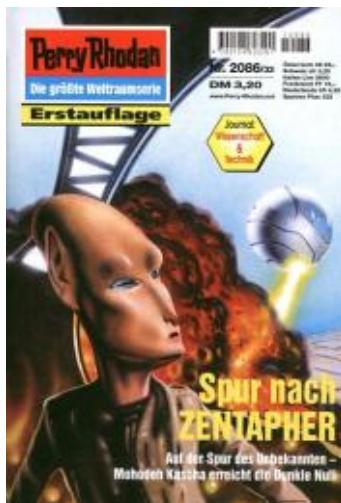


Perry Rhodan Heft Nr. 2086

## Spur nach ZENTAPTER

Auf der Spur des Unbekannten -  
Mohodeh Kascha erreicht die Dunkle Null



**Autor:** Uwe Anton  
**Titelbild:** Ralph Voltz

**Zusammenfassung:** Thomas Rabenstein

### Hauptpersonen:

**Atlan** - Der Arkonide und ehemalige Ritter der Tiefe erfährt mehr über ZENTAPTER

**Mohodeh Kascha** - Der Kimbaner und Ritter von Dommrath setzt sich auf die Spur eines unbekannten Mörders

**Hiril sam Kaychiri** - Die Kommandantin der ATHA'KIMB leitet den Flug zum Sperrplaneten.

**Icho Tolot** - Der Haluter stößt erneut auf einen Instinktkrieger

Alle Angehörigen von Atlans Expedition haben sich in der Entree-Station versammelt. Mondra Diamond, die beiden Monochrom-Mutanten Startac Schroeder und Trim Marath, Icho Tolot, Myles Kantor und die Kartanin Dao-Lin-H'ay beobachten den Kimbaner, der soeben aus seiner Starre erwacht ist. Mohodeh Kascha ist sichtlich erleichtert, als ihm Mondra Diamond seine «Schlüssel» überreicht. Die blaue Schatulle scheint dem Kimbaner sehr wichtig zu sein. Mohodeh Kascha erkennt sofort Atlans Ritteraura und hält den Arkoniden für einen Ritter der Tiefe. Atlan versucht mit einer Vorstellung die Dinge ins richtige Licht zu rücken, wird jedoch durch einen Alarm unterbrochen. Mohodeh Kascha ist sofort aktiv und gibt Anweisung nach einer sich nähernden Gondel Ausschau zu halten. In der Tat kommt solch ein Gefährt auf die Entree-Station zu, bemann mit einem Instinktkrieger! Der geklonte Kämpfer geht sofort zum Angriff über und setzt schwere Waffen ein. Dabei gilt fast seine ganze Aufmerksamkeit Mohodeh Kascha, der sich in ein sehr starkes Schirmfeld gehüllt hat. Atlans Gruppe wir nur nebenbei bekämpft. Der Instinktkrieger ist ein sehr starker und mächtiger Gegner. Erst der Einsatz einer speziellen Waffe, die Mohodeh Kascha mit sich führt, beendet den Kampf. Der Angreifer ist tot. Die Waffe, ein so genanntes Xan-Katapult, hat nur ein Häufchen Schlacke übrig gelassen.

Nachdem Atlan dem Kimbaner erklärt hat, warum sein Wissen über Thoregon sehr wichtig für die Galaktiker ist, sagt Mohodeh Kascha seine Hilfe bei der Beantwortung von Atlans Fragen zu. Zunächst erzählt der Kimbaner jedoch seine Geschichte, vor allem wie und warum es ihn in die Dunkle Null verschlagen hat....

Alles beginnt mit dem Verschwinden einer kleinen Legionsflotte. Mohodeh Kascha macht sich mit seinem Flaggschiff, der ATHA'KIMB, auf den Weg, um nach der Flotte zu suchen. Die Befürchtungen des Kimbaners werden wahr, als er die Flotte als Wracks vorfindet. Die Auswertung geborgener Speicherelemente zeigt, dass die Schiffe auf einen überlegenen Gegner getroffen sein müssen. Der Angreifer bewegt sich mit einem relativ kleinen Raumfahrzeug und verfügt über starke, suggestive Kräfte. Mit seinen Suggestivkräften hat der Angreifer erreicht, dass sich die Legionsschiffe gegenseitig vernichtet haben. Mohodeh Kascha verfolgt die Spur des Fremden bis zum Planeten Irrismeet, wo sich der Angreifer für kurze Zeit auf einer Insel niedergelassen hat und die gesamte Besatzung tötete. Mohodeh Kascha glaubt, dass es sich um einen Angreifer handelt, der möglicherweise nicht aus Dommrath stammt und zu einer großen Bedrohung werden kann. Entschlossen verfolgt er die Spuren des Mörders bis nach Clurmertakh. Unter großen Mühen gelingt es Mohodeh Kascha die ATHA'KIMB nahe an die Dunkle Null heranzuführen und weich zu landen. Allein und nur mit Hilfe der halbintelligenten Favvinta, erreicht der Ritter von Dommrath schließlich die schwarze Kugel. Nachdem er das Gebilde untersucht, entdeckt Mohodeh Kascha eine Art «Tunnel», in der sonst vollkommenen Kugel, der sich langsam zu schließen beginnt. Der Kimbaner vermutet, dass der Fremde mit seinem kleinen Schiff direkt in die Dunkle Null eingeflogen ist und dabei den Tunnel als Spur hinterlassen hat. Bevor sich der Tunnel vollständig schließen kann, folgt Mohodeh Kascha dem Fremden ins Innere und erreicht so die Entree-Station. Der Kimbaner ist nun im Innern der Dunklen Null gefangen und beginnt die merkwürdige Welt von ZENTAPHER zu erforschen.

Zum Bedauern des Kimbaners bleibt der Verfolgte verschwunden. ZENTAPHER erweist sich als riesiges Terrain. Auf einem Kabinett trifft Mohodeh Kascha auf die Ektapa und kann eine Frachtgondel nebst Z-Atlas erbeuten. Der Z-Atlas verfügt über einen speziellen Schlüssel, der normalerweise gesperrte Kabinette «entsperrt» und für den Anflug frei gibt. Trotzdem sind noch immer nicht alle Kabinette erreichbar. Der Kimbaner entdeckt, dass dafür mindestens acht Schlüssel notwendig sind. Fortan kann sich Mohodeh Kascha zwar freier innerhalb ZENTAPHERS bewegen, wird aber ständig von Instinktkriegern verfolgt und gejagt. Dem Kimbaner bleibt meistens nur die schnelle Flucht zum nächsten Kabinett.

Dann, auf einem Kabinett namens Squaridd, macht der Kimbaner eine schlimme Entdeckung. Auf dem ursprünglich gesperrten Kabinett, gibt es ein großes Gebäude, das entfernt an ein

Observatorium erinnert. Innerhalb dieses Gebäudes, im Zentrum eines großen Saales, entdeckt Mohodeh Kascha eine Leiche. Wie sich bei näherer Untersuchung herausstellt handelt es sich bei dem Toten um niemand geringeren als Kintradim Crux, dem Architekten von ZENTAPTER! Mohodeh Kascha ist erschüttert und entdeckt in dem Gebäude eine kleine Raumkapsel, kaum größer als 25 Meter. Die Bauweise und Technologie dieser Kapsel ist der Rittertechnik weit überlegen. Das kleine Raumfahrtzeug trägt die Bezeichnung STERN und scheint eine Reihe dickwandiger Behälter transportiert zu haben, die der Kimbaner in unmittelbarer Nähe findet. Die Behälter sind aus einem unbekannten Material gefertigt und entziehen sich jeder Analyse. Der ursprüngliche Inhalt bleibt ein Rätsel. Offensichtlich benötigte er jedoch eine extreme Abschirmung. Obwohl die Behälter leer sind, strahlen sie immer noch eine bedrohliche Kälte aus. Mohodeh Kascha lässt höchste Vorsicht walten und nähert sich nicht weiter. Seine weitere Aufmerksamkeit gehört der Raumkapsel namens STERN.

Als der Kimbaner die Kontrolleinheiten der Raumkapsel probiert, öffnet sich eine Art Sternentor, ein Durchgang in ein anderes Universum! Mohodeh Kascha erkennt, das sich dieses andere Universum im Innern eines Kosmonukleotiden befinden muss, vielleicht sogar in DORIFER. Der Kimbaner schließt daraus, dass STERN speziell für den Flug in Kosmonukleotiden konstruiert wurde. Mohodeh Kascha kombiniert weiter, dass der Unbekannte jenes seltsame Material, das ursprünglich in den Spezialcontainern lagerte, mit der Raumkapsel in einen Kosmonukleotid befördert hat. In seine Forschung vertieft, entgeht dem Kimbaner die Ankunft eines Instinktkriegers. Mohodeh Kascha bleibt nur die Flucht nach vorn. Er lässt sich mit dem Raumfahrtzeug STERN durch das Sternentor in einen Kosmonukleotiden katapultieren! Der Flug innerhalb des Kosmonukleotiden verläuft verwirrend. Die höherdimensionalen Abläufe im Innern eines solchen Gebildes, entziehen sich dem Verständnis eines Wesens aus dem Normaluniversum. Als der Kimbaner den gedanklichen Wunsch formuliert, in ein Psiq einzufliegen, reagiert STERN prompt.

Mohodeh Kascha wird in ein Paralleluniversum versetzt, in dem eine andere Realität herrscht. Er sieht das Volk der Kimbaner, wie es in Dommrrath eine neue Heimat gefunden hat und sich vermehrt. Aus dieser Realität gelingt es dem Kimbaner eine Waffe zu bergen und in sein Universum zurückzubringen, das Xan-Katapult. Mit der Waffe kann er den Instinktkrieger besiegen und Squaridd wieder verlassen. Sein Weg führt ihn schließlich zu Kintradims-Heim. Dort findet der Kimbaner die übrigen Schlüssel um die Navigation für alle Bereiche ZENTAPTERS freizugeben. Bevor Mohodeh Kascha jedoch vom ehemaligen Hofmeister Kintradims in ein Stasis-Feld eingeschlossen wird, registriert der Kimbaner Schiffsverkehr von Kintradims Höhe. Der Schluss liegt nahe, das eine andere, womöglich negativ gesonnene Person, die Position des Architekten übernommen hat.

Mohodeh Kascha erneuert seine Bereitschaft Atlan bei seinen Fragen zu helfen, bittet jedoch zuerst seinerseits um Hilfe, um das Geheimnis von ZENTAPTER zu lösen. Atlan stimmt zu.