

Perry Rhodan Heft Nr. 2077

## Die Dunkle Null

Im Gefahrenzentrum Clurmertakh -  
sie suchen den verschollenen Ritter



**Autor:** Rainer Castor  
**Titelbild:** Ralph Voltz

**Zusammenfassung:** Thomas Rabenstein

### Hauptpersonen:

**Myles Kantor** - Der Chefwissenschaftler der SOL nimmt an der Expedition nach Clurmertakh teil.  
**Atlan** - Der Arkonide bereitet seine Gruppe auf alle Eventualitäten vor.  
**Mondra Diamond** - Die ehemalige TLD-Agentin sucht für sich eine Bewährungsprobe.  
**Trim Marath** - Der junge Monochrom-Mutant findet einen Schlüssel zum Erfolg.  
**Icho Tolot** - Der Haluter stößt vor der Dunklen Null an seine Grenzen.

Als die SOL den Planeten Clurmertakh erreicht, zieht ein seltsames Phänomen die Aufmerksamkeit der Besatzung auf sich und lenkt vorübergehend vom rätselhaften Tod des Lotsen Arban Rousmitty ab. Clurmertakh ist eine Wüstenwelt, mit ausgedehnten Sand-, Fels- und Geröllfeldern. Es existiert eine sehr spärliche Vegetation am Rand der vereisten Polkappen, der einzige Ort, an dem es geringe Mengen von Wasser gibt. Auf halben Weg zwischen Äquator und Pol, etwa 6100 Kilometer vom Äquator entfernt, befindet sich eine hyperphysikalische Störzone, die vom Weltraum aus betrachtet, wie das schwarze Auge eines Sturms anmutet.

Der Kern dieser Zone wird von einem dreidimensionalen Objekt markiert, einer Kugel von perfekter, geometrischer Struktur. Über die Kugel, die etwa zu zwei Dritteln im Grund zu stecken scheint, liefern die Massetaster und Energieorter keine Werte. Die einzige Erkenntnis, die vorläufig gewonnen wird, ordnet dem Körper Eigenschaften und Charakteristika eines anderen Universums zu. Nahe des Phänomens entdecken die Orter der SOL ein eine kleine Forschungsstation, nebst Lokalportal. Atlan entschließt sich zu einer Erkundung und lässt einen 100 Meter Kreuzer vorbereiten, um zur Oberfläche vorzustoßen. Mit von der Partie sind Icho Tolot, Mondra Diamond, Startac Schroeder, Trim Marath und Myles Kantor. Der Abstieg in die Atmosphäre wird alles andere als angenehm, denn die hyperphysikalischen Störfelder nehmen Einfluss auf sämtliche Schiffssysteme.

Glücklich gelandet, wird das Expeditionsteam von einer Gruppe Forschern empfangen, die offensichtlich auf der kleinen Station ihren Dienst tun und versuchen, das Phänomen zu erforschen. Atlan, Icho Tolot, Mondra Diamond, Startac Schroeder, Trim Marath und Myles Kantor werden freundlich empfangen und erhalten im anschließenden Gespräch wichtige Informationen, wonach das Ritterschiff des letzten Kimbaners nahe dem Phänomen, das die Forscher mit «Die Dunkle Null» bezeichnen, gelandet sei. Dieses liege bereits mehrere Jahre zurück und der Ritter sei bis heute nicht zurückgekehrt. Offensichtlich hat der Kimbamer einen Eindringling verfolgt, den er auf Clurmertakh stellen wollte. Als Atlan vorschlägt zur ATHA'KIMB vorzustoßen, warnen die Forscher vor den extremen hyperphysikalischen Bedingungen nahe der «Dunklen Null», die zu starker Desorientierung führen und es einem Lebewesen fast unmöglich machen, dass Zentrum des Phänomens zu erreichen. Lediglich die halbintelligenten Favvinta, eine Lebensform die entfernte Ähnlichkeit zu Pavianen aufweist, scheint sich in der Störzone um die «Dunklen Null» relativ unbeeinflusst zu bewegen und sogar wohl zu fühlen.

Als Atlan und sein Team sich aufmachen um das Ritterschiff zu suchen, erhalten sie einen Eindruck von den Kräften, welche die «Dunkle Null» umgeben. Orientierungslos bewegt sich die Expedition vorwärts, geplagt von Visionen und Trugbildern. Erst als Atlans Gruppe auf die bereits erwähnten Favvintas stößt und das Vertrauen der halbintelligenten Wesen gewinnen kann, wird die Expedition von den Tieren zum Ritterschiff geführt. Das gewaltige Schiff, das bereits halb im Sand versunken ist, wird noch immer von der Besatzung bewohnt, die auch jetzt noch, Jahre nach dem verschwinden des Kimbaners, auf ihren Ritter wartet. Durch die hyperphysikalischen Bedingungen ist es allerdings bereits zu spontanen Mutationen unter der Besatzung gekommen, die zum Tod führten. Die Zone um die «Dunkle Null» gilt als hochbrisant und gefährlich. Atlan und seine Begleiter erhalten zumindest die wichtige Information, dass der Ritter vor einigen Jahren direkt auf die Erscheinung zumarschiert ist und tatsächlich einen fremden Eindringling verfolgte, der offensichtlich denselben Weg einschlug.

Atlan bleibt keine Wahl, er entschließt sich dem Kimbamer zu folgen. Obwohl die «Dunkle Null» in greifbarer Nähe scheint, ist sie dennoch unerreichbar. Die Gruppe bewegt sich völlig desorientiert durch die Sand- und Hyperstürme, die das Phänomen umgeben. Es sind erneut die Favvintas, die zur Hilfe eilen und die Gruppe an die «Dunkle Null» heranführen. Wie Atlan erfährt, haben die Favvintas auch vor mehreren Jahren dem Ritter beigestanden, als er zu dem Phänomen vordringen wollte. Die Favvintas erweisen sich als Niveau-Teleporter, die Atlans Gruppe über mehrere Parallelwelten and die Erscheinung heranführen. Schließlich, kurz vor der «Dunklen Null», erreicht

die Gruppe eine Zone der Ruhe. Die vorher herrschende Desorientierung fällt von der Expedition ab und die große Rundung der Erscheinung ragt direkt vor der Gruppe in die Höhe. Selbst aus nächster Nähe, lässt sich das Gebilde noch immer von keinerlei ortungstechnischem Gerät erfassen. Obwohl man die glatte Oberfläche problemlos berühren kann, erreichen die Fingerspitzen nicht die Oberfläche sonder stoßen ein paar Millimeter vorher auf einen stahlharten Widerstand. Atlan und Icho Tolot umrunden das Phänomen ein Stück, kommen aber zu keinem Schluss, was es genau darstellt. Dann bemerken die Expeditionsteilnehmer dass Startac Schroeder vermisst wird. Startac hat offensichtlich gegen Atlans Anweisung gehandelt und ist in die «Dunkle Null» teleportiert.