

Nr. 7

ATLAN

DAS ABSOLUTE ABENTEUER



Flucht der Solaner



Band 7

Flucht der Solaner

Hans Kneifel
Wilfried A. Hary

Am Ende des vierten Jahrtausends: Die SOL, ein über sechs Kilometer langes Raumschiff, ist in der Gewalt eines unbekanntes Gegners. Den rund 100.000 Menschen und Außerirdischen an Bord drohen Tod und Vernichtung durch den mysteriösen Quader. Das Generationenraumschiff wird darüber hinaus von einem Traktorstrahl gefangen gehalten.

Gemeinsam mit den Schläfern, einer Gruppe von besonders befähigten Solanern, dringt Atlan in den Quader ein.

Kurz darauf erkennen er und seine Gefährten, dass eine weitere Gefahr vom Planeten Mausefalle VII ausgeht. Von dort aus wird der Traktorstrahl gesteuert. In der Stadt der Verlorenen hofft Atlan im Kampf gegen den mysteriösen Herrn der Kuppeln einen Verbündeten zu finden: Y'Man. Nur mit ihm kann es gelingen, die SOL vor ihrem Schicksal zu bewahren ...

Prolog

Im Dezember des Jahres 3586 übergibt Perry Rhodan das terranische Fernraumschiff SOL offiziell an die Solaner, jene Menschen, die an Bord des Hantelraumers geboren wurden und diesen längst als ihre Heimat betrachten. Kurz darauf bricht das Schiff mit rund 100.000 Menschen und Außerirdischen in die Weiten des Weltraums auf. Über zwei Jahrhunderte lang bleibt es verschollen.

Dann jedoch - im Jahr 3791 - gelangt der relativ unsterbliche Arkonide Atlan auf die SOL. Auch von ihm fehlte nach seinem Verschwinden mehr als zweihundert Jahre lang jede Spur.

Bereits die ersten Tage auf dem Hantelraumer machen deutlich, dass es Atlan alles andere als leicht haben wird, denn um den kosmischen Auftrag zu erfüllen, den ihm die geheimnisvollen Geisteswesen jenseits der Materiequellen mitgegeben haben, muss er zunächst einmal die chaotischen Zustände an Bord beseitigen. Die SOL ist in die Gewalt eines starken Zugstrahls geraten, der sie unaufhaltsam in ein fremdes Sonnensystem hineinzieht, das die Solaner Mausefalle taufen. Dort droht dem Schiff die Demontage durch ein Heer von Robotern und den Solanern das lebenslange Exil.

Atlan schafft es, die sogenannten Schläfer zu wecken, eine Gruppe von besonders befähigten Solanern, die einst in biologischen Tiefschlaf versetzt wurden, um dem Hantelraumer in zukünftigen Notsituationen beistehen zu können. Gemeinsam mit den neuen Gefährten erreicht er noch vor der SOL den Planeten Mausefalle VII - und damit den Ursprungsort des Zugstrahls. Auf der Suche nach dem geheimnisvollen Herrn in den Kuppeln, der als Einziger die drohende Demontage des Hantelraumers verhindern kann, macht sich der Unsterbliche auf den Weg zur Stadt der

Vergessenen. Dort hofft er in dem mysteriösen Y'Man einen wertvollen Verbündeten zu finden ...

1.

Durstwirbel drehte sich rasend schnell, schwankte hin und her und nahm dann Kurs auf einen einzeln stehenden Baum.

Dort gab es Insekten, kleine lose Rindenstücke und feuchte Blätter. Diese Spuren der Feuchtigkeit waren es, die Durstwirbel am Leben erhielten. In diesem ausgetrockneten Land genügten winzige Reste von Wasser, das seltsame Wesen existieren zu lassen. Warmer Wind fuhr an den Flanken der schräg liegenden, korkenzieherartig gedrechselten Säule aus Sand und winzigen Staubpartikeln entlang und versetzte Durstwirbel in schnellere Drehung. Der hungrige Fuß des Gebildes huschte ruckartig über den Boden.

Das kurze Gras, dessen ausgedörrte Halme ineinander verfilzt waren, raschelte und knisterte. Durstwirbel tanzte vorwärts und zurück, drehte sich auf der Stelle und wandte sich dann, fast zehn Meter hoch und gut einen halben Meter durchmessend, nach Norden.

Die Strukturen Durstwirbels gerieten in Unordnung.

Das Staubwesen war nicht wirklich intelligent. Es wurde vom Wind getragen und war in der Lage, Feuchtigkeit zu *riechen*. Der fast kahle Baum auf dem übernächsten Hügel war sein erstes Ziel. Irgendwo dahinter gab es Wasser. Viel Wasser. Es war in mehreren Körpern gespeichert, die langsam nach Westen wanderten. Mehr konnte Durstwirbel vorerst nicht wahrnehmen. Doch sein nächster Angriff stand fest - wenn er sich erst an dem Baum gestärkt hatte.

Die Sandsäule ließ sich von der Brise treiben und zielte auf den Baum. Das uralte Gewächs, dessen weiße Äste mit kleinen, hellgrünen Blättern in den verhangenen Himmel des Planeten deuteten, war eine der wenigen Orientierungspunkte in der ansonsten kahlen Landschaft. Die Gegend bestand nur aus dünner, steppenähnlicher Vegetation und flachen Hügeln. Letztere waren gerade so

hoch, dass der Wind in ausreichender Weise gebrochen wurde und so die Voraussetzungen schuf, dass Durstwirbel jeden Tag ein paar Stunden existieren konnte.

Durstwirbel, eine der wenigen Lebensformen eines Planeten, der von anderen den Namen *Mausefalle VII* erhalten hatte, kannte die Bedingungen seiner eigenen Existenz nicht. Der Wind ließ ihn erwachen, wenn die Feuchtigkeit aus seinem amorphen Körper geschwunden war. Dann trieben ihn die Luftströmungen hin und her, und nur die blinde Gier nach Wasser, die durch die Vergrößerung seiner Körpermasse noch verstärkt wurde, ermöglichte es Durstwirbel, seine Bewegungen selbst zu bestimmen.

All dies wusste Durstwirbel nicht, und er kannte auch den wirklichen Namen der Welt nicht, auf der er lebte. Genau genommen ahnte er nicht einmal, dass die Fläche, auf der er sich bewegte, ein Ausschnitt der Oberfläche einer gigantischen Kugel war.

Eines wusste der Wirbel allerdings: Spezifische Temperaturunterschiede innerhalb der Luftschichten sorgten dafür, dass Strömungen entstanden, die eine Menge Staub hochwirbelten und verdichteten. Je geringer die gespeicherte Feuchtigkeit des Staubes war, desto größer – und hungriger! – wurde Durstwirbel. Dabei kannte er einfache Formen des Ausdrucks, war in der Lage, zu *fressen*, nahm Licht, Dunkelheit und andere Umweltreize wahr.

Durstwirbel erreichte den Fuß des Hügels, auf dem der uralte Baum stand. Dessen dünne Äste zitterten leicht unter der sanften Gewalt des Windes, der den thrombenförmigen Wirbel den Hang aufwärts trieb und vor den knochentrockenen Außenwurzeln anhalten ließ.

Die unsichtbaren Wurzeln bohrten sich tief in den Boden und zogen den winzigen Rest Nässe, der den Baum am Leben erhielt, aus dem Grundwasser.

Ein karges, lebloses Land erstreckte sich unter Durstwirbel, als er sich behutsam an den Baum schmiegte. Die ultratrockene Staubschicht schmirgelte die Insekten von

den Blättern und aus der bröckelnden Rinde. Sie wurden zusammen mit Rindenstaub und der aus dem Laub gepressten Feuchtigkeit in den Wirbel eingesaugt. Binnen Sekunden wurden die Insekten jeglicher Wassermoleküle beraubt und fielen in winzigen Stücken innerhalb des Schleiers zu Boden. Der Staub nahm die Partikel auf und sank ob des dadurch gewonnenen Gewichts schnell abwärts. Feiner Sand wurde zwischen den Wurzeln hochgerissen und trug dazu bei, dass Durstwirbel stetig wuchs. Die Blätter des Baums, eben noch grün und mit prallen Adern, wölbten sich an den Rändern auf und verloren ihre Form.

Als Durstwirbel merkte, dass es in der Umgebung des Baumes nichts mehr zu holen gab, ließ er sich vom Wind zur Seite tragen. Einige Augenblicke lang zitterte er neben dem Baumstamm hin und her, dann spürte er, dass es in nördlicher Richtung noch viel mehr Wasser zu holen gab. Nicht sehr weit entfernt; einige intensive Windstöße würden ihn über die versteppten Hügel ans Ziel treiben.

In vier vergleichsweise kleinen, unbekanntem Wesen schlummerte das, was Durstwirbel mehr als alles andere begehrte. Besagte Wesen bewegten sich ebenfalls, allerdings deutlich langsamer als der riesige Staubschleier, der nun den Hügel hinunterglitt und Fahrt aufnahm.

»Verdammter Planet«, ächzte Joscan Hellmut und wischte sich den Staub aus den Augen. »Wie weit soll es noch bis zu dieser vergessenen Siedlung sein?«

Atlan grinste humorlos und fühlte den Staub zwischen seinen Zähnen. Seine Lippen waren rissig vor Trockenheit.

»Zur Stadt der Vergessenen«, korrigierte er, »wie unser famoser Freund Kuno sagte. Ich weiß es nicht, Jos. Wir müssen abwarten.«

»Und dazu noch diese teuflische Anziehungskraft«, fuhr der Kybernetiker fort. »Keine Sonne, kein Regen, nur eine unabsehbare Menge von ewig gleichen Hügeln. Nein, ich

korrigiere mich. Dort drüben ist ein Hügel, auf dem ein Baum steht.«

»Großartig«, murmelte Gavro Yaal. »Wie aufregend.«

Die vier Männer, hinter denen das grüne Tal voller Ruhe und Wasser lag, waren auf dem Weg zu der legendären Stadt. Sie wussten lediglich, dass sie irgendwo im Westen lag, also dort, wohin sie seit einer gefühlten Ewigkeit wanderten.

»Immerhin werden wir in der Stadt Verbündete treffen«, sagte der Arkonide nach einer Weile.

»Und vielleicht sogar Y'Man«, fügte Bjo Breiskoll hinzu.

Es gab keinen Sonnenschein am Tag und in der Nacht keine Sterne. Nicht ein einziges Mal war die niedrige Wolkendecke aufgerissen. Sie verhinderte den Blick auf den Nachthimmel ebenso, wie sie den siebten Planeten des Mausefalle-Systems vor den Optiken und Ortungsinstrumenten der SOL versteckt hatte.

»Jedenfalls ist dieser einzelne Baum kein Nadelgewächs«, brummte Atlan und blieb zusammen mit seinen drei ebenso erschöpften wie durstigen Weggefährten auf der Kuppe des Hügelns stehen, den sie gerade keuchend erklettert hatten. So weit sie sehen konnten, erstreckte sich von Horizont zu Horizont nichts anderes als ödes, trockenes Land, ohne das geringste Zeichen von Vegetation.

»Ich bin kein Angsthase, das wisst ihr«, sagte Hellmut. »Aber mein Unbehagen in dieser Einöde wächst von Stunde zu Stunde.«

»Begreiflich«, brummte Atlan. »Wir sind nicht mehr in den Korridoren der SOL.«

Alle wussten, was der Arkonide damit zum Ausdruck bringen wollte. Jedem von ihnen war klar, dass die SOL auf Mausefalle VII zutrieb und dass die Gefahr bestand, dass das riesige Schiff zerstört wurde.

»Eines nicht zu fernem Tages«, warf Bjo Breiskoll ein und stolperte den Hügel hinunter, »werden wir drei zusammenbrechen. Und das sage ich, der ich noch am

besten in der Lage bin, mich außerhalb eines Raumschiffs zurechtzufinden.«

»Angeber«, brummte Gavro Yaal.

Atlan seufzte. »Glaubt bloß nicht, dass ich euch auf den Schultern zur Stadt der Vergessenen trage.«

»Du meinst dorthin, wo angeblich Verbündete auf uns warten«, spottete Yaal.

»Genau dorthin«, sagte Hellmut an Atlans Stelle. »Los, weiter, Freunde.«

Sie wussten, es war sinnlos, etwas anderes zu versuchen, als das Ziel im Westen so rasch wie möglich zu erreichen. Hin und wieder tauchten zwischen den Hügeln kleine Sandwirbel auf. Sie stoben hin und her und lösten sich auf, nachdem sie in schlängelnden Linien ein paar Dutzend Meter über das knisternde Gras gezogen waren.

Schweigend setzten die vier ihren Marsch fort. Sie gingen zügig, aber nicht zu schnell. Sie würden ihre Kräfte noch brauchen, denn die Stadt der Vergessenen war noch immer nicht aufgetaucht. Irgendwann musste sich dort im Westen etwas zeigen. Ein Hügel, ein Berg oder irgendetwas, das so aussah, als könnte es eine Stadt sein.

Seit dem Augenblick, an dem die vier Männer das Tal mit dem See verlassen hatten, gab es für sie nichts anderes als Hitze und das ungewisse, schattenlose Licht der Sonne hinter den treibenden Wolken, die von Stunde zu Stunde tiefer zu hängen schienen. Je nach Tageszeit waren sie heller und dunkler, mit farbigen Rändern - ein ununterbrochen wechselndes Schauspiel der Formen und Farben.

Einige trockene Büsche stellten sich den Wanderern in den Weg. Jeder Schritt wirbelte feinen braunen Staub aus den Gräsern auf. Er legte sich gleichmäßig auf Haar, Haut und die lindgrünen Bordanzüge der Wanderer. Er ließ die Augen tränen und knirschte zwischen den Zähnen, schmeckte salzig und bitter.

»Dieser Sandwirbel«, krächzte Bjo Breiskoll, dessen katzenhafte Bewegungen inzwischen schleppend geworden waren. »Er verfolgt uns!«

»Unsinn«, gab Joscan Hellmut zurück. »Du siehst Gespenster, Bjo.«

Immer wieder wurden die Männer von kurzen Stößen heißer Luft getroffen, die den Schweiß sofort verdunsten ließen und neuen Staub mit sich brachten. Breiskoll deutete nach Süden.

»Dort. Seht selbst. Das Ding ist schon seit einer Weile hinter uns her.«

Sie beobachteten den Wirbel aus den Augenwinkeln. Er glitt parallel zu ihrem Kurs scheinbar zögerlich hin und her. Der Abstand betrug etwa hundert Meter. Das war die Distanz von zwei Hügeln und ihren kleinen Tälern dazwischen. Der Sandwirbel war etwa zehn Meter hoch, sein Durchmesser betrug zwischen fünfzig und fünfundsiebzig Zentimetern. Er wiegte sich wie eine Tänzerin zu einer unhörbaren Melodie, während er vom Wind nach Westen und unmerklich immer näher an die vier Freunde herangetrieben wurde.

»Tatsächlich«, sagte Atlan, maß dem Wirbel aber noch keine wirkliche Bedeutung zu. »Man könnte auf den Gedanken kommen, dass er uns folgt. Ein bizarrer Zufall. Sandwirbel sind flüchtige Erscheinungen, die beim geringsten Hindernis zusammenfallen.«

»Nicht dieser hier«, widersprach Joscan Hellmut. »Er wirkt auf mich, als sei er lebendig.«

Der Unsterbliche legte in einer instinktiven Geste die Hand auf den Kolben seiner Waffe. Er war aus langer, einschlägiger Erfahrung misstrauisch; selbst einem Sandwirbel gegenüber. Auf einer fremden Welt konnte etwas, das auf Terra ungefährlich war, durchaus tödlich sein – und umgekehrt. Trotzdem glaubte er noch immer nicht, dass diese flüchtige Erscheinung ihm und seinen drei Kameraden etwas anhaben konnte.

Joscan Hellmut, Bjo Breiskoll und Gavro Yaal hatten sich mit der für sie absolut fremdartigen Umgebung bisher weitaus besser abgefunden, als er es sich hatte vorstellen können. Er wusste, dass der Aufenthalt auf einer fremden Welt für die drei Männer, die ihr Leben fast ausnahmslos an Bord der SOL verbracht hatten, eine Belastung darstellte. Ab und zu zeigten sie das auch, doch dann gab es wieder lange Phasen, während derer sie sich verhielten, als ob eine Wanderung auf einer Planetenoberfläche ihr tägliches Brot darstellte. Der Arkonide selbst war in dieser Hinsicht über die Maßen belastbar. Sein Überlebenspotenzial war groß.

Sei nicht zu optimistisch, wisperte der Extrasinn. Dein Überlebenspotenzial mag groß sein, aber es schützt dich nicht automatisch gegen alle Gefahren. Mausefalle VII ist eine Welt voller Überraschungen. Das solltest du spätestens nach den Ereignissen in der Robotstadt wissen.

Atlan zog die Schultern hoch und folgte dem Katzer, der ihre kleine Karawane im Augenblick anführte. Sie bewegten sich durch eines der niedrigen Täler zwischen zwei Hügeln, die mit verdorrtem Gras bewachsen waren. In diesem Einschnitt gab es keinen Wind, und die Hitze schlug wie mit Hämmern auf die Köpfe und Schultern der Wanderer.

Schweigend eilten sie weiter. Immer wieder blickten sie nach links und versuchten zu erkennen, ob der seltsame Sandwirbel noch in der Nähe war. Der Arkonide wandte sich an Bjo Breiskoll.

»Kannst du etwas spüren?«, fragte er. »Besitzt der Wirbel Intelligenz?«

Der Katzer schüttelte den Kopf. »Ich habe es schon versucht. Nichts. Es geht nur eine Art Hintergrundrauschen von ihm aus, nicht mehr.«

Atlan und die drei ehemaligen *Schläfer* hatten nur einen bescheidenen Wasservorrat mitgenommen. Fast die Hälfte davon war bereits aufgebraucht.

Der Arkonide wischte mit dem Unterarm Sand von seinen Lippen, spuckte aus und blickte wieder in die Richtung des

Wirbels. Das rätselhafte Objekt drehte sich auf der Kuppe eines Hügels, als wolle es Anlauf nehmen, und bewegte sich zögernd hin und her.

»Achtung!«, warnte Atlan. »Das Ding hat etwas vor!«

Der Angriff der Sandhose kam völlig überraschend. Der Wirbel warf sich plötzlich und mit der Schnelligkeit eines Raubtieres vorwärts. Gleichzeitig wurden die Männer von einem starken Windstoß getroffen. Die auf einmal schräg liegende Säule rotierte rasend schnell. Ein hohles Pfeifen war zu hören, als sich das bräunlich gelbe Gebilde als Erstes auf Gavro Yaal stürzte.

Yaal machte einen weiten Satz und sprang auf die Flanke des Hügels hinauf. Atlan hatte seine Waffe in der Hand und feuerte auf den Fuß des Wirbels. Dort, wo die senkrecht verlaufende Kante des Objekts verlief, riss es Staub und kleine Grasfetzen in die Höhe. Der Energiestrahл schlug im Zentrum des Fußes ein, ein zweiter Schuss, von Bjo Breiskoll abgegeben, traf die Sandsäule etwa in ihrer Mitte. Ein doppelter Explosionsdonner schlug an die Ohren der Männer. Die Detonation zerriss den Wirbel in drei Teile.

Im Zickzack wich Gavro Yaal aus und rannte an Hellmut vorbei.

Aus den drei annähernd zylindrischen Abschnitten wurden fahnenartige Auswüchse herausgeschleudert. Der Wind packte sie und trug sie den Hang aufwärts. Dann lösten sich die Reste des Sandwirbels auf und bildeten eine kleine Wolke. Wie der Rauch eines Feuers wurde sie auseinandergefasert und verlor sich in der heißen Luft über der Hügelkuppe. Atlan sicherte die Waffe und steckte sie zurück.

»Höchst erstaunlich«, murmelte er. Kopfschüttelnd blickten Breiskoll, Hellmut und Gavro Yaal den letzten verwehenden Staubfahnen nach.

»Das war ein gezielter Angriff«, behauptete Breiskoll und fauchte verhalten. »Und ich habe nicht das Geringste spüren können.«

»Ich spüre auf jeden Fall Durst«, sagte Hellmut und trank einen Schluck aus seiner Wasserflasche. »Und einen nicht weniger großen Hunger.«

»In der Stadt der Vergessenen wird man uns sicher fürstlich bewirten«, meinte Bjo Breiskoll sarkastisch. »Tatsächlich spüre ich seit ein paar Minuten einige verschwommene Impulse, die nur von dort kommen können.«

»Wirklich?« Atlan horchte auf.

»Ohne Zweifel. Aber die Gedanken sind sehr schwach und undeutlich. Ich kann über ihre Natur noch nichts sagen.«

»Immerhin gehen offenbar wir auf die Stadt zu«, bemerkte der Kybernetiker zufrieden. »Kannst du erkennen, wie weit die Impulse noch entfernt sind?«

»Nein. Mein Gefühl sagt mir, dass sie ihren Ursprung irgendwo hinter dem Horizont haben.«

»Dann also weiter«, brummte Atlan.

In den folgenden Stunden ihrer Wanderung nach Westen hielten sie immer wieder Ausschau nach großen Windhosen, die sie womöglich abermals angreifen wollten. Aber sie entdeckten nur kleine harmlose Exemplare, die sich oft schon nach wenigen Sekunden wieder auflösten. Die Wolken über ihren Köpfen wirkten, als ob jederzeit ein Gewitter mit heftigem Regen losbrechen konnte, aber auch dies geschah nicht. Es gab keine Straße, kein Wegzeichen, keine Abwechslung in diesem kargen, trockenen Ödland.

Die unsichtbare Sonne beschrieb ihren täglichen Weg über den bedeckten Himmel. Ein Teil der Wolken begann sich im Westen dunkel und immer dunkler zu färben. Ein kühler Wind kam auf und trieb den Wanderern eine ungeheure Masse von Staub, Sand und Pflanzenresten entgegen. Schon bald mussten sie sich gegen einen immer mehr anschwellenden Sturm stemmen und gingen blinzelnd, hustend und mit weit vorgebeugten Körpern. Der warme Staub, der sie bedeckte und dessen Schicht auf den Bordoveralls verkrustete und immer wieder in Fladen abfiel,

schien der Haut die letzte Feuchtigkeit zu entziehen. Die Nasenschleimhäute verklebten, und das Gehen unter der erhöhten Schwerkraft des Planeten wurde zu einer echten Strapaze.

Dann senkte sich die Gegend beinahe unmerklich. Die Sohlen trafen nun nicht mehr auf Sand und trockene Gräser, sondern auf Kies, der immer grobkörniger wurde. Ab und zu tauchte aus den treibenden Staubwolken ein karger Busch auf. Der Sand und der Staub bildeten vor den Wanderern eine riesige Wolke, die sich dicht über den Boden wälzte und ein breites Flussbett ausfüllte. Wasser gab es hier jedoch keines mehr. Die Füße der Männer sanken ein, als sie in der Mitte des breiten Streifens zwischen den großen, gerundeten Steinen umhertappten. Sie waren fast blind, husteten ein ums andere Mal und sahen ab und zu schattenhaft über ihnen die Kante des ehemaligen Flussbetts. Sie ragte fast senkrecht vor ihnen auf, und unter ihr gab es eine schmale Zone, zu der der Staub keinen Zugang fand.

Der Wind piff über den Abbruch hinweg. Die Gefährten taumelten in diesen windstillen Raum hinein und ließen sich erschöpft gegen den Hang fallen. Sofort polterten Steine und trockenes Erdreich herab und begruben sie bis zu den Knien.

Atlan lehnte sich gegen die Wand und versuchte, die dicke Staubschicht auf seinem Gesicht loszuwerden. Er hustete ebenso würgend wie seine drei Begleiter.

»Der Sturm ... kann ... die ganze Nacht ... dauern«, stieß er hervor. Er opferte einen Rest seines Wasservorrats, um seine Augen und den Mund flüchtig zu säubern.

»Schöne Aussichten«, keuchte Bjo Breiskoll.

»Wenn es irgendwo regnet, verwandelt sich das trockene Flussbett vermutlich in einen reißenden Strom«, meinte Joscan Hellmut.

»Wir haben nicht vor, hier zu übernachten«, sagte Gavro Yaal.

Sie duckten sich tief in ihren primitiven Unterstand hinein und warteten. Eine halbe Stunde lang heulte und jaulte der Wind dicht über ihren Köpfen dahin. Immer wieder riss er gewaltige Mengen an Material mit sich und schleuderte es über das leere Flussbett und teilweise auf die Köpfe der Männer.

Dann, ganz plötzlich, riss der Sturm ab. Die riesigen Staubmassen sanken herab und bedeckten das Gestein im Flussbett. Die Wolken hatten sich dunkel mit schmalen weißen Rändern gefärbt. Atlan stand auf und schüttelte sich.

»Wir sollten weitergehen«, sagte er halblaut. »Vielleicht finden wir einen geeigneten Platz zum Lagern.«

»Hier ist es jedenfalls reichlich unbequem«, bestätigte Bjo. »Es wird in weniger als einer halben Stunde dunkel sein.«

Atlan deutete nach Süden. Zwischen den einzelnen Sturmstößen hatte er ein niedrigeres Stück der Uferböschung erkennen können. Sie gingen hintereinander auf die Stelle zu; von ihren Körpern rieselte bei jedem Schritt der Staub in langen Fahnen ab. Über eine schräge Fläche aus Geröll und losen Steinen kletterten sie aufwärts und sahen sich sofort wieder der schmutzigen, öden und leeren Landschaft gegenüber. Hinter den Wolken am westlichen Horizont sank die Sonne; dort klafften zwischen den treibenden Schleiern breite Streifen feuerroter Helligkeit.

Im letzten schwachen Licht des Tages marschierte das Quartett weiter und erreichte schließlich eine breite Grube, um die einige dürre Büsche wuchsen. Zwei kantige Felsbrocken schirmten das bessere Loch im Boden nach Süden und Westen hin ab.

»Die Gegend um uns herum scheint verlassen zu sein«, sagte Bjo Breiskoll. »Ich habe den ganzen Tag über kein Tier gesehen respektive gespürt. Vor Raubtieren sind wir also vermutlich sicher.«

»Ich habe meine Nächte durchaus schon komfortabler verbracht«, maulte Hellmut. »Ich werde wohl nie verstehen, was in den Köpfen von euch Planetenbewohnern vor sich geht.« Die letzte Bemerkung war zweifellos auf Atlan gemünzt gewesen, doch der zog es vor zu schweigen.

Die Männer setzten sich an den Rand der Grube und versuchten sich zu entspannen. Die lange Wanderung hatte sie erschöpft. Mit so wenig Wasser wie möglich wuschen sie den Sand aus Augen, Nase und Ohren. Puderartiger Staub rieselte aus ihren Haaren. Der Katzer und Gavro Yaal trugen einige Äste und Holzstücke zusammen, die der Sturm mitgebracht hatte. Sie wurden zerbrochen und zu einem kleinen Häufchen im Zentrum des Grabens aufgeschichtet. Binnen Minuten wurde es stockdunkel, und um die vier Männer erstreckte sich eine bewegungslose, flache Landschaft ohne jedes Licht, ohne Konturen, ohne Geräusche.

Mit einem Schuss aus seinem Strahler setzte Atlan das Holz in Brand. Die Männer versuchten, das Feuer so klein wie möglich zu halten, damit ihr Holzvorrat lange reichte. Für Atlan war es unübersehbar, dass die drei Solaner immer stärkeres Unbehagen empfanden. Nun, da sie die Robotstadt verlassen hatten, bekamen sie immer häufiger Gelegenheit, über ihre Situation nachzudenken. Aber noch konnten sie sich beherrschen - noch hatten sie die Erlebnisse auf Mausefalle VII nicht so stark erschüttert, dass ihr Wunsch, in die sichere Umgebung der SOL zurückzukehren, ihre Vernunft beeinträchtigte.

»Ich übernehme die erste Wache«, sagte der Katzer.

Atlan machte es sich in einem Winkel ihres Unterschlupfs so bequem wie möglich, indem er aus Sand eine Art Lager zusammenschob. »Unsere Zeit wird immer knapper«, sagte er missgelaunt. »Falls sich die SOL nicht längst in der Demontagezone befindet, dann braucht sie jedenfalls nicht mehr lange. Und wir haben praktisch noch nichts erreicht.«

»Wir haben es zumindest versucht«, gab Hellmut phlegmatisch zurück. »Letztlich irren wir aber doch nur wie Blinde umher – und die Herren von Mausefalle VII haben wir noch nicht einmal von fern gesehen.«

»Ich bin sicher, dass uns die Flüchtlinge in der Stadt der Vergessenen weiterhelfen«, meinte Bjo Breiskoll. »Sie müssen doch die gleichen Ziele verfolgen wie wir. Und wer weiß: Womöglich treffen wir auch endlich auf diesen seltsamen Y'Man.« Im flackernden Licht des winzigen Feuers leuchteten seine Katzenaugen grünlich.

»Hoffentlich hast du recht«, erwiderte der Kybernetik-Spezialist gähnend.

Sie verbrachten eine unbequeme Nacht; trotzdem gelang es ihnen, wenigstens einige wenige Stunden Schlaf zu finden. Sie lösten einander ab; jeder wachte etwa drei Stunden. Das einzige Geräusch kam vom Feuer, und ab und zu winselte ein Windstoß über die Grube hinweg. Später kamen der schwere Atem der Männer und die Schnarchtöne dazu.

2.

Das erste Licht des neuen Tages weckte sie fast gleichzeitig. Schweigend machten sie sich fertig. Ihre Muskeln schmerzten, sie waren ebenso unausgeschlafen wie mürrisch. Hunger und Durst plagten sie nicht weniger als die Ungewissheit, wann sie endlich die Stadt der Vergessenen erreichen würden.

Dreißig Minuten später brachen sie auf. Immer wieder warf Atlan lange Blicke zum Himmel. Es gab keinen Unterschied zu den vorangegangenen Tagen. Riesige Wolkenmassen in verschiedenen Farbschattierungen wälzten sich von West nach Ost und bildeten teilweise verwirrende Muster.

Wieder breitete sich vor den vier Männern unebenes Land aus. Diesmal waren die Hügel größer und von zahlreichen einzelnen Steinbrocken durchsetzt. In den Einschnitten wuchsen verkrüppelte Bäume und dürres Gebüsch. Stundenlang verfolgten die Wanderer ihren Weg, und immer wieder kletterte einer von ihnen auf einen Hügel und starrte angestrengt nach Westen.

Gegen Mittag legten sie eine kurze Rast ein. Das kostbare Wasser ging endgültig zur Neige, die meisten Flaschen waren leer.

Drei Stunden später erkletterte Bjo Breiskoll zum wiederholten Mal die Kuppe eines Hügel. Atlan und die beiden Solaner beobachteten ihn mit wenig Hoffnung.

»Ich sehe die Stadt!«, schrie der Katzer in diesem Moment. »Ewige SOL – wir haben es geschafft! Kommt und seht euch das an! Sie macht einen phantastischen Eindruck!«

Keuchend und schwitzend kletterten sie dem Katzer hinterher und folgten mit den Augen der Richtung seines ausgestreckten Arms.

»Tatsächlich«, stieß Atlan mit einem breiten Lächeln hervor. »Das muss die Stadt der Vergessenen sein.«

Hinter den Hügeln erhob sich ein Tafelberg mit steilen, scheinbar unbezwingbaren Flanken. Seine wahre Größe ließ sich von hier aus nur erahnen. Auf dem glatten Plateau befand sich die eigentliche Stadt der Vergessenen; schlanke Türme stachen den Wolken entgegen, schimmernde große Gebäude standen zwischen ihnen, die von hier aus wie prächtige Paläste aussahen.

Das durch die Wolken gefilterte Licht ließ viele Einzelheiten der Bauten geradezu plastisch hervortreten. Der Anblick der scheinbar aus sich heraus strahlenden Stadt auf dem Tafelberg ließ Atlan und die Solaner ihre Erschöpfung vorübergehend vergessen.

»Wie weit mag sie entfernt sein?«, fragte Bjo laut.

»Bis zum Abend müssten wir es geschafft haben«, antwortete der Arkonide. »Allerdings stehen wir dann vor dem Problem, die steilen Abhänge überwinden zu müssen.«

Bjo deutete noch einmal auf den Tafelberg. »Auf alle Fälle ist diese Stadt voller Leben«, erklärte er dann mit Bestimmtheit. »Das spüre ich selbst aus der Distanz.«

»Vorwärts«, forderte der Arkonide seine Begleiter auf. »Lasst uns das Tageslicht ausnutzen.«

Sie hatten schlagartig neuen Mut geschöpft. Die Müdigkeit war wie durch ein Wunder verfliegen, und der Anblick der Stadt schien neue Kräfte freigesetzt zu haben. Als sie zwei Stunden später erneut auf einer Hügelkuppe standen und erleichtert feststellten, dass sich die Entfernung zu ihrem Ziel weiter verringert hatte, stieß Hellmut den Arkoniden an.

»Dort!«, sagte er und zeigte auf eine Stelle mitten im Zentrum der Ansammlung von Gebäuden. »Kannst du den Punkt erkennen? Ungefähr in der Mitte ...«

Konzentriert blickten sie voraus und sahen, dass sich von einem hohen Turm unmittelbar an der Kante von Hang und