

Perry Rhodan Heft Nr. 2078

Die Pforten von ZENTAPHER

Hinter den Fraktalen -
Atlan erforscht ein seltsames Gebilde



Autor: Ernst Vlcek
Titelbild: Alfred Kelsner

Zusammenfassung: Thomas Rabenstein

Hauptpersonen:

Startac Schroeder - Der junge Teleporter geht ein gefährliches Risiko ein
Atlan - Der Arkonide will die Geheimnisse von ZENTAPHER ergründen
Omuel - Eine seltsame Androidin wacht über die Entree-Station
Grim Oyschkavary - Der Oberste Bibliothekar wird mit unverhofftem Besuch konfrontiert
Scam Envaroy - Der junge Novize wird zur Stütze eines zerstörten Kabinetts
Icho Tolot - Der Haluter entpuppt sich als Mechaniker

Startac Schroeder setzt seine Teleporterfähigkeit ein und springt ins Innere der Dunklen Null. Als Startac materialisiert, findet er sich an einem merkwürdigen Ort wieder. Er steht inmitten einer weiten Halle, mit nach oben gewölbten Wänden. Startac fühlt sich unerwartet leicht. Es herrschen nur 0.5 Gravos innerhalb der Kugel. Der fremde Ort wirkt steril und beklemmend. Starkes Unbehagen macht sich breit. Plötzlich materialisiert aus dem Nichts eine kleine, zierliche Gestalt. Die Augen- und Körpersprache dieses Wesens strahlt massive Ablehnung aus. Es ist offensichtlich, dass Startac als unerwünschter Fremdkörper betrachtet wird. Könnte das Wesen ihn töten, es würde keine Sekunde zögern. Die zierliche Gestalt, der kein Geschlecht zuzuordnen ist, stellt sich als Omuel vor, die Wächterin über den Entree zu ZENTAPHER.

Startac kann mit dem Begriff «ZENTAPHER» nichts anfangen und lässt sich auf ein Gespräch mit der Wächterin ein. Daraus ergeben sich einige Andeutungen, die Startac Rätsel aufgeben. So vergleicht sich Omuel mit einem Androiden. Das grazile Wesen bezeichnet sich als Wächterin der Pforte zu ZENTAPHER. ZENTAPHER, offenbar der Raum innerhalb der Dunklen Null, wurde laut Omuel von dem «Architekten» Kintradim Crux erschaffen. Fast schon mystisch wird Startac eröffnet: »Es gibt nur zwei Seiten und du kommst von der falschen Seite.« Kurz darauf löst sich das Wesen in Luft auf. Startac stößt bei der weiteren Erkundung der fremden Umgebung auf eine Reihe «Aussichtsfenster», die den Blick auf ein phantastisches Panorama freigeben. Zwischen ausgedehnten Wolkenbänken, die einen unüberschaubar, weiten Raum bedecken, driften große Gebilde, die Startac unwillkürlich als schwebende Städte einordnet. Was sich seinem Auge erschließt, ist eigentlich unmöglich. Der geometrisch verfügbare Raum, der das Innere der Dunklen Null bildet, steht nicht im Einklang mit dem Raum, der sich vor Startacs Augen ausbreitet. Der Teleporter entschließt sich das Innere der Dunklen Null wieder zu verlassen und seinen Freunden zu berichten.

Mühelos erreicht er die Stelle, an der Atlans Gruppe ungeduldig auf ihn wartet. Nachdem Startac wegen seiner Fahrlässigkeit zurechtgewiesen wurde, erläutert der Mutant seine Entdeckung. Atlan stimmt Startacs Vorschlag schließlich zu, die Gruppe ins Innere der Kugel zu befördern. Auch Atlan wird von Omuel empfangen und mit Ablehnung behandelt. Auf Fragen, wo genau man sich befindet, antwortet die Wächterin nur sehr spärlich. Als die Gruppe die «Aussichtsfenster» erreicht und Tolot den Raum und die Wolken analysiert, gibt es erste Erkenntnisse. Tolot ermittelt, das die Wolkenbänke aus Tausenden «Fraktalen» bestehen, was auf künstlichen Ursprung schließen lässt. Weitere Details der Umgebung bleiben jedoch verschlossen. Der Raum in dem die Gruppe angekommen ist, bildet offenbar eine Art Ein- oder Zugang zu der Welt von ZENTAPHER. Nach weiteren, vorsichtigen Untersuchungen, beschließen Atlan, Startac und Tolot, mit einer der zahlreichen Gondeln die den Entree umfliegen, ins Innere von ZENTAPHER vorzustoßen.

Grim Oyschkavary ist der Oberste Bibliothekar vom Kabinett Saraogh. Grim plagen große Sorgen. Er sieht die Arbeit der Bibliothekare gefährdet, bekommt nicht die angeforderte Unterstützung und muss zu allem Überfluss noch den Ausfall des Bibliothekrechners beklagen. Der Oberste Bibliothekar weiß nicht mehr wie er unter diesen Umständen die anstehende Arbeit bewältigen soll. Seine Eingaben bei Kintradims Höhe werden nicht beachtet. Schlimmer noch, man stuft die Wichtigkeit und Priorität seines Kabinetts auf Null, ein Umstand der Saraogh faktisch als unwichtig deklariert. Grim macht aus dieser Erkenntnis das Beste und leitet diese Information nicht an seine Mitarbeiter weiter, sondern spornt sie noch mehr an, die ungeheure Datenfülle der Bibliothek, zu ordnen und zu verwalten. Vielleicht, so hofft der Oberste Bibliothekar, wird der Einsatz entsprechend gewürdigt und honoriert. Doch die Hoffnung ist vergebens. Nicht einmal der Bibliotheksrechner wird gewartet und repariert. Als Grim Oyschkavary bereits die Hoffnung aufgibt, erscheinen Fremde auf Saraogh. Dabei handelt es sich um Atlan, Startac und Tolot, die mit einer Gondel den Weg durch und «hinter» die fraktalen Wolken nach Saraogh gefunden haben.

Atlan kann mit Grim Oyschkavary und seinem Assistenten eine Kommunikation aufbauen und das Vertrauen des Oberste Bibliothekars gewinnen. Es gelingt Tolot sogar, den defekten Bibliotheksrechner zu reparieren. Leider findet Atlan, wie zunächst erhofft, keine Informationen über ZENTAPHER. Dafür gibt es umfangreiche Bücher über alle möglichen Phänomene des bekannten und unbekannten Universums. Zu seiner großen Überraschung stößt Atlan auf ein Buch, das sich im Detail mit den Kosmonukleotiden befasst, unter anderem mit einem großen Kapitel über DORIFER. Als Grim Oyschkavary den Kabinetsrechner in Betriebnehmen will, geht von seinem Terminal ein Thermoschuss aus, der den Bibliothekar auf der stelle tötet. Offensichtlich will jemand die Nutzung des Kabinettrechners unter allen Umständen verhindern. Atlan, Startac und Tolot verlassen kurz darauf das Kabinett Saraogh und fliegen zur Entree Station zurück. Startac entwendet vor dem Abflug einige der Bücher, die detailliertes Wissen über DORIFER und seine Beziehung zu anderen Kosmonukleotiden enthalten. Beim Durchstoßen der Fraktalwolke und dem auftretenden Strangeness-Schock zerfällt jedoch das Material der Bücher zu Staub. Die Informationen sind somit verloren. Wieder in der Entree Station angekommen, stellen die Zurückgebliebenen zudem fest, dass der Zeitablauf «hinter» der fraktalen Wolke von dem der Entree Station abweicht. Denn während Atlan, Startac und Tolot nur 6 Stunden Abwesenheit messen, sind für den zurückgebliebenen Teil der Gruppe sieben Stunden vergangen.