

Im Auftrag der Kosmokraten

ATLAN

Neuer
Zyklus



Nr. 681

E-Book

Das Spielhöllen-
schiff

Zwischen Agenten
und Drogenhändlern

ATLAN

Im Auftrag der Kosmokraten

Nr. 681

Das Spielhöllenschiff

Zwischen Agenten und Drogenhändlern

von H. G. Ewers



Im Jahr 3818 wird Atlan ohne Vorwarnung aus seinem Dasein als Orakel von Krandhor herausgerissen. Der Grund für diese Maßnahme der Kosmokraten ist, dass Atlans Dienste an einem anderen Ort des Universums viel dringender benötigt werden als im Reich der Kranen.

Da der Arkonide erfährt, dass vom Erfolg oder Misserfolg seiner Mission das weitere Schicksal der Mächte der Ordnung abhängt, scheut er kein Risiko. Er lässt sich quasi in Nullzeit über weite Sternenträume in die Galaxis Alkordoom versetzen, wo er bereits in den allerersten Stunden seines Aufenthalts den ganzen Erfahrungsschatz

seines nach Jahrtausenden zählenden Lebens einsetzen muss, um sich behaupten zu können.

Der bestandene Todestest und der Einsatz im Kristallkommando beweisen Atlans hohes Überlebenspotenzial. Dennoch gerät der Arkonide in die Gewalt der Crynn-Brigadisten - und ihm droht die Auslöschung seiner Persönlichkeit.

Doch Atlan wird rechtzeitig genug von Celestern gerettet, Nachkommen entführter Terraner, die den Arkoniden in ihre Heimat New Marion bringen. Und als Atlan von einer Gefahr erfährt, die den Bewohnern des Planeten droht, greift er ein. Die Gefahr kreist im Orbit um New Marion - und ist DAS SPIELHÖLLENSCHIFF ...

Die Hauptpersonen des Romans

Atlan - Der Arkonide gibt sich als Celester aus.

Sarah Briggs, Arien, Spooner und **Volkert Richardson** - Atlans Begleiter bei einer gefährlichen Mission.

Ofox und **Krootoor** - Verantwortliche des »Raumschiffs der Sünde«.

Cuur-Tok, Cuur-Bamyl und **Colo** - Mitglieder der Crynn-Brigade.

1.

»Da ist es wieder!«, schimpfte Arien Richardson und deutete gegen das transparente Kanzeldach unseres Gleiters.

Ich brauchte nicht zu fragen, was er meinte. Im Dunkel der Nacht war die gigantische Leuchtschrift am Himmel von New Marion nicht zu übersehen. Die riesigen alkordischen Buchstaben spiegelten sich zitternd in der Oberfläche des Ozeans, über die die KORALLE in geringer Höhe dahinglitt. ANIMA war in komprimiertem Zustand auf dem Kontinent Hain zurückgeblieben. Es hätte zuviel Aufsehen erregt, wenn wir mit dem lebenden Raumschiff über dem Kontinent der Voorndaner aufgekreuzt wären, ganz abgesehen davon, dass der Zubringerdienst zum Spielhöllenschiff ausnahmslos dessen eigenen Beibooten vorbehalten war.

Das Computersystem des Gleiters signalisierte mit einem blinkenden Kontrolllicht, dass es Zeit für eine letzte Kursüberprüfung und -korrektur war. Ich rief die Daten durch Antippen der betreffenden Sensorpunkte ab und veranlasste den Autopiloten, die erforderliche Korrektur vorzunehmen.

Als ich damit fertig war, begegnete ich Sarahs fragendem Blick.

»Tut mir leid«, sagte ich. »Alles dauert seine Zeit. Wir müssen abwarten, was für Verhältnisse wir dort oben vorfinden.«

Ich blickte durch das Kanzeldach und kniff die Augen zusammen, um von dem künstlichen Polarlicht der Leuchtreklame nicht geblendet zu werden. Die ROULETTE selbst war natürlich nicht zu sehen. Ihrem Namen und dem Text ihrer Reklame nach handelte es sich um ein Spielhöllenschiff. Doch das konnte nicht alles sein. Die Voorndaner auf dem Kontinent Palmwiese lebten selbst hauptsächlich von den Einnahmen ihrer zahllosen Spielhöllen. Ein Schiff, das nicht erheblich größere Attraktionen bot, würde gegen diese Konkurrenz niemals

ankommen. Die Celester hielten die ROULETTE für eine ernsthafte Bedrohung. Ich hatte der Bitte ihres Oberhaupts entsprochen und mich bereit erklärt, vor Ort nachzusehen, was gespielt wurde. Seine Tochter Sarah sowie Arien Richardson mit seinen Söhnen Spooner und Volkert begleiteten mich.

»Das meinte ich nicht«, sagte Sarah. »Ich musste nur daran denken, dass du uns früher oder später wieder verlassen wirst, weil du deine eigenen Ziele verfolgst.«

Beinahe hätte ich ihr entgegnet, dass es nicht meine eigenen Ziele waren, sondern die der Kosmokraten, die ich in der Galaxis Alkordoom verfolgte. Ich schwieg, weil es nicht stimmte. Zwar handelte ich im Auftrag der Kosmokraten, doch da das meine eigene, freiwillige Entscheidung gewesen war, hatte ich ihre Ziele zu den meinen gemacht. Das Dumme war nur, dass ich so gut wie alles wieder vergessen hatte. Ich wusste nur noch, dass im Kerngebiet von Alkordoom der Erleuchtete herrschte und dass die übrige Galaxis unter den so genannten Facetten aufgeteilt war – bis auf die Sonnensteppe. Niemand hatte mir bisher verraten können, was die Sonnensteppe eigentlich war. Aber wer etwas von ihr gehört hatte, schien sie für eine wahre Hölle zu halten. Von dort sollte auch die eigentliche Gefahr ausgehen, wegen der die Kosmokraten mich nach Alkordoom entsandt hatten. Sie hatte sogar einen Namen: EVOLO. Aber was war schon ein Name! Ich musste unbedingt dahinterkommen, welches Spiel die Mächte des Chaos in Alkordoom spielten. Natürlich war es deshalb unvermeidlich, dass ich New Marion in absehbarer Zeit wieder verlassen musste.

»Das ist richtig«, gab ich zurück. »Aber ich werde immer wiederkommen. New Marion ist so etwas wie eine zweite Heimat für mich geworden.«

Das stimmte sogar, erkannte ich in diesem Moment. Allerdings hätte ich lieber »dritte Heimat« sagen sollen, denn meine erste Heimat war Arkon. Das war allerdings nur

eine nüchterne Tatsache. Emotional war ich überwiegend mit der Erde verbunden. Sie sah ich als meine wirkliche Heimat an, denn rund zehn Jahrtausende unter den Eingeborenen dieser Welt hatten mich zum Terraner werden lassen.

Kein Wunder, dass ich mich bei den Celestern sofort heimisch gefühlt hatte, denn sie stammten ausnahmslos von Terranern ab, die zwischen 1823 und 1872 von Voorndanern von der Erde entführt worden waren. Die meisten dieser Vorfahren waren Polynesier gewesen, wovon noch ihre goldbraune Hautfarbe zeugte. Nur einige Namen verrieten noch, dass unter ihren Ahnen auch ein paar Europäer beziehungsweise US-Amerikaner gewesen waren – und natürlich die Tatsache, dass sie sich Celester nannten, nach dem Segelschiff MARY CELESTE, von dem ein Teil der Entführten stammte.

Die Leuchtreklame verblasste, als die kleine, rote Sonne Littoni als blutroter »Tennisball« über den Horizont stieg. Voraus tauchte eine dunkle Linie auf: die Küste des Kontinents Palmwiese.

Spooner und Volkert Richardson rutschten unruhig auf ihren Sitzen hin und her. Ihr Vater brummte tadelnd. Das half allerdings nichts. Arien und seine Söhne waren als »Feuerwehr« der Celester daran gewöhnt, blitzschnell zuzuschlagen und danach wieder zu verschwinden. Bei meiner Befreiung auf Crynn hatten sie bewiesen, dass sie darin gut waren. Eine Mission, die Geduld erforderte, war weniger nach ihrem Geschmack. Genau das aber war diesmal notwendig.

Der Autopilot hob den Gleiter an, als wir die Küste von Palmwiese erreichten. Wenig später lag eine abwechslungsreiche Landschaft unter uns: Seen, Flüsse, Hügel, Ebenen, Gebirgszüge. Das Land war fast überall von dichtem tropischem Wald bedeckt. Nebel hingen in den Tälern. Hier und da gab es Viehweiden und bestelltes Land. Die Städte, die in diese Landschaft eingestreut waren,

wirkten wie Fremdkörper. Ihre Abgrenzung gegenüber der natürlichen Umwelt konnte kaum schärfer sein. Kein Wunder: Sie lebten nicht von ihrer Umwelt, sondern von den Touristen, die von anderen Welten kamen und sich dem Rausch und dem Flitter der computergesteuerten Spielautomaten hingaben, die das Bild der voorndanischen Städte beherrschten. Drei bis fünf Städte teilten sich jeweils einen Raumhafen.

Zwischen den Städten und den Raumhäfen von Palmwiese gab es Pneumotrain- und Gleiterverbindungen. In erster Linie wurden jedoch Transmitter benutzt. Auch zwischen Hain und Palmwiese existierten Transmitterverbindungen. Wir hätten ohne weiteres eine solche Verbindung benutzen können. Doch in letzter Zeit waren rund zwanzig Celester, die per Transmitter nach Palmwiese gereist waren, spurlos verschwunden. Bevor wir nicht wussten, was aus ihnen geworden war, erschien uns das Risiko einer Transmission zu groß. Hain hatte sämtliche Transmitterstationen geschlossen.

Nach anderthalb Stunden tauchte am Horizont die Silhouette der Zwillingstadt Dotterblume-Heidesenf auf. Als ich den Namen zum ersten Mal gehört hatte, war ich hellhörig geworden. Immerhin verriet der Name, dass die Voorndaner früher ein sehr naturverbundenes Volk gewesen waren. Warum sie sich der Natur so sehr entfremdet hatten, wusste ich nicht. Ich nahm jedoch an, dass es auf Manipulationen der Zulgea von Mesanthor oder ihres Konkurrenten Gentile Kaz zurückzuführen war.

Die Luftraum-Überwachung der Zwillingstadt setzte sich mit dem Computer der KORALLE in Verbindung und handelte mit ihm einen Landeplatz aus. Danach ging alles sehr schnell. Wir landeten auf dem Flachdach eines Parkhauses. Unser Gleiter versank in einem Antigravschacht und wir in einem anderen. Als wir das Gebäude verließen, befanden wir uns mitten im Spielhöllenbetrieb. Grelle Lichtreklamen ließen das Sonnenlicht verblassen. Musik und Werbespots

säuselten und dröhnten aus Lautsprechern. Androiden und Roboter riefen uns alle möglichen Angebote zu. Zwischen ihnen bewegten sich zartgliedrige, rothäutige Voorndaner. Sie beachteten uns nicht stärker als die zahlreichen Besucher von anderen Planeten.

Zweifellos hätten wir größere Aufmerksamkeit erregt, wenn ich unmaskiert aufgetreten wäre. So aber hatte ich meine Haut mit Pflanzensäften goldbraun und mein schulterlanges Haar schwarz gefärbt und entsprach wenigstens in diesen Details dem polynesischen Typ des Durchschnittscelesters. Selbstverständlich hatte ich meine silberfarbene Kombination auf Hain zurückgelassen. Ich trug statt dessen eine gelbe Kombination, wie celestische Raumfahrer sie benutzten.

Nun konnten wir nur noch darauf warten, dass sich uns eine Gelegenheit bot, zur ROULETTE zu kommen.

*

Die Gelegenheit kam schneller, als ich gedacht hatte.

Wir waren in eine Spielhalle geschlendert und standen um Arien herum, der einen Beutel roter, grüner und gelber Spielmarken gekauft hatte und einen Automaten damit fütterte, als Sarah mich verstohlen anstieß und mir zuflüsterte:

»Es gibt Smyrter hier.«

Sie lenkte meinen Blick in eine bestimmte Richtung. Dort entdeckte ich inmitten einer Gruppe Voorndanern einen menschengroßen, grünhäutigen Hominiden mit haarlosem Kugelkopf. Sein Gesicht wirkte irgendwie platt und puppenhaft. Aber das kam wahrscheinlich daher, dass er keine herausragende Nase besaß. Er trug eine hellrote Kombination und erklärte etwas. Die Voorndaner hörten aufmerksam zu.

»Smyrter?«, wiederholte ich. »Welche Rolle spielen sie in Alkordoom?«

»Wir wissen nicht viel über sie«, antwortete Sarah. »Aber wir haben gehört, dass Gentile Kaz sie für besonders heikle Aufgaben einsetzt.«

»Für besonders heikle Aufgaben«, wiederholte ich. »Wie beispielsweise den Betrieb eines Spielhöllenraumschiffs. Wenn der Smyrter von der ROULETTE gekommen ist, hat Kaz sie hierhergeschickt.«

Aber wozu?, wandte mein Logiksektor ein. *Es scheint erwiesen zu sein, dass der ganze Glücksspielbetrieb auf Palmwiese auf die Initiative von Gentile Kaz zurückzuführen ist. Warum sollte er sich mit der ROULETTE selber Konkurrenz machen?*

Möglicherweise will er mit der ROULETTE die Moral der Celester aufweichen, die sich bisher erfolgreich gegen den Glücksspielrummel auf Palmwiese abgeschottet haben.

Das klingt logisch!, wisperte mein Extrasinn.

»Worüber denkst du nach?«, erkundigte sich Arien.

»Unser Auftrag ist es, vor Ort nachzusehen, was gespielt wird«, erklärte ich und nickte unauffällig in Richtung des Smyrters. »Bisher hatten wir nur noch niemanden, der uns dazu überredete. Mir scheint, jetzt haben wir jemanden gefunden.«

»Du meinst den Smyrter?«, vergewisserte sich Arien.

»Genau.«

»Packen wir ihn!«, schnaubte Volkert Richardson und machte Anstalten, sich auf den Smyrter zu stürzen.

Ich hielt ihn am Arm fest.

»Aber doch nicht so!«, sagte ich mit mildem Tadel. »Er muss uns überreden, nicht umgekehrt. Aber er braucht einen Anlass dazu. Arien, ich denke, dass dieser Spielautomat dich höllisch langweilt. Gehen wir zum nächsten! Er wird dich bestimmt noch ärger langweilen.«

Arien begriff schneller als seine Söhne. Nachdem er den Automaten, an dem er gespielt hatte, mit einigen Schimpfwörtern bedacht hatte, stapfte er zum nächsten freien Automaten und fütterte ihn mit einigen Münzen.