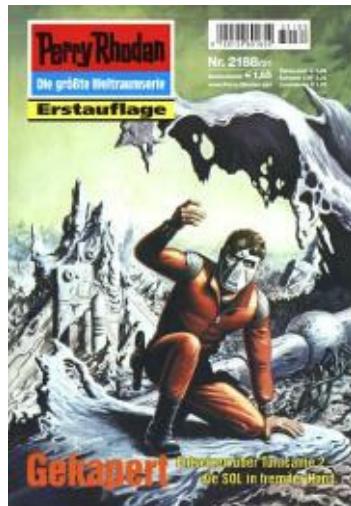


Perry Rhodan Heft Nr. 2188

## Gekapert

Entsetzen über Tulacame 2 -  
die SOL in fremder Hand



**Autor:** Leo Lukas  
**Titelbild:** Alfred Kelsner

**Zusammenfassung:** Thomas Rabenstein

### Hauptpersonen:

**Ronald Tekener** - Der Smiler spielt mit gefährlich hohem Einsatz  
**Dao-Lin-H'ay** - Der Kartanin wird zeitweise übel mitgespielt  
**Le Anyante** - Die uralte Algorrian spielt sich geradezu unerträglich auf  
**Curcaryen Varantir** - Der Potential Architekt wagt ein spezielles Computerspiel  
**Alaska Saedelaere** - Sein Cappin Fragment spielt verrückt

Die Antipathie zwischen Atlan und den beiden Algorrian liegt fühlbar in der Luft und die daraus resultierende Anspannung treibt dem Arkoniden die Tränenflüssigkeit in die Augen. Gerade haben die beiden Liebenden der Zeit ihre Geschichte beendet, da bringen sie auch schon Atlan durch ihre Anmaßungen aus der Fassung. Curcaryen Varantir und Le Anyante machen keinen Hehl daraus, dass sie sich grenzenlos überlegen fühlen. Atlan wird als Kosmokratenknecht beschimpft und ein vernünftiges Gespräch auf gleicher Ebene scheint unmöglich zu sein. Die Algorrian benehmen sich nicht wie Gäste des Schiffes sondern stellen Forderungen, die Atlan in ernste Schwierigkeiten bringen. Der Potentialarchitekt Curcaryen Varantir erklärt kurzerhand, dass er von nun an das Kommando über die SOL übernimmt. Er bittet nicht darum, sondern er fordert! Curcaryen Varantir will das Hantelschiff zur Wahlheimat der Algorrian steuern, dem Planeten Tulacame 2. Dort beabsichtigt der Algorrian den Stasisprojektor abzuschalten und sein Volk aus dem Zeitfeld zu entlassen. Atlan ist kurz davor die Beherrschung zu verlieren, da ziehen sich die beiden Algorrian in ihre Kabinenflucht zurück. Der unsterbliche Arkonide muss sich immer wieder vor Augen führen, dass die beiden Wesen die Erbauer und Gestalter der Brücke in die Unendlichkeit sind und über viele Hunderttausend Jahre Lebenserfahrung verfügen. Ronald Tekener empfiehlt dem Arkoniden sich vorerst zurückzuhalten. Die Chemie zwischen dem Arkoniden und den Algorrian stimmt offensichtlich nicht. Ronald Tekener und Dao-Lin-H'ay wollen stattdessen bemühen einen Dialog zu den beiden so befreindlichen Wesen aufzubauen.

Alaska Saedelaere hat die Erzählungen der Algorrian das anschließende Gespräch stumm mitverfolgt. Der Maskenträger wird von unangenehmen Gefühlen geplagt, die ihn von der Kommandozentrale wegführen und in Richtung der SOL-Flansche treiben. Er wendet sich zunächst an die Medostation und lässt sich untersuchen, doch alles scheint normal zu sein. Trotzdem greift auf Alaska Saedelaere ein gewisses Unwohlsein über, das offensichtlich mit seinem neuen Cappin-Fragment zusammenhängt. Der pulsierende Gewebeklumpen, den er auf dem Raumschiff LEUCHTKRAFT erhalten hat, plagt ihn und je näher Alaska Saedelaere den SOL-Flanchen kommt, desto sicherer ist er, dass der Grund für sein Unwohlsein hier zu suchen ist.

Die beiden Algorrian haben ihre Kabine total derangiert. Den Formenergieprojektor der Terraner hat Curcaryen Varantir als erstes total umgebaut um sich die passenden Einrichtungsgegenstände zu erzeugen. Atlan hat eingesehen, das es Sinn macht, dem Wunsch der beiden Algorrian nachzukommen. Er gibt Befehl Kurs auf die Welt Tulacame-2 zu nehmen. Die SOL muss dafür in das Sperrgebiet des Ersten Thoregon einfliegen und operiert sehr vorsichtig. Zeit genug für Ronald Tekener und Dao-Lin-H'ay einen neuen Kontaktversuch zu starten. Das erste Gespräch verläuft wie gewohnt. Die Algorrian sind nicht bereit die beiden als gleichgestellte Gesprächspartner anzuerkennen. Aus Wut über Ronald Tekeners verbale Vorstöße, zertrümmert Curcaryen Varantir die gesamte Einrichtung seiner Kabine. Nachdem sich der Potentialarchitekt wieder beruhigt hat und Ronald Tekener und Dao-Lin-H'ay die Kabine der Algorrian verlassen haben, klinkt sich der Algorrian in die Datenspeicher der SOL ein. Als Avatar, mit Hilfe der Technik der virtuellen Realität, versucht der Algorrian sich Informationen aus den Datenspeichern SENECA-S zu beschaffen. In der virtuellen Umgebung trifft er auf den Avatar Ronald Tekeners, der sich ebenfalls in das Datennetz eingeklinkt hat und als alter, gebrechlicher Algorrian erscheint. In der virtuellen, vom Computer generierten Welt, kommt es zu einer ersten, vernünftigen Unterhaltung. Dao-Lin-H'ay besucht gleichzeitig Le Anyante und macht eine schmerzhafte Erfahrungen. Während sie versucht, sich der Algorrian zu nähern, wird sie von Le Anyante kurzerhand paralysiert. Trotzdem kommt ein Dialog zustande, der immerhin als Teilerfolg zu werten ist.

Als die SOL schließlich Tulacame-2 erreicht, sind die beiden Algorrian fassungslos. Das Bild das der Planet aus dem Weltraum bietet, ist nicht das Bild das die beiden Algorrian erwartet haben. Der Planet sollte, umhüllt von einem bläulich leuchtenden Stasisfeld, den Moment der Aktivierung des Feldes verewigt haben. Statt dessen ist Tulacame-2 in einen grauen, undurchsichtigen Wolkenschleier gehüllt. Die beiden Algorrian sind sehr beunruhigt. Sie fordern Ronald Tekener und Dao-Lin-H'ay auf, sie zur Station STASIS 01 zu begleiten. Mit einer Space-Jet und den richtigen

Zugangskodes erhalten die Vier Zugang zu STASIS 01 und Curcaryen Varantir lokalisiert sofort die Schaltungen für das Temporalfeld. Ohne lange zu diskutieren, leitet der Potential Architekt unter heftigem Protest von Ronald Tekener und Dao-Lin die Abschaltung des Zeitfeldes ein.

Alaska Saedelaere hat sich über mehrere Stunden jenen Ort genähert, von dem das seltsame Unbehagen auszugehen scheint. Der Maskenträger verlässt sich dabei ganz allein auf sein Gefühl. Mehrmals kommt es zu starken Anfällen, bei denen das Cappin-Fragment starke Reaktionen zeigt. Als sich Alaska Saedelaere seiner Sache sicher ist, verteilt er mehrere Sensoren im fraglichen Umfeld und schreitet das Gebiet mehrmals ab. Dabei entdeckt er zunächst nichts ungewöhnliches. Dann kommt es plötzlich zu einem extrem starken Anfall, und der Maskenträger wird Ohnmächtig.

Zeitgleich bricht durch die Schaltungen Curcaryen Varantirs das Temporalfeld über Tulacame-2 zusammen. Was die beiden Algorrian jedoch zu Gesicht bekommen, lässt sie vor Entsetzen erschauern. Tulacame-2 ist eine tote Welt! Die Atmosphäre des Planeten ist als Eis niedergeschlagen und es gibt keine Algorrian mehr. Zerfallene Städte und Wracks uralter Raumschiffe sind über die Oberfläche verteilt, der Planet offenbar unverhältnismäßig stark gealtert. Nach einer ersten Analyse entdeckt Curcaryen Varantir die Ursache für die Katastrophe. Das Stasisfeld wurde im Nachhinein modifiziert und zu einem Zeitrafferfeld umgeschaltet. Der Zeitablauf auf Tulacame-2 wurde also nicht eingefroren, sondern um ein Vielfaches beschleunigt. In der Phase, in der sich der Planet jetzt befindet, gibt es längst keine Algorrian mehr. Curcaryen Varantir ist vor Zorn wie gelähmt und die Verursacher der Katastrophe sind bald gefunden. Den Protokolldateien ist zu entnehmen, dass vor langer Zeit einige Mochichi in Begleitung von Helioten an Bord gekommen waren und die verhängnisvollen Schaltungen ausführten. Hinter all dem steht zweifellos die Superintelligenz THOREGON, die sich auf diese Weise ihrer mürrischen Helfer entledigt hat. Der einzige Trost der bleibt ist die Tatsache, dass THOREGON die Algorrian nicht direkt getötet, sondern einfach den Zeitablauf beschleunigt und somit der natürlichen Entwicklung Nachdruck verschafft hat. Curcaryen Varantir schwört das Jemand für dieses Verbrechen büßen wird.

Als Alaska Saedelaere aus der Ohnmacht erwacht, ist er wie benommen. Das Cappin-Fragment hat sich zwar wieder beruhigt, doch die Sensoren haben etwas Unglaubliches aufgezeichnet. In der Auswertung ist zu erkennen, wie kurzzeitig ein seltsames Objekt sichtbar wird. Offenbar gut getarnt, vielleicht in eine höhere Dimension eingebettet, steht das Objekt in der Trümmerzone des Flansches. Das unbekannte Objekt, das fünf blassgelbe, eng beieinander stehende Kuppeln zeigt, ist nur einen Augenblick auf den Aufnahmen zu sehen. Die Kommandocrew und die soeben zurückgekehrten Algorrian sind ratlos und können das Objekt nicht einordnen. Fee Kellind, die Kommandantin des Schiffes, fühlt das größte Unbehagen beim Anblick des Eindringlings. So scheint das Objekt direkt mit Atlans Black-out in Verbindung zu stehen. Vielleicht auch mit einigen der seltsamen Erscheinungen, die von den Schatztauchern gemacht wurden. Atlans Gedächtnislücke und der handgeschriebene Notizzettel, den er offenbar selbst verfasst hatte, sorgen für zusätzliche Aufregung. Bisher hatte der Arkonide das Erlebnis für sich behalten. Die Kommandocrew beschließt die Unbekannten aus der Reserve zu locken und man wagt ein gefährliches Spiel. Atlan lässt die beiden Ultraschlachtschiffe abkoppeln und steuert das Mittelteil, die eigentliche SOL, auf die Sonne Ansorja zu. Kurz vor Eintritt in die Corona des Sterns wird die Steuerung des Schiffes von Unbekannt übernommen und die SOL verlässt den gefährlichen Bereich. Nun wird jedem klar was längst feststeht. Die SOL wurde von Unbekannt gekapert, wahrscheinlich schon vor langer Zeit und niemand hat es bisher bemerkt! Nachdem sich das Schiff wieder vereinigt hat, ist man zunächst ratlos. Selbst in die Funktionen SENECA kann die Fremden offenbar eingreifen.