. MUTTER hat uns perfekt getarnt. Jawna und sie haben bislang keine Aktivitäten feststellen können, die darauf hindeuten, dass uns Gefahr droht. Die Frau hat einen Bungalow bezogen, eine Weile von dort aus alles beobachtet und ist dann in den See gestiegen. MUTTER sagt, sie sucht den Seeboden ab.«

»Und wir?«

»Segeln bei leichtem bis mäßigem Wind über ihr und warten auf deine Entscheidung.«

Ich schloss die Augen und lehnte mich zurück. Dabei stieß ich gegen eine der Marionetten, die an der Wand über meinem Bett hingen. Ihr Klappern klang für mich makaber; als schlügen Knochen gegeneinander.

Eigentlich hatte ich keine Wahl. Mein Ra'harr hatte es mir aufgetragen, in dem Moment, als er in meinem Kopf gewesen war. Dem Moment vor seinem Tod. *Man verstößt nicht ohne Not gegen das Vermächtnis eines Toten.* Das war