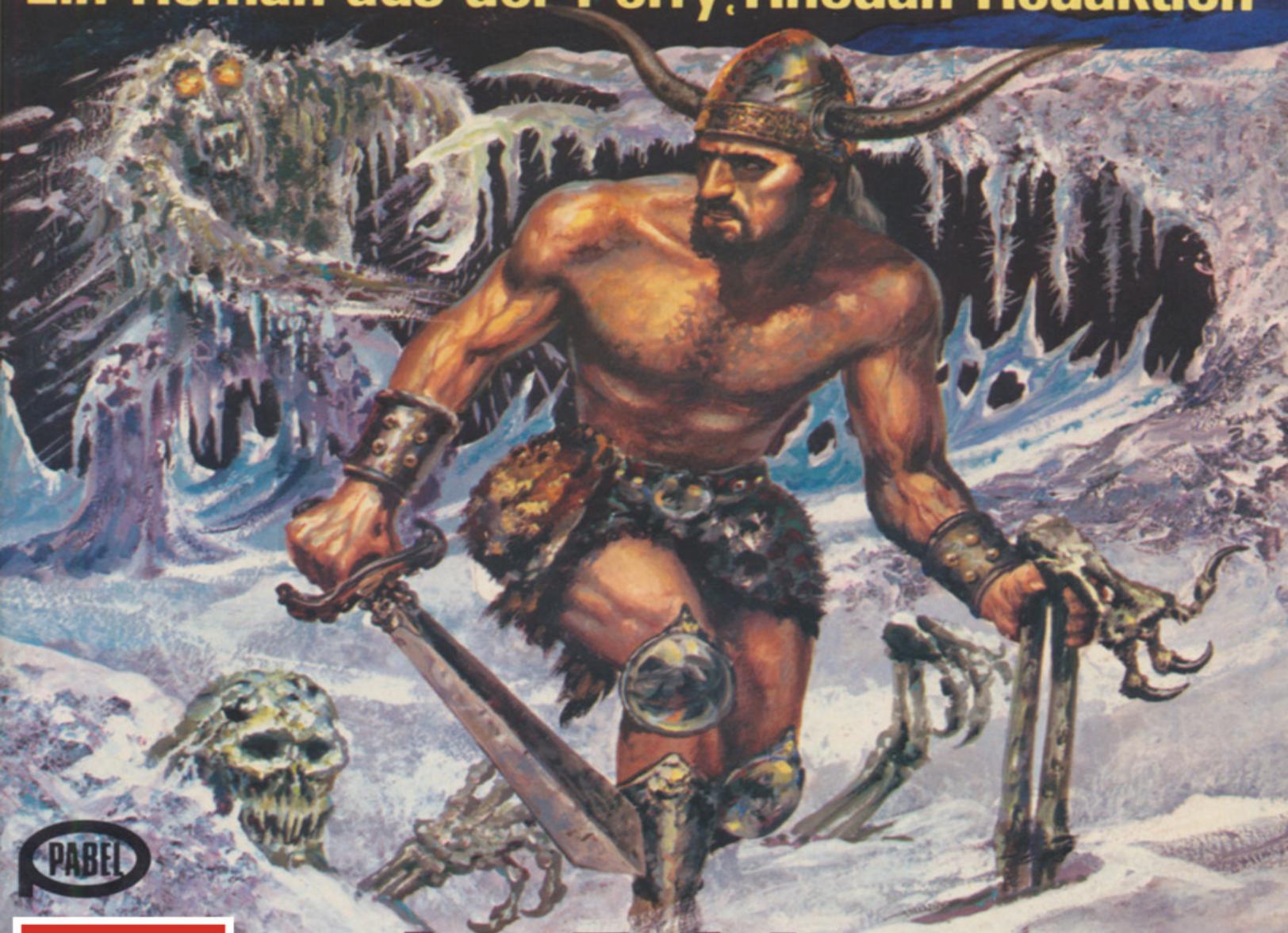


König von Atlantis

ATLAN

Ein Roman aus der Perry-Rhodan-Redaktion



PABEL

Nr. 325

E-Book

Im Zeichen von
Ragnarök

Die Stunde der
Götterdämmerung
ist nahe

ATLAN

König von Atlantis

Nr. 325

Im Zeichen von Ragnarök

Die Stunde der Götterdämmerung ist nahe

von Hans Kneifel



Sicherheitsvorkehrungen haben verhindert, dass die Erde des Jahres 2648 einem Überfall aus fremder Dimension zum Opfer gefallen ist. Doch die Gefahr ist nur eingedämmt worden, denn der Invasor hat sich auf der Erde etabliert – als ein plötzlich wieder aufgetauchtes Stück des vor Jahrtausenden versunkenen Kontinents Atlantis.

Atlan und Razamon, der Berserker, haben als einzige den »Wölbmantel« unbeschadet durchdringen können, mit dem sich die geheimnisvollen Herren der FESTUNG ihrerseits vor ungebetenen Gästen schützen. Die Männer sind auf einer Welt der Wunder und der Schrecken gelandet. Das Ziel der beiden ist, die Beherrscher von Pthor schachmatt zu setzen,

auf dass der Menschheit durch die Invasion kein Schaden erwachse.

Nach vielen gefährvollen Abenteuern, die am Berg der Magier ihren Anfang nahmen, haben Atlan und Razamon, zu denen sich inzwischen der Fenriswolf gesellt hat, durch die Ausschaltung des Kartaperators der Menschheit bereits einen wichtigen Dienst geleistet.

Jetzt, nach der Zerstörung der Eiszitadelle, sind die Kampfgefährten bereits zu fünft. Ihr gemeinsamer Weg führt sie gegen die FESTUNG!

Auch die Kinder Odins, die Wächter der Straße der Mächtigen, haben dasselbe Ziel. Sigurds Ruf führt sie zusammen IM ZEICHEN VON RAGNARÖK ...

Die Hauptpersonen des Romans

Sigurd, Thalia, Heimdall und **Balduur** - Odins Kinder sehen die Zeichen Ragnaröks.

Fongerreilson - Sigurds Geliebte.

Kröbel - Der »skullmanente« Magier erweist sich als tapferer Kämpfer.

Gruck - Ein mörderisches Ungeheuer.

1.

Aus Odins Runenbuch:

*»Suche Sigurd im Ostlande; da kannst Raben du rufen hören,
Geier schreien, der Atzung froh, Wölfe heulen um deinen Herrn.«*

Stormock, der weiße Geier, zog in dem klaren, heißen Himmel seine weiten Kreise. Seinen Augen entging nichts. Und wenn er flüchtige Bewegungen wahrnahm oder etwas, das er nicht deutlich sah, das ihn aber interessieren mochte, dann adaptierten seine Augen und vergrößerten den Bildausschnitt. In diesem Fall sah der große Vogel mit seinen schweren, weit gespannten Schwingen abermals alles mit kristallklarer Schärfe.

Jetzt, als die Straße der Mächtigen zwischen Donkmoon und Aghmonth die Tangente des Flugkreises bildete, sah Stormock verblüffende und aufregende Dinge.

Er erkannte:

Ein riesiges Tier, eines der vielen Ungeheuer der Horden der Nacht, galoppierte nach Osten, durch die Gassen und über die Plätze Donkmoons. Das Tier besaß eine speckige, tiefschwarze Haut, die teilweise staubbedeckt war, teilweise von Bahnen geronnenen Blutes gezeichnet und zum anderen Teil wie von Wassergüssen sauber gewaschen war. Mit weit ausgreifenden Schritten eilte dieses riesige Monstrum nach Osten und trug zwei Männer auf seinem langen Rücken aus gezackten Hornpyramiden und scharfkantigen Knochenplatten. Das Tier und seine beiden Reiter sahen aus wie Figuren aus einer Sage.

Einer von ihnen trug einen zerfetzten Umhang aus dunkelbraunem Pelz und einen wuchtigen Helm mit weit ausladenden Hörnern. Der linke Arm verschwand in den Griffen eines ungewöhnlich geformten Schildes, die rechte Hand hielt ein blankes, großes Schwert.

Der andere Mann hielt sich an den Hornkämmen fest und hatte über seinen Knien eine wuchtige Streitaxt mit doppelter Klinge liegen. Als sich die Augen des Geiers präzise eingerichtet hatten, sah er, dass der Pelzumhang dem anderen Mann gehörte und sich nur so merkwürdig um die Knochenplatten gelegt hatte, dass es aussah, er würde von den Schultern oder Hüften des vorn sitzenden Mannes hängen. Das Tier und beide Männer – die breitschultrig und außerordentlich kräftig aussahen – machten einen erschöpften Eindruck. Trotzdem rannte das gigantische Ungeheuer mit beachtlicher Geschwindigkeit dicht neben der silberglänzenden, staubbedeckten Straße dahin.

Der Geier schwenkte die äußersten Spitzen der Schwingen. Die Luft rauschte grell durch die Schwungfedern.

Er änderte seine Richtung und schwebte in einer flachen, langgezogenen Parabel nach Osten. Unter ihm lag die Straße der Mächtigen; ein glänzendes, breites Band, vollkommen leer und über und über mit Staub und Sand bedeckt.

Er erkannte später:

Einige Flügelschläge weiter östlich, etwa zwanzig Kilometer von Sigurds Lichthaus entfernt, stand ein glänzendes, radähnliches Gebilde aufrecht neben der Straße. Auf einem Steinbrocken einige Schritte seitlich vom Rad saß ein anderer Mann in funkelnder Rüstung. Zwischen den Füßen lag im Staub eine Kugel, die aus einzelnen Brocken zusammengesetzt schien. Der Kämpfer wirkte müde und unentschlossen.

Der Geier glitt in der fallenden Linie seines Fluges weiter abwärts und weiter nach Osten, auf Aghmonth zu. Kurze Zeit später sah er das Lichthaus; ein überaus seltsames Bauwerk, das in den Nächten hell leuchtete und allerlei Getier anlockte, das von Stormock und seinesgleichen geschlagen und gefressen werden konnte. Der schneeweiße, riesige Geier winkelte die äußersten Flügelenden an und

zwang seinen Körper in eine aufwärts führende Spirale, deren Windungen immer enger wurden, je höher der Vogel sich von der heißen Luft tragen ließ.

Seine lidlosen Augen hefteten sich auf eine verwunderliche Gestalt. Sie schleppte sich müde auf der Mitte des Metallbandes dahin; ein langer Umhang schleifte hinter ihr her auf dem Staub.

Beute?

Während er kreiste, äugte der weiße Geier abwärts und musterte diese seltsame Gestalt. Es war eine junge Frau. Obwohl sie erschöpft und niedergeschlagen war, strahlte ihre Schönheit selbst im verderblichen Licht der Mittagssonne. Sie war unter dem Umhang so gut wie nackt, ihre bloßen Füße hinterließen leichte Abdrücke auf der Straße. Zwischen ihr und dem Lichthaus verlief eine sich verjüngende Spur, die nicht länger war als dreitausend Meter. Warum hatte sie das Lichthaus verlassen?

Stormock entschloss sich, nicht herunterzustürzen und anzugreifen. Die Gefahren für ihn waren zu groß. Außerdem war er noch nicht sehr hungrig. Auch entdeckte er keinen einzigen Artgenossen am Himmel; ein bedenklicher Umstand, wenn er versuchte, die Beute zu schlagen.

Wieder bewegte Stormock seine weit ausgebreiteten Schwingen, glitt geräuschlos aus der Spirale hinaus und in eine Gerade, die zuerst nach Norden, dann wieder nach Westen führte.

*

Heimdall schnallte seinen Helm ab und sagte halblaut:

»Bevor ich mich bedanke, Bruder, woher wusstest du, dass ich in Bedrängnis bin?«

Obwohl ihn der vorläufige Verlust seiner beiden Fahrzeuge ärgerte, hatte er dieses neue Reittier akzeptiert. Allerdings blieb er misstrauisch, denn irgendwann würde die Wildheit von Gruck wieder voll durchbrechen.

»Ich wusste, dass du in Donkmoon bist. Die Spuren deines Truvmers. Aber wo ist Honir?«

»Wie?«

Balduur berichtete von den beiden Spuren und von der Gruppe reisender Gordys, die ohne Warnung auf ihn und Gruck das Feuer eröffnet hatten.

»Ich habe Honir nicht gesehen. Ich bin sicher, dass die Leute aus Donkmoon es mir irgendwie verraten hätten.«

»Also«, entschied Balduur, »ist Honir auf dem Weg zu Sigurd. Er müsste längst im Lichthaus sein.«

»Wenn nicht, werden wir ihn sicher finden, wenn wir ihn suchen.«

»So ist es. Was weißt du über Sigurds Botschaft?«

Heimdall hob seine mächtigen Schultern.

»Nicht mehr als du, Bruder, denke ich. Hugin und Munin sagten, dass Sigurd untrügliche Zeichen habe. Ragnarök ist nahe. Wir sollen Odin beschwören.«

Balduur stieß einen grellen Pfiff der Überraschung aus.

»Das wusste ich nicht. Deshalb also die Versammlung.«

»Ich kenne keinen anderen Grund. Keiner von uns ist derart begeistert von seinen Verwandten, dass er sie wegen eines nichtigen Anlasses holen lässt. Jedenfalls weiß Sigurd mehr als du und ich.«

Sie vergaßen Donkmoon binnen kurzer Zeit. Doch bei passender Gelegenheit würden sie sich wieder an jede Einzelheit erinnern, dann nämlich, wenn es galt, abzurechnen. Aber jetzt zählte nur die unmittelbare Zukunft, und darüber hinaus einige andere Dinge, ohne die auch sie nicht leben konnten: Ruhe, Schlaf, Essen und frische Gewänder. Das alles würden sie in Sigurds Lichthaus in reichem Maß finden.

»Er wird uns sagen, was er weiß«, meinte Balduur.

»Sicherlich. Denn ohne Wissen und eine Phase der Einstimmung kann Odin nicht beschworen werden.«

»Keineswegs. Ich hoffe nur, dass Kröbel nicht in Verlegenheit kommt, allein im Lettro und in gewisser

Beziehung hilflos.«

»Kröbel? Du hast eine Freundin?«, erkundigte sich Balduur und dachte wieder an die unwiderruflich verlorene Opal.

Heimdall stieß ein brüllendes Lachen aus.

»Kröbel? Eine Freundin? Er ist ein wunderlicher Bursche, der einzige skullmanente Magier. Er versorgt mich mit heißem Wasser. Eine skurrile Figur, aber ein guter Freund. Er amüsiert mich und erheitert mich, wenn ich schwarze Gedanken habe.«

»Er hat viel zu tun, denke ich«, warf Balduur in gutmütigem Spott ein. »Und was denkst du über die Fremden? Ich habe mit ihnen gekämpft, und ich bin sicher, dass wir sie noch kennen lernen werden.«

Heimdall berichtete, was er von Koy, dem Trommler, erfahren hatte. Sie kamen zu dem Schluss, dass die Fremden ebenso Feinde der Herren der FESTUNG waren, was sie automatisch zu Freunden der Odinsöhne machte.

»Es wird höllisch schwer sein, sie zu finden«, schloss Heimdall.

»Vielleicht suchen sie inzwischen uns. Jedenfalls sind beide einfallsreich, schnell und überzeugende Recken. Sie haben mir einige unangenehme Stunden bereitet. Andererseits – sie waren fair und anständig, als es mir schlecht ging. Besonders derjenige mit dem weißen Haar hat mich beeindruckt.«

»Wir sprechen darüber, wenn wir im Lichthaus sind.«

Unermüdlich lief der Drache dicht neben der Straße. Wieder hatte die Gegend ihr Aussehen verändert. Eine grasbewachsene Ebene breitete sich auf beiden Seiten des Silberbandes aus. Der Energieschleier verdeckte wie immer den Blick zur Festung. Hin und wieder wehte der Geruch salzigen Wassers von Süden herüber. Kleine, buschbewachsene Hügel unterbrachen in immer geringeren Abständen die Eintönigkeit. Rechts tauchten die ersten Felsen und Schroffen im Mittagsdunst auf; dort fiel das Land hart und unmittelbar zum Ende Pthors ab. Der schwarze

Drache mit seinen beiden kriegerischen Reitern war ein Fremdkörper in dieser friedlichen, grünen Landschaft. Immer wieder huschten kleine Tiere angsterfüllt in die Büsche und die hohen Gräser.

Plötzlich packte Balduur seinen Bruder an der Schulter.

»Dort! Was ist das? Dieses Blitzen?«

»Ich weiß es nicht. Vielleicht der Anfang eines neuen Kampfes. Wir werden uns nicht lange aufhalten, denke ich. He, Gruck! Darauf zu!«

Er zog sein Schwert und zwang den Drachen, die Straße zu überqueren und auf den winzigen, funkelnden Punkt zuzurennen.

Als sich das riesige Tier auf dem breiten Silberband befand, spürten beide Männer, dass Gruck zu zittern begann.

Er blieb ruckartig stehen, peitschte den Schwanz hin und her und stieß einen markerschütternden Schrei der Angst aus.

»Fafnir regt sich! Die Straße beginnt sich zu bewegen!«, schrie Balduur alarmiert.

Gruck sprang hin und her. Das breite Silberband hob sich aus dem Boden und vibrierte zuerst unmerklich, dann immer stärker. Der Drache bewegte sich seitwärts, seine mächtigen Beine gerieten aus dem Takt und donnerten schwer auf das Metall. Der Körper des Tieres wurde durchgeschüttelt und hin und her geworfen. Aber endlich trieben zufällige Bewegungen das Ungeheuer von der Straße herunter und in den hochwirbelnden Staub.

Der Schrecken trieb Gruck weiter.

Er polterte durch den breiten Streifen aus Staub und abgefallenen Pflanzenteilen. Unverändert hob und senkte sich die Straße und zitterte hin und her. Ein dumpfes Dröhnen ging von dem Metallband aus und scheuchte abermals große Mengen versteckter Tiere auf.

Heimdall rief: