

07. Juli 1368 NGZ

Terrania City

„Was sagen sie da? Sind sie verrückt geworden?“

William H. Perkins brüllte in das Audiofeld.

„Nein Sir, aber Demeter 3 antwortet immer noch nicht“, antwortete eine ängstliche Stimme.

„Dann schicken sie endlich ein Schiff, verdammt noch mal!“

Perkins unterbrach die Verbindung.

Der Chef der Perkins Scientific Agency hatte ein knallrotes Gesicht. Er war stinksauer. Schon vier Tage ohne Reaktion von Demeter 3, der Station im Orbit um Pragos 4. Die milliardenschwere Forschungsmission schien bereits zu Beginn gescheitert.

Das kostet mich ein Vermögen! Und meine Nerven!, dachte er verbittert.

4 Tage zuvor:

Im Orbit um Pragos 4

„Guten Morgen, Kurt Brandner. Dienstbeginn in 35 Minuten auf Ebene 8, Bereich C9.“

Als der Weckruf des Bordrechners mit leisem Knacken verstummte, öffnete Kurt Brandner das linke Auge und blinzelte einäugig dem neuen Tag entgegen.

„Jeden Morgen dasselbe“, brummelte er mißmutig.

Er würde sich nie daran gewöhnen, ohne Sonnenlicht aufzuwachen. Immer diese diffuse Beleuchtung, Tag und Nacht. Er sehnte sich nach Terra und den perfekten Sonnenaufgängen, die ihn dort durchs Fenster begrüßten. Langsam setzte sich der füllige Techniker auf und rieb seine Augen.

„Na, dann mal los“, seufzte er und erhob sich vom Bett, welches sofort im Boden verschwand. Er schlich barfuß in die Nasszelle, und ließ die Duschprozedur über sich ergehen. Nach der automatischen Trocknung integrierte sich die Duschkabine wieder laut- und nahtlos in die Wand. Er zog sich an, aß einen Energieriegel und trank etwas, das entfernt nach Kaffee

schmeckte. Dann machte er sich auf den Weg. Heute wollte er einige Leitungen prüfen und den Rest des Tages bei alkoholfreiem Bier auf seinem Quartier verbringen. Unterwegs fiel ihm die ungewohnte Ruhe auf. Das Sirren, Klackern und Piepsen der Bordsysteme war nicht zu hören. Auch bemerkte er seltsam dunkle Bereiche auf den Gängen.

Bin mal gespannt, was wieder alles im Eimer ist, dachte Brandner.

Er schob seine Beobachtungen auf die störungsanfällige Bordtechnik und dachte sich nichts dabei. Kurt Brandner war seit Wochen auf Demeter 3, einer Station im Orbit um Pragos 4. Der erdähnliche Planet war noch unerforscht, und daher wurde Demeter 3 errichtet, um die Atmosphäre zu analysieren und Karten der Kontinente anzufertigen. Erst dann sollte ein Bodenteam zur Oberfläche starten.

Als Kurt Brandner Bereich 9C erreichte, machte seine Nase eine unangenehme Bekanntschaft mit einer Tür, die sich nicht wie sonst vor ihm öffnete. Einen unterdrückten Schrei und den schnellen Griff an die Nase später tönte es nasal durch den Korridor.

„Computer, wanpf ifft hier noof?“

Stille.

Er zog ein altmodisches Stofftaschentuch aus seiner Hosentasche, schnäuzte die blutige, schmerzende Nase und versuchte es erneut.

Wieder keine Antwort.

Was soll das denn, dachte Brandner.

Er nahm das kleine Kommunikationsmodul von seinem Werkzeuggürtel.

„Pjotr? Kurt hier. Was zum Geier ist hier los? Funk und Türen funktionieren nicht. Was hast du wieder angestellt?“

Das Gerät rauschte leise.

„Scheiße“, fluchte Kurt.

Er machte sich auf den Weg zum Kontrollraum, um von dort seine Kollegen zu rufen. Wieder fielen ihm dunkle Stellen auf dem Gang auf. Er nahm sie mehr aus den Augenwinkeln wahr, als das er sie direkt sah.

Verdammte Beleuchtung, dachte er.

Damit war für ihn das Thema Dunkelheit erledigt. Er näherte sich der Tür zum Kontrollraum, die sich normal öffnete. Kurt Brandner trat an die Kommunikationskonsole und nahm einige Schaltungen vor.

„Pjotr? Kurt hier! Antworte, verdammt!“

Der Techniker wurde sauer, als keine Reaktion erfolgte.

„Jeremy? Hier Kurt, melde dich! Was ist los?“

Kurt fürchtete, dass auf Demeter Etwas gar nicht stimmte.

Vielleicht hecken die wieder was aus, erinnerte er sich an die unfreiwillige Dusche, die seine Kollegen ihm an seinem Geburtstag verpasst hatten. Sie riefen ihn zu einem angeblichen Notfall auf das Maschinendeck. Dort angekommen, wurde er mit Löschschaum in eine ungenießbare Geburtstagstorte verwandelt.

Brandner betätigte einige Schalter und versuchte ein Schiff in der Nähe zu rufen. Erfolglos.

Er beschloss, Terra zu kontaktieren.

„Hallo Terra? Pragos 4, Station Demeter 3 hier. Techniker Kurt Brandner. Ich habe hier ein echtes Problem. Der Funk geht nicht, ich erreiche niemanden. Wie soll ich vorgehen?“

Keine Antwort, kein Ton, einfach nichts.

Mist! Jetzt ist die Kacke aber so richtig am Dampfen!

Mehr fiel Klaus Brandner dazu nicht ein.

Der Techniker zwang sich zur Ruhe. Wie sollte er vorgehen? Was war mit seinen Kollegen Pjotr und Jeremy geschehen? Da beide sich nicht meldeten, konnte das nur bedeuten, dass ihnen etwas zugestoßen war. Geschwätzig wie sie waren, hielten sie sonst keine Stunde ohne Funkkontakt aus. Wenn man einsam seiner Arbeit auf der Station nachging, passierte es, dass man tagelang keine Menschenseele zu Gesicht bekam. Die tägliche Funkmeldung an die PSA brachte auch keine Abwechslung, denn diese wurde automatisch, ohne menschliches Zutun, abgesetzt. Nur ihre gegenseitigen Funksprüche bewahrten die drei Männer davor, nicht aus

Einsamkeit Verrückt zu werden.

Kurt Brandner beschloss, zunächst seine eigene und dann die Kabinen seiner Kollegen aufzusuchen. Er drehte sich um und ging zur Tür.

Als diese sich öffnete, erstarrte er. Anstelle des Gangs war dort nur Dunkelheit. Zuerst dachte er, die Beleuchtung sei nun ganz ausgefallen. Dann sah er, dass der Flur nicht dunkel, sondern schlicht nicht da war!

Direkt hinter der Tür begann absolute Schwärze. Ein klaffendes, alles Licht verschlingendes Nichts. Der Techniker streckte die rechte Hand durch die Schleuse. Als seine Hand in die Dunkelheit eintauchte, wurde sie sofort jeder Empfindung beraubt. Er konnte die Hand nicht mehr spüren! Es fühlte sich an, als sei sie vollkommen schmerzlos vom Rest des Körpers abgetrennt worden. Er spürte nichts, und doch war diese Empfindung fremd und für Kurt Brandner schlimmer als Schmerz. Schnell zog er die Hand zurück.

„Verdammt!“

Er rieb sich die Hand. Für ihn war klar, dass dieser Weg unpassierbar war. Langsam, mit gewaltigem Kribbeln, kehrte wieder Leben in die Finger zurück. Er betrachtete die Hand, konnte aber keine Verletzung erkennen. Erleichtert wurde dem Techniker klar, dass die Schwärze sein Leben nicht direkt bedrohte. Dennoch wollte er sie nie wieder berühren ...

Er öffnete den Wartungsschacht, der den Kontrollraum mit dem Wohntrakt verband und kroch hinein. Ihm wurde klar, dass er in der dunklen Röhre die empfindungslose Schwärze nicht von der einfachen Abwesenheit des Lichts unterscheiden konnte. Er nahm die kleine LED-Lampe von seinem Werkzeuggürtel und haftete sie an seine Stirn. Sofort erkannte er auch in dem engen Schacht Anzeichen für die unheimliche Schwärze. Besonders neben und hinter ihm, und wieder erahnte er das Nichts mehr, als das er es sah. Er blickte sich ängstlich um, wenn er einen schwarzen Bereich auch nur erahnte, und tatsächlich, dann sah er ihn bewusst. Brandner beeilte sich, aus der Röhre hinauszukommen. Verschwitzt und Atemlos erreichte er die Luke, die zu

den Mannschaftsquartieren führte. Er öffnete sie und ließ sich erschöpft in den dahinter liegenden Gang plumpsen. Er deaktivierte die kleine Lampe und befestigte sie wieder sorgfältig an seinem Gürtel. Trotz der diffusen Beleuchtung bemerkte er die Schwärze auch hier. Aus den Ecken drang sie in den Raum und verkleinerte ihn langsam.

Wo bin ich hier nur reingeraten, fragte er sich atemlos.

Kurt Brandner ließ die letzten Wochen auf Demeter 3 Revue passieren, während er sich von der Kriecherei durch die Wartungsröhre erholte. Er war mit Pjotr und Jeremy zusammen mit zwei Wissenschaftlern auf die Station gekommen. Nachdem die Wissenschaftler Atmosphäre und Oberfläche des Planeten analysiert und Karten der drei Kontinente erstellt hatten, waren sie schnell wieder verschwunden. Die Aufgabe der Techniker war es nun, die Systeme fehlerfrei zu halten, bis ein Team eintraf, das zur Entnahme von Bodenproben auf die Oberfläche des Planeten sollte. Bei erfolgreichem Ausgang der Bodenmission sollte mit dem Abbau der Bodenschätze begonnen werden.

Kurt hatte sich wieder erholt, und machte sich auf den Weg zu seiner Kabine. Beim Betreten seines Quartiers fiel ihm auf, dass der Raum nur noch halb so groß war wie sonst. Schnell entnahm er seinem Spind den mehr als zwanzig Jahre alten PHI-Serun-Raumanzug des Modells M3S-I, und schlüpfte in dessen drei Komponenten hinein.

Sicher ist sicher, dachte er.

Da die Schwärze die Station vollständig zu überfluten schien, entschloss sich Kurt, Demeter 3 schnellstmöglich in Richtung Pragos 4 zu verlassen. Sein Serun würde ihm Zeit und Sicherheit verschaffen, bis ein Raumschiff ihn von der Planetenoberfläche retten konnte. Er packte einige persönliche Sachen in einen Tornister, darunter den Holowürfel mit Bildern seiner verstorbenen Frau Sarah und eine leichte Impulswaffe. Kurt Brandner versuchte, von der Kommunikationsanlage in seinem Raum die Kollegen zu erreichen.

Das Gerät funktionierte nicht.

Die Schwärze hatte sich bis zu dessen Verkabelung ausgedehnt und das Gerät zerstört. Entsetzt dachte Kurt an die Lebenserhaltungssysteme, und war froh, seinen Serun zu haben.

Schnell verließ er die Kabine und eilte zum Quartier seines Kollegen Pjotr. Sie war leer, die Schwärze hier bereits fast auf den ganzen Raum ausgedehnt. Auf dem Weg zu Jeremys Kabine registrierte er aus den Augenwinkeln ein Blinken. Das Kommunikationsgerät an seinem Gürtel zeigte an, dass es eine Nachricht gab.

Verdammt, dachte Kurt.

Er hatte das Gerät lautlos gestellt, um nicht gestört zu werden, während er die Leitungen überprüfte. Er rief die Nachricht ab. Sie war von Jeremy.

„Hey Kurt, wieso zum Geier gehst Du nicht ran? Egal: Du hast den schwarzen Mist an Bord entdeckt, nehme ich an? Wir wollten Dich warnen, aber Du hast auf die Funksprüche nicht reagiert. Hast Du das Ding schon wieder lautlos gestellt? Na was solls. Wir haben die ganze Zeit versucht, ein Schiff zu erreichen, aber der Funk funktioniert nicht.“

Jeremy schluchzte. Das passte gar nicht zu dem fröhlichen, unbekümmerten Australier, und Kurt war klar, dass es einen wichtigen Grund dafür gab.

„Pjotr ist tot!“

Jeremys Stimme brach, er weinte, fing sich aber wieder.

Kurts Herz setzte einige Schläge aus.

„Er wollte zur Fluchtkapsel, sich absetzen, aber da war schon dieses verdammte schwarze Zeug. Er ist direkt hineingelaufen!“

Jeremy redete weiter, aber es war nicht zu verstehen, nur noch Schluchzen und Schniefen. Die Aufzeichnung endete.

Kurt rannte zu Jeremys Kabine. Von der Schwärze war noch nichts zu sehen, daher fand er Jeremy sofort. Er war tot, hatte sich in seinem Sessel mit einer Impuls-Waffe das Leben genommen. Kurt wurde übel und zugleich bewusst, dass er nun mit der unheimlichen Schwärze allein war. Er beschloss endgültig zu fliehen und zwängte sich panisch durch eine weitere

Wartungsröhre zur Fluchtkapsel. Dank des Antriebs seines Serun erreichte er die Schleuse in wenigen Sekunden. Er setzte sich in die Kapsel, aktivierte die Systeme, und startete den Fluchtprozess.

Unterwegs prüfte Kurt die Instrumente. Er bemerkte etwas, wieder aus den Augenwinkeln. Er betrachtete die spiegelnde Oberfläche einer Anzeige bewusst.

Da!

Kurts Augen weiteten sich vor Schreck.

Er erkannte in der Spiegelung sein Gesicht, und es war fast völlig Schwarz! Aus seinen weiß leuchtenden Augen zogen sich dünne Fäden der alles verschlingenden Schwärze, wie Nebel zunächst halbtransparent, dann dichter werdend und schließlich undurchdringlich schwarz, die ganze Fluchtkapsel verschlingend, in der er auf die Planetenoberfläche zuraste.

Ich bin es!

Es durchfuhr ihn wie ein Donnerschlag.

Ich habe sie alle getötet! Ich muss irgendwie kontaminiert sein!

Kurt wunderte sich, denn der Serun, den er trug, hätte bei einer Kontamination sofort Gegenmaßnahmen eingeleitet.

Dann erinnerte er sich.

An jenes vollkommen unbedeutende Ereignis vor wenigen Tagen.

Er hatte an der Außenhülle der Station gearbeitet, und war an einer winzigen Schraube hängengeblieben. Die Systeme des Anzugs meldeten zwar eine mikroskopisch kleine Beschädigung, jedoch reparierte sich der Serun in Sekundenbruchteilen selbst und gab Entwarnung. Irgendetwas muss in den Anzug gelangt sein!

Ich bin eine Gefahr für die Sicherheit und das Leben aller, schoss es ihm durch den Kopf.

Er nahm seinen Holowürfel aus dem Tornister und legte ihn vor sich auf die Steuerkonsole. „Bis gleich, meine Kleine“, sagte er unter Tränen zum Bild seiner Frau, und deaktivierte die Systeme der Kapsel. Auch sein Serun konnte ihm nun nicht mehr helfen. Als die Kapsel auf Pragos 4

aufschlag, war Kurt Brandner sofort tot. Er starb in der Überzeugung, die Menschheit vor der Ausbreitung einer tödlichen Gefahr bewahrt zu haben.

Drei Jahre später

10. August 1371 NGZ

Brandners Planet

Audio-Logbuch von Benjamin Marks, leitender Wissenschaftler der PSA:

„Nachdem im Juli 1368 NGZ alle Kontaktversuche zu Demeter 3 erfolglos blieben, beschloss die PSA, ein Patrouillenschiff nach Demeter 3 zu entsenden. Die Patrouille berichtete von einer absolut dichten, nicht mit Messgeräten erfassbaren Masse, die die gesamte Station wie ein dunkler Kokon umgab.

Kurz darauf löste sich die Masse von Demeter, und verblieb als eine Art Wolke in der Nähe. Nachdem man den bewusstlosen Techniker Pjotr Petrankovicze und die Leiche Jeremy Ironsides geborgen hatte, ordnete man auf Terra fatalerweise die „vorsorgliche“ Zerstörung Demeters an. Ein kostspieliger Fehler.

Heute wissen wir, dass wir es dort erstmals mit einer der faszinierendsten Lebensformen zu tun hatten.

Die SIND wurden versehentlich als Bedrohung eingestuft. Ihren Namen erhielten sie aufgrund ihrer ersten Kommunikation mit uns. Sie lautete: "Wir sind."

Die SIND unterhalten eine Enklave auf dem Planeten Pragos 4. Eigentlich ein Kollektiv von Einzelwesen, befinden sie sich im Wandel von der körperlichen Daseinsform zur Superintelligenz. Jedoch unterscheiden sich die SIND in vielen Punkten von den uns bislang bekannten Superintelligenzen. Genau wie die SIND selbst ist auch ihre Enklave auf Pragos weder anmessbar noch in natürlichem Licht sichtbar. Erst durch künstliche Lichtquellen, wie zum Beispiel auf Demeter 3, werden die SIND für unsere Augen sichtbar. Sie verfügen über eine kollektive Intelligenz, die der eines Einzelwesens weit überlegen ist. Sie kommunizieren auf eine

so dramatisch andere Art und Weise miteinander, dass es zu folgenschweren Missverständnissen kam, die zum Verlust zweier Menschenleben und Demeter 3 führte. Die SIND umschließen andere Wesen für einige unserer Standardtage, um diese zu analysieren und einen adäquaten Kommunikationsweg zu ermitteln. Dabei versorgen sie ihre "Gesprächspartner" mit allem zum Leben notwendigen. Die Kommunikation der SIND bezeichnen wir heute als "Zelluläre Interaktion". Es ist uns mittlerweile möglich, mit den SIND auch ohne die Tage der Anpassung zu kommunizieren. Wir haben viel von dieser friedlichen Spezies gelernt. Die SIND können den Weltraum ohne Hilfsmittel durchkreuzen. Wie Sporen einer Pflanze treiben sie von Planet zu Planet, und "ernten" dabei kosmische Strahlungen. Mehr benötigen Sie nicht zur Nahrung. Auf Planeten gründen sie unsichtbare Enklaven. Wir profitieren sehr vom umfangreichen Wissen der SIND. Schade nur, dass es zwei Menschenleben kostete. Angesichts der Erkenntnisse, die dieser Kontakt uns bescherte, finden wir Trost darin, dass Jeremy Ironside und Kurt Brandner nicht sinnlos starben. Großer Dank gebührt besonders Kurt Brandner, der durch ein kleines Missgeschick im All die SIND auf uns aufmerksam machte.

Der Terranische Resident, Perry Rhodan, hat ihn daher persönlich posthum geehrt, indem er den Planeten Pragos 4 in "Brandners Planet" umbenannte.

ENDE