

Perry Rhodan

der Erbe des Universums

Die grosse WELTRAUM-SERIE
von K. H. Scheer und Clark Darlton

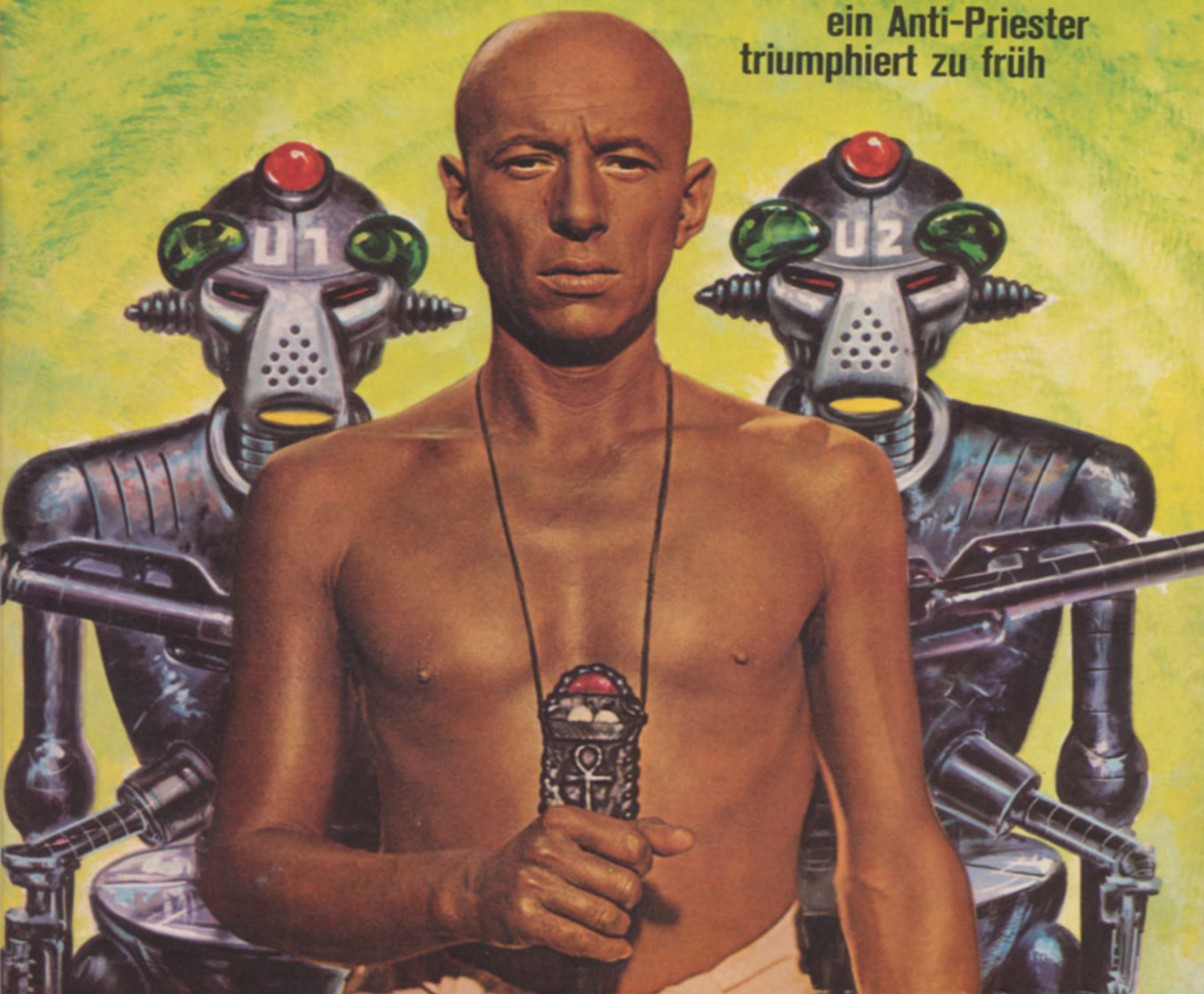
Neu!

Nr. 638

E-Book

Der Konterplan

Das Kräftemessen der Unsterblichen –
ein Anti-Priester
triumphiert zu früh



Perry Rhodan

Nr. 638

Der Konterplan

Das Kräftemessen der Unsterblichen – ein Anti-Priester triumphiert zu früh

von ERNST VLCEK



Auf Terra und den anderen Menschheitswelten schreibt man Mitte Dezember des Jahres 3457. Das Spiel, das die beiden Geisteswesen ES und sein Gegenpart Anti-ES seit einiger Zeit um die Zukunft und die Bestimmung der Menschheit spielen, geht weiter.

Nach Abwehr der PAD-Gefahr hat Anti-ES, der verschworene Gegner der Menschheit, einen neuen gefährlichen Zug gemacht.

Von allen in seiner Umgebung unbemerkt, wurde Perry Rhodans Gehirn durch ein Androidegehirn ersetzt. Das echte Rhodan-Gehirn hingegen wurde in die fremde Galaxis Naupaum versetzt und landete auf dem Markt der Gehirne, wo man es in einen Bordinkörper verpflanzte. Anschließend

wurde der Terraner in gefährliche Konflikte verstrickt, die um des Überlebens willen einen zweimaligen Körpertausch erforderlich machten. Sogar Torytrae, der gefürchtete Ceynach-Jäger, der bisher noch jedes Opfer zur Strecke gebracht hat, wurde auf Rhodans Spur angesetzt.

Der Gejagte versteht es aber, den Jäger von seinem Tötungsvorhaben abzubringen und sich dessen Dankbarkeit zu versichern. Abgesehen davon, hat Perry Rhodan in Heltamosch, dem neuen Raytscha von Naupaum, einen echten Freund gefunden, der dem Terraner ebenso treu zur Seite steht wie Rhodan dem Herrscher von Naupaum.

Doch während die politische Krise in der fernen Galaxis beigelegt zu sein scheint, tritt auf der Erde eine besonders akute Situation ein.

Anti-ES leitet einen neuen Schachzug ein - den KONTERPLAN ...

Die Hauptpersonen des Romans

ES und **Anti-ES** - Kontrahenten eines kosmischen Schachspiels.

Andro-Rhodan - Geschöpf des Anti-ES.

Sharkor-Mac - Ein Anti-Priester triumphiert zu früh.

Elvira Thoren, Armon Bheuren und **Felgenson** - Sharkor-Macs gehorsame Diener.

Atlan - Der Lordadmiral schöpft Verdacht.

ES: »Sie haben viel gewagt, haben alles in Ihrer Macht Stehende versucht, um Ihren Figuren zum Sieg zu verhelfen, ja, Sie haben sich nicht selten über die Grenze des Erlaubten hinausgewagt. Ich habe das toleriert. Aber ich finde, dass es nun an der Zeit ist, Ihre Niederlage einzugestehen. Sie müssen einsehen, dass Sie der Verlierer in diesem galaktischen Schachspiel sind.«

Anti-ES: »Woher nehmen Sie nur Ihre Selbstsicherheit? Ihre eigenen Figuren sind in ärgster Bedrängnis und doch wollen Sie mich dazu bewegen, das Spiel aufzugeben. Wie kommen Sie nur darauf?«

ES: »Die Situation spricht für sich. Ihre ganze Taktik war doch letzten Endes darauf ausgerichtet, mit Andro-Rhodan den Sieg zu erringen. Er war der geheime Trumpf in Ihrem Spiel, doch es zeigt sich immer mehr, dass die Königsfigur in Wirklichkeit nur ein Bauer ist, der geopfert werden muss. Geben Sie doch zu, dass Ihr gesamtes Konzept durchkreuzt wurde, als der echte Rhodan eine Gedankenbrücke zu seinem Doppelgänger schlug und ihn auf diese Weise beeinflussen konnte. Dadurch hat Andro-Rhodan seinen Nimbus als Königsfigur eingebüßt.«

Anti-ES: »Sie unterliegen einem großen Irrtum, wenn Sie glauben, ich wäre nicht auf eine solche Situation vorbereitet gewesen. Und ich habe schon längst Gegenmaßnahmen eingeleitet. Wie ich sehe, ist es mir auch gelungen, eine Ausweidlösung zu finden, denn Ihre Unwissenheit bestätigt mir, dass meine Manipulationen Ihrer Aufmerksamkeit entgangen sind. Sie werden eine böse Überraschung erleben.«

ES: »Das kann nur ein Bluff sein. Wie ich die Dinge sehe, so versuchen Sie mit einem letzten Aufgebot zumindest ein Patt zu erreichen.«

Anti-ES: »Ich spiele immer noch auf Sieg! Und ich werde gewinnen. Blicken Sie nach Terra und richten Sie Ihre Aufmerksamkeit auf die Stadt Antofagasta de la Sierra, die in den Anden im Nordwesten des Staates Argentinien liegt ...«

1.

Eingebettet in die zerklüftete Bergwelt der Anden, umgeben von unzähligen größeren und kleineren Salzseen lag die fast dreieinhalbtausend Meter hoch gelegene Stadt Antofagasta de la Sierra.

Die Stadt hatte ihren Namen noch aus einer Zeit, da es sich um eine unbedeutende Siedlung gehandelt hatte, deren Bewohner arme Leute gewesen waren, die nichts vom Fortschritt hielten und mit dem Begriff Zivilisation nichts anzufangen wussten.

Heute, im 35. Jahrhundert, war hier alles ganz anders.

Antofagasta war eine Großstadt mit einer Million Einwohnern, und einer der bedeutendsten Kurorte der Anden. Touristen strömten nicht nur aus allen Teilen der Erde hierher, sondern kamen auch zu Tausenden von überall in der Galaxis.

Es gab nicht mehr viele Orte auf der Erde, wo die Natur noch so relativ unberührt war wie hier und wo man dennoch nicht die Annehmlichkeiten der Zivilisation zu missen brauchte.

Die Stadt war von majestätischen Bergriesen umgeben, die bis zu sechseinhalbtausend Metern in den Himmel ragten. Am eindrucksvollsten aber war der 5990 Meter hohe Majones, der sich nördlich der Stadt erhob und dessen Gipfel vom ewigen Eis bedeckt war.

Eine besondere Attraktion für die Touristen waren auch die salzhaltigen Gewässer, die das zerklüftete Hochland der Anden durchzogen. Beliebtestes Ausflugsziel unter den Salzseen war eindeutig der Salina von Arizora.

Die Zeiten, wo Antofagasta noch zu den Geheimtipps des Jet-Set gehörte und Reisen dorthin mit ungeheuren Strapazen und finanzieller Belastung verbunden waren, gehörten schon längst der Vergangenheit an.

Im Zuge der terranischen Evolution war selbst die wüste Gebirgswelt der Anden zu einem Siedlungsgebiet geworden. Die Menschheit brauchte Lebensraum - und hier fand man ihn. Kleine, unbedeutende Ansiedlungen wie Antofagasta waren innerhalb weniger Jahre zu Großstädten und bedeutenden Kulturzentren geworden. Rohrbahnlinien, Transmitterstationen und Luftbrücken verbanden das Hochland der Anden mit den übrigen terranischen Ballungszentren. Heutzutage waren die Anden so mühelos und schnell zu erreichen wie die europäischen Alpen, die Bermudas oder Grönland.

Antofagasta de la Sierra war hauptsächlich als Kurort bekannt. Menschen und Angehörige aller Völker suchten hier in den Sanatorien und Höhenluftkuranstalten Heilung und Erholung. Hier herrschte ein ebenso buntes Treiben wie in den Hauptstraßen und den bekannten Plätzen von Terrania City. Angehörige fremder Völker fielen hier nicht weiter auf - es waren nur Touristen unter Touristen. Ein Arkonide passte ebensogut in das Straßenbild der Kurstadt wie ein Akone oder ein Umweltangepasster oder ein Marsgeborener.

Und so war es auch nicht verwunderlich, dass sich niemand für den Anti-Priester Sharkor-Mac interessierte, der seit nunmehr drei Monaten am Rande der Stadt lebte.

Sharkor-Mac bewohnte eine Prunkvilla, die inmitten eines weitläufigen Parks stand.

Er war groß und stattlich und besaß jene für sein Volk typische Augen, deren Blicke alles zu durchdringen schienen und die einen in ihren Bann schlugen.

Die Antis stammten bekanntlich in direkter Linie von den Akonen ab. Nach der Auswanderung von Akon ließen sie sich auf dem 16. Planeten der Doppelsonne Aptut nieder. Die neuen Umwelteinflüsse bewirkten eine Veränderung der Erbmasse und führten zu einer Mutation ihrer geistigen Fähigkeiten. Die Báalols, wie sich die Antis selbst nennen, wurden zu Mutanten, deren Parabegabung vor

allem darin besteht, dass sie auf mechanischem Wege errichtete Energieschirme mit ihren mentalen Kräften so verstärken können, dass sie ein vielfaches ihrer normalen Kapazität erreichen.

Die zweite und sekundäre Fähigkeit der Antis hat ihnen von den Terranern ihren Namen eingebracht. Damit können sie die paramentalen Angriffe anderer Mutanten abwehren, sie verändern, verstärken, gleichzeitig reflektieren und auf die Angreifer zurückschleudern.

Aus dieser im Grunde genommen positiven Mutation machten die Antis jedoch eine furchtbare Waffe, deren sie sich bedienten, um ganze Völker zu unterdrücken. Das war mit ein Grund, wieso es zwischen ihnen und den Terranern immer wieder zu Kontroversen kam. In letzter Zeit besserte sich das Verhältnis der beiden Völker zueinander merklich, und es kam zu einer Annäherung, die man noch vor einigen Jahrhunderten für utopisch gehalten hätte.

Früher wäre es unmöglich gewesen, dass Terraner und Antis in friedlicher Koexistenz nebeneinanderlebten. Aber im Jahre 3457 fiel der Anti Sharkor-Mac, der am Rande von Antofagasta wohnte, nicht weiter auf.

Er trug nur im Haus das Gewand der Priester des Báalol-Kults, sonst war er immer nur in terranischen Kleidern zu sehen. Das war ein Zugeständnis an das Volk, bei dem er lebte.

Niemand in Antofagasta de la Sierra wäre es in den Sinn gekommen, ihm seine Abstammung vorzuhalten. Er wurde anerkannt und geachtet – das zeigte sich auch daran, dass er schnell Zugang in die Gesellschaft fand.

Man schätzte seine Intelligenz und sein vornehmes Auftreten; die Männer achteten ihn wegen seiner Geschäftstüchtigkeit, die Frauen unterlagen seinem Charme. Man munkelte hinter seinem Rücken, dass er hervorragende Beziehungen zu terranischen Regierungskreisen habe. Und wenn manches auch übertrieben sein mochte, was man sich über Sharkor-Mac

erzählte, so zweifelte niemand daran, dass er allein durch sein Auftreten imstande war, sich überall Freunde zu machen.

Jedenfalls war es eine Tatsache, dass er seine Lizenz als ein von der terranischen Regierung autorisierter Händler und Importeur von galaktischen Waren in der Hälfte der sonst üblichen Wartezeit erhalten hatte.

Sharkor-Macs Geschäfte schienen zu florieren, das zeigte schon der riesige Prachtgarten mit der Prunkvilla. Wer solchen Aufwand betrieb, konnte entweder nur ein Hochstapler oder ein reicher Mann sein. Und ein Hochstapler war Sharkor-Mac bestimmt nicht, denn sonst hätte er der Überprüfung durch die terranische Wirtschaftsbehörde nicht standhalten können.

Da ihm auch die Solare Abwehr, die sich routinemäßig über alle Einwanderer informierte, die einem ehemaligen Feindvolk entstammten, ein gutes Leumundszeugnis ausstellte, hielt ihn jedermann für einen ehrbaren Mann.

Dennoch war Sharkor-Mac nicht das, was er zu sein vorgab.

Sein Beruf war nur Tarnung.

In Wirklichkeit war der scheinbar harmlose Geschäftsmann ein politischer Revolutionär, der nur nach Terra gekommen war, um in einem großangelegten Coup Unheil über die Menschheit zu bringen.

2.

Elvira Thoren konnte gerade noch den letzten Geschäftsbrief beenden, als der angemeldete Besuch eintraf. Sie sah von ihrem Bürofenster aus, wie der knallrote Schweber mit der leuchtenden Aufschrift BELLMER SOUVENIRS im Garten landete.

Felgenson, Sharkor-Macs rechte Hand, trat aus der Villa und kam dem Souvenirhändler entgegen, der gerade seinen Schweber verließ.

Elvira mochte Felgenson nicht. Er tat so, als sei er etwas Besonderes, dabei hatte er gar keine gehobene Position inne. Wenn er dennoch Sharkor-Macs Gunst besaß, dann nur deshalb, weil er die anderen bespitzelte und nicht selten beim Chef anschwärzte.

Er dienerte vor dem korpulenten Max Bellmer und führte ihn dann in die Villa. Wenige Minuten später klopfte es an ihrer Tür, und Felgenson kam mit dem Souvenirhändler ins Büro.

»Melden Sie Herrn Bellmer beim Chef an«, sagte Felgenson in der ihm eigenen überheblichen Art.

»Ich werde anfragen, ob der Chef bereit ist, Herrn Bellmer zu empfangen«, sagte sie und lächelte den Besucher stereotyp an.

Max Bellmer ließ sich seufzend in den Besucherstuhl fallen und meinte dabei: »Ich habe es nicht eilig. Wenn Sie mir die Wartezeit vertreiben, Fräulein Thoren, dann wird es für mich bestimmt sehr kurzweilig.«

Elvira zeigte immer noch ihr maskenhaftes Lächeln, während sie die Gegensprechanlage zum Chefbüro einschaltete.

»Herr Bellmer ist soeben eingetroffen«, meldete sie.

»Soll sofort zu mir hereinkommen«, schnarrte es aus dem Lautsprecher.

»Der Chef erwartet Sie bereits, Herr Bellmer«, sagte sie zu dem Besucher.

Der Souvenirhändler erhob sich aus dem Besucherstuhl und machte ein enttäushtes Gesicht, als er an Elvira vorbei ins Chefbüro ging.

»Vielleicht kommen wir uns beim nächsten Mal näher«, stellte er in Aussicht.

Elvira gab keine Antwort, sondern schloss die Tür hinter ihm. Dann setzte sie sich wieder an ihren Arbeitstisch, um noch einmal die Geschäftsbriefe durchzulesen.

Sie waren alle von ihr mit der Hand geschrieben worden. Das war so eine Marotte von Sharkor-Mac. Er wollte seinen Geschäftsfreunden das Gefühl geben, individuell behandelt zu werden, deshalb ließ er seine Korrespondenz von ihr mit der Hand schreiben.

Felgenson stand immer noch in der Tür. Sie hatte ihn einfach ignoriert. Aber als nun schon fünf Minuten vergangen waren, in denen er sie schweigend angestarrt hatte, da begann sie nervös zu werden.

Sie blickte auf.

»Ist irgend etwas?«

»Lassen Sie sich nur nicht stören«, meinte Felgenson. »Ich wollte Sie nur einmal testen, wie Sie sich verhalten, wenn Sie sich beobachtet fühlen.«

»Und wie ist der Test ausgefallen?«, erkundigte sie sich spöttisch.

»Negativ«, sagte Felgenson. »Ihre Nerven scheinen nicht mehr die besten zu sein, Elvira. Das könnte sich bei einem Ernstfall nachteilig auswirken. Ob daran vielleicht Armon schuld ist?«

»Lassen Sie Armon aus dem Spiel«, fauchte sie ihn an. »Und verschwinden Sie jetzt, Sie Schnüffler, ich habe zu arbeiten.«

Felgenson verließ mit einem zynischen Grinsen ihr Büro. Sie benötigte einige Minuten, um sich zu beruhigen. Dann