

Perry Rhodan Sonderreihe

ATLAN

Der Held von Arkon

exklusiv

Nr. 223

E-Book

Schule der Kampftaucher

Einsatz in der Methanhölle – der Kristallprinz
und die Kampftaucher auf einem Planeten der Maahks



ATLAN

Der Held von Arkon

Nr. 223

- ATLAN exklusiv Band 84 -

Schule der Kampftaucher

*Einsatz in der Methanhölle - der Kristallprinz und die
Kampftaucher auf einem Planeten der Maahks*

von Hans Kneifel



Das Große Imperium der Arkoniden kämpft um seine nackte Existenz, denn es muss sich sowohl äußerer als auch innerer Feinde erwehren. Die äußeren Feinde sind die Maahks, deren Raumflotten den Streitkräften des Imperiums durch überraschende Schläge schwere Verluste zufügen. Die inneren Feinde Arkons sind Habgier und Korruption der Herrschenden, die - allen voran Imperator Orbanaschol III. - nur auf ihren eigenen Vorteil bedacht sind und das Gemeinwohl völlig außer acht lassen.

Gegen diese inneren Feinde des Imperiums ist der junge Atlan, der rechtmäßige Thronerbe und Kristallprinz von Arkon, der eine stetig wachsende Schar von verschworenen Helfern um sich sammeln konnte, bereits mehrmals erfolgreich vorgegangen. Selbst empfindliche Rückschläge oder unvorhersehbare Hindernisse entmutigen ihn nicht und hindern ihn und seine Helfer nicht daran, den Kampf gegen Orbanaschol, den Diktator und Usurpator, mit aller Energie fortzusetzen.

Die große Chance eines neuen Schlages gegen den Thronräuber sieht Atlan in dem Moment gekommen, als es ihm und Fartuloon, seinem Erzieher und Lehrmeister, gelingt, die Leiche Gonozals VII. mit Hilfe des letzten Lebenskügelchen aus dem Reich der Toten zurückzuholen.

Nach dem Debüt auf Xoaixo, der friedlichen Pensionistenwelt, die zum Hexenkessel wurde, als der totgeglaubte Imperator erschien, wird Gonozal erneut eingesetzt.

Die CRYSSALGIRA, Atlans Raumschiff, fliegt den Planeten Falgrohst an - und die dort befindliche SCHULE DER KAMPFTAUCHER ...

Die Hauptpersonen des Romans

Atlan und **Fartuloon** - Der Kristallprinz und sein Lehrmeister besuchen den Planeten der Kampftaucher.

Olfko - Kommandant einer geheimen Kampfschule.

Frayn Porthor - Ein junger Mann mit ungesundem Ehrgeiz.

Vallard, H'Noyr, Colant und **Galbayn Tsoehrt** - Vier Kampftaucher von Falgrohst.

1.

Die Faktoren der Angst umgaben ihn: der wahnsinnige Sturm, der durch die Veränderliche Schlucht gepresst wurde und Vallard - Nummer 2 - traf. Auf keiner bekannten Welt, die den Arkoniden zugänglich war, erreichten Stürme eine solche Geschwindigkeit.

Er wusste, dass der winzigste Materialfehler ihn binnen Sekunden töten konnte. Ein Riss im Anzug, ein nicht ganz schließendes Gelenk, ein Versagen der vielen Servoanlagen.

Die Schwerkraft, ein anderer Faktor. Sie würde ihn ebenso schnell umbringen, als würde ein Felsblock aus großer Höhe auf ihn fallen. Nummer Zwei drehte langsam und vorsichtig den Kopf. Jetzt färbte sich der Methanschnee, der in Form von polyedrischen Hagelkörnern durch die Veränderliche Schlucht gedrückt wurde, und schlug auf den schweren Panzer wie ein Wasserfall von Geschossen. Wieder war der Vulkan in Tätigkeit. Die Erschütterung des Bodens zeigte dies an.

Noch gab es Licht. Noch war die undeutlich sichtbare Scheibe der dunkelroten Sonne, ein riesenhaftes Gestirn hinter den zackigen Schroffen, den Nadeln aus Ammoniak, den sich pausenlos auflösenden und wieder aufbauenden Türmen und anderen Formen aus gefrorenem Ammoniak und Methan, nicht ganz untergegangen. Aber die leuchtenden Zahlen, die innerhalb des Hohlraums, den der Helm bildete, an eine milchige Stelle der Scheibe gespiegelt wurden, verrieten Vallard, dass es nur noch zwei Stunden Licht geben würde. Dann brach die dreiunddreißigstündige Nacht in Kuppel *Sigmon Vier* an.

Er hob den Arm.

»Vallard!«, sagte eine gepresste Stimme im Halbdunkel des Helminnern. »Wir haben einen genau umrissenen Auftrag. Wie lange willst du noch warten?«

Sie haben sechs Stunden Zeit! In diesen sechs Stunden werden Sie und Ihre Gruppe folgende Aufgaben wahrnehmen:

Erstens: Ausschleusen von Männern und Maschinen aus dem gelandeten Beiboot.

Zweitens: Suche nach dem Methanatmer-Stützpunkt. Marsch beziehungsweise Fahrt dorthin. Einnahme der Station. Eindringen. Keine Gefangenen machen.

Drittens: Sie haben elf Mann. Wir brauchen sämtliche Unterlagen über diesen rätselhaften Stützpunkt unseres Gegners. Dokumentieren Sie alles.

Viertens: Rückkehr. Dabei ist darauf zu achten, dass sämtliche Teilnehmer dieses Kommandounternehmens lebend und die Maschinen, sowie die Spezialwaffen, unversehrt das Beiboot erreichen, das sofort startet.

»Das ist alles, Männer!«, hatte Olfkohl gesagt. Der bullige Mann schien keine Angst zu kennen.

Er setzte auch bei den Männern, die er ausbildete, diesen Umstand voraus. Nummer Zwei aber hatte Angst.

»Ich muss mich erst orientieren. Was hast du angemessen? Impulse?«

»Bis jetzt keinerlei Suchimpulse. H'Noyr ist gerade dabei, die Geräte zu justieren. Die Maschinen sind draußen.«

»Ich komme sofort.«

Vallard, der Chef dieser Gruppe von zwölf Männern, wusste zwei Dinge ganz genau: Die Wirklichkeit würde einfacher sein. Und: Die Wirklichkeit würde ungleich schwieriger sein. Dieser Widerspruch an sich war die Regel Eins.

Denn sie alle befanden sich nicht auf einem Maahk-Planeten, sondern in der Trainingskuppel *Sigmon Vier*. Wenn sie hier versagten – im Inferno drohender Gefahren, die weit oberhalb der Wirklichkeit von Maahk-Planeten angesetzt waren – konnten sie unter Umständen noch gerettet werden. In der Wirklichkeit aber, auf einem der Feindplaneten, rettete sie nichts und niemand.

»Wir sind ausgeschleust.«

»Danke.«

Vallard drehte sich um. Ein Hagelschauer aus fingergroßen Eisnadeln prasselte gegen seinen schweren Panzeranzug. Jetzt schaltete sich der Gürtelscheinwerfer ein. Vallard veränderte den Strahlungskegel und erkannte in dem Hagel die vier schweren Raupenfahrzeuge und hinter den dicken Scheiben die Gesichter der anderen Männer.

»Tern, Kaarn ... habt ihr die Station entdeckt?«

»Ja. Wir haben den Standort angemessen. Sie liegt unterhalb der Kiesmoräne. Ein paar Eingänge sind auf den Schirmen zu erkennen.«

»In Ordnung. Fangen wir an!«, sagte Vallard und zwang sich zur Ruhe.

Er stapfte auf den ersten Wagen zu, hielt sich an einem schweren Griff und an dem Schaft des Energiegeschützes fest. Dann schwang er sich über die drei Stufen ins Innere und schloss das Luk.

»Los! Fahrzeug Eins führt!«

Sie waren Angehörige einer Elitetruppe. Die Männer, die sich selbst »Methanamphibier« nannten, waren ein verschworenes Korps von mehreren hundert Männern. Alles, was sie konnten, verdankten sie Olfkohl. Aber auch der Gedanke an Olfkohl konnte Vallard die Furcht nicht nehmen. Schon während sie ihn in den Atmosphärenpanzer schnallten, wusste er, dass es schiefgehen würde. Und: Er konnte keinen rationalen Grund hierfür angeben.

Die breiten Ketten bewegten sich. Die Maschinen brummten auf und verwandelten die enge Kabine des Spezialfahrzeugs in eine vibrierende Kiste. Die beiden anderen Männer, der Fahrer und der Geschützfürer, konzentrierten sich auf die Instrumente.

»Abschirmung in Ordnung?«, fragte Vallard über den Systemfunk und beugte sich über die Karte. Sie war nichts anderes als eine Ansammlung geologischer Daten, denn die optisch erfassbare Oberfläche von Wasserstoff-Methan-

Ammoniak-Planeten war einem ununterbrochenen Wandel unterworfen; nicht einmal die großen Ammoniakgebirge hielten länger als einige Wochen. Gegen diese Veränderungen waren Wanderdünen geradezu Ausdruck der Ewigkeit.

»Abschirmung aller vier Fahrzeuge intakt. Bisher keine Ortung!«, kam als Antwort aus den Lautsprechern.

Die beiden kardanisch gelagerten Kugelbehälter zwischen der Lafette mit ihren Ketten, den zahlreichen Projektoren und dem Energieaggregat drehten und schaukelten langsam, als der führende Wagen über die Masse von schmutzigem Methangeröll kletterte. In langsamer Geschwindigkeit walzte das Gefährt auf den U-förmigen Tunnel zu, der die Veränderliche Schlucht war. Der rasende Sturm, der hier herrschte, warf sich ihnen entgegen.

»Weiter bis zum nächsten Kartenpunkt.«

»Verstanden.«

Bisher hatten sie folgendes geschafft, ohne bemerkt zu werden: Das Beiboot war gelandet und hatte die vier Maschinen ausgeschleust. Jetzt wartete es, halb in den Wasserstoffhügel voller Ammoniakflecken und Methanbrocken, auf die Rückkehr der zwölf Spezialisten, der *Methanamphibier*, der *Taucher* durch tödliche Gashüllen.

Die acht Männer, die in die Maschinen zugestiegen waren, hatten die Oberfläche des Trainingsgeländes auf andere Art betreten. Sie waren, durch lange Seile miteinander verbunden, durch die Gashülle abwärts geschwebt. Sie manövrierten mit den Flug- und Antigravanlagen, wichen Stürmen und Vulkanausbrüchen aus, suchten den Landeplatz und trafen sich mit den Kameraden. Dann stiegen sie in die Maschinen und fuhren los, der unterirdischen Maahkbasis entgegen.

Mit zwei Mannslängen Abstand krochen die vier Fahrzeuge vorwärts. Sie drangen über einen schrägen, rampenförmigen Berg aus Ammoniak und Methan dorthin vor, wo zwei Felsbarrieren das Ende der Schlucht

markierten. Kurze Zeit später, im Licht der roten Sonne, sahen die Fahrer den nackten, von der Gewalt der Elemente rundgeschliffenen Fels. In jedem Spalt auf der sturmabgewandten Seite lagerte gefrorenes Methan und die vielfarbigen Schichten von Ammoniak Drei.

»Maschinenfunktionstest Panzer Eins!«, sagte Vallard leise und drehte den Kopf im Helm. Seine Augen gingen zwischen den Instrumenten und den Bildern hin und her. Flüchtig dachte er an seinen Freund, für den diese Form der Ausbildung inzwischen blutiger Ernst geworden war. Galbayn Tsoehrt und seine Männer operierten auf Ormeck-Pan, dem Planeten der Maahks.

Lebten sie noch? Befanden sie sich vielleicht schon auf dem Rückflug, nachdem sie ihren Auftrag erledigt hatten?

»Alle Systeme in Ordnung.«

Kaarn, der an der komplizierten Steuerung des Schleppers saß, drehte sich nicht um. Er hantierte virtuos an den Hebeln und Knöpfen. Unbeirrbar walzte der Panzer weiter. Um eine zu frühe Ortung durch den Gegner zu vermeiden, fuhren die Fahrzeuge ohne Schutzschirme.

»Panzer Zwei?«

Sie befanden sich jetzt im oberen Viertel der Veränderlichen Schlucht. Der Sturm war hier ein rasendes Inferno. Kreischend und heulend nahm er alles mit sich, was ein bestimmtes Gewicht unterschritt. Der erste Panzer erzitterte unter diesen infernalischen Kräften.

»Wir folgen im vorgeschriebenen Abstand, Vallard!«

»Technik klar?«

»Alles funktioniert in den Sollwerten.«

»Danke. Wir halten am übernächsten Kartenpunkt.«

»Wir sind vorbereitet.«

So ging es weiter, und je mehr sich die vier Maschinen auf die oberste Kante der Schlucht zubewegten, desto mehr wuchs zumindest in Vallard die Vorahnung von etwas Entsetzlichem.

Kurze Zeit später hielt der erste Panzer an. Das lange Rohr des Projektors senkte sich und schwenkte auf das Ziel ein. Noch waren die würfelförmigen Eingänge der Maahkfestung mehr zu ahnen als zu sehen, denn ununterbrochen jagten Wolken aus Ammoniakschnee und Methanhagel vorbei.

Der zweite, der dritte und dann der letzte Panzer schoben sich die letzten Meter hoch und bremsten neben dem führenden Fahrzeug. Sie standen jetzt nebeneinander und warteten, die Maschinen im Leerlauf. Dort unten lag der Feind, dieses Tal mussten sie noch ungesehen durchqueren.

Und gerade, als sie sich wieder in Bewegung setzten, schlug der Vulkan zu.

Die Sonne beherrschte noch immer das Bild. Sie berührte mit ihrem unteren Rand den Horizont und blendete die zwölf Männer. Links war das Halbrund der Berge aus Fels und Ammoniak, die ihre Formen schnell veränderten.

Am Fuß dieses Gebirgszugs, an seinem rechten Ausläufer, gab es das Feld aus einer riesigen schrägen Fläche aus Kies, Felsen und Ammoniakschneeverwehungen. Hin und wieder riss der Sturm ab, dann konnte Vallard durch die Giftatmosphäre hindurch die Würfel der Eingänge sehen, durch die sie stürmen mussten. Als er merkte, wie die schweren Gasdruckfedern zu arbeiten begannen, zuckte Vallard zusammen.

»Achtung, an alle!«, sagte er scharf. »Der Vulkan. Wir müssen ihn benutzen, um ungesehen durchzukommen. Los, starten!«

Viermal hörte er »Verstanden!«, aus den Lautsprechern, dann ruckten die Ketten an, und sein Panzer neigte sich nach vorn. Hinter den vier Panzern, die ins Tal hinunterrasselten, flogen Eisbrocken und Steine in die Höhe und wurden vom Wind weggerissen.

Eine Erdspalte riss auf. Lava drang unter hohem Druck in die Höhe, vermischte sich mit dem Ammoniak, einige Gasspuren in der Giftatmosphäre entzündeten sich. Dampf