

Perry Rhodan

Die größte Weltraumserie

Erstauflage

Nr. 1317

E-Book



Die Orphischen Labyrinth

Jagd in der Pararealität –
zwei Gefangene
werden befreit

BRUCK/86

Perry Rhodan

Nr. 1317

Die Orphischen Labyrinth

Jagd in der Pararealität – zwei Gefangene werden befreit

von Ernst Vlcek



Auf Terra schreibt man das erste Quartal des Jahres 446 NGZ. Somit sind seit den dramatischen Ereignissen, die zum Aufbruch der Vironauten, zur Verbannung der Ritter der Tiefe und zum Erscheinen der beiden Sothos aus ESTARTU führten, mehr als 16 Jahre vergangen.

Seither haben die Lehre des Permanenten Konflikts und der Kriegerkult in der Galaxis ihren Einzug gehalten – Tyg Ian hat nachhaltig dafür gesorgt. Glücklicherweise hat der Sotho den Widerstand der Galaktiker nicht brechen können. Geheimorganisationen, allen voran die von Julian Tiffloor geleitete GOI, sorgen dafür, dass die Hoffnung auf Freiheit von fremder Unterdrückung erhalten bleibt.

Auch in ESTARTU selbst, dem Reich der 12 Galaxien, wo die Ewigen Krieger angeblich im Sinn der Superintelligenz gleichen Namens seit Jahrtausenden ihre Herrschaft ausüben, regt sich immer noch Widerstand. Hier ist es vornehmlich die kleine Gruppe der Netzgänger, die für Unruhe in den Reihen der Kodextreuen sorgt.

Gegenwärtig sind Alaska Saedelaere, Srimavo, Veth Leburian und Perry Rhodan in diesem Sinn tätig. Sie versuchen, Roi Danton und Ronald Tekener zu befreien, die seit anderthalb Jahrzehnten gefangen gehalten werden.

Schauplatz der Aktion sind DIE ORPHISCHEN LABYRINTHE

...

Die Hauptpersonen des Romans

Lainish – Der Chef des Hatuatano geht auf die Jagd.

Alaska Saedelaere, Sijol Caraes und **Agruer Ejskee** – Lainishs Jagdbegleiter.

Perry Rhodan – Der Terraner wird transmutiert.

Veth Leburian und **Srimavo** – Der Desotho und seine Gefährtin in der Pararealität von Yagguzan.

Roi Danton und **Ronald Tekener** – Zwei Gefangene der Orphischen Labyrinth sollen befreit werden.

1.

»Permitträger Lainish und seine drei Paladine Sijol Caraes, Agruer Ejskee und Saedy«, verkündete der Zeremonienmeister.

Das war das Zeichen für sie, den Festsaal zu betreten. Lainish machte den Anfang. Man merkte seiner Haltung an, dass er sich mit Kodexgas aufgeputzt hatte. Er hielt die Linke mit dem Permit in Form eines metallenen Handschuhs hoch, die Hand zur Faust geballt. So klein der Zwerg-Gavvron war, er machte eine ausgezeichnete Figur.

Hinter ihm folgten die beiden Unknown-Humanoiden Sijol und Agruer und Alaska Saedelaere.

Über ihren Köpfen schwebten die Multi-Psi-Paks als unförmige Klumpen aus Plastik und Metall, sie passten sich jeder ihrer Bewegungen ruckfrei an, folgten ihnen wie hässlich robotische Begleiter auf Schritt und Tritt durch den Korridor in die Festhalle. Darüber hinaus besaßen sie keinerlei Ausrüstung.

Lainish hatte ihnen zum Erwerb der Multi-Psi-Paks geraten. Seiner Behauptung nach waren es regelrechte Wundertüten, die sich im Orphischen Labyrinth, unter den fremdartigen Bedingungen der Pararealität, erst richtig entfalten würden.

Lainish und seine drei Begleiter betraten die Festhalle als eine der ersten. Es befanden sich erst ein knappes Dutzend Kalydonischer Jäger auf dem illuminierten Podest, gegenüber der Ehrengalerie. Es waren ihrer nur etwa dreihundert Vertreter verschiedenster ESTARTU-Völker. Unter ihnen auch der Ewige Krieger Yarun in einer Rüstung, deren Form Alaska an einen Pilz erinnerte.

Neben dem vermummten Krieger stand der Arlofer Sanpam, der Kommandant von Llango Moja, der die Rolle des Zeremonienmeisters übernommen hatte, in einer bunten Paradeuniform. Er rief die Mitglieder aus Lainishs

Jägergruppe noch einmal einzeln auf. Lainish salutierte mit seiner Permitfaust in Richtung Ehrenloge und bestieg dann das Podest. Sijol und Agruer taten es ihm gleich. Nur Alaska konnte sich nicht zum Nachäffen dieser Ehrenbezeugung hinreißen lassen. Er neigte in Richtung des gerüsteten Kriegers leicht den Kopf, dann folgte er den anderen.

Durch den kathedralenartigen Festsaal schwirrten Hunderte von Kameraaugen, um jedes Detail einzufangen und an die schaulustige Menge außerhalb weiterzuleiten.

Der Einmarsch der Kalydonischen Jäger hatte mit Elenish begonnen. Ganz Llango Moja war auf den Beinen, um die Angelobung und anschließende Verabschiedung der 77 Auserwählten in das Orphische Labyrinth von Yagguzan mitzuerleben. Damit strebte ein Jahrhundertereignis seinem Höhepunkt zu.

Auf Llango Moja würde das bunte Treiben auch noch nach Beginn der Kalydonischen Jagd weitergehen, und viele der 50.000 Besucher würden ausharren, bis die Jäger aus dem psionischen Labyrinth zurückkamen.

Manche von ihnen blieben, um die erfolgreichen Helden zu feiern. Die meisten aber hielt es aus Sensationsgier auf Llango Moja, denn die Statistik besagte, dass es bei jeder Jagd um die 15 Prozent Ausfälle gab. Und es wurden jetzt schon Wetten darüber abgeschlossen, welche der Jäger erfolgreich sein würden und welche nicht wiederkehrten.

Alaska war froh, seinen Namen nicht auf der Wettliste gefunden zu haben. Lainish dagegen stand ganz oben. Er gehörte mit seinen 76 Abschüssen und seiner zwölfmaligen Beteiligung an Kalydonischen Jagden zu den prominentesten Jägern. Außer ihm gab es auch nur noch drei weitere Permittträger. Einen Elfahder, der gerade aufgerufen wurde, einen Somer und einen Pterus.

Der Elfahder, von Sanpam als »Parlagand, der Scharfrichter des Kriegers Ayanneh« bezeichnet, erschien in seinem Igelpanzer, sein Permit zierte als Kugelgebilde seine gepanzerte Linke; es war nicht zu erkennen, ob er eine

zusätzliche Labyrinthhausrüstung trug. Während seiner Ehrenbezeugung sagte er mit seiner verstärkten Stimme in Richtung Yaruns:

»Ich bin der Diener aller Ewigen Krieger, denn sie sind für ESTARTU die Personifizierung der Allmacht.«

»Parlagand, dieser Schleimer«, murmelte Lainish abfällig und spielte dabei auf die amorphe Gestalt der Elfahder an, er machte keinen Hehl daraus, dass er gegen dieses Volk eine Abneigung hatte. »Was soll man von solchen Kriechern halten, wenn sie stets ein Stützskelett tragen müssen und es nicht wagen, sich in ihrer wahren Gestalt zu zeigen? Merkt ihr, dass Parlagand gedopt ist?«

»Hast du denn nicht inhaliert?«, fragte Alaska leise zurück.

»Nur in Maßen«, erwiderte Lainish kichernd.

Er verstummte, als sich ein Schwarm von Kameraaugen auf ihn stürzte. Die empfindlichen Sensoren hatten das Gemurmel offenbar registriert und wollten nun die Zuschauer an der Privatunterhaltung teilhaben lassen. Als sie jedoch nur eisiges Schweigen unter den Jägern registrierten, zogen sich die Kameraaugen bald wieder zurück.

Als sie wieder unter sich waren, flüsterte Lainish Alaska zu:

»Jeder bereitet sich auf seine Weise auf die Jagd vor. Der Kodextreue wie ich, der Triebhafte wie du.«

Alaska schwieg mit zusammengekniffenen Lippen. Lainishs Bemerkung zeigte ihm, dass er ihn auch während der Vorbereitungsphase beobachtet hatte.

Bevor die Jäger ins Labyrinth geschickt wurden, standen ihnen drei Zeitabschnitte lang besondere Vergünstigungen zu. Sie durften die Ruhepause, die über Dumba, Ourt und Moro reichte, individuell gestalten. Während die meisten noch einmal ihre Kampfstärke prüften, ihre Taktik an eigenen Simulatoren durchgehen konnten, oder sich in Dashid-Räumen durch Kodexmoleküle stärkten, hatte sich

Alaska mit einer der zur Verfügung stehenden Gesellschafterinnen begnügt.

*

Sie war eine Mlironerin, und er nannte sie Kytoma. Das schwarze Haar hatte sie zu einer weit abstehenden Igelfrisur gestylt, und sie trug einen rüschenbesetzten Overall. Mit ihren 2 Metern war sie so groß wie er, wirkte durch ihre Stachelfrisur und die kantigen Schultern aber größer und muskulöser. Sie hatte schmale, zarte Hände mit langen Nägeln wie aus Perlmutter.

Ihre gelblichen Augen mit den schwarzen Pupillen zeigten bei seinem Anblick Überraschung. Aber ihre Stimme klang unbeteiligt, als sie ihn fragte, wie sie ihm dienlich sein könne.

»Ich möchte mich bloß mit dir unterhalten«, sagte er, und das schien sie noch mehr zu überraschen, ja, sie war geradezu irritiert. »Erzähle mir etwas über dich«, forderte Alaska sie auf.

»Es ist das erste Mal, dass ich einen Jäger betreue«, gestand sie und fügte nach kurzem Zögern hinzu: »Und du bist der erste aus meinem Volk, der an einer Kalydonischen Jagd teilnimmt.«

»Ich bin kein Mlironer, Kytoma«, sagte er.

»Warum nennst du mich so? Bedeutet dir dieser Name etwas Besonderes?«

»Er hat einen besonderen Klang - Kytoma. Könntest du ein Lied darauf singen?«

»Wenn du es wünschst ...«

Die Mlironer waren eines der seltenen ESTARTU-Völker mit musischer Begabung. Es gab natürlich auch noch die Ophaler, die jedoch eine Ausnahmeerscheinung waren und wegen ihrer Begabung in hohem Ansehen nicht nur in der Galaxis Siom Som standen. Der Gesang der ophalischen Troubadoure war Ausdruck besonderer parapsychischer

Fähigkeiten, der durch spezielle Schulung geradezu elementare Kraft bekommen konnte. Dagegen sangen die Mlironer einfache Lieder, mit denen sie Wehmut, Liebe und, in seltenen Fällen, auch Lebenslust ausdrückten. Die Mlironer hatten auch Kampflieder, in denen ihr unbeugsamer Freiheitsdrang und ihr Lebenswille zum Ausdruck kamen.

Kytomas Lied aber war melancholisch, sie sang von ungestillter Sehnsucht, der ewigen Suche nach Glück und Erfüllung und der Einsamkeit bei der Rückkehr in sich selbst. Als sie geendet hatte, wirkte sie heiter, während Alaska völlig in sich gekehrt war und mit seinen Gedanken weit, weit fort. Er hatte kaum ein Wort ihres Liedes verstanden, denn sie hatte es in ihrer Muttersprache gesungen, aber es vermittelte ihm eine eigenartige Assoziationsfolge von Bildern ... von Bildern aus einem Orphischen Labyrinth, das auf jener Existenzebene angesiedelt war, durch die sich ein hageres Mädchen in einem langen, weißen Kleid bewegte ... Kytoma.

»Warum haben die Völker der ESTARTU keine Lieder, Kytoma?«, murmelte Alaska. »Warum singen nicht einmal die Somer, die doch Ornithoiden sind?«

»Als die Somer noch fliegen konnten, muss ihr Gesang den Himmel ihrer Welt erfüllt haben«, sagte Kytoma.

»Und warum singen die Gavvron nicht, die denselben Ursprung wie die Mlironer haben könnten?«

»Der Kriegerkodex hat sie verhärtet. Der Permanente Konflikt ist eine so ernste Sache, dass er sich nicht besingen lässt.«

Es war bereits kurz vor Elenish, und Alaska musste sich für die Angelobung fertigmachen.

»Ich habe noch gar nichts über dich erfahren, Kytoma«, sagte Alaska zum Abschied. »Und auch nicht, wie du wirklich heißt.«

»Wenn es recht ist, hole ich das nach deiner Rückkehr nach«, sagte sie. »Mein Name ist ...«

Wie hieß die Mlironerin doch gleich? Alaska konnte sich einfach nicht daran erinnern. Das durch Mark und Bein gehende Geklingel, das die Kalydonischen Jäger beim Einmarsch in den Festsaal begleitete, machte es ihm unmöglich, sich darauf zu konzentrieren.

Und wieder fragte er sich: Warum werden die Jäger nicht durch Fanfarenklänge angekündigt, warum wird ihr Aufmarsch nicht von passender Musik untermalt? Wer schlug diese seltsamen Glockeninstrumente so wider gegen jeglichen gesunden Gehörsinn? Ein Gehörloser? Der Tormeister Aldruin gar, der ein Nakk ohne Wahrnehmungssinne für die Realität war?

Niemand außer Alaska schien die Geräuschkulisse zu stören. Lainish flüsterte Sijol Caraes etwas zu, dieser nickte mit ausdruckslosem Gesicht.

War es Zufall, dass der Zeremonienmeister ausgerechnet in diesem Augenblick den »von Ijarkor geadelten Veth Leburian«, einen privilegierten Mlironer, und dessen »ebenfalls mlironischen Paladin Srisphinx« aufrief?

Veth und Srimavo betraten den Festsaal. Veth trug seine abgewetzte lederartige Kleidung und seinen unscheinbaren Rückentornister. Die um einen Kopf kleinere und neben ihm zerbrechlich wirkende Srimavo trug einen viel zu groß wirkenden Kampfhelm unter dem Arm, dazu einen breiten Leibriemen mit einem Dutzend Futteralen.

Konnte ein Zusammenhang mit dem Auftauchen dieser beiden und dem Tuscheln Lainishs mit Sijol bestehen?

Veth grüßte den Krieger Yarun, Sri hielt ihren Helm schweigend zur Ehrentribüne hoch, bevor sie sich, verfolgt von einem Schwarm von Kameraaugen, dem Jägerpodest zuwandten.

Alaska hatte während des letzten Aldart noch einmal Kontakt mit den beiden aufgenommen. Sie hatten sich wie zufällig zum gleichen Zeitpunkt an drei verschiedenen Simulatoren eingefunden und diese gleichgeschaltet.

Die Simulatoren boten nicht wirklich eine getreue Darstellung der Pararealität des Orphischen Labyrinths. Sie waren simple Spielautomaten für all jene, die nie in ein Orphisches Labyrinth gelangen würden und sich durch naive Kampfsimulation ein wenig Nervenkitzel verschaffen wollten.

Für Veth, Sri und Alaska diente diese Spielebene jedoch zur Kontaktaufnahme. Scheinbar bekämpften sie einander in der syntronischen Illusionswelt, in Wirklichkeit tauschten sie durch einen Symbolcode Informationen aus.

»Wir müssen unsere Isharas aufeinander abstimmen«, teilte Veth Alaska durch eine komplizierte Angriffswelle aus Symbolen mit.

Alaska baute einen Verteidigungswall aus Symbolen auf, der im Klartext soviel hieß wie:

»Wozu das? Die Ishara dient doch dazu, dass die Jäger einander von den Jagdopfern unterscheiden können.«

»Wir brauchen persönliche Erkennungszeichen«, teilte Sri ihm mit, als sie Alaskas Verteidigung durchbrach. Veth stieß nach und baute gleichzeitig seinen verschlüsselten Text auf: »Wir können über den Syntron des Spielautomaten unseren Isharas eine zusätzliche Impulsfolge eingeben. Daran können wir uns im Labyrinth erkennen.«

»Und wie kann ich das erreichen?«

»Ich erledige das«, signalisierte Veth.

Bei der Inbetriebnahme des Simulators hatte Alaska, so wie die anderen auch, seine Ishara in eine dafür vorgesehene Öffnung eingeben müssen. Dort befand sie sich immer noch.

»Aufgepasst!«, signalisierte Veth. »Ich kodiere jetzt unsere Isharas mit einem zusätzlichen Psi-Print.«

Der Syntron simulierte eine grelle Explosion, in der die gesamte Spielebene verging. Damit war die Spielrunde für alle drei Teilnehmer beendet.

Sri, Veth und Alaska gingen jeder ihrer eigenen Wege.