

König von Atlantis

ATLAN

Ein Roman aus der Perry-Rhodan-Redaktion



PABEL

Nr. 328

E-Book

Versammlung
Entscheidung für
oder gegen die
Herren der FESTUNG
der Magier

ATLAN

König von Atlantis

Nr. 328

Versammlung der Magier

Entscheidung für oder gegen die Herren der FESTUNG

von Marianne Sydow



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 ehemalige 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, denen sich inzwischen drei Gefährten angeschlossen haben, das Zentrum der Dunklen Region erreicht und den harten Kampf um das Goldene Vlies siegreich bestanden.

Während unsere Helden sich anschließend in Richtung FESTUNG auf den Weg machen, blenden wir um zur Großen Barriere von Oth.

Die Meister der Magie, die dort leben, sind unruhig und besorgt, denn die Herren der FESTUNG stellen Forderungen an sie. Ob diese Forderungen erfüllt werden oder nicht - darüber entscheidet die VERSAMMLUNG DER MAGIER ...

Die Hauptpersonen des Romans

Copasallior - Der Weltenmagier beruft eine Versammlung ein.

Koranzo - Der Stimmenmagier kämpft für die Unabhängigkeit derer von Oth.

Opkul, Querllo, Wa, Ssissnu und **Haswahu** - Koranzos Freunde und Gefährten.

Glyndiszorn - Der Knotenmagier wird zur Schlüsselfigur.

Nur-Links - Anführer der Seelenlosen.

1.

Glyndiszorn liebte die Ruhe und die Einsamkeit. Es war ihm schon immer schmerzlich, die Nähe anderer Wesen zu ertragen. Hinzu kam sein Aussehen. Auf die anderen wirkte er eher lächerlich als bedeutend – es sei denn, jemand wusste, welche Fähigkeiten in diesem Magier steckten. Glyndiszorn war so dick, dass er fast kugelförmig aussah. Seine Haut war rot wie die eines gekochten Krebses, und seine schwarzen Haare waren immer strähnig. Seine keifende Stimme reizte unweigerlich zum Lachen. Wer es jedoch wagte, über Glyndiszorn zu lachen, mit dem geschahen oft Dinge, die überhaupt nicht komisch waren.

Unter diesen Umständen empfand Glyndiszorn die Stille innerhalb des Knotens als paradiesisch. Niemand störte ihn. Vor einiger Zeit – er hätte nicht sagen können, wie lange es her war, denn ihm fehlte jeder Vergleich – war Koratzo, der Stimmenmagier, in die ORSAPAYA vorgedrungen. Glyndiszorn hoffte, dass er von nun an ungestört blieb. Die Drohung, dass der Große Knoten sich plötzlich ausdehnen und die ganze Barriere von Oth erfassen würde, musste einfach wirken.

Glyndiszorn streckte sich behaglich aus. Er schwebte in einem halbdunklen Etwas, von dem zahllose Linien wegführten. Und jede Linie zeigte in einen anderen Raum, in ferne oder nahe Zeiten, in unbekannte Räume und Universen. Der Ort war ideal für Beobachtungen aller Art.

Nur eines störte den Magier: Die nahe Zukunft, das, was in der Barriere und überhaupt in Pthor geschehen sollte, blieb verschwommen und undeutlich.

Er wusste bereits, dass es auf Pthor Veränderungen geben würde. Koratzo spielte eine wichtige Rolle für die Zukunft der Magier. Aber Glyndiszorn vermochte nicht zu erkennen, was Koratzo genau unternehmen würde. Ebenso wenig

vermochte er zu sehen, wie es den Herren der FESTUNG erging.

Diese Umstände ärgerten ihn, weil sie sich nicht mit seiner Neugier vertrugen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Bewohnern von Pthor hatte er keine Angst vor den Herren der FESTUNG. Sie konnten ihm nichts anhaben, denn wenn die Situation kritisch wurde, brauchte er nur einen Schritt zu tun, um sich hinter einer »Falte« zu verbergen. Auch das Schicksal der anderen Magier war ihm völlig gleichgültig. Er brauchte sie nicht.

Nur die Neugier plagte ihn sehr. Darum konzentrierte er alle Kraft auf die Verbindung zu dieser einen Zeitspur. Er merkte nicht, dass er darüber die Kontrolle über andere, wichtige Bereiche vernachlässigte.

Erst als die Ruhe in diesem seltsamen Raum durch ein unheilvolles Rauschen gestört wurde, merkte Glyndiszorn, dass etwas nicht in Ordnung war.

Zuerst sah es ganz harmlos aus. Auf einigen Linien sah er Lichtpunkte und kleine dunkle Nebelwolken. Er wandte sich diesen Linien zu, und mit seinen magischen Fähigkeiten beseitigte er die Störungen ohne Schwierigkeit. Aber inzwischen waren andere Linien von Punkten und Nebeln besetzt. Glyndiszorn brachte sie zum Verschwinden. Er sah in die andere Richtung. Dort waren die Punkte wieder da, und sie waren größer und näher. Glyndiszorn schlug sie zurück. Drehte sich um und entdeckte, dass auf der Gegenseite dasselbe geschah. So geriet er allmählich buchstäblich ins Rotieren.

An eine sorgfältige Untersuchung der Zukunft Pthors war von da an nicht mehr zu denken. Glyndiszorn hatte alle Hände voll zu tun, um den Knoten stabil zu halten. Das behagte ihm gar nicht. Er hasste es, zu irgendeiner Tat gezwungen zu werden.

Darum fasste er schließlich den Plan, den Knoten aufzulösen. Bei dem Durcheinander, das jetzt um ihn herum herrschte, kam er gar nicht mehr zum Nachdenken. Da war

ihm die Gondel der ORSAPAYA schon lieber – auch wenn er dort ständig mit Störungen zu rechnen hatte, weil Copasallior, der Weltenmagier, unbedingt mit ihm reden wollte.

Glyndiszorn vollführte die magischen Gesten, die ihn in die normale Welt zurückbefördern sollten. Er hatte in dieser Beziehung noch niemals einen Fehlschlag erlebt. Allerdings waren die Knoten, die er früher erschaffen hatte, auch nicht so groß und kompliziert wie dieser gewesen.

Als er wider Erwarten nicht in die alte Zeit zurückstürzte, war Glyndiszorn sehr erstaunt. Hatte er ein Zeichen vergessen? Das war leicht möglich, weil er sich immer noch auf die Abwehr der Punkte und Nebel konzentrieren musste. Er hatte keine Ahnung, was sich hinter diesen Erscheinungen verbarg, aber es war gewiss nichts Gutes.

Sehr sorgfältig wiederholte er Schritt für Schritt alles, was ihn nach draußen bringen musste. Wenn er die Verbindung zwischen sich und dem Knoten löste, musste sich der künstliche Schnittpunkt von Raum- und Zeitlinien von selbst auflösen.

Leider geschah nichts.

Jetzt wurde Glyndiszorn allmählich unruhig. Immer mehr Punkte tauchten um ihn herum auf. Sie drängten sich gegenseitig dem Knoten entgegen, in dem es jetzt nicht mehr still war. Das Rauschen und Pfeifen, Glucksen und Rumpeln machte den Knotenmagier noch nervöser. Wie sollte er bei diesem Lärm die magische Verbindung entflechten?

Wütend raffte er seine Kräfte zusammen und vollführte einen gewaltigen Schlag, der alle Linien auf einmal leerfegte. Sofort kehrte auch wieder Ruhe ein.

»Na also«, murmelte Glyndiszorn und begann von neuem mit der Prozedur der Entflechtung.

Aber für seine Sinne waren die Angriffspunkte plötzlich nicht mehr greifbar. Seine magische Gesten stießen ins Nichts. Die befreienden Laute kehrten als spöttisches Echo

zurück, ohne in der unsichtbaren Mauer des Raumes auch nur ein Loch entstehen zu lassen.

Glyndiszorn war ratlos. Das war ihm noch nicht passiert. Er überlegte, warum er ausgerechnet jetzt versagte. Hatte jemand eine andere Magie erfunden, mit der er Glyndiszorn festhalten konnte?

In der Barriere von Oth gab es vierhundertfünfzig Magier. Da Glyndiszorn sehr zurückgezogen lebte, wusste er nicht, ob sich einer von ihnen mit der Knotenmagie beschäftigte. Er glaubte aber nicht daran, dass eine fremde Magie im Spiel war. Das hätte bedeutet, dass der andere stärker und klüger war als Glyndiszorn. Ein so wichtiger Magier wäre aber dem Besitzer der ORSAPAYA nicht verborgen geblieben.

Es musste an ihm selbst liegen. Es war sicher, dass er keinen Fehler beim Versuch der Entflechtung gemacht hatte. Die Konsequenz erschreckte ihn so sehr, dass er nicht einmal die Punkte sah, die die günstige Gelegenheit nutzten und mitten in jene Sphäre sprangen, die Glyndiszorn als Knoten bezeichnete.

Um den Magier herum entstand ein wahres Feuerwerk aus Funken, die in allen Farben glänzten. Glyndiszorn schlug instinktiv um sich. Er vergaß die magische Abwehr, und noch mehr Leuchtpunkte gelangten in die Sphäre, wo sie sofort zerplatzten.

Glyndiszorn war der Panik nahe. Nur mühsam riss er sich soweit zusammen, dass er einen Schlag gegen jene Punkte führen konnte, die sich noch auf den Linien durch Zeit und Raum befanden. Die anderen, die sich als Funken überall verteilt hatten, saßen im Knoten fest. Glyndiszorn bemerkte entsetzt, dass sie an den magischen Wänden zu wachsen begannen. Es war, als würden sie die Kraft der Begrenzung in sich aufnehmen. Der Magier gelangte zu der Überzeugung, dass diese Punkte den Versuch unternahmen, die Wand zu durchbrechen. Die Dinger wirkten zielstrebig und durchaus intelligent. Glyndiszorn hatte längst festgestellt, dass fremde Lebensformen für ihn unkenntlich

wurden, sobald sie auf eine der von ihm geschaffenen Linien gerieten. Es war also vorstellbar, dass die langsam anschwellenden Lichtgebilde in Wirklichkeit grausame Monstren waren.

Verzweifelt versuchte Glyndiszorn noch einmal, den Knoten auszulöschen. Und wieder scheiterte er.

Es gab nur noch eine Möglichkeit, die Punkte wenigstens für einige Zeit aufzuhalten. Mit einem Ruck ließ der Knotenmagier die Wände zurückweichen. Die Lichtdinger verloren die Verbindung und schwebten hilflos herum. Mit einem Schlag beförderte Glyndiszorn die meisten von ihnen wieder auf die Linien, wo sie schnell davontrieben. Ein paar entwischten ihm und setzten sich wieder an den Wänden fest. Glyndiszorn hoffte aber, diese wenigen Lichtpunkte beherrschen zu können.

Nur eines bereitete ihm Sorgen. Der Knoten zeigte deutlich die Tendenz, sich immer weiter auszudehnen. Glyndiszorn spürte, dass seine Kräfte nachließen. Er hatte sich zu lange den Einflüssen innerhalb der Sphäre ausgesetzt.

Der Rückweg war ihm verschlossen. Wenn er sehr viel Glück hatte, gelang es ihm wenigstens, den Knoten zu stabilisieren. Das, was man sich als Gerücht in der Barriere von Oth erzählte, war eingetroffen. Glyndiszorn war der Gefangene seiner eigenen Magie. Ohne fremde Hilfe würde er nicht mehr in die normale Welt zurückkehren.

Eine Hoffnung blieb ihm. Koratzo, der Stimmenmagier, hatte es fertiggebracht, eine Verbindung zu ihm herzustellen. Leider hatte Glyndiszorn dem Störenfried deutlich zu verstehen gegeben, dass er in Ruhe gelassen werden wollte. Trotzdem rechnete Glyndiszorn damit, dass Koratzo zurückkehrte.

Die Frage lautete nur, wann das geschehen würde.

Als die Magier vor sehr langer Zeit die Barriere von Oth in magische Bezirke aufteilten, um von nun an in diesem Gebiet ihren Forschungen nachzugehen, trafen sich in den düstersten Tälern und Schluchten die Seelenlosen.

Das waren weißhäutige, humanoide Wesen, die im Verborgenen lebten, und von denen offenbar selbst die Herren der FESTUNG nicht recht wussten, was sie eigentlich den ganzen Tag über trieben und woher sie gekommen waren. Den Magiern wurde freigestellt, wie sie mit diesen Leuten verfahren wollten. Einige Magier verlangten, dass alle Seelenlosen getötet oder aus der Barriere verjagt werden sollten. Sie wurden überstimmt.

Es war keineswegs so, dass die Magier sich bei ihrer Entscheidung von Gefühlsduseleien oder gar der Achtung vor intelligentem Leben leiten ließen. Sie versprachen sich von der Existenz der Seelenlosen schlicht und einfach gewisse Vorteile. Die stummen Bewohner der tiefsten Täler machten den Magiern ohnehin den Wohnraum nicht streitig. Viele kamen im Lauf der Zeit als Diener bei diesem oder jenem Magier unter. Sie erledigten alle groben Arbeiten, hielten die neutralen Wege in Ordnung und machten sich auch sonst sehr nützlich. Andere bewachten die Grenzen der Barriere und sorgten dafür, dass neugierigen Guurpeln oder sonstigen Leuten die Lust am Abenteuer schnell wieder verging. Und ein großer Teil wohnte noch immer zwischen den Grenzen der einzelnen Bezirke in Gegenden, die selbst die Bewohner der dunklen Täler für absolut lebensfeindlich hielten.

Da die Seelenlosen stumm waren, konnten sie auf die Fragen nach ihrer Herkunft nicht antworten. Und die Magier zerbrachen sich darüber auch nicht lange die Köpfe. Sie hatten Wichtigeres zu tun.

Während Glyndiszorn sich bemühte, seinen großen Knoten unter Kontrolle zu halten, gab es für die anderen vierhundertneunundvierzig Magier Aufregung genug.

Copasallior rief zum Treffen im Tal der Schneeblume auf.

Damals, als sie nach Pthor kamen, hatten sie sich dort versammelt und die Entscheidung getroffen, die Reisen dieses merkwürdigen Landes mitzumachen. Die Herren der FESTUNG erlaubten den Magiern, in der Barriere von Oth zu leben und ihren Forschungen nachzugehen. Der einzige Haken an der Sache war, dass die Magier ihren Gastgebern alle Erkenntnisse und Erzeugnisse, besonders natürlich alle Waffen zu überlassen hatten.

Das Tal der Schneeblume war seither ein geradezu heiliger Ort. Aus der Botschaft des Weltenmagiers ging leider nicht hervor, welche Themen er bei dem Treffen zu erörtern gedachte, aber es war jedem klar, dass Copasallior sie nicht an diesen traditionsbeladenen Ort rufen würde, um dort über Nichtigkeiten zu sprechen.

In der ganzen Barriere schwirrte es nur so von Gerüchten. Jeder behauptete, die Wahrheit zu kennen – und jeder erzählte dann etwas anderes. Die Magier kramten ihre Masken hervor, denn sie mochten es nicht, wenn andere sich ihr Gesicht zu genau einprägten. Sie wussten schließlich am besten, wie sich solche Kenntnisse anwenden ließen. Dann packten sie ihre wichtigsten Besitztümer zusammen – meistens handelte es sich um die Utensilien, mit denen sie die Macht ihrer eigenen Magie am wirkungsvollsten zur Schau stellen konnten –, versiegelten ihre oft absonderlichen Behausungen mit allen magischen Mitteln, die ihnen zur Verfügung standen, und machten sich auf den Weg.

Den Seelenlosen blieb das natürlich nicht verborgen. Die Diener saßen plötzlich ohne ihre Herren in der Gegend herum und wussten nichts mit sich anzufangen, weil niemand ihnen Befehle erteilte. Die Zeit der Unschlüssigkeit ging allmählich vorüber, und die weißhäutigen Diener begaben sich zu ihren wilden Brüdern, um sie über die Veränderungen zu informieren.

Sie waren wirklich stumm. Aber das hinderte sie nicht daran, andere Seelenlose herbeizuholen und eine