

Nr. 1316

Die Kalydonische Jagd

Das Wunder von Trovenoor – ein psionisches Labyrinth ohne Wiederkehr

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 Tifflor 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 Sinne tätig. Sie versuchen, Roi Danton und Ronald Tekener zu befreien, die seit anderthalb Jahrzehnten in einem der Orphischen Labyrinthe von Yagguzan gefangen gehalten werden.

Der Zeitpunkt ist günstig, denn auf Yagguzan beginnt DIE KALYDONISCHE JAGD...

Die Hauptpersonen des Romans:

Lainish - Chef des Hatuatano.

Alaska Saedelaere - Lainishs „Gefolgsmann“.

Perry Rhodan - Der Terraner erprobt den „Labyrinthtaucher“.

Veth Leburian und Srimavo - Der Desotho und die Sphinx finden sich zur Kalydonischen Jagd ein.

PROLOG

Das lange Warten machte ihn ganz krank. Er kannte die Medizin, die ihm geholfen hätte, aber er konnte sie sich nicht geben. Er mußte ausharren, zu seinem Versprechen stehen. Er war es seinen Freunden einfach schuldig, ihnen zu helfen. Immerhin hatte er viele Jahre auf diese Chance gewartet.

Aber zwei Monate des Nichtstuns und Wartens waren einfach zuviel.

Er hätte sich ebenso gut in die Ruhensche des Sees Talsamon zurückziehen können, um diese Zeit mit seinem geistigen Symbionten Testare zu überbrücken. Das wäre die Medizin gewesen, die ihm geholfen hätte. Aber die Situation erlaubte einen solchen Abstecher nicht. Er mußte an Bord des Elfahder-Schiffes bleiben, in der Nähe des Zwerg-Gavvron Lainish, um im entscheidenden Moment zur Stelle zu sein.

Es war Alaska zwar bald nach den Ereignissen auf Majsunta gelungen, Testare zu kontaktieren und ihm Instruktionen zu geben. Aber es war eine kurze, überhastete Begegnung gewesen, zu kurz, um wenigstens ein paar persönliche Worte zu wechseln. Testare hatte versprochen, seine Anweisungen zu befolgen und sich danach in jene

Ruhenden am Grund des Sees Talsamon auf der namenlosen Querionenwelt zurückzuziehen.

Alaska konnte wenigstens sicher sein, daß Perry Rhodan und die anderen die Details über das Schicksal von Roi Danton und Ronald Tekener erfahren hatten. Die Gänger des Netzes wußten nun, daß die beiden im Orphischen Labyrinth von Yagguzan gefangen waren, und würden sich eine Rettungsaktion überlegen. Alaska konnte sich allerdings nicht vorstellen, wie man den beiden Verbannten helfen wollte. Es war nicht schwer, in die Orphischen Labyrinthe zu gelangen - etliche Gänger des Netzes hatten sich bereits darin gefangen -, aber es gab keine Möglichkeit, sie auch wieder zu verlassen.

Er dagegen hatte die Chance, an einer Kalydonischen Jagd teilzunehmen. Zumindest hatte Lainish ihm dieses Versprechen gemacht. Und nur darum hatte er zwei Monate ausgeharrt und das alles auf sich genommen.

Als Einzelgänger, zu dem er geworden war, fiel es ihm besonders schwer, sich mit dieser Situation abzufinden. Nicht frei atmen zu können. Auf Schritt und Tritt einem von Lainishs Killern zu begegnen, ohne die Möglichkeit, aus der Enge des Elfahder-Schiffes ausbrechen zu können.

Zwei Monate waren einfach zuviel. Für ihn war es die Hölle. Er sehnte sich nach der Einsamkeit mit Testare. Er war schon viel zu lange in Gesellschaft. Und in schlechter noch dazu. So lange hielt er es nicht einmal unter Freunden aus, geschweige denn auf engstem Raum mit diesen Gorim-Jägern, die ihn für einen der Ihren hielten.

Taten sie das überhaupt noch? Oder hatte Lainish ihn längst durchschaut?

Es erleichterte seine Lage nicht gerade, daß der Zwerg-Gavron zweifellos die Möglichkeit hatte, ihn rund um die Uhr zu beobachten. Er mußte jedes seiner Worte abwägen und aufpassen, keine falsche Bewegung zu machen, denn die Körpersprache war ein gar verräterisches Idiom!

Und dies zwei endlos lange Monate hindurch.

Aber nun war es endlich überstanden.

Die HIVVRON steuerte das Heldorf-System in der Galaxis Trovenorr an, dessen fünfter Planet Yagguzan war.

Endlich hatte das zermürbende Warten ein Ende.

*

Schwer zu sagen, wer schlimmer dran war.

Roi Danton und Ronald Tekener, als Gefangene in einem Orphischen Labyrinth, oder Demeter, Jennifer Thyron und die drei Siganesen, die als Wirtskörper für eine Hybride eine ganz erschreckende Metamorphose durchmachten.

Irmina Kotschistowa hatte spontan angeboten, den beiden Frauen und deren siganesischen Gefährten zu helfen. Sie traute es sich zu, sie von dem pflanzlichen Parasiten zu trennen; eine solche Operation hatte ihrer Meinung nach gute Erfolgschancen. Nur befand sich die Hybride mit Demeter und den anderen noch immer in Lainishs Gewalt, und nicht einmal Alaska Saedelaere hatte Angaben darüber machen können, wo der Zwerg-Gavron sie versteckte.

Die Chancen für die beiden Männer standen dagegen besser. Ihr Gefängnis war schon seit Wochen bekannt - das Orphische Labyrinth von Yagguzan -, und die Vorbereitungen für eine Rettungsaktion waren sofort angelaufen.

In seiner Nachricht, die Testare in einem Netzknotenspeicher hinterlassen hatte, ließ Alaska die Gänger des Netzes wissen, daß er sich an einer Kalydonischen Jagd beteiligen würde, um den beiden Männern zur Flucht zu verhelfen. Aus der großen Kalmenzone von Siom Som hatte Reginald Bull berichtet, daß sich der Mlironer Veth Leburian ebenfalls an dieser Jagd beteiligen wolle.

Und für Perry Rhodan war es sowieso selbstverständlich, daß er in das Orphische Labyrinth hinabstieg, um seinen Sohn Roi und dessen Gefährten Ron beizustehen.

Gesil, seine Frau, hatte ihm das auszureden versucht.

„Es ist für dich viel zu gefährlich, an einer Kalydonischen Jagd teilzunehmen, Perry. Du bist inzwischen zu bekannt und mußt damit rechnen, von Lainish entlarvt zu werden.“

„Ich werde sozusagen einen Hintereingang benutzen.“

Für einen Gänger des Netzes war es ganz einfach, in ein Orphisches Labyrinth zu gelangen, denn diese waren vor allem, so schien es zumindest, als Fallen für die „Gorims“ gedacht.

„Und wie willst du wieder herauskommen?“ wollte Gesil wissen.

„Geoffry wird mir helfen.“

Geoffry Waringer hatte schon vor einiger Zeit einen sogenannten Labyrinth-Taucher entwickelt. Dieses Gerät befand sich allerdings noch im Entwicklungsstadium, der Prototyp war in der Praxis noch nicht getestet worden.

„Der Labyrinth-Taucher weist noch einige Mängel auf, versuchte Waringer Perry Rhodan umzustimmen. „Ich kann dir keine Funktionsgarantie geben. Deine Chancen, damit das Orphische Labyrinth wieder zu verlassen, stehen nicht besser als fünfzig zu fünfzig.“

„Ich werde den Taucher noch vor der Rettungsaktion testen“, versprach Rhodan und wischte den Vorwand, daß, wenn der Test schiefging, er nicht minder verloren war, mit einem Lächeln hinweg. „Es geht um meinen Sohn, Geoffry. Das ist mir das Risiko wert.“

Damit erübrigten sich eigentlich alle weiteren Gegenargumente.

Im Gegensatz zu Gesil nahm Eirene, ihrer beider Tochter, Rhodans Plan begeistert auf. Roi Danton war schließlich ihr Bruder, wenngleich ein Altersunterschied von etlichen Jahrhunderten bestand. Und sie kannte ihn nur aus Erzählungen.

„Ich werde dich begleiten, Perry“, entschied sie.

„Das wirst du nicht tun, Eirene“, sagte Rhodan.

„Bin ich eine vollwertige Gängerin des Netzes oder nicht?“

„Nein, was das ‚vollwertig‘ betrifft. Dieser Einsatz wäre zu gefährlich für dich, Eirene. Das muß dir als Erklärung für meinen Entschluß genügen.“

Eirene versuchte nicht weiter, ihn umzustimmen. Aber ihr trotziges Schweigen und ihr scheinbares Nachgeben stimmten Perry Rhodan nachdenklich.

Er fragte sich, was seine eigenwillige Tochter hinter ihrer Stirn ausbrütete. Daß sie wirklich klein beigegeben wollte, daran mochte er nicht so recht glauben.

*

„Die Orphischen Labyrinthe sind mit nichts vergleichbar, was es in der Realität dieses Universums gibt - und auch mit nichts, was aus psionischen Bereichen bekannt ist. Die Welt der Orphischen Labyrinthe ist wirklichkeitsverschoben. Eine Pararealität. Ich will die Labyrinthe nicht beschreiben, will nicht darüber reden, was ich in den zweitausend Jahren der Verbannung erlebt habe. Aber ich bin bereit, wiederum in ein Orphisches Labyrinth hinabzusteigen. Diesmal jedoch als Jäger.“

„Danke!“ sagte sie.

Der über zwei Meter große, schlanke Mlironer sah sie prüfend an. Eine große Frage stand in seinen grünen Augen, und um seinen linken Mundwinkel zuckte es. Er schien nicht sicher, ob sie ihren Dank ehrlich meinte; manchmal traf ihn ihr versteckter Spott hart. Er fühlte sich ihr dann stets lichtjahreweit unterlegen, und jedes Mal drängte sich ihm die Frage auf, ob sie nicht doch eine Kosmokratin war. Srimavo jedenfalls behauptete, daß sie selbst nicht wußte, wo sie einzuordnen war.

Sie schien überhaupt nicht viel über sich selbst zu wissen, aber das tat ihrer Persönlichkeit keinen Abbruch, sie war jeder Situation gewachsen.

Als er sie vor sechzehn Jahren kennen gelernt hatte, war sie weder Kind noch Frau gewesen. Ihre innere Zerrissenheit hatte sie durch betont sicheres Auftreten zu kompensieren versucht. Er hatte jedoch rasch erkannt, wie leicht formbar sie war, und er hatte sie für seine Zwecke ausgenutzt, oder, um es anders zu formulieren, sie hatte sich für ihn geopfert.

So und nicht anders mußte es gewesen sein, denn als Empathin mußte sie seine egoistischen Absichten durchschaut haben. Sie war ihm hörig gewesen.

Nun waren die Rollen vertauscht. Nicht daß er ihr hörig war, aber sie formte ihn, ihr Wille geschah. Vielleicht hatte sie ihn auch durch ihre empathische Fähigkeit dazu gebracht, daß er sich auf dieses Abenteuer einließ. Er glaubte, seine Beteiligung an einer Kalydonischen Jagd aus eigenem Willen zugesagt zu haben, aber das war noch lange kein Beweis dafür, daß sie ihn nicht dahingehend beeinflußt hatte.

Sri ließ sich nichts anmerken. Sie war eine Sphinx.

Nach seiner siebenjährigen Dienstzeit auf des Ewigen Kriegers Ijarkor Flaggschiff SOMBATH waren sie einander in der Kalmenzone von Siom Som wieder begegnet und eine Lebensgemeinschaft eingegangen. Sri war damals keine Halbwüchsige mehr, sondern eine reife Frau. Sie gestand ihm, den Raumschifffriedhof Cursaafhar nur seinetwegen aufgesucht zu haben. Sie wollte mit ihm zusammenleben. Deshalb hatte sie die Milchstraße wieder verlassen, in die sie Sotho Tyg Ian vor mehr als 15 Jahren gebracht hatte.

Seine Entschuldigung dafür, daß er sie bei ihrer ersten Begegnung hintergangen und ausgenutzt hatte, wies sie zurück.

„Ich weiß, wie es in dir ausgesehen hat“, begründete sie das. „Auf einen, der zweitausend Jahre in einem Orphischen Labyrinth ums Überleben gekämpft hat, dürfen keine herkömmlichen ethischen und moralischen Maßstäbe angelegt werden. Ich fühle, daß du wieder in Ordnung bist.“

Und ihr „Gefühl“ trog Srimavo nie.

„Du mußt nur darauf achten, Veth, daß du die Schuldgefühle gegenüber mir und der Welt abbaust. Nur so kannst du die Anforderungen erfüllen, die dein Volk an einen Desotho stellt.“

Von einem Desotho erwartete Sri auch, daß er für ihre Freunde Roi Danton und Ronald Tekener ein Wagnis einging und sich an einer Kalydonischen Jagd durch die Orphischen Labyrinthe der Galaxis Trovenoor beteiligte.

War es also doch ihre Erwartungshaltung, die ihn zu diesem Schritt bewog? Nicht nur, denn seine Beteiligung an der Rettungsaktion für die beiden ehemaligen Vironauten war kein bloßer Freundschaftsdienst. Die Rettung dieser beiden war für die Gänger des Netzes von außerordentlicher Bedeutung. Denn sie waren potentielle Gänger des Netzes und konnten in dem Langzeitplan, der die Demontage des Kriegerkults zum Ziel hatte, einen wichtigen Part übernehmen.

„Dein Entschluß steht fest?“ wollte Sri wissen.

„Ich beteilige mich an der Rettungsaktion!“

„Gut“, sagte sie zufrieden, „dann erledige du alle erforderlichen Formalitäten für die Anmeldung. Ich werde die Absprache mit den Gängern des Netzes treffen.“ Sie machte eine kurze Pause, und als hätte sie sich soeben erst entschlossen, fügte sie hinzu:

„Und vergiß nicht, mich als deinen Paladin zu benennen.“

Sie manipuliert, lenkt mich, dachte Veth, und die durch diesen Gedanken geweckten Empfindungen brachten die schwarzen Pigmente in seinem Gesicht in Bewegung. Sri entging das nicht, und sie warf ihm einen prüfenden Blick zu.

„Ich verehre dich“, sagte Veth.

„Und ich liebe dich“, sagte sie.

„Das wird sich auch in den Orphischen Labyrinthen nicht ändern.“

Abwarten, dachte er, du weißt noch nicht, wie sehr sich die physische Metamorphose auf die Psyche auswirkt. In der Welt des Cepralaun, der Bansque und des Guliarsarn könntest auch du zur Töterin werden ...

*

War es möglich, daß alle Humanoiden einen gemeinsamen Stammbaum hatten, daß sie alle aus ein und demselben Urvolk hervorgegangen waren? Es war nicht ausgeschlossen, doch müßte dann ihr gemeinsamer Ursprung viele Millionen Jahre in der Vergangenheit liegen. Und wo lag ihre Wiege? Hier, in der Mächtigkeitsballung ESTARTU, oder in der Mächtigkeitsballung ES? Waren Gavviroide oder Terranoide die Stammväter all dieser vielen über das Universum verstreuten Splittervölker?

Wenn sich Sijol Caraes und Agruer Ejskee beobachtet fühlten, dann konnten sie endlos über dieses Thema referieren. Und selbstverständlich kamen sie stets zu dem Schluß, daß die Gavvron den Stammvätern aller Humanoiden am nächsten standen. Denn die unsichtbaren Augen und Ohren, die über sie wachten, gehörten dem Zwerg-Gavvron Lainish. Dem Chef des Hatuatano, in dessen Dienste sie sich gestellt hatten.

In den seltenen Augenblicken, in denen sie sicher sein konnten, nicht überwacht zu werden, diskutierten sie ihre eigentlichen Probleme.

„Ich werde das Gefühl nicht los, daß Lainish uns nicht bedingungslos vertraut“, sagte Caraes. „Wir sollten uns rechtzeitig absetzen, bevor er uns durchschaut.“

„Unsinn, Er hat keinen Grund, uns zu mißtrauen“, widersprach Ejskee. „Wir arbeiten nicht gegen ihn. Wir können ihm weiterhin treu ergeben sein, ohne in Gewissenskonflikte zu geraten.“

„Ich glaube dennoch, daß wir ein unnötiges Risiko eingehen“, sagte Caraes. „Welchen effektiven Nutzen hat es uns bisher gebracht, daß wir uns Lainish anschlossen? Die bisherige Informationsausbeute war sehr bescheiden.“

„Lainish ist Permitträger und gehört schon darum zu den Mächtigsten dieser Galaxiengruppe“, erklärte Ejskee. „Besser hätten wir es gar nicht treffen können, und der Erfolg wird sich schon noch einstellen.“

„Und was, wenn er uns dazu bestimmt, mit auf die Kalydonische Jagd zu gehen und wir aus den Orphischen Labyrinthen nicht mehr zurückkehren?“

„Dann sind wir den Heldentod gestorben“, sagte Ejskee lakonisch. „Aber dazu kommt es nicht. Wir werden auch diese Sache durchstehen und uns an Lainishs Seite hochdienen.“

Caraes brachte keine weiteren Einwände mehr vor, obwohl der Gefährte ihn nicht von der Richtigkeit ihres Tuns überzeugt hatte. Es war auch nicht Feigheit, die ihn solche Überlegungen anstellen ließ. Er bezweifelte nur, daß sie bei Lainish an der richtigen Adresse waren, um ans Ziel zu gelangen.

„Lainish ist ein Angeber, dessen größte Tugend die Prahlsucht ist“, stimmte Ejskee zu. „Aber er steht einer mächtigen Organisation vor, deren Einfluß uns noch sehr zustatten kommen könnte. Erinnere dich nur an das Treffen der fünf Hatuatano-Führer, bei der die Übergabe der Prökognostiker-Hybride stattfand. Da hat man gemerkt, daß hinter dieser Organisation die starke Faust eines Ewigen Kriegers steckt. Und bedenke, diese starke Hand ist auch schützend über uns. Wir können froh sein, der Müllhalde von Eklitt entronnen zu sein.“

„Und was, wenn wir in die Orphischen Labyrinthe müssen?“

„Ich würde mich glücklich schätzen, an einer Kalydonischen Jagd teilnehmen zu dürfen.“ Dieses Gespräch fand statt, kurz bevor die HIVVRON ins Heldorf-System einflog.

Zu diesem Zeitpunkt waren auf Yagguzan die Vorbereitungen für die bevorstehende Kalydonische Jagd bereits abgeschlossen. Einige Jäger-Aspiranten hatten sich bereits qualifiziert, und die ersten professionellen Jäger waren bereits eingetroffen.

Yagguzan wurde für die Dauer der Kalydonischen Jagd zum Mittelpunkt der Galaxis Trovenoor.

*

Lainish hatte alle zehn Stufen der Upanishad-Ausbildung absolviert und stand im Rang eines Meisterschülers. Als Panish hatte er viele Möglichkeiten, seine Erfahrungen als Lehrmeister an Shada weiterzugeben, oder sie als Gefolgsmann und im Troß eines Ewigen Kriegers in der Praxis anzuwenden. Aber beide Möglichkeiten erschienen ihm wenig verlockend, denn auf solche Weise wäre der Aufstieg zum Panish Panisha sehr mühevoll gewesen. Darum hatte er das Angebot des Kriegers Ijarkor angenommen, die Hatuatano zu gründen und den Kopf dieser Organisation zur Bekämpfung der lästigen Gorims zu bilden.

Das hatte ihm ein Permit mit Generalvollmacht eingebracht und die Aussicht, es rasch zum Panish Panisha zu bringen.

Lainish war sicher, seinem Ziel schon sehr nahe zu sein. „Das Haus der fünf Stufen“, wie die Übersetzung des Sothalk-Begriffes Hatuatano lautete, hatte bereits einige beachtliche Erfolge zu verzeichnen. Dies war die erfreuliche Bilanz beim letzten Treffen der fünf führenden Hatuatani auf der Stützpunktstadt Taloz.

Damals hatte Lainish den anderen vier die entführte Hybride präsentiert - der wohl bisher größte Coup der Hatuatano - und dafür uneingeschränkte Anerkennung geerntet. Die beiden Somer Merphad und Pokruud und der nagathische Droide Fanghai hatten nicht schlecht gestaunt, als er ihnen verriet, daß diese Hybride mit weiblichen Vironauten gekreuzt worden war, bei denen es sich um einflußreiche Persönlichkeiten aus der Mächtigkeitsballung ES handelte, deren männliche Gegenstücke Lainish ebenfalls bekannt waren.

Nur der fünfte im Bunde, der Nakk Faragha, hatte, wie stets, keinerlei Reaktion gezeigt. Lainish war der Nakk unheimlich, ihm waren alle Nakken nicht ganz geheuer, und er hatte ihn nur deswegen als gleichberechtigt akzeptiert, weil Nakken von Natur aus ein besonderes Einfühlungsvermögen in alles Psionische hatten. Und weil Ijarkor auf Faraghas Mitarbeit bestanden hatte.

Als Lainish jedoch seinen Plan offenbarte, der Hybride die männliche Komponente hinzuzufügen, da hatten die anderen, der Nakk Faragha eingeschlossen, dagegen protestiert. Immerhin ging es diesmal darum, Verbannte aus einem Orphischen Labyrinth zu entführen, was ein eindeutiger Akt gegen den Krieger Yarun war, der in Trovenoor herrschte. Aber Lainish war nicht gewillt, seinen einmal gefaßten Entschluß aufzugeben.

Er hatte den anderen vier Hatuatani eine Kostprobe der präkognostischen Fähigkeit der Hybride gegeben und in Aussicht gestellt, daß diese durch Hinzufügen der männlichen Komponente zu den weiblichen Vironauten noch vervielfacht wurde. Ob das den Tatsachen entsprach oder nicht, darüber machte sich Lainish keine Gedanken. Ihm ging es nur darum, die anderen für seinen Plan zu gewinnen. Und das erreichte er. Daß es ihm persönlich in erster Linie nur darum ging, in den Orphischen Labyrinthen zu jagen und die längst anvisierten Opfer zu stellen, das behielt er für sich.

Er würde Roi Danton und Ronald Tekener, wie die Opfer hießen, auch erlegen, wenn es nicht anders ging.

Er war sich noch nicht ganz im klaren, wen und wie viele er aus seiner Truppe als Kampfgefährten in die Orphischen Labyrinthe mitnehmen sollte. Es war noch nicht einmal sicher, ob er zu seinem Versprechen stehen und Alaska Saedelaere an der Kalydonischen Jagd teilnehmen lassen würde.

Saedy, wie er Alaska Saedelaere nannte, war ein ganz und gar undurchsichtiger Bursche, der selbst aus dem Kreis der Vironauten stammte, die einst von Stalker nach

ESTARTU gelockt worden waren - und der schon allein deswegen mit Vorsicht zu genießen war. Andererseits wäre er aber gerade deswegen ein wertvoller Verbündeter.

„Mal sehen, Saedy, wie du dich machst“, murmelte der Zwerg-Gavron während des Einflugs ins Heldorf-System.

Lainish machte sich auch bereits Gedanken, als was er in das Orphische Labyrinth hinabsteigen wollte.

Es gab eine Vielfalt von Erscheinungsformen, unter denen er wählen konnte. Früher hatte er sich stets in die Gestalt des Cepralauns transmutieren lassen. Aber vielleicht würde er sich diesmal anders entscheiden ...

*

Das Bossem hatte Hunger. Es hatte schon seit einer Ewigkeit nichts mehr zu fressen gehabt. Es konnte kaum mehr zusammenhängend denken, so hungrig war es. Und es war so hungrig, daß es bereits damit begonnen hatte, sich in kleinen Happen selbst zu absorbieren.

Es war schon ganz winzig. Seine Flügelspanne betrug nur noch ein Zehntel seiner ursprünglichen Weite, sie reichte gerade, um den Schädel und die Klauen, die wie kraftlos herabhingen, durch die oberen Atmosphäreschichten zu tragen. Und es mußte immer höher steigen, je schmächtiger es wurde, um sich von den Wirbelwinden tragen zu lassen.

Früher, irgendwann früher, war das Bossem ein stattliches Exemplar gewesen, größer und stärker als alle anderen Bossems. Das Bossem hieß Akkarr, eines der wenigen Dinge, an das es sich noch erinnerte: an seinen Namen Akkarr und an den Geschmack von Bossemfleisch.

Akkarr war ein Räuber und Fleischfresser. Nicht alle Bossems waren Fleischfresser, vermutlich war Akkarr der einzige Kannibale seiner Spezies. Aber es gab viele andere Räuber, denen Bossemfleisch mundete.

Akkarr wäre in seiner Not auch mit weniger schmackhafter Beute zufrieden gewesen. Aber hier oben gab es nichts, was man reißen konnte. Sicher, die Stürme wehten gelegentlich Wolken des nahrhaften Staubes herauf, von denen sich andere zeit ihres Lebens ernährten. Aber Akkarr war kein Staubfresser, lieber schrumpfte und vertrocknete er.

Den Tod hatte er nicht zu fürchten, denn er besaß eine Art relative Unsterblichkeit. Wenn er keine Nahrung bekam, dann trocknete sein Metabolismus aus, schrumpfte auf die Größe eines faustgroßen Kristalls und wurde so dicht und so schwer wie ein solcher. Dann sank er in die Tiefe, wurde von den Gezeiten von einer Ebene zur nächsttieferen getragen, bis ihn irgendwann einmal ein hungriger Staubfresser fand und verschlang. Und damit schlug des Bossems Wiedergeburt, denn im Körper dessen, der ihn verschlungen hatte, quoll er auf, mauserte sich zum gefräßigen Parasiten in diesem Wirtskörper, bis er sich so weit regeneriert hatte, daß er aus diesem ausbrechen konnte...

Aber soweit war es noch nicht. Akkarr befand sich in einem Dämmerzustand, der der Verkümmерung und damit dem tiefen Schlaf voranging. Und Akkarr träumte von einem anderen Leben, von einer Existenz in einer phantastischen, unverständlichen Welt, die er irgendwann einmal gekannt hatte. Es war ein schöner und zugleich erschreckender Traum, denn alles war so fremd... Es war ein Traum über eine Gespensterwelt, in der nichts so war wie in dieser.

Plötzlich zuckte ein Blitz durch die dünne Atmosphäre und riß Akkarr in seinem Sog mit sich in die Tiefe. Der ungewohnte Druck weckte Akkarr endgültig. Kaum hatte der Blitz Akkarr entlassen und das Bossem an den Gipfel eines Hochgebirges gespült, da schoß schon das nächste Ungeheuer blitzsprühend heran. Es drang in den Berg ein und sprengte ihn, und Akkarr wurde durch die Wucht der Explosion weit fortgeschleudert.

Des Bossems letzte Flüssigkeitsreserven trockneten aus - es sah sie als winzige Eiskristalle davonschweben -, und was noch von ihm übrig war, verdichtete sich, wurde schwer und fiel mit immer größerer Geschwindigkeit in die Tiefe, durchschlug Ebene um Ebene, bis seine Fahrt weit genug gebremst war, ihm ein Hindernis ausreichend Widerstand bot und es zum Stillstand brachte.

Zu diesem Zeitpunkt war das Bossem längst schon in den tiefen Schlaf des Vergessens gefallen. Es würde erst wieder erwachen, wenn irgendein Staubfresser auf Nahrungssuche Gefallen an ihm fand und es verschluckte.

Akkarrs letzte Gedanken, als er noch einigermaßen bei Verstand gewesen war, waren die, daß nun eine böse Zeit über die Welt hereinbrach und daß Heerscharen von Geistern sie heimsuchen würden, um sich dann in Tarngestalten daran zu machen, die Bewohner des Labyrinths zu jagen.

Vielleicht hatte Afekarr Glück und konnte die Jagdzeit im Tiefschlaf überdauern.

1.

„Saedy, du Schlammtze, würdest du die Freundlichkeit haben und dich in die Kommandozentrale begeben?“ säuselte das Holo des Zwerg-Gavron, das sich in der Mitte von Alaska Saedelaeres Kabine gebildet hatte. Lainish wirkte fast engelhaft, wie ein kleiner, haarloser Schutzengel mit einem etwas zu breiten Mund und einer hervorspringenden Knochenleiste über den Augen. Als Alaska sich nicht sofort rührte, wurde der gavrische Engel wütend und herrschte ihn an: „Aber schleunigst!“

„Nur keine Panik“, sagte Alaska und schwang die Beine von der Liegestatt. Er hatte vor sich hin gedöst und Lainishs ersten Aufruf über die Rundrufanlage absichtlich überhört. Wenn er seinem Image treu bleiben wollte, mußte er den Chef des „Hauses der fünf Stufen“ gelegentlich reizen. „Bin schon unterwegs.“

Die Holographie erlosch.

Alaska trug immer noch seine Netzkombination. Er fühlte sich darin wohler, auch sicherer, obwohl sie die Gefahr erhöhte, daß er als Gänger des Netzes entlarvt werden konnte. Andererseits erinnerte ihn dieser Gefahrenfaktor stets daran, nicht zu sorglos zu werden. Und die Netzkombination war keine Montur, keine Uniform, die den Stempel der Gänger des Netzes trug. Alaska hatte sie mit einigen verfremdenden Accessoires so individuell gestaltet, daß sie wie irgendein modisches Kleidungsstück aussah. Wenn man es genau nahm, war sein Zellaktivator, den er an einer Kette um den Hals trug, noch verräterischer als die Netzkombination - und den konnte er unter keinen Umständen ablegen, denn das hätte innerhalb von 62 Stunden unweigerlich zu seinem Tod geführt.

Ohne besondere Hast machte er sich auf den Weg in die Kommandozentrale, wo sich bereits die gesamte Crew um Lainish versammelt hatte. Der Zwerg-Gavron hatte sein Team noch nicht aufgestockt, es handelte sich um die gleiche Mannschaft, die unter seiner Führung den Coup auf Majsunta gelandet hatte. Nur einer fehlte, der Pterus Erp, den sie auf der Welt der „Hermaphroditischen Präkognostiker“ hatten zurücklassen müssen. Es schien, daß Lainish mit seinen sieben Hatuatani zufrieden war, zu denen neben Alaska noch der Duara Ogilif, der Mersone Salsabee, die beiden Somer Paldeor und Skoldi, sowie die beiden Humanoiden Sijol Caraes und Agruer Ejskee gehörten, die angeblich keine Erinnerung an ihre Abstammung hatten.

Die beiden Letztgenannten waren für Alaska besonders interessant, denn er war sicher, daß sie irgendein Geheimnis hüteten. Er konnte sie keinem der ihm bekannten humanoiden ESTARTU-Völkern zuordnen. Natürlich konnten sie einer der vielen Nebenlinien der Mlironer oder Gavron angehören, und sie hörten es lieber, daß man sie gavroid statt humanoid nannte, aber an eine so einfache Erklärung wollte Alaska nicht glauben. Bei seinem letzten und einzigen Kontakt mit Testare vor über eineinhalb

Monaten hatte er neben den wichtigsten Informationen auch einen Steckbrief von Caraes und Ejskee deponiert, mit der Bitte um Hinweise auf die Volkszugehörigkeit und allen dazugehörenden Informationen.

„Träumst du wieder mal, Saedy?“ erkundigte sich Lainish anzüglich.

„Ja, von besseren Zeiten“, antwortete Alaska.

Lainish grinste.

„Na, wer weiß, vielleicht stellen sie sich bald wieder ein. Wir haben den Enerpsi-Flug beendet und fliegen ins Heldorf-System ein. Dort wartet das Abenteuer - zumindest auf einige von euch.“

Diese Eröffnung überraschte keinen von ihnen. Sie kannten alle ihr Ziel und wußten auch, daß die Orphischen Labyrinthe von Yagguzan im Heldorf-System lagen. Lainish hatte sie nur im Ungewissen darüber gelassen, wann sie dieses Ziel erreichen würden. Die etwa 810.000 Lichtjahre von der Galaxis Siom Som bis zur Sterneninsel Trovenoor hatten sie in regelrechtem Bummelflug zurückgelegt. Zwei Wochen ununterbrochenen Enerpsi-Fluges für eine Strecke, die man selbst mit Metagravtriebwerken in sechs Tagen hätte überbrücken können! Lainish tat gerade so, als stünde ihm alle Zeit des Universums zur Verfügung. Seine einzige Erklärung dafür, daß keine besondere Eile geboten sei, war die, daß sie noch rechtzeitig zur Kalydonischen Jagd kommen würden.

Alaska aber glaubte, daß der Chef des Hatuatano den Hintergedanken hatte, seine Crew unter besonderer psychischer Belastung zu testen. Nicht nur, daß sie auf engstem Raum zusammenleben mußten, versuchte Lainish noch zusätzlich, sie gegeneinander auszuspielen. Zu Alaska etwa hatte er unter vier Augen gesagt:

„Wenn du die Nummer eins in meiner Crew sein willst, dann nimm dich vor Caraes und Ejskee in acht.“

Alaska wußte nicht, was Lainish Ogilif oder Salsabee eingeflüstert hatte, jedenfalls war es zwischen dem Duara und dem Mersonen zu Handgreiflichkeiten gekommen. Nach Schlichtung der Auseinandersetzung hatte Lainish sie beide mit Hypnoschocks bestraft. Nach der Schocktherapie unter dem Hypnoschuler waren die beiden Kampfhähne jedoch keinesfalls friedlicher geworden.

„Etwas zu labil, die beiden“, hatte Lainish danach wie nebenbei zu Alaska gesagt. Waren sie damit abgeurteilt und durften darum nicht an der Kalydonischen Jagd teilnehmen? Der Zwerg-Gavron hatte sich aber in diesem Punkt nicht festgelegt und die beiden wissen lassen: „Wenn ihr an der Kalydonischen Jagd teilnehmen wollt, müßt ihr euer Temperament noch etwas zügeln. In den Orphischen Labyrinthen zählt Köpfchen mehr als Muskelkraft.“

Lainish räumte jedem von ihnen die Chance ein, an der Kalydonischen Jagd teilnehmen zu dürfen, er stellte nur klar, daß ihn nicht alle in das Orphische Labyrinth begleiten konnten.

Alaska wurde aus seinen Gedanken gerissen, als Lainish den versammelten Hatuatani erklärte:

„Nach dem eintönigen Flug werdet ihr auf Yagguzan Gelegenheit für ausreichend Abwechslung finden. Jeder von euch wird auf seine Kosten kommen. Ihr könnt alle Vergnügungen genießen, die Llango Moja zu bieten hat. Und jetzt genießt den Anflug. Yagguzan hat dem Betrachter einiges zu bieten, und selbst aus dem normaloptischen Bereich bekommt man einen bescheidenen Einblick in die Orphischen Labyrinthe.“

*

Heldorf war eine gelblich-weiße Sonne vom Spektraltyp GI V, also von solähnlichem Typ, allerdings von dreifachem Volumen und der doppelten Leuchtkraft der irdischen Sonne. Heldorf war rund 22.000 Lichtjahre vom Zentrum der Galaxis Trovenoor, gleichbedeutend

mit NGC 4564, angesiedelt, in einem Gebiet mit mittlerer Sterndichte. Die Sonne besaß neun Planeten, darunter war Yagguzan der fünfte.

Diese Daten, und noch mehr, waren den Gängern des Netzes bekannt, ebenso wie jene über die Tausende andere Sonnensysteme in Trovenoor, die Orphische Labyrinth besaßen.

Yagguzan war ein jupiterähnlicher Riesenplanet mit einem Durchmesser von 152.000 Kilometern, dessen fester Kern allerdings nur einen Radius von 6100 Kilometern hatte. Darüber befand sich eine kilometerdicke Schicht aus Ammoniak-Eis. Der Rest war Wasserstoffatmosphäre mit starken Anteilen von Methan und Ammoniak.

Infolge der großen Temperaturschwankungen zwischen minus 60 Grad Celsius und minus 120 Grad Celsius waren Orkane an der Tagesordnung, bei ausreichend niedrigen Temperaturen kam es zu sintflutartigen Methan-Regenfällen. Auf der Oberfläche herrschten Drücke von etlichen hundert Atmosphären.

Ein besonderes Phänomen von Yagguzan waren die verschiedenen Atmosphäreschichten, die selbst den stärksten Stürmen trotzten und mit den Gezeiten ihre Höhe und Position wechselten. Charakteristisch für Yagguzan waren die gewaltigen Ammoniak-Wolken, die sich zu wahrhaften Riesengebirgen türmten und sehr lange Bestand hatten, bevor sie wieder verwitterten. Sie entstanden durch Exhalationen von Wasserstoff, hervorgerufen durch Eruptionen aus dem Innern des Planeten, der sich mit dem vorhandenen Stickstoff vermischt und sich zu Ammoniak-Kristallen verband.

Aus alten Berichten der Gänger des Netzes wußte Alaska, daß man sich die Existenz dieser Ammoniak-Kristallgebirge früher nicht hatte erklären können. Später fand man jedoch heraus, daß die Eruptionen aus dem Planeteninnern künstlich herbeigeführt wurden, und zwar durch gesteuerte Meteoriteneinstürze. Diese Ammoniakwolken waren Bestandteil der Orphischen Labyrinth, wie so viele andere physikalische Eigenheiten von Yagguzan auch.

Aus der Statistik ging aber auch hervor, daß in all den Jahrzehntausenden noch nie ein Gänger des Netzes im Orphischen Labyrinth von Yagguzan gefangen worden war. Es war aber auch kein Fall eines Gefangenen bekannt, der dem Labyrinth entronnen war, so daß man kaum etwas über dessen Besonderheiten wußte.

Es gab einige Gemeinsamkeiten, die all die Tausende von Orphischen Labyrinthten hatten, aber es gab keine Norm, die auf alle zutraf. Jedes Labyrinth - und alle waren sie auf Extremwelten angesiedelt - hatte seine speziellen Besonderheiten und Tücken. Wie gesagt, das Labyrinth von Yagguzan war eine große Unbekannte, die Gänger des Netzes wußten kaum Einzelheiten, kannten nur die allgemeinen Richtlinien, die generell auf alle psionischen Labyrinth zutrafen, für die sich, nachdem Stalker den Begriff geprägt hatte, die Bezeichnung „Orphische“ durchsetzte. Und aus der Yarunischen Jagd, nach dem in Trovenoor herrschenden Ewigen Krieger Yarun benannt, wurde die Kalydonische Jagd. Überhaupt hatten sich in der Mächtigkeitsballung ESTARTU etliche Terranisten eingebürgert; ein Verdienst der ruhelos umherziehenden Vironauten.

Aber wo waren die Vironauten geblieben? Man traf sie kaum noch; die über eine halbe Million Virenschiffe hatten sich in den Weiten des Alls verloren.

Alaska zügelte seine ausschweifenden Gedanken, um sich wieder auf die Geschehnisse der Gegenwart zu konzentrieren.

Die HIVVRON, wie Lainish sein Elfahder-Schiff aus zehn Kugelsegmenten getauft hatte, drang in die obersten Atmosphäreschichten von Yagguzan ein. Der Zwerg-Gavvron drosselte den Graven noch weiter, bis ihr Flug einer regelrechten Schleichfahrt glich, und schaltete zusätzlich den Schutzschild ein. Als weitere Sicherheitsmaßnahme schaltete er den Syntron und die gesamte Psionik des Elfahder-Schiffes aus, wegen der „Gefahr psinergischer Fehlströme, die die empfindlichen Instrumente zerstören könnten“, wie er meinte.

Dies war eine der wenigen Gelegenheiten, daß er sich gegenüber seinen Hatuatani zu Erklärungen, die Schiffsmechanik betreffend, herbeiließ. Sonst hütete er solche Informationen wie ein Geheimnis, als fürchtete er, einer seiner Leute könnte die HIVVRON kapern. Er betonte aber auch bei jeder Gelegenheit, daß es ihm seine abgeschlossene Upanishad-Ausbildung erlaubte, ein Elfahder-Schiff allein zu fliegen. Das vermochten sonst nur die Waffenträger der Ewigen Krieger.

Die HIVVRON wurde noch langsamer, sie schien förmlich zu schweben, während die flirrenden Nebelfetzen um das Kugel-Segmentschiff wirbelten. Lainish beobachtete aufmerksam die holographischen Bildausschnitte der Panoramawand, ließ Vergrößerungen und verschiedene Perspektiven in rascher Folge wechseln. Es war offensichtlich, daß er nach etwas ganz Bestimmten suchte. Zwischendurch murmelte er immer wieder irgend etwas Unverständliches vor sich hin, was mal ungehalten und dann wieder ungläubig klang.

„Was suchst du, Lainish?“ fragte Alaska schließlich.

„Gespenster“, antwortete der Zwerg-Gavron. „Ich möchte euch einen Gespensterreigen vorführen. Wir sind bereits mitten im Labyrinth, wenngleich jenseits des veränderten Wirklichkeitsgradienten.“

Die Hatuatani blickten einander verständnislos an, denn Lainish hatte bisher auch mit Informationen über die Orphischen Labyrinth gegeizt. Nur Alaska ahnte, was er meinte.

Die HIVVRON war inzwischen gut 20.000 Kilometer in die Atmosphäre eingedrungen, und der Außendruck mußte bereits enorm sein. Lainish bekam ein Gebirge aus Ammoniak-Kristallen ins Bild und hielt es fest. Die Kristalle bauten sich rasend schnell zu bizarren Gebilden auf, wuchsen explosionsartig und diffundierte ebenso rasch wieder. Das Auge kam kaum nach, die Veränderungen zu registrieren.

Lainish hielt das wirbelnde Kristallgebilde im Holo fest, während die HIVVRON geradewegs darauf zusteerte, wechselten die Bildausschnitte so rasch, daß Alaska fast schwindelig wurde.

„Da!“ rief Lainish plötzlich. Er zoomte ein flatterndes Gebilde heran, das wie ein zerzauster Wolkenfetzen aussah.

Die Erscheinung war halb transparent und amorph, das heißt, es änderte beständig seine Form.

„Seht ihr die Fratze?“ fragte Lainish. „Das ist eine der Bestien aus dem Labyrinth. Sie hat eine eigene Physiognomie, aber man muß sie mit den Blicken festhalten, um die typischen Merkmale zu erkennen. Das Biest flieht vor uns, aber es kämpft mit der Gegenströmung. Jetzt sieht es sich in die Enge getrieben... es greift an...“

Bis zu diesem Augenblick bedurfte es schon einiger Phantasie, um Lainishs Beschreibung folgen zu können. Alaska sah nur ein zuckendes, pulsierendes Etwas, von den übrigen Nebelschleieren kaum zu unterscheiden, das halbwegs Bestand hatte und sich in dem Orkan nicht völlig auflöste.

Plötzlich aber schoß das Etwas auf die HIVVRON zu. Es wurde größer und größer, bildete eine Reihe pseudopodienhafter Auswüchse, die es den Betrachtern wie Rammböcke entgegenhielt. Und dann schien es mit diesen Lanzen das Bild zu durchstoßen und die in der Kommandozentrale Versammelten damit aufzuspießen ...

Selbst Alaska wich unwillkürlich einen Schritt zurück, als das Ding auf ihn zuzukommen schien. Gleich darauf löste es sich in Nichts auf, die HIVVRON drang in die Ammoniakwolke ein, sprengte sie.

„Das war eines von den Ungeheuern, die es im Orphischen Labyrinth zu jagen gilt“, erklärte Lainish zufrieden, denn seinen Hatuatani war anzumerken, daß sie beeindruckt waren. „Solange man in der Realität ist und somit außerhalb des psionischen Feldes, das das pararealistische Labyrinth bildet, können wie einem nichts anhaben. Auch sieht man sie aus dieser Perspektive nicht in ihrer wirklichen Gestalt, und ebenso können sie uns

nur als Gespenster wahrnehmen. Sobald man sich über den Gesetzen des Labyrinths anpassen läßt, selbst in die Pararealität überwechselt, dann nehmen die Ungeheuer Gestalt an und werden zu reißenden Bestien. Wer in der Pararealität eines Labyrinths getötet wird, den kann nichts und niemand wieder lebendig machen. Dem hilft kein Permit“ - er hob die behandschuhte Linke - „und nicht einmal die Allmacht eines Ewigen Kriegers. Er bereichert höchstens den Speisezettel der Labyrinth-Ungeheuer.“

„Ich hatte eher den Eindruck, daß sich dieses Ding vor uns mehr fürchtete als wir vor ihm“, meinte Alaska.

„Verschreckte Bestien sind die gefährlichsten Bestien“, erwiderte Lainish. Er blickte Alaska prüfend in die Augen und fragte: „Hat dich dieser Schemen, denn mehr war es nicht, tatsächlich verängstigt?“

„Ein gesundes Maß an Angst ist ein vorzüglicher Lebensretter“, sagte Alaska. „Und ich besitze genügend Phantasie, um mir vorstellen zu können, wie bedrohlich dieses Ding für mich werden könnte, befände ich mich mit ihm auf demselben Wirklichkeitsgradienten.“

„So, so“, sagte Lainish nur und wandte sich seinen Instrumenten zu. „Na, laßt uns die Gespensterjagd abbrechen und Llango Moja aufsuchen.“

*

Llango Moja war das erste von drei Toren, die man beim Vorstoß ins Orphische Labyrinth passieren mußte, zugleich auch Sammelplatz und Qualifikationsort für alle, die an einer Kalydonischen Jagd teilnehmen wollten. Es gab nur ganz wenige Privilegierte, die sich keiner Qualifikation unterziehen mußten.

Dazu gehörten in erster Linie Permitträger, Troßangehörige in gehobener Position, die ohnehin zumeist der ersten Gruppe zuzurechnen waren, und Wesen mit besonderem Status, die sich bei früheren Kalydonischen Jagden besonders ausgezeichnet hatten, etwa durch eine ungewöhnlich hohe Trefferquote. Lainish war demnach doppelt privilegiert. Erstens durch sein Permit, zweitens durch seine beeindruckende Totenliste, auf der mehrere Dutzend Opfer verzeichnet waren.

Mindestens zwei Opfer auf dieser Totenliste waren jedoch noch am Leben, nämlich Roi Danton und Ronald Tekener. Lainish hatte Alaska gegenüber selbst zugegeben, daß er sie bisher vergeblich gejagt hatte. Diesmal wollte er ihnen allerdings den Fangschuß geben, sie womöglich sogar lebend aus dem Labyrinth holen, um sie der Demeter-Thyron-Hybride als männliche Komponente beizufügen. Soweit wollten es die Gänger des Netzes aber nicht kommen lassen ...

Es gab noch eine Sorte von Privilegierten, die jedoch offiziell ungenannt blieben. Das waren all jene, die es aus eigener Kraft geschafft hatten, aus einem Orphischen Labyrinth zu fliehen. Dazu gehörte Veth Leburian, der einzige Verbannte, der Alaska bekannt war, der ein solches Kunststück fertiggebracht hatte.

Man schwieg diese Minderheit tot, weil man die Legende von den Labyrinth-Ungeheuern bewahren wollte. Denn die meisten der Teilnehmer an den Kalydonischen Jagden wußten nicht, daß es sich bei den Labyrinthbewohnern um Vertreter aller bekannten Völker handelte, die zu Ungeheuern transmutiert wurden.

Hätten die Jäger gewußt, daß sie in den Labyrinthen Jagd auf ihresgleichen machten, wäre ihnen die Lust an der gnadenlosen Hatz vermutlich vergangen, zumindest aber hätte die Wahrheit ihre Begeisterung getrübt.

Llango Moja war, nach Lainishs Aussage, in einer Höhe von etwa 30.000 Kilometern in der Atmosphäre verankert. Der Anker bestand, so erklärte Lainish seinen Hatuatani in einem Anflug von Redseligkeit zum einen aus einem Antigrav-Feld, das die Schwerkraft neutralisierte, zum anderen aus einem energetischen Fesselfeld, das den gigantischen

Stützpunkt auf seiner Position hielt. Die dafür erforderlichen Energien wurden von der Sonne Heldorf über Satelliten nach Llango Moja und zu einer Bodenstation geleitet.

Die HIVVRON flog in eine Gewitterzone ein und durchquerte einige Turbulenzen, die den Schutzhelm einer argen Belastungsprobe aussetzten. Aber Lainish blieb die Ruhe selbst. Der Methanregen fiel so dicht, daß die Holos nur ein verwaschenes Dunkel zeigten, in dem es gelegentlich wetterleuchtete.

Einmal blitzte es ganz nahe kurz auf, und Alaska glaubte, eine durchscheinende groteske Gestalt, geflügelt und quallenartig, zu erkennen. Aber die Erscheinung erlosch so rasch wieder, daß er sich nicht sicher war, ob er sich alles vielleicht nur eingebildet hatte.

„Wir haben es gleich geschafft“, erklärte Lainish. Er setzte die optische Bilderfassung durch ein Diagramm des Energietasters.

Gleich darauf bildete sich ein syntronisch gezeichnetes geometrisches Gebilde. Es handelte sich um eine Achtkant-Pyramide auf einer sternförmigen Basis mit ebenfalls acht Zacken. Alaska Übertrug die zusätzlich ausgeworfenen Abmessungen ins metrische System und kam auf erstaunliche Werte.

Demnach maß die Basis von Zacke zu Zacke dreitausend Meter und war dreihundert dick, die Pyramide hatte eine Höhe von fünfhundert Metern und an der Basis einen Durchmesser von tausend Metern. Welche gewaltigen Energiemengen mußten hier eingesetzt werden, um diesen Koloß in der Schwebe und auf Position zu halten, mal ganz davon abgesehen, welche Energien der Betrieb der Anlagen und der Schutzhelm verschlang.

Lainish ging mit der HIVVRON tiefer, so daß die Unterseite der sternförmigen Basis zu sehen war. Dort waren eine Vielzahl kleinerer Objekte verankert, es mochten Tausende sein, von denen jedoch keines größer war als ein Kugelsegment des Elfahder-Schiffes. Alaska vermutete, daß es sich um Beiboote und Fähren handelte, die die Jäger in spe nach Llango Moja gebracht hatten. Daraus war zu schließen, daß die Mutterschiffe ausschließlich im Orbit geparkt wurden. Nur Lainish setzte sich über diese Vorschrift hinweg.

„Dann wollen wir mal“, sagte der Zwerg-Gavron und nahm eine Schaltung vor, mit der er offenbar die Bildfunkverbindung nach Llango Moja herstellte, denn gleich darauf erschien das Holo eines Arlofers. Lainish sagte herablassend: „Raumschiff HIVVRON ruft Llango Moja. Ich brauche einen Leitstrahl als Andockhilfe.“

„Einen ... bekommt ihr!“ rief der Arlofer; Alaska verstand das Wort nicht, denn der Arthropoide - die Arlofer, das Hauptvolk in Trovenoor, waren Insektenabkömmlinge - verwendete in seiner Erregung offenbar einen Begriff seiner Muttersprache. Er fuhr hektisch fort: „Wir funken euch schon die ganze Zeit über an. Ihr müßt uns gehört haben. Warum habt ihr keinen Identifizierungsimpuls geschickt? Und überhaupt, was soll der Wahnsinn, mit einem Schiff dieser Größe ...“

Der Arlofer verstummte, als Lainish sein Permit hochhielt.

„Gib mir den Kommandanten, du Kriecher“, sagte er kalt, aber mit engelhaftem Lächeln. „Ich bin Permitträger Lainish.“

„Ja ... sofort... selbstverständlich ...“

Das Holo verblaßte, gleich darauf tauchte ein anderer Arlofer auf, der eine Art Gitterhelm mit Polarisationsfiltern vor den Facettenaugen trug.

„Ich bin Sanpam, Kommandant von Llango Moja“, stellte er sich vor, während er Lainishs Linke mit dem Permit betrachtete. „Ich sehe, daß du ein von den Ewigen Kriegern Auserwählter bist, Lainish. Dennoch kann ich dir keine Anlegehilfe geben. Großraumschiffe dürfen an Llango Moja nicht anlegen. Ich muß dich bitten ...“

„Still!“ herrschte Lainish den Arlofer an. „Schenk mir nur für einen Moment deine Aufmerksamkeit, damit ich dir den Gruß eines Ewigen Kriegers übermitteln kann.“

Lainish steckte das Permit in Form eines metallenen Handschuhs, dessen Schaft bis zum Ellenbogengelenk reichte, in eine Öffnung der Instrumentenkonsole. Die Hatuatani bekamen nicht mit, welcher Kode dem Arlofer daraufhin übermittelt wurde, aber an seiner Reaktion erkannten sie, welche Ehrfurcht er ihm einflößte.

Sanpam krümmte seinen dreigliedrigen Chitinkörper plötzlich wie unter Krämpfen, die giftgrünen Chitinschuppen sträubten sich förmlich, und der flache Lisenkopf sank ihm tief auf die Brust.

„Vergib mir, Permitträger Lainish, ich kannte deinen Status nicht“, bat er unterwürfig. Er rechtfertigte sein abweisendes Verhalten damit, daß immer wieder von allen möglichen zwielichtigen Gestalten versucht wurde, unter Vorspiegelung falscher Tatsachen besondere Vergünstigungen herauszuschinden, und manche der Permits, die ihm vorgewiesen wurden, waren nicht mehr als Kaperbriefe, Orden oder sonst welche Befähigungsnachweise begrenzter Art... Wie hätte er denn ahnen können, daß Lainish ein Generalbevollmächtigter sei?

„Erspar mir dein Gejammer“, fiel ihm Lainish ins Wort. „Weise mir lieber einen Parkplatz zu.“

„Aber wir haben nicht die technischen Möglichkeiten, und auch nicht den Platz, um ein komplettes Elfahder-Schiff unterzubringen“, beteuerte Sanpam.

Lainish blieb hart, das heißtt, er versuchte, seiner Linie treu zu bleiben. Aber dann kam es zu einer überraschenden Wende.

„Entweder du gehorchst mir, oder ich werde dich ...“ Soweit kam der Zwerg-Gavron, als plötzlich die Verbindung, die bis zu diesem Augenblick störungsfrei war, unterbrochen wurde. Das Holo zersprang förmlich, und einige Sekunden lang zuckten nur Blitze, untermalt von Störgeräuschen.

Dann war auf einmal ein Nakk im Bild.

Nur das wurmartige Kopfende mit den beiden Psi-Fühlern war zu sehen. Man suchte in dem weichen, schwarzhäutig-näßlichen Fleischstummel vergeblich nach irgendwelchen Sinnesorganen. Nur die beiden Schneckenfühler pendelten leicht über der hochgeschobenen Sprech- und Sichtmaske, die es den Nakken erlaubte, sich in ihrer Umgebung zu orientieren und sich mit anderen Lebewesen akustisch zu verständigen. Der dunkle, kristallen wirkende Augenersatz wirkte so starr wie die Facettenaugen eines Arlofers, aber der „Blick“ aus diesem anorganischen Sichtinstrument wirkte viel kälter.

„Ich bin Tormeister Aldruin“, sagte der Nakk mit seiner unpersönlichen Stimme. „Ich habe deinen Einschüchterungsversuch mitgehört und verweise dich in den Orbit. Es gibt kein Permit, das die Gefährdung von Llango Moja erlaubt. Selbst der Ewige Krieger Yarun beugt sich den Sicherheitsvorschriften.“

Das Holo erlosch.

Für eine ganze Weile war Lainish sprachlos vor Zorn. Dann bekam er einen Tobsuchtsanfall, wie Alaska ihn von ihm noch nie erlebt hatte.

„Der Hatuatano sollte nicht Jagd auf die Gorims machen“, schrie er. „Unsere Aufgabe sollte es sein, die Nakken auszutilgen. Sie sind für ESTARTU eine viel größere Gefahr als die Gänger des Netzes. Es kommt noch der Tag, daß sie unserer Superintelligenz ihre Mächtigkeitsballung streitig machen werden. Sie gebärden sich jetzt schon wie die Herren über die zwölf Galaxien ...“

In dieser Art schimpfte und fluchte Lainish weiter, während er aber gleichzeitig klein beigab, die HIVVRON in den Orbit flog und dort Parkposition einnahm. Mit einem der zehn als Beiboot ausgebauten Kugelsegmente kehrten sie nach Llango Moja zurück.

Alaska aber fragte sich, wie weit hergeholt Lainishs in blinder Wut ausgesprochene Befürchtungen eigentlich waren.

Die Nakken hatten eine einmalige Gabe, die es ihnen als einzigm Volk in ESTARTU erlaubte, die Heraldischen Tore von Siom Som und die Tore in die Orphischen Labyrinthe von Trovenoor zu steuern. Und welche wichtigen Funktionen hatten sie sonst noch inne?

In der Milchstraße, das wußten die Gänger des Netzes von gelegentlichen Kurieren, waren es ebenfalls fünf Nakken, die die psionischen Felder des Gordischen Knotens, das gesamte Stygische Netz, kontrollierten.

Und einer der fünf führenden Köpfe des Hauses der fünf Stufen war ebenfalls ein Nakk. Stand er, ohne daß Lainish es merkte, in Wirklichkeit über dem Zwerg-Gavron?

Alaska hatte ihn auf der Stützpunktewelt des Hatuatano, auf Taloz, kennen gelernt - freilich, ohne auch nur einen Zipfel des Geheimnisses, das ihn umgab, lüften zu können. Allein die Vorstellung, daß Demeter, Jenny und die anderen in die Hybride Integrierten in Faraghas Gewalt waren, ließ ihn frösteln.

Diese Begegnung, das Unheimliche an der ganzen Situation, war in seiner Erinnerung noch sehr wach.

Es war seltsam, daß ihm der Zwischenfall mit dem Tormeister von Lango Moja derart zusetzte, obwohl er eigentlich darüber erfreut sein mußte, daß jemand den Mut aufbrachte, den überheblichen Lainish zurechtzustutzen.

Aber Taloz war nicht der Ort, an dem man gute Freunde gerne zurückließ, und Faragha war nicht der Kerkermeister, bei dem man sie gut versorgt wußte. In sicherer Verwahrung dagegen sehr wohl.

Solche Gedanken wurden urplötzlich zum Alptraum für Alaska.

2.

Mit Geoffry Waringer war überhaupt nicht mehr zu reden. Für ihn schien nur noch der KLOTZ zu existieren, seit es ihm vor vierzehn Tagen gelungen war, einige neue Erkenntnisse über diesen 80 Kilometer langen Fremdkörper zu gewinnen.

Darum versuchte Perry Rhodan erst gar nicht, sich mit ihm über den Labyrinth-Taucher zu unterhalten. Eigentlich hatte er diesbezüglich auch keine Fragen mehr. Er kannte die Funktionsweise dieses Geräts und war mit seiner Bedienung vertraut. Er konnte den Prototyp jederzeit auf seine Tauglichkeit prüfen.

Der Haken daran war nur, daß er sich erst einmal in ein Orphisches Labyrinth begeben mußte, um zu erfahren, ob ihm der Labyrinth-Taucher von dort die Rückkehr ermöglichte. Wenn das Gerät versagte, dann war er für immer im Labyrinth gefangen. Dennoch zögerte Perry Rhodan keinen Moment, das Risiko auf sich zu nehmen.

„Ich kann dir keine Funktionsgarantie geben“, beteuerte Geoffry. „Die Testreihe ist abgeschlossen. Jetzt muß die Praxis zeigen, was der Labyrinth-Taucher wert ist. Berichte mir über deine Erfahrungen, vielleicht kann ich danach noch einige Verbesserungen machen, etwa bezüglich der Feinjustierung ...“

Perry Rhodan hatte gemerkt, daß Geoffry nicht ganz bei der Sache war, und hatte darum das Thema nicht weiter erörtert. Der Labyrinth-Taucher war eigentlich nur ein Nebenprodukt aus Geoffrys Schaffen. Er hatte ihn erst entwickelt, als Rhodan seine Absicht kundtat, in die Orphischen Labyrinthe hinabsteigen zu wollen, um seinen Sohn Roi und Ronald Tekener zu befreien.

Waringers Hauptwerk war der vektorierbare Grigoroff-Projektor, der es erlauben sollte, mittels des Metagrav-Antriebs Fremduniversen gezielt anzusteuern. Daran arbeitete er schon seit Jahrzehnten, ohne jedoch den gewünschten Erfolg zu erzielen.

Man konnte sich sein Erstaunen vorstellen, als er nun einige Sonden mittels des vektorierbaren Grigoroff-Projektors ausgeschickt hatte und diese statt in einem anderen Universum im KLOTZ materialisiert waren.

Schuld daran war der von null verschiedene Strangeness-Wert des KLOTZES, der unter anderem dafür sorgte, daß Intelligenzwesen, die diesem Fremdkörper zu nahe kamen, dem Wahnsinn verfielen, und daß alle Geräte, die auf psionischer Basis arbeiteten, etwa die Syntrons der modernen Roboter, ihre Funktion aufgaben.

Die Toleranzgrenze, bis zu der man sich dem KLOTZ nähern konnte, waren vier Lichtminuten, nur der Haluter Icho Tolot hatte es geschafft, näher an den KLOTZ heranzukommen.

Waringer hatte Strangeness-Schilde entwickelt, die eine Annäherung auf mindestens eine Lichtminute erlauben sollten. Drei Gänger des Netzes hatten sich auf eigene Faust mit diesen Schilden zu nahe herangewagt und waren schließlich, mit deutlichen Symptomen beginnenden Wahnsinns, im KLOTZ gelandet.

Letztlich war es mit Hilfe eines uralten auf elektronischer Basis funktionierenden Roboters - von Geoffry Daniel genannt - gelungen, die drei in Not geratenen Gänger des Netzes zu retten und nach Sabhal zurückzubringen.

Sie wurden in die Obhut von Irmina Kotschistowa gegeben und befanden sich auf dem Weg der Besserung.

Die Erkenntnisse, die Geoffry durch diesen Zwischenfall über den KLOTZ gewonnen hatte, versetzten ihn in einen fast schon euphorischen Zustand.

„Es gibt Leben im KLOTZ!“ hatte er triumphiert. „Die erhaltenen Antworten werfen zwar eine Reihe weiterer Fragen auf, die sich uns bisher nicht gestellt haben. Aber darauf aufbauend, können wir weitermachen, bis wir das Geheimnis dieses KLOTZES gelöst haben.“

Von dieser Idee war der Multiwissenschaftler besessen, und darum war mit ihm über nichts anderes zu reden. Manchmal verstieg er sich derart in seine Phantastereien, daß es schien, als sei er nahe daran, selbst den Verstand zu verlieren - als würde der Strangeness-Effekt des KLOTZES über Lichtjahre hinweg auf ihn wirken.

Er wurde geradezu wunderlich, wenn er Dinge sagte wie:

„Stell dir vor, Perry, was Daniel mir berichtete, nachdem er die beiden Xisrapen und Friz Hedderle zurückbrachte. Es gibt Leben im KLOTZ, ja, das steht nun fest. Aber der KLOTZ, um welcherart Objekt es sich auch immer handelt, birgt noch viel phantastischere Dinge. Da sind die Stiefel aus Plophos-Leder. Und Made on Terra! Der Besitzer der Stiefel geistert ebenfalls durch den KLOTZ. Daniel ist sicher, einen klapperdürren Humanoiden gesehen zu haben - und eine Gurke, womöglich einen Swoon!“

Perry Rhodan lag schon die Frage auf der Zunge, ob nicht noch mehr Vertreter aus der Heimatgalaxie den KLOTZ bevölkerten, aber er verkniff sich diese sarkastische Bemerkung. Er wollte Geoffry nicht frustrieren und seinen Enthusiasmus an der Erforschung des KLOTZES nicht dämpfen. Immerhin war es wert, das Geheimnis dieses fremdartigen Kolosses, der mit dem Kosmonukleotid DORIFER in starker Wechselwirkung stand, zu ergründen.

Es war nur so, daß Perry Rhodan im Moment andere Dinge beschäftigten. Er schob alle großen Pläne der Gänger des Netzes beiseite, die mit der Demontage des Kriegerkults zu tun hatten, und konzentrierte sich auf die Rettungsaktion für Roi und Ron.

Es war Anfang März, und er hatte noch vierzehn Tage Zeit, um seine Vorbereitungen zu treffen, bis auf Yagguzan die Kalydonische Jagd durch das Orphische Labyrinth begann. Er brauchte sich also nicht überhastet in das Abenteuer zu stürzen, sondern konnte den Labyrinth-Taucher in aller Ruhe testen.

Rhodan hatte geplant, per persönlichem Sprung einen Stützpunkt der Gänger des Netzes aufzusuchen, der dem Heldorf-System am nächsten lag, und von dort seine Aktion zu starten. Der von ihm ins Auge gefaßte Stützpunkt war Varland-Station, auf dem gleichnamigen, dem vierten, Planeten eines Sieben-Planeten-Systems, nur eineinhalb Lichtjahre von der Sonne Heldorf entfernt.

Aber dann machte ihm Irmina Kotschistowa den Vorschlag, ihn mit ihrem Virenschiff, der ÄSKULAP, ans Ziel zu fliegen, der ihm so verlockend erschien, daß er annahm.

„Warum nicht“, sagte er. „Wenn der Labyrinth-Taucher versagt, dann kannst du mich nach Yagguzan fliegen, damit ich mich um die Teilnahme an der Kalydonischen Jagd bewerben kann.“

„Wenn ich dir bei deinem Unternehmen schon nicht helfen kann, werde ich dich jedenfalls nicht behindern“, erwiderte Irmina Kotschistowa. „Ich wäre nur gerne in der Nähe. Vielleicht erfahre ich mehr über das Schicksal von Demeter, Jenny und den Siganesen. Alaskas Informationen waren überaus dürftig. Wenn ihnen geholfen werden soll, dann muß es bald sein, bevor die Metamorphose zu weit fortgeschritten ist.“

Die ÄSKULAP startete am 3. März von Sabhal und verließ den Kugelsternhaufen Parakku im Enerpsiflug Richtung Trovenoor. In der Nacht zuvor hatte Perry Rhodan schlecht geträumt. Lange vor dem Morgengrauen war er aufgewacht und hatte danach keinen Schlaf mehr gefunden. Irgendwie hatte er durch seine Unruhe wohl auch Gesil geweckt, denn plötzlich saß sie aufgerichtet im Bett und betrachtete ihn sorgenvoll.

„Was ist los mit dir, Perry?“ fragte sie.

Er erzählte ihr den Traum:

Er hatte sich von Yaruns psionischem Fallensystem einfangen lassen und war so ins Orphische Labyrinth von Yagguzan gelangt. Er hatte keine Erinnerung mehr an die dortigen Verhältnisse, aber der Gesamteindruck der Umgebung war für ihn erschreckend. Er selbst war ein anderer geworden, und dann war er einem bestialischen Wesen begegnet, das ihn zutiefst erschreckte. Er konnte sich auch an das Aussehen dieses Ungeheuers nicht mehr erinnern, nur das Angstgefühl, das sein Anblick ihm verursachte, war zurückgeblieben. In einer Panikreaktion wollte er die Bestie töten und wußte im selben Augenblick, daß es sich um Eirene, seine Tochter handelte, die sich vor ihm in diese Falle begeben hatte, um in diesem pararealistischen Labyrinth auf die Suche nach ihrem Bruder zu gehen. Sie stand unter Schock, und darum wollte Perry mit seiner Tochter aus dem Labyrinth fliehen. Das mißlang jedoch, weil der Labyrinth-Taucher versagte. Und dann kam es noch schlimmer, irgendein Schrecken, unsichtbar und doch fühlbar, schlich auf sie zu, fremdartig und doch vertraut, voller Mordlust und Mitleid zugleich, stürzte sich das Etwas auf sie... Und da war Perry aufgewacht.

„Du sorgst dich unnötig um Eirene“, beruhigte ihn Gesil. „Sie trotzt wohl ein wenig, weil du es ihr nicht erlaubt hast, daß sie dich begleitet. Aber sie wird so etwas Unüberlegtes nicht tun. Da kenne ich unsere Tochter zu gut.“

„Aber wo ist sie? Wann hast du sie zuletzt gesehen?“

„Eirene ist im Nordpolgebiet, bei ihren Freunden, den Weißfüchsen. Bei Bwimi.“

Rhodan war danach etwas beruhigter, aber für ganz ausgeschlossen hielt er es noch immer nicht, daß seine Tochter eine Dummheit begehen könnte.

Der seltsame Traum beschäftigte ihn nach wie vor. Er fragte sich, was er sich im Traum unter jenem Untier vorgestellt hatte, das ihn und Eirene bedrohte und zugleich bemitleidete.

Welche Identität hätte er ihm gegeben, wenn er nicht so abrupt aufgewacht und aus dem Träumerlebnis gerissen worden wäre?

Obwohl er wenig geschlafen hatte, war er dank der regenerierenden Wirkung des Zellaktivators beim Start der ÄSKULAP ausgeruht.

Die ÄSKULAP wählte die direkte Route entlang der Normstränge des psionischen Netzes für den Flug über rund 900.000 Lichtjahre, die den Kugelsternhaufen Parakku von der Galaxis Trovenoor trennten.

*

Srimavo beobachtete ihren Lebensgefährten beim Anlegen der Ausrüstung. Es war dieselbe lederartige, gepolsterte Kombination, die er vor sechzehn Jahren bei der Flucht aus den Orphischen Labyrinthen getragen hatte. Sie ließ ihn muskulöser und insgesamt beleibter aussehen.

Sie lächelte still vor sich hin.

Veth dehnte die Prozedur des Ankleidens endlos aus, er machte geradezu ein Ritual daraus. Er hatte zuerst ausgiebig Körperpflege betrieben, stundenlang für das Gestalten seiner Schneckenfrisur gebraucht und hatte sich anschließend von einem der ephytranischen Diener massieren lassen. Das Anlegen der lederartigen, schmutzigbraunen Kampfmontur zelebrierte er regelrecht.

Nachdem er damit fertig war, schnallte er sich den flachen Rückentornister um, verstellte einige Male den Taillen- und die Schultergurte, bis er die Verschlüsse mit einem zufriedenen Nicken einrasten ließ.

„Was ist da zum Lachen?“ erkundigte er sich mit todernstem Gesicht.

„Ich bewundere dich wegen der Sorgfalt, mit der du dich auf deine Aufgabe vorbereitest“, sagte Sri. „Es scheint dir völlig egal zu sein, daß Paddagall schon seit einer Ewigkeit auf uns wartet. Gar nicht von Reginald Bull zu reden, der inzwischen längst am Rendezvouspunkt außerhalb der Kalmenzone eingetroffen sein muß.“

„Ich bereite mich auf eine Kalydonische Jagd vor“, sagte Veth Leburian, als sage das alles. Erklärend fügte er hinzu: „Es ist das erstmal, daß ich als Jäger in ein Orphisches Labyrinth gehe.“

Endlich war Veth mit seiner Erscheinung zufrieden, und sie verließen ihre Unterkunft.

Srimavo lebte seit über acht Jahren mit dem Mlironer im Raumschifffriedhof Cursaafhar, dem Hauptstützpunkt der Weltraumnomaden, die die große Kalmenzone von Siom Som bevölkerten. Das halbmondförmige Gebilde aus Hunderttausenden von Wracks lag im Schutz der Riesensonne Ephytra, eines starken 5-D-Strahlers, dessen einziger Planet gleichzeitig die Heimat der Ephytraner war.

Sri bewohnte mit Veth eine eigene Schiffszelle, ein Privileg, das man dem Desotho und seiner Gefährtin zugestand. Oberhaupt der Vakuumzivilisation von Cursaafhar war zwar immer noch der Ephytraner Dagruun, aber Veth hatte das Kommando über die Widerstandsorganisation der Weltraumnomaden übernommen und stand darum über Dagruun.

Als Desotho war Veth nicht nur die große Hoffnung für sein von den Somern unterdrücktes Volk, die Mlironer, sondern er arbeitete auch intensiv mit den Gängern des Netzes und deren Hilfsorganisationen zusammen.

Der Name „Desotho“ hatte überall in der Kalmenzone, vor allem bei den Geknechteten, fast magische Kraft, und selbst die Somer fürchteten ihn. Die wenigsten aber wußten, daß dahinter Veth Leburian stand, der aus eigener Kraft aus einem Orphischen Labyrinth flüchten konnte - und dies nach zweitausendjähriger Verbannung -, und darum auch bei den Kodextreuen in hohem Ansehen stand.

Über eine energetische Gangway kamen sie zu dem ephytranischen Schwalbenschwarzschiff des Weltraumnomaden Paddagall. Die Außenschleuse der ASQUASH schloß sich hinter ihnen, und das Raumschiff nahm langsame Fahrt auf. Als sie Cursaafhar hinter sich gelassen hatten, beschleunigte die ASQUASH mit Höchstwerten. Aber bei der nicht besonders hochstehenden Technik der Ephytraner dauerte es eine kleine Ewigkeit, bis die Beschleunigungswerte erreicht waren, die für den Einsatz der Hypertriebwerke erforderlich waren.

Sri und Veth hatten im Mannschaftsraum Kontursessel zugewiesen bekommen und sich anzuhauen müssen, um den Transitionsschock beim Eintauchen und Verlassen des Hyperraums unbeschadet überstehen zu können. Beide hatten sich während der

unzähligen Überlichtflüge durch die Kalmenzone längst daran gewöhnt, dennoch bestanden die Ephytraner auf Einhaltung dieser Vorschrift.

Nach dem ersten Hypersprung flog die ASQUASH am Rand der Kalmenzone eine kurze Orientierungsphase im Normalraum, dann wurde die zweite Transition durchgeführt. Danach erst kam die Entwarnung.

Paddagall lud sie beide zu sich in die Messe zu einem Abschiedsessen ein, aber sie schlugen die Einladung mit der Begründung aus, daß Toshin Bull sie erwarte. Es war schwer zu sägen, ob der Kommandant deswegen beleidigt war, denn die Ephytraner waren Molluskenwesen ohne für Humanoiden erkennbare Physiognomie. Aber da Paddagall zu den Eingeweihten gehörte und Bescheid über Veths und Sris Mission wußte, würde er Verständnis für ihre Eile haben.

„Wir holen das Versäumte beim nächstenmal nach“, versprach Veth. „Nach unserer Rückkehr aus dem Orphischen Labyrinth.“

„Viel Glück“, wünschte ihnen Paddagall. „Kommt heil aus dem Labyrinth zurück - und möge es euch gelingen, die beiden Usurpatoren zu retten.“

Sri und Veth sahen einander verblüfft an, sagten aber nichts. Sie machten, daß sie zur Luftsleuse kamen, denn über Funk war die Meldung gekommen, daß die EXPLORER bereits das Andockmanöver flog.

Als sie in der geschlossenen Luftsleuse unter sich waren, sagte Veth:

„Was sind die Ephytraner nur schwatzhaft. Es wird nicht lange dauern, bis sie Roi Danton und Ronald Tekener zu neuen Desothos gemacht haben.“

„Keine Sorge, die beiden werden dir bestimmt nicht den Rang ablaufen wollen“, sagte Sri lachend. Als Eingeweihter wußte Paddagall natürlich, daß ihre Teilnahme an der Kalydonischen Jagd von Yagguzan nur Vorwand für eine Befreiungsaktion zweier Vironauten war. Irgendwie mußte dem Ephytraner zu Ohren gekommen sein, daß die Gänger des Netzes planten, falls die Befreiung gelang, Roi und Ron für einen großangelegten Coup gegen die Ewigen Krieger zu gewinnen. Und so wurden sie in Paddagalls Phantasie sofort zu Usurpatoren, die einen Ewigen Krieger vom Thron stürzen sollten.

An Bord der EXPLORER wurden sie sofort von Reginald Bull begrüßt. Der Vironaut, der es abgelehnt hatte, der Organisation der Gänger des Netzes beizutreten und statt dessen lieber als Mittelsmann zu den verschiedenen Widerstandsgruppen tätig war, agierte vornehmlich in der Peripherie der Kalmenzone. Er arbeitete viel mit Veth zusammen, und Bull war es auch gewesen, der ihnen die Nachricht von der geplanten Befreiungsaktion überbrachte, mit der Bitte um Unterstützung.

„Was hast du Paddagall darüber erzählt, Bully?“ fragte Sri nach der Begrüßung und wiederholte, was der Ephytraner gesagt hatte.

„Ich konnte ihm gar nichts verraten, weil ich selbst nichts weiß“, erklärte Bull. „Die Gänger des Netzes haben zwar eine Reihe von Plänen ausgearbeitet, um wirkungsvoll gegen den Kriegerkult vorzugehen. Aber soviel mir bekannt ist, haben sie sich selbst noch für keine der vielen Varianten entschlossen. Alles wird wohl davon abhängen, ob die Rettungsaktion gelingt, und danach, wie sich Roi und Ron am wirkungsvollsten einsetzen lassen. Falls sie überhaupt... Aber nein, ich kann mir nicht vorstellen, daß sie, nach allem, was ihnen angetan wurde, nicht mitmachen wollen.“ Er seufzte und wirkte niedergeschlagen. „Was würde ich geben, um mich an dieser Aktion beteiligen zu können. Roi war als kleiner Junge für mich wie mein eigener Sohn ...“ Er deutete auf seine Stirn mit dem roten Mal, das ihn als Ausgestoßenen brandmarkte. „Aber als Toshin habe ich keine Chance. Ich werde euch nicht einmal nach Trovenoor begleiten, sondern euch für den Flug die LOVELY & BLUE zur Verfügung stellen. Das ist unverfänglicher.“

Die LOVELY & BLUE war eines der neun Segmente, die noch im Verbund von Bulls EXPLORER-Virenschiff verblieben waren. Das Kommando hatte der Blue Elskalzi inne.

Veth fragte Bull nach dem neuesten Stand der Dinge und wollte Informationen über die weitere Entwicklung haben. Doch Bull konnte ihm nicht viel sagen. Er stellte bedauernd fest, daß Alaska Saedelaere sich nicht wieder gemeldet hatte und man nur wußte, was sein Gefährte Testare schon vor Wochen an die Gänger des Netzes weitergeleitet hatte.

„Den Gängern des Netzes ist auch kaum etwas über die Verhältnisse auf Yagguzan bekannt“, fuhr Bull fort. „Noch nie hatte einer von ihnen im Bereich dieses Orphischen Labyrinths operiert. Aber es wird wohl ähnlich zugehen, wie auf allen Labyrinthwelten in Yaruns Einflußbereich. Du mußt dich da auf deine Erfahrungen verlassen, Veth. Ich hoffe, daß ihr Alaska auf Yagguzan treffen werdet und mit ihm Kontakt aufnehmen könnt, um euch mit ihm abzusprechen.“

„Und welche Unterstützung kommt von den Gängern des Netzes?“ fragte Veth.

„Von dieser Seite könnt ihr keine große Hilfe erwarten“, antwortete Bull. „Die Netzgänger haben keinerlei Einfluß auf die Orphischen Labyrinthe. Da diese tödliche Fallen für sie sind, meiden sie sie wie die Pest. Nur Perry Rhodan will es sich nicht nehmen lassen, sich an der Rettungsaktion für seinen Sohn zu beteiligen. Mit Perry könnt ihr euch aber erst im Labyrinth in Verbindung setzen, da er einen anderen Weg nimmt.“

„Gibt es denn noch andere Zugänge in die Labyrinthe als über die Yarunischen Tore?“ fragte Srimavo erstaunt.

„Für Gänger des Netzes schon“, sagte Bull mit gequältem Lächeln. „Perry, dieser Narr, will sich von einer der psionischen Fallen einfangen und als Gefangener ins Labyrinth abstrahlen lassen. Er hat sich von Geoffry Waringer ein Gerät konstruieren lassen, das ihm die Rückkehr ermöglichen soll. Der Haken daran ist, daß es sich um einen Prototyp handelt, der in der Praxis noch nicht getestet wurde.“

Veths schwarze Gesichtspigmente gerieten in Wallung; er feixte.

„Na, sind wir nicht eine gutorganisierte Truppe!“ sagte er sarkastisch. „Wir können uns in dem Bewußtsein in dieses Abenteuer stürzen, daß wir von einer grundsoliden Basis aus operieren.“

„Tut mir leid, mehr war da nicht zu machen“, sagte Bull mit einem bedauernden Achselzucken. „Ich könnte es verstehen, wenn dir das Risiko zu groß erscheint und du ...“

„Davon war keine Rede“, fiel ihm Veth ins Wort. „Ich wundere mich nur, daß die Gänger des Netzes so halbherzig an die Sache rangehen. Unter diesen Umständen darf es niemand wundern, daß sie noch keine bedeutenden Erfolge im Kampf gegen den Kriegerkult erzielt haben.“

„Vergiß nicht, daß dies ein Privatunternehmen ist und keine offizielle Aktion der Gänger des Netzes“, erwiderte Bull. „Die Gänger des Netzes haben als Organisation andere Prioritäten, denen sie den Vorrang geben müssen. Dies aber ist ein reiner Freundschaftsdienst... Verdammt! Ich würde sonst was dafür geben, mich beteiligen zu können.“

„Wir bringen deine Freunde wieder, Bully“, versprach Veth.

Bull gab ihnen zum Abschied die besten Wünsche mit auf den Weg, dann wechselten sie auf die LOVELY & BLUE über, das kleinste Segment im EXPLORER-Verband.

Das Virenschiff hatte die Form eines unregelmäßigen Vielecks mit einer Dicke von sechs Metern, einer Länge von dreißig und einer Breite von zwanzig Metern. Es hatte zwei Beiboote mit Gravo-Antrieb, die jedes bis zu sechs Personen Platz boten, wenn diese dicht zusammenrückten. Die Mannschaft, inklusive des Kommandanten Elskalzi, bestand aus achtzehn Galaktikern verschiedener Abstammung, darunter nur zwei Terraner.

Die LOVELY & BLUE löste sich aus dem EXPLORER-Verband, beschleunigte und fädelte sich in das psionische Netz der Normstränge ein.

„Wir werden etwa zweiundsiebzig Stunden zur Erreichung unseres Ziels brauchen“, erklärte Elskalzi. „Die achthunderttausend Lichtjahre zwischen Siom Som und Trovenoor

könnten wir zwar in einem Bruchteil dieser Zeit überwinden, aber wir müssen mit einigen unfreiwilligen Verzögerungen rechnen. Virenschiffe sind in ESTARTU immer noch Exoten, und deren Besatzungen genießen den Ruf von Gorims und sind darum suspekt. Aber in drei Tagen müßten wir das Heldorf-System erreicht haben.“

Veth wandte sich schaudernd ab und zog sich in die enge Kabine zurück, die man ihm und Sri zur Verfügung gestellt hatte, um an seinem Rückentornister zu hantieren. Er nannte dieses Gerät seinen „Animateur“, und Srimavo wußte darüber nur, daß darin einige für die Orphischen Labyrinthe nützliche Ortungs-, Erkennungs- und Überlebenssysteme integriert waren.

Veth verbrachte die meiste Zeit mit der Feinjustierung seines „Animateurs“. Srimavo leistete ihm gelegentlich Gesellschaft, dann wieder mischte sie sich unter die Mannschaft, um sich nostalgische Geschichten aus der Milchstraße anzuhören. Keiner der Vironauten hatte nach dem Exodus vor 17 Jahren die Milchstraße wiedergesehen. Sie alle träumten von der Heimkehr, aber sie wollten in eine freie Milchstraße zurückkehren, die nicht in ein Stygisches Netz eingesponnen war und in der nicht der Permanente Konflikt das Leben diktierte. Darum, um zur Erreichung dieses Ziels ihren Beitrag zu leisten, harrten sie in ESTARTU aus, denn sie wußten, daß das Galaktikum nur eine Chance hatte, wenn man das Übel an der Wurzel bekämpfte.

Bulls Vironauten waren längst keine verlotterten Müßiggänger mehr, die sorglos in den Tag hineinlebten und sich an kosmischen Wundern ergötzten. Aber es waren wenige genug verblieben, die bereit waren, sich der Verantwortung zu stellen. Die überwiegende Zahl der Vironauten hatte sich dem Fernweh hingegeben und kreuzte mit den Virenschiffen irgendwo innerhalb der 50-Millionen-Lichtjahresphäre, innerhalb der der Enerpsi-Antrieb funktionierte...

Die LOVELY & BLUE erreichte die Galaxis Trovenoor, und Elskalzi stellte sich freiwillig den verschiedenen Kontrollstationen des Ewigen Kriegers Yarun. In allen Fällen genügte es, den Namen Veth Leburian und seinen Status als Kalydonischen Jäger anzugeben, um passieren zu dürfen. Der so erlittene Zeitverlust war niedriger als von Elskalzi veranschlagt, und so konnte die LOVELY & BLUE 63 Normstunden nach dem Abflug aus Siom Som ins Heldorf-System einfliegen und den fünften Planeten ansteuern.

Elskalzi bekam eine Umlaufbahn im Orbit von Yagguzan zugewiesen. Dem Wunsch Veth Leburians, mit seinem Paladin Sri in einem Beiboot Llango Moja anzufliegen, wurde jedoch nicht stattgegeben. Sie mußten eine der Planetenfähren benutzen und sich an letzter Stelle der langen Warteliste von Jäger-Aspiranten eintragen.

So vergingen weitere 24 Normstunden des Wartens, bis eine der keilförmigen Fähren auf ihrem Rundkurs an der LOVELY & BLUE anlegte und Veth und Sri aufnahm, um sie zum ersten Labyrinth-Tor Llango Moja zu bringen.

Die Borduhren des Virenschiffs wiesen inzwischen als Datum den 5. März 446 NGZ aus.

Elskalzi versprach, mit der LOVELY & BLUE im Orbit auf die Rückkehr der beiden Kalydonischen Jäger zu warten.

*

Ein stechender Schmerz. Ein zweiter Stich, ein dritter und noch einer, in immer kürzeren Abständen. Es empfand Verwirrung, versuchte, sich zu sammeln und seinen erwachenden Geist zu ordnen. Aber die immer rascher auf es einhämmernden Schmerzwogen unterdrückten alle aufkeimenden Gedanken. Der Rhythmus der elektrischen Schläge wurde immer rascher, rasend schnell, bis ein Impuls den anderen einholte und es zu einer gewaltigen Schmerzexplosion kam.

Es verkrampte sich und plusterte sich auf, wurde zusammengedrückt und ergab sich den konvulsiven Zuckungen der folgenden Erholungsphase.

Erste verschwommene Gedanken stellten sich ein, und es erkannte, daß die überstandenen Qualen auf ein schmerhaftes Erwachen zurückzuführen waren. Der Schmerz ebbte weiter ab, die Gedanken wurden klarer, und es fand seine Identität.

Ich bin Akkarr. Ich war ein verhungerndes, dörrendes Bossem, das sich auf sein geringst mögliches Existenzvolumen reduzierte, das kristallisierte, klein und schwer und unscheinbar wurde und im Tiefschlaf in die Tiefe sank, in der Hoffnung, von irgendeinem Tiefenbewohner aufgenommen zu werden und so einen Wirtskörper zu finden.

Ich bin erwacht, also befindet sich mich in einem Wirtskörper.

Akkarr reckte sich und sog sich mit Nährlösung voll, von der er umspült wurde, und wurde so größer und stärker - und er erwachte endgültig. Er spürte, wie der Organismus, in dem er sich eingenistet hatte, verzweifelt darum kämpfte, ihn wieder loszuwerden. Der Wirtskörper entsandte Abwehrstoffe, aber Akkarr absorbierte sie; er versuchte, ihn herauszuwürgen, ihn auszuspucken, aber Akkarr hatte sich so weit regeneriert, daß er sich an den zuckenden, von Krämpfen geschüttelten Wänden des Organismus festklammerte. Und Akkarr wurde stark, und er holte sich seine Kraft aus eben diesem Körper, der so vehement gegen ihn ankämpfte ... vergeblich, wie der Schmarotzer zufrieden feststellte.

Akkarr triumphierte. Sein Körper gedieh, und sein Geist war nun vollends erwacht. Und nun stellte er neue, verblüffende Fähigkeiten an sich fest, die er als frei fliegendes Bossem nie an sich festgestellt hatte.

Er konnte sich nicht nur an den Wirtskörper anpassen, mit diesem eins werden und ihn übernehmen. Er konnte sogar - über das komplizierte System von Gedankenleitern - die Empfindungen und Gedanken seines Wirtes empfangen, sie sogar verdrängen und durch seine eigenen ersetzen.

Er lauschte dem Klagen seines Wirtes:

... Was habe ich da verschluckt ... Es muß raus ... Keryll hilf. O verdammt, wie wird mir übel. Ich verbrenne innerlich ... ich will nicht sterben ... Wo bleibt nur Keryll? ... Kann mich kaum bewegen ... sehe nichts mehr ... nur nicht das Bewußtsein verlieren.

Akkarr hatte den Geist seines Wirts endgültig verdrängt und dessen Körper überwältigt. Der Geist verhallte, Akkarr ging daran, den schlaffen Körper zu erforschen, damit er ihn übernehmen konnte, ohne irgendwelche organischen Schäden anzurichten.

Das ehemalige Bossem kannte sich selbst nicht wieder. Akkarr dachte keinen Augenblick mehr daran, den Wirtskörper in angeborener Gier zu absorbieren. Statt dessen hatte er sich, ohne lange zu überlegen oder eine andere Möglichkeit in Erwägung zu ziehen, dazu entschlossen, sich in dem neuen Körper einzunisten und sich dessen zu bedienen, als wäre es sein eigener.

Endlich hatte er die Erforschung seines neuen Körpers abgeschlossen und ihn gut genug kennen gelernt, um ihn handhaben zu können.

Es war der Körper eines Ezibrees: ein dickhäutiger, schlanker, flinker Sechsbeiner, der seine Gliedmaßen ebenso zur Fortbewegung wie als Hilfswerzeuge für anspruchsvolle Tätigkeiten gebrauchen konnte. Akkarr hatte noch nie ein Exemplar dieser Spezies erlegt, denn Ezibrees wohnten zumeist in den untersten Schichten dieser Welt.

Und dieser Ezibree mit Namen Hall, das wußte Akkarr aus den Informationsspeichern des Gehirns, das er nun beherrschte, war ein ganz besonderes Exemplar. Er gehörte einer organisierten Gruppe an, die verschiedene Lebewesen in sich vereinigte, um mit vereinten Kräften den Überlebenskampf gegen die Gefahren der Labyrinthwelt zu führen.

Was es nicht alles gab!

„He, Hall!“ Zwischen den bizarren Felszacken tauchte ein zweiter Ezibree auf. Er stand aufrecht und stützte sich mit vier Gliedmaßen an den Felswänden ab. Seine beiden Stieläugen suchten kreisend die Umgebung nach Gefahren ab. „Was ist passiert?“

Akkarr erhob sich schwerfällig auf alle sechse.

„Ich bin bloß hingefallen, Keryll“, sagte er benommen; seine Stimme klang noch seltsam brüchig, aber er würde sie noch beherrschen lernen.

„Komm rasch weg da!“ rief Keryll aus seinem sicheren Versteck. „Es heißt, daß die Jagdzeit bald beginnt. Wir müssen uns rechtzeitig in Sicherheit bringen und uns eine Überlebensstrategie zurechtlegen.“

Akkarr fluchte innerlich. Er hatte gehofft, die Zeit der Gespensterjagd im Tiefschlaf überdauern zu können.

Für einen Moment überlegte er sogar, den Wirtskörper wieder aufzugeben und sich zurück in ein Bossem zu entwickeln. Aber dann wäre er für die Dauer der Metamorphose eine noch leichtere Beute gewesen.

„Es ist nichts weiter, Keryll“, sagte Akkarr. „Ich bin nur gestürzt und noch etwas schwach auf den Beinen. Aber es geht mir schon wieder besser.“

Der Keryll-Ezibree winkte ihm, und Akkarr-Ezibree folgte ihm in den zerklüfteten Felsspalt. Als er den fleischigen Rücken des anderen vor sich wögen sah, da erwachte für einen Moment Heißhunger in ihm. Aber er unterdrückte seine Gier vorerst.

Zuerst einmal mußte er die Lage erkunden, dann würde er schon weitersehen. Es war ganz sicher nicht unklug, sich einiges in Sachen Überlebensstrategie anzuhören, um sich auf die bevorstehende Jagdzeit vorzubereiten.

3.

Llango Moja, das erste von drei Toren ins Orphische Labyrinth von Yagguzan, erinnerte Alaska Saedelaere in mancher Hinsicht an die Heraldischen Tore von Siom Som.

Natürlich glich kein Heraldisches Tor dem anderen, und es würden sich auch die Labyrinth-Tore in ihrer äußeren Form voneinander unterscheiden. Aber ihnen war allen die monumentale Bauweise gleich, ebenso wie die zweckmäßige Grundkonstruktion, das architektonische Schema und die gleichartige Anordnung der technischen Einrichtungen.

Der gravierendste Unterschied war wohl der, daß Heraldische Tore grundsätzlich auf der Oberfläche von Planeten errichtet wurden, Llango Moja jedoch hoch über der Oberfläche dieser Extremwelt in der Schwebe gehalten wurde. Das mochte mit den auf Yagguzan herrschenden lebensfeindlichen Bedingungen zusammenhängen; und da Orphische Labyrinthe nach Alaskas Information ausschließlich auf Extremwelten angesiedelt waren, konnte man vom Yagguzan-Tor auf die anderen schließen: Es handelte sich vermutlich ausschließlich um schwebende oder fliegende Torplattformen.

Es stach natürlich ins Auge, daß die Heraldischen Tore großzügiger dimensioniert waren und auf ihnen viel mehr Bewegungsfreiheit herrschte, während sich hier alles auf engstem Raum ballte. Aber das war situationsbedingt, denn während sich das Treiben an den Heraldischen Toren hauptsächlich im Umfeld abspielte, gab es hier ein solches nicht. Der zur Verfügung stehende Raum war begrenzt und mußte bestens genutzt werden.

Die angewandte Technik war jedoch bei beiden so scheinbar unterschiedlichen Torsystemen ziemlich die gleiche. Beide beruhten sie auf einem Psi-Transmittersystem, das die psionischen Kraftfelder des Universums neu ordnete und für die Beförderung von jeglicher Materie nutzbar machte. Wurden, wie bei den Heraldischen Toren, lichtjahreweite Systeme miteinander venetzt, so entstanden „psi-tote“ Räume, sogenannte Kalmenzonen, in denen der Enerpsi-Raumschiffsantrieb nicht funktionierte. Wurde die psionische Vernetzung nur planetar angewandt, wie beim Teleport-System, so kam es zu keinen weiterreichenden Kalmenzonen.

Die Labyrinth-Tore basierten ebenfalls auf diesem Psi-Transmittersystem, nur mit dem Unterschied, daß die abgestrahlte Materie nicht von einem Empfänger-Transmitter in die Realität des Standard-Universums zurückgeholt wurde, sondern in den Wirkungsbereich eines psionischen Wirklichkeitsgradienten geriet, der für eine Transmutation der

empfangenen Sendung sorgte. Wie das im einzelnen vonstatten ging, darüber gaben Alaskas Informationsquellen keine Auskunft, und er vermutete fast, daß die Informanten selbst keine Ahnung davon hatten, auf welche Weise die Transmutation zustande kam, noch wie man solche Wirklichkeitsgradienten erzeugte. Aber um die abgestrahlten Objekte endgültig in eine Pararealität zu transmutieren, war ein Drei-Stufen-Programm nötig.

In der ersten Phase, bei der Abstrahlung von Llango Moja nach Llango Bili, fand nur eine erste Anpassung statt, die durch die folgende Transmittierung nach Llango Tatu verfeinert wurde. In Llango Tatu schließlich fand die abschließende Transmutation statt, die endgültige Angleichung an die Pararealität. Und man wurde selbst zum Teil dieser verschobenen Wirklichkeit, zu einem gespenstisch anmutenden Schemen für den Betrachter aus dem Standard-Universum.

Die Pararealität war nicht etwas Unwirkliches, noch war sie künstlich erschaffen. Vielmehr war sie ein Teil des Nebenans, und wer in sie geriet, der tat nur einen relativ kleinen Schritt in den Teilbereich einer anderen Existenzebene, einer Parallelwelt oder, wenn man so wollte, eines fremden Universums.

Alaska hatte Erfahrung mit Pararealitäten. Wenn er auf der namenlosen Querionenwelt mit dem See Talsamon in DIE STADT eindrang, dann geschah es fast jedes Mal, daß er auf eine der drei Existenzebenen verschlagen wurde, in der diese Stadt existierte. Ähnlich würde es ihm ergehen, wenn er nach Passieren aller drei Tore in das Orphische Labyrinth von Yagguzan geriet... es war nur ein kleiner Schritt in die leicht verschobene Realität einer anderen Parallelität. Der Schritt an einen mit Yagguzan identischen Ort, der nur eine geringfügig verschiedene Strangeness-Koordinate hatte.

Vor einiger Zeit hatte sich Alaska mit Perry Rhodan über dieses Thema unterhalten, nämlich über die Orphischen Labyrinthe, und es war Perry gewesen, der die Deutung gegeben hatte, wie sie Alaska gerade durch den Kopf ging. Perry wiederum hatte sie von dem Pararealisten Sato Ambush, der als belächeltes und verkanntes Genie an Bord der BASIS seine Tage fristete.

Apropos BASIS ... Von einem der wenigen Vironauten-Kuriere, die in den letzten Jahren aus der Milchstraße gekommen waren, wußte man, daß sich die von den Aphilikern konstruierte und von NATHAN gebaute BASIS im Jahre 434 aus der Milchstraße zurückgezogen hatte und seit damals verschollen war. Die in ESTARTU lebenden Galaktiker hegten seit damals die Hoffnung, daß sie irgendwann einmal auftauchen würde, um sie im Kampf gegen die ewigen Krieger zu unterstützen. Was für eine Verstärkung wäre die BASIS, etwa in der Kalmenzone von Siom Som, für die Gänger des Netzes gewesen ...

„Träumst du, Saedy?“ erkundigte sich Lainish in väterlichem Ton.

„Ja“, bestätigte Alaska Saedelaere. „Ich träumte von der Kalydonischen Jagd.“

„Es gibt zielführendere Methoden, sich auf dieses Abenteuer vorzubereiten“, sagte der Zwerg-Gavron. Seit sie auf Llango Moja waren, hatte er den Deflektorschirm eingeschaltet, so daß seine Linke mit dem Permit unsichtbar war, damit er „nicht von jedermann begafft“ wurde, wie er meinte. Er fuhr, an alle gewandt, fort: „Ich gebe euch für die nächsten Perioden frei, denn ich habe noch einiges zu erledigen.“

Die Perioden waren auf Llango Moja in sieben Abschnitte unterteilt, von denen jeder umgerechnet etwa drei Normstunden dauerte. Sie hießen in dieser Reihenfolge: Moro, Elenish, Vest, Aldart, Nerivo, Dumba und Ourt, und von denen jeder eine besondere Bedeutung hatte. Zu Moro etwa durfte man sich nicht in den öffentlichen Räumlichkeiten aufhalten, die Korridore und Plätze waren um diese Zeit wie leer gefegt. Selbstverständlich konnte man zu Moro auch keine Besorgungen erledigen, dagegen war der Aufenthalt in geschlossenen Etablissements gestattet. Mit Dumba begann die Schlafensperiode, die über Ourt und Moro reichte, auf deren Strenge Einhaltung jedoch nicht geachtet wurde.

Im großen und ganzen konnte man sich auf Llango Moja frei bewegen und sich den Aufenthalt kurzweilig gestalten, wenn man nicht gerade unter dem Druck der Qualifikation für die Kalydonische Jagd stand.

Lainish überließ seine Hatuatani zu Elenish sich selbst.

Für Alaska Saedelaere war es der 5. März 446.

„He, Saedy“, sprach ihn der Duara Ogilif an. „Was hältst du davon, mit mir zusammen einen Rundgang zu machen?“

„Danke, aber ich möchte lieber allein sein“, lehnte Alaska ab.

„Verdammter Gorim!“ schimpfte der duarische Söldner. „Du hältst dich wohl für etwas ganz Besonderes!“

Alaska wandte sich achselzuckend ab. Er kannte auf Sabhal, der Basiswelt der Gänger des Netzes, einen Duara namens Obeah, der Perry Rhodans Nachbar war und den er sehr mochte. Aber dieser Duara war ein Söldner, der sein Fähnchen nach dem Wind richtete und an dessen Gesellschaft ihm nichts lag.

Sijol Caraes und Agruer Ejskee wären ihm da als Begleiter schon weitaus lieber gewesen, aber die beiden Humanoiden, die sich, um Lainish zu schmeicheln, als Gawroiden bezeichneten, mieden noch mehr als er selbst den Kontakt zu den anderen.

Alaska hatte zuletzt einen Steckbrief von den beiden unter den Netzgängern verbreitet und hätte zu gerne gewußt, ob irgend jemand ihre Volkszugehörigkeit hatte bestimmen können. Aber leider war es ihm danach versagt geblieben, einen Netzknotenpunkt aufzusuchen.

Er war völlig isoliert. Fern von Testare und dem See Talsamon, ohne Aussicht darauf, in nächster Zeit die Ruhensche mit seinem geistigen Symbionten teilen zu können.

Aber er hatte wenigstens die Hoffnung, auf Llango Moja Verbündete zu treffen.

*

Lainish und seine sieben Hatuatani hatten im Außensektor der Zentrumspyramide Quartier bezogen. Hier wären alle Quasi-Jäger untergebracht, die entweder die Qualifikation geschafft hatten oder sich keiner Prüfung zu unterziehen brauchten. Von diesen Auserwählten würden jedoch nicht alle an der Kalydonischen Jagd teilnehmen können, weil die Zahl der Jäger mit 77 begrenzt war. Inzwischen gab es aber bereits 250 Quasi-Jäger, deren Namen man, so man wollte, jederzeit abrufen konnte. Alaska hatte sich diese Mühe gemacht, aber keinen bekannten Namen auf der Liste gefunden.

Noch tiefer in der Pyramide waren die Absolut-Jäger untergebracht, denen die Passage ins Orphische Labyrinth bereits sicher war. Es gab ihrer jedoch erst 30. Auch ihre Namen waren allgemein zugänglich; Alaska hatte auch darunter keinen ihm geläufigen gefunden. Nicht einmal Lainishs Name fand sich darunter, aber für den Zwerg-Gavron waren angeblich vier Plätze reserviert, wie er in seiner prahlerischen Art versicherte.

Das Zentrum der Pyramide mit dem eigentlichen Labyrinth-Tor war Sperrgebiet. In diesem Bereich fand man nur das Wach- und Bedienungspersonal, das sich hauptsächlich aus Arlofern zusammensetzte, dem Hauptvolk in Trovenoor. Von hier aus überwachte der Kommandant von Llango Moja, der Arlofer Sanpam, die gesamte Abwicklung, einschließlich des peripheren Jahrmarkttreibens. Es war aber auch der Herrschaftsbereich des Tormeisters Aldruin.

Für Alaska war der Nakk die graue Eminenz von Llango Moja.

Das erste Drittel von Elenish wurde gerade voll, als Alaska aus der Pyramide auf die sternförmige Plattform hinaustrat, deren größter Durchmesser von Zackenspitze zu Zackenspitze drei Kilometer betrug.

Der sich als flache Kuppel über die Plattform spannende Energieschirm verhüllte mit seinem regenbogenfarbenen Leuchten das jenseitige Toben der Elemente. Auf Llango

Mjoa bekam man nichts von den Unbilden dieser Extremwelt mit; dank der hochentwickelten ESTARTU-Technik war es eine friedliche Insel in der Hölle von Yagguzan.

Im Schein des in allen Farben des Spektrums leuchtenden Schutzsirms breitete sich vor Alaska eine phantastische Landschaft aus, wie sie ES auf EDEN II nicht faszinierender hätte komponieren können.

Es war ein hügeliger hydroponischer Garten, angereichert mit einer Vielzahl exotischer Pflanzen, von denen es jeweils nur ein Exemplar gab, und es schien, als sei es Absicht, das gesamte auf Chlorophyllbasis existierende botanische Spektrum von Trovenoor zu erfassen.

Dazwischen erhoben sich unterschiedlich geformte und ungleich hohe Gebäude und Monamente, die sich aber trotz ihrer Verschiedenartigkeit homogen in die Landschaft einfügten. Alaska erkannte ein Denkmal des Kriegers Yarun, der sich dem Betrachter jedoch nicht in seiner wahren Gestalt darbot, sondern in Sekundenabständen in allen Erscheinungsformen der Hauptvölker von Trovenoor erschien.

In der entgegengesetzten Richtung stand das Monument des Attar Panish Panisha Oogh at Tarkan, eines katzenhaften Hünen, der als der Begründer des Permanenten Konflikts galt und dessen Standbild man in jedem Dashid-Raum fand.

Und das gesamte Areal war von verschlungenen energetischen Gleitbahnen durchzogen, die einen geräuschlos überallhin trugen, selbst bis auf die Zacken der sternförmigen Plattform hinaus.

In diesem fünfhundert Meter hinausreichenden Zacken, insgesamt acht an der Zahl, waren die Neuankömmlinge untergebracht, Jeder, der nach Llango Moja kam, mußte sich hier einfinden, selbst Privilegierte, deren Aufenthalt hier allerdings nur von kurzer Dauer war. Lainish und seine sieben Hatuatani etwa wurden im Eiltempo durch diesen Sektor geschleust, und das im Sinn des Wortes: sie wurden per Transmitter zur Pyramide abgestrahlt.

Zur Zeit wurden die acht Zacken von etwa fünftausend Jäger-Aspiranten bewohnt, die hier auch jene Prüfungen ablegen mußten, um sich für den Status als Quasi-Jäger zu qualifizieren. Sie, die sie die ernste Absicht bekundeten, sich an der Kalydonischen Jagd zu beteiligen, durften diesen Bereich nicht verlassen und nicht an den Vergnügungen teilhaben, die die Zentralplattform von Llango Moja zu bieten hatte.

Es kamen aber auch viele hierher, die nicht daran dachten, sich für die Kalydonische Jagd zu qualifizieren, sondern nur an dem Trubel teilhaben oder irgendwelche Waren an den Mann bringen wollten. Aber selbst diese Besucher und Händler mußten sich einem strengen Ausleseprinzip unterziehen. Das fing bereits im Orbit an, und eigentlich schon an der äußersten Grenze des Heldorf-Systems, wo Patrouillen die einfliegenden Raumschiffe einer ersten Kontrolle unterzogen, und ging an den Zackenschleusen nach verfeinerten Methoden weiter.

Dennoch gaben sich auf der verhältnismäßig kleinen Zentralplattform mit einem Durchmesser von zwei Kilometern und einer Dicke von dreihundert Metern an die dreißigtausend Wesen verschiedenster Abstammung und jeglicher Interessen ein Stelldichein. Und es wurden ihrer immer mehr. Zu Beginn der Kalydonischen Jagd würde der Besucherstand die 50.000 erreicht haben, die vielen Jäger, die Tausende Nichtqualifizierten und das arloferische Stammpersonal selbstverständlich nicht eingeschlossen.

Angesichts dieser Zahlen hätte man meinen können, daß in Llango Moja ein unbeschreibliches Gedränge herrsche, aber dem war ganz und gar nicht so, denn die Besucher verteilten sich auf dreißig Ebenen. Zu Nerivo wirkte Llango Moja geradezu wie ausgestorben, denn da durften nur die Jäger, Würdenträger und andere Privilegierte

unterwegs sein, um ihre Besorgungen zu t tigen und ihrem Vergn gen nachzugehen, und zu Moro herrschte sowieso Friedhofsstille.

Unzumutbare und ans Chaos grenzende Zust nde herrschten nur in den Zacken, den „Slums“, den Sammelbecken f r die Zigtausende, die Einla  nach Llango Moja begehrten.

Alaska blickte hinter sich, zur Spitze der f nfhundert Meter hohen Achtkant-Pyramide hinauf, zu der sich in jeder H he Energiebahnen hinaufzogen, um die Bewohner bequem zu ihren Quartieren zu bef rdern.

„F r die Seinen ist dem Ewigen Krieger Yarun nichts zu teuer und zu aufwendig“, sagte sich Alaska. Die implizite Aussage, da  er sich damit als Yarun zugeh rig qualifizierte, entlockte ihm ein am siertes L cheln.

Von jeder der acht dreieckigen Fl chen der Zentrumspyramide leuchtete das ESTARTU-Symbol, die drei zu den Spitzen des Dreiecks weisenden Pfeile, das Sinnbild f r den Dritten Weg. Gleichzeitig war in diese Dreieckszeichen eine Art ornamentales Siegel integriert, das man aktivieren konnte, wenn man sich auf eine erh hte Plattform begab. Auf diese Weise erfuhr man die Geschichte der Orphischen Labyrinthe und der Kalydonischen Jagd.

Und das war eine weitere  hnlichkeit zu den Heraldischen Toren von Siom Som.

Da Alaska Zeit im  berma  hatte, begab er sich auf die n chste Plattform, wo Dutzende verschiedenartiger Wesen mit entr ckten Gesichtern standen, um sich  ber die Entstehung der Labyrinthe und das Zustandekommen der Jagden informieren zu lassen.

Und auch Alaska mischte sich unter sie, um diese Bildungsl cke zu schlie en.

*

Die Geschichte der Yarunischen Jagd durch die Psionischen Labyrinthe von Trovenoor:

Es war in der Zeit des Anfangs, bald nachdem ESTARTU die zw lf tapfersten, st rksten und ehrbarsten aus dem Volk der Pterus auserw hlte und zu Ewigen Kriegern adelte, auf da  sie jeder eine der Galaxien ihrer M chtigkeitsballung verwalten sollten. Schon bald darauf gingen die Ewigen Krieger daran, ihre Herrschaftsbereiche mit kosmischen Wundern zu schm cken, die Zeugen von der Herrlichkeit und Allmacht ihrer Superintelligenz sein sollten - zu ESTARTUS Ehre, zu ihrem Ruhm.

Und es schuf der Krieger Ijarkor die Heraldischen Tore f r Siom Som, Tore durch die man mit einem Schritt die Lichtjahre von einer Welt zur anderen  berbr cken konnte, und ein Tor baute er,  ber das man geradewegs in den Dunklen Himmel, zum Sitz der ESTARTU, gelangen konnte. Und Kalmer schuf in Erendyra die Elyischen Ringe, und Pelyfor war es vorbehalten, das technische Erbe der ESTARTU als die verlorenen Geschenke in Muun zirkulieren zu lassen. Nastjor kr nte seine Galaxis Syllagar mit dem Reigen der Singenden, Tanzenden Module ...

Der Ewige Krieger Yarun aber wollte zur Ehrung der Superintelligenten ESTARTU etwas ganz Besonderes erschaffen, ein Wunder, da  die anderen nicht nur  berstrahlte, sondern dem Ruf eines Ewigen Kriegers auch vollauf gerecht wurde.

Er berief seine Untergebenen in gro er Zahl ein, versammelte die kl gsten und einfallsreichsten K pfe von Trovenoor um sich, damit sie ein solches Wunder ersannen.

W hrend dieses eine ganze Generation lang dauernden Symposiums kristallisierte sich allm hlich die Idee heraus, einen Zugang in fremde Bereiche, in eine g nztlich fremdartige Dimension zu schaffen und wagemutigen Abenteurern und Forschern die M glichkeit zu bieten, sich in den labyrinthartigen, mit unbegreiflichen Ph nomenen ausgestatteten Landschaften einer anderen Welt zu bew hren, sie zu erforschen und zu vermessen - kurzum, sie dem Ewigen Krieger Yarun zu erschlie en und Untertan zu machen.

So wurde es ersonnen, und so geschah es.

Auf vielen Planeten entstanden gleichzeitig solche Tore in eine andere Dimension. Dabei handelte es sich grundsätzlich um Extremwelten ähnlich Yagguzan, auf denen die herrschenden Völker von Trovenoor nicht siedeln konnten und die für sich schon verzerrte Abbilder andersdimensionierter Welten waren.

Doch bald nachdem die ersten Yarunischen Tore für Auserwählte freigegeben worden waren - die sich zuvor nach den Geboten des Gehorsams, der Ehre und des Mutes qualifizieren mußten -, kam es zu äußerst beunruhigenden Zwischenfällen.

Viele Labyrinth-Forscher kamen nicht mehr zurück, und jene, die wiederkehrten, berichteten von unglaublichen Geschöpfen, von monströsen Ungeheuern, die sie angefallen und zu reißen versucht hatten - was ihnen bei vielen Kodextreuen auch gelungen war. Andere Abenteurer brachten sogar Beweise dafür mit, daß die bestienhaften Geschöpfe aus den Labyrinthen Pläne schmiedeten, um durch die Tore in den Herrschaftsbereich des Ewigen Kriegers Yarun einzudringen und diesen zu erobern.

Yarun nahm diese Herausforderung an und rief die Stärksten, Größten und Mutigsten, kurzum all jene glorreichen Helden zu sich, die sich im Permanenten Konflikt ausgezeichnet hatten. Er rüstete sie mit Waffen aus, mit denen die Ungeheuer aus der Anderswelt tödlich zu treffen waren. Er gab ihnen Geräte zur Orientierung in der Fremde mit. Er schützte sie mit Rüstungen, die auf die Gesetze der anderen Dimension geeicht waren. Und er erwies ihnen eine ganze besondere Gnade, indem er ihnen die Möglichkeit gab, ihr Aussehen so zu verändern, daß sie nun von gleicher Art erschienen wie die Monstren, die sie zum Kampf stellen wollten: er transmutierte sie in ebensolche Ungeheuer, denen ihre Jagd galt.

Dies war der Beginn der eigentlichen Yarunischen Jagden, die heute auch die Kalydonischen genannt werden, nach einer ähnlichen Begebenheit in der fernen Milchstraße, die dank des Sohos Tyg Ian nunmehr die Konfliktpartnerschaft für die Völker der zwölf Galaxien der ESTARTU übernommen hat. Und da diese Kalydonischen Jagden in einer Unterwelt stattfinden, durch welche einst ein Held aus dieser Milchstraße geirrt ist, wollen wir die Labyrinth nach diesem die Orphischen nennen.

Heute wie damals tarnen sich die Jäger in der Gestalt des Cepralaun, der Sleiya oder des Tettalaun, sie transmutieren sich in die Kroese, in das Bossem oder in den Crabuss, lassen sich von Paladinen und Waffenträgern begleiten, legen alle möglichen Köder aus, robotische wie tierische, die eine ähnliche Verwandlung wie die Jäger selbst durchmachen, und rüsten sich mit einer reichen Palette von Waffen. Derart gewappnet, stellten sie sich den gefährlichen Untieren zu dem Zweck, diese zu erlegen, auf daß deren Zahl nicht überhand nimmt und sie nicht aus den Orphischen Labyrinthen hochsteigen können in unsere Oberwelt, nicht das Reich bedrohen können, das der Ewige Krieger Yarun für ESTARTU verwaltet.

Die tapferen Jäger in spe sollen bedenken, daß sie in eine Anderswelt mit völlig verkehrten Gesetzen hinabsteigen, in ein Labyrinth, in dem das Oben nach Unten verkehrt wird, wo Schwarz zu Weiß werden kann und wo eines Freundes Gesicht nicht einem Freund gehören muß, sondern die Kehrseite des ärgsten Feindes sein kann.

Darum, damit der Jäger Freund und Feind unterscheiden kann, die Bestie von Jägern in Bestiengestalt, gibt ihm Yarun die Ishara mit auf den Weg, das wichtigste Instrument für die Jagd, denn die Ishara trägt nie. Herz und Gehirn können in den Orphischen Labyrinthen irren, die Ishara dagegen nie. Die Impulse der Ishara zeigen dem Jäger, welches scheinbare Ungeheuer selbst ein Träger einer solchen ist und darum ein achtbares Lebewesen, nämlich ein Jäger in der Maske eines Bewohners der Unterwelt. Dagegen ist alles andere, was da kreucht und fleucht und von der Ishara nicht als überlebenswert ausgezeichnet wird, jagdbares Freiwild und zum Abschuß freigegeben.

Nun viel Glück, ihr Jäger, die ihr die Ehre habt, an der Kalydonischen Jagd in den Orphischen Labyrinthen teilzunehmen. Man kann wohl nicht sagen, daß dabei der

Permanente Konflikt in seiner ursprünglichsten und edelsten Form praktiziert wird, gewiß aber in seiner abenteuerlichsten und gefährlichsten ...

*

Alaska verließ schaudernd die Info-Plattform und fuhr im Antigrav-Lift in die Tiefe. In der 15. Etage stieg er aus, betrachtete die Reihe von Piktogrammen und folgte jenem in Form einer stilisierten Faustfeuerwaffe, das den Weg zum Basar der Waffenhändler wies. Er bestieg eine Gleitbahn und ließ sich in die gewünschte Richtung tragen. Dabei entging es ihm nicht, daß ihm ein Pterus folgte, der sich schon während des „Geschichtsunterrichts“ in seiner Nähe aufgehalten und ihm im Antigravlift Gesellschaft geleistet hatte.

Nach einiger Zeit stieg Alaska von der Gleitbahn und begab sich zu einem syntronischen Informationsstand. Der Pterus tat es ihm gleich.

Während Alaska die Liste der Neuzugänge, der Quasi- und Absolut-Jäger, studierte, beobachtete er aus den Augenwinkeln seinen Verfolger.

Als erstes fiel ihm auf, daß der Pterus keinen Shant trug, sondern, wie es bei dem Hauptvolk aus Muun so üblich, unbekleidet war. Offenbar hatte er keine Upanishad-Ausbildung. Er war nicht viel größer als 1,65 Meter, hatte aber das stolze Gehabe eines Ewigen Kriegers. Es war allgemein bekannt, daß sich die Pterus als auserwähltes Volk fühlten, denn aus ihren Reihen rekrutierten sich die Ewigen Krieger. Nach ihrem Ebenbild wurden die Sothos erschaffen, und auch die Animateure sahen wie kleinere und geschwänzte Ausgaben der Pterus aus. Alaska fragte sich allerdings, ob sein pterusischer Verfolger diese Zusammenhänge kannte.

Markant an seinem Schatten war lediglich, daß er einen bis zur Bauchdecke reichenden Brustpanzer trug, der wie aus einem Guß zu sein schien.

Da Alaska noch immer keinen ihm geläufigen Namen auf der Liste fand, wollte er sich abwenden. Doch da trat der Pterus auf ihn zu.

„Jon Var Ughlad, das bin ich“, sagte er.

Alaska bildete sich ein, den Namen schon gehört zu haben, als er einen Blick auf die Namensliste warf, die inzwischen auf vierzig Absolut-Jäger angewachsen war, fand er ihn dort.

„Gratuliere, Johnny“, sagte Alaska und entfernte sich. Der Pterus blieb an seiner Seite.

„Gorim, du weißt wohl nicht, mit wem du es zu tun hast“, herrschte ihn Jon Var Ughlad an. Er tippte an seinen Brustpanzer, und eine kreisförmige Klappe ging auf. Darunter kam eine fluoreszierende, flache Plakette zum Vorschein, die einen Durchmesser von vier Zentimetern hatte. „Das ist eine Ishara. Ich bin qualifizierter Jäger.“

„Und was, glaubst du, ist das?“ fragte Alaska amüsiert, während sie auf dem Energieband dahinglitten. Er griff unter seine Netzkombination und zeigte dem verblüfften Pterus seinen Zellaktivator.

Die dreieckigen Augen des Echsenhaften trübten sich vor Erstaunen.

„Was ist es?“ fragte er. „Etwa ein Permit? Oder eine Ishara, die einen besonderen Status signalisiert?“

Alaska gab keine Antwort. Sie erreichten den Basar der Waffenhändler, und Alaska stieg vom Gleitband. Der Pterus kam ihm mit stolzierendem Schritt nachgelaufen und erreichte ihn, während er das Portal durchschritt.

„Du schuldest mir eine Erklärung“, verlangte er. „Und wie heißt du überhaupt?“

Alaska riß die Geduld.

„Du kannst Lainish ausrichten, daß Saedy sehr ungemütlich werden kann, wenn man ihm eine Filzlaus wie dich in den Pelz setzt. Und jetzt verschwinde.“

Alaska setzte seinen Weg fort und stellte zufrieden fest, daß der Pterus völlig konsterniert zurückblieb. Eine Weile glaubte Alaska tatsächlich, daß er den lästigen

Pterus losgeworden sei. Aber kaum hatte er einige der Waffenkollektionen inspiziert und sich von diesem oder jenem Mordinstrument einen Info-Chip für seinen Heim-Syntro geben lassen, da tauchte Jon Var Ughlad schon wiederum hinter ihm auf.

„Johnny, wie deutlich muß ich denn noch werden“, sagte Alaska, ohne sich umzudrehen.

„Ich möchte mich für meine Aufdringlichkeit entschuldigen, Saedy“, sagte der Pterus förmlich. „Ich möchte beteuern, daß ich weder jemanden namens Lainish kenne, noch etwas über das von dir genannte Kädertier weiß. Ich bin nur auf der Suche nach einem Partner für die Kalydonische Jagd und wollte dich testen. Die Zusammenarbeit mit mir könnte von großem Vorteil sein, denn ich habe jede Menge Geheiminformationen über die Orphischen Labyrinthe.“

„Entschuldige“, sagte Alaska herablassend. „Deine Informationen, die hast du nicht zufällig durch die Geschichtsschau erworben, Johnny?“

„Keine Schimpfnamen, ich will Ughlad genannt werden“, sagte der Pterus eingeschnappt. „Ich bin im Besitz eines Planes der Orphischen Labyrinth und eines Verzeichnisses mit allen Gefahren und Überlebenstricks.“

Alaska seufzte. Nun war ihm klar, daß er es hier mit einem ganz besonders naiven Jäger zu tun hatte, der einem der vielen Betrüger aufgesessen war. Um den lästigen Pterus loszuwerden, war ihm jedes Mittel recht. Und darum nahm er ihn beiseite, suchte mit ihm eine stille Ecke auf und bot ihm an, ihm das Geheimnis der Orphischen Labyrinthe zu verraten, das er dank seines „Permits“, und dabei deutete er auf seinen Zellaktivator, kannte.

„Früher einmal“, so erzählte Alaska in verschwörerischem Ton, „waren die Orphischen Labyrinthe nichts anderes als Sträflingskolonien, in die der Ewige Krieger Yarun alle Gegner des Systems verbannte. Und deren hat es zu allen Zeiten unzählige gegeben. Die Orphischen Labyrinthe sind demnach nichts anderes als Gefängnisse in einer anderen Dimension. Bei den Ungeheuern handelt es sich um Wesen wie dich und mich, die lediglich den Bedingungen der Pararealität angepaßt wurden - und zwar auf die gleiche Weise wie die Jäger. Später hat es sich gezeigt, daß sich die Orphischen Labyrinthe vortrefflich als Fallen für die Gänger des Netzes eigneten. Die Gorims fangen sich beim Begehen der psionischen Kraftfeldlinien darin wie die Fliegen. Aber Gänger des Netzes gibt es viel zu wenige, um die vielen Orphischen Labyrinthe ausreichend zu bevölkern, damit sich die Kalydonischen Jagden lohnen. Darum schickt Yarun immer noch unliebsam gewordene Zeitgenossen in die Labyrinthe und läßt sie zu Ungeheuern transmutieren, damit die Jäger sie ohne Gewissensbisse jagen können. Das ist ein grober Verstoß gegen den Ehrenkodex. Aber Yarun wird damit leichter fertig, als das Heer seiner Kodextreuen ...“

Alaska merkte, wie Ughlad immer unruhiger wurde. Hätte er die Fähigkeit eines Sothos besessen, nämlich Kampfgestalt anzunehmen, dann hätte er wohl nicht anders können, als sich in eine rasende Kampfmaschine zu verwandeln. Alaska entging das nicht, aber da er die Angelegenheit auf die Spitze treiben wollte, fuhr er fort:

„Der Begriff der Kalydonischen Jagd wurde nicht von Sotho Tyg Ian geprägt, sondern von seinem Vorgänger, dem rebellischen Sotho Tal Ker, der gegen alle Regeln des Kriegerkodex verstieß und zu einem wahren Desotho wurde. Stalker, wie er sehr treffend genannt wird, hat den Begriff der terranischen Mythologie entlehnt, die es ihm offenbar angetan hat. Sotho Tyg Ian hat dazu jedoch bestimmt keine tiefere Beziehung.“

Willst du wissen, was man in der Milchstraße unter der Kalydonischen Jagd versteht, Ughlad? Dann höre: In der terranischen Antike gab es einen Herrscher namens Oineus, der König von Aitolien war. Bei einem Erntedankfest vergaß Oineus das Dankopfer an Artemis. Zur Strafe schickte die Göttin ein gefährliches Untier, das auf den Fluren Kalydons großen Schaden anrichtete. An der Jagd auf diese Bestie - an dieser Kalydonischen Jagd - nahmen die berühmtesten Helden der Antike teil: Meleagros, der

Sohn des Oineus, die Brüder seiner Mutter Althaia, Plexipplos und Toxeus, Peirithoos, Admetos, Iphikles, Jason, Telamon, die Jägerin Atalanta, die Dioskuren Kastor und Polydeukes, die Apharetiden Idas und Lynkeus, Theseus ...“

„Das ist Unsinn!“ rief Ughlad völlig außer sich. „Du bist verrückt! Verrückt!“

Alaska sah dem Pterus nach, wie er auf seinen langen Beinen mit den hochangesetzten Kniegelenken davonwetzte, und atmete erleichtert auf. Er wollte sich in die entgegengesetzte Richtung entfernen, als sich ihm einer der Waffenhändler näherte.

Es war ein Arlofer, der mit den sechs oberen Extremitäten ein Dutzend verschiedener Waffen jonglierte. Ohne in seiner künstlerischen Darbietung einzuhalten, erkundigte sich der Arthropode:

„Das war wohl ein Streitgespräch mit unbefriedigendem Ausgang? Worum ging es?“

„Um die Ausrüstung für die Kalydonische Jagd“, antwortete Alaska.

In den Facettenaugen des Arlofers leuchtete es auf, seine Körperschuppen sträubten sich.

„Dann habe ich es mit einem Jäger zu tun“, sagte er schmeichelnd. „In Waffenfragen und wenn es um die periphere Gerätschaft geht, sollte man sich an eine Fachkraft wenden. Dafür bin ich zuständig. Ich, Ornakom. Zeige mir deine Ishara, und ich zeige dir eine Waffenkollektion, wie sie sonst nur Elfahder, die Waffenträger eines Ewigen Kriegers, zu sehen bekommen.“

„Ich komme später darauf zurück“, erklärte Alaska unwirsch und wollte an dem Waffenhändler vorbei. Als ihm dieser weiterhin den Weg verstellte, stieß ihn Alaska einfach zur Seite. Der Arlofer verlor das Gleichgewicht, kam beim Jonglieren aus dem Rhythmus und versuchte vergeblich, die unkontrolliert herabfallenden Waffen einzufangen. Auf allen acht kauernd, schickte er Alaska eine Reihe unverständlicher Flüche in seiner Muttersprache hinterher.

Eine Lautsprecherstimme verkündete das Ende von Elenish und begann mit der Aufzählung verschiedener Ereignisse und Attraktionen, die die Besucher von Llango Moja mit dem darauffolgenden Zeitabschnitt, nämlich Vest, zu erwarten hatten.

Alaska hörte nicht darauf. Ihn interessierten mehr die Neuzugänge, unter denen er Verbündete aus den Reihen der Sympathisanten der Gänger des Netzes zu finden hoffte.

Diesmal suchte er jedoch nicht den offiziellen Info-Stand auf, sondern begab sich in eine der Holo-Kabinen, in denen man zusätzliche Informationen abrufen konnte. Er hatte das unbestimmte Gefühl, daß seine Mühe diesmal nicht umsonst sein würde... und dieses Gefühl trog ihn auch nicht.

Insgesamt waren siebenhundert neue Besucher nach Llango Moja gekommen, rund einhundertundfünfzig weitere Quasi-Jäger, die die Qualifikation geschafft hatten, waren in der Zentrumspyramide einquartiert worden.

Alaska ließ die Namensliste rasch durchlaufen und verzichtete auf eine bildliche Darstellung der Qualifizierten. Er hätte sie nachträglich anfordern können, aber er stieß ohnehin auf keinen bekannten Namen.

Da zur Runde der Absolut-Jäger nur weitere neun Personen gestoßen waren, wollte er schon resignieren, nachdem die ersten sechs Namen der Auserwählten für ihn nichtssagend waren.

Dann leuchtete der siebte Name in dreidimensionalen Schriftzeichen auf, gleichzeitig mit dem nächsten. Alaska war wie elektrisiert, als er die Namen las.

Veth Leburian - Paladin Srisphinx.

Er forderte weitere Informationen an, um jeden Irrtum auszuschließen. Gleich darauf wurde ihm das Holo des großen Mlironers mit den schwarzen Gesichtspigmenten und das Abbild Srimavos geliefert.

Veth Leburian wurde als Würdenträger des Ewigen Kriegers Ijarkor und Privilegierter vorgestellt, aber kein Wort darüber, daß er diese Würde durch die Flucht aus einem

Orphischen Labyrinth erworben hatte. Es hieß nur, daß er seine Privilegien durch den siebenjährigen Dienst auf Ijarkors SOMBATH und sein kodextreues Verhalten erworben hatte. Über Srimavo gab es nur die Information, daß sie von Veth als Paladin auserkoren worden war und einem Volk angehörte, das sich in einer Nebenlinie aus dem Stamm der Mlironer entwickelt hatte.

Beide hatten sie Quartier im inneren Bereich der Pyramide bezogen, der für Alaska noch nicht zugänglich war, da er über den Status eines Quasi-Jägers noch nicht hinausgekommen war. Aber es sollte für ihn keine Schwierigkeit sein, sich mit ihnen über das Bildsprechsystem in Verbindung zu setzen.

Alaska machte sich sofort auf den Weg. Endlich konnte er handeln. Da ihnen Lainish für die nächsten Perioden freigegeben hatte, glaubte Alaska, genügend Zeit zur Verfügung zu haben, um sich mit Veth und Sri in aller Ruhe besprechen zu können.

Doch gerade als er die Oberfläche der Plattform erreichte und sich durch die Parklandschaft einen Weg zu einer der schräg zur Höhe der Pyramide führenden Gleitbahnen suchte, schlug sein Armbandgerät an, das Lainish jedem seiner Hatuatani zur Verfügung gestellt hatte.

Mit einem Fluch schaltete Alaska es ein. Über seinem Handgelenk erschien eine Holographie, die Lainishs engelhaft wirkendes haarloses Gesicht zeigte.

„Was gibt's?“ fragte Alaska.

„Warum so unwirsch?“ fragte Lainish zurück. „Störe ich dich bei irgendeinem Vergnügen?“

„Ich dachte, du wolltest uns zumindest ein oder zwei Perioden freigeben“, antwortete Alaska.

„Wenn dir Freizeitgestaltung wichtiger ist, als den Pflichten eines Hatuatano nachzukommen - warum nicht“, sagte Lainish leichthin, ohne sich anmerken zu lassen, wie er wirklich darüber dachte. Im selben verbindlichen Tonfall fuhr er fort: „Ich dachte eigentlich, daß dich der Betrieb im Zentrum der Pyramide, im unmittelbaren Torbereich, interessieren würde, wohin man ohne besondere Befugnis sonst nicht gelangt. Aber lassen wir es gut sein. Viel Vergnügen, Saedy.“

„Nicht so hastig“, rief Alaska. „Ich bin an einer solchen Exkursion überaus interessiert.“

„Eigentlich sollte ich eingeschnappt sein“, sagte Lainish traurig. „Aber ich habe einen Narren an dir gefressen, Saedy. Finde dich in deiner Unterkunft ein. Du wirst etwa in der Mitte von Vest von dort abgeholt.“

Lainish unterbrach die Verbindung, bevor Alaska noch etwas erwidern konnte.

Alaska suchte so rasch wie möglich seine Unterkunft auf. Da er befürchten mußte, daß sein Bildsprechgerät angezapft wurde und Lainish sein Quartier zusätzlich überwachen ließ, wagte er es nicht, sich direkt mit Veth und Sri in Verbindung zu setzen. Aber er wollte ihnen wenigstens ein Zeichen geben.

Er überlegte kurz und entschloß sich dann für eine Exhibition. Jedermann auf Llango Moja war die Möglichkeit der Selbstdarstellung gegeben. Er konnte dann Kampftechniken vorführen, über sein Leben berichten, ESTARTU oder den Ewigen Kriegern huldigen oder auch eigene philosophische Betrachtungen zu allen Themen vorbringen. Es gab nur die Einschränkung, daß solche Veranstaltungen ausschließlich zu Aldart stattfinden durften und vorher angemeldet werden mußten.

Alaska machte über seinen Heim-Syntron eine entsprechende Eingabe und bekam einen Termin für die nächste Periode. Auf die Frage, welches Thema er behandeln wollte, antwortete er: „ESTARTU, Etustar - und darüber hinaus“. Damit war die Sache erledigt; er bekam Planquadrat 22/Ou/2203 für das erste Drittel des morgigen Aldart zugewiesen. Darunter konnte er sich noch nichts vorstellen, aber ihm standen jede Menge Orientierungshilfen zur Verfügung.

Sein Vortrag würde öffentlich bekanntgegeben werden, und jeder, der sich mit ihm in Verbindung setzen wollte, bekam ebenfalls diese Information. Veth und Sri hatten so die Möglichkeit, mit ihm auf unverfängliche Weise Kontakt aufzunehmen.

Kurz nachdem Alaska dies erledigt hatte, suchten ihn Sijol Caraes und Agruer Ejskee auf, um ihn für den Besuch der Toranlagen abzuholen. Das machte ihn etwas stutzig, denn Lainishs Auswahl verriet, daß er den beiden Humanoiden unbekannter Herkunft mehr vertraute als ihm.

4.

Caraes und Ejskee nahmen Alaska in die Mitte, wie schon bei ihrer ersten Begegnung auf Eklitt, als sie ihn Lainish vorgeführt hatten. Am Zugang zum Wohnbereich der Absolutjäger wurden sie von einer vierköpfigen Eskorte von Arlofern empfangen, die ihnen das Geleit bis zur Energiebarriere gaben, die den Torbereich abschirmte.

Caraes konnte die Barriere ungehindert passieren. Dann kam Alaska an die Reihe. Beim ersten Kontakt mit dem Energieschirm wurde ein Alarm ausgelöst. Sofort legte sich ein Fesselfeld um Alaska und machte ihn bewegungsunfähig. Er kannte natürlich den Grund für die Aktivierung des Sicherheitssystems, er hatte mit etwas Ähnlichem gerechnet. Ein Spot leuchtete auf, und ein grüner Lichtkegel suchte sich den Weg zu Alaskas Brust, verharrete über jener Stelle, an der der Zellaktivator die Netzkombination leicht ausbeulte.

„Was ist das?“ fragte eine Lautsprecherstimme mit leichtem arloferischen Akzent.

„Ein Talisman“, antwortete Alaska und fügte erklärend hinzu: „Es handelt sich um einen psionischen Mikroprozessor, der auf meinen genetischen Kode abgestimmte fünfdimensionale Schwingungen aussendet. Diese Schwingungen sollen für mein geistiges und körperliches Wohlbefinden sorgen. Für meine Umgebung sind sie ohne jede Auswirkung. Das sollte aus der Analyse hervorgehen.“

„Eine Analyse ist nicht möglich“, sagte die Lautsprecherstimme. „Du mußt den Talisman zurücklassen, oder du darfst die Toranlagen nicht betreten.“

„Ich bin nicht so abergläubisch, um meinen Talisman *überallhin* mitnehmen zu müssen“, sagte Alaska, ohne lange zu überlegen. „Ich lasse ihn zurück.“

Die Fesselfelder lösten sich, Alaska nahm den Zellaktivator an der Kette ab und Überließ ihn einem Leitstrahl. Dann erst durfte er passieren. Der Zwischenfall regte ihn nicht auf. Er war innerlich so ruhig, wie er sich äußerlich gab.

Er war schon einmal in einer ähnlichen Situation gewesen. Damals hatte er jedoch Blut geschwitzt und befürchtet, daß der Zellaktivator ihn verraten würde.

Das war vor einigen Wochen auf Taloz gewesen, dem Hauptquartier der Hatuatano, wo die Übergabe der Jenny-Demeter-Hybride stattgefunden hatte. Einer der fünf Anführer dieser Organisation zur Bekämpfung der Gänger des Netzes war ein Nakk mit Namen Faragha - und Nakken waren bekanntlich überaus psisensibel.

Faragha war Alaskas Zellaktivator sofort aufgefallen, und er hatte darum gebeten, ihn genauer untersuchen zu dürfen. Das war der Augenblick gewesen, da Alaska mit seinem Leben abschloß. Aber so lange der Nakk den eiförmigen Zellschwingungsaktivator auch untersucht hatte, er war nicht hinter sein Geheimnis gekommen und hatte ihn kommentarlos an Alaska zurückgegeben.

Nach dieser Feuerprobe konnte sich Alaska darum leichter von seinem Zellaktivator trennen, in der Überzeugung, daß er auch jeder Art weiterer Untersuchungen standhalten würde. Er mußte ihn nur innerhalb der nächsten 62 Stunden zurückbekommen. Aber so lange würde sein Aufenthalt im Torbereich wohl kaum dauern.

Die vier Arlofer führten sie durch einen Korridor zu einem Antigravlift, in dem sie in die Höhe fuhren. Damit bewältigten sie etwa hundert Meter und kamen in die eigentliche Toranlage.

Wiederum wurde Alaska sofort an die Heraldischen Tore erinnert, die er zwar nie benutzt hatte, die er aber von Plänen und Berichten und dem reichlich vorliegenden Bildmaterial kannte.

Das Labyrinth-Tor bestand aus einer quadratischen Plattform, die eine Seitenlänge von zehn Metern hatte, also den Bruchteil des Senderteils eines Heraldischen Tores. Darüber hing eine Kabine mit der Schaltstation für den Tormeister und seinen eventuellen Gehilfen, den Torhütern, mit den gleichen Abmessungen wie die Transmitter-Plattform. Vier Zubringertunnel führten bis fünf Meter an den Plattformrand heran, ein Feld von Transportstrahlen bildete eine Brücke über diese Kluft.

Alaska trat bis ans Tunnelende und blickte in die Tiefe, die sich im Dunkeln verlor, so daß man den Grund nur erahnen konnte.

„Keine Angst, du kannst nicht abstürzen, Saedy“, erklang da Lainishs Stimme hinter ihm. „Ein ausgeklügeltes System von Kraftfeldern sorgt dafür, daß Unfälle verhindert werden. So mancher Deportierte hat schon versucht, seinem Schicksal zu entgehen, indem er sich in die Tiefe stürzte. Aber das wäre zu leicht, um sich dem Urteil des Kriegers Yarun zu entziehen, nicht wahr, Sanpam?“

Alaska hatte sich umgedreht und sah, daß Lainish in Begleitung eines Arlofers gekommen war, dessen dreigeteilter Körper in einer silbrig flimmernden pompösen Uniform steckte.

„Du bist einer der Totengräber unserer Legenden, die die Stütze der Zivilisation sind“, erwiderte der Arlofer abweisend. „Ich frage mich, mit welchem Recht du an den Fundamenten unseres Glaubens rüttelst.“

„Der Glaube ist etwas für die große Masse“, sagte Lainish. „Die Wahrheit jedoch ist die Triebfeder für die Oberen, die am Hebel der Macht stehen. Und in diese Kategorie gehören meine Hatuatani, sie stehen mit dir auf einer Stufe ...“ An Alaska, Caraes und Ejskee gewandt, fügte er mit einer Armbewegung auf den Arlofer hinzu: „Das ist Sanpam, Herr über das Labyrinth-Tor von Yagguzan. Er ist sehr konservativ, wie ihr schon bemerkt haben werdet, und glaubt, daß ich mit der Wahrheit hausieren gehe. Und dort oben sitzt der Tormeister Aldruin, der Naak, der wie eine Spinne im Netz auf seine Opfer lauert.“ Er deutete zu der Transmitterkabine hoch, die fünf Meter über dem unteren Abschluß eine drei Meter hohe, schwarzgetönte Panorama-Sichtwand aufwies. Wieder an den Arlofer gewandt, fragte Lainish: „Wollen wir dem Tormeister etwas zu tun geben, Sanpam?“

Der Anthropoide drehte sich kommentarlos zur Seite und aktivierte sein Armbandgerät. Während Sanpam irgendwelche Anweisungen gab, sagte Lainish zu seinen Hatuatani:

„Ihr werdet gleich ein Schauspiel zu sehen bekommen, das für euch einmalig sein wird. Wartet nur ab ... Bevor ich es vergesse, will ich euch vorher aber noch etwas übergeben.“

Er griff lässig in eine Tasche und brachte drei Plaketten mit je vier Zentimeter Durchmesser und von unterschiedlicher Farbe zum Vorschein. Er überreichte sie formlos an seine Hatuatani, und Alaska nahm sich eine, die von dumpfem Ocker war; Caraes und Ejskee bekamen jeder eine rote.

„Abergläubisch, Saedy?“ fragte Lainish.

„Bis in meine tiefste Seele“, antwortete Alaska mit sparsamem Lächeln. „Mich erinnern diese Dinger zu sehr an Toshin-Male.“

Lainish lachte, die beiden Unknown-Humanoiden waren irritiert.

In dem Zubringertunnel tauchte plötzlich eine insektenhafte Gestalt auf, die Alaska zuerst für einen Arlofer hielt. Doch beim Näherkommen erkannte er den Mersonen Salsabee, der zu Lainishs Team gehörte. Er erreichte sie mit hektisch zuckenden Gliedmaßen, und seine Mundwerkzeuge mahlten so heftig gegeneinander, daß sie ein durch Mark und Bein gehendes Knirschen verursachten.

„Nun beruhige dich wieder, Bee“, herrschte Lainish den Hatuatano an.

„Tut mir leid, daß ich deinem Aufruf erst so spät nachkam“, entschuldigte sich der Mersone mit gekrümmtem Körper, gerade daß er sich nicht zu einem Kotau hinreißen ließ.

„Du kommst gerade recht“, sagte Lainish. „Jetzt geht es in die Orphischen Labyrinthe. Du bist als erster dran, mein Waffenbruder.“

„Tatsächlich?“ wunderte sich Salsabee. „Soll ich mit leeren Händen in die Orphischen Labyrinthe absteigen?“

„Du bekommst auf dem Weg dorthin, was du brauchst.“

Salsabee wurde auf einmal mißtrauisch. Er blickte von Lainish zu Alaska, Caraes und Ejskee - und wurde noch mißtrauischer. Bevor er sich jedoch äußern konnte, kam Sanpam wieder zu ihnen.

„Es kann losgehen.“

„Wunderbar!“ rief Lainish und rieb sich die Hände. Dann nahm er den an die zweieinhalb Meter großen Mersonen um die dünne Taille und führte ihn bis zum Tunnelrand. „Dir steht der Ehrenplatz an meiner Seite zu, Bee.“

In den drei anderen Tunnelöffnungen tauchten Gestalten auf. Sie näherten sich nur zögernd dem Ende des Tunnels, wurden aber von den Nachdrängenden weitergeschoben. Für einen Moment entstand ein Stau, dem tumultartige Szenen folgten, bevor die in vorderster Reihe Gehenden auf die Energiebahnen gedrängt und zur Transmitterplattform befördert wurden. „Das ist der Einmarsch der Kalydonischen Jäger“, verkündete Lainish mit kaum unterdrücktem Spott. „Seht nur, es sind die tapfersten Vertreter der verschiedensten ESTARTU-Völker, furchtlos und verwegen stürzen sie sich ins unbekannte Abenteuer.“

„Aber...“, stammelte Salsabee, der offenbar etwas schwer von Begriff war. „Aber es sind einige Toshins darunter. Ich kann sie deutlich an ihren roten Malen erkennen.“

„Toshins?“ Lainish stellte sich dumm, um das grausame Spiel auf die Spitze zu treiben. „Ich sehe keine Toshin-Male, nur Jäger, die ihre Ishara auf der Stirn tragen. Du weißt doch, Bee, der psionische Impulsgeber, der Jäger von Gejagten unterscheiden läßt.“

„Laß dich nicht täuschen, Bee!“ rief Alaska. „Das sind alles Opfer, und du gehörst dazu.“

„Was?“ rief Salsabee entsetzt.

Bevor er die Wahrheit in ihrer vollen Konsequenz begriff, gab ihm Lainish einen Stoß, so daß er auf die Energiebahn glitt und zur Plattform getrieben wurde. Verzweifelt versuchte der Mersone, sich in die entgegengesetzte Richtung zu bewegen, aber er kam gegen die Zugkraft des Energiestrahls nicht an.

„Saedy hat recht“, rief Lainish ihm nach. „Die Orphischen Labyrinthe brauchen frisches Blut. Schließlich sollen auch weniger erfahrene Jäger zu ihrer Beute kommen.“

„Warum?“ rief Salsabee verzweifelt. „Warum hast du ausgerechnet mich verbannt? Warum nicht ... Saedy?“

„Vielleicht gebe ich dir die Antwort, wenn wir uns im Labyrinth treffen“, rief Lainish höhnisch zurück.

Die letzten Deportierten wurden von schwer bewaffneten Arlofern aus den Tunneln geschoben. Auf der Plattform drängten sich nun an die hundert Wesen verschiedener Abstammung. Nur wenige unter ihnen nahmen ihr Schicksal mit geradezu stoischer Ruhe hin - vielleicht nur, weil sie keine Ahnung hatten, was ihnen in den Orphischen Labyrinthen wirklich blühte. Andere wiederum schienen erst allmählich zu begreifen, was mit ihnen geschehen sollte, und sie versuchten nun, sich zum Plattformrand durchzukämpfen, um nach einer Möglichkeit zur Flucht zu suchen.

Salsabee tauchte aus der wogenden Masse auf. Er schlug seine Nebenleute rücksichtslos nieder, um sich Lainish bemerkbar zu machen. Er flehte und zeterte mit schriller, sich überschlagender Stimme und schlug in wilder Panik um sich.

„Was für ein erbärmliches Schauspiel“, sagte Lainish angewidert. „Der Tormeister soll dem ein Ende bereiten.“

Als hätte der Nakk ihn gehört, senkte sich die Kabine bis in Höhe der Köpfe der größten Deportierten hinab. Ein waberndes Energiefeld entstand um die Plattform, festigte sich und glühte kurz auf. Für diese Dauer der höchsten Spannung wurde die Sichtscheibe der Kabine transparent, so daß man den einsamen Nakk an seinen Instrumenten sehen konnte. Das schwarzhäutige, häßliche Kopfende ragte starr aus dem ockerfarbenen Gliederpanzer. Die Psi-Fühler standen steif nach oben, während das Dutzend zierlicher Greifwerkzeuge des Wirbellosen virtuos über das Instrumentarium wirbelten. Als das Transmitterfeld erlosch, verdunkelte sich die Sichtwand der Kabine wieder.

Die Transmitterplattform war leer.

„Wäre ich mit der Übergabe der Ishara an dich nicht zu voreilig gewesen, Saedy“, sagte Lainish zu Alaska, „dann hättest du mit Bee den Platz vertauscht. Ich gebe die Hoffnung dennoch nicht auf, daß ich mit dir eine gute Wahl getroffen habe.“

Alaska hätte eine Reihe passender Antworten daraufgehabt, aber er behielt sie für sich. Er wollte Lainish nicht unnötig reizen. Er mußte sich immer wieder vor Augen halten, was auf dem Spiel stand. Es ging nicht darum, sich mit dem Zwerg-Gavron zu messen, sondern Freunde aus dem Orphischen Labyrinth zu befreien.

„Ich werde mein Bestes geben“, sagte Alaska in einem Tonfall, der Lainish nicht in den Irrglauben verfallen lassen konnte, daß er ihm untertänig werden könnte.

„Kein Grund, in den Schmollwinkel zu gehen, Saedy“, sagte Lainish kumpelhaft und hakte sich bei ihm unter, während sie durch den Tunnel zurückgingen. „Habe ich dir eigentlich schon erzählt, daß ich früher an diesem Labyrinth-Tor Dienst getan habe? Damals war Sanpam noch nicht Kommandant, und es gab keine Bevorzugung der Arlofer. Es herrschte Gleichberechtigung... In meinen Aufgabenbereich fiel es, die Deportierung der Verbannten zu organisieren. Ich bekam alle Unterlagen über sie und konnte mir jene herauspicken und für die Kalydonische Jagd reservieren, die mir als lohnende Jagdobjekte erschienen. Glaube aber ja nicht, daß ich diesen Vorteil nützte, um es mir leicht zu machen. Im Gegenteil, ich suchte mir die schwersten Brocken aus, die eine echte Herausforderung für mich waren. Ich hätte keinen Triumph, wenn Schwächlinge auf meiner Totenliste stünden. Nein, ich habe mir wirklich nur die Stärksten als Opfer ausgesucht - und sie alle erledigt. Bis auf jene zwei, denen diesmal unsere Jagd gelten soll. Roi Danton und Ronald Tekener! Es sind bloß Gorims, Vironauten, die es aus der Milchstraße zu uns verschlagen hat, so wie dich auch. Aber es sind ganz gerissene Burschen, die in der Gestalt der Labyrinth-Ungeheuer noch gerissener und gefährlicher geworden sind. Es sagt wohl alles, daß ich sie bisher vergeblich zu erlegen versucht habe. Diesmal sind sie fällig... Aber mir scheint, ich rede zu einer Mauer. Kannst du mir überhaupt folgen, Seady?“

„Du mußt dich erinnern, daß du mir die Zusammenhänge zum wiederholten Male unterbreitet hast“, antwortete Alaska. „Worauf willst du hinaus?“

Lainish zog den Permitarm zurück, mit dem er sich bei Alaska eingehängt hatte, und schrieb damit Schnörkel in die Luft.

„Ich wollte dich nur auf die Gefährlichkeit unseres Unternehmens hinweisen“, sagte er. „Vielleicht ist Bee als Jagdopfer besser dran als du als Jäger.“ Er machte eine Pause und fügte sorgenvoll hinzu: „Du hattest mit Bee, einem Mersonen, Mitleid. Wie wird es aber erst sein, wenn du zweien deiner Artgenossen gegenüberstehst?“

„Abwarten.“

*

Sanpams Kommandostand lag in der Spitze der Pyramide und hatte selbst die Form einer solchen mit einer Seitenlänge von etwa dreißig Metern. Jede zweite der dreieckigen Schrägwände war ein Bildschirm für holografische Projektion. An dem achtseitigen Instrumentenpult saßen an die fünfzig Arlofer in zwei Etagen. Der Kommandant von Llango Moja nahm mit seinen vier Besuchern in der Mitte der Zentrale Platz, rund um ein holografisches Modell von Yagguzan, an dem auch die Position der drei Labyrinth-Tore zu erkennen war. Sanpam erklärte ihnen, daß Vergrößerungen und Teilausschnitte von jedem planetaren Abschnitt möglich waren.

Lainish hatte dafür nur ein mitleidiges Lächeln übrig.

Sanpam fuhr dessen ungeachtet fort:

„Wir können von hier den Weg der Jäger - und natürlich auch den der Verbannten von einem Tor zum anderen und die Abstrahlung ins Labyrinth verfolgen. Die Beobachtungen der planetaren Veränderungen ermöglichen es uns, Rückschlüsse auf die Umgruppierung der Labyrinthlandschaft zu ziehen. Jede Veränderung der realen Bedingungen schlägt sich auf den Wirklichkeitsgradienten und hat eine Entsprechung in der Pararealität.“

Ebenso wie die gesteuerte Verschickung ins Labyrinth beobachtet werden kann, erfahren wir es auch, wenn sich etwas in den psionischen Fallstricken verfängt. Etwa wenn uns ein Gorim ins Netz geht.“

„Wie oft war das schon der Fall?“ erkundigte sich Alaska.

Sanpam funkelte ihn aus seinen Facettenaugen an.

„Ich habe keine Angaben darüber, wie oft so etwas seit Bestehen des Yagguzan-Tores passierte“, sagte er. „Während meiner Amtsperiode leider noch nie.“

„Ist es immer noch nicht möglich, den Jägern von hier aus bis ins Labyrinth zu folgen?“ erkundigte sich Lainish. „Ich erinnere mich, daß schon zu meiner Zeit Bestrebungen im Gange waren, auch eine Beobachtungsstelle für die Orphischen Labyrinthe einzurichten.“

„Dazu wird es nie kommen“, sagte Sanpam. „Es ist nicht gut, die Vorgänge im Labyrinth zu beobachten, denn in weiterer Folge würde das zu Manipulationen führen, was den Kalydonischen Jagden viel von ihrem Reiz nehmen würde.“

„Ich kenne Labyrinthe, wo man diese Art der Beobachtung und Einflußnahme mit großem Erfolg praktiziert“, warf Lainish ein.

„Wir auf Yagguzan halten nichts davon und wollen uns diese letzten Geheimnisse bewahren“, entgegnete Sanpam, dem dieses Thema offensichtlich Unbehagen bereitete. „Der Ungewisse Ausgang einer Kalydonischen Jagd macht einen besonderen Nervenkitzel aus. Aber lassen wir das Theoretisieren, halten wir uns lieber an die Geschehnisse.“

„Das holografische Schaumodell war ihnen zeigte einen Ausschnitt mit allen drei Toren. In der Draufsicht bildeten sie ein Dreieck mit einer Seitenlänge von etwa 10.000 Kilometern. Die Seitenansicht machte jedoch deutlich, daß sie in unterschiedlicher Höhe verankert waren. Llango Moja schwebte in 30.000 Kilometern Höhe, Llango Bili war 20.000 Kilometer von der Planetenoberfläche entfernt und Llango Tatu nur noch zehn. Die zweite und das dritte Tor hatten natürlich bescheidenere Ausmaße, weil sie nicht dafür gedacht waren, ein großes Besucherheer aufzunehmen, und nur eine geringe Stammbesatzung hatten. Es handelte sich um Achtkantpyramiden mit einer Seitenlänge von zweihundert Metern.“

Die Syntronik meldete in kultiviertem Sothalk:

„Die erste Stufe der Transmutation ist abgeschlossen, Llango Bili erreicht.“

Die Wandbildschirme leuchteten auf und zeigten aus verschiedenen Perspektiven das Innere des zweiten Tores. Auch das Schaumodell zeigte Llango Bili als transparentes Ganzes, so daß die innere Beschaffenheit zu erkennen war. Den meisten Raum nahmen die technischen Anlagen in Anspruch. Im Zentrum befand sich die Transmitteranlage, die

ein kleineres Ebenbild des Llango Moja-Tores war. Allerdings gab es keine Zubringertunnels.

Im Schaumodell begann der Empfängertransmitter pulsierend zu leuchten, es blitzte kurz auf, danach fanden sich auf der Plattform Dutzende von miniaturisierten Figuren.

„Es ist besser, sich an der optischen Bilderfassung zu orientieren“, riet Sanpam und wandte sich selbst den vier Großprojektionsflächen der Wände zu.

Dort war zu sehen, wie sich die Verbannten, die vor kurzem von Llango Moja abgestrahlt worden waren, sich auf der etwas kleineren Transmitterplattform drängten. Im Hintergrund, auf Stegen entlang der überhängenden Pyramidenwände, waren vereinzelt bewaffnete Arlofer zu erkennen, die klobige Rüstungen trugen und sich daher schwerfällig bewegten.

Die rund hundert Verbannten erschienen in einem seltsamen Licht, es sah aus, als würden sie von innen her leuchten. Bei näherem Hinsehen zeigte es sich jedoch, daß das scheinbare Leuchten auf einen anderen Umstand zurückzuführen war. Ihre Körper waren halb transparent. Man konnte nicht, wie etwa bei einer medizinischen Durchleuchtung, ihre inneren Organe sehen, sondern durch ihre Körper hindurch. Und es stellte sich heraus, daß die Körper nicht immer in die Tiefe gestaffelt waren, sondern sich manchmal ineinander verschoben.

„Damit ist der erste Schritt zur Anpassung an die Anderswelt getan“, erklärte Sanpam. „Man könnte es auch die physiologische Abstimmung an eine andere Dimension nennen. Der zweite Schritt ist die psycho-psionische Anpassung, die durch den Transfer nach Llango Tatu erfolgt. Diese stufenweise Transmutation ist unbedingt notwendig, weil es sonst, zumindest bei Intelligenzwesen, zu einem Strangeness-Schock kommen könnte, was mit einem irreversiblen Irresein gleichzusetzen ist. Die Orphischen Labyrinthe haben nämlich, weil sie Teilbereiche einer anderen Dimension sind, eine von unserer Welt verschiedene Strangeness-Koordinate. Das ist der einzige Unterschied unserer Realität zu dieser Pararealität.“

„Die zweite Stufe der Transmutation wird eingeleitet“, meldete der Syntron. „Llango Tatu wird angepeilt. Die Abstrahlung erfolgt.“

Die hundert halbtransparenten Geschöpfe auf der Transmitterplattform verschwanden unter einem Energievorhang, und als dieser erlosch, war auch die Plattform leer.

Das Bild wechselte. Statt einer eng begrenzten Transmitterplattform war nun eine verschwommene Fläche zu sehen, aus der Leuchtsäulen als einzig scharfgezeichnete Objekte herausragten. Und auch die Arlofer der Bedienungsmannschaft waren im Hintergrund in ihren klobigen Rüstungen deutlich zu erkennen.

Auf der verschwommenen Fläche tauchten nun, scheinbar aus dem Nichts, vereinzelte Gestalten auf. Sie waren vielleicht noch um eine Spur durchscheinender, besaßen aber immer noch die Umrisse ihrer früheren Erscheinung.

Es war jedoch deutlich, daß sie Orientierungsschwierigkeiten hatten. Sie bewegten sich unsicher, zuckten oft zurück, als stießen sie gegen Hindernisse, und ertasteten sich ihren Weg entlang irgendwelcher Barrieren, wo keine zu sehen waren.

Ein beklemmendes Bild ... Alaska suchte nach einem Mersonen und fand ihn. Er beobachtete die geisterhafte Erscheinung, bei der es sich nur um Salsabee handeln konnte, und verfolgte seinen Weg bis zu einer der Leuchtsäulen. Drei seiner Leidensgenossen klammerten sich bereits an diese, wie Ertrinkende an einen Rettungsring, wie ins Nirgendwo Driftende, die einen der wenigen Bezugspunkte zu ihrer Welt gefunden hatten. Sie wurden wie Motten vom Licht angezogen, glaubten offenbar, sichere Rettungsinseln gefunden zu haben, und erlitten letztlich doch das Schicksal jener Motten, die vom Licht versengt wurden ...

Die Zentrale war von einem Stimmengewirr erfüllt, nicht laut und aufdringlich, sondern gedämpft und verhalten - die adäquate Untermalung für dieses phantastisch-unheimliche

Schauspiel der voranschreitenden Transmutation: die Arlofer an den Pulten gaben ihre Anweisungen, die Syntronik antwortete, bestätigte oder forderte Korrekturen.

„Ab in die Orphischen Labyrinthe!“ befahl Sanpam.

In diesem Moment hingen die gespenstischen Gestalten noch wie die Trauben an den über den Raum verteilten Leuchtsäulen - im nächsten erloschen die Lichtquellen, und die Gespenstergestalten lösten sich auf.

Der Raum wurde hell, der eben noch verschwommen wirkende Boden, wie mit Nebelschwaden bedeckt, wurde zu einer spiegelglatten Fläche. Im Hintergrund entledigten sich die Arlofer ihrer Rüstungen...

„Transmittierung erfolgt. Transmutation progressiv... Transmutation beendet!“ meldete der Syntron in kurzen Abständen.

„Es ist nicht so, daß wir gar keinen Einblick in die Orphischen Labyrinthe nehmen können“, erklärte Sanpam. „Wir haben uns sehr wohl ein kleines Fenster in die Pararealität geschaffen. Dies wird uns durch einen kleinen Trick ermöglicht, nämlich durch Sichtbarmachung des psionischen Feldes, in das die Orphischen Labyrinthe eingebettet sind“.

Sanpam verwies auf das Schaumodell vor ihnen, das nun Yagguzan zeigte. Aber der Riesenplanet erschien wie von einem grünen Energieschirm - optisch einem HÜ-Schirm ähnlich - eingehüllt. Nun wurde Yagguzan größer, blähte sich rasend schnell auf, sprengte die Grenze des Projektionskubus. Der Betrachter schien auf dieses grüne Feld zuzustürzen, in dieses einzudringen. Ein pyramidenförmiges Objekt tauchte auf - Sanpam bezeichnete es als Llango Tatu - und glitt wieder aus dem Bild.

Und auf einmal löste sich das scheinbar geschlossene Feld in ein dicht gewobenes Netzwerk auf. Alaska konzentrierte sich auf eine der verschlungenen Linien, versuchte im Geist, dieser Linie zu folgen ... bis ihn schwindelte.

Alaska wurde in die Wirklichkeit zurückgerissen, als die Projektion gestoppt wurde. Das Bild erstarre - und explodierte.

„Alarm! Alarm!“ meldete der Syntron. „Ein Fremdkörper ist in das Orphische Labyrinth eingedrungen.“

„Wie ist das möglich?“ sagte Sanpam verdutzt. „So etwas ist mir während meiner ganzen Amtszeit noch nicht passiert. Was hat das zu bedeuten?“

„Du wüßtest es, könntest du die Zeichen richtig deuten“, sagte Lainish spöttisch. „Es ist doch offensichtlich, daß sich jemand, der das psionische Netz zur Fortbewegung benutzt, sich im Orphischen Labyrinth von Yagguzan verfangen hat.“

„Tatsächlich?“ meinte Sanpam ungläubig; er konnte es offenbar nicht glauben, daß dieser Fall eingetreten war, für den es bisher in der Praxis kein Beispiel gegeben hatte. Zumaldest auf Yagguzan noch nicht.

Nun meldete sich der Tormeister Aldruin persönlich und bestätigte Lainishs Worte. Er sagte:

„Wir haben einen Gänger des Netzes gefangen. Er ist ins Orphische Labyrinth unterwegs.“

„Was für eine Bereicherung der Kalydonischen Jagd“, rief Lainish begeistert aus. „Du mußt mir alle verfügbaren Unterlagen beschaffen, Sanpam. Ich will diesen exotischen Vogel erlegen!“

Alaska war innerlich so aufgewühlt, daß es ihn große Mühe kostete, weiterhin den Unbeteiligten zu mimen. Aber je länger er nachdachte, desto ruhiger wurde.

Yagguzan war nie eine ernste Gefahr für die Gänger des Netzes gewesen. Dieses Labyrinth lag an keinem wichtigen Netzknopenpunkt und fern aller Durchzugsstränge des psionischen Netzes. Darum hatte sich auch noch nie ein Gänger des Netzes in dieses Orphische Labyrinth verirrt.

Es wäre ein zu großer Zufall gewesen, wenn dies ausgerechnet zu diesem Zeitpunkt zum erstenmal einem Gänger des Netzes unbeabsichtigt passierte.

Alaska kam daher zu dem Schluß, daß sich der Gänger des Netzes absichtlich hatte einfangen lassen. So und nicht anders mußte es sein. Nachdem er dies bei sich geklärt hatte, brauchte er auch nicht lange über die Identität dieses Gängers des Netzes rätseln.

Perry Rhodan würde es sich nicht nehmen lassen, sich an der Befreiungsaktion für seinen Sohn zu beteiligen.

Es war ein leichtes für ihn gewesen, in das Orphische Labyrinth zu gelangen. Die Frage war nur, wie er es wieder verlassen wollte.

Dies war aber der einzige Punkt, der Alaska Sorge bereitete. Im Augenblick war die Freude an dem bevorstehenden Treffen im Orphischen Labyrinth aber noch größer. Perry war kein solcher Bruder Leichtfuß, daß er sich blindlings in ein solches Abenteuer stürzte.

Alaska harrte gespannt der weiteren Entwicklung.

5.

In was für eine Gesellschaft war er da nur geraten!

Früher, als Akkarr noch ein Bossem war, da hatte es für ihn nur zwei Triebfedern gegeben. Erstens die Gier nach Nahrung, und zweitens die Angst davor, selbst zur Beute eines anderen Nahrungssuchenden zu werden. Fressen oder gefressen werden, diese einfache Lebensformel hatte für ihn gereicht.

Aber nun hatte ein diabolisches Schicksal ihm den Körper eines Ezibree zugeschanzt, was grundsätzlich kein Schaden gewesen wäre. Schlimm war nur, daß dieser Hall-Ezibree einer Bande von Schwächlingen angehörte.

Es war ein gemischter Haufen von dreizehn Tiefenbewohnern, der sich einigen seltsamen Überlebensregeln unterworfen hatte.

„Reißt nie ein Lebewesen aus Fleisch und Blut, egal welcher Gestalt es ist, wie furchteinflößend oder hilflos es auf euch wirkt, denn: WIR SIND KEINE KANNIBALEN!“

Blühender Unsinn, Akkarr hatte derartigen Blödsinn vorher noch nie gehört. Er sah die Bandenmitglieder der Reihe nach an und ordnete sie in Gedanken bereits in die Reihenfolge, in der er sie reißen würde.

Es waren alles kümmерliche Staubfresser, die dem Fleisch entsagten und sich darauf beschränkten, nur das als Nahrung aufzunehmen, was die Landschaft dieser Welt hervorbrachte.

Dies hatten sie feierlich gelobt.

Ist das auf eurem eigenen Mist gewachsen? fragte sich Akkarr. Wessen Gehirn ist diese perverse Philosophie entsprungen, lieber bis zum Wahnsinn zu darben, als die wahren Früchte dieser Welt zu genießen?

„Hätten wir uns nicht an diese Regeln gehalten, hätten wir uns längst schon selbst ausgerottet.“

Akkarr erfuhr nicht, wozu diese unsinnigen Regeln aufgestellt worden waren, dafür ließ man ihn wissen, daß sie angeblich von einem Cepralaun stammten, der unter einem „besonderen Licht“ stand und der in missionarischer Tätigkeit durchs Labyrinth zog.

„Das Endziel ist es, alle Bewohner der Unterwelt zu einigen und gemeinsam gegen die Jäger aus der Anderswelt in den Kampf zu ziehen.“

Es gab noch mehr solcher Sprüche, auch die Tatsache, daß zwei Bandenmitglieder von einer streunenden Gruppe sogenannter Kannibalen geschnappt wurden, konnte nicht an solcher weltfremden Einstellung rütteln. Akkarr versäumte leider die Gelegenheit, sich ebenfalls einen als Beute zu holen und die Tat den Kannibalen unterzuschieben.

Wenn Akkarr dennoch bei diesen Sektierern blieb, dann nur, weil sie auch einige nützliche Überlebensregeln zu geben hatten. So erfuhr er einige Tricks, mit denen man

sich vor den übermächtigen Jägern schützen konnte, und andere, wie man fleischfressenden Räubern falsche Fährten legte.

Weniger wichtig fand er die Vorträge darüber, wie man einen Fleischfresser zum Staubfresser bekehren konnte.

Akkarrs Hunger wurde immer größer. Er konnte kaum mehr an sich halten, und schon zweimal war er ganz nahe daran gewesen, Bandenmitglieder zu schlagen. Sie waren alle nur bessere Tiere, so wie er, wie alle Lebewesen dieser Welt. Denken war gut, es erhöhte die Überlebenschancen, aber zuviel Denken machte schwach und verweichlichte.

Für einen Tipp war Akkarr den Sektierern besonders dankbar. Sie kannten die Position des Tores, durch das die Jäger ins Labyrinth herabsteigen würden. Und sie wußten, daß diese Jäger am verwundbarsten waren, wenn sie aus diesem Tor traten.

Dieses Wissen brannte sich tief in Akkarrs Geist ein: Der Neuankömmling ist die leichteste Beute.

Akkarr verbrachte daraufhin viel Zeit im Torbereich, den er mehr erahnte, als daß er ihn sehen konnte. Da sich die Landschaft der Labyrinthwelt dauernd veränderte, war es besonders schwierig, in der Nähe des Tores zu bleiben. Aber die Sektierer wußten auch hier Rat. Akkarr erfuhr, daß man auf ganz bestimmte Geräuschfolgen achten mußte, die die Position des Tores verrieten. Sie nannten das den Gesang der Psiqs, was die Abkürzung für Psionische Informationsquanten war.

Es gehörte viel Ausdauer dazu, von Hunger und Entzugserscheinungen gequält, den Torbereich zu suchen und dort auszuhalten, auf Beute zu lauern, die irgendwann einmal auftauchen mochte.

Letztlich lohnte sich die Sache für Akkarr-Hall dennoch.

Plötzlich fleuchte ein großer Gespensterschwarm durch die Labyrinth-Landschaft und verschwand an jenem Punkt, von dem die typischen Geräusche kamen. Nicht viel später verließ eine Horde von gut hundert Labyrinthbewohnern das unsichtbare Tor.

Akkarr war nicht mehr zu halten. Er faßte eine zerbrechlich wirkende Sleiya ins Auge und stürzte sich auf sie. Sie bot kaum Widerstand, wußte gewiß nicht einmal, wie ihr geschah, als ihr Lebenslicht ausgelöscht wurde.

Akkarr zog sich mit seiner Beute in ein sicheres Versteck zurück, wo er von den Sektierern nicht entdeckt werden konnte. Er fand jetzt, daß die Labyrinthwelt eigentlich doch in Ordnung war.

*

Varland war ein Planet ohne Atmosphäre und bot sich, von unzähligen Kratern und gewaltigen Ringgebirgen übersät, dem Auge wie eine größere Ausgabe des irdischen Mondes dar. Die Wahrscheinlichkeit, daß sich ein Raumschiff hierher verirrte und diesen trostlosen Himmelskörper einer genaueren Untersuchung unterzog, war sehr gering. Dennoch war der Stützpunkt der Gänger des Netzes getarnt, daß er einem nicht sofort ins Auge stach.

Varland-Station entsprach der Standard-Größe und -Form aller sogenannten Gorim-Stützpunkte, war 150 Meter lang und sah einer vierfingrigen Hand ohne Daumen nicht unähnlich. Der Standort des Stützpunkts war nicht willkürlich gewählt, sondern man hatte ihn an jener Stelle des Äquators errichtet, weil sich dort ein Netzknotenpunkt befand. Das war der Garant dafür, daß jeder Gänger des Netzes Varland-Station per persönlichem Sprung erreichen konnte.

Dem geübten Auge bot sich die psionische Schnittsteile, der Zugang ins psionische Netz, als halbkugelige, blasse Leuchterscheinung dar. Sie befand sich am äußersten Ende des linken Fingers, von der „Handfläche“ aus gesehen.

Irmina Kotschistowa hatte die kegelförmige ÄSKULAP gleich neben der Felserhebung gelandet, unter der der Stützpunkt lag.

Gleich nach ihrer Ankunft hatte Rhodan den stationären Syntron befragt, um den neuesten Stand der Dinge zu erfahren. Da alle Stationen der Gänger des Netzes in immerwährendem Datenaustausch untereinander standen, konnte er selbst an diesem entlegenen Ort die neuesten Nachrichten abrufen. Aber wie kaum anders erwartet, gab es zum Thema „Unternehmen Yagguzan“ keine Neuigkeiten, Reginald Bull hatte lediglich gemeldet, daß Srimavo und Veth Leburian bereits mit der LOVELY & BLUE ins Heldorf-System aufgebrochen waren.

Alaska Saedelaere, von dem alles abhing, hatte dagegen noch immer kein Lebenszeichen von sich gegeben, auch Testare war seit der letzten Meldung vor über sieben Wochen verschollen.

„Ich hoffe nur, daß mit Alaska alles in Ordnung ist“, sagte Rhodan düster.

„Wenn er versprochen hat, an der Kalydonischen Jagd teilzunehmen, dann wird er es auch tun“, beruhigte ihn Irmina Kotschistowa. „Und er hätte sich sicher wieder gemeldet, wenn dies in seinen Möglichkeiten gelegen hätte.“

„Das eben bereitet mir Sorge“, sagte Rhodan. „Er hat sich mit diesem Lainish auf ein sehr gefährliches Spiel eingelassen. Hoffentlich überschätzt er sich nicht.“

„Aus dir spricht die Sorge um Roi und die anderen“, sagte Irmina wissend. „Aber es wird schon gut gehen.“

Rhodan konnte wieder lächeln.

„Falls der Labyrinth-Taucher mitmacht! Ich möchte keine Zeit verlieren und die Probe aufs Exempel machen.“

Der Labyrinth-Taucher war ein kastenförmiges Gerät von siebzig Zentimetern Länge, zwanzig dick und vierzig breit, das quer über der Schulterpartie zu tragen war. Es war nicht nach ästhetischen Gesichtspunkten gebaut worden, sondern schmucklos und zweckentsprechend, eben ein Prototyp.

„Ich komme mir wie gekreuzigt vor“, sagte Rhodan, nachdem er sich den Labyrinth-Taucher umgeschnallt hatte. „Warum nur hat Geoffry ihn nicht so konstruiert, daß man ihn der Länge nach auf dem Rücken tragen kann?“

„Du kannst deine Verbesserungsvorschläge vorbringen, bevor das Gerät in Serie geht“, antwortete Irmina und überprüfte gewissenhaft wie eine besorgte Mutter den Sitz des Labyrinth-Tauchers.

„Ab mit dir“, sagte sie und klopfte Rhodan auf die Schulter.

„Ich bin bald wieder zurück“, versprach Rhodan. „Es ist nur ein Test. Ich will nur kurz ins Labyrinth und herausfinden, wie leicht mir die Rückkehr gelingt - und ob überhaupt.“

„Im zweiten Fall wirst du nicht lange auf Freunde warten müssen“, scherzte Irmina.

Rhodan winkte ihr kurz zu und machte sich auf den Weg zur psionischen Schnittstelle am anderen Ende der Station. Er erreichte das halbkugelförmige Feld, das sich nur den Augen der Netzgänger darbot, und trat ohne Zögern ein. Es war schließlich kein endgültiger Schritt. Er konnte es sich immer noch anders überlegen und das psionische Fallensystem von Yagguzan meiden. Aber das war nur eine hypothetische Möglichkeit, die er nicht wirklich in Betracht zog.

Die materielle Umgebung löste sich auf, und Rhodan fand sich in der nicht minder vertrauten Welt des psionischen Netzes wieder. Er glitt die grünliche Bahn des Präferenzstrangs dem nahen Ziel entgegen. Ein einziger Gedanke genügte, um ihn an Kreuzungspunkten von einem Strang auf den anderen überwechseln zu lassen, und ebenso war nur ein einziger Gedanke nötig, um ihn auf dem kürzesten Weg an jedes gedachte Ziel zu bringen, sofern es innerhalb des vermessenen Psi-Netzes lag und in die KARTE aufgenommen war.

Der persönliche Sprung, das Netzgehen überhaupt, war mit der absoluten Bewegung gleichzusetzen, was besagte, daß man in Nullzeit von einem Ort zum anderen gelangte. Zumindest verstrich im Standard-Universum während des Wechsels von einem Ort zum anderen, ungeachtet der Entfernung, keine meßbare Zeitspanne.

Für jenen, der sich entlang der psionischen Feldlinien bewegte, stellte es sich allerdings nicht so dar, daß er an einem Punkt entmaterialisierte und an einem anderen sofort wieder rematerialisierte, wie es etwa bei der Teleportion war. Der Netzgänger hatte sehr wohl den Eindruck, sich durch Raum und Zeit zu bewegen. Obwohl in kleinste Teilchen, in sogenannte Psiqs, umgewandelt, bewahrte er sich das Gefühl von Körperlichkeit, spürte die Bewegung und meinte, daß sehr wohl der Faktor Zeit für ihn weiterhin Gültigkeit hatte. Er befand sich in einer Eigenzeit, die er sehr bewußt erlebte und fast nach Belieben dehnen und strecken konnte, ohne daß sich an der Tatsache etwas änderte, daß er in bezug auf das Standard-Universum diese Strecke in Nullzeit bewältigte.

Während Rhodan einen schwachen psionischen Faden entlangglitt, überlegte er kurz, ob er nicht zuvor einen Abstecher zu Alaskas Raumschiff TALSAMON machen sollte. Die Position war bekannt, Testare hatte sie nicht verheimlicht. Es machte nichts, daß die TALSAMON in einer anderen Galaxis geparkt war, nämlich am Rand der Kalmenzone von Siom Som, denn für einen Gänger des Netzes spielten Entfernungen keine Rolle.

Dennoch verwarf er den Gedanken sofort wieder, kaum daß er ihm gekommen war, denn er wußte, wie empfindlich Alaska darauf reagieren konnte, wenn man in seine Privatsphäre einbrach. Alaska sprach nie darüber, aber er trug noch einiges mit sich herum, was er noch nicht hatte bewältigen können. Vielleicht nagte manches in ihm, gerade weil er nicht darüber sprach?

Rhodan kam an einen Knotenpunkt, von dem mehrere Präferenzstränge in verschiedene Richtungen führten. Einer davon wand sich jedoch auf seltsame Weise auf ein undefinierbares psionisches Objekt zu. Obwohl nicht auszumachen war, um was für ein Phänomen es sich handelte, wußte Rhodan Bescheid.

Die von ihm ausgemachte Verzerrung der psionischen Feldlinien hatte nur den Zweck, den Betrachter - der in jedem Fall ein Gänger des Netzes war - neugierig zu machen. Es handelte sich um eine durch spezifische Kraftfelder verursachte Verknotung von Präferenzsträngen, die aus der Distanz ohne Wirkung war. Kam man solchen Knoten jedoch zu nahe, wurde man von ihnen angezogen. Gleichzeitig wurde ein im Normalraum stationierter Transmitter aktiviert, der auf psionischer Basis arbeitete und einem der herkömmlichen Tore in die Orphischen Labyrinth entsprach. Der auf diese Weise gefangene Netzgänger wurde daraufhin vom Transmitter transmutiert und in das nächstliegende Orphische Labyrinth abgestrahlt.

Manche dieser Fallen konnte man schon frühzeitig erkennen - wie diese von Yagguzan - und ihnen ausweichen. Aber es gab welche, die so raffiniert getarnt waren, daß sie selbst von erfahrenen Gängern des Netzes zu spät bemerkt wurden. Es würde immer solche Fallen geben, denen man trotz aller Vorsichtsmaßnahmen nicht entkommen konnte...

Rhodan sah die Gefahr, und trotzdem hielt er darauf zu. Er wollte sich fangen lassen. Jetzt würde der Labyrinth-Taucher zeigen, was er konnte.

Die seltsame Verknotung der psionischen Netzfäden war nun schon deutlich zu erkennen, dennoch schien sie ungefährlich, in sicherer Entfernung zu sein. Plötzlich spürte sich Rhodan jedoch von unerklärlichen Kräften angezogen. Er machte die Probe und mußte feststellen, daß er gegen die Anziehungskraft, die der Knoten auf ihn ausübte, nicht ankam.

Und dann fand er sich plötzlich inmitten des Gewirrs von Netzfäden, und egal in welche Richtung er sich wandte, er fand nicht mehr hinaus.

Rhodan spürte, wie im nächsten Moment eine Veränderung mit ihm vorging. Das mußte der Augenblick sein, da der im Normalraum positionierte Transmitter ansprang. Der

Schwarm psionischer Informationsquanten, Psiqs, zu dem Rhodan während des Netzgehens geworden war, wurde mit unglaublicher Geschwindigkeit neu formiert. Rhodan war nicht in der Lage, auf diesen Prozeß Einfluß zu nehmen.

Er wurde zu etwas anderem ... etwas riß ihn mit elementarer Gewalt aus dem psionischen Netz ... Er fand sich in einem Hexenkessel tobender Elemente wieder... Bevor er sich noch an die neue Umgebung gewöhnt hatte, veränderte sie sich noch einmal, das heißt, nicht die Umgebung veränderte sich, sondern er selbst machte eine neuerliche Verwandlung durch ... Rhodan hatte den Eindruck, schutzlos der giftigen Atmosphäre einer Wasserstoffwelt ausgesetzt zu sein - dies jedoch nur einen Atemzug lang... Er wurde einer neuerlichen Transmutation unterzogen ... und dann hinausgeworfen in eine unglaubliche Landschaft.

Er lag im Morast und sank langsam darin ein. Er stützte sich mit zwei Armen auf, wischte sich den Schlamm mit der dritten Hand vom Gesicht und rieb sich mit der vierten Hand gleichzeitig die Augen aus, wobei er tief in die Höhlen greifen mußte, um alle Schmutzspuren zu beseitigen.

„Idiot!“ schalt er sich und vernahm eine gutturale Stimme, die er nicht als die seine anerkennen wollte. Aber er vernahm sie wieder, als er sagte: „Was benutze ich die Fänge zur Reinigung.“

Sagte es, ließ eine lange, fleischige Zunge ausfahren und leckte seine Augenhöhlen und sein Gesicht ab, beförderte den Schlamm in die Mundhöhle und schluckte ihn. Offenbar besaß weder der Gaumen noch die Zunge Geschmacksnerven, oder aber der Schlamm war völlig geschmacklos - wie auch immer, es reichte ihm, daß er seinen Magen füllte und daraufhin ein angenehmes Völlegefühl verspürte.

Eigentlich hatte er gar keinen Hunger. Irmina hatte ihm kurz vor Verlassen von Varland-Station noch etwas aus den Lebensmittelvorräten zurecht gemacht... Was war es gewesen? Er hatte auch daran keine Geschmackserinnerung.

Aber er erinnerte sich wenigstens daran, wer er vorher gewesen war - wer er immer noch war.

An seine Aufgabe ... an sein Experiment.

Ich bin Perry Rhodan, der in dem Orphischen Labyrinth ein Gerät ausprobieren will, das Geoffry Abel Waringer gebaut hat, um mir die Rückkehr aus der Pararealität zu ermöglichen.

Er blickte sich kurz um. Soweit sein Blick reichte, sah er sumpfiges Gelände, aus dem baumgroße tulpenartig geformte Pflanzen ragten. Die Blütenkelche, sofern die glockenförmigen Baumkronen als solche zu bezeichnen waren, dehnten sich langsam aus und schlossen sich dann blitzartig. Und wenn sie fast geschlossen waren, so daß nur noch eine kleine Öffnung vorhanden war, sogen sie die Atmosphäre mit heulendem Geräusch ein. Dabei blähte sich der Tulpenkörper zu gut vierfachem Volumen auf... Ein Knall, und einer dieser geblähten Tulpenkelche platze. Eine Wolke wie von Schnee stieg auf und hüllte die Umgebung in einen Nebel.

Rhodan reckte den Schädel und blickte in den Himmel. Dabei glitten die Augen automatisch aus den Höhlen, so daß er einen größeren Blickwinkel hatte. Hoch über ihm trieben bizarr geformte Wolken ... nein, es waren Gebilde aus fester Materie, fliegende Inseln, von denen sich manche zu mächtigen Gebirgen auftürmten.

Aus dem sich allmählich lichtenden Nebel kamen Geräusche. Irgend etwas bewegte sich daraus auf ihn zu. Ein verhaltenes Knurren erklang, dem ein Fauchen folgte. Es klang beinahe wie Frage und Antwort, und die Antwort mochte ein Befehl zum Schweigen sein. Denn danach folgte Stille.

Rhodan schwankte zwischen Vorsicht und Neugierde. Offenbar näherten sich ihm aus dem Nebel irgendwelche Labyrinthbewohner, die wie er in irgendeine phantastische Gestalt transformiert worden waren. Sollte er sich ihnen zu erkennen geben?

Durch den Nebel waren undeutliche Schemen zu sehen. Es handelte sich um drei oder vier Gestalten (so genau war das nicht zu erkennen, weil sie sich dicht aneinander drängten), die vorsichtig auf ihn zukamen.

„He, ihr da!“ rief Rhodan mit seiner gutturalen Stimme, die ihm vom ersten Augenblick an verhaßt gewesen war. „Ich bin einer von euch.“ Er richtete sich zu voller, imposanter Größe auf, und wunderte sich selbst, daß er stehend die Maße eines Haluters spielend übertraf. „Seht mich an, ich bin ein Leidensgenosse!“

Das fanden die anderen offenbar nicht, denn sie stimmten ein furchtbares Gebrüll an und stürzten sich mit rasender Geschwindigkeit auf ihn. Knapp vor Rhodan, der beim Anblick der Fremden unwillkürlich an kristalline Okrills erinnert wurde, machten sie jedoch halt. Zuerst standen sie wie erstarrt, dann stießen sie ängstliche Knurrlaute aus, die Rhodan so deutete:

„Ein Erleuchteter ... Flieht das Feuer ... keine Beute ...“

Und sie machten kehrt und stürmten in Windeseile davon.

Rhodan war es rätselhaft, warum er sie in die Flucht geschlagen hatte. Ihm lag auch gar nicht daran, der Sache nachzugehen. Er hatte fürs erste genug von den Orphischen Labyrinthinthen, es ging auch nur darum, den Labyrinth-Taucher auszuprobieren.

Er ließ seine Rückenmuskeln spielen und war im ersten Moment entsetzt, daß er den Labyrinth-Taucher nicht auf den Schultern lasten spürte. Dann aber griff er mit allen vieren hinter sich und bekam irgendein klobiges, verformtes Ding zu fassen, das nicht Teil seines neuen Körpers war.

„Natürlich wurde auch der Labyrinth-Taucher den Gegebenheiten der Pararealität angepaßt“, sagte er sich.

Diese Stimme!

Er wollte schleunigst fort von hier. Vielleicht bekam er beim nächsten Besuch eine andere Gestalt und somit Stimmbänder, die angenehmere Laute produzierten.

„Wie hat Geoffry die Funktionsweise dieses Geräts erklärt?“ fragte er sich - und wenn er nächstens schon keinen anderen Körper bekommen würde, mußte er es sich wenigstens abgewöhnen, laut zu denken.

Geoffry hatte behauptet, daß der Labyrinth-Taucher beim Transfer ins Labyrinth alle empfangenen psionischen Impulse speichern und sie für die Wiederkehr rückläufig gebrauchen würde. Der Träger des Geräts brauchte nur den entsprechenden Gedankenbefehl zu geben, einen Gedankenbefehl von der Art, wie er ihn anwandte, um einen Präferenzstrang zu wechseln. Demnach einen gezielten, scharf umrissenen Gedanken: „Der Träger denkt, der Labyrinth-Taucher lenkt!“

Rhodan gab den Gedankenbefehl - und der Labyrinth-Taucher reagierte. Die Rücktransformation lief mit solcher Geschwindigkeit ab, daß Rhodan gedanklich nicht folgen konnte. Als er längst schon wieder als Schwarm psionischer Informationsquanten entlang eines Präferenzstrangs trieb, war sein Bewußtsein immer noch an den Phantom-Körper eines saurierhaften Sechsbeiners fixiert.

Aber das legte sich, und für Rhodan zählte nur, daß der Labyrinth-Taucher funktionierte. Nun konnte er sich das nächstmal beruhigt ins Orphische Labyrinth wagen. Dann aber für länger, und er würde es nicht eher verlassen, bis Rois und Rons Rückkehr ebenfalls gesichert war.

Zurück nach Vorland-Station, dachte er zufrieden.

Als er dort eintraf, war Irmina Kotschistowa mit der ÄSKULAP verschwunden, sie kam erst vierundzwanzig Stunden später zurück. Sie beglückwünschte Rhodan zu dem erfolgreichen Testversuch und berichtete dann:

„Ich habe die Wartezeit genutzt, um einen Abstecher ins Heldorf-System zu machen. Es war gar nicht so leicht, eine Passage nach Yagguzan zu bekommen. Aber wenigstens hat sich die Mühe gelohnt. Im Orbit habe ich die LOVELY & BLUE entdeckt und mit Elskalzi

Verbindung aufgenommen, der Srimavo und Veth Leburian zum Einsatzort gebracht hat. Diese haben ihn in einem verschlüsselten Funkspruch wissen lassen, daß auf Llango Moja, dem ersten Labyrinth-Tor, Alaska Saedelaere eingetroffen sei und sich bereits eine Gelegenheit für ein Gespräch mit ihm böte. Ich habe Elskalzi über deine Pläne informiert, und er wird sie bei nächster Gelegenheit an Sri und Veth Leburian weiterleiten. Was meinst du dazu, Perry?“

„Es könnte gar nicht besser laufen“, erwiderte Rhodan.

Irmina hatte noch zusätzliches Informationsmaterial mitgebracht. Darunter befand sich auch ein Holo über Llango Moja. Als Rhodan die Bilder sah, rief er erstaunt aus:

„Ein fliegendes Heraldisches Tor!“

„Wie meinst du das?“ erkundigte sich Irmina.

„Als ich mit Eirene auf Topelaz war, habe ich eine Fertigungsanlage entdeckt, in der fliegende Heraldische Tore aufgestellt werden. Ich konnte mir darauf keinen Reim machen, weil uns nur Heraldische Tore bekannt sind, die fest auf der Oberfläche von Planeten verankert sind. Nun ist das Rätsel gelöst, es handelt sich um fliegende Labyrinth-Tore, die der Krieger Ijarkor für Yarun herstellt.“

„Und was ist daraus zu schließen?“ fragte Irmina.

„Es zeigt, daß Ijarkor seinen Einflußbereich ausweitet“, sagte Rhodan nachdenklich. „Es scheint, daß er nach der Macht greift und damit auch Erfolg hat. Für uns Gänger des Netzes ist das die Bestätigung, daß wir richtig geplant haben. Der Krieger Ijarkor ist derjenige, gegen den sich der erste großangelegte Offensivschlag der Gänger des Netzes richten muß. Bei Ijarkor müssen wir den Hebel zur Demontage des Kriegerkults ansetzen.“

Es war der 7. März 446 NGZ, und Perry Rhodan blieben noch fünf Normtage bis zum Beginn der Kalydonischen Jagd durch das Orphische Labyrinth von Yagguzan.

*

Die Arlofer waren ganz hervorragende Pantomimen, das hatte Sri schon vor sechzehn Jahren festgestellt, als sie zum erstenmal auf eine Labyrinthwelt gekommen war, um sich an einer Kalydonischen Jagd zu beteiligen. Und auch damals war es ihr nur gelungen, dies als Paladin eines Privilegierten zu tun ... Allerdings war damals die Jagd von kurzer Dauer gewesen. Sie hatte schon hinter dem ersten Tor geendet, denn dort lauerte Veth Leburian auf seinen Häscher und kam an dessen Stelle in die reale Welt zurück.

Der Waffenhändler, der ihr und Veth sein Sortiment vorführte, war ein Arlofer. Und er bot seine Ware überaus gestenreich und mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln der Körpersprache an. Er verrenkte sich förmlich alle acht Gliedmaßen, krümmte und dehnte seinen dreigeteilten Chitin-Schuppenkörper auf extremste Weise, sträubte seine Schuppen und ließ sie zittern und fächselte mit ihnen, was Sri als eine eigene Form von Koketterie auslegte.

„Das ist doch alles Schrott“, sagte Veth ungnädig. „Schrott?“ rief der Arlofer aufgebracht. Ihm stellten sich die Schuppen auf, und er schlug mit seinen drei Armpaaren hysterisch um sich. „Schrott trägst du auf dem Rücken. Wenn du damit Ungeheuer besiegen kannst, dann nur, weil sie sich über dich totlachen.“

Der Arlofer erschrak, als sich Veths Gesichtspigmente auf seiner Stirn sammelten und dort eine schwarze Wolke des Zorns bildeten. Der Waffenhändler entschuldigte sich tausendfach, während er seinen gelenkigen Körper zu einer Kugel zusammenzog und sich gleichzeitig demütig hinter den lückenlos geschlossenen Schuppen verbarg. Dann bat er Veth ins Hinterzimmer, wo er angeblich eine Waffenkollektion für ganz besondere Kunden hatte.

Aber Veth blieb unversöhnlich.

„Ein andermal“, meinte Sri und zog ihren Gefährten von dem Stand fort. Sie tadelte ihn: „Du darfst dich nicht so gehen lassen, Veth. Heb dir die Wut lieber für die Kalydonische Jagd auf.“

Veth hatte sich schnell wieder beruhigt.

„In den Orphischen Labyrinthen zählt nur die Ratio. Wenn du dich von Emotionen leiten läßt, dann bist du schon so gut wie tot.“

„Soll das gleichzeitig eine Anspielung auf meine empathischen Fähigkeiten sein?“ fragte Sri, während sie über die Energiebahn durch den Hauptgang des Waffenbasars glitten.

„Du fühlst zu intensiv“, sagte er, drückte aber gleich darauf besänftigend ihre Hand. „Es gibt allerdings Situationen, in denen ich es herbeisehne, von deinem emotionalen Feuer verbrannt zu werden.“

„Hätten wir keine Verabredung, dann...“

„Alaska wartet.“

Es war knapp vor Aldart, während der zweiten Periode ihres Hier seins, und für Sri, die von der galaktischen Zeitrechnung nicht loskam, war es der 7. März 446. Während der gesamten zwei Perioden hatten sie ihr Quartier nicht verlassen, um auf ein Zeichen Alaskas zu warten. Und es kam. Bei Durchsicht des Veranstaltungskalenders waren sie auf die Ankündigung gestoßen, daß in Planquadrat 22/Ou/2203 sich jemand zum Thema „ESTARTU, Etustar und darüber hinaus“ äußern wolle. Und dieser Jemand hatte den Namen Alaska Saedelaere.

Sie erreichten die 22. Etage in dem Moment, als der Beginn von Aldart verkündet wurde, in welchem Zeitabschnitt bedingungslose Rede- und Narrenfreiheit herrschte - zumindest in dieser Etage. Es gab hier keine geschlossenen Räume, die gesamte Etage bildete eine einzige Halle mit einem Durchmesser von zweitausend Metern, deren Einheit nur durch die Säulen mit den Transport-, Versorgungs- und Betriebssystemen unterbrochen wurde. Raffinierte Lasereffekte unterteilten das Gelände in verschiedene Landschaften, die die Vortragenden nach ihrem Gutdünken verändern konnten. Die Decke diente als Projektionsfläche für die holographische Darstellung der Mächtigkeitsballung ESTARTU und vermittelte den Eindruck von kosmischer Weite.

Aldart war kaum ausgerufen, da begann auch schon das verrückte Treiben, das Sri an einen terranischen Karneval erinnerte. Es gab Hunderte von Vortragenden und tausende Schaulustige, von denen die weitaus meisten aus den Auffanglagern in den Zacken der Sternplattform kamen. Zu Aldart gehörte Llango Moja auch jenen, die die Qualifikation für die Kalydonische Jagd nicht geschafft hatten, oder die nie den Funken einer Chance besessen hatten, daran teilzunehmen. Jeder, dem es gelungen war, seinen Fuß auf Llango Moja zu setzen, durfte nun seine Meinung äußern oder sich die Meinung der anderen Mitteilungsbedürftigen anhören und ihre Darbietungen bestaunen.

Sri und Veth nahmen sich einen der psionischen Wegweiser, der sie zu Planquadrat Ou/2203 lotsen sollte; ohne diese Hilfe hätten sie sich in diesem Karnevalstreiben nie zurechtgefunden.

Sri stellte fest, daß die meisten der Vortragenden sich über Qualifikationsregeln beschwerten; sie forderten eine Reformierung des Modus, nach dem das Ausleseprinzip erfolgte: nicht Protektion sollte ausschlaggebend sein, sondern die Kampfkraft und die Kodextreue. Das waren die Erfolglosen. Jene, die die Qualifikation geschafft hatten, gefielen sich zumeist darin, ihre Kampfkraft zur Schau zu stellen, ihren Zuschauern mit holografischer Unterstützung vorzuführen, auf welche Art und Weise sie den Crabuss, und Oghauer oder das Cott stellen und erlegen wollten. Manche von ihnen bewiesen dabei großen Einfallsreichtum, doch auch für sie hatte Veth nur ein mitleidiges Lächeln übrig.

Einmal verharrten sie jedoch für länger, denn ein Pterus hatte eine wirklich sehenswerte Vorführung zu bieten. In einer Art Pantomime stellte er durch seine Person die Entwicklungsgeschichte seines Volkes dar. Er besaß eine solche Körperbeherrschung,

die geradezu an metamorphe Fähigkeiten grenzte, daß Sri sich von der Darbietung einfach nicht losreißen konnte. Dieser Pterus zog auch die weitaus meisten Zuschauer an, obwohl diese vermutlich gar nicht mitbekamen, welche tiefergehende Aussage hinter dieser Pantomime steckte. Sie konnten es nicht wissen, weil ihnen die Zusammenhänge zwischen den herkömmlichen Pterus, den Ewigen Kriegern, den Animateuren und einem Sotho nicht bekannt waren.

Der Pterus bewegte sich zuerst echsenhaft auf allen vieren über den Boden. Erst allmählich verlängerte er seine oberen Extremitäten und richtete sich gleichzeitig langsam auf die Hinterbeine auf, während er gleichzeitig seinen knorpeligen Schwanz zu einem verlängerten Steißbein verkümmern ließ, bis er in seiner wahren Gestalt vor seinen Zuschauern stand. Er nahm nun eine noch aufrechtere, geradezu steife Haltung an - unverkennbar Kriegerpose - und legte sich gleichzeitig einen aufreizend stolzierenden Gang zu, wie sie nur Ewigen Kriegern zu eigen war ... Aber gewiß hatte kaum einer seiner Zuschauer je einen Ewigen Krieger in Persona zu sehen bekommen.

Noch weniger konnten die Schaulustigen damit anfangen, daß der Pterus auf einmal Kampfgestalt annahm. Seine Kiefer schnellten nach vorne, ein Raubtiergeiß wuchs ihm, seine Hände wurden zu klauenbewehrten Reißwerkzeugen, er reckte das Gesäß, winkelte Arme und Beine extrem ab, war sprungbereit, er ließ die Arme wie Bohrwerkzeuge rotieren, den furchterregenden Schädel vorschnellen, so daß einige der Zuschauer unwillkürlich zurückzuckten. Und dann verfiel er in so rasende Bewegung, daß er für eine ganze Weile nur als verschwommener Schemen zu sehen war, der mal da und dort sofort wieder am entgegengesetzten Ort auftauchte.

Und dann war die Darbietung beendet. Die Zuschauer zollten ihm frenetisch Anerkennung, doch sie waren auch etwas ratlos.

Als sich der Pterus erschöpft auf den Boden legte und sich die Zuschauer zerstreuten, ging Veth zu ihm und fragte ihn nach seinem Namen und danach, woher er das geheime Wissen über die Entwicklungsgeschichte seines Volkes habe.

„Ich heiße Jon Var Ughlad“, antwortete der Pterus. „Ich habe kein geheimes Wissen. Was ihr soeben gesehen habt, das ist die pantomimische Wiedergabe eines Traumes, den ich mal vor langer Zeit hatte.“

Veth sah unter der Ausrüstung des Pterus, die er hinter sich abgelegt hatte, einen Brustpanzer mit einer Ishare und sagte:

„Wir sehen uns im Orphischen Labyrinth.“

Als er zu Sri zurückkehrte, erklärte sie ihm:

„Er ist nicht wirklich ein Gestaltwandler, sondern hat mit Hypnose und mit Laserunterstützung gearbeitet. Und er begreift selbst nicht richtig, was er durch seine Pantomime ausdrückte.“

Veth hatte ihr gar nicht richtig zugehört, denn der Wegweiser zeigte durch eine immer raschere Impulsfolge an, daß sie ihrem Ziel nahe waren.

„Da ist Alaska!“

*

Er saß wie ein Häufchen Elend unter einem holografischen Torbogen, die Beine überkreuzt, die Arme kraftlos hängen lassend, das schmale, sonst so ausdrucksstarke Gesicht leer - eine Ruine der Melancholie. Die Passanten gingen achtlos an ihm vorbei. Er zeigte auch keine Regung, als Sri und Veth in sein Blickfeld kamen. Auch Veth, so schien es, wäre an dem menschlichen Wrack vorbeigegangen, hätte Sri ihn nicht am Arm zurückgehalten.

„Was willst du darstellen, Alter?“ fragte Sri den Kauernden.

„Ich sitze einfach meine Zeit ab“, sagte Alaska schwermütig. „Ich warte, bis der Ruf zur Kalydonischen Jagd an mich ergeht.“

„Du bist doch der, der etwas über ESTARTU, Etustar - und darüber hinaus erzählen wollte“, sagte Veth und ließ sich neben Alaska mit ebenfalls überkreuzten Beinen nieder; Sri kniete sich zwischen sie.

„Das ist kein Thema“, sagte Alaska. „Auf Llango Moja gibt es niemand, der etwas über Superintelligenzen hören will. ESTARTU über alles! Dabei lebt ESTARTU hier längst nicht mehr.“

„Kein Wunder, daß dir keiner zuhört, wenn du solche ketzerischen Sprüche von dir gibst“, sagte Sri. „Hast du keine erbaulicheren Themen?“

Ohne seinen apathischen Gesichtsausdruck zu ändern, sagte Alaska in Interkosmo:

„Okay, wir können uns ungestört unterhalten. Johnny, die Filzlaus, sorgt mit seiner Gerätschaft dafür, daß wir nicht abgehört werden können.“

Veth hatte bei Sri Interkosmo gelernt und beherrschte es soweit, daß er das Gespräch mitverfolgen konnte.

„Der Pterus ist dein Verbündeter?“ fragte er.

„Er weiß es nur nicht.“ Alaska gestattete sich ein feines Lächeln. „Zuerst waren mir seine Nachstellungen lästig, aber dann habe ich aus der Not eine Tugend gemacht. Was er weiß, hat er von mir, freilich ohne die Zusammenhänge richtig zu begreifen. Ich habe die Pantomime mit ihm einstudiert. Ist sie nicht toll? Er könnte damit in allen zwölf Galaxien Furore machen.“

„Er könnte damit auch Politik machen“, sagte Sri.

Alaska nickte beipflichtend.

„Johnny ist schon in Ordnung. Vielleicht geht er nach der Jagd mit mir ... Genug davon. Machen wir es kurz, damit man uns nicht zu lange miteinander sieht. Ich muß mir danach zur Tarnung noch ein paar Zuhörer angeln.“

„Perry Rhodan ist einsatzbereit“, erklärte Sri und erzählte, daß der Kommandant der LOVELY & BLUE ihnen kurz vor ihrem Weggehen von einem Treffen mit Irmina Kotschistowa berichtete, bei dem sie von Rhodans „Tauchversuch“ erzählte. „Allerdings hat Irmina Zweifel, ob der Prototyp des Labyrinth-Tauchers einwandfrei funktioniert.“

„Er funktioniert“, bestätigte Alaska. „Ich habe es hautnah miterlebt, wie ein Gorim eingefangen wurde und bald darauf wieder aus dem Orphischen Labyrinth ausbrach. Ihr könnt euch vorstellen, welchen Aufruhr das verursacht hat. So etwas ist seit Bestehen der Labyrinth noch nie passiert. Ein für ganz Trovenoor einmaliges Ereignis! Jetzt bin ich zuversichtlich, daß wir mit unserer Rettungsaktion Erfolg haben werden. Noch sechs Perioden bis zum Beginn der Jagd.“

„Ich kann deinen Optimismus nicht ganz teilen, Alaska“, sagte Veth. „Die Labyrinth-Tore werden von einem Nakken gesteuert. Dieser Tormeister steuert auch die Transmutation, er bestimmt, wer welche Gestalt annehmen soll und dergleichen mehr. Diesen Nakken, der sich für unfehlbar halten muß, wird es am stärksten treffen, daß ihm ein Gorim durch die Fühler gegangen ist. Noch einmal wird er sich nicht überlisten lassen. Er hat aus Rhodans Manipulation die Lehren gezogen und wird im Wiederholungsfall entsprechende Vorkehrungen treffen, daß Rhodan nicht noch einmal auf die gleiche Weise entwischen kann. Ich habe Elskalzi eine entsprechende Warnung zukommen lassen.“

Alaska schüttelte traurig den Kopf.

„Und ich habe immer geglaubt, ich sei der Pessimist vom Dienst, aber gegen dich bin ich ... Doch was nützt es, Perry wird sich in keinem Fall von seinem Vorhaben abbringen lassen.“

„Wir sollten uns wieder trennen“, ermahnte Sri. „Ich empfange ganz eigenartige Emotionen von zwei Personen, die sich intensiv mit uns beschäftigen.“

„Sijol Caraes und Agruer Ejskee“, sagte Alaska lakonisch. „Die beiden sind mir dauernd auf den Fersen.“

„Ja, das sind ihre Namen“, bestätigte Sri.

Alaska ergriff sofort die Gelegenheit, mehr über die beiden Humanoiden herauszufinden, und bat Sri, ihre empathische Fähigkeit dafür einzusetzen, aus ihrer Stimmung etwas über ihre Abstammung herauszufiltern.

„Das geht nicht auf die Schnelle“, erklärte Sri. „Außerdem besitzen sie irgendeine Sperre. Ich erkenne nur, daß sie in einer wichtigen Mission für ... Unbekannt... unterwegs sind. Sie sammeln Informationen ...“

Sie brach ab, Alaska war enttäuscht.

„Vielleicht klappt es ein andermal“, tröstete ihn Sri. „In der übernächsten Periode werde ich eine Exhibition geben. Dann sehen wir weiter.“

Sri und Veth gingen ohne Gruß.

Alaska wollte noch eine Weile ausharren, bevor er sich zu Johnny gesellte. Zuerst hatte er beabsichtigt, den aufdringlichen Pterus als Köder zu benutzen, doch inzwischen hatte er ihn besser kennen gelernt und mochte ihn ganz gern. Pterus war nicht gleich Krieger - Soho - Animateur ...

Die von Veth geäußerten Bedenken begannen in ihm zu arbeiten.

Was er darüber gesagt hatte, daß Perry beim zweitenmal nicht so leicht wieder aus dem Labyrinth entkommen würde, das hatte Hand und Fuß. Es gab da noch einen Punkt, der ihm zusätzliche Sorge bereitete.

Als man ihm beim Betreten des inneren Torbereichs den Zellaktivator abnahm, hatte sich seiner auch der Nakk Aldruin angenommen. Daß er dessen Bedeutung nicht in vollem Umfang erkannt hatte, dessen war Alaska immer noch sicher, da auch der Hatuatano Faragha nichts damit anzufangen gewußt hatte.

Aber gesetzt den Fall, daß Aldruin bei Perry artgleiche fünfdimensionale Schwingungen wie bei seinem Zellaktivator festgestellt hatte, dann würde es sich förmlich aufdrängen, daß es zwischen ihnen eine Verbindung gab.

Alaska ließ von solchen Überlegungen ab, denn der Lauf der Dinge war nun nicht mehr zu ändern.

Er verließ seinen Standort und begab sich zu Jon Var Ughlad.

Noch fünf Tage bis zur Kalydonischen Jagd!

ENDE