

# Perry Rhodan

der Erbe des Universums

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

Neu!

Nr. 793

E-Book

# Die Aktivatorjagd

Einst regierten sie ein Sternenreich -  
jetzt werden sie erbarmungslos verfolgt



# Perry Rhodan

Nr. 793

## Die Aktivatorjagd

*Einst regierten sie ein Sternenreich – jetzt werden sie erbarmungslos verfolgt*

von H. G. EWERS



*Nach der Rückkehr in den Mahlstrom der Sterne, wo Terra nicht mehr aufgefunden wurde, ist die SOL, Perry Rhodans Generationenschiff, längst wieder in unbekanntem Bereichen des Universums unterwegs.*

*Für Perry Rhodan und seine Gefährten gilt es, den verschwundenen Heimatplaneten der Menschheit schnellstmöglich zu erreichen, zumal der Sendbote von ES die Dringlichkeit dieses Vorhabens besonders betont hatte.*

*Und so erreicht die SOL die Galaxis Dh'morvon, wo die Solaner mit verschiedenen Dienervölkern der mysteriösen Kaiserin von Therm zusammentreffen und im Auftrag der Kaiserin zu handeln beginnen.*

*Bei erfolgreicher Erfüllung ihrer Mission, so lässt die Kaiserin erklären, würden die Solaner die genauen Positionsdaten der Erde erhalten.*

*Soweit zum Geschehen an Bord der SOL! Wir blenden um zur Heimatgalaxis der Menschheit.*

*Dort, im Spätsommer des Jahres 3583, beginnt der 80-Jahresplan der Kelosker bereits erste Auswirkungen bei den Konzilsvölkern zu zeigen, ohne dass diese sich dessen bewusst sind.*

*Hotrenor-Taak, Anführer der Laren und Unterdrücker der Galaxis, ahnt am allerwenigsten etwas von diesem Plan. Seine Aktivitäten sind nach wie vor darauf gerichtet, das Versteck der neuen Menschheit zu finden und das NEI zu zerstören.*

*Nach dem Versagen der kosmischen Falle startet er jetzt DIE AKTIVATORJAGD ...*

## **Die Hauptpersonen des Romans**

**Hotrenor-Taak** - Der Larenchef lässt auf Aktivatorträger Jagd machen.

**Terser Frascati** - Chef einer fliegenden Spielhölle.

**Cedar Tautz** - Frascatis Vertrauter und Assistent.

**Runeme Shilter** - Herr des »Eisschlusses«.

**Nos Vigeland** - Der Ex-Triumvir betätigt sich als Raumpirat.

**Plato Minc** - Kapitän von Vigelands Flaggschiff.

*Gehst du hinaus in die Sonne Aggluth, vergiss den Panzer nicht, den Panzer aus Stahl, der deine Seele umhüllt und vor Weichheit bewahrt, damit du lebst.*

*Gehst du hinaus in das Sternenreich Tba. Vergiss die Waffen nicht, den Blitz und den Donner, die das Gesetz für die anderen sind, denn die Gys-Voolbeerah müssen herrschen.*

*Gehst du hinaus über die Grenze des Reiches der Inseln, vergiss das Motuul nicht, die Kraft aus dem Innern, die dein Äußeres formt und den Feind schlägt mit Blindheit, denn Tba war, muss werden und wird immer sein.*

Aus den Inschriften einer tbaischen Stele  
(Entstehungszeit ungefähr 360.000 v. Beginn d. terr.  
Zeitrechnung)

## 1.

Cedar Tautz saß mit vier Überschweren an einem Tisch und pokerte für die Bank. Der rüde Umgangston der durchschnittlich 1,50 Meter großen und ebenso breiten Söldner störte ihn nicht. Er war ihn gewohnt, denn zu den Gästen des fliegenden Spielkasinos ASS gehörten überwiegend Raumfahrer aus den Streitkräften Maylpancers, des Ersten Hetrans der Milchstraße.

Die ASS war erst vor fünf Stunden in einen Orbit um den Stützpunktplaneten Dailfare gegangen, aber schon waren die zahlreichen Spielsäle überfüllt. Immer wieder legten Fährschiffe an der ASS an, brachten spielversessene Überschwere und nahmen andere mit zurück, die ihr Geld verspielt oder einfach ihre Leidenschaft abreagiert hatten.

Tautz verzog keine Miene, als ein Überschwerer mit Namen Hreklitaan das Spiel gewann. Er hatte ihm selbst die besten Karten zugespielt, um die Überschweren zu höheren Einsätzen zu reizen. Später würde er einige Spiele für die Bank gewinnen. Allerdings nicht zu viele, denn die

Gäste durften nicht dahinterkommen, dass die Glücksspiele auf der ASS manipuliert wurden.

Tautz hatte die Karten gerade neu ausgeteilt, als hinter den ihm gegenüberstehenden Überschweren jemand auftauchte, auf dessen Ankunft er schon seit Monaten terranischer Zeitrechnung gewartet hatte. Es handelte sich um einen Mann offensichtlich terranischer Abstammung, groß, hager, gut gekleidet und mit unergründlich wirkenden Augen. Es waren diese Augen, an denen Cedar Tautz erkannte, dass er der Erwartete war, denn das Äußere war neu und unterschied sich stark von Okthools letztem Äußeren.

Tautz beorderte einen anderen Angestellten des Kasinos an seinen Tisch. Danach wandte er sich an die vier Überschweren und sagte: »Bitte, verzeihen Sie gütigst, dass ich Ihnen nicht länger zu Diensten sein kann, meine Herren. Ich werde gebraucht. Aber Jon-Jarg Sair wird mich vertreten.« Er erhob sich.

Hreklitaan schaute von seinen Karten hoch und grollte: »Verrenke deine Zunge nicht, du Mensch! Wo ist dieser Kerl? Hoffentlich ist er kein Falschspieler, sonst muss ich ihm den dünnen Menschenhals umdrehen.«

Er lachte brüllend. Die drei anderen Überschweren am Tisch fielen ein. Als Jon-Jarg Sair sich auf Tautz' Platz niederließ, erhielt er ein paar Knüffe, die durchaus kameradschaftlich gemeint waren, ihm aber wegen der weit überlegenen Körperkraft der Söldner einige Rippenprellungen einbrachten.

Cedar Tautz blieb davon unberührt. Es lag in seiner Mentalität, sich gegen unangenehme Eindrücke zu wappnen und sich selbst in dieser Umgebung, die ihn abstieß, so zu bewegen, als ginge ihn das alles nichts an. Er ging zwischen den Tischen und Gruppen kiebitzender Überschwerer hindurch, verließ das Chaos aus überlauten Stimmen, stampfenden und scharrenden Füßen, schmatzend trinkenden Mündern und den Gerüchen von

Schweiß, Leder, gerauchten und gekauten Drogen und alkoholischen Getränken. Er brauchte sich nicht umzusehen, um zu wissen, dass sein Besucher ihm folgte.

In einem kleinen Konferenzraum, den Tautz täglich auf Abhörsicherheit kontrollierte, blieb er stehen. Sekunden später kam sein Besucher herein und schloss das Schott hinter sich.

Die beiden Männer gingen aufeinander zu, pressten die Flächen ihrer Hände gegeneinander und verharrten so einige Minuten. Dann trennten sie sich wieder und blieben mit zirka zwei Metern Abstand zwischen sich stehen.

»Die Gys-Voolbeerah müssen herrschen«, sagte Cedar.

»Tba war, muss werden und wird immer sein«, erwiderte sein Besucher mit feierlichem Ernst. »Für die anderen bin ich Eyken Berkam, ein Kolonialterraner mit arkonidischer Staatsbürgerschaft, der als Experte für Kosmo-Ökologie in der Galaxis umherreist. Ich wurde auf Weaver zweieinhalb Terra-Monate von den Behörden festgehalten, weil meine Papiere angeblich unvollständig waren. Natürlich handelte es sich um eine Schikane. Die Menschen auf Weaver beneideten mich um die Privilegien, die ich genieße. Es ist gut, dich wiederzusehen, Undaak.«

»Ich bin froh, dass du endlich kommen konntest, Okthool«, erwiderte Undaak alias Cedar Tautz. »Es hat lange gedauert, bis ich Klarheit über das Schicksal von Poorch und Chliit bekam, denn diejenigen Personen, die Zeugen der damaligen Geschehnisse waren, sind tot – bis auf die Aktivatorträger, die ebenfalls dabei waren, aber heute unerreichbar für uns sind. Poorch und Chliit stellten sich damals in den Dienst Leticrons, der Maylpancers Vorgänger in der Gunst der Laren war. Sie glaubten Leticron, dass sie den Völkern der Milchstraße einen großen Dienst erweisen würden, wenn sie Rhodans Macht brachen.«

»Dachten sie dabei nicht an Tba?«, fragte Okthool. »Alle Ziele dürfen nur Zwischenziele auf dem Weg zum Großen

Ziel sein.«

»Selbstverständlich hatten auch Poorch und Chliit das Große Ziel im Auge. Eine Beseitigung Rhodans und die Neutralisierung der Macht Terras schien der schnellste Weg zur Einigung aller Völker der Milchstraße unter einer Herrschaft zu sein. Ein einziger Herrscher über die ganze Milchstraße, das hätte uns den Zugriff auf das Potenzial aller Intelligenzen dieser Galaxis erlaubt. Aber Poorch und Chliit wurden nicht nur getäuscht, denn Leticron blieb ein Schattenregent der Laren. Sie wurden außerdem mit unzureichenden Daten versorgt. Dadurch konnten sie von den Terranern entlarvt und zur Aufgabe ihres Seins gezwungen werden. Ich halte es für sicher, dass Leticron sie mit unzureichenden Daten versorgte, damit sie nach Erfüllung ihres Auftrags von den Terranern entdeckt und getötet wurden. Er wollte sie um den Lohn ihrer Arbeit bringen.«

»Fürchtete er sie?«

»So, wie alle uns fürchten, die nichts von dem Glanze Tbas wissen, das wiedergeboren wird«, antwortete Undaak. »In den Augen derer, die das Motuul nicht beherrschen, sind wir Unheimliche. Nun, Leticron konnte nicht triumphieren, denn er bewirkte zwar den Tod von Poorch und Chliit, aber sie starben, ehe sie ihren Auftrag erfüllen konnten. Leticron aber erhielt seine Strafe, denn er fürchtete sich zeit seines Lebens vor der Rache der Gys-Voolbeerah und wurde dadurch allmählich in den Wahnsinn getrieben.«

»Leticron ist tot, dafür gibt es Maylpancer«, erwiderte Okthool. »Unser Weg zum Ziel ist noch sehr weit, und es gibt zu wenige Wissende unter den verstreuten Gys-Voolbeerah. Wer weiß schon noch, dass der Ursprungsplanet unseres Volkes nicht der war, der infolge unüberlegter Experimente unterging, sondern dass alle Gys-Voolbeerah von dem Körper stammen, der sich einst auf Gys-Progher entwickelte und seine Macht zuerst über



Uufthan-Pynk und danach über das herrliche Tba ausdehnte, das von denen, die uns um unsere Herrlichkeit beneideten, grausam ausgelöscht wurde, aber niemals vergessen wird, denn Tba wird wieder auferstehen und in alle Ewigkeit weiterleben. Es ist an der Zeit, die Macht Hotrenor-Taaks ins Wanken zu bringen und den Menschen die Galaxis in ihre Hände zu geben. Es wird leichter sein, viele nicht sehr mächtige Herrscher auszutauschen als einen so vorsichtigen und starken wie den Verkünder der Hetosonen.«

»Aber wir sind wenige«, wandte Undaak ein. »Wie sollen wir die Macht Hotrenor-Taaks ins Wanken bringen?«

»Indem wir gewisse Bestrebungen seiner Feinde unterstützen. Kuraat hat sich mit meiner Unterstützung in die nähere Umgebung Hotrenor-Taaks auf den Planeten Rolfth begeben können. Er berichtete, dass die Pläne, die von den Keloskern für den Verkünder der Hetosonen ausgearbeitet werden, darauf abzielen, dass der Lare seine Macht allmählich selbst schwächt. Wahrscheinlich arbeiten diese Kelosker nach Instruktionen, die sie von Perry Rhodan erhalten haben. Das wird Kuraat noch herausbekommen. Ich habe ihm den Auftrag erteilt, in erster Linie die Kelosker auf Rolfth vor Verdächtigungen abzusichern und dafür zu sorgen, dass Hotrenor-Taak sie weiter als seine verlässlichsten Mitarbeiter betrachtet.«

»Und wie ist es mit dem NEI?«, fragte Undaak. »Die Laren wissen immer noch nicht, wo es sich verbirgt, aber wir wissen es auch nicht. Ich halte es für dringend notwendig, das Versteck des NEI ausfindig zu machen und einen der Unseren dort einzuschleusen, damit wir über alle Pläne der Führung des NEI informiert werden.«

»Deshalb bin ich bei dir, Undaak«, sagte Okthool. »Du musst deine Anstrengungen verstärken, Terser Frascati unbemerkt in unsere Pläne einzuspannen. Der Ertruser hat noch viele Verbindungen, die uns nicht offenstehen. Vielleicht erfährt er etwas über das Versteck des NEI, dann

musst du ihm die betreffenden Informationen entlocken. Meinst du, dass dir das gelingen würde?«

»Terser Frascati vertraut mir, wie er seinem Vater vertrauen würde«, antwortete Undaak. »Das heißt, er würde mir alles anvertrauen, womit ich ihm, seiner Ansicht nach, keinen Schaden zufügen könnte.«

»Das genügt nicht. Für einen Gys-Voolbeerah ist es ungeheuer schwierig, sich auf den Dschungel an Misstrauen, Neid, Heimtücke und wogenden Emotionen einzustellen, in dem die anderen vegetieren. Aber es muss gelingen.«

»Unsere gepanzerten Seelen überstehen alles«, entgegnete Undaak. »Der Panzer, der meine Seele schützt, wird es mir möglich machen, mich auf die Mentalität der anderen herabzusenken und in Frascati die Menge Vertrauen zu erwecken, die ein Wesen wie er überhaupt vergeben kann. Tba kann sich auf mich verlassen, Okthool.«

»Tba muss sich auf jeden Gys-Voolbeerah verlassen können, ganz gleich, wo er sich befindet. Unser Körper ist über das ganze Universum verstreut, aber unsere Seelen leben alle in und für Tba. Ich gehe wieder, um weitere Informationen zu sammeln. In einem Terra-Monat komme ich wieder vorbei, Undaak.«

»Ich werde auf dich warten, Okthool.«

Abermals traten die beiden Wesen aufeinander zu, pressten ihre Handflächen gegeneinander und verharrten so einige Minuten. Es war ihre Art, einander beizustehen und sich Trost und Hoffnung in einer Welt zu spenden, die für sie ein beinahe unerträgliches Chaos aus Lügen, Gemeinheiten, Irrglauben und Unvernunft war.

Als Okthool gegangen war, kehrte Undaak in den Spielsaal zurück.

Die vier Überschweren, die er bei Okthools Ankunft verlassen hatte, waren gegangen. Wahrscheinlich befanden sie sich in einem anderen Spielsaal der ASS. Das umgebaute ehemalige Superschlachtschiff der Imperiumsklasse hatte viele Räumlichkeiten, in denen der Spielleidenschaft und anderen Lastern gefrönt wurde.

Undaak ging langsam zwischen den Tischen hindurch und beobachtete die Spieler und die Angestellten des Kasinos. Er hatte als Geschäftsführer dafür zu sorgen, dass die Kundschaft zufriedengestellt wurde und dass die Angestellten sich nicht auf Kosten der Gäste oder der Bank bereicherten. Seine Methode, das zu garantieren, war die Manipulierung aller Spiele. Das war Gesetz für alle Angestellten. Undaak hatte dieses Gesetz aber nicht eingeführt, um die Kunden zu betrügen. Sie gewannen und verloren im Schnitt nicht mehr und nicht weniger als in jedem anderen anständigen Spielkasino. Ihm diente es nur dazu, alle Fäden straff in der Hand zu halten und jene Zufälle auszuschließen, die Unzufriedenheit und Streit nach sich zogen.

Als eine schwere Hand sich auf seine Schulter legte, blieb Undaak stehen. Für einen Moment verlor er beinahe die Kontrolle über sich, da er noch halb er selbst war, und für einen Gys-Voolbeerah war die körperliche Berührung durch einen anderen eine Beschmutzung. Aber Undaaks Seelenpanzerung hielt. Er ließ den Gedanken, den anderen zu töten, der ihn berührt hatte, an seinem Bewusstsein abprallen wie einen Regentropfen an einer Glassitscheibe. Undaak versetzte sich wieder voll in seine Rolle des Cedar Tautz.

»He, Cedar!«, dröhnte die Stimme des anderen an seinem Ohr. »Hat man dich noch nicht erschlagen, alter Falschspieler?« Ein rumpelndes Lachen folgte.

Langsam drehte Cedar Tautz sich um und blickte dem anderen ins Gesicht. Es war das Gesicht des Überschweren Rhumoroon, eines Kommandanten, dessen Schlachtschiff