

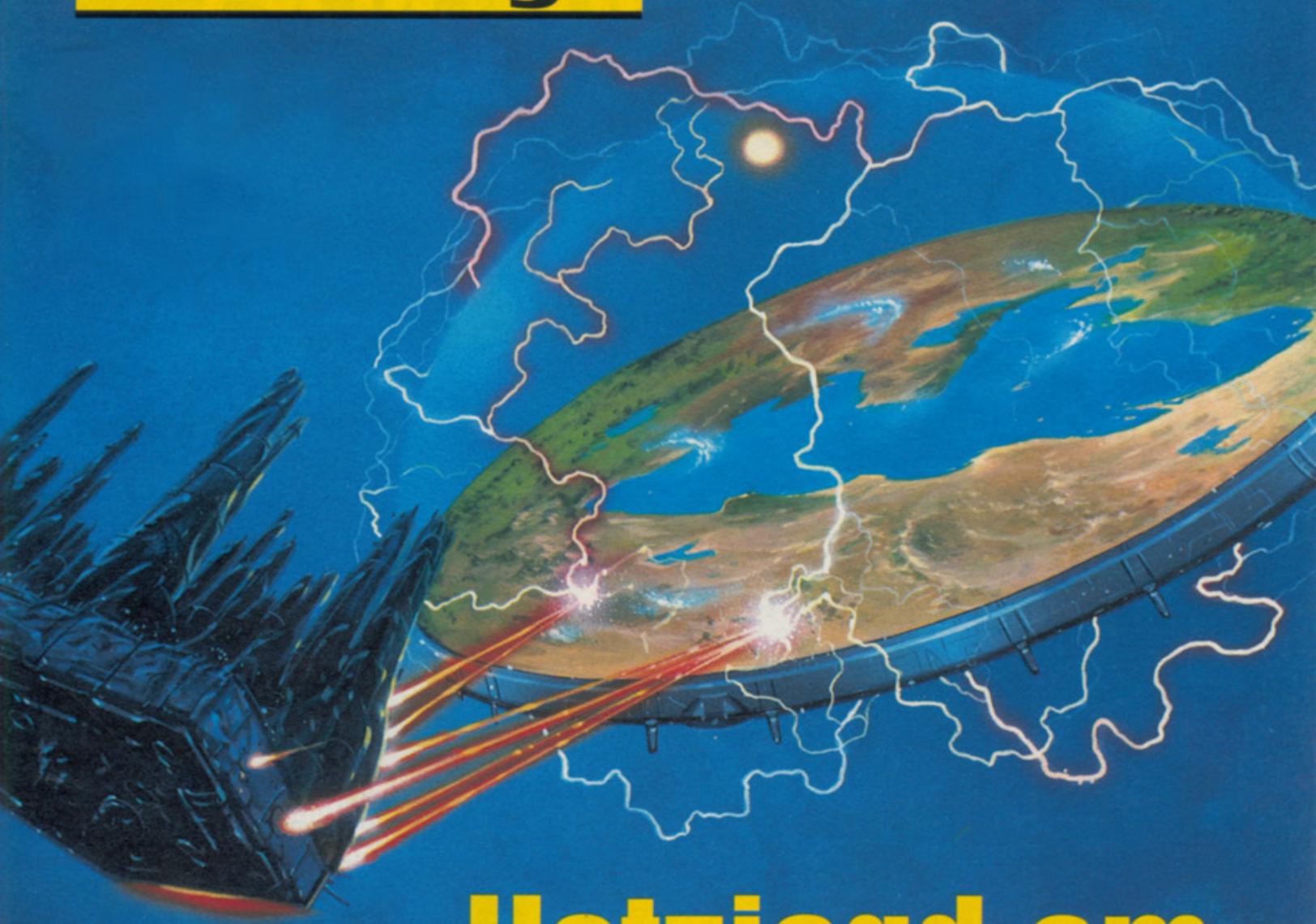
# Perry Rhodan

Die größte Weltraumserie

**Erstauflage**

**Nr. 1974**

**E-Book**



# Hetzjagd am Black Hole

**Eine Superintelligenz in Gefahr – MATERIA wird aktiv**

**Perry Rhodan**

**Nr. 1974**

# **Hetzjagd am Black Hole**

*Eine Superintelligenz in Gefahr - MATERIA wird aktiv*

von Rainer Castor

Pabel-Moewig Verlag GmbH, Rastatt



*Im Frühjahr 1291 Neuer Galaktischer Zeitrechnung strebt ein Konflikt seinem Höhepunkt entgegen: Auf der einen Seite kämpft die Koalition Thoregon, die sich für den Frieden im Kosmos einsetzt, auf der anderen Seite wirkt ein Wesen namens Shabazza, hinter dem eine bisher unbekannte Entität namens Torr Samaho steht.*

*Ziel ihrer Aktivitäten ist die Zerstörung Thoregons - und diese Zerstörung will Perry Rhodan verhindern. Der Terraner ist seit einiger Zeit als Sechster Bote von Thoregon in Amt und Würden und will die Freiheit der Milchstraßenvölker verteidigen.*

*Während in der Galaxis Chearth die GILGAMESCH unter dem Kommando des Arkoniden Atlan operiert, um die Völker dieser Sterneninsel zu beschützen, sehen sich in der Galaxis DaGlausch die Menschen von Alashan einer neuen Gefahr ausgesetzt: Die komplette Sterneninsel wird in absehbarer Zeit von einem sogenannten Superbeben vernichtet werden.*

*Um eine ganz andere Konflikte geht es in der heimatlichen Milchstraße. Die Kosmische Fabrik MATERIA bedroht im Zentrum der Menschheitsgalaxis die Superintelligenz ES, den Wegbegleiter der Menschheit seit undenklichen Zeiten.*

*Nachdem erste Attacken fehlgeschlagen sind, bleibt nur noch ein Kommandounternehmen übrig. Ein Haluter, ein*

*Oxtorner und ein Ilt starten gegen MATERIA und dringen in die Kosmische Fabrik ein. Sie treffen auf die letzten Erranten, und sie werden Zeuge einer unglaublich erscheinenden HETZJAGD AM BLACK HOLE ...*

# Die Hauptpersonen des Romans

**Blo Rakane** – Die zwei Gehirne des weißen Haluters stehen in permanentem Dialog.

**Monkey** – Auf Gefühlsregungen scheint der Oxtorner keinen Wert zu legen.

**Gucky** – Wieder einmal findet der Mausbiber neue Freunde in der Not.

**Shabazza** – An Bord von MATERIA sieht sich der Gestalter in der »zweiten Reihe«.

**Ki thaRao** – Als Letztgeborener sieht der Errante die Zukunft seines Volkes an neuer Stelle.

# 1.

20. Januar 1291 NGZ; 07:12:23 Uhr  
Bericht Blo Rakane

## *MATERIA jagt ES!*

Wanderer war eindeutig zu erkennen.

Seit sechs Sekunden befand sich die Kosmische Fabrik unterhalb des Ereignishorizonts von Dengejaa Uveso. Sie hatte den bislang nur als graue Linsenstruktur erkennbaren Aufenthaltsort der hier versteckten Superintelligenz erreicht.

Mit dem Eindringen in den schätzungsweise 50.000 Kilometer großen Bereich war die scheibenförmige Kunstwelt sichtbar geworden. Damit gab es keinen Zweifel mehr, dass es sich bei der Superintelligenz um ES handelte.

Gucky hatte auf meiner linken Schulter Platz genommen, schräg neben mir standen Oberstleutnant Monkey und der Errante Ki thaRao. Kurz vor dem Abtauchen MATERIAS hatten die Kosmischen Ingenieure ihre Vollversammlung mit einstimmiger Entscheidung für eine Flucht beendet.

Seit fast zwei Tagen hielten wir uns nun schon in der Kosmischen Fabrik auf. Vor allem die Begegnung mit den Erranten hatte uns bemerkenswerte Informationen vermittelt - doch MATERIA jagte weiterhin die Superintelligenz ...

Schon mit dem Abtauchen waren meine Gehirne vom Synchronisations- in den Separatmodus übergegangen. Das Planhirn besaß Priorität und verfolgte sämtliche Vorgänge mit erhöhter Wahrnehmungssensibilisierung.

Ich konzentrierte mich voll und ganz auf die optischen Inputs, bei denen es sich um hochauflösende Computersimulationen handelte. Die Panoramaprojektion vermittelte den überaus realistischen Eindruck, körperlos mitten im Geschehen zu schweben, statt in der Kuppelhalle des Beobachtungszentrums ReBeo 2973-12 zu sein.

Sie offenbarte deutlich mehr Einzelheiten als beispielsweise die Direktbeobachtung bei unserer Ankunft und dem erstmals miterlebten Abtauchen der Kosmischen Fabrik. Die abgeflachte graue Sphäre hatte bei der jetzigen Annäherung verstärkt eine leicht körnige »Struktur« gezeigt, vereinzelt überzogen von dunkelgrauen Schlieren und Fäden. Ihr Rand war keineswegs glatt, sondern aufgeraut wie ein sturmgepeitschter Ozean.

Ähnliche Feinstrukturen gab es auch im Inneren, ein dunkleres Wogen und Wabern vor hellgrauem Hintergrund. Nur Wanderer selbst zeigte sich in voller Farbenpracht.

Die Kunstsonne im Zenit der Energiekuppel beleuchtete Steppen von staubigem Graugelb, riesige Wälder breiteten sich in allen Grünschattierungen aus, der Firn der Gebirgsgipfel glitzerte, und Lichtsplitter schienen auf trägen Strömen und ausgedehnten Binnenmeeren zu tanzen.

An einer mehr oder weniger scharfen Grenze, zehn bis zwanzig Kilometer über der Scheibenlandschaft, zogen vereinzelt Wolkenfasern und -türme vorüber, von denen manche an wirr aufgeschichtete Wattehaufen erinnerten.

*Die atembare Atmosphäre in der Kuppel ist maximal hundert Kilometer stark, besagte die Planhirnanalyse. Weiter oben dünnt sie rasch aus; im Bereich der Kunstsonne herrscht zweifellos Vakuum.*

Im Vergleich zur Ausdehnung der Scheibenwelt und der Kuppel war die Atmosphärendicke kaum mehr als eine hauchdünne Schicht.

Mit Beginn der siebten Sekunde bemerkte ich schräg hinter und oberhalb von Wanderer, halb von der bläulichen Wölbung des Energieschirms verdeckt, zwei kleine Objekte.

Unter der Voraussetzung, dass sich die Größe Wanderers nicht maßgeblich von den bekannten Werten unterschied, ließ sich ihre Ausdehnung grob ermitteln. Leider blieb ihr Äußeres sehr verschwommen ...

*... starke Antiortungswirkung, die gegen die hochentwickelten Systeme MATERIAS schützt, meldet das Planhirn. Länge rund hundert Kilometer, Basisdurchmesser etwa siebzig. Sonderbares Leuchten, gleicht UV-Fluoreszenz.*

*Terranischen Tannenzapfen vergleichbar, ergänzt das Ordinärhirn. Schwarzlicht-Zapfen!*

Zwei weitere Zehntelsekunden sind verstrichen, als vielfarbige Strahlen zu Wanderer hinüberzucken. Und obwohl Wanderer deutlich größer als MATERIA ist, scheint die Kosmische Fabrik die Oberhand zu gewinnen: Eine Art Rucken verzerrt die Konturen der Kunstwelt, versetzt sie in Vibrationen.

Dann gibt es einen Sprung – Wanderer bewegt sich abrupt innerhalb einer halben Sekunde um etliche tausend Kilometer auf MATERIA zu, die leuchtenden Strahlen gewinnen Regenbogenglanz ...

Das Planhirn erkennt: *Optische Simulation – Streustrahlung von sonst unsichtbaren, superstarken Traktorfeldern! Prognose: MATERIA versucht Wanderer aus der grauen Zone herauszuziehen. Weil es sich bei dieser um eine nicht näher klassifizierbare Region handelt, dürfte die Kunstwelt nur so lange sicher sein, wie sie Teil dieses Bereichs bleibt.*

*Der große Kampf!* Innerliches Stöhnen kommt vom Ordinärhirn. *MATERIA versus ES!*

Das Planhirn bestätigt diese Einschätzung.

*Wir können nur sekundäre Randbedingungen beobachten. Die Primärmechanismen bleiben unbekannt. Der Endzustand ist nicht zu bestimmen; noch scheinen die ausgetauschten Kräfte eher auf ein Patt hinauszulaufen. Vermutung: Verlässt Wanderer die Schutzsphäre, dürfte das mit einer Niederlage von ES identisch sein!*

Erneut ruckt die Kunstwelt, diesmal springt sie jedoch Richtung Linsenzentrum zurück, entzieht sich somit dem Zugriff der Kosmischen Fabrik.

Diese reagiert augenblicklich. Orangefarbene Bahnen, die ebenfalls nur eine optische Simulation sind, stehen plötzlich in der grauen Umgebung.

Fünf, zehn, fünfzehn Strahlen richten sich auf die Zapfenkonstruktionen.

Es müssen jene Offensivwirkungen sein, als deren Ursprung wir ein- und ausfahrbare Antennenkonstruktionen entlang den Oberseitenrändern der fünfeckigen Hauptplattform MATERIAS erkannt haben. Sie »beschießen« die Schwarzlicht-Zapfen. Diese zeigen jedoch nicht die geringste Reaktion, scheinen die Waffenstrahlen einfach zu verschlucken.

*Was immer ES dort »geparkt« hat - es besitzt besseren Schutz als Wanderer selbst!,* signalisiert das Ordinärhirn freudig.

*Bestätigung - hohe Wahrscheinlichkeit!,* gibt das Planhirn zurück. *Und die bislang stets beobachteten 9,554 Sekunden sind vorbei ...*

Eine deutliche Erschütterung durchzieht den riesigen Körper der Kosmischen Fabrik, die unvermittelt zur Grenzschicht der grauen Zone zurückgeschleudert wird und offensichtlich bemüht ist, nicht über den Ereignishorizont hinausgetrieben zu werden.

Für mehrere Zehntelsekunden umlodert mich ein blauweißes Funken- und Flammenmeer, von dem vage erkennbare Jet-Ströme sprühen - sie weisen radial vom Mittelpunkt der Schutzsphäre fort.

*Das Beschleunigungsvermögen MATERIAS beträgt im Standarduniversum 1950 Kilometer pro Sekundenquadrat, erinnert das Planhirn. Unabhängig von den sonstigen Fortbewegungsmöglichkeiten - im Bereich unterhalb des Ereignishorizonts scheint innerhalb der grauen Linse zumindest teilweise eine konventionelle Raum-Zeit-Struktur vorhanden zu sein. Die normalen Sublichttriebwerke können zum Einsatz kommen. MATERIA versucht, den Aufenthalt hier zu stabilisieren! Konsequenz: Die ermittelte Dauer pro*

*Abtauchphase ergibt sich aus den hier herrschenden Randbedingungen! MATERIA wird durch diese gezwungen, nach 9,554 Sekunden wieder aufzutauchen!*

*ES hat einen schwer erreichbaren Schutz errichtet ...*, beginnt das Ordinärhirn.

Das Planhirn reagiert ablehnend: *Überflüssige Bemerkung, weil bekannte Trivialität!*

*Gucky-Zitat: Klugscheißer!*, antwortet in der gleichen Mikrosekunde das Ordinärhirn spöttisch.

Fünfehn Sekunden befinden wir uns inzwischen unterhalb des Ereignishorizonts, als die Kosmische Fabrik zum zweiten Mal tief in die Schutzsphäre vorstößt und mit den hypermechanischen Traktorfeldern nach Wanderer greift.

Für mehrere Sekunden gibt es ein zweifellos zähes Ringen, dessen primäre Wirkungen sich meiner Wahrnehmung entziehen.

Abermals scheint MATERIA das Übergewicht zu erringen. Mehrfach durchheilt das schon beobachtete Rucken die Kunstwelt. Sie wird zum Rand der grauen Linse gezerrt, verlässt diesmal sehr deutlich die Position im geometrischen Zentrum.

Gleichzeitig bewegt sich MATERIA, weiterhin von Lohen, Blitzen und Funkenkaskaden umgeben, ebenfalls nach außen, beschießt die Schwarzlicht-Zapfen, die unbeeindruckt im Fokus der orangefarbenen Bahnen verharren, und zieht Wanderer quasi hinter sich her.

Der auf meiner Schulter sitzende Ilt stößt einen gequälten Laut aus; seine Hände krallen sich um den Halsring meines Kampfanzugs. Von Monkey und Ki thaRao kommt dumpfes Stöhnen.

*Sie schaffen es ...!*, brüllt das Ordinärhirn.

*Nein!*

Die Erschütterungen werden stärker. Unvermittelt entgleitet Wanderer dem Zugriff, rutscht förmlich zur Zentralposition zurück – und MATERIA wird abrupt aus der

grauen Zone herausgeschleudert, als sei ein flexibles Verbindungsband zerrissen.

Das »weiße Rauschen« erscheint.

Dann dunkle Bänder, die sich rasch verbreitern und die zuletzt sichtbaren kalkigweißen Risse durch Finsternis ersetzen.

Zuerst Dunkelheit - und die blendende Helligkeit der Akkretionsscheibe überschüttet die Kuppelhalle.

Diese wird augenblicklich in ihrer Grundform sichtbar, weil ich blitzschnell von der dreidimensionalen Panoramadarstellung auf schlichte Wandprojektion umschalte und Auswertungsergebnisse in der zentralen Holokugel anzeigen lasse.

Seit mich Ki thaRao in die Bedienung eingewiesen hat, ist es kein Problem, die Terminalpulte zu handhaben. Sie umgeben in mehrfach durchbrochenen Ringen den Zehnmeterglobus.

*Gesamtaufenthalt unterhalb des Ereignishorizonts: 22,34 Sekunden!*, meldet das Planhirn emotionslos. *Rückkehr zum Synchronisationsmodus ...*

Ortungsergebnisse werden reproduziert, die Translatorfunktion greift, die Umrechnung der Maßeinheiten ist abgeschlossen: Der Durchmesser von Wanderer ist mit 4800 Kilometern ermittelt - also kleiner als bei früheren Manifestationen, wie ein Datenvergleich des Planhirns ergibt.

Und die Schwarzlicht-Zapfen besitzen eine Länge von 110 Kilometern; ihr größter Durchmesser erreicht 75 Kilometer - winzig im Verhältnis zur Kunstwelt, jedoch ohne Zweifel wichtige Festungen im Kampf gegen MATERIA ...

\*

Enzyklopädia Terrania; Wanderer: *Als Kunstwelt umschriebener Sitz der Superintelligenz ES. Ursprünglich aus dem Planeten Ambur entstandenes Refugium, unter*

anderem mit der phantastischen Maschinenstadt Ambur-Karbush.

Zugleich Kernstück der als »Galaktisches Rätsel« umschriebenen Prüfung, welche von Perry Rhodan absolviert wurde und mit dem ersten Betreten Wanderers Anfang 1976 endete (erstmalige Gewährung von Zellduschen am 29. Januar 1976).

In jener Zeit zeigte sich Wanderer als runde Scheibe mit einem Durchmesser von 8000 Kilometern und einer Dicke von 600 Kilometern. Wanderers Bewegung folgte einer langgestreckten Ellipsenbahn; einer der Ellipsenbrennpunkte war das Solsystem (Umlaufdauer: etwa zwei Millionen Jahre).

Von kuppelförmigem Energieschirm überspannt, in dessen Zenit eine Kunstsonne für Helligkeit sorgte, war die flache Scheibenoberseite als natürliche Landschaft (Gebirge, Flüsse, Wälder, Steppen) gestaltet, unterstand dennoch dem formenden Willen der auch als Fiktivwesen bezeichneten Entität. Es handelte sich somit quasi um die Realisierung des klassisch-antiken Scheiben-Weltbildes.

Ein als »Zeitfeld« umschriebenes Phänomen entrückte die Kunstwelt weitgehend einem normalen Zugang oder einer direkten Beobachtungsmöglichkeit.

Wanderer wurde von ES im April 2326 vernichtet: Durch Verdichtung nahm die Kunstwelt die Gestalt eines hausgroßen, unregelmäßig geformten Asteroiden-Brockens an, dessen Masse der Wanderers entsprach und sich weiterhin auf der Ellipsenbahn bewegte, dann aber, von einem »Zeitfeld« umhüllt, einer Anmessung entzog.

Eine Kunstwelt namens Wanderer-Beta wurde 3441 zur Zeit der Schwarmkrise entdeckt. Es handelte sich hierbei allerdings um eine Scheibe von 12.000 Kilometern Durchmesser und 2500 Kilometern Dicke; die rötlich-blaue Energiekuppel erreichte im Zenit eine Höhe von 6000 Kilometern.