

Nr. 3115

Perry Rhodan

Die größte Science-Fiction-Serie



Kai Hirdt

Springer gegen Dame

Die Meute spielt auf Sieg –
erkennt Fedor Grimm den Hinterhalt?

Perry Rhodan

Die größte Science-Fiction-Serie

Nr. 3115

Kai Hirdt

Springer gegen Dame



Die Meute spielt auf Sieg – erkennt Fedor Grimm den Hinterhalt?

In der Milchstraße schreibt man das Jahr 2071 Neuer Galaktischer Zeitrechnung. Dies entspricht dem 6. Jahrtausend nach Christus, genauer dem Jahr 5658. 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.

Terraner, Arkoniden, Gataser, Haluter, Posbis und all die anderen Sternenvölker stehen gemeinsam für Freiheit und Selbstbestimmtheit ein, womöglich umso stärker, seit ES, die ordnende

Superintelligenz dieser kosmischen Region, verschollen ist.

Als die Liga Freier Galaktiker durch drei Deserteure erfährt, dass in der Nachbarschaft der Milchstraße ein sogenannter Chaoporter gestrandet sei, entsendet sie unverzüglich ihr größtes Fernraumschiff, die RAS TSCHUBAI. Denn von FENERIK geht wahrscheinlich eine ungeheure Gefahr für die Galaxis aus.

Während Perry Rhodan als Allianz-Kommissar in Cassiopeia, einer Andromeda vorgelagerten Kleingalaxis, auf der Suche nach dem Chaoporter ist, wird FENERIK in der Milchstraße aktiv: Die Meute Jochzor hetzt die Überläufer. Es kommt zum Kampf SPRINGER GEGEN DAME ...

1.

Schmerz: ein sensorisches Warnsignal, das Organismen zum Selbsterhalt motiviert, indem sie den Auslöser der Empfindung beseitigen.

Folgte man dieser Definition, empfand Aurelia Bina akute Schmerzen, obwohl sie kein biologisches Lebewesen war. Jochzors Schuss traf den simulierten Laichkängenkörper über ihrem Roboterskelett. Eine organische Existenz wäre mit größter Wahrscheinlichkeit gestorben, mindestens aber schwer verletzt worden. Aurelia Bina als positronisch-semitronische Entität hingegen blieb unverehrt, nur ihre Hülle wurde schwer in Mitleidenschaft gezogen.

Zwecks Selbsterhalt ließ sie sich zu Boden fallen und fand kurzzeitig Deckung hinter der Transmitterplattform, auf der sie wenige Augenblicke zuvor materialisiert war.

Anders als bei biologischen Entitäten minderte Aurelias Schmerz nicht die Klarheit ihres Denkens. Sie hatte sogar Zeit genug, die Ironie des Geschehens zu goutieren. Sie hatte die Chaosagenten im Sonnensystem, die Munuam unter ihrem Anführer Jochzor, in eine Falle locken wollen. Im Transmitterraum des TLD-Raumers HEATHA NEROVERDE warteten schwer bewaffnete Kampfroboter und Agenten auf sie.

Die Munuam jedoch hatten es geschafft, den Transmitter umzuleiten: Deswegen befanden sich Aurelia und die fünf Mitglieder der Meute nun im Sanitätsraum CLAUDIA CHABROL, und es war Aurelia, die im Kreuzfeuer stand. Oder zumindest gleich wieder stehen

würde, wenn ihre Angreifer mit den Boxen, ihren schwer bewaffneten Schwebesänften, ihre Deckung zerschossen hatten.

Viele Handlungsmöglichkeiten blieben ihr nicht. Noch weniger, wenn sie die Prioritäten ihres Missionsbefehls berücksichtigte.

Höchstes Ziel: Schutz der Liga Freier Galaktiker und ihrer Bürger. Um sich dafür einzusetzen, war es sinnvoll, am Leben zu bleiben. Sie aktivierte den Hochenergie-Überladungsschirm, dessen Projektor im Innern ihres Brustkorbs verbaut war. Die Munuam hatten keine

Chance zu erkennen, dass dieser Schutz nicht von dem Gerät am Gürtel ihrer Tarnung ausging. Insofern war diese Reaktion risikofrei.

Priorität zwei erforderte eine schwierigere Entscheidung: Schutz der drei Überläufer, die den Chaosreporter FENERIK verlassen und bei der Liga Asyl beantragt hatten. Aurelia hatte erheblichen Aufwand betrieben, um sich als einer dieser drei Deserteure zu tarnen.

Die Feinde sollten glauben, sie hätten Hookadar, den entflohenen Chaogator, in der Hand. Gelang das, war zumindest der wahre Hookadar in Sicherheit.

Das schränkte Aurelia in ihren Möglichkeiten ein. Fünf Munuamboxen nahmen sie unter Feuer. Sie schätzte, dass sie zwei, vielleicht drei davon in einem Überraschungsangriff würde zerstören können, wenn sie ihre kompletten körperlichen Fähigkeiten einsetzte und die unter ihrem Velamen verborgenen Waffen aktivierte. Gegen die verbleibenden Angreifer konnte sie sich mit Glück behaupten.

Die Hauptpersonen des Romans:

Fedor Grimm – Der Agent des Terranischen Liga-Dienstes sucht nach dem Heft des Handelns.

Aoshana – Die Mehandor wird vom Zorn befreit.

Aurelia Bina – Die Posmi lernt die Kampfkraft der Munuam kennen.

Jochzor – Der Meutenführer behält das Heft des Handelns im Griff.

Anselm Harriman – Der junge Agent fürchtet um sein Leben.

Bekim Ballard – Der Kommandant der CLAUDIA CHABROL sehnt sich nach Urlaub.

Aber das hätte alles zunichtegemacht, was sie bislang erreicht hatte. Sie durfte die Meute nicht einfach besiegen, denn die Gegner hätten einfach den nächsten Mördertrupp losgeschickt, und so weiter, und so weiter – bis eine Gruppe ihr Ziel erreichte. Deshalb musste Aurelia es schaffen, dass die Munuam *glaubten*, sie hätten die Überläufer getötet, und dieses meldeten. Nur so konnte das Solssystem die Bedrohung dauerhaft abwenden.

Aus all dem folgte, dass sie keine Fähigkeiten einsetzen durfte, die nicht auch einem schwer verletzten Laichkangen zur Verfügung gestanden hätten. Einem Körper von der Eleganz eines Flusspferds also. Ein Gegenangriff fiel damit aus. Sie konnte lediglich zu fliehen versuchen.

Ihre Deckung explodierte und forderte ihren Schutzschirm bis an seine Belastungsgrenze. Schnell schaltete Aurelia das Gerät am Gürtel zu. Das war ein Risiko, denn nun war ihr Schutzschirm auffällig stark. Aber in der Hitze des Gefechts mochte das dem Gegner entgehen, und es sicherte ihr Überleben für weitere Momente.

Priorität drei: Schutz der Besatzung der CLAUDIA CHABROL. Dies war ein neues und unerwartetes Problem. Die Besatzung der Geheimdienststeinheit HEATHA NEROVERDE war für Situationen wie diese ausgebildet. Die Agenten dort wussten, dass im Ernstfall ihr Leben auf dem Spiel stand, und hatten sich freiwillig für diese Art der Arbeit entschieden. Doch auf der CHABROL befanden sich Mediker und Pflegepersonal, keine Kämpfer. Die Besatzung war zufällig und gegen ihren Willen in diese Auseinandersetzung hineingezogen worden.

Wenn Aurelia aus dem Transmitterraum floh, würde die Meute sie verfolgen. Damit stieg unweigerlich das Risiko, Unbeteiligten zu begegnen. Doch das musste Aurelia riskieren, wollte sie dieses Gefecht überstehen. Sie sprang

aus liegender Position auf und rannte los, so schnell es einem Laichkangen eben möglich gewesen wäre, auf die schwer bewaffneten Schwebboxen der Meute zu. Sie musste einen Weg hindurch zum Ausgang des Transmitterraums finden.

Je näher sie kam, desto schlechter wurde der Schusswinkel der Meute. Ihre Chancen stiegen. Nur leider parallel mit der Wahrscheinlichkeit, dass die Munuam sich auf die Situation einstellten.

Priorität vier: Informationen über die Meute gewinnen. Mittlerweile wusste Aurelia mehr, als ihr lieb war. Die Munuam waren exzellente Kämpfer. Hervorragende Taktiker. Vor- und umsichtig aus dem Hinterhalt, rücksichtslos aus einer Position der Überlegenheit.

Und reaktionsschnell. Viel früher als erwartet verschoben sich die fünf Boxen, machten den Vorteil zunichte, den Aurelia sich von ihrem überraschenden Ausfall erhofft hatte.

Die Denkprozesse der Posmi liefen lichtschnell ab. Ihr Körper reagierte langsamer, einmal aufgrund physikalischer Restriktionen, zum anderen wegen der Laichkangentarnung. Sie hätte beschleunigen können, um den Feind zu überraschen und der Bedrohung auszuweichen, aber: siehe Priorität zwei.

Priorität fünf: möglichst einen Munuam gefangen nehmen und verhören. Ein im Moment abwegiger Wunsch. Aurelia setzte das Ziel auf inaktiv und kalkulierte einen neuen Weg, der sie aus der Gefahrensituation herausführen sollte.

Leider ohne Erfolg. Die Munuam hatten wieder eine perfekte Schussposition erreicht. Fünf Thermostrahlen trafen und ließen ihren Schirm zusammenbrechen, schlugen sternförmig in ihren Torso ein.

Diesmal trafen sie nicht nur das Velamen, sondern Aurelias Herzstück: die Positronik in ihrem Brustkorb. Ihre optischen Sensoren fielen aus, es wurde dunkel um sie. Fehlermeldungen zeigten einen Schaden der Reaktorabschir-

mung, gleich darauf einen weiteren an der Positronik.

Dann hörte die hoch entwickelte Maschine Aurelia Bina auf zu funktionieren.

2.

Aoshana erwachte bei frischer Luft im Grünen.

Erst Sekunden später erkannte sie, dass nichts davon stimmte. Ihr Gehirn funktionierte nicht wie bei den meisten Mehandor. Ihre Krankheit, das Diskrepanz-Syndrom, machte sie langsam und führte dazu, dass sie ihre Umwelt nur mit Verzögerung wahrnahm. Daher dauerte es, bis sie verstand, dass sie nicht auf einem Planeten im Freien erwacht war. Stattdessen lag sie in einer gut belüfteten Raumschiffskabine auf einem grün bezogenen Bett. Einem Krankenbett.

Sie setzte sich auf, und das Bett glitt leicht in die Tiefe, um die Bewegung auszugleichen. Sie sah hinaus und erkannte, dass es knapp über dem Boden schwebte. Viel sanfter konnte man nicht liegen. Vom Kopfende ragte ein gebogener Stab empor, an dem ein klarer Beutel mit einer Flüssigkeit hing. Von dort führte ein dünner Schlauch zu Aoshana. Erstaunt sah sie, dass er in ihrer linken Armbeuge endete, dort die Haut durchstieß und in ihren Körper führte. Weitere Beutel der gleichen Art lagen gestapelt auf einem Brett an der Wand, daneben eine Schale mit Nadeln und Plastikschräuchen wie jenem, der in ihrem Arm steckte.

Die Erinnerung kehrte zurück: Der Mensch namens Grimm, der sie auf dem Terranermond Ariel aufgegriffen hatte. Er hatte sie auf ein Schiff gebracht, die CLAUDIA CHABROL. Ein Arzt dort sollte ihr helfen. Und das hatte er getan. Aoshana war schon einmal aufgewacht, und die fremden Stimmen in ihrem Kopf waren fort gewesen.

»Wie geht es uns heute, habe ich gefragt.«, hörte sie, und gleich darauf: »Wie geht es uns heute?«

Sie drehte den Kopf zur anderen Seite. Dort standen zwei Roboter, die für Medoroboter sehr groß und wuchtig geraten waren. Zwischen ihnen der Arzt, ein Ara, kahl, hochgewachsen, mit spitzem Schädel. Genau wie jener, der ihr Diskrepanz-Syndrom behandelte. Der ihr die kleinen Medonellen eingesetzt hatte, die Aoshanas Gehirn immer wieder reparierten, wenn es zu sehr kaputtging.

Aber der Ara mit Medonellen war nicht nett. Dieser hingegen klang sehr nett. »Wie heißt du?«, fragte sie.

»Ich bin Trotin Prak-Reuyl«, stellte sich der Ara vor. »Ich habe dich operiert. Und deshalb möchte ich gerne wissen, ob du dich besser fühlst.«

Aoshana hörte seine Worte noch, während sich vor ihren Augen sein Mund schon zu einem Lächeln zog.

»Ich bin wieder so krank, wie ich sein soll«, antwortete sie.

Prak-Reuyl runzelte die Stirn.

»Das ist gut«, erklärte sie deshalb.

»Die Medonellen.« Prak-Reuyl legte seine Fingerspitzen an die Stirn und schloss die Augen natürlich. »Natürlich, die habe ich vergessen. Die funktionieren wieder. In gewisser Weise hast du Glück, dass du so etwas in deinem Kopf herumswimmen hast. Sonst hätten die Mikromaschinen wohl größeren Schaden angerichtet.«

»Was sind Mikromaschinen?«, fragte Aoshana. »Meine Sippe handelt mit Uhren von Swoofon. Das sind sehr kleine Maschinen. Meinst du die?«

Prak-Reuyl lachte leise. »Ganz sicher nicht. Was ich meine, ist *sehr* viel wertvoller als alles, was ein Swoon zusammenbauen könnte. Auch wenn ich weiß, dass ihre Fingeruhren absurd teuer sind.«

Er gab ein Signal, und einer der beiden Roboter projizierte ein Bild in die Luft. Es zeigte eine winzige, schimmernde Kugel mit sehr vielen, sehr kleinen Zylindern, die in alle Richtungen herausragten. Aus einigen Zylindern wuchsen lange Fäden, die wie langes Unterwassergras schlängelten. Sie machten Aoshana Angst.

»Diese Dinger hattest du in deinem Kopf«, erklärte Prak-Reuyl. »Der Agent, dieser Fedor Grimm, hat mich auf die Möglichkeit hingewiesen.« Er zog ein Funkarmband aus der Tasche und schlenkerte damit herum. »Ich soll mich bei ihm melden, wenn ich etwas Ungewöhnliches gefunden habe.«

Er ließ das Gerät wieder verschwinden, ohne auch nur darauf zu schauen. »Und bei Mo, das hier *ist* ungewöhnlich. Ich habe nie zuvor etwas gesehen, das sich so schnell und gründlich ins neuronale Netz einschaltet. Ich will verstehen, wie diese Dinger funktionieren und was sie tun. Für mich sieht es so aus, als könnten sie ganze Hirnsegmente überbrücken! Weißt du, was das für die Behandlung von Patienten mit schweren Hirnschäden bedeuten würde?«

»Nein«, sagte Aoshana, denn so war es.

Der Arzt sah sie böse an. Hatte sie etwas Falsches gesagt?

»Sie sprechen«, erklärte Aoshana, um es wiedergutzumachen. »Die Dinger. Du wolltest wissen, was sie tun. Sie sprechen. Sie haben gesagt, was ich denken soll. Was ich fühlen und was ich tun soll.«

Sie lauschte in sich hinein. »Jetzt sind sie still«, bedauerte sie. »Ich muss selber denken. Dabei funktioniert mein Hirn doch gar nicht gut.«

Prak-Reuyl sah sie jedoch gar nicht an. »Phantastisch«, murmelte er. »Das ist phantastisch. Das gibt Einsatzmöglichkeiten weit über den medizinischen Bereich hinaus! Wie bist du an diese Dinger herangekommen? Wo bekommt man sie?«

Sein Gesicht verschwamm vor ihren Augen. Ein Lächeln, ein strenger Blick. Ihr Gehirn mischte Bilder aus unterschiedlichen Zeiten. Sie wusste nicht, welches Gesicht der Arzt im Moment zeigte. Die Mischung erinnerte sie an jemanden, aber sie kam nicht darauf, an wen.

»Woher du sie bekommen hast, habe ich gefragt!«

Aoshana zuckte zusammen. Sie hatte sich in ihren Gedanken verloren, wie es ihr oft geschah. »Ich weiß es nicht.«

»Unsinn!«, sagte der Arzt. »Du musst doch wissen, wo du die Dinger herhast!«

»Vielleicht waren sie schon immer da?«, riet Aoshana.

»Unsinn!«, wiederholte Prak-Reuyl. Aoshana fand ihn jetzt nicht mehr so nett. »Erbärmlicher Unsinn! Deine Medonellen wurden erst vor ein paar Monaten gewartet, da hattest du die Mikromaschinen noch nicht im Hirn. Also erzähl mir keinen Quatsch. Woher ...«

»Bin ich denn jetzt gesund?«, fragte Aoshana. Sie verfehlte oft den richtigen Moment zum Sprechen. Eine weitere Nebenwirkung ihrer Krankheit. »Bis auf die Krankheit, die ich haben soll?«

Prak-Reuyl seufzte. »Ja. Ich glaube, ja. Deine Medonellen haben eine tiefe Verankerung in deinem Gehirn verhindert beziehungsweise immer sofort rückgängig gemacht. Deshalb konnte ich die Mikromaschinen ziemlich leicht extrahieren.«

»Machen sie wütend?«, fragte Aoshana.

Der Arzt schwieg einen Augenblick. Oder er sprach, und Aoshana hörte ihn nur später. »Wie kommst du darauf?«

»Sie haben mir gesagt, dass ich wütend werden soll.« Die Erinnerung daran drohte sie zu überwältigen. Es war so furchtbar gewesen, so phantastisch. Alles war so einfach. Zerstören, nichts anderes war wichtig gewesen. Zerstören!

Doch die Ärzte hatten etwas dagegen gehabt. »Ich war aber schon hier und habe etwas bekommen, das mich müde gemacht hat. Deshalb war ich nur halb wütend.« Wieder klärte sich ein bisschen ihrer Erinnerung. Das Mittel, das durch den Schlauch in ihren Arm lief, hatte sie ruhig und schläfrig werden lassen.

»Die Zornausbrüche sind künstlich initiiert?«, fragte der Arzt. »Das ist interessant. Clause glaubt immer noch, er hätte hier eine Furor-mehandoris-Epidemie.« Prak-Reuyl lachte hässlich. »Idiot.«

Aoshana wusste nicht, wer Clause war. Aber es war nicht nett, dass der Arzt so über ihn sprach. Vielleicht war der Arzt gar nicht freundlich, und sie hatte sich in ihm getäuscht?

»Hör zu«, sagte Prak-Reuyl. »Es ist unglaublich wichtig, dass ich weiß, wo diese Maschinen herkommen. Wenn ich darauf ein Patent anmelden kann, werden wir beide berühmt. Jeder wird dich kennen und bewundern! Wäre das nicht toll?«

Aoshana dachte lange darüber nach. »Nein«, sagte sie schließlich.

Nun wurde Prak-Reuyl zornig. Nicht so zornig, wie die Maschinen es von Aoshana verlangt hatten. Trotzdem bekam sie Angst, als er schrie: »Sag es mir! Du *musst* wissen, wo diese Dinger herkommen! Wenn du mir hilfst, kann ich dir helfen! Dann *heile* ich dein Diskrepanz-Syndrom und repariere nicht nur die schlimmsten Schäden!«

Aoshana weinte. »Ich weiß es nicht«, klagte sie. »Es ist alles so ...« Ja, was war es? Die ganze Zeit, seit sie auf Porters Halt gelandet waren ... Sie war ... »Neblich.«

Wütend machte der Arzt kehrt. »Das wird dir leidtun!«, versprach er ihr, ohne sich noch einmal zu ihr umzudrehen.

Als er ging, wusste sie plötzlich, wen sie in ihm gesehen hatte: Sharluppash den Grandiosen, Patriarch ihrer Sippe – und der Einzige an Bord ihres zerstörten Schiffs, der nett zu ihr gewesen war.

Meistens. Aber es gab Zeiten, da war der Patriarch zu niemandem nett. Immer dann, wenn er ein großes Geschäft witterte. Und obwohl Aoshana Sharluppash sonst liebte wie den Vater, den sie nie kennengelernt hatte – an solchen Tagen hatte sie Angst vor ihm.

3.

Anselm Harriman erwachte mit der Nase in blutig verklebtem Staub. Kopf, Brustkorb, linker Arm und beide Beine schmerzten. Die Handballen waren aufgeschlagen vom Versuch, seinen Sturz zu bremsen, als Jochzor ihn aus einigen Metern Höhe einfach fallen lassen.

Auf den Ellenbogen schob er sich erst in sitzende Position hoch, dann rappelte er sich mühsam auf. Das Ariel-Archiv des

Terranischen Liga-Dienstes lag in Trümmern. Die Munuam hatten rücksichtslos zerstört, was ihnen auf dem Weg zu Hoo-kadar im Weg gestanden hatte.

Der Anblick seiner zerlegten Arbeitsstelle berührte Harriman wenig. Er hatte den Dienst erst vor einer Woche und nicht sonderlich begeistert angetreten; Ariel hatte sich angefühlt wie eine Strafversetzung. Wesentlich mehr störte ihn, dass er – zumindest teilweise – die Schuld dafür trug. Er war dem Feind in die Falle gelaufen und ...

Gurgelnd brach er in die Knie. Mitten beim Einatmen wurde ihm die Luft abgedrückt. Er rang nach Atem, doch kein Sauerstoff fand in seine Lungen. Die Welt verschwamm ihm vor den Augen.

Und dann war es vorbei, so schnell, wie es begonnen hatte. Er hyperventilierte, bis sich die Sauerstoffsättigung seines Bluts wieder normalisiert hatte, und rappelte sich erneut auf.

Er tastete nach dem Ding unter seinem Kragen. Das Würgehalsband, das ihm die Meute zur Disziplinierung angelegt hatte, zog sich in unregelmäßigen Abständen zu. Dann lockerte es sich wieder, als wäre es überhaupt nicht vorhanden – wie ein modischer Halsschmuck, der sich Harrimans Haut wie angegossen angepasst hatte. Es war kaum zu spüren, eine sanfte und glatte Erhebung, das war alles.

Er widerstand der Versuchung, den Finger darunter zu schieben, um es zu lockern. Das hatte er schon einmal probiert. Es war keine gute Idee gewesen.

Er betastete auch seinen Hinterkopf. Die kleine Narbe war da, versteckt unter seinem Haar. Dort hatte die Meute die Bombe implantiert. Verriet er ihre Pläne oder verärgerte sie sonst wie, würden von seinem Kopf nur Splitter und Fetzen übrig bleiben.

Immerhin würde er von seinem Tod nichts mitbekommen. Man musste sich über die kleinen Dinge freuen.

Auf dem Weg durch das Gebäude blieb es still, abgesehen von dem Wind, der durch die zersprengten Eingänge pff.

Die Kampfhandlungen waren beendet. Die Meute war fort.

Harriman erreichte den Transmitterraum. Dort musste sich etwas Entscheidendes abgespielt haben, das er in seiner Bewusstlosigkeit voll und ganz verpasst hatte. Meutenführer Jochzor hatte ihn vorab gezwungen, den Code für die Transmitterprogrammierung preiszugeben. Auf diesem Weg musste die Meute geflohen sein. Eine Route auf Ariels Oberfläche fiel aus, da der Archivkomplex von terranischen Raumschiffen angegriffen wurde.

Harriman wusste nicht, wie die Operation des Terranischen Liga-Dienstes *eigentlich* hätte ablaufen sollen, dafür war er ein viel zu kleines Licht in der Befehlskette. Er war nur sicher, dass er sie zunichtegemacht hatte. Die Meute hatte Erfolg gehabt! Warum also ließ das Würgehalsband ihn nicht in Ruhe?

Jochzor hatte es versprochen! *Wenn wir unser Zertifikat erfüllt haben, bist du frei*, hatte der Meutenführer gesagt. *Frei und lebendig. Auf Letzteres legt deine Spezies ja großen Wert.*

Aber Jochzor hielt sein Versprechen nicht, oder das Zertifikat – was immer das sein mochte – war noch nicht erfüllt. Das war zumindest eine Möglichkeit, und es hätte Jochzors weitere Rede erklärt: *Es ist also in deinem Interesse, uns zu helfen. Wenn du etwas erfährst, das uns nützen könnte ... Sprich mit mir!* Daraufhin hatte mit der Hand an seinen Hals getippt.

Uja, offenbar der Techniker der Meute, hatte Harriman daraufhin die Benutzung des Kehlkopf-Hyperfunkmikrofons im Würgehalsband erklärt. Wenn Harriman es aktivierte und redete, würde Jochzor mithören, solange dieser sich nicht weiter entfernt als einen Lichtmonat befand. Harriman konnte sogar völlig tonlos sprechen; in diesem Fall analysierte das Mikrofon die Muskelbewegungen des Sprechapparats und übertrug, was an Sprache gerade hätte erklingen können.

Sie wollten Harriman also dauerhaft als Spion verwenden. Das würde aber nicht geschehen. Er hatte sich einmal verloren, in Gefangenschaft, aus Angst, aus Überforderung. Ein Moment der Schwäche, von dem niemals jemand erfahren durfte.

Harriman ließ den Blick durch den leeren Transmitterraum schweifen, drehte sich dann um zu etwas wie einem leeren Käfig. Nicht nur die Meute war fort, sondern auch das Fremdwesen namens Hookadar, das der TLD im Archiv versteckt hatte. Dieser Hookadar, ein blauhäutiger Laichkange mit vier Armen und sichelförmigem Kopf, war der Grund des ganzen Desasters. Der Anlass für Harrimans Verrat.

Aber in seiner Ausbildung hatte der Jungagent Anselm Harriman gelernt, in jeder noch so aussichtslosen Situation seine Chance zu suchen. Vielleicht konnte er sich rehabilitieren, wenn er half, das Blatt zu wenden!

Er hatte sich bereits einmal als nützlich für die Meute erwiesen. Sie hatte seine Angst gesehen und genossen. Er hatte ihnen gegeben, was sie haben wollten. Das konnte er nutzen. Er – ein Doppel-, nein, ein Dreifachagent. Er arbeitete für den TLD. Die Meute glaubte, sie hätte ihn umgedreht. Wenn er sie aber, wieder für den TLD, mit Falschinformationen fütterte, schaffte er vielleicht einen ganz großen Coup. Indem er seine Karten richtig spielte, konnte er zur Legende werden, wie Rebekka DeMonn oder Opiter Quint. Alles war möglich ...

Er durfte nur nicht den Kopf verlieren. Im übertragenen wie im wörtlichen Sinn.

»Wo sind sie?«

Harriman schrie auf, als jemand ihn unvermittelt von hinten ansprach.

Er fuhr herum. Auf der Transmitterplattform stand Fedor Grimm, der behäbige, rüpelhafte Agent, der die Ariel-Operation gemeinsam mit Aurelia Bina geleitet hatte. Bei ihm waren vier Kampfroboter.

Grimm hatte Harriman darauf ange-

setzt, den Mehendorpatriarchen Sharluppash zu beschatten. Diese Aufgabe hatte Harriman binnen kürzester Zeit in die Gefangenschaft der Meute geführt. Reue dafür zeigte Grimm nicht, er wusste schließlich nichts davon. Aber Harriman war sich ziemlich sicher, dass der Agent auch sonst nur eine rüde Bemerkung zu dem Thema übrig gehabt hätte.

»Wo sind sie, hab ich gefragt? Wieso sind sie nicht auf der NEROVERDE rausgekommen?«

»Wer?«, fragte Harriman perplex, und schon beim Sprechen dieser einen Silbe war ihm klar, dass er sich gerade nicht für höhere Funktionen empfahl.

Grimm starrte ihn ungläubig an. »Die Entführer.«

»Ich weiß es nicht«, sagte Harriman schnell, bemüht, das Bild zu korrigieren, auch wenn Ahnungslosigkeit nicht viel besser war als Dummheit. »Ich war bewusstlos.« Er deutete auf das Blut in seinem geschwollenen Gesicht. »Sie haben wohl den Transmitter genommen.«

»Wirklich?«, fragte Grimm süßlich. »Sie sind nicht hinausgeschlendert in die Geschützstrahlen der Raumschiffe? Natürlich haben sie den Transmitter genommen. Was ich gerne wüsste, ist: wohin?« Er tippte mit dem Zeigefinger über die Bedienkonsole. »Und außerdem, wie sie das Ding umprogrammiert haben. Das Gerät ist codegesichert.«

Nun war der Augenblick zu beichten. Aber wie sollte er das tun? Das Kehlkopfmikro übertrug womöglich alles, was er sagte, an Jochzor. Harriman konnte es zwar aktivieren, aber das bedeutete nicht, dass es ansonsten verlässlich ausgeschaltet wäre. Der Meutenführer konnte ihn jederzeit bestrafen, seinen Kopf sprengen.

Je nachdem, wie machtvoll die Sprengladung war, würde dabei auch Grimm sterben. Harriman musste einen anderen Weg finden, den Agenten zu informieren.

Einen Zettel, auf den er etwas schreiben konnte. Oder ...

In jeder Situation die Chance entdecken. Harriman drängte sich zur Transmitterkonsole, um seine Nachricht ins Bedienfeld zu tippen.

»Finger weg, Anfänger!«, herrschte Grimm ihn an. »Du machst die Spuren kaputt.«

Der Agent drängte ihn beiseite und tatschete selbst auf der Bedienfläche herum. Seine Miene verfinsterte sich zusehends, und schließlich gab er der Steuerstation einen Tritt. »TLD-Ausführung!«, fluchte er.

Das war in einem TLD-Stützpunkt nicht besonders überraschend, fand Harriman. Aber er konnte Grimms Ärger nachvollziehen. Die Geräte waren dafür ausgerüstet, eine spurlose Flucht zu ermöglichen, deren Zielstation nicht mitgeloggt wurde. Offenbar hatte die Meute auf diese Weise ihre Spur verwischt.

»Versager!«, beschimpfte ihn Grimm, als wäre die Sicherheitsschaltung Harrimans Idee gewesen. »Warum hast du sie nicht verfolgt? Warum hast du nicht eingegriffen?«

Dann besann sich der Agent. »Was machst du eigentlich hier? Ich habe dir einen völlig anderen Auftrag gegeben. Du solltest die Mehendor beschatten, die übrigens ohne Warnung von dir Zerstörungen in der Winterstadt angerichtet haben. Hast du meinen Auftrag ignoriert, um den Helden zu spielen?« Grimm deutete auf den leeren Käfig. »Erfolglos natürlich?«

Voll Wut fasste Harriman nach seinem Kragen. Beinah hätte er ihn heruntergezogen und Grimm bewiesen, dass er den Befehl sehr wohl befolgt und was ihm das eingebracht hatte.

Er beherrschte sich im letzten Augenblick, jedoch nicht, um sie beide vor der Bombe zu schützen. Vielmehr hatte er beschlossen, dass er sein Leben für den

TLD geben mochte – aber ganz sicher nicht für Fedor Grimm.

Ein gewisses Risiko musste er aber eingehen. Wenn er weiter schwieg, würde Grimm merken, dass etwas nicht stimmte. »Ich *habe* Sharluppash beschattet«, sagte er daher. »Ich habe die Hinterleute der ganzen Operation enttarnt, fünf Fremdwesen in schwer bewaffneten Mikroraum Schiffen, die sie Boxen nennen. Ich habe sie ins Archiv verfolgt, wurde aber entdeckt. Sie haben mich mit Antigravs in acht Meter Höhe gehoben und abstürzen lassen! Es ist ein Wunder, dass ich noch lebe.« Er deutete auf sein verschwollenes Gesicht.

Diese Geschichte hatte den Vorteil, dass sie zumindest teilweise stimmte – jedenfalls der Teil, den Grimm überprüfen lassen konnte. Alles andere war gelogen.

Der Agent sah ihn abschätzig an und

überlegte. »Du kommst mit«, befahl er. »Du machst eine Aussage auf der NERO-VERDE.«

Harriman erschrak und befühlte die Implantationsnarbe am Hinterkopf. Wie stark war die Bombe? Durfte er ein ganzes Schiff mit Hunderten Raumfahrern diesem Risiko aussetzen?

Sein Halsband zog sich kurz zusammen und ließ ihn würgen. Er räusperte sich, um den Moment zu überspielen. »Einverstanden«, sagte er. Alles andere hätte wohl sein Leben explosiv beendet, und auch das von Fedor Grimm. Und so wenig er den Mann mochte, für seinen Tod wollte Anselm Harriman nicht verantwortlich sein.

Ganz sicher spielte es keine Rolle, dass er an Bord Dinge würde aufschnappen können, die Jochzor helfen und ihm seine Freiheit zurückbringen konnten.

Gespannt darauf, wie es weitergeht?

Diese Leseprobe findet ihre Fortsetzung im PERRY RHODAN-Roman 3115 mit dem Titel »Springer gegen Dame« Ab dem 30. April 2021 gibt es diesen Roman im Zeitschriftenhandel zu kaufen.

Der Roman ist dann auch als E-Book und als Hörbuch zum Download verfügbar.