

Sonderbericht

QPM: Psionische Fähigkeiten

Das Quasi-Psionische Modul (QPM) der Zeitwächter verleiht seinem Träger erstaunliche Fähigkeiten. Sie erinnern an das, was man früher als Psi-Kräfte bezeichnete. Der griechische Buchstabe Psi steht für "Psyche", und tatsächlich werden die Kräfte des QPM erst durch die Modulation eines mächtigen Geistes wirksam. Der Psioniker ist der Magier der technischen Welt.

Technische Grundlagen

Schon seit Urzeiten glaubten intelligente Spezies an die Macht des Geistes. Primitive Kulturen hatten ihre Zauberer und Hexen, die angeblich mit geheimnisvollen Mitteln die Naturgesetze umgehen und Erstaunliches bewirken konnten. Später wurden daraus Psi-Begabte oder ESPer (ESP steht für *Extra-Sensual Perception*, also außersinnliche Wahrnehmung), die in der Lage sein sollten, allein mit psychischer Kraft die materielle Welt zu beeinflussen. Man definierte Fähigkeiten wie Telekinese, Telepathie oder Teleportation. Doch die Kräfte der Psioniker konnten nie ganz objektiviert und bewiesen werden.

Das QPM ist dagegen eine technische Entwicklung. Es beruht auf der Verknüpfung von Geist und Maschine und der Gewinnung von Energie aus hyper- und paradimensionalen Quellen.

Im Laufe der Zeit hatten die intelligenten Völker ihre Gehirne so weit erforscht, daß die Mechanismen von Denken, Wahrnehmung, Bewußtsein und Gedächtnis zumindest größtenteils verstanden wurden. Dies führte auch zu weiteren Entwicklungen auf dem Gebiet der künstlichen Intelligenz. Die fortschrittlichsten Rechenmaschinen, die Biotroniken, erlangten eigenes Bewußtsein, Flexibilität und Kreativität. Mit der Annäherung von natürlicher und künstlicher Intelligenz war es dann auch immer leichter möglich, beide miteinander zu koppeln, kooperieren und kommunizieren zu lassen. So konnten Maschinen durch Gedankenbefehle gesteuert werden, und Sensoren oder Computer projizierten Daten direkt in das Sehzentrum des Benutzers, ohne einen Bild-

schirm zu benötigen. Die Bio/Techno-Schnittstellen wurden übrigens zu einem festen Bestandteil des Lebens der galaktischen Kultur, die jedem Bürger ständigen Zugang zum Datennetz gewährten.

Energie wurde schon seit Jahrtausenden nicht mehr aus Quellen dieses Universums gewonnen. Den Hyperenergiezapfern waren die transdimensionalen Fluxgeneratoren gefolgt. Um die bei diesen Verfahren gewonnenen amorphen Subenergieformen nutzen zu können, mußten sie in die jeweils gewünschte Energieform hochtransformiert werden.

Das QPM besteht grundsätzlich aus einer Energiequelle, einem Energiemodulator und einem angekoppelten Bio/Techno-Interface. An dieser Konstruktion ist zunächst nichts Neuartiges zu erkennen. Das Besondere ist jedoch, daß die Steuerimpulse aus dem Interface direkt zur Modulation der Subenergie verwendet werden. Dies soll ein wenig näher erläutert werden. Bisher hatte der Benutzer durch einen Gedanken die Energiequelle aktiviert und die Kraft zum Beispiel zu einem Schutzschirmprojektor geleitet, der sodann ein Schild aufbaute. Die Modulation der Energie war also durch den Schirmprojektor erfolgt, die Gedanken des Benutzers hatten bei dem ganzen Vorgang nur eine winzige Rolle gespielt. Das QPM ist dagegen ganz anders verschaltet. Das Gedankenmuster - und hier reicht auch kein einzelner Gedanke aus - steuert den Energiemodulator direkt. Der Geist des Benutzers prägt sozusagen die zur Verfügung stehende Energie, er hat damit also die Aufgabe des Schildprojektors übernommen.

Man hatte zunächst geglaubt, das QPM werde seinem Träger nur sehr begrenzte Fä-

higkeiten zur Verfügung stellen, da der verwendete Hyperzapfer nur geringe Energiemengen liefern konnte. So sollte es vor allem der Kommunikation dienen, indem es Telepathie simulierte. Doch während der Erprobung sammelten die Tester immer mehr Erfahrung mit dem QPM, und es eröffneten sich ungeahnte Möglichkeiten. Sie erkannten schon bald, daß sie die Energien des Gerätes dazu benutzen konnten, wesentlich größere Energieströme des Hyperraums zu steuern und für sich nutzbar zu machen. Statt also nur einen schwachen Funkstrahl erzeugen zu können, war der QPM-Träger auf einmal in der Lage, mächtige Energiebündel als vernichtende Waffen einzusetzen, Schutzschirme um sich herum aufzubauen oder schwere Objekte telekinetisch zu bewegen!

Die Forscher fanden auch heraus, daß das QPM als zusätzliches Sinnesorgan dienen kann. Durch eine Rückkopplung zwischen Gehirn und Energiemodulator erhält der Benutzer Informationen über seine Umwelt. Trifft ein tastender Energiestrahler auf ein Objekt, so verändert sich die Energiematrix im Modulator, und der QPM-Träger verspürt den "Widerstand". Auf diese Weise können vielfältige sensorische Leistungen vollbracht werden.

Das QPM wird durch die Interaktion mit seinem Benutzer verändert. So kommt es teilweise zu Umstrukturierungen am Bio/Techno-Interface, die erst die optimale Übertragung der Gedankenmuster auf den Energiemodulator erlauben. Durch das langjährige Tragen eines QPM durch einen einzigen Benutzer wird das Interface schließlich so stark verändert, daß kein anderer mehr davon Gebrauch machen kann.

Die Möglichkeiten des QPM sind enorm, und so mancher Sophont philosophierte ernsthaft darüber, ob nun tatsächlich die "Magie erfunden" worden sei. Es dürfte sicher auch an dieser staunenden Bewunderung gelegen haben, daß das QPM manchmal auch als "Psi-Verstärker" oder gar als "Magiefokus" bezeichnet wurde.

Gerätebeschreibung

Das QPM war von vorneherein so klein geplant worden, daß es unauffällig am Körper getragen werden kann. Moderne Module gleichen einem Netz aus hauchdünnen Fäden, das sich dem Schädel des Benutzers anlegt. Damit wird die optimale Abtastung der Hirnaktivität durch das Bio/Techno-Interface gewährleistet. In den

Fäden sind außerdem mehrere parallelgeschaltete Hyperzapfer in Mikrobauweise installiert. Der Energiemodulator befindet sich am Scheitelpunkt des angelegten Moduls. Er ist in einem etwa 2 Millimeter flachen, fünf Millimeter breiten und 10 Millimeter langen Gehäuse untergebracht. Manche Psioniker lassen sich ihr QPM unter die Haut implantieren.

Ein QPM wird nicht ein- und ausgeschaltet. Das System wird ständig von einer minimalen Energie durchflossen, mit der auch die vom Benutzer induzierten Veränderungen am Interface aufrecht erhalten werden. Psionische Aktivitäten werden aber erst entfaltet, wenn die entsprechenden Gedankenmuster des Benutzers wahrgenommen werden.

Ein geübter Benutzer, der das Bio/Techno-Interface sehr genau auf seine Gedankenmuster eingestellt hat, kann das QPM auch bedienen, wenn es sich mehrere Meter von ihm entfernt befindet.

Erlernen der Psionik

Jeder Benutzer des QPM muß lernen, mit dem Gerät umzugehen. Die Gedankenmuster, die eine bestimmte Energiemodulation zur Folge haben, müssen ausprobiert werden, da sie nur ansatzweise theoretisch erklärt werden können. Auch die Wahrnehmungen, die die Rückkopplung des Geistes mit dem Energiemodulator erzeugt, können erst mit Übung richtig interpretiert werden, da sie keinem der natürlichen Sinneseindrücke gleichen. Zumeist kommt es zu einer Erregung verschiedener Hirnareale, so daß mehrere Eindrucksqualitäten zugleich empfunden werden. Der Benutzer gestaltet mit wachsender Erfahrung die Rückkopplung nach seinen Vorstellungen, wodurch die Interpretierbarkeit der Wahrnehmungen erleichtert wird. Durch die im Interface induzierten Veränderungen "lernt" das Gerät dabei auch umgekehrt, seinen Benutzer zu verstehen.

Nicht jeder Sophont kann das QPM gleichermaßen beherrschen. Praktisch alle Personen können nach intensivem Üben das Gerät zur Kommunikation, für kleine telekinetische Übungen oder zur Erzeugung eines schwachen Schutzschildes einsetzen. Doch nur wenige sind in der Lage, wirklich große Energieströme zu beherrschen und die Möglichkeiten des QPM voll zu nutzen. Um ein Meister der Psionik zu werden, bedarf es eines starken Geistes, einer ausgeprägten Abstraktionsfähigkeit und großer Geduld - denn die Ausbil-

dung am QPM dauert Jahrzehnte!

Zu den bisher erfaßten QPM-Fähigkeiten zählen neben Telepathie, Telekinese, Ortung und Schutzschild auch die Teleportation (Versetzen des eigenen Körpers an einen anderen Punkt), Hypnose (Suggestion) und die berüchtigte, jedoch selten beobachtete Geisteslanze (eine Art Waffenstrahl).

Das Parabewußtsein

Das Bio/Techno-Interface des QPM stellt eine hochkomplexe Anordnung dar, deren Struktur an eine Biotronik oder ein Gehirn erinnert. Von der technischen Konstruktion her ist es aber primär nicht dazu geeignet, die Aufgaben einer künstlichen Intelligenz zu erfüllen.

Meister der Psionik berichteten aber immer wieder, das sich im Laufe ihrer langjährigen Arbeit mit dem Gerät ganz erstaunliche Effekte eingestellt hätten. Zunächst wäre es zu einer Art Bewußtseinerweiterung gekommen, die über die reine außersinnliche Wahrnehmung hinausgehe. Sodann meinten sie, ihre Denken sei präziser, schneller und kreativer geworden. In einem letzten Schritt habe sich eine Art Doppelbewußtsein gebildet. Sie seien damit in der Lage, zwei vollkommen unterschiedliche Gedankengänge unabhängig voneinander parallel zu verfolgen. So könnten sie zum Beispiel eine komplexe mathematische Aufgabe im Kopf lösen, während sie gleichzeitig ein Gedicht auswendig lernten.

Über die Natur dieses Phänomens kann bisher nur spekuliert werden. Nach der derzeit akzeptierten Hypothese stellt das zweite Bewußtsein eine Reflexion des Geistes des Benutzers in den Schaltkreisen des Bio/Techno-Interfaces dar. Während das Modul alleine keine Intelligenz zeigt, kann es ein Parabewußtsein entwickeln, solange der Kontakt zum Geist des Psionikers besteht. Dabei dürfte die Umstrukturierung der Schnittstelle durch den Benutzer eine wesentliche Voraussetzung zur Erzeugung des Spiegelbewußtseins sein.

Einige Psioniker spekulieren darüber, ob sich im QPM nicht sogar eine echte, eigenständige Intelligenz entwickeln könnte.

Bedeutung für das Imperium

Das QPM ist aus der Gesellschaft des Imperiums nicht mehr wegzudenken. Es ermöglicht die ständige Verbindung zum Datennetz, die direkte Kommunikation mit anderen Bürgern ohne Zeitverlust über weite Entfernungen, und den Zusammenschluß von Bewußtseinen zu einem Kollektivgeist, was insbesondere bei der Lösung hochkomplexer Probleme unerlässlich geworden ist.

Für die Zukunft wird spekuliert, daß die Entstehung eines Galaktischen Bewußtseins schließlich zur Ausbildung einer Superintelligenz führen wird, bei der die einzelne Person zum Teil eines höheren Wesens wird.