

Perry Rhodan Heft Nr. 2014

Eine Bestie für Arkon

Gefährliches Spiel in Thantur-Lok -
die USO benutzt ein Trojanisches Pferd



Autor: Arndt Ellmer
Titelbild: Ralph Voltz

Zusammenfassung: Thomas Rabenstein

Hauptpersonen:

Edina Varling - Die Zoliterin wirkt als Geheimagentin im Auftrag der USO.
Tonton - Der Erste Sprecher der Nert-Thi-Cormittero-Bewegung.
Monkey - Der Oxtorner geht in einen wagemutigen Einsatz.
Mrii'Qaaler - Der Mrii'Q zieht eine blutige Spur durch das Kristallimperium.
Terantal - Der Arkonide jagt eine mörderische Bestie.
Pinocchio - Ein skurriler Roboter.

Edina Varling stammt von Zalit und wirkt im Auftrag der Neuen USO auf dem Planeten Cormitto-II. Auf Cormitto-II, ursprünglich Teil des Ark'Tussan, ist längst von den Flotten Arkons militärisch geschlagen und von Arkoniden, Naats und Robotern besetzt worden. Die Besatzer, angeführt von einem arkonidischen Gouverneur der den Titel "Tato" trägt, gehen mit den Einheimischen nicht gerade zimperlich um. Besonderen Zorn des neuen Herrschers zieht jedoch die Nert-Thi-Cormittero-Bewegung auf sich, die in ihren Werten zu dem deportierten und hingerichteten alten Herrscher Sliman nert Comitto steht und im Untergrund den Widerstand gegen Arkon aufrecht hält. Edina Varling schließt sich den Treffen der Widerstandsbewegung an und kommt dadurch oft in gefährliche Situationen. Diesmal wird die Gruppe von einem Kommando aus Naats überrascht, die den Geheimg Treffpunkt umstellen und versuchen der Rebellen habhaft zu werden. Mit knapper Not können sich die Anhänger der Bewegung absetzen, das Anwesen als Treffpunkt ausgewählt wird von den Naats niedergebrannt und zerstört. Als Edina Varling beinahe von einer Naat Patrouille aufgegriffen wird, bewahrt sie ihr Roboter "Pinocchio" vor der Entdeckung. Pinocchio hat ein skuriles Äußeres und ähnelt mit seinem grob geschnitzten wirkenden Gesicht, der zwergenhaften Statur und der langen Nase, tatsächlich seinem Namensgeber aus der alt-terranischen Literatur. Mit Pinocchios Hilfe erreicht Edina noch vor den ausschwärmenden, arkonidischen Patrouillen ihr Haus und kann alle Spuren ihres nächtlichen Ausflugs verwischen. Für die in ihre Residenz eindringende Patrouille war Edina die ganze Nacht zu Hause im Bett.

Terantal ist Kontrolleur eines Erlebnisparks, bei dem abenteuerlustige und gelangweilte Arkoniden auf ihre Kosten kommen. Die simulierte Dschungellandschaft bietet alle möglichen Schrecken der Tier- und Pflanzenwelt, die in ihren reellen Ebenbildern tödlich, in Terantals Park von robotischen Maschinen dargestellt bestenfalls erschreckend ist. Üblicherweise gehen die Expeditionen durch Terantals Park bestenfalls mit einigen Schürfwunden ab, doch an diesem Tag kommt es zu einem erschreckenden Zwischenfall - ein toter Arkonide wird gefunden! Der tote Körper ist total entstellt und die Identität kaum noch festzustellen. Die sofort eingeleitete Untersuchung bringt kein Ergebnis und selbst die angeforderten Raumsoldaten der nahen arkonidischen Garnison, können den "Täter" nicht aufspüren. Nur soviel ist klar, der Arkonide wurde nicht durch eine Einrichtung des Parks getötet, es muss etwas Fremdes gewesen sein.

Planet Sukloc: Delanteys, Schichtführer in einem Bergwerk das Erz für Arkon fördert, reitet auf seiner Sandläufer Königin nach einem langen Arbeitstag zu seinem Dorf zurück. Was er zu Hause vorfindet, bereitet ihm einen schweren Schock. Alle Einwohner der kleinen Siedlung, einschließlich seiner Familie, sind auf bestialische Weise getötet worden. Delanteys will nicht glauben was er sieht und läuft wie in einem Alptraum durch die zerstörte Siedlung. Die verunstalteten Leichen sind offensichtlich fast vollständig vom Blut befreit, quasi ausgesaugt. Delantey ist dem Zusammenbruch nahe. Die Sandläuferkönigin, einer Riesenameise nicht unähnlich, scheint irgendeine Gefahr zu wittern und flieht in die Weite der Wüste hinaus. Delantey zieht sich zurück und aktiviert einen Notsender, worauf 6 Stunden später ein arkonidisches Schlachtschiff erscheint. Der Mann der dem Schiff entsteigt nennt sich Terantal, lässt die Überreste des Dorfes von seinem Schiff einäschern und stellt sich als Sonderermittler vor. Terantal erklärt Delantey das man es bei der mordenden Bestie vielleicht mit einem Mrii'Q vom Planeten Gorrgient zu tun hat. Beweise gibt es jedoch noch nicht. Es gilt als gesichert das die Bestie oder das Ding, wie Terantal die Bestie auch nennt, bereits auf 3 Planeten des Kristallimperiums aktiv gewesen ist und eine Spur von Tod hinterlassen hat.

Einige Tage später, auf einem anderen Planeten namens Arxisto, nur 87 Lichtjahre von Arkon entfernt, schlägt das Ding wieder zu und tötet viele Arkoniden. Dabei verschmäh es stets Tiere und Pflanzen und fällt ausschließlich Arkoniden an. Es hat offensichtlich Mimikry Fähigkeiten und ist ein schwacher Suggestor. Terantal eilt auf der Stelle nach Arxisto und nimmt die Verfolgung auf. Seine Bemühung mehr über die Mrii'Q zu erfahren, scheitert an der Geheimhaltungssperre des arkonidischen Geheimdienstes. Details über die Mrii'Q sind offensichtlich zur Verschlussache erklärt wurden. Erst als Terantal mit Abreise droht, werden ihm die Daten überspielt. Aufgrund

seines neuen Wissens über die Lebensgewohnheiten der Mrii'Q kann Terantal den wahrscheinlichen Ort ermitteln, an dem sich das Killer-Wesen versteckt hält. Als sich der Mrii'Q, von seinen Verfolgern bereits eingekreist in Terantals Gleiter versteckt, schnappt die Falle zu. Terantal hat die Bestie gefangen!

Auf Cormitto-II erfährt Edina zwischenzeitlich von dem Vorhaben der eingesessenen Familie Query, den tyrannischen Tato in seinem Palast anzugreifen und zu töten. Das an sich mutige Vorhaben der Familie wird jedoch an den bescheidenen Mitteln der Angreifer scheitern, wie viele ähnliche Vorhaben zuvor. Edina ruft deshalb ihre Nert-Thi-Cormittero Freunde zusammen, um das Vorhaben zu stoppen und die Query Familie vorher abzufangen. Das Ganze Vorhaben entwickelt sich zu einem Desaster und viele Querys müssen den versuch mit ihrem Leben bezahlen. Edina kann das leben einiger wenigen retten und fordert die Anhänger des Widerstandes auf die Stadt zu verlassen und vorläufig unterzutauchen.

Zurück in ihrem Domizil erfährt Edina über den örtlichen Nachrichtensender über das Treiben des Mrii'Q und das baldige Eintreffen der Bestie auf Cormitto-II. Das Schiff macht einen Zwischenstopp bevor es den Mrii'Q nach Arkon weitertransportiert. Als Edina kurz darauf Kontakt zur USO herstellt, gibt es für sie eine Überraschung. Aus dem aktivierten Transmitter steigt ihr oberster Vorgesetzter, Monkey! Edina ist sprachlos als sie noch 3 Siganesen erkennt, die auf der Schulter des Oxtorners sitzen. Monkey stellt die Siganesen mit Major Domino Ross und den Leutnants Phesender und McKoy vor. Monkey eröffnet Edina den Plan, mit Hilfe des Schiffes das den Mrii'Q nach Arkon bringen wird in das Golkana Gefängnis einzudringen. Voraussetzung ist, das der Mrii'Q dort eingeliefert wird. Das Schiff das den Mrii'Q abholen soll ist die KYRANTAR, eine Korvette arkonidischer Bauart.

Um mit dem Mrii'Q nach Arkon und schließlich in das Hochsicherheitsgefängnis Golkana zu gelangen, bleibt Monkey keine andere Wahl, als sich an Bord des Transportkubus des Mrii'Q zu schmuggeln und das Gefängnis der Bestie als Versteck zu nutzen. Die 3 Siganesen haben andere Möglichkeiten, doch für Monkey gibt es keine Wahl. Es gelingt Monkey in das Gefängnis des Mrii'Q einzudringen und so unbeobachtet an Bord der KYRANTAR zu gelangen. Monkey kann eine Kommunikation zu dem fremden Wesen herstellen und erfährt die traurige Geschichte der Mrii'Q, die von den Arkoniden bis auf dieses letzte Exemplar ausgerottet wurden. Monkey eröffnet dem Mrii'Q das er den Plan verfolgt das Schiff in seine Gewalt zu bekommen und den Flug nach Arkon fortzusetzen. Der Mrii'Q sieht seine letzte Chance dem drohenden Schicksal zu entkommen. Edina schickt sich zur selben Zeit an Cormitto-II auf Befehl Monkeys für immer zu verlassen. Sie sucht noch einmal ihre Freunde in der Widerstandsbewegung auf und versorgt sie mit Ausrüstung aus Beständen der USO, eine Tat die bei Monkey kaum auf Gegenliebe stoßen wird. Zurück in ihrem bisherigen Domizil aktiviert die Agentin den Fluchttransmitter, kurz bevor ein Kommando des Tatos ihr Haus stürmt. Als sie aus der Empfangsanlage kommt, befindet sie sich an Bord eines Schiffes und wird von einem Mann empfangen, den sie von zahlreichen Bildern und Pressemitteilungen kennt. Michael Rhodan, alias Roi Danton! Das Schiff war die LOVELY BOSCYK die mit einem kleinen USO Verband auf die Ankunft der KYRANTAR wartete. In dem Arkonraumer werden zur selben Zeit die Siganesen aktiv und bereiten die Übernahme des Schiffes vor. Um nach Arkon zu gelangen und den geplanten Einsatz zur Rettung Reginald Bulls durchzuführen, muss die arkonidische Besatzung durch Agenten der USO ersetzt werden. Der Plan gelingt. Die KYRANTAR fliegt in die Falle und die USO kann das kleine Schiff entern. Ein wichtiger Schritt zur Befreiung Reginald Bulls ist geschafft.