

Die Abenteuer der SOL

ATLAN



Eine Falle für Wöbbeking

Der Tod einer Terranerin

Nr. 625

E-Book

ATLAN

Die Abenteuer der SOL

Nr. 625

Eine Falle für Wöbbeking

Der Tod einer Terranerin

von Peter Griese



Die Verwirklichung von Atlans Ziel, das schon viele Strapazen und Opfer gekostet hat – das Ziel nämlich, in den Sektor Varnhagher-Ghynnst zu gelangen, um dort den Auftrag der Kosmokraten zu erfüllen, scheint nun außerhalb der Möglichkeiten des Arkoniden zu liegen. Denn beim entscheidenden Kampf gegen Hidden-X wurde Atlan die Grundlage zur Erfüllung seines Auftrags entzogen: das Wissen um die Koordinaten von Varnhagher-Ghynnst.

Doch Atlan gibt nicht auf! Im Bewusstsein, sich die verlorenen Koordinaten wieder besorgen zu müssen, folgt der Arkonide einer vagen Spur, die in die Galaxis Xiinx-

Markant führt, wo die SOL in erbitterte Kämpfe verwickelt wird.

Inzwischen schreibt man an Bord des Generationenschiffs das Ende des Jahres 3807 Terrazeit, und die erbitterte Auseinandersetzung zwischen Atlan und den Solanern auf der einen und Anti-ES und Anti-Homunk auf der anderen Seite ist weiter eskaliert.

Ja, man kann sagen, dass für die Kontrahenten die letzten, alles entscheidenden Stunden des Kampfes nahen.

Anti-ES hat dabei seine Vorbereitungen sorgfältig getroffen. Der Untergang der SOL ist eingeplant, er ist EINE FALLE FÜR WÖBBEKING ...

Die Hauptpersonen des Romans

Atlan – Der Arkonide erleidet einen schweren Verlust.

Barleona – Das Schicksal der Terranerin erfüllt sich.

Anti-Homunk – Seine inneren Geister werden geweckt.

Cara Doz – Die Emotionautin spielt Schicksal.

Wöbbeking – Ein mächtiges Wesen ist hilflos.

Blödel und **Wuschel** – Der Roboter und sein Gast machen eine Entdeckung.

1.

Anti-Homunk:

Ich bin ein lachender Mächtiger. Manchmal glaube ich, dass ich früher auch einmal ein lachender Mensch gewesen bin. Richtig erinnern kann ich mich nicht daran. Ein lachender Mächtiger ist viel mehr als ein lachender Mensch. Sehr viel mehr!

Die Zeit ist reif, meine wahre Macht auszuspielen. Ein Teil von mir verlangt danach, den Racheplan meines früheren Herrn zu erfüllen. Der letzte Befehl, der mich von *Hidden-X* erreicht hatte, ist noch jetzt fest in mir verankert: *Vernichte Atlan, die Solaner und ihr Heimatschiff, die SOL!* Ich werde diesen Auftrag durchführen, und ich werde mit Genuss erleben, wie diese Störenfriede von der kosmischen Bühne gefegt werden. Auf ihr ist kein Platz für Schwache, die sich von unausgereiften Gefühlen leiten lassen. Meine Mittel sind mehrfach ausreichend, um die Rache zu vollziehen. Von Anfang an haben Atlan und die SOL keine Chance gehabt. Sie sind gegen meine Bastionen angerannt und haben letztlich doch fast nichts erreicht.

Ich gebe zu, dass in Xiinx-Markant nun eine vorübergehende Phase begonnen hat, die für einen Außenstehenden den Eindruck erwecken könnte, hier würde sich wieder alles normalisieren. Doch dieser Eindruck täuscht, denn ich bin da.

Zuerst muss ich jedoch die Pläne meines neuen Herrn beachten. Bis jetzt war er sehr zufrieden mit mir, obwohl ich teilweise das Gefühl hatte, gegen ihn zu arbeiten. Natürlich war das nur unbewusst geschehen, denn Anti-ES hat mir ja zugesichert, dass ich die Rache vollziehen kann. Anti-ES' Ziele sind mir nur teilweise bekannt. Es weiht mich nicht in alle Einzelheiten ein. Ich habe erkannt, dass es die Vernichtung an einem bestimmten Ort und zu einer bestimmten Zeit wünscht. Der Ort ist hier im Zentrum von

Xiinx-Markant, dicht vor meiner Trutzburg, dem Leuchtenden Auge: Der Zeitpunkt steht unmittelbar bevor. Unter Leiden und Niederlagen habe ich das riesige Schiff an diese Stelle gelotst. Anti-ES wird mich wissen lassen, wann ich die letzten Waffen ins Gefecht werfen darf.

Dann wird sich sein Plan so erfüllen wie mein Plan.

Dadurch werde ich meine Schande auslöschen, die der Arkonide und seine Helfer mir in der Vergangenheit zugefügt haben. Ich werde diese Scharten auswetzen, für mich, für Anti-ES und für *Hidden-X*.

Sie haben den Materiewall beseitigt, der das Leuchtende Auge umgab. Sie haben geglaubt, einen Teilsieg errungen zu haben, doch die Wahrheit ist, dass sie dadurch nur noch näher an den Ort und den Zeitpunkt gelangt sind, an dem sie vernichtet werden.

Ich warte auf dein Signal, Anti-ES, damit ich die entscheidenden Kräfte freisetzen und die Rache und deinen Willen erfüllen kann. Du weißt doch, dass mich nichts aufhalten kann. Warum zögerst du, Anti-ES? Die SOL ist in der Reichweite meiner Waffen.

Gib mir das Signal! Sofort!

2.

Atlan:

Breckcrown Hayes starrte mich durchdringend aus seinem mit Narben übersäten Gesicht an. Seine Miene drückte das aus, was auch ich dachte. Unsere Lage war alles andere als rosig. Wir konnten nicht voran, also hin zu dem Leuchtenden Auge Anti-Homunks, und wir konnten auch nicht zurück, denn in einem halben Lichtjahr Entfernung schloss sich um die SOL und die Trutzburg unseres Feindes ein undurchdringlicher Wall aus unbekannten Energien.

Das war aber noch nicht alles. Um die SOL herum explodierten in willkürlicher Reihenfolge mächtige Hyperbomben, die den gestaffelten Schutzschirmen des Generationenschiffs mehrfach alles abverlangten. Und doch schien in diesem unregelmäßigen Beschuss ein System zu liegen.

Zweifelsfrei handelte es sich dabei um Geschosse, die nicht entlang einer Bahn im Normal- oder im Überraum in unsere Nähe kamen, denn es waren keine energetischen Spuren zu verzeichnen. Die Bomben wurden direkt an den Ort der Explosion teleportiert. Wir gingen davon aus, dass Anti-Homunk dies durch ein uns unbekanntes technisches Verfahren bewerkstelligte. Daher hatten wir diese Waffe Teleportationsbomben genannt.

Wer aber über ein so hochtechnisches Verfahren verfügte, so sagte ich mir, der war erst recht in der Lage, seine Waffe genau an seinen vorbestimmten Ort zu bringen. Das aber tat Anti-Homunk nicht! Oder anders ausgedrückt, er schoss absichtlich daneben. Er trieb mit uns ein Katz-und-Maus-Spiel, bei dem die SOL die Maus war.

Die Stimmung an Bord war gereizt. Auch in der Hauptzentrale im Mittelteil, wo ich mich jetzt befand, machte sich das bemerkbar. Meine solanischen Freunde waren hilflos und ratlos. Es war typisch für Brekcrown

Hayes' Stabsspezialisten, dass sie in dieser Lage ihr Vertrauen nicht verloren, dieses aber gleichzeitig anderen übertrugen. Diese beiden anderen waren SENECA und die Emotionautin Cara Doz. Die Biopositronik entwickelte in Sekundenbruchteilen immer neue Strategien, um etwas gegen das Leuchtende Auge zu erreichen. Alle Waffen der SOL wurden einzeln und gebündelt eingesetzt, einmal im Punktfeuer, einmal im Flächenfeuer. Anti-Homunks Hort zeigte jedoch bis jetzt keine Verwundbarkeit.

Cara führte mit traumwandlerischer Sicherheit die SOL durch die tobenden Energieentladungen. Manchmal hatte ich fast das Gefühl, dass sie ahnte, wo die nächsten Teleportationsbomben explodierten, denn sie lenkte mit ihren Gedanken das Schiff stets in ungefährliche Regionen.

Innerhalb der Energiekugel gab es keine natürlichen oder künstlichen Himmelskörper, die wir als Deckung hätten ausnutzen können. So war die SOL den Attacken des Gegners hilflos ausgeliefert.

»Alle Versuche«, meldete sich SENECA, »das Leuchtende Auge auch nur zu beschädigen, sind gescheitert. Der Gegner ist zu stark.«

Das war niederschmetternd. So bedeutete es für mich auch keinen Trost, dass SENECA nach den furchtbaren Erlebnissen mit den Schrumpfmikroben überhaupt wieder richtig arbeitete.

»Feuer einstellen!«, rief der High Sideryt.

Ich nickte, denn bei dem augenblicklichen Kräfteverhältnis war jede Maßnahme sinnlos. Wir mussten eine andere Lösung finden.

»Wie lange hältst du das noch durch?«, fragte ich Cara.

Die schmale Solanerin gab nicht zu erkennen, dass sie mich überhaupt gehört hatte. Viele Worte lagen ihr ohnehin nicht. Mit halbgeschlossenen Augen starrte sie auf das Kontrollpult, wo ständig wechselnde Werte angezeigt wurden. Ihre zierlichen Hände lagen auf den Oberschenkeln und rührten sich nicht. Alle Befehle an die Triebwerke der

SOL gab sie allein aus ihren Gedanken, die von dem SERT-Band an ihrer Stirn in normale Steuerimpulse umgewandelt wurden.

»Bis zur entscheidenden Stunde«, antwortete sie schließlich kaum hörbar.

Da ich sie nicht weiter ablenken wollte, verzichtete ich auf eine ergänzende Frage. Dabei hätte ich zu gern gewusst, was das fast klapprig aussehende Mädchen sich unter einer entscheidenden Stunde vorstellte. Hatte sie bereits mit dem Leben abgeschlossen, weil sie keinen Ausweg mehr sah?

Wieder machte die SOL einen Satz, bei dem die Belastungen durch die plötzliche Beschleunigung hart an der Grenze der Andruckabsorber lagen. Gallatan Herts blickte mich entsetzt an, entspannte sein Gesicht aber wieder, als sich normale Werte einstellten und auch die Detonationen nachließen.

»Vielleicht gibt es irgendwo einen toten Winkel«, meinte Hayes mit einem Gemisch aus Hoffnung und Resignation in der Stimme, »in den dieser Anti-Homunk nicht feuern kann.«

»Äußerst unwahrscheinlich.« SENECA reagierte sofort. »Ich hätte das bemerkt. Selbst wenn es einen solchen Ort gäbe, könnte Anti-Homunk sein Leuchtendes Auge schwenken, und alles wäre wieder wie zuvor.«

Immerhin herrschte für einen Moment Ruhe. Hier in der Zentrale konnte ich zwar die Entwicklung der Dinge am besten verfolgen, praktisch helfen konnte ich jedoch nicht. Da vertraute ich mehr auf mein Team, das in dem Trakt, den wir SOL-City nannten, an dem Problem herumgrübelte.

Ich gab Hayes ein Zeichen und verließ die Hauptzentrale. Mein letzter Blick galt wieder Cara Doz, die wie eine Wachsfigur in dem Pilotensessel saß, der eigentlich viel zu groß für ihren schwächtigen Körper war.

Während ich durch die Korridore zu meinen Freunden eilte, dachte ich an die junge Emotionautin. Als sie mir zum ersten Mal aufgefallen war, hatte ich mich bei SENECA über sie erkundigt.

Sie war eine waschechte Solanerin, in deren Vergangenheit es keine Fremdeinflüsse gegeben hatte, wie dies bisweilen durch Planetenaufenthalte, Extras oder Unfälle früher vorgekommen war. Ihre Eltern lebten nicht mehr, aber auch über sie wusste SENECA nichts Auffälliges zu berichten. Ihr Alter war mir damals mit 21 Jahren angegeben worden. Da sie inzwischen am 25. Dezember des Jahres 3807 ihren Geburtstag gefeiert hatte, musste sie jetzt 22 Jahre alt sein. Mit den Altersangaben war es ein Problem für sich gewesen, bis Breckcrown Hayes SENECA angewiesen hatte, stets vom biologischen Alter auszugehen. Durch die zweimaligen Zeitverschiebungen, die die SOL seit meiner Ankunft im Zähljahr 3791 erlitten hatte, war eine mathematische Unordnung von etwa zwölf Jahren entstanden. Anders ausgedrückt bedeutete das, dass ich, mathematisch gesehen, fast 17 Jahre auf der SOL war, praktisch jedoch keine fünf.

Cara Doz war jedenfalls schon lange vor meiner Ankunft geboren worden. Und ihr seltsames Geburtsdatum hatte ihr zusammen mit ihren ersten erfolgreichen Einsätzen den Spitznamen »Engel« eingebracht.

Neben ihren Fähigkeiten als Emotionautin zeichnete sie noch etwas anderes aus. Sie schlief nie. Ob dies auf eine Mutation zurückzuführen war oder eher mit dem Begriff »Krankheit« zu bezeichnen war, konnte ich nicht sagen. Es gab viele Absonderlichkeiten auf der SOL, auch wenn ein großer Teil der Extras und der Bordmutanten nicht mehr auf ihr weilten. Zur Zeit eines Chart Deccon hatte sich auch niemand um einen Menschen gekümmert, der absolut nicht schlafen wollte.

Mich hatte das anfangs an Cara gestört, denn neben ihrer schmalen Figur und neben der geringen Körpergröße von 1,62 Metern wirkte sie auch in jeder anderen Beziehung unterernährt, schwächlich und übermüdet. Der blasse Gesichtsausdruck und die weißblonden Haare unterstrichen