

Perry Rhodan Heft Nr. 2242

Letoxx, der Fälscher

Er ist ein Mörder und Betrüger -
und er erlebt die Krankheit der Maschinen



Autor: Robert Feldhoff

Titelbild: Swen Papenbrock

Zusammenfassung: Andreas Reichl

Hauptpersonen:

Iant Letoxx - Ein Kybb-Trake nimmt sich den Erfolg.

Didan Gerreth - Der Ausbilder und Adjutant wittert Betrug.

Aardu Errocchu - Der Trake misstraut Letoxx.

Gesh Heg'Prombo - Der Wissenschaftler wird zum Helfer eines Aufstiegers.

Zerah Axitte - Eine alte Trakin erkennt den Wert von Letoxx.

Iant Letoxx beginnt seine Erzählung – seinen Lebenslauf – mit dem Tag, an dem er seine Arme verlor. Alle Kybb-Traken durchlaufen dieses Initiationsritual, in dem ihre Arme durch (auswechselbare) Prothesen ersetzt werden. Je nach Ausführung verleihen sie dem Träger ein gewisses Ansehen – Letoxx bekommt das „Basismodell für Mittellose“.

Letoxx's Laufbahn in der festgefügt Hierarchie der Kybb-Traken – 3 „Ränge“ a 10 Berufsgruppen mit bis zu 3 Klassen – fängt mit seinem ersten Betrug an: er kauft die Prüfungsaufgaben für seine Abschlußprüfung. Der zweite (kleinere) Schwindel waren dann betäubte Arme, um den Schmerz während der Amputation zu mildern. Sein Erzieher Didan Gerreth, der Letoxx für unfähig hält und sich fragt, wie er die Prüfungen bestehen konnte, nimmt die Amputation selbst vor.

Letoxx startet seine Karriere als einfacher Funker und wird nach Futhorn versetzt.

Futhorn

Der Außenposten Futhorn gilt als der Wrackplanet. Zehntausende von unbrauchbaren Bionischen Kreuzern lagern dort.

Um möglichst schnell befördert zu werden oder den Planeten sogar verlassen zu können, begeht Letoxx seine erste richtige Fälschung - er verändert seine Akte im Personalbericht. Über einen Zeitraum von einem halben Jahr belobt er sich selbst, bis er endlich befördert wird. Nach einem weiteren halben Jahr wird er von Futhorn abberufen.

Seine nächste Station ist der in der Öffentlichkeit wenig bekannte Planet Tosh Mede - die Geheimniswelt.

Tosh Mede

Die Landung wird überraschenderweise durch den Anflug eines Kybb-Cranar-Raumers unterbrochen, der eine offensichtlich wichtige Lieferung von Baikhall Cain für die Anstalt auf Tosh Mede bringt.

Während seiner ersten Führung wird Letoxx ein riesiges Lager gezeigt, in dem in Behältern aus teuerstem Material das sogenannte Schaumopal aus Baikhall Cain lagert - einem extrem instabilen Stoff, weswegen die Anlagen dort auch ohne 5D-Komponenten arbeiten. Tags darauf landet eine weiterer Frachter aus Ash-Irthumo mit Motana-Föten.

Nach einer Versetzung als Aufseher eines Kresoten-Pferches versucht Letoxx den gleichen Trick wie auf Futhorn – Fälschung seiner Personalakte.

Ein Jahr nach seiner Ankunft kauft er sich die ersten eigenen Armprothesen.

Die Routine wird regelmäßig von einer seltsamen Order unterbrochen, den Pferch für eine Stunde zu verlassen. Letoxx installiert ein Aufzeichnungsgerät, und was er zu sehen bekommt (nicht ganz jugendfrei) wird er später noch zur Erpressung seines höchsten Vorgesetzten benutzen können.

Nach einiger Zeit wird er den Entladetruppen zugeteilt. Während eines Beinahe-Unfalls, als in einem Behälter mit Schaumopal eine unbekannte chemische Reaktion stattfindet, kann Letoxx den wertvollen (und gefährlichen) Inhalt bergen. Es kommt zwar noch zu einer „Explosion“, aber die alles vernichtende Kettenreaktion bleibt aus. Als Ursache vermutet man eine Erhöhung des hyperphysikalischen Widerstandes und eine damit verbundene Einwirkung während des Transportes.

Letoxx wird wieder befördert – obwohl seine Tat während des Opalunfalls noch gar nicht weitergeleitet wurde.

Jetzt kann er auch in die eigentliche Aktivität auf diesem Planeten eingeweiht werden: die Herstellung eines Gels zum Transport des Schaumopals sowie eine Modifikation, die einen besonderen Transport

zuläßt – über die von den Spürhöfen erzeugte Distanzspur zum Schloss Kherzesch.
Er wird Zeuge des Vorganges: Motana-Föten werden verbrannt, geben einen Psi-Stoß ab und dabei wandelt sich ein Behälter mit Gel um in einen festen Opalziegel.
Kurz darauf erfolgt eine Impedanz-Warnung mit anschließender Unterbrechung der Funkverbindung.

Letoxx warnt zum ersten Mal vor einer dauerhaften Störung und den Folgen. Keiner hört ihm zu – man betet lieber zu Gon/O.

Als er feststellt, daß eine Transporteinheit mit 18 statt wie üblich mit 20 Behältern beladen ist und deshalb den vorgesehenen Flug nicht durchführt, verlangt er eine Besprechung mit dem Leiter der Anstalt, Tokten Burno. Als Letoxx wiederum verlangt, das Schiff seinem Kommando zu unterstellen und selbst nach Tan-Jamondi zu fliegen, wird ihm dies zuerst verweigert, aber das von ihm im Stall aufgenommene Video als Druckmittel erzielt seine Wirkung.

Vor seiner Abreise aber will er noch etwas erledigen – er besucht den „Personalchef“ der Anlage und ermordet ihn. Er entfernt die Prothesen des Opfers - obwohl er selbst den Prothesenwahn seines Volkes als „degenerierte Geltungssucht“ betrachtet - und plaziert noch eine Desintegratorbombe, um alle Spuren zu verwischen.

Tan-Jamondi

Auf dem Flug dorthin erleben sie die (dem Leser) bekannten Probleme; zusätzlich haben einige Traken aber auch mit Ausfällen ihrer Prothesen zu kämpfen, speziell bei den komplizierteren Modellen. Beim Erreichen des Ziels fällt Letoxx auf, daß die Spürhöfe ihre Energie durch Sonnenzapfung beziehen – eine aus seiner Sicht alte Technik. Im Innenbereich der Höfe die Distanzspur, der einzige Weg zum Schloß Kherzesch.

Der Frachter wird von einem Trakischen Verheerer abgefangen, durchsucht und alle Insassen abgeführt. Letoxx wird zum Spuhof 11 gebracht und macht die Bekanntschaft von Zerah Axitte, der Kommandantin der Station. Noch während er ihr seine Beweggründe für den außerplanmäßigen Flug erklärt, fallen die Sonnenzapfer aus und die Distanzspur erlischt.

Letoxx wird befördert – sein erster verdienter Karrieresprung! - und auf die Eiswelt Tan-Jamondi III geschickt. Dort soll ihm sein alter Erzieher Didan Gerreth als Adjutant zur Seite gestellt werden. Dort kommt er nach Taukirk, der Museumsstadt, in deren unterirdischen Etagen alte Technik lagert. Zuerst als einen Endpunkt von Karrieren angesehen, wird sich diese Station später noch als Schatz erweisen. Hier lernt er auch Kil Dinike kennen, seiner Vorgängerin im Amt.

Inzwischen ist die Situation derart eskaliert, daß alle moderne Technik ausgefallen ist.

Letoxx befiehlt seinen Untergebenen, sich mit der eingelagerten alten Technik zu befassen (Fusionskraftwerke, Positroniken,...). Höchste Priorität haben Anlagen zur Energiegewinnung und alles, was der Mobilität dient.

Bei einer privaten Erkundung in den tiefsten Gewölben finden sie geheimnisvolle Behälter, außerdem drei alte Schulungsraumer. Ein erster unbemannter Testflug endet in einer Explosion. Letoxx läßt die Ursache untersuchen (Materialermüdung) und an den anderen Räumen beheben.

Er selbst übernimmt das Kommando über eine zweites Schiff, um Material in die Spürhöfe zu transportieren. Sie erreichen Spuhof 11 und er wird von Zerah Axitte empfangen. Zu seiner Überraschung wird ihm die Teilnahme an weiteren Transporten untersagt; stattdessen wurde er „von höherer Stelle“ zu einer Besprechung auf Spuhof 01 geladen. Dort begegnet er zum ersten Mal einem Prim Direktor, einem Stellvertreter der Macht, die über den Sternenozean herrscht. Gefragt, wie er die Situation sieht, beweist er Mut, indem er gegen die anderen Teilnehmer Stellung bezieht. Für ihn sind die augenblicklichen Erscheinungen nicht vorübergehend sondern anhaltend und können nur mit einer

dauerhaften Umstellung der Technik bewerkstelligt werden. Er macht auch Vorschläge zur Instandsetzung der Spürhöfe und damit letztendlich zur Wiederaufnahme der Distanzspur zum Schloß Kherzesh.

Langsam kommt überall die Produktion von Alttechnik in Gang und die Bedeutung von Taukirk als Nachschublager sinkt.

Letoxx erhält einen erneuten Ruf nach Spürhof 11. Er wird wiederum befördert und mit dem Aufbau eines Verbindungsnetzes in Jamondi beauftragt. Dazu macht er noch einmal einen Abstecher nach Taukirk. In Aufzeichnungen findet man die Daten von alten Sonden, die – so die Hoffnung – reaktiviert werden könnten. Die ersten Sonden antworten und senden Aktivierungsbefehle an weitere wie in einer Kettenreaktion. Immer größere Gebiete von Jamondi werden wieder erreichbar.

Plötzlich eine seltsame, verstörende Nachricht: die Sichtung eines Bionischen Kreuzers im System Baikhall Cain, dem System, in dem der Schaumopal gefördert wird. Er leitet die Warnung weiter, aber niemand interessiert sich dafür.

Wieder wird eine Sitzung mit dem Prim Direktor einberufen, wieder wird er lobend erwähnt. Er erhält persönlich den Auftrag, nach Baikhall Cain zu fliegen, sobald ein Verband einsatzbereit ist, und der Sichtung nachzugehen.

In der Zwischenzeit macht sich Letoxx über die Motana kundig. Er stellt sich die Frage, wie man die gefährlichen Bionischen Kreuzer damals besiegt hat. Also zurück nach Taukirk, um Hinweise in den alten Archiven zu suchen.

Man drängt ihn zum Aufbruch nach Baikhall Cain, aber er verzögert, weil die wichtigsten Informationen noch fehlen. Schließlich gibt er dem Druck nach, wählt eine Streitmacht von 800 Schiffen und wartet auf die Klarmeldungen. Er nimmt noch einmal Funkverbindung mit Taukirk auf und erfährt, daß man in der Zwischenzeit Hinweise auf etwas mit dem Namen Kyber-Neutros gefunden hat. Er fliegt noch einmal hin, landet mit einer Streitmacht und dringt in die tiefsten Etagen des Archivs vor. Dort findet er Kil Dinike und Didan Gerreth vor, die die schon früher gefundenen Artefakte zerstören - Ergebnis eines Machtkampfes auf höherer Ebene mit dem Ziel, ihn und Zerah Axitte zu diskreditieren. Die Saboteure werden getötet.

Letoxx nimmt zwei der Artefakte mit auf sein Schiff, informiert Axitte über das Vorgefallene und macht sich endlich auf den beschwerlichen Weg.

Aus den inzwischen entschlüsselten Unterlagen geht hervor, daß die Kyber-Neutros als Störsender für die mentalen Kräfte der Motana-Piloten dienen.

Bei Luton Sas stößt man auf 200 Würfelraumer der Kybb-Cranar – die Flüchtlinge aus dem Cain-System, die vor dem Angriff von 61 Motana-Schiffen geflohen sind (s. Band 2241 – die Todbringer).

In Erwartung auf eine Begegnung und Auseinandersetzung mit den Bionischen Kreuzern und im Wissen um die Unterlegenheit seiner Schiffe ordnet Letoxx einen Versuch mit einem der Kyber-Neutros an. Es gelingt, eine starke Psi-Wellenfront zu erzeugen, ob sie aber ausreicht, einen Vorteil gegenüber den Motana zu erzielen, muß sich erst noch zeigen.