

Perry Rhodan Heft Nr. 2159

Raumschiff LEUCHTKRAFT

Alaska Saedelaere sucht Samburi Yura -
sie ist die Beauftragte der Kosmokraten



Autor: Robert Feldhoff

Titelbild: Swen Papenbrock

Zusammenfassung: Thomas Rabenstein

Hauptpersonen:

Alaska Saedelaere - Der Träger der Haut wird mit einer ungewöhnlichen Begegnung konfrontiert

Monkey - Der Oxtorner lässt sich auf ein extrem heikles Spiel ein

Samburi Yura - Die Beauftragte der Kosmokraten verhält sich mehr als seltsam

Kafetchain - Der Oberste Mago muss für seinen Schwarm eine neue Zukunft finden

Die Oberste Mago des Schwarms Kys Chamei, Alaska Saedelaere, Monkey und einige von Kafetcheins Cynos, folgen dem Raumschiff LEUCHTKRAFT mit der Schwarmfähre CATOO zur zweiten Steuerwelt Eolix II. Als die CATOO auf Eolix II eintrifft, einer heißen und leblosen Wüstenwelt, ist das Raumschiff LEUCHTKRAFT bereits auf einem der drei Raumhäfen des Planeten gelandet und die zwerghaften Androiden beginnen damit, in die unterirdischen Anlagen des Planeten auszuschwärmen. Es besteht kein Zweifel über das Ziel der mysteriösen Kosmokraten Dienerin. Sie will Eolix II deaktivieren und damit den Schwarm endgültig abschalten.

Als die CATOO neben der LEUCHTKRAFT unbehelligt landen kann, hofft Alaska, dass er Samburi Yura zu einem Gespräch bewegen kann und vielleicht noch das finale Ende für Kys Chamei abwenden kann. Als sich Alaska und Monkey dem Raumschiff LEUCHTKRAFT nähern, eine kobaltblaue Walze von zwei Kilometern Länge, ist zu erkennen, dass sich das Schiff der Kosmokraten Dienerin nur teilweise im Normalraum befindet. Das unbekannte, höherdimensionale Schutzfeld, das die LEUCHTKRAFT und ihre unzählbaren Androiden teilstofflich in eine andere Dimension entrückt, ist noch immer aktiv. Alaska fasst trotzdem den Plan, in das Schiff Samburi Yuras einzudringen um mit der Kosmokraten Dienerin einen Dialog zu starten. Nur durch den Anzug der Vernichtung gelingt dieses Vorhaben und Alaska kann unter heftigen, energetischen Reaktionen sich selbst und Monkey in das fremde Schiff einschleusen. Was die zwei Unsterblichen jedoch im Innern der LEUCHTKRAFT vorfinden, ist nicht was sie erwarten.

Statt einem Raumschiff, mit Räumen, Anlagen und einer Besatzung, erstreckt sich vor den Augen beider Besucher eine schier unendlich lange Landschaft, durch die sich ein Fluss windet. Alaska und Monkey fühlen sich sofort an eine Pararealität erinnert. Den beiden Unsterblichen ist klar, dass man ein Schiff der Kosmokraten nach anderen Maßstäben bewerten muss, doch wo sollen sie in dieser fremden Realität nach Samburi Yura suchen? Bei ihrem Marsch durch die fremde Wirklichkeit, kommen die beiden Unsterblichen kaum weiter. Sie treffen zwar auf einige der zwerghaften Androiden, doch diese wollen oder können keinen Kontakt zu Samburi Yura herstellen. Dann werden die beiden plötzlich getrennt und erleben ihre eigene, kurze Episode, im Innern der LEUCHTKRAFT. Für beide bedeutet dieses Erlebnis eine tief greifende Erfahrung.

Alaska trifft dabei zu seiner großen Überraschung auf sein eigenes Abbild. Sein Gegenüber trägt allerdings noch das Cappin-Fragment im Gesicht. Das Leuchten des Fragments lässt helle Lichtblitze über die Ränder der Maske erscheinen, die das Fragment vor den Augen anderer abdeckt. Alaska ist schockiert und fasziniert zugleich. Das Gespräch mit seinem nichtrealen Gegenüber verläuft zudem anders, als es der Träger der Haut erwartet hat. Der nichtreale Alaska erkennt plötzlich, dass er nicht Teil der Wirklichkeit ist und in Kürze aufhören wird zu existieren. Die Projektion scheint sich gegen diese Tatsache aufzubauen und versucht mit aller Kraft einen Teil von sich selbst für die Zukunft zu erhalten. Der Träger der Haut kann nicht verhindern, dass sich das Cappin-Fragment seines nichtrealen Gegenübers löst und an sein eigenes Gesicht heftet. Als Alaska diese unwirkliche Realität plötzlich wieder verlässt, erkennt er mit Schrecken, dass er noch immer das Stigma im Gesicht trägt! Außerdem leidet die Haut stark unter dem Fragment. Die Haut signalisiert Alaska, das Fragment würde sie töten. Tatsächlich werden die Impulse der Haut immer schwächer und am Ende stirbt der Parasit ab. Alaska kann nichts tun, um das zu verhindern.

Monkey macht eine gänzlich andere Erfahrung. Er trifft auf eine Art Dampfer, der den langen Flusslauf entlang fährt. Als der Oxtorner versucht seinen verlorenen Gefährten auf dem Schiff zu suchen, trifft er auf einen Gaukler, der ihm ein Geschäft anbietet. Monkey soll sich auf ein Spiel einlassen, dessen Einsatz seine beiden Kameraaugen sind! Verliert Monkey das Spiel, werden ihm seine Kameraaugen durch echte, oxtornische Augen ersetzt und gehen in den Besitz des Gauklers über. Gewinnt er, soll Monkey Informationen über den Verbleib Alaskas erhalten. Der Oxtorner lässt sich auf das Spiel ein und verliert. Der Gaukler eröffnet ihm, dass dieses Spiel nicht zu gewinnen ist und fordert seine Augen ein. Ohne dass Monkey sich erwehren kann, lösen sich die Kameraaugen aus den Halterungen und werden durch echte Augen ersetzt. Monkey sieht seine Welt

plötzlich wieder durch die normalen Augen eines Oxtorner, dann wird er über Bord des Schiffes geworfen. Monkey trifft bei seiner weiteren Wanderung plötzlich auf einen kleinen Vogel, einen Lamuuni, der offenbar an Bord der LEUCHTKRAFT gefangen ist und nicht mehr entfliehen kann. Der Oxtorner nimmt sich des Vogels an und nimmt ihn mit sich.

Beide Männer begegnen sich vor dem Raumschiff LEUCHTKRAFT wieder. Offenbar wurden sie als unerwünscht aus dem Schiff entfernt. Als Alaska jedoch sein Gesicht berührt, ist der Unsterbliche wie gelähmt. Das Cappin-Fragment ist noch immer da! Auch Monkey hat noch immer seine richtigen Augen, als er außerhalb des Schiffes erwacht. Der Lamuuni ist noch immer bei ihm, überflutet ihn mit dankbaren Mentalimpulsen und verschwindet in derselben Minute aus Monkeys Händen. Der Lamuuni hat eine Niveau-Teleportation durchgeführt. Als sich Monkey dem am Boden liegenden Alaska nähert, wehrt dieser ab. Sein Gesicht ist ungeschützt und sollte Monkey in das pulsierende Cappin-Fragment blicken, dann würde der Oxtorner den Verstand verlieren und Wahnsinnig werden. Monkey fertigt Alaska auf dessen Wunsch eine provisorische Maske an, um das Gesicht abzudecken, dann öffnet sich plötzlich das Raumschiff LEUCHTKRAFT und Samburi Yura erscheint.

Die Gesandte der Kosmokraten besitzt ein makellos, fein geschnittenes Gesicht, eine schlanke, humanoide Gestalt und eine alabasterfarbene, fast weiße Haut. Ihre Augen sind groß, tiefschwarz und drücken auf unerklärliche Weise tiefe Trauer aus. Alaska begreift im selben Moment, dass sie gekommen ist, um mit ihm zu sprechen! Samburi Yura eröffnet Alaska, dass sie von beiden etwas zurückfordern muss. Alaska glaubt mit großer Erleichterung, dass Samburi Yura das Cappin-Fragment anspricht, doch nur wenige Sekunden später tritt die Ernüchterung ein. Samburi Yura fordert Alaska auf, den Anzug der Vernichtung zu übergeben! Der Unsterbliche kann sich ihrer Forderung nicht widersetzen und trennt sich von dem Kleidungsstück. An dem Cappin-Fragment zeigt Samburi Yura kein Interesse, da es sich um eine Materialisation aus Alaskas eigenem Unterbewusstsein handelt, wie ihn die Gesandtin emotionslos wissen lässt. Auch Monkey muss einen Tribut zahlen. Seine Augen! Samburi Yura nimmt Monkey seine Augen, worauf der Oxtorner blind zurück bleibt. Bevor Samburi Yura wieder in der LEUCHTKRAFT verschwindet, erklärt sie den beiden Unsterblichen, dass mit Kys Chamei der letzte Schwarm in diesem Sektor des Universums abgeschaltet wurde. Dann fordert Samburi Yura Alaska auf, die Maske abzunehmen um in das Cappin-Fragment zu blicken können. Die Gesandtin der Ordnungsmächte empfindet das pulsierende Fragment als wunderschön. Ein normales Wesen würde sich bereits zuckend am Boden wälzen und hätte den Verstand verloren. Dann verlässt die LEUCHTKRAFT den Planeten und lässt beide Männer zurück.

Plötzlich erscheint der Lamuuni wieder. Der kleine Vogel bedankt sich bei Monkey für die Befreiung und bringt die Kameraaugen zurück, die der Oxtorner dankend annimmt. Dann verlässt auch der Lamuuni den Planeten. Als die Cynos vor Ort eintreffen, können sie nur noch die Meldung machen, dass Kys Chamei endgültig abgeschaltet ist. Der Schmiegschirm des Schwarms ist zusammengebrochen und Kys Chamei ist nichts anderes mehr, als ein Sternenhaufen, der nun Bestandteil der Galaxie Fou geworden ist. Die Cynos des ehemaligen Schwarms müssen eine neue Bestimmung und eine neue Aufgabe suchen. In diesem Moment manifestiert sich ein Zeitbrunnen in der Nähe der Unsterblichen! Kurz entschlossen treten Alaska und Monkey in das Phänomen ein und verlassen den ehemaligen Schwarm wieder. Alaska registriert verbittert, dass Monkey seine Augen zurück erhalten hat aber er wieder das Cappin-Fragment tragen muss.