

Perry Rhodan

Die größte Weltraumserie

Erstauflage

Nr. 1492

E-Book



Das dunkle Netz

Ein Mann lernt Terra kennen – das Paradies für Narren

Perry Rhodan

Nr. 1492

Das dunkle Netz

Ein Mann lernt Terra kennen – das Paradies für Narren

von Robert Feldhoff



Das Jahr 1147 NGZ hat begonnen, das Jahr der Entscheidung, ob die Bewohner der Milchstraße weiterhin versklavt bleiben wie schon seit Jahrhunderten, oder ob sie endlich wieder in den Genuss der ihnen zustehenden Freiheit und Unabhängigkeit kommen.

Seit Perry Rhodan mit den Teilnehmern der Tarkan-Expedition zurückgekehrt ist, sich einen Weg in die abgeschottete Milchstraße gebahnt hat und zu den galaktischen Widerstandskämpfern gestoßen ist, hat sich vieles ereignet – Positives und Negatives. Es gab für die Sache der Freiheit sowohl Erfolge als auch Rückschläge zu verzeichnen.

Nun aber, im Frühjahr 1147, naht der Vorabend der schicksalhaften Schlacht zwischen den Befreiern der Galaxis und den Cantaro, sowie denen, die den geklonten Sklavenhaltern übergeordnet sind, den sogenannten Herren der Straßen. Die Bühne ist bekannt, die Szene ist gesetzt, und die Akteure treffen die letzten Vorbereitungen für ihren Auftritt.

Zuvor jedoch geschehen noch einige unerwartete Dinge auf beiden Seiten. Da ist zum Beispiel Daarshol, der ehrgeizige Cantaro, dessen Bestrebungen den Plänen der Herren der Straßen zuwiderlaufen - und da ist Perry Rhodan, der alles riskiert, um seine angestammte Heimat wiederzusehen.

Dabei verstrickt sich der Terraner in DAS DUNKLE NETZ ...

Die Hauptpersonen des Romans

Perry Rhodan - Der Terraner lernt Terra kennen.

Mort Gerrin - Ein Traumjäger.

Bliss und **Chinnvi** - Mitglieder einer Kinderbande.

Alara und **Zamoo** - Traumhelfer.

Dorian Waiken - Der Herr der Straßen tritt in Erscheinung.

1.

Die Null, als Kreis betrachtet (I)

Es gibt einen Traum, den Generationen von Traumjägern einander weitergeben: einen Traum aus der Sphäre der Stupid-Vernetzten.

Einen Traum vom Klirr-Klang-Gott ... Von einem Mann, dessen Rüstung aus Metall besteht, dessen Kopf in einem Helm steckt, dessen Gesicht zu Wolken wird und im Himmelsdunst verschwindet. Und seine Füße verwachsen mit dem Boden, mit den weißen Leibern der Träumer. Er ist wie ein Baum, dessen Wurzeln in silbernes Gespinst zerfasern. Unendliche Verästelungen, ein unendliches, glänzendes Netz.

2.

Terra Incognita

Gegen das Hintergrundgrau des Himmels ragte der Turm aus Glas und Stahl auf. Von dort war er gekommen. Davor er und die sieben Kinder, mitten in den Bergen einer Müllkippe.

»Still!«, zischte Rhodan.

Die Kinder schwiegen atemlos. Natürlich waren sie es, die sich hier auskannten – nicht er, der sich gerade erst aus den Traumschleifen des Simusense-Systems befreit hatte. Dennoch erkannten sie seine Autorität an.

»Da vorn. Hört ihr?«, flüsterte er.

Ein Schatten tauchte auf. Schlurfende Geräusche warnten ihn schon Sekunden vorher. Verdammt, sie kamen tatsächlich in seine Nähe. Rhodan hätte am liebsten geflucht, aber das hätte die Verfolger auf seine Spur gebracht.

Die anderen hatten Waffen. Er und die Kinder hatten nur den Schutz der Abfälle.

Mit klopfendem Herzen drängte er sich gegen scharfkantige Ringe aus Zellstoffplast. Das Zeug sah aus, als läge es schon hundert Jahre hier. Massive Träger aus Stahl bildeten das Korsett der Kippe – sie gaben die Gassen vor, die man begehen konnte.

Jetzt.

In der klirrendkalten Luft kondensierte sein Atem zu blassen Wolken; zu dünn, um das Versteck zu verraten.

Rhodan spannte alle Muskeln.

Eine der beiden Frauen tauchte auf, die Mort Gerrin begleiteten. *Traumjäger*, so hatten sich die drei genannt. Und ausgerechnet ihn hatten sie aus dem Simusense gerissen; nicht das erwartet leichte Opfer. Er war noch im Turm entkommen.

Zumindest auf Zeit.

Die kleine Gestalt hielt an und horchte in die Sackgasse, in der er und die Kinder lagen. Es war die bleiche, hellhäutige der beiden Frauen. Ihre Rüstung besaß hochtechnisiertes Outfit. In ihrer Hand lag ein Strahler.

Der Augenblick höchster Gefahr verging ohne Ereignis. Rhodan atmete auf. Hinter ihm im Schmutz richteten sich vorsichtig die sieben Kinder auf. Ihr Alter betrug zwischen sechs und zwölf Jahre, bei sich führten sie an Gürteln syntronische Bausteine. Die Kleidung der Kinder bestand aus bunten Fetzen, gewaschen hatte sich keines in den letzten Tagen. Über Waffen verfügten sie nicht.

»Habt ihr einen Anführer?«, fragte Rhodan leise.

»Ich.« Ein etwa zwölfjähriges Mädchen trat vor. Man konnte bereits Ansätze fraulicher Formen sehen. Ihre schnell gereiften, harten Züge deuteten Stolz an. »Ich heiße Bliss.« Sie hob ihre Fingernägel, die zu scharfen Spitzen gefeilt waren.

Rhodan schluckte, ließ sich aber nichts anmerken. »Ihr habt gesagt, ihr helft mir hier heraus. Also, wenn ihr eine Idee habt ... ich kenne die Umgebung nicht.«

»Wir haben gesagt, wir *versuchen* es. Mieses Spiel gegen drei Traumjäger.«

Die Anführerin schickte ein etwa neunjähriges Mädchen vor bis zur Biegung. Nachsehen, hieß das, ob die Frau noch in der Nähe war. Sie hatten Glück; geschlossen und fast geräuschlos rückte die Gruppe vor. Nur ab und zu knisterte ein Streifen Folie unter den Schritten.

»Hinter mir her!«, flüsterte Bliss.

Rhodan und die anderen folgten. Neben sich bemerkte er die Kundschafterin. Sie hatte riesige, braune Augen und einen wirren Lockenkopf. An ihrem Gürtel baumelten Plastikbeutel und Computerbausteine wie Trophäen.

Ein gelbes Band hielt die Haare aus der Stirn; gleichzeitig legte es eine hässliche Narbe bloß. Keine Biomedizin, kein Nähen. Jemand hatte die Kleine notdürftig wieder zusammengeflickt.

»Ich heie Chinnvi«, sagte sie. Mit ihren riesigen Augen sah sie auf zu ihm. In dem Blick lag eine Mischung aus plzlichem Vertrauen und Intelligenz. »Du siehst fast so wie mein Vater aus.«

Trotz der Situation musste Rhodan lcheln. »Und warum bist du nicht bei deinem Vater?«

»Der ist tot.«

Sein Lcheln gefror.

Ein solches Kind htte er mit Gesil zeugen mgen. Statt dessen lebte dieses Ungeheuer namens Monos. Welch eine Ungerechtigkeit.

Chinnvi zupfte am rmel seines SERUNS und zog ihn weiter. Dabei sah er zum ersten Mal ihre Hnde. Rhodan erschrak vor dem Anblick ber und ber zernarbter, geschundener Finger.

Einmal noch kreuzten sie die Bahn eines Traumjgers – doch sie erkannten nicht, ob es Gerrin oder eine der Frauen war. Egal. Ungeschoren erreichten sie den rckwrtigen Rand der Kippe.

Rhodan sah ein verworrenes Gespinst aus Silberfden. Offenbar kreiste das Geflecht die Kippe bis auf eine einzige ffnung ein. Und die zeigte zum Turm hin, aus dem er gerade entkommen war.

Neben ihm warteten geduckt Bliss und Chinnvi.

»Siehst du?«, meinte Bliss. »Ist 'ne Art Hufeisen hier. Man kommt nicht raus. Wir kennen das Gelnde. Molekularfden sind das, irgendwelcher Bauschutt. Schrfer als meine Finger. Kommt niemand durch ohne Schutzschirm oder Ynkenitkombi.«

»Wissen die Traumjger das auch?«

»Bestimmt. Die haben ihre Reviere.«

In direkter Sichtnhe standen mehrere Gebude. Die Fassaden ringsum waren schmutzig und verkommen. Ein paar waren nur noch Stahlgerippe – von zerfallenden, weit verstreuten Halden umgeben.

»Also kämpfen«, sagte Rhodan. »Vielleicht ist es besser, wenn ihr hier bleibt. Dann mache ich allein weiter.«

»Nein, unsere Bande hilft dir.«

»Habt ihr Kampferfahrung?«

»Ein bisschen.«

Welch eine perverse Frage, warf sich Rhodan vor, das waren Kinder ... Und dennoch diese Antwort. »Dann richtet euch ab jetzt nach meinen Anweisungen. Okay?«

»Okay«, sagte Bliss zögernd. »Aber nur, bis wir draußen sind.«

Er warf einen sehnsüchtigen Blick auf die Türme hinter den Silberfäden, auf die noch immer intakte Skyline der Stadt Terrania. Einige Umrisse erkannte er wieder - die entsprechenden Gebäude standen seit mindestens siebenhundert Jahren.

*

Rhodan sah die Lage bildlich vor sich: Er und die Kinder mitten im Schutt, dazwischen als Kundschafter die beiden Frauen. Mort Gerrin war ein schlauer Fuchs. Rhodan war jetzt sicher, dass der Mann am Ausgang wartete.

Mit der Waffe im Anschlag. Bliss hatte recht, es war ein mieses Spiel. Aber Rhodan kannte die Regeln zu genau, als dass er kampflös hätte aufgeben mögen.

Vor Bliss und Chinnvi führte er die Gruppe in die Mitte der Kippe zurück. Er fand eine Stelle, an der die Stahlgerippe eine Biegung von neunzig Grad bildeten. Unmittelbar gegenüber mündete ein weiterer Weg.

Die Stelle war ideal.

»Ich habe einen Plan«, flüsterte er. »Ihr versteckt euch in diesem Tunnelweg da. Aber weit drinnen, wo ihr in Sicherheit seid. Chinnvi bleibt hier. Sie ist meine Botin. Wenn ich sie zu euch schicke, macht ihr leise Geräusche. Klar?«

»Klar«, antwortete Bliss ebenso gedämpft.

Sechs der Kinder huschten in Deckung, Chinnvi blieb bei ihm. Rhodan türmte herumliegende Plastiktrümmer zu einem provisorischen Sichtschutz auf. Dabei horchte er angestrengt – hörte aber nur den eigenen Atem.

Chinnvi sah ihn aufmerksam an. Die riesigen Augen gaben ihr das Aussehen eines weit jüngeren Kindes; trotzdem blieb sie beherrscht und ruhig. Eine Sekunde lang ging er neben ihr in die Knie und lächelte.

Dann warnte ihn ein Knacken.

Sekunden später das nächste Warnsignal. Jemand kam von links. Die Entfernungen betrug etwa zwanzig Meter. Geringe Gehgeschwindigkeit, darauf konnte er bei diesem Versteckspiel rechnen. Er behielt die Nerven und wartete ab.

Als die Person bis auf zehn Meter herangekommen war, schickte er Chinnvi los. Das Mädchen huschte lautlos in den Weg gegenüber, erreichte ihre Gruppe und gab das Signal. Rhodan hockte sich hinter seinen Sichtschutz.

Folie knisterte, als würde sie zu Kugeln geballt. Eine Stahlplatte fiel um – und sofort war die Traumjägerin heran. Diesmal handelte es sich um die lang aufgeschossene, schwarze Frau.

Erneut das Knistern.

Jetzt hatte sie die Spur aufgenommen. Sie schlich an Rhodan vorbei und orientierte sich in Richtung der Kinder. Ihr Finger lag am Abzug des Strahlers.

Mit zwei lautlosen Schritten war Rhodan hinter ihr. Er hob den Arm und rammte ihr kraftvoll die Handkante in den Nacken. Bevor die Frau noch fallen konnte, hatte er schon ihren Mund umklammert.

Aber die Maßnahme war überflüssig; die Traumjägerin hatte sofort das Bewusstsein verloren. Rhodan nahm ihr den Strahler ab und durchsuchte sie nach anderen Waffen. Nichts, nur syntronische Bausteine und ein paar Konzentrate.

»Psst!«, zischte er in Richtung der Kinder. »Schon vorbei! Kommt wieder raus!«

Bliss und Chinnvi führten die sieben an. Rhodan legte den Finger auf die Lippen und bedeutete ihnen, weiterhin zu schweigen. Aber es hätte des Hinweises nicht bedurft. Während er versuchte, die Manschette am linken Arm der Frau zu öffnen, nahm Bliss ihr sämtliche Gegenstände ab.

»Wertvolles Zeug«, raunte sie mit leuchtenden Augen. »Dafür kriegen wir mindestens eine viertel Chipoption, vielleicht sogar eine halbe.«

»Hilf mir mit der Manschette«, bat er flüsternd.

»Hat keinen Sinn. Ist eine Sicherheitsschaltung dran. Gegen Diebe.«

Plötzlich grinste sie über das ganze Gesicht. »Und jetzt?«

Rhodan ließ unzufrieden von der Traumjägerin ab. »Sie bleibt zwei Stunden bewusstlos«, schätzte er. »Zeit genug für die andere. Gleiches System.«

Erneut übernahm er die Führung. Den Strahler behielt er in der Hand. Hätte er nur die Einrichtung des SERUNS nutzen können; doch im Solsystem legte das Abstill-Feld alle komplexen Geräte lahm. Zumindest galt das für *seine* Ausrüstung. Weshalb die Manschetten funktionierten, wusste er nicht.

Rhodan hielt Ausschau. Es gab viele brauchbare Stellen.

Bevor er seine Wahl noch treffen konnte, lief er fast in die zweite Traumjägerin hinein. Er reagierte innerhalb eines Sekundenbruchteils. Sein erster Schlag nahm ihr den Atem. Nur kein Schrei jetzt, dann wäre Gerrin gewarnt.

Sie war zwei Köpfe kleiner als er – aber sie wehrte sich. Ein harter Tritt gegen sein Schienbein. Die Frau keuchte schon wieder. Ihr Koordinationsvermögen schien von seinem Schlag unberührt.

Rhodan schlug zurück. Er täuschte in Richtung Solarplexus an, zog ihr aber mit dem rechten Bein die Füße weg. Der Rest war einfach. Er bekam eine Hand zu fassen und kugelte ihr die Schulter aus. Noch immer kein Laut, und schon im Moment darauf war sie bewusstlos.