

Perry Rhodan Heft Nr. 2044

INSHARAM

Alpträume in Psi -
und eine Tauchfahrt durch das Unbekannte



Autor: Uwe Anton

Titelbild: Alfred Kelsner

Zusammenfassung: Thomas Rabenstein

Hauptpersonen:

Atlan - Der Arkonide wird an die Vergangenheit erinnert.

Jonkylm - Die Inzaila Onda erzählt ihre Lebensgeschichte.

Necker Ravved - Der Dookie findet als »Schatztaucher« ein Artefakt.

Ronald Tekener - Der Smiler hat Angst um seinen arkonidischen Freund.

Icho Tolot - Der Haluter referiert über das INSHARAM.

Segafrendo: Der Planet Auroch-Maxo-55 existiert nicht mehr. In dem psionischen Chaos der untergehenden Welt hat es für die SOL nur einen Ausweg gegeben, der Flug durch das hyperenergetische Phänomen am Südpol des Planeten, welches zum oder in das INSHARAM führen soll. Den Durchgang in die unbekannte Zone hat niemand an Bord der SOL bei Bewusstsein überstanden. Atlan ist dank seines Zellaktivators, seiner Erfahrung und nicht zuletzt durch die Impulse seines Extrasinns einer der ersten, der nach dem Schock wieder handlungsfähig ist. Die SOL bewegt sich in einem Strudel geballter Energie, die durch ihre Gewalt bereits beginnt die Paratronschirme zu destabilisieren. Bei diesen Werten gibt Atlan der SOL trotz der Carit Beschichtung nur geringe Überlebenschancen. Icho Tolot, dank seiner starken Körperkonstitution vom Schock nicht betroffen, ist bereits dabei die wenigen Daten auszuwerten, welche die Taste der SOL noch liefern können. Tolot wendet sich plötzlich von seinen Daten ab und gibt Atlan die dringende Anweisung die Schirme und den Antrieb abzuschalten.

Vor 200.000 Jahren auf Auroch-Maxo-55: Die schwimmenden Pflanzeninseln die sich selbst Inzaila nennen, machen eine schrecklich Entdeckung. Immer wenn sich zwei von ihnen zu nahe kommen wird eine »kritische psionische Masse« erreicht und die beiden Inzaila vergehen in einer furchtbaren Explosion. Trotz großer Vorsicht und dem Versuch immer genügend Abstand zu einander zu halten, kommt es immer wieder zu einem Unglück, das die Vernichtung beider Pflanzeninseln nach sich zieht. ESTARTU spürt, dass seine Freunde in Not sind und eilt herbei den Inzaila zu helfen. ESTARTU verheißt den Inzaila einen geheimnisvollen Ort, das so genannte INSHARAM, an dem beliebige Konzentrationen psionischer Energie nebeneinander bestehen können, ohne in eine verheerende Wechselwirkung zu treten. ESTARTU lenkt eine Flotte furchterregender Wesen nach Auroch-Maxo-55.

Die Josmin-Cyn, so erklärt die Superintelligenz den Inzaila, sind Paramodulatoren und werden das Alshma Vantor öffnen, den Dimensionstunnel der zum INSHARAM führt. Als Jonkylm, die älteste und stärkste der Inzaila, als erste durch das Alshma Vantor geht, findet sie sich in einem seltsamen »Ozean« wieder. In einer Entfernung von 400 km ortet die Inzaila eine mit Luft gefüllte Blase, die in dem blauen Medium eingebettet zu sein scheint. Trotz der großen Entfernung strebt die Inzaila auf diese Blase zu. Mit letzter Kraft erreicht sie den Lufteinschluss und kann sich erholen. Als Pflanzenwesen ist Jonkylm auf Sauerstoff angewiesen - die Luftblase ist somit ihre Rettung und neuer Lebensraum. An Bord der SOL: Icho Tolot begründet seine Aussage mit dem Fakt, das die Stärke der energetischen Impulse welche die SOL schwer treffen, im direkten Verhältnis zu den Gegenmaßnahmen des Schiffes stehen.

Als Atlan zuerst den Antrieb und dann sämtlichen Schirmstaffeln deaktivieren lässt, hören die verheerenden Energiegewitter schlagartig auf und die SOL treibt durch das Medium des Dimensionstunnels, an dessen Ende vermutlich das geheimnisvolle INSHARAM liegt. Atlan beginnt zu verstehen, das der Weg der SOL von Anfang an von ES so vorbestimmt war, als die Besatzung den Auftrag erhielt, einen Kym-Jorier in der fernen Vergangenheit zu bergen. Die Stimmung in der Zentrale wird zusehends gereizter und erfasst selbst erfahrene Zellaktivatorträger wie Tekener. Am Ende der Fahrt durch den Dimensionstunnel landet die SOL in einem Raum, der mit einem eigentümlichen blauen Medium gefüllt ist, ähnlich einem Ozean. Das ohne Schirmfelder in dem Medium treibende Schiff ist unversehens zu einem U-Boot geworden!

Bei dem Medium handelt es sich keineswegs um Wasser, sondern um kondensierte Psi-Materie, wie Myles Kantor kurze Zeit später erkennt. Atlan zieht sofort die Parallele zum Baolin-Deltaraum. Auch die Hyperraumblase der Baolin-Nda war mit jener blauen Psi-Materie geflutet. Atlan beschließt zunächst die unmittelbare Umgebung zu erkunden. Während Atlan sich in einer Space-Jet aufmacht und die SOL verlässt, machen die »Schatztaucher« im nur teilweise erforschten Mittelstück eine Entdeckung. Die Dookies finden eine seltsame »Stange«, vermutlich ein technisches Werkzeug, das von den Kosmokratendienern hier zurückgelassen wurde. Die »Stange« wird von unzähligen kleinen Funken umschwirrt, welche die Dookies sofort mit Kleinstlebewesen

assoziiieren. Die »Rider«, wie die Erscheinungen getauft werden, scheinen aus haarfeinen Rissen der Stange zu entweichen, das Objekt eine Weile zu umschwirren, um dann wieder auf ihm zu landen und im Innern zu verschwinden. Die Rider erinnern an einen wimmelnden Mückenschwarm, der sich allerdings nie weit von der Stange entfernt.

Die Dookies sind von dem Objekt begeistert und spüren instinktiv, dass es sich um ein wichtiges Artefakt handelt. Sie beschließen es nicht zu vernichten und lagern es in einem Hochsicherheitstrakt der SOL zur weiteren Untersuchung ein. Als kurze Zeit später Freiwillige für die Erkundungsflüge außerhalb der SOL gesucht werden, melden sich die Dookies sofort freiwillig. Atlan erreicht mit seiner Space-Jet nach einiger Zeit einen Rand oder Begrenzung des seltsamen Raumes. Zuvor glaubt der Ertruser Tonko Kertner ein Wesen in der Psi-Materie geortet zu haben, kann aber seine Ortung nicht genauer präzisieren. In etwa 400 km Abstand zur SOL erhält der Ertruser doch eine Ablesung seiner Ortungsgeräte. Es handelt sich um eine Art Blase in einer Falte oder Verwerfung des INSHARAM. Innerhalb dieser Blase gibt es einen Raum der frei von kondensierter PSI-Materie ist und die Ortungsgeräte zeigen einen großen Körper an, der innerhalb der Blase schwimmt!

Als die Jet die Luftblase durchbricht finden landet sie in einem Meer aus Blättern, Ästen und Wurzeln. Atlan weiß genau worum es sich hier handelt. Das Erkundungsteam hat eine Inzaila gefunden! Auch das Erkundungsteam der Dookies wird fündig. Ebenfalls in der Nähe der äußeren Begrenzung des INSHARAM treffen die »Schatztaucher« auf den toten und abgestorbenen Körper einer Inzaila. Wie Atlan später in einem Zwiegespräch mit einer Inzaila erfährt, war der Gang durch den Dimensionstunnel alles andere als das Erreichen des ersehnten Paradieses für die Inzaila. Die Pflanzenwesen beginnen fürchterliche Traumphasen zu durchlaufen und führen ein Siechtum. Der ersehnte Evolutionssprung findet nicht statt und die Inzaila erkennen, dass sie noch nicht die nötige Reife besitzen. Als Atlan erkennt welche Qualen die Wesen im INSHARAM erleiden, beschließt er spontan den noch lebenden Inzaila zu helfen. Wie er das jedoch bewerkstelligen soll ist dem Unsterblichen noch nicht klar. Als Atlan von seinem Besuch bei der Inzaila an Bord der Space-Jet zurückkehrt, erfährt er von Tonko Kertner das ein Notruf der SOL aufgefangen wurde. Das Hantelschiff befindet sich offensichtlich in Schwierigkeiten. Atlan gibt Anweisung sofort zurückzukehren.