



Band **074**      **Strafkolonie Erde**  
(Atlan-Zeitabenteuer 05)

Autor:            Hans Kneifel  
Titelbild:        Johnny Bruck

Der Einsame der Zeit unter den Belagerten von Troja - und unter den Verbannten von den Sternen.

2416: Gemeinsam mit einigen USO-Spezialisten erweist Atlan dem Verwalter von Amb'Charana, Torsen Dag, die letzte Ehre. Die archaische Szenerie der Begräbniszeremonie führt bei dem Arkoniden zu einem Erinnerungsschub, der ihn in seine Vergangenheit auf der Erde zurückführt. Er übersteht die Zeremonie, doch in seinem Apartment angelangt gleitet er im Geist zurück zur Erde, in eine Zeit, in der die Griechen vor Troja kämpften.

Dieses Mal hatte Rico Atlan geweckt. Bereits neun Jahre zuvor war ein Verband von Raumschiffen aufgetaucht, aber zu schnell wieder verschwunden, um zu reagieren. Nun jedoch hat der Chefroboter entdeckt, dass anscheinend eines der Schiffe damals auf Kreta zurückblieb. Es war bis vor kurzem gut verborgen, doch zwei Beben haben es wohl teilweise freigelegt, so dass Ricos Detektoren anschlugen. Er konnte den Ort jedoch nicht genauer lokalisieren. Zum ersten Mal seit Jahrtausenden gibt es für den Arkoniden wieder Hoffnung auf eine Rückkehr in seine Heimat.

Sobald er wieder voll handlungsfähig ist, begibt sich Atlan mit dem Gleiter nach Kreta. Von dort will er versuchen, den Weg der Raumfahrer nachzuvollziehen und etwas über das Schiff herauszufinden. Mit einem Fischerboot lässt er sich zur Festlandküste nahe Sparta übersetzen, von wo zur Zeit viele Schiffe nach Ilion (Troja) aufbrechen. Auf dem Weg von der Küste zur Stadt begegnet er einem alten Einsiedler, der Sparta verlassen hat, weil er aus Ilion stammt und deshalb Probleme befürchtete. Atlan hilft ihm gegen einige Soldaten und erfährt vieles von ihm. Unter anderem bekommt er den Hinweis, dass vierzig Männer aus Kreta vor neun Jahren nach Sparta kamen. Kurz danach kam es zum Krieg mit Ilion, und die vierzig wurden ebenso wie die meisten anderen Männer in Sparta über das Meer geschickt, um zu kämpfen. Der Einsiedler gibt Atlan den Rat, als Arzt nach Sparta zu gehen, um die zurückkehrenden Verwundeten befragen zu können.

Zunächst kehrt Atlan jedoch nach Kreta zurück, um mit den vom Einsiedler gewonnenen Informationen das Raumschiff zu suchen. Er findet es schließlich und kann es öffnen. Es stellt sich heraus, dass das Schiff fernflugtauglich und im Prinzip funktionsfähig ist, jedoch absichtlich ein Steuerteil ausgebaut wurde. Er entfernt den Rechenkopf und versteckt ihn, um zu verhindern, dass die fremden Raumfahrer ohne ihn die Erde verlassen. Nun begibt er sich auf die Suche nach denjenigen, die mit dem Schiff gelandet sind. Er erfährt, dass sie Gäste im Palast des Fürsten Menelaos waren, als der ilionische Fürstensohn Paris dessen Gemahlin und einen Gutteil des Schatzes raubte. Die Fremden waren erregter über den Raub als Menelaos, und Atlan vermutet, dass das ausgebaute Steuerteil im Schatz des Fürsten verborgen gelegen hat.

Wenige Tage nach Atlans Ankunft in Sparta bekommt er bereits alle Hände voll zu tun. Ein Schiff mit Verwundeten läuft ein, und tatsächlich hat er Glück und findet einen der Mesarier darunter. Er stellt fest, dass sie akon-stämmige Bewohner von Arigonth III sind, die sich in Verbannung befinden. Sie müssen sich zehn Erdjahre lang bewähren, ehe sie wieder zurückkehren dürfen. Bezüglich des Steuerteils wird Atlans Vermutung bestätigt. Er weiß nun, dass er nach Ilion muss, gönnt sich zuvor jedoch noch einige entspannende Tage mit seiner Gefährtin und dem Einsiedler. Nach Sparta zurückgekehrt richtet er sich wieder als Arzt ein, um den Verwundeten des Krieges helfen zu können.

Er entgeht jedoch bald nur knapp einer Rekrutierungseinheit und beschließt daraufhin, nach Ilion aufzubrechen, bevor er zwangsweise dorthin geschleppt wird.

Atlan erreicht die Küste Iliions im Moment eines Ausfalls. Mit seiner überlegenen Ausrüstung kann er die griechischen Fürsten nachhaltig unterstützen und sie genug beeindrucken, um in ihren Kreis aufgenommen zu werden. Um den Krieg schnell zu beenden unterstützt er ihre Kriegsführung mit Ratschlägen und durch den Bau von Katapulten, womit er das Misstrauen der Mesarier auf sich zieht. Beim Beschuss von Ilion überrumpeln sie ihn, da in der Nähe der Festung, wohl aufgrund der Abstrahlungen des Steuerelementes, alle seine technischen Hilfsmittel versagen. Sie setzen ihn unter Bewachung dreier Männer fest. Atlan schluckt seinen Zellaktivator, um nicht von ihm getrennt zu werden. Da seine Wächter glauben, es sei der entwendete Rechenkopf, wollen sie ihn töten, doch Rico greift mit einer Robotsonde ein und tötet sie. Atlan bleibt bewusstlos zurück, und das rettet ihn vor einem Ausfall der Troer, die ihn für tot halten.

Nachdem Atlan in das griechische Lager zurückgekehrt ist, ist seine erste Sorge, den Zellaktivator aus seinem Magen entfernen zu lassen. Er instruiert zwei Ärzte, die danach die Operation an ihm vornehmen. In den Wochen seiner Genesung herrscht gerade Waffenstillstand zwischen den Parteien, da beide Seiten sich um ihre Toten kümmern wollen. Als Atlan schließlich wieder teilweise einsatzfähig ist, kommt es gerade zu einer erneuten großen Schlacht, in deren Verlauf Achill fällt. Während der folgenden Kampfpause stoßen die Amazonen zu den Griechen, deren Anführerin den angeblichen Halbgott Atlan mit einer Mischung aus Misstrauen und Begehrlichkeit betrachtet.

Während der Waffenruhe entwickelt Atlan für die Griechen eine List, um den Kampf endlich zu beenden und Ilion zu nehmen: er erfindet das trojanische Pferd. Während die Vorbereitungen für diesen Plan laufen, überrascht die Amazonenfürstin alle mit ihrer Forderung an Atlan, mit ihr einen Sohn zu zeugen. Er nimmt sich der Sache auf seine Weise an. Während Atlan so seinen eigenen Kampf austrägt, liefern die Griechen sich weiterhin kleinere Gefechte mit den Troern, um keinen Verdacht aufkommen zu lassen. Als das Pferd fertig ist, täuschen sie den Rückzug vor und lassen das angebliche Weihegeschenk an die Götter zurück. Vierundzwanzig Krieger verbergen sich darin, unter ihnen Atlan. Das Danaergeschenk wird in die Stadt gezogen, und nachdem die Feiern abgeklungen sind, verlassen die versteckten Kämpfer den Bauch des Holzpferdes und öffnen die Tore für ihr zurückgekehrtes Heer. Atlan macht sich sofort auf den Weg zur Schatzkammer. Diejenigen Mesarier, die sich ihm entgegenstellen, kann er mit Hilfe der Amazonen besiegen. In der Schatzkammer findet er das gesuchte Steuerteil.

Nachdem sich das Chaos der Eroberung gelegt hat, verabschiedet sich Atlan von seinen Freunden und macht sich auf den Weg zurück nach Kreta. Dort erwartet ihn eine böse Überraschung. Das Schiff, das er gefunden hatte, ist zerstört, und Spuren beweisen, dass ein anderes Schiff gelandet war. Der Anführer der Mesarier, der angeblich neue Truppen aus Kreta hatte holen wollen, hatte Steuerteil und Rechenkopf offensichtlich nie benötigt. Er wurde zum vereinbarten Zeitpunkt vom Mutterschiff abgeholt.

Atlan kehrt nach Sparta zurück und widmet sich noch eine Weile der Aufgabe, mit winzigen Hilfestellungen hier und da die Kultur zu unterstützen, ehe er sich wieder in die Einsamkeit der Tiefseekuppel begibt.

[mit freundlicher Genehmigung von "Perrypedia".

Diese Zusammenfassung basiert auf einem Artikel der "Perrypedia" und ist unter den Bedingungen der GNU FDL verfügbar. Autoren und Quelltext sind dort verfügbar.]