

Die Abenteuer der SOL

ATLAN



PABEL

Nr. 518

E-Book

Der Herr in den Kuppeln

Menschen und Fremde im Test

ATLAN

Die Abenteuer der SOL

Nr. 518

Der Herr in den Kuppeln

Menschen und Fremde im Test

von Kurt Mahr



Alles begann eigentlich im Dezember des Jahres 3586, als Perry Rhodan mit seinen Gefährten die SOL verließ und zur BASIS übersiedelte, nachdem er den Solgeborenen das Generationenschiff offiziell übergeben hatte.

Seit dieser Zeit, da die SOL unter dem Kommando der Solgeborenen auf große Fahrt ging und mit unbekanntem Ziel in den Tiefen des Sternenmeeres verschwand, sind mehr als zweihundert Jahre vergangen, und niemand hat in der Zwischenzeit etwas vom Verbleib des Generationenschiffs gehört.

Im Jahr 3791 ist es jedoch soweit – und ein Mann kommt wieder in Kontakt mit dem verschollenen Schiff. Dieser

Mann ist Atlan. Die Kosmokraten entlassen ihn, damit er sich um die SOL kümmert und sie einer neuen Bestimmung zuführt. Und das ist auch dringend notwendig. Doch bevor er das an Bord herrschende Chaos beseitigen kann, gilt es erst, die SOL, die in einem Traktorstrahl gefangen ist, zu befreien.

Schauplatz von Atlans verzweifelten Bemühungen ist Mausefalle VII oder Osath, der Planet, von dem das Unheil für die SOL ausgeht. Nach langer Suche gelangt der Arkonide mit seinen Gefährten endlich in die Nähe dessen, der als einziger die Demontage der SOL stoppen kann.

Dieser eine ist DER HERR IN DEN KUPPELN ...

Die Hauptpersonen des Romans

Atlan - Der Arkonide und seine Gefährten im Test.

Bjo Breiskoll, Joscan Hellmut, Gavro Yaal und **Akitar** - Atlans Begleiter.

Akki - Ein Einsamer.

Weicos - Ein Monster von der SOL.

Der Herr in den Kuppeln - Ein weltbeherrschendes Robotgehirn.

1.

»Ihr seid am Ziel«, quäkte die Robotstimme des Fahrzeugs.

Ein Luk sprang auf. Atlan löste sich aus seinem Sitz und kletterte nach draußen. Zu seiner Rechten wuchtete die steile Wand des Talkessels in die Höhe, zerklüftet, aus moosüberwucherten Felsen aufgetürmt.

Das Haus stand unmittelbar vor der Felswand. Es hatte die Form eines spitzwinkligen Dreiecks und besaß zwei Stockwerke. Der Eingang war ein über drei Meter hohes Portal. Die Fenster des Erdgeschosses waren mit einer Reflektorschicht ausgestattet, so dass sich nicht erkennen ließ, wie es drinnen aussah.

Atlan wandte sich um und blickte an dem Robotfahrzeug vorbei in den Talkessel hinab. Die sieben Kuppeln wirkten grandios in ihrer düsteren Schmucklosigkeit – sechs davon an den Ecken eines Hexagons angeordnet, die siebte und größte in der Mitte. Ihr Durchmesser an der Basis betrug wenigstens einen Kilometer.

Jemand kam aus dem Fahrzeug geklettert und postierte sich neben Atlan.

»Dort drinnen also sitzt der Herr in den Kuppeln«, hörte der Arkonide Bjo Breiskolls Stimme sagen.

»Ja. Und irgendwann werden wir herausfinden, was er von uns will«, sagte Atlan. Er trat auf das Fahrzeug zu und beugte sich durch das offene Luk.

»Was sollen wir hier?«, fragte er.

Der kleine, runde Translator, den er am Handgelenk trug, übersetzte seine Worte in die Sprache, die den Robotern geläufig war.

»Warten«, ertönte die Antwort des Fahrzeug-Roboters. »Mein Freund wird sich euer annehmen, bis ihr gerufen werdet.«

»Dein Freund?«

»Das Haus dort. Es wird euch betreuen, bis ihr gerufen werdet.«

»Wie lange dauert das?«

»Ich weiß es nicht. Spielt es eine Rolle? Ihr seid gut aufgehoben.«

Atlan widerstand der Versuchung, einem Roboter auseinanderzusetzen, was für Menschen eine Rolle spielte und was nicht. Er machte das Luk frei, damit die restlichen Insassen des Fahrzeugs aussteigen konnten.

Als erster kam Joscan Hellmut, hager, mit wachen, dunklen Augen. Ihm folgte Gavro Yaal, mürrisch, untersetzt. Den Abschluss machte Akitar, der Chailide, der sich ihnen im Verlauf der Abenteuer in der Stadt der Vergessenen angeschlossen hatte. Akitar war ungewöhnlich groß. Der Blick der weit auseinander stehenden Augen wirkte starr.

»Da kommt wer«, sagte Bjo Breiskoll in diesem Augenblick.

*

Drei Robotgestalten waren hinter einem Vorsprung der Felswand erschienen und hielten auf Atlan und seine Begleiter zu. Die rechteckigen Körper bewegten sich auf vier stämmigen Beinen. Vier armähnliche Extremitäten waren in halber Körperhöhe angebracht. Die Rechtecke waren mit Linsen besetzt, die der optischen Wahrnehmung dienten, und nahe der unteren Kante mit Linienmustern verziert. Phano wurde dieser Robotertyp genannt. Die drei Phanos waren von unterschiedlicher Größe, der größte unter ihnen knapp zwei Meter. Die drei Markierungslinien an seinem unteren Körpertrand waren, von oben nach unten: grün, rot, gelb.

Der Fahrzeug-Roboter hielt die Phanos offenbar für seine Ablösung. Das Luk klappte zu; das Fahrzeug stieg in die Höhe und glitt summend davon.

Der Phano mit der grün-rot-gelben Markierung trat vor Atlan hin.

»Willkommen im Tal der Kuppeln«, sagte er. »Für die Dauer eures Aufenthalts sind wir und das Haus dort beauftragt, eure Freunde zu sein. Es ist unsere Pflicht, jeden eurer Wünsche zu erfüllen, solange er schicklich ist.«

»Ich danke dir«, antwortete Atlan.

»Und euch zu warnen«, fuhr der Robot unbeirrt fort.

»Wovor?«

»Vor den Harrenden.«

»Wer sind die Harrenden?«

»Das weiß ich nicht«, entgegnete der Robot. »Aber wenn ihr auf sie trifft, seid vorsichtig.«

Atlan besaß inzwischen genug Erfahrungen mit den Robotern dieser Welt, um zu wissen, dass alles weitere Fragen nutzlos war.

»Begeht euch in den Schutz eures Freundes«, forderte der Robot seine Zuhörer auf. »Ihr habt viele Anstrengungen hinter euch und seid müde. Auch wird euch ein kräftiges Mahl gut tun.«

»Du sprichst mir aus der Seele, mein Freund«, murmelte Bjo.

»Wenn ihr uns braucht, ruft nach uns«, vollendete der Phano seine Instruktionen. »Auch wenn wir euch nicht hören können, das Haus wird uns benachrichtigen.«

Als hätte er mit seinen Worten ein Signal gegeben, öffnete sich das Portal des Hauses. Atlan trat ein. Von irgendwoher ertönte eine klingende Stimme, deren Worte sein Armbandtranslator übersetzte:

»Seid willkommen. Ich bin euer Freund und Helfer. Das Mahl wartet auf euch.«

»Wie sollen wir dich nennen?«, fragte Atlan.

»Nennt mich Haus«, antwortete das Haus.

Das Gebäude war tiefer, als es von außen den Anschein hatte. Vom Portal führte ein breiter, hell erleuchteter Gang in einen großen Raum, der mit verschiedenartig geformten

Möbelstücken ausgestattet war. Den Mittelpunkt bildete ein niedriger, ovaler Tisch, der mit einer breiten Unterkante unmittelbar auf dem Boden ruhte.

»Setzt euch und esst!«, forderte das Haus seine Gäste auf. Im Innern des Tisches begann es zu rumoren. Eine Klappe öffnete sich, und auf einem Tablett, das mit Rollen versehen war, erschienen sechs dampfende Schüsseln zusammen mit sechs becherähnlichen Behältern.

Die Klappe schloss sich wieder. Das Tablett wurde herumgeschoben. Gavro Yaal beugte sich über seine Schüssel, verzog das Gesicht zu einer Grimasse und brummte:

»Derselbe ungenießbare Dreck wie überall.«

»Dafür wenigstens in sechsfacher Ausführung«, spottete Joscan Hellmut. »Warum sechs? Wir sind nur fünf.«

Atlan warf ihm einen warnenden Blick zu. Ob Hellmut ihn verstand oder nicht, er brachte das Thema jedenfalls nicht mehr zur Sprache. Die Mahlzeit wurde ohne sonderliche Begeisterung verzehrt. Das Gespräch, an dem sich Gavro Yaal und Akitar nur einsilbig beteiligten, drehte sich in der Hauptsache um den Herrn in den Kuppeln, jenes geheimnisvolle Gebilde, das auf so zwiespältige und widersprüchliche Weise über den Planeten Osath (von den Solanern *Mausefalle VII* genannt) herrschte und von dem Atlan sich eine Lösung des dringlichsten Problems versprach: die SOL vor der Verschrottung zu bewahren.

Nach dem Essen forderte das Haus seine Gäste auf, ihre Unterkünfte in Augenschein zu nehmen. Akitar und Bjo Breiskoll erhielten Räume im Erdgeschoss. Gavro Yaal, Atlan und Joscan Hellmut stiegen über eine Treppe mit bemerkenswert flachen Stufen ins obere Stockwerk hinauf und suchten sich dort aus insgesamt fünf Zimmern diejenigen aus, die ihnen am besten zusagten.

Die Einrichtung der Räume war aufschlussreich. Atlan fand in seinem Quartier eine Liege, die sich in der Höhe, in der Länge und in der Winkelposition der drei Gliederteile

zueinander verstellen ließ. Ebenso verstellbar waren zwei schalenförmige Sessel und ein Tisch. Es geschah offenbar nicht selten, dass der Herr in den Kuppeln Wesen zu sich bestellte, die infolge der Wirkung des Zugstrahls auf der Oberfläche seines Planeten gestrandet waren. Die Einrichtung des Hauses war dazu gedacht, sich jeder beliebigen Körperform anzupassen.

Atlan trat an das große Fenster, das den Talkessel überblickte. Der Tag ging zur Neige. Der helle Fleck in den Wolken, der die Position der fremden Sonne anzeigte, sank der gegenüberliegenden Talwand entgegen. Die sieben Kuppeln wirkten womöglich noch düsterer als zuvor. Die Gedanken des Arkoniden wanderten hinüber zu der unbekanntem Wesenheit, die sich in den Kuppeln verborgen hielt. Was war ihr Leitmotiv? Würde er sie dazu bewegen können, die SOL freizugeben, damit er den Auftrag weiterverfolgen konnte, den die Kosmokraten ihm erteilt hatten? Oder war eine solche Hoffnung weiter nichts als Illusion?

Ein Pochen an der Tür schreckte ihn aus seinen Gedanken auf. Er ließ Joscan Hellmut ein.

»Tut mir leid wegen vorhin«, sagte der Kybernetiker. »Ich hätte den Mund halten sollen. Du meinst wirklich, dass sich damit etwas anfangen lässt?«

»Wenigstens will ich mir den Weg nicht von vornherein verbauen«, antwortete der Arkonide. »Wir wissen nicht, in welcher Lage wir uns befinden. Wir haben keine Ahnung, ob der Herr in den Kuppeln uns freundlich oder feindlich gesinnt ist. Wir müssen damit rechnen, dass der Augenblick kommt, in dem wir gezwungen sind, uns unserer Haut zu wehren oder unser Ziel mit Gewalt zu verfolgen. Das Robothaus hat einen Tick. Es kann nicht richtig zählen. Wir sind fünf, aber es setzt uns sechs Mahlzeiten vor. Niemand weiß, was man damit noch anfangen kann.«

»Einverstanden«, entgegnete Hellmut. »Man kann nie vorsichtig genug sein. Was mir nicht aus dem Sinn geht,

sind die Harrenden.«

Die Unterhaltung wurde mit gedämpfter Stimme geführt. Niemand wusste, wie scharf die Ohren des Hauses waren und ob es ebenso wie die kleinen, scheibenförmigen Translatoren eine Kenntnis des Interkosmos besaß; daher bemühte sich Atlan, durch Fußescharren und ähnliche Manöver Störgeräusche zu erzeugen, in denen die gesprochenen Worte ertranken.

»Die Warnung war eigenartig«, gab er zu. »Ich habe ihr bisher keine Beachtung geschenkt. Wie soll ich mich vor etwas hüten, wovon ich nicht weiß, was es ist?«

»Wir könnten das Haus fragen«, schlug Hellmut vor.

Atlan sah auf. »Haus!«

»Ich höre dich, mein Freund.«

»Wir sind gewarnt worden«, sagte Atlan.

»Vor den Harrenden?«, fragte das Haus.

Atlan war verblüfft. »Woher weißt du das?«

»*Jeder* wird vor den Harrenden gewarnt. Sie sind gefährlich.«

»Wer sind die Harrenden?«

»Das weißt du nicht?« Überraschung und Spott schienen in der Stimme des Hauses zu schwingen. »Wie willst du dich da vor ihnen in acht nehmen?«

»Wenn du weißt, wer die Harrenden sind, so sag es mir!«, forderte der Arkonide.

»Die Antwort wird dir nicht gefallen.«

»Ich will sie trotzdem hören.«

»Die Harrenden – seid ihr!«

*

»Wir haben eine Warnung und eine Auskunft erhalten, und beide ergeben keinen Sinn. Ich halte es für vernünftig, wenn wir uns nicht weiter damit beschäftigen.« Atlan sprach ruhig, ohne Erregung. Draußen war die Sonne längst untergegangen. Finsternis erfüllte den Talkessel. Sie hatten