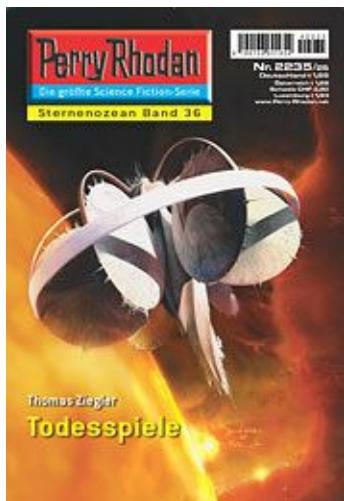


Perry Rhodan Heft Nr. 2235

Todesspiele

Ab Bord des CASINO UNIVERSO -
Menschen kämpfen um ihre letzten Tage



Autor: Thomas Ziegler
Titelbild: Dirk Schulz

Zusammenfassung: Wolfgang Ruge

Hauptpersonen:

Kellborn - Ein Kommandant steht vor der schwersten Entscheidung seines Lebens.

Sgarde Norte - Eine »ehrbare« Diebin kämpft um ihr Leben.

Rogolov Traminer - Ein gerissener Ertruser geht aufs Ganze.

Stay Kalgandir - Ein Glücksritter spielt um sein Leben.

Thau - Ein Magier muss sich konzentrieren.

In dem Orbit der Sonne Bart Spurr wird eine mobile Raumstation stationiert, welche ein Kasino beherbergt. Das CASINO UNIVERSO ist ein Projekt eines reichen Konsortiums und soll dem bisher beliebtesten Kasino, der Basis, den Rang ablaufen. Damit dies gelingt ist das CASINO UNIVERSO mit modernster Syntrontechnik ausgestattet. Als Kommandant der Station wird Kellborn ausgewählt, ein sehr erfahrener Raumfahrer der bei vielen Redereien Erfahrung gesammelt hat.

Doch das CASINO UNIVERSO kann die Erwartungen nicht erfüllen. Die BASIS ist zu starke Konkurrenz, und so finden sich anstatt der erwarten Reichen und Schönen von Arkon und Terra, die Gestalten der Unterwelt des nahe gelegenen Planeten Lepso auf der Raumstation ein. Schon bald ist nicht mehr Kellborn der wirkliche Kommandant der Station. Der Etruser Rogolov Traminer und sein Syndikat kontrollieren – mehr oder weniger heimlich – einen Großteil der Station.

Zu den Untergebenen Traminers zählt auch Sgarde Norde. Das junge Mädchen hat eine Nanobombe in ihrem Kopf implantiert, was daher röhrt, dass sie in ihrer Kindheit in die Gefangenschaft – das Wort Sklaverei passt sicherlich besser – eines Akonen geraten ist, und auf diese Art und Weise am weglauen gehindert wurde.

Der Syndikatschef Traminer kaufte Sgarde aus dem Besitz des Akonen frei, was allerdings nicht in Herzensgüte begründet lag, sondern darin, dass er sich die Fähigkeiten der herausragenden Diebin Sgarde Norde zu eigen machen wollte.

Nun steht Sgarde unter dem Befehl Traminers und muss für ihn wertvolle Gegenstände der Kasinogäste entwenden. Dabei kommt ihr zugute, dass sie eine Ausrüstung besitzt, welche ihr auf Befehl hin jegliches Aussehen verleihen kann. Sie kann sich innerhalb von Sekunden von einem alten Terraner in einen Ara verwandeln. Diese Ausrüstung kommt ihr auch bei ihrem letzten Coup für Rogolov Traminer. Sie entwendet den Gurrad Grarwim Grordorr ein Kilo Howalgonium. Dank ihrer Ausrüstung verwandelt sie ihr äußeres in das eines Aras und schüttelt so ihren Verfolger – den Gurrad der natürlich seine Hyperkristalle wieder haben möchte – ab.

Als sie Rogolov Traminer ihr Diebesgut übergibt, deaktiviert dieser die Nanobombe in ihrem Kopf und schenkt ihr so die Freiheit. Dies liegt daran, dass der Syndikatsboss seiner besten Diebin die letzten Tage ihres Lebens verschönern möchte.

Denn den Galaktikern im CASINO UNIVERSO bleiben bestenfalls noch 3 Tage. Die Hyperimpedanz ist über die Milchstraße hereingebrochen, und die Notfallpositronik schafft es nicht das Prallfeld, welches verhindert, dass das CASINO in die Sonne stürzt, aufrecht zu erhalten. Einmal täglich geht ein Notruf raus, für eine stärker frequentierte Sendung reicht die Energie einfach nicht.

Als ob mit dieser Eröffnung der Tag für Sgarde Norde nicht schon schlimm genug wäre, wird sie auf den Weg in ihre Kabine von zwei stark angetrunkenen Mitgliedern des Syndikats überfallen, die sie vergewaltigen wollen. Zum Glück kommt ihr aber Stay Kalgandir zur Hilfe, der Glücksspieler hat Sgarde im Casino bei Übergabe des Howalgoniums an Traminer beobachtet, und sein Instinkt sagte ihm, dass Sgarde in Gefahr ist. Stay verpasst den beiden Syndikatsmitgliedern eine ordentliche Tracht Prügel und lädt die hübsche Sgarde, an der er Gefallen gefunden hat, auf einen Drink ein. Da auch Sgarde Stay Kalgandir sehr anziehende findet, finden sich die beiden bald ausgezogen in Stays Kabine wieder. Nacht der gemeinsamen Nacht sind sie beiden Turteltaubchen unsterblich einander verliebt.

Während also manche Gäste des Kasino schöne letzte Tage verleben und sogar noch die große Liebe finden, muss sich Kommandant Kellborn mit schlaflosen Nächten herumplagen. Er überlegt immer noch wie er die Station retten kann, und hofft auf Rettung, in dem Wissen, dass diese sehr unwahrscheinlich ist. Als Kellborn wieder einmal nicht schlafen kann, kommt Lilien Obracht, das jüngste Mitglied der Besatzung in seine Kabine. Kellborn spendet der jungen Frau, die Angst vor dem Sterben hat Trost, und nimmt sie in den Arm. Just in diesem Moment, erhält Kellborn einen Anruf. Sein Stellvertreter teilt ihm eine sehr erfreuliche Nachricht mit: Ein Springschiff hat angedockt.

Kellborn begibt sich mit an Board der Springerwalze um mit dem Patriarchen zu verhandeln wie viele Menschen er aufnehmen und damit retten kann. Auf dem Weg dorthin wird er von Rogolov Traminer abgepasst, der auch ein Wörtchen mitreden will. Kellborn weiß, dass er den Syndikatsboss nicht abweisen kann, und erlaubt diesem mitzugehen.

An Board offenbart der Kapitän des Springerschiffes sich als Geschäftsmann durch und durch. Er bietet an 32 Gäste des Kasinos mitzunehmen, natürlich gegen eine angemessene Entschädigung: 1 Millionen Galax verlangt er pro Person.

Rogolov Traminer entschließt sich, dass ganze auf seine Art zu Regeln: Er versucht das Springerschiff in seine Gewalt zu bringen. Er macht zusammen mit seinen Leuten der Springercrew kurzen Prozess und erschießt alle. Doch er hat die Rechnung ohne Kellborn gemacht, dem Kommandanten gelingt es Rogolov Traminer zu töten und die Sicherheitskräfte des Kasinos zu informieren, welche den Rest von Traminers Truppe eliminiert.

Nun steht Kommandant Kellborn vor einem unlösbar Problem. Er muss gut 2000 Gäste des Kasinos retten, hat aber nur 40 Plätze zur Verfügung. 8 von diesen sind für die Besatzung der Station, welche die Springerwalze fliegen muss. Es bleiben also 32 Glückritter übrig, die überleben können.

Da Kellborn sich nicht in der Lage sieht zu entscheiden wer überleben darf, sucht er nach anderen Möglichkeiten. Die Lösung stellt eine sehr makabre Idee dar: Die Gäste des CASINO UNIVERSOS machen beim Glückspiel aus wer überleben darf. Den Gewinnern winkt ein Platz auf der Springerwalze den Verlieren der Tod.

Die Todesspiele beginnen. Unter den Spielern, welche nun mit einem enorm hohen Einsatz - ihrem Leben – spielen befindet sich neben Sgarde Norde und Stay Kalagndir auch Thau der Magier. Dieser ist nicht in der Milchstraße beheimat. Er ist ein Flüchtling aus einer fernen Galaxis. Er flüchtet vor den Friedensfaher, welche ihn verfolgen, weil er an einer intelligenten Spezies eine Biologische Massenvernichtungswaffe ausprobiert hat. Seine Waffe war überaus erfolgreich.

Thau besitzt die Macht der Illusion, er kann die Sinneseindrücke der Anwesenden täuschen, und so gelingt es ihm, bei den Todesspielen immer ein gutes Blatt vorzutäuschen und so immer zu gewinnen. Keiner wird misstrauisch, bis auf Stay Kalgandir, dieser hat einen Instinkt, welcher ihm sagt wie ein Glückspiel ausgehen wird und dieser Instinkt sagt ihm, dass Thau schon längst verloren haben müsste. Er grübelt darüber wie ihn sein Instinkt so täuschen kann, als Thau von einem Mitspieler unabsichtlich angerempelt wird und sich kurzzeitig nicht konzentrieren kann, die Illusion erlischt und Stay Kalgandir erkennt die Fähigkeit des Magiers. Als er seine Entdeckung herausschreit, benutzt Thau seine Fähigkeit in stärkster Form, er gaukelt allen Anwesenden vor, ihr Gegenüber wäre ihr größter Feinds, er spielt mit ihren Ängsten, was zur Folge hat, dass alle Anwesenden ihre Waffe zücken und voller Panik um sich feuern. Nur Stay Kalgandir gelingt es der Vision zu widerstehen, er schnappt sich einen Thermostrahler und erschießt Thau. Leider viel zu spät alle Anwesenden sind Tod. Es gibt nur zwei Überlebende: Stay Kalgandir und Sgarde Norde.

Der Tod der Gäste bedeutet für die Besatzung des CASINO UNIVERSO die Rettung. Alle Besatzungsmitglieder können gerettet werden. Kellborn zieht es vor auf der Station zu bleiben, obwohl in der Springerwalze noch Platz gewesen wäre. Er ist der Meinung er hat lange genug gelebt. Die Springerwalze beginnt den Flug nach Lepso und Kellborn schaltet die Schutzschirme der Station und das Prallfeld ab. Das CASINO UNIVERSO vergeht in der Sonne Bart Spurr.