Perry Rhodan

Die größte Weltraumserie

Erstauflage

Nr. 2098

E-Book

Hinter dem Kristallschirm

Einsatzplan
Hintertür läuft an –
die galaktischen Mächte stehen vor Arkon

Perry Rhodan

Nr. 2098

Hinter dem Kristallschirm

Einsatzplan Hintertür läuft an – die galaktischen Mächte stehen vor Arkon

von Rainer Castor

Pabel-Moewig Verlag GmbH, Rastatt

Im Mai 1304 Neuer Galaktischer Zeitrechnung befinden sich die Terraner und ihre Verbündeten in der Milchstraße offensichtlich auf einem Erfolgskurs: Gleich mehrere Schläge hintereinander haben das Imperium der negativen Superintelligenz SEELENQUELL ins Wanken gebracht.

Nacheinander konnten die Posbis und das Zentralplasma auf der Hundertsonnenwelt sowie die Blues-Nationen in der Eastside von den negativen Einflüsterungen der Superintelligenz befreit werden. Die Gründung eines Gegenimperiums durch den entmachteten Imperator Bostich I. sowie die Befreiung der Erde und der solaren Planeten von den arkonidischen Besatzungstruppen waren weitere wesentliche Etappen auf dem Siegeszug der galaktischen Völker. Reihenweise laufen die arkonidischen Truppen zum Imperator über, verlassen die »offizielle« Regierung.

Auch wenn SEELENQUELL es mittlerweile schaffte, Perry Rhodan gefangen zu nehmen, beschränkt sich der Machtbereich des Wesens derzeit in erster Linie auf den Kugelsternhaufen M 13 sowie das eigentliche Arkon-System. Im Innern des Systems sind Agenten aktiv, die für die Freiheit notfalls ihr Leben opfern würden. Sie agieren HINTER DEM KRISTALLSCHIRM …

Die Hauptpersonen des Romans

Perry Rhodan – Der Terraner befindet sich in der Gewalt der negativen Superintelligenz.

Sternvogel – Der USO-Spezialist bewegt sich auf höchst gefährlichem Terrain.

Reginald Bull – Der Residenz-Minister für Verteidigung formiert seine Truppen.

Zynthatosch – Der Kralasene engagiert sich mit absoluter Konsequenz für das Göttliche Imperium.

Franz Kafka: *Kleine Fabel*

»Ach«, sagte die Maus, »die Welt wird enger mit jedem Tag. Zuerst war sie so breit, dass ich Angst hatte, ich lief weiter und war glücklich, dass ich endlich rechts und links in der Ferne Mauern sah, aber diese langen Mauern eilen so schnell aufeinander zu, dass ich schon im letzten Zimmer bin, und dort im Winkel steht die Falle, in die ich laufe.«

»Du musst nur die Laufrichtung ändern«, sagte die Katze und fraß sie.

1.

19. Mai 1304 NGZ
Perry Rhodan

Zwanzig Sekunden vor der Erhöhung auf 256 Gravos schlage ich auf den Transportkontakt des Käfigtransmitters. Es wird dunkel.

Dann – subjektiv empfunden – eine endlose Folge von Blitzen und Entzerrungsschmerzen. Nach einer scheinbaren Ewigkeit komme ich wieder zu mir. Die Schwerkraft ist gegenüber Ferrol leicht verändert – das ist nicht die Schwerkraft*hölle,* aus der ich entkommen bin. Sondern die ganz normale Schwerkraft des Planeten. Ich bin nicht mehr auf Ferrol, nicht mehr im Wega-System.

Nacht: Am Himmel stehen keine Sterne, lediglich ein diffuses Leuchten erfüllt das Firmament.

Mein paramechanischer Gedankenkontakt zu meinem Galornenanzug verändert die Einstellung der Helmeinblendung. Gleichzeitig entsteht das tiefblaue Galornenfeld des Individualschirms.

Restlichtaufhellung, Orter- und Tasterfunktionen wirken zusammen – der Blick durch die formenergetische Helmsphäre lässt mich nun die Umgebung klar erkennen.

Während ich tief Luft hole und mich langsam um mich selbst drehe, liefert mir der Pikosyn die Ergebnisse seiner Auswertung.

Ein rund zwei Kilometer durchmessendes, leeres, betoniertes Areal, umgeben von einer fünfzig Meter hohen Mauer, offenbar ebenfalls aus Beton. Kein Gegengerät zum Transmitter – also ein paranormaler Eingriff in den Transportvorgang.

Als ich das *Licht* sehe, weiß ich, was geschehen ist. Ferrol war eine Falle. *Nicht ES. Nicht Ellert. Sondern SEELENQUELL!*

Ich habe es befürchtet. Und doch hatte ich keine andere Wahl, als in die Falle zu tappen. *Deshalb* sind am Himmel keine Sterne zu sehen. Das diffuse Leuchten stammt vom Kristallschirm, der das Arkon-System umgibt. Ich bin auf Arkon III, dem Kriegsplaneten der Arkoniden!

Das *Licht* ist eine funkensprühende, regenbogenfarbige immaterielle Kugel von einem Meter Durchmesser. Auch ohne die Einblendung der Ortung weiß ich, dort ist die Konzentration von Psi-Energie so groß, dass es zu spontanen, funkensprühenden Materialisationen von Psi-Materie kommt. *Dies ist SEELENQUELL …*

*

Da ich fest entschlossen bin, eher zu sterben, als die Geheimnisse der Heimatflotte Sol und weitere kritische Informationen, über die ich selbstverständlich verfüge, an SEELENQUELL zu verraten, stellt sich automatisch die Frage, ob die Superintelligenz mir diese Wahl lassen wird oder …

Mein Magen verkrampft, eisige Kälte steigt die Wirbelsäule hinauf und zieht mir die Kopfhaut zusammen. Unter dem linken Schlüsselbein pulsiert der Zellaktivator schneller, heftiger – noch während der belebende Strom durch meinen Körper fließt, scheinen Flammen aus SEELENQUELL zu schießen und mich einzuhüllen.

Eine kaum fassbare mentale Gewalt bricht über mich herein. Eine Gewalt, der ich trotz des PsIso-Netzes kaum zu widerstehen vermag: SEELENQUELL versucht *nicht,* mich zu einer *Hand* zu machen – er wendet stattdessen seinen hypnosuggestiven Zwang in einer Intensität an, gegen den selbst das PsIso-Netz wenig Hilfe bietet.

Rasende Gedanken lösen einander ab, fast eine Litanei, um mir selbst Mut zu machen, ohne dass es mir wirklich gelingt: *Ich bin mentalstabilisiert. Ich trage einen kosmokratischen Zellaktivator. Im Dom Kesdschan empfing ich die Weihe zum Ritter der Tiefe; die Aura mag zwar »ruhen«, umgibt und durchdringt mich aber weiterhin.*

Die »Stimme der Vernunft« ist leider stärker; es hilft nichts, ich darf mir nichts vormachen: All das ist nichts gegen eine *Superintelligenz* – selbst wenn diese mit erst fünf Monaten Alter nicht mit einer zu vergleichen ist, die Jahrmillionen Entwicklung hinter sich hat.

Ich war dabei, als SEELENQUELL entstand. Genau wie vor fünf Monaten spüre ich nun wieder diese grenzenlose Gier. Diese Machtbesessenheit. Diese Verachtung für alles Leben. Ich erinnere mich an die Qualen der Monochrom-Mutanten, die gegen ihren Willen in der Regenbogenkugel aufgingen, hin und her gerissen zwischen Hoffnung und Verzweiflung.

In diesem entscheidenden Augenblick aber spüre ich auch, dass sich der Galornenanzug – geschaffen als *Instrument des Friedens* – auf meine Seite stellt, dass mir Kräfte zufließen, die ich zuvor nicht gehabt habe. Ich wehre mich gegen SEELENQUELL! Ich kapsele mich mental vollständig ab. Eine konkret nicht fassbare moralische Kraft steht auf meiner Seite, unterstützt mich, hilft mir, stärkt mich. Und SEELENQUELL – prallt ab.

*

Drei Katsugo-Kampfroboter nähern sich von der Betonmauer her, die das Areal umschließt. Bedrohliche, massige

Gestalten, deren Kampfchassis grob dem Äußeren eines Ertrusers entspricht.

Psychologische Wirkung: Die Entwickler der Maschinen setzten bei der freien Wahl des Gehäuses rings um die zentrale, multifunktionale Einheit darauf, dass das Äußere so dem jeweiligen Gegner und seiner Vorstellung von etwas Beängstigendem angepasst werden kann. In jedem Fall ist es ein waffenstarrendes, schwerstgepanzertes, mobiles Kampfsystem – einfache Technik, kombiniert mit zuverlässiger Funktion.

Auch auf mich verfehlt sie ihre Wirkung nicht. Ich kenne die Daten viel zu gut und weiß, was da auf mich zukommt. Gestaffelte Paratron- und HÜ-Schirme. Je zwei Doppel-Impulsstrahler pro Waffenarm, ergänzt um einen Thermostrahler und einen schweren Paralysator. Die kurzen, ungelenken Stummelbeine schweben meterhoch über dem grauen Boden. Näher und näher kommen die stählernen Kolosse, heben die Arme, schießen …

Fliehen kann ich nicht, SEELENQUELLS paranormale Attacke erfordert meine ganze Konzentration. Alles in mir schreit auf, sucht nach einem Ausweg, den es aber nicht gibt. Die Wucht des Beschusses wirbelt mich herum. Verästelte Risse huschen über meine Schutzfeldblase. Nun schreie ich wirklich, fühle, dass sich mein Gesicht verzerrt, dass Hitze und Kälte in mir rasend abwechseln.

Abermals schlägt SEELENQUELL zu: Speere scheinen mich aufzuspießen, Klauen mein Inneres zu zerreißen, doch auch diesmal kann er mich nicht bezwingen! SEELENQUELL schwebt nun vor mir wie ein glühendes, bedrohliches, feindseliges »Auge«: grell und weiß der Kern, nach außen hin etwas abdunkelnd, über Gelb und Orange hin zu Rot, aus dem die glitzernden, aufblitzenden und verlöschenden Funken sprühen.

Ich keuche, knie am Boden, fühle Schweißtropfen die Schläfen hinabperlen, weiß, dass das Schutzfeld nicht lange standhalten kann. Und richtig: Die Katsugos lassen den

Galornenschirm mit Punktbeschuss aus ihren Strahlkanonen binnen einer Minute zusammenbrechen.

Tränen verschleiern meinen Blick, das Herz hämmert schmerzhaft in meiner Brust. Bleibt nur noch der Galornenanzug selbst …

Das Material hat panzergleiche Festigkeit: Haardünne spaghettiähnliche Polymergel-Spiralfasern ergeben in Verbindung mit den metallischen Oberflächen-Minischuppen und ihrer Kristallfeldintensivierung zur künstlichen Kohäsionsverstärkung einen Schutzfaktor, der bei tragbaren Kombinationen nur noch schwer überboten werden kann.

Exakt an diesem Punkt scheitern die Roboter, denn die Kraft, die notwendig ist, um den Anzug zu zerschneiden oder bei vollem Bewusstsein gegen meinen Willen zu öffnen, würde mich im selben Augenblick ebenfalls töten. Das scheint SEELENQUELL nicht riskieren zu wollen. Die Superintelligenz will mich ganz offensichtlich *lebend* – logisch, denn meinen Tod hätte SEELENQUELL zweifellos leichter haben können! *Schon auf Ferrol oder bei der Transmission!*

Die drei Katsugos stellen ihre Bemühungen ein. So widersinnig es scheint: SEELENQUELL kann mich im Augenblick mental nicht überwältigen, und im Schutz des Galornenanzugs hat die Superintelligenz auf meinen Körper keinen Zugriff – es sei denn einen tödlichen.

SEELENQUELL beendet von einer Sekunde zur anderen seine ungestüme Attacke.

Die Katsugos projizieren starke Fesselfelder, machen mich bewegungsunfähig. Eigentlich hätte es dessen gar nicht bedurft, denn solange die funkenstrahlende Kugel in unmittelbarer Nähe schwebt und mich »nicht aus den Augen lässt«, gibt es kein Entkommen. Die in den Helm eingeblendeten Anzeigen der Menüleiste sind ebenso deprimierend wie eindeutig: Die Aggregate des Galornenanzugs sind nicht in der Lage, die Fesselfelder zu überwinden, und selbst wenn die Superintelligenz nicht

wäre, würde ein Kampf gegen die Katsugos mehr als nur schwer werden.

Fröstelnd und weiterhin abwechselnd von Kälte- und Hitzeschauern heimgesucht, erkenne ich SEELENQUELLS ebenso einfache wie wirksame Strategie: *Er hat mich so sicher, wie es sicherer nicht geht. Er wird abwarten. Sobald ich einschlafe und keinen Widerstand mehr leiste, kann er sich meines Geistes bemächtigen, und dann …*

Ich zwinge mich zur Ruhe, zur Sachlichkeit, zur nüchternen Betrachtung – versuche, mir über meine Situation klarzuwerden. Ein Durchschnittsmensch kommt selten länger als drei Tage ohne Schlaf aus. Ich jedoch trage einen Zellaktivator und werde von meinem Galornenanzug unterstützt, nötigenfalls auch mit Hilfe von Medikamenten und Drogen.

Wie lange also? Fünf Tage? Sieben? Zehn? Ich frage mich verzweifelt, wie lange ich wirklich bei Bewusstsein bleiben und erfolgreich Widerstand leisten kann …

*

Yart Fulgen: *Analysen und Konsequenzen*; Quinto-Center, USO-Planungsstab, 20. Mai 1304 NGZ

Wer gedacht hatte, die Dunklen Jahrhunderte der Monos-Herrschaft könnten in wenigen Jahrzehnten überwunden werden, wurde inzwischen deutlich eines Besseren belehrt: Die Auswirkungen des Hundertjährigen Krieges, der Abschottung der Milchstraße sowie die von Monos veranlassten tiefgreifenden Einflüsse auf nahezu alle bekannten Zivilisationen – vom Simusense der Terraner bis hin zu Wirtschaft und Schaffenskraft ganzer Völker ausblutenden Großprojekten wie dem Humanidrom – hatten »Nachwehen« zur Folge, die durch das Entstehen der Toten Zonen, die Spindelwesen oder die Imprint-Sucht und das damit verbundene Leid eher verschärft wurden.

Schon ab 1200 NGZ machte sich in der Milchstraße bei etlichen Völkern das Bestreben breit, nicht mehr die Gemeinsamkeit und Zusammenarbeit zu suchen, sondern eine nationalistische und isolationistische Politik zu betreiben; eine Rückkehr zur Großmachtpolitik alten Schlages, ungeachtet des Risikos, dass solche Bemühungen eines Volkes zwangsläufig auf entsprechende Reaktionen anderer Völker treffen. Scheinbare oder tatsächliche Bedrohung führte zu einem Rüstungswettlauf; anfänglich eher im verborgenen, später in einer Weise forciert, die keinen Zweifel daran aufkommen ließ, dass die Zeichen langfristig auf Sturm standen.

Folglich war das 13. Jahrhundert NGZ von wachsenden Spannungen und schwelenden Konflikten, gegenseitigem Misstrauen und zurückgehender Gemeinsamkeit geprägt – die Ausbildung der Hauptmachtblöcke von Liga Freier Terraner, Kristallimperium und dem vor allem von den Blues-Völkern geprägten Forum Raglund war ebenso Folge wie Ursache. Tolkander, Philosophen, Goedda, Dscherro, die dahinter stehende Bedrohung durch Shabazza und schließlich der Kampf gegen die Kosmische Fabrik MATERIA konnten die aufklaffenden Risse und Verwerfungen bestenfalls übertünchen, nicht jedoch beseitigen.

Symptomatisch die Äußerungen von Solder Brant, 1290 NGZ Kandidat für die Wahlen zum Ersten Terraner, der am Abend des 13. April in Mexico City eine denkwürdige Pressekonferenz gab, in der er seinen Zuhörern eröffnete, dass die Arkoniden auf Arkon I mit Mirkandol ein Projekt verfolgten, das zu einer galaxisweiten Bedrohung heranwachse. Er sprach unverhohlen von Krieg und beschuldigte die Kristallimperialisten, seit Jahren Vorbereitungen für eine militärische Auseinandersetzung um die Führungsmacht in der Milchstraße getroffen zu haben:

»Die Arkoniden träumen davon, ihr Kristallimperium zur alles beherrschenden Macht zu erheben. Nachdem die Erde noch immer die Narben des Dscherro-Angriffs trägt, fordere