

# <Forevenkampagne 328 NIZ>

<Ein Tätigkeitsbericht>

*An den geneigten Leser: Um den nachfolgenden Text verstehen zu können wäre ein vorheriger Blick ins Regelwerk (Stichworte: Metamorph, Minotaur, Mzajach, Squieser, Ekriden, Techlevel) sinnvoll. Ohne etwas Hintergrundwissen ist die Sache schwer verständlich. Solltest du, geehrter Leser, dich bereits in diesem Universum auskennen, so ignoriere diese Warnung bitte völlig.*

## ==Hintergrundinformationen==

### Historie:

In der lokalen Gruppe Foreven herrscht dauerhafte Unsicherheit über die langfristigen politischen Verhältnisse. Der letzte Krieg (2. Orion-Sagittarius-Krieg) liegt zwar schon deutlich über 60 Jahre zurück, aber die Wunden sind noch lange nicht verheilt. Weder sind die Machtansprüche Jälons (lokale Gruppe Jälon) auf Zenter Gemini (nebst Foreven, Devon Cor und Reginia) zurückgenommen, noch hat sich die ornitrophische Bedrohung aufgelöst - auch wenn sie mit sporadischen Überfällen einzelner Häuser vergleichsweise gering geworden ist. Darüber hinaus ist auch die Aufmerksamkeit des Imperiums in dieser Region mehr oder minder ausschließlich auf die Verteidigung der Region fokussiert, während sich „das Leben woanders abspielt“.

### System:

1. Binärsystem (= zwei Sonnen)
  - 1.1 Foreven Alpha: heller, blauer Überriese
  - 1.2 Foreven Minor: weißer Zwerg

Entfernung zwischen Alpha und Minor abhängig vom Bahnverlauf ca. 4 Mrd. km.

-----

### 2. Planeten:

2.1 Zwei Planeten auf Bahnen um Alpha, unbewohnte Gesteinsbrocken ohne atembare Atmosphäre. Entfernung zwischen Alpha und Planeten 70 bzw. 150 Mio. km.

2.2 Drei weitere Planeten bewegen sich um Foreven Minor.

2.2.1 Leptos – unbewohnbarer Gasriese mit 74 Monden, Entfernung zu Foreven Minor ca. 150 Mio. km, Bewohner: ca. 100.000 Erz- und Wasserschürfer in Habitaten

2.2.2 Lepitos – unbewohnbarer Gasriese mit 31 Monden, Entfernung zu Foreven Minor ca. 450 Mio. km, Bewohner: etwa 50.000 Erz- und Wasserschürfer in Habitaten

2.2.3 Foreven – ohne technische Hilfsmittel bewohnbar. Entfernung zu Foreven Minor ca. 50 Mio. km. Hauptwelt des Systems und dichtest besiedelte Welt; Gesamteinwohnerzahl ca. 1.8 Mrd. Personen - hauptsächlich Mzajach, Squieser und Terraner; ein Planet der bestbewohnbaren Klasse mit sauerstoffreicher Standardatmosphäre, einem Oberflächenanteil von 80% Ozeanen, relativer tektonischer Ruhe sowie einem (besiedelten) Mond, der für ausgeglichene Gezeiten sorgt. Es gibt große Polkappen aus Eis, wie auch die Winter aufgrund größerer Bahnexzentrizität

sehr ausgeprägt sind. Durchschnittliche Temperaturen liegen zwischen 20° am Äquator und bis zu -80° an den Polen. In manchen Winter können bestimmte chemische Elemente ausgefällt werden.

Die Planetenoberfläche ist sehr grün und von dichter und zäher Vegetation geprägt; im Äquatorialbereich gibt es tropische Laubwälder, die schon in den Subtropen in Nadel- und Tundravegetation übergehen; es gibt keine einheimischen Arten, dafür hat sich die (durch die Ekriden) geschaffene Flora weiterentwickelt und diverse Unterarten gebildet. Die Ozeane sind kalt und sauerstoffreich. Die Anzahl der Arten an Fischen und Kleinlebewesen (Krill u. ä.) ist außerordentlich hoch. An Land entspricht die Fauna der galaktischen Standardökologie, wobei große Raubtiere nicht haben überleben können. In mittlerer Zukunft werden, wenn die Zivilisation nicht eingreifen würde, die großen Pflanzenfresser die Vegetation derartig schädigen, dass ein ökologischer Kollaps droht.

90% der überwiegend multiethnischen Bevölkerung (65% Mzajach, 15% Squieser, 10% Terraner) leben in Städten, welche riesige Flächenausmaße annehmen können denn sie sind fast immer gartenstadtartig angelegt und besitzen riesige Parks und Grün-Enklaven; das Land ist durchsetzt mit Hightech-Latifundien verschiedener Gesellschaften und Besitzer, welche die Grundbedürfnisse befriedigen. Darüber hinaus gibt es noch viel ungenutztes Land - vorwiegend in den abgelegenen Bereich, Gebirgen und innerkontinentalen Wüsten.

Hauptstadt ist Capitol Hill mit ca. 10 Mio. Einwohnern; durchschnittlicher TL ist 12-13; Importwaren bis TL 15, vorwiegend von Zenter Gemini, sind überall zu haben. Es gibt etliche Hundert Raumbahnhöfe – Yachthäfen, Industriehäfen und Passagierhäfen, aber alle sind gut überwacht, ebenso der Orbit und das Systeminnere. In allen Städten und wichtigen öffentlichen Einrichtungen gibt es Sensoren, die alles mögliche aufzeichnen - insbesondere jedoch gegen Schwerstkriminalität und (ornitrophischen) Terrorismus gerichtet ist. Das Abfeuern einer Waffe zieht mit absoluter Sicherheit das Interesse des Sicherheitsdienstes nach sich.

Der Justizlevel beträgt im gesamten Foreven-System 5, was bedeutet, dass alle Fernkampfswaffen, Gifte, Massenvernichtungswaffen, Tarnungen etc. verboten sind. Der Verfolgungsgrad ist hoch und wird sowohl von ForevenSecuritySquad (FSS) und ImperialPol, welche volle Handlungsfreiheit hat, ausgeführt.

### Sonstiges:

Im gesamten System von Foreven-Minor gibt es recht lebhaften Schiffsverkehr, verursacht durch die Pendelshuttles von den Gasriesenkolonien. Weiterhin ist ein imperiales Großprojekt hervorzuheben – der Bau eines sog. Energietransmitters, der die Kernfusionsenergie der Sonne auf direktem Wege (per statischer Hypersprungschale) anzapfen können soll; über das Projekt ist ausführlich berichtet worden, und obschon es für die lokale Wirtschaft sehr bedeutsam ist, gibt es starken Widerstand dagegen, da die Befürchtung besteht, der Stern selbst könnte Schaden nehmen. Das beabsichtigte Habitat hat eine Größe von 6 Mrd. BRT und wird über 1 Mio. Bewohner haben.

Erwähnenswert ist auch der Astarte-Schiffsfriedhof, übriggeblieben vom Zone1-Überfall aus dem 2. Orion-Sagittarius-Krieg, der regelmäßig von touristischen wie archäologischen Expeditionen besucht wird und der unter imperialer Aufsicht steht.

Gleichermaßen erwähnenswert ist das imperiale Pentager Elias, welches hier stationiert ist und praktisch das gesamte System dauerhaft auf Eindringlinge insbesondere aus der Mantell-Oligarchie und Assurat überprüft. Das Pentager ist Teil der 4. imperialen Flotte und besitzt neben den üblichen 800 Schiffen der Größenordnungen 200-25.000 BRT über 40 Landungsschiffe sowie 40 Jägerträger.

== 1 ==  
=Rico=

Meine Großmutter Sirza pflegte mir häufig zu sagen: „Wenn du etwas willst, musst du etwas dafür tun!“ Na schön, so prosaisch hat sie es selten ausgedrückt, meist klang es eher wie: „Beweg deine Pfoten, du faules Fellstück!“, wenn sie mich mal wieder beim Dösen und Tagträumen erwischte. Normalerweise ist Dösen eine Lieblingsbeschäftigung von uns Mzaj, aber ich habe es vielleicht, möglicherweise, sehr selten, praktisch nie, hier und da übertrieben.

Jedenfalls ist eine meine lebhaftesten Jugenderinnerungen von Oma was hinter die Lauscher zu bekommen. So etwas prägt. Und entsprechend sagte ich neulich Abend zu meinen Kumpels: „Wenn du etwas willst, musst du etwas dafür tun!“ Wir saßen zu viert in Mowans kleiner Bude und überlegten zum tausendsten Male, wie wir diesmal reich und berühmt werden könnten. Vor allen Dingen reich! Übrigens, wenn ich Mowans Wohnung als klein bezeichne, so liegt das daran, dass sie wirklich winzig ist. Mowan ist ein Squieser und nur einsfünfundfünzig groß. Mit meinen gut zwei Metern kenne ich mittlerweile jeden Türbalken persönlich. Nur gut, dass ich auch auf vier Pfoten laufen kann. Ka-Spel hat es da schwerer als ich. Mit seinen Minotaurenhörnern hat er schon so manches Loch in die Decke gehauen. Unser vierter Genosse ist Bob, ein Metamorph. Er hat überhaupt keine Probleme in Mos Wohnung. Na, wie auch immer, zurück zum Reich werden. Ich sagte also: „Wenn du etwas willst, musst du etwas dafür tun!“ Mo verdrehte bloß die Augen während Kasp grunzte: „Mieze, ich wünschte, du würdest das nicht JEDES MAL sagen!“ Bei ihm hört man tatsächlich die Großbuchstaben. Ich heiße übrigens NICHT Mieze sondern Rico, aber wir Mzaj stammen halt von Großkatzen ab. Möglicherweise habe ich daraufhin so etwas wie „Halt bloß die Klappe, du Rindvieh!“ gesagt und vermutlich hat Kasp auch etwas darauf geantwortet, aber das spielt für die Geschichte keine Rolle. Bob sagte nichts und veränderte währenddessen auch nicht sein Gesicht. Ich glaube, er hat das mit dem Stirnrunzeln noch nicht so raus. Dafür wurde sein linkes Ohr purpur, was vermutlich das gleiche meint. Irgendwann hatten Ka-Spel und ich uns wieder beruhigt und wir alle grübelten weiter.

Plötzlich meinte Bob: „Wir könnten uns umhören, ob es irgendwo einen Job gibt!“ Mir brach ein bisschen der Schweiß aus und auch Mo sah ihn entsetzt an. „Du meinst ... ehrliche Arbeit?“ Ka-Spel sagte sehr deutlich: „Ich geh nicht von neun bis fünf für irgendein Halbhorn schufteln! Fehlt nur noch Frau und Kind und so.“ Bob hob den Kopf und sah uns an. „Ich habe mich scheinbar nicht hinreichend klar ausgedrückt. Selbstverständlich hatte ich keine derartige Tätigkeit im Sinn. Ich gedachte eher, dass wir uns in den einschlägigen Kreisen umhören, ob nicht ein Wesen auf der Suche nach unseren Fähigkeiten ist.“

Bob drückt sich immer ziemlich gestelzt aus, was vermutlich daran liegt, dass er Terran durch irgendwelche Wissenschaftssendungen im TriVid gelernt hat. Ich zuckte mit den Schultern und sagte: „Na, wegen mir. Alles ist besser, als hier rumzuhängen und sich den Kopf an der Decke zu einzurennen.“ Kasp und Mo nickten zustimmend.

Wir hatten zum Glück noch ein paar Creds, um Getränke bezahlen zu können. Ohne zumindest ein bisschen Geld ist es wirklich schwer, Leute auszufragen. Wir trabten also durch ein paar Schickimickiläden und führten ein paar Gespräche. Ich bin ganz gut darin, die richtigen Gestalten zu erschnüffeln, aber Bob ist echt besser. Daher beschränkten Mo und ich uns darauf, Bob den Rücken freizuhalten.

Aber mit wem wir auch sprachen, so richtig gut waren die Jobs alle nicht. Ich meine, wenn man keine Raumschiff hat, kann man keine Transportaufträge annehmen, ist ja klar. Alles, was uns angeboten wurde, passte irgendwie nicht.

Irgendwann stießen wir auf Shady Shadrach. „Shady“ deshalb, weil er ein ziemlich windiger Typ für einen Mzaj ist und seine schmierigen Pfoten in vielen halblegalen Geschäften hat. Sein linker Eckzahn ist aus Gold, was sein Grinsen auch schmierig macht. Ich finde ihn ziemlich widerlich, aber er kennt halt Gott und das Universum. Jedenfalls erzählte er nach gefühlt 100 Bieren, die wir ihm ausgeben mussten, dass die Mechanos ein paar Leute für einen Job suchen würden. Wenn möglich alle Leute ohne Implantate oder Modifikationen. Ansprechpartner sei ein Typ namens Delray, der meistens im Golden Flame abhinge. Die Sache klang ganz gut für uns, also bedankten wir uns artig bei Shady und fuhren rüber ins Industriegebiet.

Ich erzähle das hier so ganz locker „fuhren rüber ins Industriegebiet...“, ha, es ist wirklich ätzend, wenn man so klamm ist wie wir es zu dem Zeitpunkt waren. Wir konnten uns nicht mal mehr ein lausiges Taxi leisten. Nein, City-Shuttle heißt die preisgünstige Alternative. Je weiter wir ins Industriegebiet kamen, desto schmutziger und durchgeknallter wurden die Fahrgäste. Ein Wunder, dass es keine Schlägerei gab. Damit wir nicht gleich bei den Türstehern vom Golden Flame unangenehm auffielen, sind wir lieber eine Station eher ausgestiegen. Aber wir hätten uns keine Sorgen machen brauchen. Wir konnten problemlos in der Menge untertauchen. Und was für eine Menge das war. Mzaj in den verschiedensten Ausführungen, Minotauren, sogar einige Morichul, die wir üblich mit ihren Wummen angaben. Aber hauptsächlich Mechanos mit mehr oder weniger Metall anstelle von Fell und Knochen. Ich muss hier vielleicht ein wenig ausholen, um zu erklären, was es mit den Mechanos auf sich hat.

Sie kennen sicherlich diese Typen, die sich abends in dunklen Hallen treffen und an ihren Fahrzeugen herumschrauben. Tieferlegen, stärkere Motoren, Breitreifen oder –ketten, oder auch gleich die gesamte Karosserie verschönern, vielleicht noch die Musikanlage auf 1.000 Watt hochpimpen und was weiß ich noch alles. Nun, die Mechanos machen genau das, aber nicht an irgendwelchen Schwebern oder so sondern an sich selbst! Die finden es am geilsten, wenn man nicht mal mehr erkennen kann, was sie mal für eine Rasse waren. Nicht, dass die Jungs mich stören würden, ich als Mechaniker hab schon so manchen Credit an ihnen verdient. Motoren und Sensoren heilen schließlich nicht von selbst. Aber ich würde das nicht an mir selber machen. Vielleicht mal irgendwann, wenn die Kohle stimmt, ein bisschen Cyberware in meinen Schädel, aber Photooptiken anstelle meiner Augen? Nein, danke.

Der Vorteil ist, dass ich so einige von den Jungs kenne, und wir deswegen keine Probleme hatten, in den Laden zu kommen. Vorausschauend hatte Bob seine Kleidung ein bisschen stylicher geformt, verzichtete dabei aber auf Metallarme oder so. Ich meine, er sieht dann zwar so aus, hat aber nicht die Funktionalität und das nehmen die Mechs im Zweifelsfall übel. Der Türsteher musterte Mowan zwar etwas schief, aber der gehörte zu uns und witschte auch ohne lästige Nachfragen durch den Eingang.

Tja, da waren wir und fragten uns, wie zum Teufel wir Delray in dieser Menge finden sollten. Die Gäste standen, saßen und lagen auf verschiedene Ebenen verteilt, einige Mechanos hingen sogar an den Pfeilern, die die Decke hielten oder hatten sich an die Decke geschraubt. Nachrichtenlaser pulsten durch den Rauch, der sich überall ausgebreitet hatte. Dem Geruch nach zu urteilen stammte das nicht von Tabak. Der Beat knallte mir in einer Lautstärke auf den Schädel, dass ich die Ohren anlegte. Die Gäste machten zusammen einen Heidenlärm, dass man sich auf mehr als einen halben Meter nicht mehr unterhalten konnte. Vielleicht wäre so ein Comm-Laser doch keine so schlechte Idee. Ich schätze mal, gut tausendfünfhundert Leute waren hier versammelt. Wie also sollten wir hier Delray finden?

Zusammengedrängte Beratung. Bob: „Ich nehme an, Delray ist hier nicht unbekannt. Der Auftrag scheint mir kein Alleingang eines Einzelnen zu sein.“ Ka-Spel: „Jupp, kennt bestimmt

jeder hier!“ Mo ließ den Blick durch die Halle gleiten. „Vielleicht sollten wir einfach ein paar Metallbrüder anquatschen!“ Bob: „Es wäre denkbar, dass die eher extrem veränderten Mechanos möglicherweise höher in der Hierarchie sind, so es denn eine Hierarchie unter Mechanos gibt.“ Ich schaute runter auf meine Hinterpfoten. Bob lies sich nicht stören: „Interessante Frage! Hätte ich doch ein paar Jahr lang Soziologie studieren sollen? Sehr ihr jemanden, der besonders hervorsteicht?“ Ka-Spells Augen wurden glasig, das passiert häufig, wenn er seine PSI-Fähigkeiten einsetzt. Nach kurzem Schweigen deutete er auf einen Typen in der Nähe einer der Bars.

Ich weiß nicht, was der Bursche mal gewesen ist, aber jetzt war er ein knapp drei Meter hoher Koloss aus Metall. Wahrscheinlich war er mal ein Squieser mit Minderwertigkeitskomplexen, der es satt hatte, dass ihm andere auf den Kopf spuckten. Er hatte vier Beine, einen Schwanz, den er ganz offensichtlich Godzilla geklaut hatte und sah alles in allem aus wie ein grausamer Unfall im Stahlwerk. Er hatte nicht mal mehr einen Kopf, geschweige denn ein Gesicht, sondern nur noch Sensorpakete an verschiedenen Stellen.

Bob nickte und marschierte in Richtung des Typen. Ich schätze, er fragte sich, wie er denn die Aufmerksamkeit von diesem Riesenmülleimer bekommen konnte, denn er fing an, seine Arme um den Körper rotieren zu lassen. So was sorgt normalerweise für Aufsehen, aber die Jungs hier guckten lediglich interessiert. Keine nahm das als Aufforderung zu einer netten Kneipenschlägerei. Überhaupt war die Atmosphäre hier echt entspannt, keine Aggressivität lag in der Luft. Und als Bob anfing, seinen Kopf immer wieder um 360 Grad rotieren zu lassen, legten sich höchstens ein paar mehr Scanlaser auf ihn, sonst passierte nichts. Natürlich gab es einen Witzbold, der ein Laser-Fadenkreuz auf ihn richtete, was er prompt damit beantwortete, an dieser Stelle ein Loch in seinen Oberkörper zu formen. Aber auch das sorgte höchstens für etwas Gelächter.

Immerhin wurden wir nicht ignoriert, als wir Bronto-Metallus erreichten. Ein Sensorpaket schob sich in unsere Richtung. „Alter, du bist’n Formwandler, was?“ Seine Stimme klang, natürlich, metallisch. Bob formte aus seinem Kopf ein riesiges Auge. Etwas, das man wohl als Gelächter interpretieren könnte, erklang. „Cool, Alter! Kann ich was für euch tun?“ Bob nahm wieder seine übliche Gestalt an. „Wir sind auf der Suche nach Delray.“ „Fette Sache. Was wollt’n ihr von dem?“ Bob überlegte kurz. „Wir hörten da etwas von einem Auftrag.“ Das Sensorpaket richtete sich nacheinander kurz auf uns vier. „Na klar mein Bester, so was soll’s geben. Aber sach ma, wer hat’n euch davon erzählt?“ „Shady Shadrach beliebte, uns in Kenntnis zu setzen.“ Bob hielt kurz inne. „Ich hoffe doch, ihm entsteht kein Schaden, dass ich euch diese Information gab?“ „Shady? Die alte Mieze? Macht euch um den keine Sorgen.“ Der Sensor senkte sich ein wenig. „Ich wusste nicht, dass sich das schon so weit herumgesprochen hat. Na, egal“ Der Sensor hob sich wieder und drehte in eine bestimmte Richtung. Ein Laserpunkt erschien auf dem Rücken des dort stehenden Mechanos. „Das is’ Delray. Denn ma’, nich’.“ Damit waren wir wohl entlassen.

Wieder trabten wir folgsam hinter Bob her. Delray war bei weitem nicht so stark verändert wie Mechabot eben. Er hatte sogar noch einen echten Mund. Nur der Rest seines Kopfes war Metall. Anstelle seines rechten Arms aus Fleisch und Blut hatte er zwei mechanische. Der eine mehr so wie ein Industrieroboter, der andere ein sehr flexibler mit vielen Gelenken und sehr feinen Manipulatoren. Hm, vielleicht wäre ein Upgrade doch keine so schlechte Idee. Ich meine, Sie kennen das bestimmt, man ist gerade dabei, einen Linearmotor zu tunen, aber da gibt es diese Stelle, die man nur erreichen kann, wenn man sich halb die Schulter ausrenkt. Und kennen Sie auch diese Stelle auf dem Rücken, die immer juckt und die man selber nie erreichen kann? Ich sollte ihn bei Gelegenheit fragen, was so eine Modifikation kostet. Vielleicht abnehmbar?

Ich schätze, der Laserstrahl, den Mechabot auf Delray gerichtet hat, enthielt auch alle Infos, denn Delray fragte gar nicht, was wir wollten oder warum wir seinen Sauerstoff wegatmeten. Er winkte uns kurzerhand in ein Separée. Dort saßen schon ein paar Typen, aber als Delray in der Tür stand, machten sie sich auffallend schnell dünne. Delray war also allem Anschein nach nicht ganz unwichtig. Er führte uns in den Raum und wedelte einmal mit seiner Hand über den Tisch.

Sofort verstummte jeglicher Lärm aus der Halle. Wohl ein Antischallfeld. Mein kleiner Scanner wurde gleich ganz aufgeregt und blinzelte mir zu. Ich trage ihn an meinem Gurtnetz auf Brusthöhe. Für alle anderen sieht er aus wie ein einfaches, beigefarbenes Kästchen, denn jegliche Info wird per Laser direkt auf meine Netzhaut projiziert. Kein Bildschirm, keine sichtbaren Knöpfe oder so. Andere bekommen daher meist nicht mal mit, wenn ich die Gegend durchleuchte. Jedenfalls teilte mein Scanner mir mit, dass er soeben ein Feld gefunden hatte, dass sämtliche elektronischen Emissionen blockierte. Mit anderen Worten, was in diesem Raum gesagt wurde, blieb in diesem Raum. Den Daten nach zu urteilen, die mein Scanner lieferte, war es sogar ein verdammt gutes Feld. Ein bisschen paranoid vielleicht, aber sicher ist sicher.

Wir suchten uns Plätze um den Tisch. Delray lehnte sich in seinem Sessel am Kopfende zurück und musterte uns der Reihe nach abschätzend mit seinen Zylonenaugen. Wenn Sie die alte TriVid-Serie kennen, wissen Sie, was ich meine. Ich nehme an, er holte sich parallel dazu Informationen über jeden einzelnen von uns aus den öffentlichen Datenbanken, denn er schwieg eine ganze Zeit lang. Wir saßen solange da, sahen uns um und hielten die Klappe. Ich meine, man legt sich nicht mit den Mechanos an und riskiert auch keine dicke Lippe gegenüber einem ihrer Leutnants! Das ist besser für die eigene Gesundheit. Am Ende schien Delray recht zufrieden mit unserem Anblick zu sein. Er wurde dienstlich: „Also meine Herren, hier ist der Deal: Wir brauchen eine Gruppe von Leuten, die morgen früh einen nicht unbekanntes Squieser von einem bestimmten Raumhafen abholen und zu einem Landhaus bringen. Dort wird der Herr sich etwa eine Woche aufhalten. Währenddessen werdet ihr ihn ein wenig unterhalten und vor allem dafür Sorge tragen, dass er das Haus nicht verlässt. Nach dieser Woche übernehmen wir ihn wieder, ihr geht nach Hause und seid hunderttausend Credits reicher.“

Bobs Ohr wurde rot, sein Zeichen für ein Stirnrunzeln: „Findet dieses gegen seinen Willen statt? Ich bin kein Freund von Kidnapping!“

Delrays Mund verzog sich zu einem breiten Lächeln, das seine Augen allerdings nicht erreichte (ha ha, wie auch?). „Machen Sie sich deswegen keine Sorgen. Das ist alles so mit ihm abgesprochen. Der Squieser will einfach nur inkognito ein bisschen die Zeit totschiessen. Es wird keine Probleme mit der Polizei oder ImperialPol geben.“

Ich hatte einen Einwand: „Hunderttausend ist ´ne Menge Geld. Warum macht ihr das nicht selbst?“ Sein Sensor wandte sich mir zu „Aus offensichtlichen Gründen! Wenn wir Mechanos irgendwo auftauchen, fallen wir ziemlich stark auf. Die ganze Angelegenheit soll aber schön ruhig und diskret über die Bühne gehen. Verständlich, oder? Daher, keine Mechanos in Sichtweite. Also, wie sieht es aus? Seid Sie dabei?“

== 2 ==

„Wie war noch mal die Bezahlung?“ schaltete Mowan sich ein. „Hunderttausend! Pro Kopf natürlich.“ Bob legte den Kopf schief und schien eine Gleichung höherer Ordnung im Kopf zu lösen. „Es tut mir leid, aber das dürfte nicht ausreichen, sich unserer Dienste zu versichern.“, sagte er dann. „Für eine Woche verlangen wir normalerweise Einhundertachtundneunzigtausendsiebenhundert! Und Zweiundfünfzigtausendvierhundert im Voraus.“ Bob sagte

mir später, dass er Delray nicht für einen gewieften Verhandlungspartner hielt. Er hatte das wohl gut erkannt, denn Delray verzog die Reste von seinem Gesicht, als hätte er auf eine saure Zitrone gebissen und sagte nach einigem Nachdenken „Folgender Vorschlag: Wir geben euch zweihunderttausend pro Kopf für die Woche, aber dafür keine Anzahlung.“ Er machte eine wegweisende Handbewegung. „Geld braucht ihr sowieso nicht, für Nahrung und Unterkunft ist gesorgt.“ Bob schüttelte den Kopf. „Inakzeptabel! Wir haben trotzdem Ausgaben.“ „Blödsinn! Wir haben für alles gesorgt. Aber wie wäre es damit: Ihr braucht für die Aktion einen Transporter, den ihr nicht habt. Dafür bekommt ihr einen von uns. Wir überschreiben ihn auf einen von euch und wir betrachten das Ding als Anzahlung. Wie wäre das?“ Über dem Tisch erschien ein Hologramm des Transporters. Ich studierte die Specs und das Aussehen und machte das Zeichen für dreißig mit meinen Händen. Dreißigtausend Credits wert, sollte das heißen. Bob sah kurz zu mir, las das Handzeichen und sagte: „Einverstanden.“

Delray grinste und gab uns dann die Details des Jobs. Also, ich fasse das mal in aller Kürze zusammen: Ein Squieser namens Magren Brel, seines Zeichens ein Netzer, möchte morgen früh vom Spaceport abgeholt und in eine Ferienvilla auf dem Land gebracht werden. Die Mechanos hatten die entsprechende Villa bereits angemietet. Brel wird sich dort eine Woche aufhalten und eventuell mal Besuch bekommen. Nach dieser einen Woche sollen wir ihn an einen Ort seiner Wahl in der Stadt bringen und dort absetzen. Anschließend geht's ab zu den Mechanos zum Bezahlung abholen.

„Und“ sagte Delray „falls der Squieser das Haus verlassen will, haltet ihr ihn bitte auf. Höflich, aber bestimmt. Danke!“

Wenn's weiter nichts ist...

Draußen wurde der Transporter vorgefahren. Ein kurzer Anruf beim Verkehrsleitsystem überzeugte mich, dass das gute Stück jetzt offiziell mir gehörte. Ich setzte mich hinters Steuer, die anderen stiegen hinten ein und wir fuhren ein paar Meter, bis das Golden Flame hinter uns im Rückspiegel verschwunden war. Mowan machte das Zeichen für „Wanze“ und „hier“. Wir stiegen aus und setzten uns in ein nahe 24h-Hours-Café.

Kasp grummelte: „Ich traue dem Braten nicht. Ein Typ erscheint hier für eine Woche, geht in kein normales Hotelzimmer, versteckt sich irgendwo auf dem Land. Das schmeckt mir gar nicht!“ Bob zückte seinen Communicator und begann, Informationen über unsere Auftraggeber und den Netzer in Erfahrung zu sammeln. Mowan nahm einen Schluck Kaffee und sagte „Wir sollten vielleicht nicht das Haus von den Mechanos übernehmen. Vielleicht lieber selbst was mieten und den Netzer umquartieren? In dem Gebiet gibt es doch eine ganze Menge Ferienhütten.“

Wir checkten unsere restliche Barschaft. Eine kurze Recherche im Netz ergab, dass unser Geld gerade eben so ausreichte. Wir überwiesen die restliche Knete auf Kasp-els Konto und er mietete uns eine schicke Villa etwa drei Kilometer entfernt vom ursprünglichen Haus. Dazu gab es noch ein paar Infos über die Umgebung, ein Dörfchen namens Ascourt Village. Das einzig entfernt militärische dort war eine Drohnenbatterie. Ansonsten nur Latifundien und eine Reihe von Ferienvillen.

Bob erzählte uns, was er über Magren Brel in Erfahrung gebracht hatte. Allem Anschein nach hatte er vor etwa einem halben Jahr einen hochriskanten Job gegen einen Megakon durchgezogen und dabei sein ganzes Team verloren. Interessanterweise arbeitet er nur in der Privatwirtschaft, niemals für Regierungen. In den letzten Monaten war es auffällig still um ihn, wir nahmen an, dass er wieder irgendwo einen Job durchgezogen hatte. Bob prüfte, ob es

irgendwelche Querverbindungen zwischen den Mechanos und Brel gab, aber da war nichts Auffälliges zu finden. Delray war offensichtlich ein Lieutenant in einer Untergruppierung der Mechanos namens MechWarrior und arbeitete ansonsten im planetnahen Orbit als Schlepper im Containerbereich.

So richtig wohl fühlten wir uns nicht in unserer Haut. Wenn da irgendeine komische Sache zwischen der Regierung und irgendwelchen Konzernsöldnern ablaufen sollte, wollten wir da ungerne unseren Hals reinhängen. Diese Jungs sind normalerweise extrem gut ausgerüstet und ausgebildet. Ein bisschen spanisch kam uns auch vor, dass Delray uns keine vernünftige Anzahlung geben wollte. Der nahm doch wohl nicht hoffentlich an, dass er die Kohle am Ende einsparen konnte? Wir tüftelten noch ein wenig herum und trennten uns dann. Mowan nahm Bob mit auf sein Gravbike und die beiden rauschten ab zur Villa die die Mechanos angemietet hatten.

Kasp und ich gingen zurück zum Transporter und nahmen das Ding auseinander und checkten äußerst gründlich nach Peilsendern, Wanzen und derlei mehr. Wir konnten aber nichts finden, also stiegen wir letztendlich wieder ein und flogen den anderen beiden hinterher. Eine anstrengende Nacht erwartete uns.

Mowans Gravbike schafft knapp Mach Eins, die beiden waren also nach ein paar Minuten bei der Villa. Bob hielt uns per Communicator auf dem Laufenden. So gründlich, wie Kasp und ich vorhin den Transporter untersucht hatten, nahmen sich die beiden jetzt die Villa vor. An und für sich nichts Spannendes, nur einmal meinte Bob in einem merkwürdigen Tonfall: „Seltsam. Das Haus hat keine Verbindung ins Netz!“

Ich zog eine Augenbraue hoch. „Wie, kein Netz. Ist die Firewall nicht richtig konfiguriert oder was?“

„Nein, die Software und die Konfiguration ist völlig in Ordnung. Daran liegt es nicht.“

„Hm, pass auf, wir sind in ein paar Minuten bei euch, dann sehe ich mir das von der technischen Seite her an. Was passiert denn, wenn das Haus kein Netz hat?“

„Nun, sämtliche Alarmanlagen und Einbruchsdetektoren sind in Ordnung, wenn allerdings etwas passieren sollte, wird niemand informiert.“

Sie müssen sich das übrigens so vorstellen, dass die Villa zwar rund vierhundert Kilometer von der Stadt entfernt liegt, aber bei einem Notfall sind die ersten Polizeieinheiten innerhalb von Minuten vor Ort. Man kann hier also nicht wirklich von Abgeschlossenheit sprechen.

„Das heißt, wenn die Kacke am Dampfen ist, warten wir ewig auf die Kavallerie?“

„So ist es.“

„Verflucht! Gut, dass wir ein zweites Haus angemietet haben.“

Ich stellte den Transporter in der Zufahrt ab. Kasp fing an, die Lebensmittel aus dem Haus in den Transporter zu laden. Wir hatten zwar die Villa auf der anderen Seite des Dorfes gemietet, allerdings ohne Lebensmittel. Und da wir keine Kohle mehr hatten, mussten wir eben Flexibilität zeigen. Ich trabte derweil zu Bob in den Serverraum des Hauses und fing an, nach der Ursache für den Netzausfall zu suchen. Ich wurde fündig.

„Scheiße. Guck dir das mal an!“

„Was ist los, was hast du gefunden?“

„Sieh her, da fehlt der Router, der das Hausnetz mit dem Planetennetz verbindet.“

„Der fehlt? Wie kann so was fehlen? Da gibt es doch Routinen, die gegebenenfalls einen Mechaniker herschicken!“

„Na, ich sage dir, er fehlt. Sieh dir mal die Bohrlöcher an, wo das Ding festgeschraubt war. Die Schrauben wurden gar nicht vernünftig rausgedreht. Das sieht eher aus, als hätte einer das mit einem Kuhfuß rausgerissen. Tschuldige Kasp, sollte keine Beleidigung sein.“

„Kein Problem, Mietzel!“

„Penner!“



„Fellknäuel!“  
„Selber!“  
„Klappe, ihr zwei! Kasp, wie weit ist das umladen?“  
„Ich brauch noch einen Moment, Bob.“  
„Dann beeil dich, wir haben nicht mehr viel Zeit. Rico, du kannst ihm helfen!“  
„Geht klar, Bob.“

Kasp und ich mussten zweimal mit dem Transporter hin und herfahren, dann hatten wir alle Sachen aus dem alten ins neue Haus geschafft. Bob schrieb ein Programm, dass etwaigen Lauschern ein belebtes Treiben vorspielen sollte. Ich opferte einen von meinen Wanzen, damit wir rechtzeitig informiert würden, wenn Konzertruppen auf der Türmatte stünden.

Irgendwann graute dem Morgen (Minotauren sehen ja echt scheußlich aus, wenn sie keine Gelegenheit bekommen, ihr Fell zu bürsten!) und wir gondelten zum Raumhafen.

Kasp und ich stellten uns mit einem hastig geschriebenen Namensschild vor den Ausgang. Bob und Mowan verteilten sich in der Menge und hielten die Augen nach etwaigen Kundschaftern offen. Unser Plan sah vor, Brel auf die Toilette zu locken und ihn dort gegen einen gestaltgewandelten Bob auszutauschen.

Irgendwann gingen die Türen vom Arrival-Gate auf und spuckten einen Haufen Leute aus. Kasp sah den Squieser zuerst und haute mir seinen Ellenbogen in die Seite. Dann nahm sein Gesicht einen etwas entrückten Ausdruck an. Ein Zeichen dafür, dass er einen mentalen Befehl absetzte. Sekunden später verkniff der Squieser das Gesicht und bewegte sich in Richtung Toilette. Bob und Mowan erreichten die Toilette zuerst und verschwanden darin. Gleich darauf stieß der Squieser die Tür auf. Kasp und ich blieben in der Nähe stehen und hielten die Augen offen nach Leuten, die vielleicht ein zu großes Interesse an uns hatten.

Wir bemerkten ein paar Mechanos, die vielleicht ein- oder zweimal zu oft zu uns rüberschauten. Aber das schien uns nicht ungewöhnlich, immerhin waren wir in ihrem Auftrag hier. Nach einer Minute oder so kam Magren Brel wieder vor die Tür, wobei wir wussten, dass das Bob in Verkleidung war. Wir taten also, als hätten wir ihn erwartet und führten ihn zum Transporter.

== 3 ==

Kas-Pel ist einfach sensationell. Mit schnellen Schritten sucht unser Squieser die nächstgelegenen Waschräume auf. Bob und ich erwarten ihn bereits dort, wobei ich mich mit meinem „Willkommen Herr Brel“- Schild erst mal in eine Kabine begeben. Leider konnte ich so nicht miterleben wie sich unser sanftmütiger Bob in den etwas arrogant wirkenden Netzer verwandelte. Schließlich positionierte ich mich mit meinem Schildchen vor seiner Kabinentür. Als er heraustrat musterte er mich von oben bis unten und schien alles andere als begeistert davon zu sein, mich als seine Eskorte zu identifizieren.

„Wer sind Sie denn“ raunzte er und ich merkte wie ich verlegen wurde und anfing zu stottern. Ich klärte ihn über meine Existenz auf und parallel prüfte er offensichtlich gleich meine Angaben. Ein wirklich sympathischer Zeitgenosse...

Leider ließ sich Brel auf keinen weiteren Smalltalk ein und wollte zügig den Waschraum verlassen. Zu meinem Glück waren die 3 anderen bereits nicht mehr zu sehen und wir machten uns auf zum Gravbike und zur x-tra angemieteten Villa.

In der 2. Villa angekommen zeigt sich unser „Schätzchen“ etwas verschnupft darüber, dass wir im Moment noch allein sind, aber er ließ sich beruhigen und zog sich schließlich in sein Zimmer zurück, dass zumindest seinen Ansprüchen zu genügen schien. Ich verzog mich in den Überwachungsraum, um Brel dabei zu beobachten wie er kurzerhand die Überwachung in seinem Raum unterbricht. So blieb mir nichts anderes als gelegentlich auch vor seiner Tür zu „einzuhüten“

Als Rico und Kas-Pel schließlich mit dem langsameren Transporter eintrudeln, hauten sich die zwei auch erstmal aufs Ohr. Zuvor hatten sie noch Bob in der ursprünglichen Villa abgesetzt. Er will sich noch etwas umsehen und gegebenenfalls Besucher ausspähen. So tarnt er sich als Schirmständer im Eingangsbereich und wartet.

Zur Mittagszeit wagte ich den Versuch unserem Gast etwas zu Essen anzubieten und siehe da – er möchte, und das sogar im Kaminzimmer. Bei der Gelegenheit äußerte er den Wunsch auch mal einen Spaziergang zu unternehmen.

...hm das sollten wir ja eigentlich unterbinden....

Nun ja, gegebenenfalls kann Bob ihn ja unauffällig beschatten. Der befand sich mittlerweile auch wieder auf dem Weg zu uns, und dabei übte er gleich mal wie ein Blätterhaufen auszusehen. Irgendwann unterwegs funkte er mich an, um mich an einem Gespräch mit einem Dorfbewohner teilhaben zu lassen.

Darin gings um eine Seuche namens „Suprakorrosion“ welche in Capital Hill grassieren soll. Es werden dabei hauptsächlich technische Geräte befallen, aber auch technisch veränderte wie unsere Freunde die Mechanos. Allerdings sind nur niedere Tech-Level betroffen.

Offensichtlich ist das Virus vor längerer Zeit von den Ornitrophen in Umlauf gebracht worden. Interessanterweise traten die ersten Fälle des aktuellen Ausbruchs wohl im Umfeld des Raumhafens auf – kurz nachdem wir dort aufgebrochen waren.

...hm hat Brel etwas damit zu tun?...

Zum Abendessen nahmen wir uns vor das herauszufinden. Kas-Pel gelang es eine telepathische Verbindung mit ihm aufzunehmen und während eines Gesprächs seine Gedanken zu lesen. Zunächst einmal schien er wohl ebenfalls sehr überrascht über das Auftreten der Seuche sein, damit fällt er als Initiator aus, zumindest als mutwilliger.

Im weiteren Gespräch kann Kas-Pel in Erfahrung bringen, dass Brel eben gerade von einem Auftrag für Delray zurück gekommen ist. Er fühlt sich im Nachhinein von ihm betrogen bzw. um seinen Lohn geprellt.

Wir entschließen uns – um mehr erfahren zu können – Brels Vertrauen zu gewinnen, denn er schien sich nicht sonderlich wohl zu fühlen, nachdem wir ihm mitgeteilt hatten, dass die Mechanos ihm eventuell einen Besuch abstatten wollen. Am liebsten hätte er die Villa sofort verlassen. Es war also an der Zeit ihm zu sagen, dass wir ein paar Vorkehrungen getroffen haben um etwas Zeit zu gewinnen. Das schien ihn ein wenig zu beruhigen.

Er erzählte uns dass er für Delray ein Sicherheitssystem auf einem Raumschiff knacken sollte. Kas-Pel erfuhr, dass es sich um ein Ornitrophen-Schiff handelt, welches im letzten Krieg als zerstört galt, das legendäre Leitschiff vom so genannten Zone1-Überfall hier im Foreven-System – die „Morgenglut“. Aber offensichtlich schien es sie noch zu geben und könnte dann ein Milliardenfund sein.

Deutlich zu fühlen war auch, das Brel nicht genau wusste wo dieses Schiff lag; vermutlich in den Ringen des Leptos, und dass er um keinen Preis jemals wieder einen Fuß an Bord setzen würde. Auf dem Schiff war es offensichtlich zu 2 ungeklärten Todesfällen unter den Mechanos gekommen.

Es ist Brel nicht gelungen den Code des Schiffes komplett zu knacken, was ihm Delray wohl nicht geglaubt hat. Vielmehr vermutete er, dass Brel die Information gewinnbringend an andere verschachern wollte.

Bob suchte parallel im Netz nach Informationen über die Ornitrophen. Es handelt sich dabei um eine Zivilisation die vor allem über Gewalt funktioniert, 90% der Bevölkerung sind Sklaven. Überraschend ist, dass trotz 2 großer verlorener Kriege immer noch eine große Anzahl dieser Spezies existieren. Sie unterhalten zum Imperium keinerlei Kontakte.

== 4 ==

Bob und Brel machten sich schließlich daran, unsere Tarnung in der Ausgangsvilla zu verbessern. Außerdem beschlossen wir eine Laserüberwachung zu installieren, um etwaige Besucher ein wenig näher unter die Lupe nehmen zu können. Bob äußerte den Verdacht, dass Delray und seine Kumpanen evtl mit einem Neuralscanner versuchen würden, festzustellen, ob Brel tatsächlich keine weiteren Informationen zum Ornitrophenschiff hat.

Mowan besorgte die Utensilien für die Laserüberwachung, das Geld stellte uns Brel zur Verfügung, na ja immerhin gings ja auch vor allem um seine Sicherheit. Plötzlich wurde Alarm in unserem Haus Alarm ausgelöst. Ein Renner streunte ums Haus. Unangenehme Tierchen, die mit ihren scharfen Zähnen und Krallen recht wehrhaft sind. Leider fing das blöde Vieh an vorm Garten zu graben und beschädigte einen unserer Laser. Nun ja Rico beschloss mit der Reparatur zu warten, bis der Renner verschwunden ist.

Plötzlich meldeten die Sensoren der Villa 1 ein ankommendes Fahrzeug. Es handelte sich um einen Transporter, er landete zwischen Haus und Garage. Zwei Personen stiegen aus, es waren unser alter Bekannter Delray in Begeleitung eines Menschen mit Kittel. Die Recherche im Netz entlarvt ihn als Mediziner spezialisiert auf Gehirnscanning. Keine guten Aussichten für Brel, von so einem Doktor durchgecheckt zu werden.

Nach 5 Minuten gelang es den beiden an unseren Vorsichtsmaßnahmen vorbei ins Haus zu gelangen. Ziemlich schnell verließen sie auch wieder. Rico versuchte die Spuren die auf unser neues Haus hinwiesen (die dumme Laserüberwachung...) zu beseitigen, leider gelang ihm das nicht besonders gut, wie sich später noch herausstellte.

Wir beschlossen Schlafgift zu besorgen um damit die Mechanos bei der Rückkehr in die alte Villa zu überraschen. Bob und ich sollten es besorgen. 1 Stunde mit dem Gravbike ca. 10:30 in der Stadt. Um keine Aufmerksamkeit zu erregen machten wir einen kleinen Umweg.

Kaum losgefahren, taucht über dem Tal der bekannte Transporter von Delray wieder auf und beginnt das Gebiet zu scannen. Zeit für Ka-spel, Rico und Brel zu verschwinden und zwar zu Fuß Richtung Dorf.

Um Verwirrung zu stiften, soll mit Hilfe von ferngezündeten EMP-Granaten die Sprinkleranlage gezündet werden, sobald Delray und seine Begleitung das Haus betritt.

Nach ca. 15 Minuten setzt der Transporter zielgenau über unserem neuen Haus zur Landung an. Brel und der Rest der Truppe schleichen sich gerade vom Gelände. Es gelingt Rico eine EMP Verbindung zum Fahrzeug herzustellen. Der Netzer versucht über das EMP-Transpondersignal an die Innensensoren des Transporters heranzukommen.

Ein Kondensstreifen fällt Ka-spiel auf. Höhe ca. 30 km. Weitere Kontakte werden wahrgenommen, es sind 2 Gestalten, die sich bodennah mit Jetpacks Richtung Mitte des Tales bewegen. Sie dürften in 2 Minuten da sein.

Brel kann das Fahrzeug hacken. Er zeichnet eine rege Kommunikation zwischen mehreren Beteiligten auf. Delray, zwei Mechanos im Tal, zwei weitere im Landeanflug – gerade abgesprungen von einer kommerziellen Raumfähre im Orbit.

Brel stuft sie als gefährlich ein. Nun sind sie auch zu sehen – sie fallen auf Villa 2 zu. Übergroße Mechanos mit gefährlich aussehenden Extremitäten. Die gesamte Umgebung wird ausgiebig gescannt. Offensichtlich wird dabei auch unsere Lasercom-Strecke zu Villa 1 entdeckt. Ka-spiel, Brel und Rico tarnen sich noch einmal und schleichen in Richtung des Dorfes davon.

Sie sind noch nicht weit gekommen, da kommen ihnen die beiden Jetpacker aus dem Tal entgegengedüst. Zunächst scheint alles glatt zu gehen und sie fliegen vorbei, machen dann jedoch leider doch noch kehrt und halten auf Kas-pel und die anderen Flüchtlinge zu. Sie stoppen kurz vorher ab, zünden martialisch ihre Schneidbrennerarme und fordern die 3 auf, sich zu ergeben. Rico versucht noch EMP-Granaten ins Ziel zu bringen, leider wirkungslos. Rico und Ka-spiel geben auf, Brel ist im Gewirr der Situation abgehauen und weg.

**== 5 ==**

Ka-spiel fragt den einen Mechano telepathisch ab, der andere Mechano ist bereits wieder davongeflogen – wohl auf der Suche nach Brel.

Der Mechano verachtet uns, da wir nicht verändert sind. Kommunikation mit außerhalb kann abgehört werden. Er kommuniziert mit Delray – bei Fluchtversuch aufhalten um jeden Preis, wir sollen zurück zum Haus (Villa 2) gebracht werden. Brel ist noch nicht gefunden.

Bob und Mowan, die unterwegs nach Capitol Hill waren, verbleiben erst mal an ihrer augenblicklichen Position 20 km entfernt und versuchen die Lage zu sondieren. Das Fahrzeug von Delray ist leicht gepanzert, hat einen veränderten Antrieb und eine verbesserte Sensortechnik. Wert liegt bei ca. 500.000 Cr. Bob und Mowan beschließen zu versuchen, den anderen zu Hilfe zu kommen und maximal möglich getarnt zurück zu fliegen.

Rico und Ka-Spiel werden zum Haus geführt. Im Haus scheinen sich 5 Lebenszeichen aufzuhalten. Das werden wohl Delray und seine Begleitung in Gestalt der beiden Mechanos aus der Raumfähre und der Weißkittel sein. Letzte Chance, das Ruder herum zu reißen. Ka-Spiel versucht dem Mechano einen technischen Defekt zu suggerieren. Der Mechano bleibt stehen und reagiert nicht mehr. Rico und Ka-spiel flüchten zum hauseigenen Fahrzeug, welches sich in einer Garage auf der anderen Seite des Gebäudes befindet.

Auf dem Weg noch schnell am Transporter von Delray vorbei und dieses außer Gefecht setzen. Leider kann das Fahrzeug nicht von außerhalb gehackt werden. Rico kann es öffnen aber nicht starten, also versucht die Fusionsbrennzelle zu zerstören. Nun ist offensichtlich bemerkt worden, dass ein Fluchtversuch im Gange ist. 2 Mechanos mit Jetpacks springen aus dem Gebäude hervor. Jetzt aber schnell zur Garage...

Mowan und Bob sind in der Zwischenzeit über dem Gelände eingetroffen. Bob springt ab, und Mowan versucht, mit dem Gravbike und waghalsigen Manövern die Mechanos mit ihren Jetpacks abzulenken.

Der Aufruf, sofort stehen zu bleiben, bleibt von uns unbeachtet. Die Mechanos eröffnen das Feuer mit Mini-Raketen. Das Gravbike wird getroffen und leicht beschädigt. Bob versucht den zuletzt aufgestiegenen Mechano zu hacken. Es gelingt, und der Mechano fällt aus. Der andere jedoch schießt Ka-spiel in den Rücken, welcher schwer getroffen liegen bleibt. Mowan rammt in einer neuen Attacke den Schützen, trifft ihn leicht. Er wird dann auch von Bob außer Kraft gesetzt.

Rico nimmt Ka-spiel, stopft ihn in den Transporter und fliegt mit ihm Richtung Capitol Hill zum nächsten Krankenhaus. Leider ist der hauseigene Transporter sehr langsam – keine 200 km/h. Also vorher noch Biosupporter und Therapie.

Draussen hat sich einer der gehackten Mechanos wieder erholt und eröffnet erneut das Feuer auf das Gravbike. Diesmal wird es außer Gefecht gesetzt und stürzt ab. Mowan muss sich ergeben, Bob entkommt zunächst für wenige Sekunden in seiner einstudierten Tarnung als Laubhaufen, aber schließlich wird auch er entdeckt und durch einen gerichteten EM-Puls in seine Ursprungsform verwandelt. Beide werden daraufhin einkassiert und ins Haus zurückgebracht. Mowan landet im Badezimmer, wo er eingeschlossen wird, Bob ereilt gar das Schicksal, in einer winzigen, luftdichten Box wieder zu sich zu kommen.

Rico ist noch keine 2 km weit gekommen, als er in den rückwärtigen Sensoren ein wohlbekanntes Fahrzeug herannahen sieht..

== 6 ==

Nun unsere Situation war schwierig, aber nicht hoffnungslos. Rico war unterwegs mit dem noch immer komatösen Ka-spiel, der jedoch nun vom Autodoc behandelt wird. Aber Delray rückte den beiden sehr schnell auf die Pelle. Aus lauter Verzweiflung ruft er schließlich die Polizei und erzählt dass wir überfallen worden sind. Es werden geeignete Maßnahmen zugesichert.

Und siehe da, die Jungs rücken sehr schnell mit ein paar Drohnen aus der Batterie im Dorf an. Nun ja das begeisterte unseren freundlichen Verbindungsmann bei den Mechanos natürlich nicht. Rico wird von Delray gerufen. „Noch kannst Du alles abblasen, denk an Deine Freunde, noch ist es nicht zu spät“. Delrays Überzeugungskraft ist sehr groß.

Rico entscheidet sich den Einsatz abzusagen unter Benutzung von Vokabeln wie "Irrtum" und "Missverständnis" u.ä. Außerdem sendet er ein kleines Datenpaket mit, dass er von Delray übermittelt bekommt. Die Drohnen schwenken ab, nachdem sie eine Rechnung für den unnötigen Polizeieinsatz an „Vorgesetzte“ übermittelt hatten.

Delray erkundigt sich nach Ka-spiels Gesundheitszustand. Rico fliegt eine Schleife zurück zum Haus. Delrays Transporter hinter ihm. Sie landen und steigen aus. Rico erzählt, das wir Brel vor dem Doktor bewahren wollten. Aha – sehr überzeugend.

2 Mechanos mit Laserschneider bringen den immer noch bewusstlosen Kas-Pel ins Haus. Rico wird ins Badezimmer zu Mowan gebracht und ebenfalls eingesperrt.

Bob frisst sich ein Loch in sein Behältnis und schaut ein wenig raus. Er findet sich im Lagerraum wieder – sein Gefängnis war eine große Stasisbox. Der Raum ist elektronisch abgeschirmt. Bob verlässt die Box und frisst sich ein Loch durch die Außenwand.

Er tarnt sich wieder als Blätterhaufen und versucht sich ein Bild von der Lage zumachen. Leider gelingt das nicht. Unser Fahrzeug steht vor der Tür. Die Tür steht offen. Delrays Wagen steht ebenfalls vor der Tür. Bob versucht aufs Dach zu klettern als Rankegewächs. Das Dach ist ein Walmdach. Bob versucht sich über das ganze Dach auszubreiten.

Er kann 3 energetische Quellen feststellen, alle befinden sich im Kaminzimmer. Eine weitere Quelle ist am Ausgang zum Hof, wo die Fahrzeuge stehen. Eine weitere schwache Energiequelle befindet sich ebenfalls im Kaminzimmer – vermutlich Kas-pel. Bob versucht sich über dem Bad durchs Dach zu bohren. Er gelangt zu Rico und Mowan, sie beraten sich. Eine Befreiung scheint mit Bobs Hilfe möglich, aber was dann?

Bob hört etwas, während er sich wieder aufs Dach zurückzieht. Mini-Strahltriebwerke, vermutlich von den Mechanos welche uns gestellt haben. Er hört „wollen wir ihn gleich aussaugen“. Sie scheinen jemanden eingesperrt zu haben – vermutlich Brel. Bob geht zurück in die Box und versucht einen Kontakt in den Flur des Hauses zu legen indem er sich durch die Innenwand des Lagerraums frisst.

Unruhe macht sich im Haus breit. Bob versucht ein Tentakel über den Flur laufen zu lassen. Gesprächsfetzen werden aufgenommen.

... „alles totale scheiße, meinen Anteil will ich auf alle Fälle haben“.

Im Bad geht die Tür auf und Kas-pel wird zu uns in Bad geschoben, wir sollen uns um ihn kümmern, es seien Komplikationen aufgetreten. Die Tür wird wieder verriegelt. Minuten Später wacht Kas-pel aus seinem Koma auf. Die Nanobots des Biosupporter haben ihn zurückgeholt.

... „das Ganze läuft hier echt aus dem Ruder“...

... „na gut dann morgen früh, ansonsten wird's zu spät“...

.. „jetzt habe ich nicht einen Klienten, sondern fünf. Das kostet x-tra“ ...

.. „die vier Deppen cleanen wird schnell gehen“ ...

Im Haus sind 5 Mechanos + Arzt, sowie Brel, der irgendwo eingesperrt ist. Im Kaminzimmer ist Ruhe eingeleitet. Delray beschäftigt sich mit einem holographischen Display. Der Mediziner ist nicht zu sehen aber zwei weitere Mechanos halten in der erweiterten Halle hinter dem Kaminzimmer bewegungslos Wache.

== 7 ==

Der Plan ist: Bob möchte über Tentakel die Räume untersuchen, um den vermutlich eingesperrten Brel zu finden. Dieser soll dann zuerst das Haus und dann die Mechanos hacken. Nach kurzer Suche kann er mit seinem spezifischen Sichtbereich im zweiten WC-Raum eine schwache Quelle elektromagnetischer Wellen ausmachen – vermutlich Cybertechnologie, allerdings ist das Echo etwas verzerrt. Ein weiterer Wohnraum sendet das charakteristische Echo unserer Ausrüstungsgegenstände.

Bob bohrt sich zunächst ins Bad und dort findet sich tatsächlich Brel. Er spricht ihn an. Bob erläutert die Lage und bittet Brel um Hilfe, wenn er ihn befreit. Brel sagt sofort zu. Allerdings hat er ein Problem: seine Cyberimplantate wurden gestört und müssen rebootet

werden. Bob birgt zunächst noch die Ausrüstung, indem er sich durch das Fenster des anderen Wohnraums frisst und bringt sie zu Rico, Ka-spel und Mowan im zentralen Bad. Bei einer nachfolgenden sensorischen Analyse fällt Rico auf, dass ein Mechano nicht erfasst werden kann – anscheinend verschwunden ist.

Bob will jetzt Brel befreien. Auch hier frisst er ein Loch ins Badezimmerfenster – groß genug, dass ein Squieser hindurchschlüpfen kann. Während der Kletterpartie aufs Dach halten noch mal alle den Atem an, als einer der Mechanos plötzlich an eines der Fenster tritt und das Umfeld scannt. Hat er was von der Aktion bemerkt? Aber dann kehrt der Mechano wieder zurück an seinen Platz, ansonsten scheint nichts weiter zu passieren.

Bob bringt Brel auf das Dach über das zentrale Bad und Brel klettert hinein. Rico versucht mit Hilfe eines EM-Pulses Brels Cybersysteme wieder zu starten. Die Sache ist nicht unkompliziert und darf nicht versaut werden. "Für die Konzentration" schmeißt sich Rico ein Lacerin rein. Durch die Chemie geboostet, gelingt ihm der Counter-EMP spielend. Nach einer Minute sind alle System rebootet.

Noch halb im Rausch aber schon mit den Schmerzen des nahenden Drogencrashes greift Rico sich den Schneidbrenner und vergrößert das Loch im Dach, damit selbst Kas-pel hindurchkommt. Brel bringt derweil mit Hilfe seines implantierten Decks das gesamte Haus unter seine Kontrolle.

Wir beschließen, uns nun schnellstmöglich zu verpieseln. Am besten mit dem schicken Schlitten von Del Rey, der vor dem Haus parkt. Bob und Mowan bewegen sich hinreichend leise übers Dach, um keinen Verdacht zu erregen und machen sich am Wagen zu schaffen. Mowan schafft es, einen Remote-Zugang zum Fahrzeug zu legen und Brel hackt es anschließend ohne Probleme.

Mowan beschäftigt sich mit den Fahrzeugsystemen. Eine High-Tech Limousine, gravitisch angetrieben, flüsterleise, leicht gepanzert, geschildet und mit einer Polycarbonitbeschichtung versehen. Sowas ist besser bekannt als Chamäleonbeschichtung. Mowan aktiviert die Tarnung und wir fliegen los. Niemand folgt uns.

Unser Ziel ist nach kurzer Diskussion ein Landhaus von Brell, in das er uns einlädt. Er hält es für sicher, da davon kaum einer weiß. Eigentlich sollte es mal als sein Altersruhesitz dienen. Das Anwesen ist etwa 2.000 km entfernt in den nördlichen Breiten. Wir beschließen, uns dort einige Tage auszuruhen.

Nach ungefähr zwei Stunden ereignislosem Flug erreichen wir um ca. 6 Uhr morgens die Gegend. Es ist eine Steilküste in weitgehend menschenleerer Umgebung. Das Landhaus ist eine schicke kleine Villa mit autonomen Systemen, Tiefgarage und Gewächshauskuppel – ein squiesisches Arboretum. Zuerst peilen die Lage nach Fallen oder ungebetenen Gästen, aber die Luft scheint rein.

Wir parken das Fahrzeug in der Tiefgarage und machen es uns bequem. Rico untersucht noch kurz das Fahrzeug und entdeckt im Kofferraum 2 schwere Infanteriewaffen. Die eine ist ein schwerer Laser, die andere ein Feldmaser. Beide sind illegal.

== 8 ==

Kasp-el scant einen der Mechanos mehrere Minuten lang telepathisch aus der Ferne.

Aufregung in der Villa, da die Gefangenen verschwunden sind. Die beiden im Haus als Wachen aufgestellten Mechanos scheinen irgendwie beschädigt. Möglicherweise die Seuche. Es herrscht Aufbruchstimmung. Unser gescannter Mechano bekommt Anweisung das Gelände und das Haus taktisch zu überwachen, da ein Fahrzeug unterwegs ist, welches nicht erwartet wurde. Ankunftszeit steht kurz bevor. Kasp-el bricht die Verbindung erst mal ab.

Nach 5 Minuten erneuter Connect. Das Fahrzeug ist ein ziviles Fahrzeug und ist vor wenigen Sekunden gelandet. Kasp-el beschließt, noch mal 5 Minuten zu warten. Dann erneuter Connect. Diesmal gibt's keine Verbindung, möglicherweise ist derjenige tot oder bewusstlos. Kasp-el versucht einen Connect auf einen zweiten Mechano – dieser erleidet gerade Schmerzen, wird von einer Waffe getroffen. Die Verbindung bricht nach 2 Sekunden ab – auch scheint er noch im Vorfelde durch etwas anderes beschädigt worden zu sein. Alles deutet auf einen EMP-Stoß.

Mowan und Bob machen sich auf den Weg in die nächstgelegene Stadt, um von dort aus ins Netz zu gehen und über die Verkehrsüberwachung Echtzeit-Satellitenbilder von der Villa zu erhalten. Bob setzt sich auf eine Parkbank, in der Nähe verbleibt Mowan mit dem Fahrzeug.

Die Verbindung wird hergestellt, leider gelingt es nicht, in das gut gesicherte Leitsystem einzudringen. Offensichtlich wird ein Alarm ausgelöst. Bobs Netz-Maskierung war dennoch erfolgreich und ein Suchprogramm greift ins Leere. Bob logt sich aus.

Wir erinnern uns, dass Brel die Systeme der Villa gehackt hatte. Bob versucht, die Villa via Netz zu erreichen, stellt aber fest, dass dieses schwer beschädigt sein muss. Etliche Systeme sind außer Funktion, so auch die Überwachungssysteme. Bob und Mowan kehren zu Brels Villa zurück.

Es ist 7.30. Wir wollen zum Haus fahren getarnt als Techniker. Wir werden bis auf 40 km heran fliegen und die Umgebung scannen. Mowan fliegt abenteuerliche Manöver, um die Zeit unserer Ankunft nicht zu lang werden zu lassen, und so sind wir schon um 9 Uhr wieder vor Ort.

Es schwebt ein größeres Fahrzeug der Polizei über der Villa. Das Gelände wird gerade gescannt. Auf dem Boden sind mehrere schwer bewaffnete Polizisten. 2 schwer beschädigte Mechanos liegen im Garten am Boden. Der Abholtransporter ist weg. Wir sind im Rundumscan des Sensors der Polizei. Wir tun unbeteiligt und setzen unseren Kurs fort. Wir fangen den Polizei-Funkverkehr zur späteren Entschlüsselung auf.

Wir wollen zunächst eine Woche Pause einlegen. Bob und Kasp-el begeben sich nach Capital Hill um im Golden Flame zu überprüfen, ob Delrey noch verfügbar ist und ob er irgendwo eine Adresse besitzt. Zunächst übers Netz. Er ist Geschäftsleiter einer kleinen Firma für Auftragsarbeiten. Es gibt ein Kontaktbüro in der Nähe des Raumhafens. Eine Privatadresse lässt sich auch finden – scheinbar ein Billig-Hotel, welches häufig für Dauergäste genutzt wird.

Die beiden fahren zunächst in das Hotelzimmer. Um 13 Uhr stehen sie vor der Tür des schmucklosen Blocks. Unter der Nummer, die uns Delrey einst gab, kommt der Hinweis dass die Nummer nicht mehr existiert. Unter der Hotelnummer versucht Bob den Anrufbeantworter zu hacken. Das gelingt ohne Probleme.

Bis vor 10 Minuten waren noch Anrufe eingegangen, aber seit ca. 8 Stunden wurde nicht mehr abgehört. 2 Leute – TwoPaul und KarbonKarl – scheinen sich nach Delreys Wohlbefinden zu erkundigen, ob er gegebenenfalls von der Seuche betroffen wäre, da es sehr viele Ausfälle gegeben hat.



Im Hotelnetz versucht Bob die Zimmernummer von Delrey zu erfahren, was gelingt. Außerdem entriegelt er alle Türen und deaktiviert Sensoren. Das Zimmer ist im Standby-Modus. Bob verwandelt sich in Delrey, und die beiden betreten das Hotel. Sie öffnen die Tür zu Delreys Apartment und die Zimmersysteme starten. Offensichtlich ist das Zimmer durchsucht worden, was noch nicht lange her sein kann – ca. 4-6 Stunden. Die verschüttete Limo ist noch nicht getrocknet.

Der Zimmersafe wurde geknackt. Bob ruft die Hotelüberwachung auf: Vor ca. 5 Stunden gehen 2 auffällig unauffällige Mzajach mit langen Mänteln, Sonnenbrillen und sonstigen Gangster-Accessoires in das Zimmer von Delrey und kommen nach ca. 20 Minuten wieder raus ohne etwas größeres mitzunehmen. Draußen steigen sie in ein gravitisch angetriebenes Fahrzeug. Ein Kennung lässt sich über die dürftige Sensorenaufzeichnung des Hotels nicht ermitteln.

Bob und Kasp-el fahren zum Büro. Mittlerweile ist es fast 14 Uhr. Hektischer Betrieb auf den Straßen, jede Menge Luft- und Orbitalverkehr, während die beiden durch den Raumhafenbezirk fahren. Das Büro befindet sich in einem Bürokomplex, in dem Hunderte von Mini-Firmen ihren Sitz haben. Bob und Mowan schlendern durch die Flure und finden Delreys Büro verschlossen aber nur wenig gesichert vor.

Kasp-el befragt die Information im Erdgeschoss. Gleichzeitig scant er den Angestellten telepathisch auf wahrheitsgemäße Antworten. Das Büro ist seit fast 3 Wochen geschlossen. Es gab keine besonderen Vorfälle.

Was die Auskunftei nicht sagt, ist, dass die Sicherheitssysteme vor 5 Stunden aktiviert wurden, da das Büro einen Einbruch meldete. Eine Kontrolle ergab, es war nichts zerstört worden oder zumindest nicht sichtbar entwendet worden, daher beschloss das Management, den Vorfall unter den Teppich zu kehren.

Bob hackt sich in den Bürokomplex ein. Er schaltet die Kameras aus und sie öffnen sich das Büro. Nichts scheint verändert oder durcheinander, aber – es gibt keinen Computer im Büro. Immerhin haben die Büro-Netzrezeptoren die Macadresse des Rechners gespeichert sowie die letzten Netzkontakte aufgezeichnet.

Gegen 16 Uhr machen sich dann auch Mowan und Rico auf den Weg nach Capitol Hill. Wir alle treffen uns in einem Cafe. Gegen 19 Uhr verkaufen wir die Waffen für 1,8 Millionen an einen squiesischen Kontakt namens Walex Bliss. Ein guter Kontakt für Waffen und Ausrüstung, der uns von Brell vermittelt wurde. Dann geht's erst mal wieder zurück zum Landsitz, wo wir einige Tage Pause machen und untertauchen wollen.

Dort angekommen überrascht uns Brell, als er als Anerkennung unserer Mühe und der Rettung seines Lebens und Verstandes weitere 2 Millionen als Belohnung springen lässt.

**== 9 ==**

Die Ruhephase nutzen wir, um uns mal ein wenig umzuhören, inwieweit die Sache in der Villa schon in den Medien abgekommen ist. Es stellt sich allerdings heraus, dass andere Themen offensichtlich deutlich wichtiger sind, nämlich die Seuche. Sie kann sich nicht nur per Kontakt, sondern auch atmosphärisch ausbreiten.

Es wurde ein systemweiter Notstand ausgerufen und eine kurzzeitige Quarantäne für den interstellaren Verkehr im Foreven-System verhängt. Mittlerweile waren massive Schäden im Verkehrssystem und in Krankenhäusern aufgetreten, ebenso in privaten Haushalten und

kleineren Firmen. Die imperiale Marine beteiligt sich an der Überwachung der Einhaltung der Quarantäne.

Gegen 2 Uhr nachts kommen dann die ersten Nachrichten zu unserer Geschichte. Es werden 8 Tote gemeldet, 4 in der Villa und 4 weitere sind in ihren Wohnungen gefunden worden. Unter den Toten findet sich auf Delrey und Twopaul, dessen Stimme wir auf Delreys Anrufbeantworter gehört haben. Kampfspuren konnten nicht festgestellt werden. Auf einem in der Stadt ermordeten Mechano hatten die Täter ein Symbol hinterlassen.

In der Vergangenheit wurden solche Markierungen von der ONR, der Orion Native Resistance verwendet. Ultrakonservative Rassisten, welche über gute Verbindungen zu verschiedenen Organisationen verfügen. Ihr Spezialgebiet: Ritualmorde. Ihre Ideologie: Sie halten Mzajach und Terraner für die Krone der Schöpfung. Die Organisation gibt es seit über 100 Jahren.

In den Nachrichten wird auch über weitere ONR-Opfer berichtet. Vor 3-4 Tagen wurde ein interstellarer Händler mit Namen Fassin ermordet. Er besaß eine Import-Exportfirma mit 2 Angestellten. Die Polizei überprüft nun Zugriffe auf den Namen Fassin im Netz. Die Fandungsliste der Polizei umfasst auch unsere Namen, allerdings nur als Zeugen bezüglich der Morde in der Villa.

Am nächsten Tag wird durch die Regierung die Nachricht verkündet, dass die Bekämpfung der Seuche einiges an planetenweiten Vorbereitungen und Einschränkungen erfordert. Bereits am morgigen Tag soll sämtlicher Orbitalverkehr eingeschränkt werden. Die Atmosphäre soll dann in großem Maßstab mit elektrisch geladenen Partikeln beschossen werden, was auf dem gesamten Planeten ein Feuerwerk an Nordlichtern auslösen wird.

Die Seuche hat weitere Opfer unter den Mechanos gefordert. Im Zusammenhang mit den Mechanos werden auch unsere Fahndungsfotos im öffentlichen Netz gezeigt – immer noch als Zeugen für die Morde an den Mechanos. Es stellt sich heraus, dass das Verkehrssystem über einige veraltete Komponenten verfügte, weshalb es für das Virus angreifbar war. Auch unsere eigenen Geräte mit einem geringeren TL als 13 streiken nun.

In den frühen Morgenstunden des nächsten Tages beginnen erste Schiffe der Ekriden mit der Ionisation der Atmosphäre als Gegenmaßnahme für die Seuche. Riesig groß ziehen sie durch die Exosphäre, ein dichtes Bündel an Blitzen hinter sich herziehend. Durch die energetische Aufladung verändert sich auch das Wetter – Sturm- und Hagelschlag in äquatorialen Breiten, Blizzards und Überschwemmungen auf allen Teilen der Weltkugel. Sämtlicher Orbitalverkehr und der meiste Flugverkehr ist nun eingestellt.

24 Stunden später ist die Aktion abgeschlossen und Zahl der Neuinfektionen sinkt. Eigentlich soll nun die Quarantäne aufgehoben werden und der Verkehr wieder fließen – leider wird diese Ankündigung jedoch nach kurzer Zeit wieder zurückgenommen, da es noch zu viele potente Virenfelder gibt.

Erst am vierten Tag unserer Ruhepause wird eingeschränkter Verkehr wieder zugelassen. Brel suchte noch einmal im Netz nach Hinweisen auf die Mechanos. Dabei hackt er sogar in den Polizeiknoten. Für uns scheint keine Gefahr zu bestehen, niemand hat uns im Verdacht an den Morden beteiligt zu sein – im Gegenteil: Die Polizei verdächtigt eher die ONR, die Morde begangen zu haben. Die Mechwarriorgang unter Delrey scheint nicht mehr existent zu sein. 12 Mitglieder sind bestialisch ermordet worden, der Rest war durch die Seuche dahingerafft worden.

Gegen Abend um 19h machen wir uns auf den Weg ins Golden Flame, wo Bob sich verkleidet unauffällig umhören sollte.

## == 10 ==

Vor zehn Tagen begann unser Abenteuer und nach den vergleichsweise ruhigen Tagen bei Brel wollten wir uns dann doch mal wieder auf die Suche nach Informationen zu unserem Ornitrophenschiff machen. Mittlerweile hatte sich die Seuche gelegt und der Ausnahmezustand war größtenteils aufgehoben.

Wir wussten weder genau wonach wir suchen sollten, noch wo wir damit beginnen könnten. So fuhren wir erst mal ziellos mit unserem Aircar durch Capitol Hill. Bob scannte das Netz nach Informationen über die Mechanos bzw. die Mechwarriorgang. Die beiden letzten Morde geschahen im Kolkott- Krankenhaus.

Bob hackte das Krankenhaus, und so erfuhren wir, dass die dortigen Opfer bereits an der Seuche litten, jedoch nicht daran gestorben wären. Sie waren gleichzeitig eingeliefert worden und belegten sogar ein Zimmer.

Leider vergaßen wir beim Hack, eine Tarnung für unseren Spaziergang im Krankenhausnetz aufzubauen, und plötzlich stellte Bob fest, dass eine Art Datenpolyp im Netz unsere Spur aufnimmt. Ein riesiges Gebilde mit Millionen Tentakeln, die sich durch jeden erdenklichen Knoten des Netzes winden und nach Abfragen über die Mechano-Gang Ausschau halten. Schon im nächsten Moment hat es uns lokalisiert, den Netzeinstiegspunkt gefunden und uns damit sogar im RL lokalisiert.

Ein wenig panisch wechselten wir den Kurs und suchten eine belebte Straße auf. Schräg vor einem kleineren Polizeirevier stellten wir unser Fahrzeug ab. Es schien als wäre uns ein Fahrzeug gefolgt. Es hielt ca. 100 m von uns entfernt.

Bob verwandelte sich in eine Mülltonne und Rico stellte ihn an die Straße vor unser Fahrzeug....mal schauen wer da solch ein Interesse an uns hat. Rico und Mowan setzten sich nun ins Cafe gegenüber mit guter Sicht auf das Geschehen....und das nahm einen ganz anderen Verlauf als wir es uns gewünscht hätten.

Nach ca. 10 Minuten verließen zwei Polizisten das Revier und gingen sehr zielstrebig auf Bob / die Mülltonne zu. Der eine der beiden zog ein Gerät aus der Hosentasche und begann die Tonne damit zu scannen, der andere zog seine Waffe. In weiser Voraussicht hatte Rico unseren Formwandler über einem Gulli abgestellt....

Bob verdünniesierte sich in das Kanalsystem und tauchte erst ein paar Strassenzüge weiter wieder auf. Nun ja – diese Aktion rief 2 weitere Polizisten auf den Plan. Ganze 15 Minuten untersuchten sie unseren Wagen, dann verpassten sie ihm eine Gravkralle. 2 Beamte gingen zurück ins Revier, während die anderen beiden nun Richtung Restaurant losmarschierten. Ok der richtige Zeitpunkt um sich zu verkrümmeln, Mowan und Rico traten die Flucht durchs Toilettenfenster an.

Währenddessen näherte sich Bob, frisch gemorpht als Terraner wieder dem Cafe und nahm draußen Platz. Die beiden Polizisten zeigten der Bedienung Fotos von uns, aber außer einem Schulterzucken erhielten sie keine Hinweise auf uns. Die beiden verzogen sich wieder zurück in ihr Revier.

Nun wurde es allerdings interessant: 2 sehr unauffällige Mzajach schlenderten an unserem Wagen vorbei, dabei kamen sie ihm kurzfristig sehr nahe....bestimmt hatten sie die Gelegenheit genutzt einen Sender oder ein Tracer-Spray anzubringen.

Mowan und Rico versuchten den beiden unauffällig zu folgen. Die beiden bogen schließlich in eine weniger belebte Seitengasse ab und kehrten in einen Survival-Store ein. Rico folgte ihnen ein wenig weiter, Mowan blieb lieber etwas zurück, aber in Blickweite. Bei einem Scan stellt Rico fest, dass die beiden sehr gut bewaffnet sind, vermutlich mit Disruptoren und sie waren mit allerlei Cybertechnologie ausgestattet. Außerdem verfügten sie über ein Schild- und ein Tarnfeld...das waren definitiv Profis und wir wollten eigentlich nicht wissen wofür.

Rico speicherte sich ihr EM-Profil ab, man weiß ja nie wozu das mal gut sein könnte. Der eine der beiden legte schließlich etwas auf den Tresen und verließ den Laden. Er steuerte zielstrebig auf Rico zu, ging dann aber doch vorbei, nicht ohne noch den vielversprechenden Satz „Ihr steckt bis zum Hals in Schwierigkeiten, wir können das regeln, ruft diese Nummer an“ Rico zuzuflüstern. Dabei ließ er einen Zettel fallen, mit der entsprechenden Telefonnummer.

Wir beschlossen uns ins Cafe zu setzen, wo wir auswürfelten, wer unsere neuen „Geschäftspartner“ anrufen dürfte. Rico hatte das große Los gezogen. Am anderen Ende meldete sich ein weiterer Mzjach. Er sagte nur „Wir übernehmen und hoffen dass wir sie noch schützen können“ Es wurde uns angeboten, dass wir abgeholt werden und für eine Woche an einen sicheren Ort verbracht werden.

Zum Schein gehen wir darauf, wir haben keine andere Wahl. Ein „Nein“ würde nicht akzeptiert werden und der Verdacht, dass es sich um die gleichen Leute handelte, die auch schon die Mechanos auf dem Gewissen hatten lag sehr nahe. Es stimmte wir steckten wirklich bis zum Hals in Schwierigkeiten und wussten nicht wirklich, wie wir da jemals rauskommen sollten.

Wir wollten fliehen, so schnell wie möglich. Wir lokalisierten das Tracerspray an unserem Fahrzeug....

## == 11 ==

Aufgrund der doch recht brenzigen Situation, entschlossen wir uns unser Fahrzeug kurz zu markieren und dann den Rückzug durch die Hintertür anzutreten. Draußen nahmen Rico und Kas-pel ein kleines Objekt wahr, eine Energiequelle, evtl. eine Drohne. Nach genauerem Scan stellte sich heraus, es handelte sich um eine Überwachungsdrohne Typ Augur, TL 15.

Rico versuchte mit einem EM-Impuls das Ding vom Himmel zu holen. Das Ding taumelte zu Boden. Wir deaktivierten das gute Stück, und da es sicherlich auch noch mal zu was zu gebrauchen ist, steckten wir es auch gleich ein.

Mit dem Bus machten wir uns auf Richtung Raumhafen. Unser erster Plan war, die Kugel zu verlassen und irgendwo eine Passage an den Rand der Galaxis zu kaufen. Kohle war ja immerhin genug da. Letztendlich zogen wir es dann doch vor ins imperiale Viertel zu fahren und unser Wissen gegen Bares einzutauschen.

Über Telepathie nahmen wir noch Kontakt mit Brel auf um ihn vor der ONR zu warnen und ihn darüber zu informieren, was wir vorhatten. Brel warnte uns noch, er würde dem Imperium grundsätzlich nicht vertrauen, aber waren uns einig...wir hatten keine andere Wahl

Der Plan: über einen Unterhändler mit der lokalen Einrichtung des Imperiums Kontakt aufnehmen. Über ein öffentliches Telefon wurde ein Termin vereinbart, und gegen 21 Uhr trafen wir auf unseren Unterhändler, ein Ekrid, welcher sich als 2.Vermittler vorstellte. Wir erzählten ihm die Geschichte – freilich unter Auslassung einiger pikanter Einzelheiten. Da Kas-Pel Zugriff auf Brels Erinnerungen hatte konnten wir auch mit einigen Details glänzen. Unter anderem über den seltsamen Raum an Bord des Schiffs in dem auch der Mechano gestorben war. Der Vermittler konnte uns erst mal nur ein grundsätzliches Interesse des Imperiums signalisieren. Wir bekamen ein Hotelzimmer im imperialen Viertel von Capitol Hill und hauten uns auf Ohr.

Um 9 Uhr morgens erklingt ein leiser Gong, der 2. Vermittler kündigte sich an zusammen mit einer weiteren Person und einer kleinen Drohne. Nun ja offensichtlich haben wir tatsächlich Interesse geweckt, es handelte sich nämlich um den 1. Vermittler Geminoris – einen Rang höher. Die Informationen schienen sehr wichtig zu sein, allerdings sollte sie erst verifiziert werden. Man würde uns dann ca. 30 MCr dafür zahlen, sowie eine kostenlose Passage. Allerdings sollten wir uns für die Dauer der Untersuchungen zur Verfügung stellen.

Viel mehr allerdings beunruhigte uns, dass einer von uns sich einer Untersuchung über eine Gehirnsonde unterziehen sollte. Was, wenn die vorenthaltenen Informationen ans Tageslicht dringen würden? Schließlich entschied sich Kas-pel, der mittels Telepathie und seinem hervorragenden Mentalschild am ehesten in der Lage sein sollte, die entsprechenden Passagen zu schützen, sich der Prozedur zu unterziehen. Die anderen Daten sollten auf einen Datenträger gepackt werden.

Die Drohne zog ein Netz über Kas-pel, und es fühlte sich an als ob etwas in seinen Kopf eindrang. Möglicherweise konnte Kas-Pel nicht verhindern, dass weitere Informationen freigegeben wurden. Nach der unschönen Prozedur zogen sich 1. und 2 Vermittler zur Auswertung der Daten zurück.

Wenig später kehrte der 2. Vermittler dann zurück und gab uns die Zusage das Geld anzuweisen, wenn sich das Schiff tatsächlich dort findet. Sollte sich ein so genanntes Khren finden (eine Art Bibel der Ornitrophen<sup>1</sup>), würde sich unsere Belohnung auf 50 MCr erhöhen. Außerdem machte er uns das Angebot, bei der Suche nach dem Schiff mit zu fliegen.

## == 12 ==

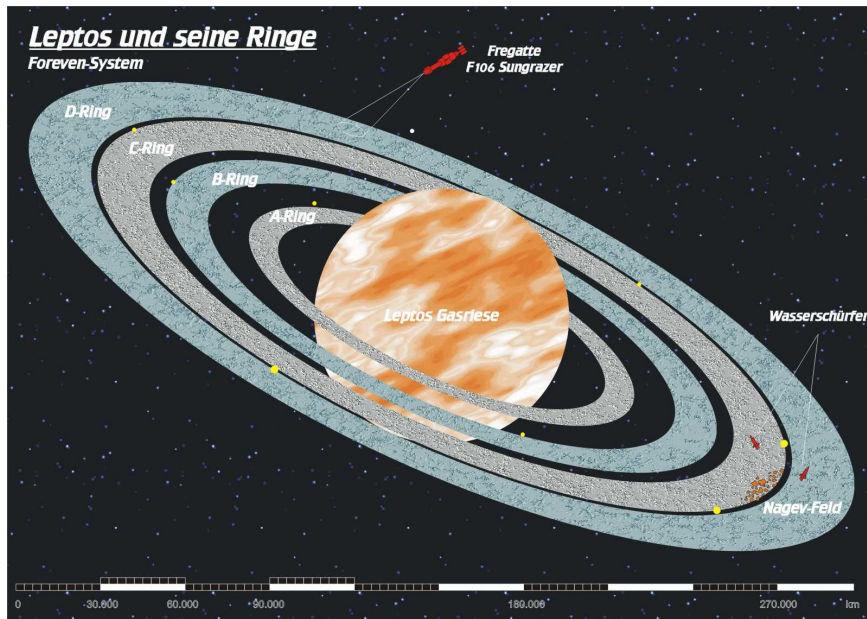
Wir entschieden uns mitzufliegen. Am nächsten Tag um 16 Uhr gings los mit einer imperialen Fregatte von 15.000 BRT, ca. 100m lang, 40m hoch, 8 Decks. Sie besaß mehre Beiboote, eines sogar mit interstellarem Antrieb. Es handelte sich um die F106 Sungrazer.

In der Barkasse, die uns auf die Fregatte bringen sollte, saßen noch zwei Ekriden aus der Techniker- und der BewahrerKaste. Beide waren Spezialisten für ornitrophische Technik. An Bord wurde unser Gepäck zunächst ins Quartier gebracht, und dann erhielten wir eine Rundführung durch das Schiff .

Das Ringsystem des Leptos besteht aus Milliarden und Abermilliarden kleineren und größeren Asteroiden, die in verschiedenen Ringen gruppiert sind. Das Asteroidenfeld ist sehr dicht und durch ständig Kollisionen sehr unruhig. An diversen Stellen werden die Asteroiden durch Schwerkkräfte zusammengeschoben und bilden regelrechten „Klumpen“ aus, die mehrere hundert Kubikkilometer groß sein können. Das Scannen würde etwas länger dauern, da sehr viel Materie in den Ringen enthalten ist. Ca 20-30 Tage kann die Prozedur brauchen.

---

<sup>1</sup> Die Untersuchung der Daten ergab, dass der seltsame Raum auf dem Orni-Schiff wohl eine Art Kapelle war, in der typischerweise Khren-Hausalmanachen aufbewahrt werden.



Wir erfuhren noch ein paar Dinge über die Ornitrophen, welche noch ganz hilfreich hätten sein können. Ornitrophen sind z.T. psionisch begabt, allerdings nur in der Priesterkaste. Meistens werden diese Fähigkeiten gegen die eigenen Leute eingesetzt und weniger im Kampf. Ornitrophen sind normalerweise auf TechLevel 12-13, selten treten höhere Werte auf. Außerhalb des Imperiums<sup>2</sup> wird die These vertreten dass die Ornitrophen ein Werkzeug des sogenannten Magistrats sind. Niemand ist bisher dem Magistrat begegnet.

Bei der Rundführung erhielten wir auch einige Sicherheitshinweise, außerdem mussten wir an einem Training in der Schwerelosigkeit im Raum teilnehmen für den Fall einer Evakuierung. Im Quartier hatten wir Zugriff auf einige Sensordaten, konnten sogar einige Sensoren selbst steuern.

Nach dem anstrengenden Training im All stiegen wir abends aus unserer Feldpanzerung und begaben uns in die Offiziersmesse. Wir nahmen Kontakt mit unseren beiden Mitreisenden auf der Barkasse auf. Sie gingen davon aus, dass sich an Bord der Morgenglut kein Krhen befinden wird ... schade ... eigentlich hätte uns solch ein Fund doch zusätzlich Creds gebracht. Interessant auch die Spekulationen über Krhens. Angeblich sollten sie aus purem Gold sein, und dennoch trotz ihrer Weichheit und Verformbarkeit ihre Form behalten. Jede nachfolgende Seite sollte in der Dicke der Hälfte der vorherigen entsprechen.

Am dritten Tag erhielten wir den Hinweis, dass ein Zielobjekt lokalisiert wurde... Es handelte sich um ein ornitrophisches Schiff, welches allerdings sehr beschädigt war. Nicht das Schiff, was wir suchen, sondern vielmehr ein Schiff der klassische Baureihe. Das Schiff war sehr zerstört und trieb vermutlich seit mindestens 50 Jahren vor Ort. Alle sensorischen Aufzeichnungen wiesen darauf hin, dass dieses Schiff nicht hier hätte sein dürfen.

== 13 ==

Wir entschieden uns, zusammen mit den beiden ekridischen Wissenschaftlern und vier mzejischen Sicherheitskräften in einer Barkasse zu dem Schiffswrack überzusetzen, um Untersuchungen anzustellen. Die Sicherheitskräfte sollten gewährleisten, dass keine

<sup>2</sup> z.B. in der Mantell-Oligarchie, dem Bengosi-Hierat oder auch auf den Paleion-Kombinatswelten

unangenehmen Überraschungen auf dem Wrack heraufbeschworen werden (wie z.B. durch Sprengfallen, Seuchen etc.). Mowan sollte die Barkasse selbst steuern. Entfernung zum Wrack: 1000 km und bestes Flugwetter.

Das Wrack trieb steuerlos und ohne Abstrahlung vor sich hin. Es absorbierte unsere Scannersignale. Dies ist u.U. Auch der Grund, warum das Wrack bislang noch nicht gefunden/entdeckt worden ist. Es war aber zu erkennen, dass das Wrack noch Munition an Bord hat – ca. 30-40 inaktive Raketensprengköpfe befanden sich noch immer dort. Die Sprengköpfe waren nuklear bestückt, waren als solche allerdings nicht mehr zu gebrauchen, das nukleare Material hat sich in der Zwischenzeit zu weit abgebaut.

Es stellte sich heraus, dass in der Vergangenheit ornitrophische Sprengkörper in Schiffen sich selbst zerstört haben. Die ekridischen Wissenschaftler rieten zur Vorsicht, obwohl die Sprengkörper sehr wahrscheinlich nicht explodieren würden. Die Wissenschaftler waren überzeugt, das Problem in den Griff zu bekommen. Wir befanden uns jetzt in unmittelbarer Nähe des Wracks, schwebten wenige Meter davon entfernt.

Rico schnitt sich eine ordentliche Scheibe vom Tarnmaterial des Wracks ab, ca. 4 qm. Das Material ist etwa 2-3 cm dick. Auch die Ekriden kletterten auf das Wrack.

Wir suchten den Bordcomputer oder die „Black Box“ des Wracks. Rico folgte den beiden Ekriden auf das Wrack und bot ihnen unsere „Hilfe“ bzw. Mitarbeit an. Die beiden nahmen das Angebot an. Bob und Ka-Spel gingen ebenfalls mit auf das Wrack.

Wir versuchten zur Kommandozentrale vorzudringen. Ka-Spel entging bei einem Unfall knapp dem Schlimmsten. Nach gewagter Kletterpartie durch Trümmer gelangten wir zur Kommandozentrale. Dort gab es zunächst keine neuen Informationen, auch hier war scheinbar alles zerstört.

Die beiden Ekriden allerdings hatten den Hauptspeicher gefunden und nahmen ihn mit. Wir sammelten kleinere Kristallspeicherteile ein und folgten den Ekriden zur Barkasse. Es ging zurück zur Fregatte und wir verabschiedeten uns von den Ekriden, die ins Labor verschwanden. Bob untersuchte die Kristallspeicher auf Computerviren und wurde prompt fündig. Einer der Besatzung bot uns ein altes Deck an, um das Virus zu untersuchen. Leider ergaben die Kristalle keinen weiteren Hinweise.

Mehrere Tage vergingen ohne besondere Vorkommnisse, dann ertönte ein Evakuierungsalarm. Wir stiegen in unsere Feldpanzerungen. Die Meldung lautete, dass im Astarte-Schiffsfriedhof ein ornitrophisches Schiff geortet wurde – ca. 500 BRT. Es hatte sich dadurch verraten, dass es einen nuklearen Torpedo auf einen Fernhändler namens Nexus Force abgefeuert und dieses zerstört hatte. Wir wurden aufgefordert, zu einer Besprechung in der Messe zu erscheinen, zusammen mit den beiden ekridischen Wissenschaftlern und den vier Wächtern.

Das Suchmanöver der Fregatte wurde abgebrochen. Wir bekamen die Möglichkeit, zusammen mit den beiden Ekriden die Untersuchung vor Ort in einer Raumfähre fortzusetzen, wovon der Kommandant ausdrücklich abriet. Immerhin könnte es sich um ein Ablenkungsmanöver der Ornitrophen gehandelt haben. Möglicherweise war irgendwo ein weiteres ornitrophisches Schiff oder ein Verband zugegen und ebenfalls auf der Suche nach ihrem eigenen verschollenen Schiff. Die Sungrazer würde hier vor Ort keine Unterstützung leisten können.

Wir entschieden uns dennoch weiterzusuchen...schließlich waren wir Helden. Die Fregatte verließ den Sektor, wir blieben in unserer Raumfähre zurück und begannen mit unseren weiteren Untersuchungen

## == 14 ==

Die Schiffe verteilten sich nach und nach im System, um das Ornitrophenschiff abfangen zu können. Um optimale Positionen zu erreichen, würde es noch einige Stunden dauern. Wir befanden uns an Bord der Fähre zusammen mit den beiden ekridischen Wissenschaftlern und den uns bekannten vier mzajischen Sicherheitsleuten. In der Fähre befanden sich für jeden von uns ein leichtes Plasmagewehr und diverse medizinische Güter. Die Fähre folgte weiter dem vorher definierten Suchmuster.

Am ersten Tag an Bord der Fähre (Tag 8 im All, Tag 20 der Mission) sprach die Abtastung an. Das Echo deutete auf ein ornitrophisches Schiff hin. Nach Sekundenbruchteilen war das Signal wieder verschwunden. Es handelt sich nach Auswertung der Informationen durch Mowan nicht um ein Raumschiff sondern eher um eine Drohne/Sonde/Rettungskapsel. Das Objekt bewegte sich ca. 600 km über dem C-Ring von Leptos in Richtung des Planeten und scheint zu verlangsamen. Wir meldeten das Ereignis der Flotte.

Wir entschieden uns dafür, auf einen Abfangkurs zu gehen und uns mit gebotener Vorsicht auf Schleichfahrt zu nähern. Mowan übernahm das Ruder und tarnte das Schiff außerordentlich gut. Das Flottenkommando meldete sich und teilte uns mit, dass es besser wäre, Abstand zu halten, da es sich auch um einen Torpedo handeln könnte. Wenn wir uns nähern wollten geschähe dies auf eigenes Risiko.

Wir beschlossen, das Risiko in Kauf zu nehmen und änderten den Kurs. Mowan versuchte, das Objekt im Raum wieder zu finden und hat Erfolg, nachdem Kasp-el mithalf. Das Objekt war definitiv aktiv getarnt und somit kein Trümmerstück und es waren nicht eins, sondern sechs Objekte, die alle noch kleiner waren, praktisch ein Schwarm. Genauere Informationen waren derzeit nicht zu bekommen.

Wir vermuteten, dass es sich um Ornitrophen in Raumanzügen handelte. Mowan analysierte den Kurs der Objekte und berechnete, dass diese in 18 bzw. 20 Stunden zwei „Asteroidenklumpen“ im A-Ring erreichen würden. Wir beschlossen, dicht an den sechs Objekten vorbeizufiegen und einen Blick zu riskieren. Vorher stiegen wir alle noch in unsere Raumanzüge und bewaffneten uns.

Nach einigen Minuten hatten wir die geringste Entfernung zu den Objekten erreicht und Mowan scannte noch einmal mit Unterstützung von Rico und Kasp-el. Wir stellten fest, dass die Objekte tatsächlich Ornitrophen in Panzerungen sind. Ausrüstung und sonstiges konnten wir nicht erkennen. Einer hatte allerdings einen kleinen Keramikofficer dabei. Sie schienen sich per Gravgürtel fort zu bewegen.

Wir überlegten, die Ornitrophen mit EMP lahmzulegen und dabei auch ihre Waffen auszuschalten. Die Ekriden benachrichtigten das Flottenkommando, die uns einen Fernjäger zur Unterstützung schicken wollten.

Der EMP funktionierte. Die Ornitrophen wurden sichtbar, als ihre Tarnung zusammenbrach und die Gravantriebe ausfielen. Rico ging mit den vier Marines raus, um die Ornitrophen einzusammeln, der Rest blieb an Bord. Mowan scannte noch einmal den Raum, fand aber nichts weiter in der näheren Umgebung. Die Ornitrophen waren offensichtlich gut



bewaffnet und ausgerüstet. Einer der Ornitrophen versuchte, den EMP zu entschärfen und die Waffen wieder in Gang zu bekommen.

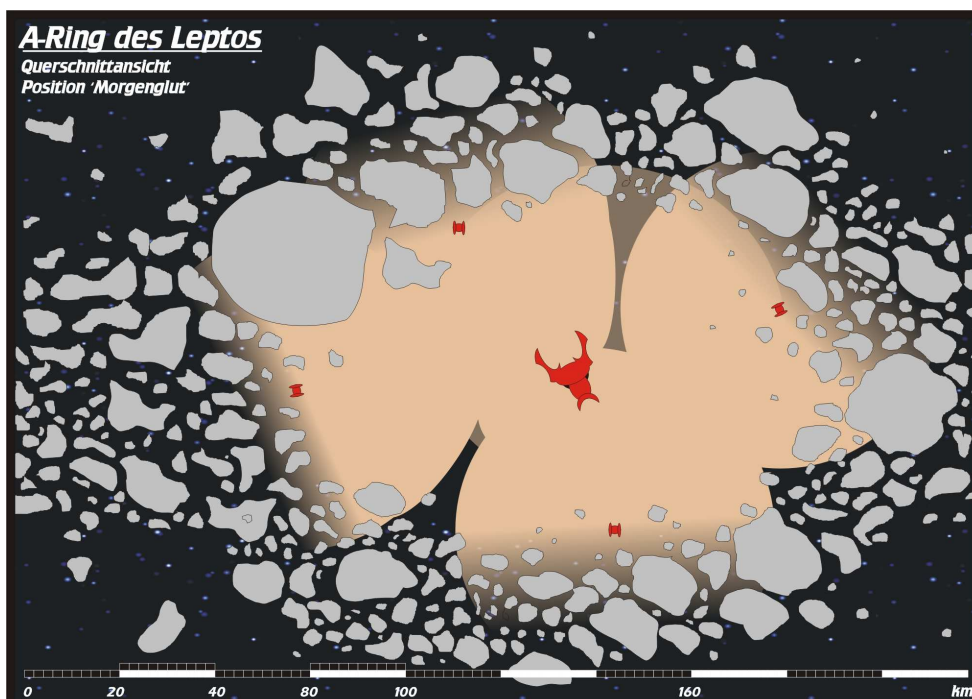
Die Marines schwärmten mit gezückten Waffen aus, Rico folgte. Mowan nahm den einzelnen Orni aufs Korn und traf. Der Vogel verdampfte. Die Marines versuchten, die Ornis zum Weglegen der Waffen zu bewegen. Da das nicht half, räumen die vier Marines vier weitere Ornis aus dem Weg. Rico zielte auf den letzten und verwundete ihn am Flügel. Die Marines sprangen den Orni an und versuchen, ihn festzuhalten. Der dritte schaffte es, den Vogel festzuhalten und zerrte ihn in Richtung Fähre. Dabei stellte er fest, dass der Orni gerade versuchte, sich zu vergiften.

Mo flog die Fähre in Richtung der zwei. Bob warf den Autodoc an, aber es kam zu spät, der Orni starb, während wir ihm den Helm vom Kopf montierten. Wir holten den Koffer an Bord und scannten ihn. Es stellte sich heraus, das im Koffer sechs Datenträger waren, die vermutlich Daten für einen Schiffcomputer enthielten.

Wir nahmen Kurs auf den ersten der Masseklumpen, die die Ornitrophen ansteuerten und erreichten ihn nach wenigen Minuten. Die Asteroidenansammlung war zu dicht, um ihn mit der Fähre zu durchfliegen, daher stiegen wir wieder aus. Wir konnten nicht erkennen, ob sich das Ornitrophenschiff in diesem Klumpen befand.

Der angekündigte Fernjäger des Imperiums erreichte das Gebiet zusammen mit zwei Korvetten und sie nahmen Positionen um den Masseklumpen ein. Der Fernjäger feuerte zwei Suchdrohnen ab, die in den Masseklumpen eindringen und anfangen, ihn zu untersuchen. Wir folgten vorsichtig.

Nach einiger Zeit fanden die Drohnen in einer Kaverne im Inneren des Klumpen das lang ersehnte Schiff. Leider befanden sich innerhalb der Kaverne weitere vier Objekte im Kreis um das Schiff. Die Sensoren der Drohnen zeigten, dass es sich um bewaffnete ornitrophische Drohnen handelte. Glücklicherweise hatten sich die Drohnen etwas vom Schiff entfernt, so dass sich zwei Zugangskorridore geöffnet hatten. Wie die Mechanos seinerzeit an Bord gelangt sind, blieb leider im Dunkeln.



Wir spekulierten, ob diese Drohnen in irgendeiner Form abgeschaltet oder entladen werden können. Einer der Ekriden war der Meinung, dass auf den Scheiben sicherlich Codes zum Abschalten der Drohnen und zum Zugang des Schiffes seien.

Rico scannte den Koffer sensationell gut und fand eine mechanische Sicherung mit Säurekapsel. Wir überlegten, ob Bob ein Loch in die Kapsel futtern kann, um die Säurekapsel zu Umschließen und praktisch aufzuessen. Die Säure wäre für Bob nicht schädlich. Noch kurzem überlegen erklärte Bob sich dazu bereit und machte sich ans Werk.

## == 15 ==

Bob gelang es die Säurekapsel des Koffers zu aufzufuttern und wir konnten endlich einen Blick auf den Inhalt werfen. Der Koffer war mit gruseligen und ekelhaften Intarsien ausgekleidet. Aufgereiht fanden sich 6 Diamantscheiben mit einem verschlüsselten Datensystem. Zum Lesen wird wohl eine spezielle Hardware benötigt, wie sie auf Ornitrophenschiffen schon häufig gesehen wurden, wenn auch nicht für so viele Datenträger. Offensichtlich handelt es sich um eine Datei die auf die 6 Scheiben verteilt ist. Informationen wie wir die Drohnen ausschalten können erwarteten wir daher nicht mehr auf den Datenträgern zu finden.

Noch immer standen wir vor der Entscheidung, was wir nun mit den 4 Drohnen machen sollten, welche sich in der Kaverne befanden. Immerhin waren sie mit recht großen Fusionssprengsätzen ausgestattet. In den Erinnerungen der Mechanos war kein Hinweis auf die Drohnen zu finden, was uns veranlasste zu glauben, dass sie gar nichts von ihnen wussten. Insofern dachten wir, es sei das Beste, in Schleichfahrt über den oberen Korridor das Schiff anzufliegen, in der Hoffnung dass die Drohnen nicht mehr aktiv seien. Zu diesem Zweck forderten wir von der imperialen Raumflotte eine Barkasse an, die wendiger und kleiner war.

Ohne besondere Vorkommnisse erreichten wir die Morgenglut, eine völlig neue Erfahrung für uns...es läuft mal nichts schief. Die Barkasse dockte an und ein Verbindungsschlauch wurde am Deck 3 befestigt. Zunächst gingen die Ekriden und einige Mzajach an Bord, natürlich mit den 6 Diamantenscheiben im Gepäck. Ka-spel spürte eine etwas diffuse psionische Kraft, welche scheinbar versuchte, entdeckt zu werden. Wir teilten diesen Umstand unseren Freunden vom Imperium mit... Wir konnten ja nicht ahnen, dass wir lieber jetzt schon das Schiff hätten verlassen sollen ...

Wir beobachteten den Erkundungsgang mit. Der erste Teil des Schleusenganges wirkte völlig überladen mit Intarsien...und die Atmosphäre war schon ziemlich unheimlich. Aber eines musste man diesen Vögeln ja lassen: Sie haben die Leichenteile ihrer Feinde schon recht kunstvoll arrangiert, aber der Anblick war wirklich nichts für schwache Nerven.

In der Schleusenkammer herrschte eine Temperatur von -120°, in einer Ecke schwebte noch der Torso eines Mechanos, vermutlich von Del-Reys Mission. Nach Öffnung des nächsten Schleusentors gelangte die Gruppe in den Aufenthaltsschacht. Hier herrschten kuschelige 25-30°. Von hier aus trennte sich der Trupp, die Ekriden gingen Richtung Brücke, die Mzajach verteilten sich auf die anderen Decks. Überall wurden intensive Scans durchgeführt.

Im Heckteil des Schiffes fand sich ein 8-eckiger Raum in dem sich offensichtlich ein Khren befand....und zwar nicht irgendeiner, sondern das Exemplar einer sehr großen und wichtigen Familie. Er lag in einem Tabernakel auf einer Art Altar. Dann plötzlich fiel die Helmkamera eines Mzajachs auf dem Unterdeck auf der EMP-Kampfstation aus. Ein technischer Defekt konnte eigentlich sofort ausgeschlossen werden. Ein weiterer Mzajach rückte nach und fand seinen

Kollegen tot vor. Die Feldpanzerung wirkte leicht aufgedunsen....scheinbar war etwas im Körper des Soldaten explodiert.

Nach kurzer Analyse stellte sich heraus, es war der Suizidsprengsatz. Auf dem Biomonitor des Toten ließ sich erkennen, dass er kurz vor seinem Tod sehr aufgeregt war...der Verdacht lag nahe, dass er den Sprengsatz selbst gezündet hatte. Nun wurde uns doch recht mulmig zumute...und dann wurden wir Zeuge einer Meinungsverschiedenheit der beiden Ekriden....sehr ungewöhnlich. Sie debattierten darüber, ob die Mission nun besser doch abgebrochen werden sollte. Schließlich setzte sich einer durch und die Mission sollte beendet werden.

Rico wurde mit einem Mal auch sehr unruhig, wollte unbedingt auf das Schiff...der Versuch ihn davon abzuhalten scheiterte, weil die 4 anwesenden Soldaten anfangen darüber zu diskutieren ob Sie Rico nun festnehmen sollten oder nicht. Schließlich beschlossen Bob und Ka-spiel Rico zu folgen und Mowan wollte nicht allein bei den streitenden Mzajach bleiben.

Inzwischen war auch der Monitor des Ekriden ausgefallen, welcher den Rückzug angeordnet hatte. Nun kam die gleiche Aufforderung von dem zweiten, und im Schleusenbereich kamen uns auch schon die ersten flüchtenden Mzajachj entgegen. Wir trennten uns, Rico und Mowan gingen Richtung Brücke, Ka-spiel (ausgestattet mit Mowans Waffe) und Bob zog es Richtung Krypta. Auf dem Weg zur Brücke kam uns ein Mzajach entgegen, der einen toten Ekriden trug....offensichtlich lief hier irgendetwas komplett aus dem Ruder.

Und Rico schien ebenfalls nicht mehr Herr seiner Sinne zu sein, er wirkte aggressiv und war besessen davon, endlich auf die Brücke zu gelangen. Die Tür zur Brücke war verschweißt worden, aber mit einem Schuss aus seiner Waffe konnte Rico uns schnell Zutritt verschaffen, Auf der Brücke war es recht dunkel, aber wir konnten den anderen Ekriden erkennen, wie er vor dem Pilotensessel offensichtlich nach etwas suchte.

Währenddessen waren Bob und Ka-spiel in der Krypta angelangt. Auch Ka-spiel wirkte seltsam nervös und verschaffte sich mit Hilfe seiner Waffe Zutritt zu den Quartieren der PSI-Priester. Sie waren leer....Bob machte das Gebaren unseres Psionikers nervös zumal Ka.spiel sehr darauf bedacht war das Khren zu schützen. Bob hegte den Verdacht, dass er die Ursache für die psionischen Aktivitäten war. Bob entledigte sich seiner Feldpanzerung und schlich sich von hinten an und umschloss Ka-spiel. Die Waffe sparte er aus und zwang ihn nun, sich umzudrehen und auf das Tabernakel zu feuern. Das Tabernakel zerfloss und gab das Khren preis.

Auf der Brücke drehte sich inzwischen der Ekride zu uns um und sah uns aus großen stark verfärbten Augen an. Ohne Warnung feuert er auf uns und verletzte Rico. Dieser konnte ihn schließlich mit 2 Schüssen niederstrecken....Nun machten wir uns daran die Hardware zu suchen, die zu den Datenträgern passte. Mowan hatte vor allem die Hoffnung, dass dann die Möglichkeit bestand, die psionische Aktivität abzuschalten...Rico wollte vor allem das Schiff....Aber wir konnten nichts passendes finden.

Plötzlich spürten wir kurz einen Ruck, offensichtlich hatten sich die verbleibenden Mzajach mit der Barkasse aus dem Staub gemacht. Egal. Bei einem Scan stellte Rico fest, dass die entsprechenden Anlage im Kontrollraum des Schiffskommandanten zu finden war. Wir eilten dorthin und tatsächlich da waren die Schlitze....mit vielen ornitrophischen Symbolen....aber wir hatten keine Zeit uns über ihre Bedeutung Gedanken zu machen....wahllos stopften wir die Diamantenscheiben in die Schlitze.....das hätten wir lieber nicht getan.

In der Krypta hatte Bob noch die Hoffnung im Raum des Hohepriesters die Ursache für die Psi-Aktivität zu finden. Aber leider war auch dieser Raum leer. Er ließ von Ka-spiel ab und

wähnte nun endgültig den Khren als Ursache für die Vorgänge auf dem Schiff. Er umschloss ihn und spürte ein Prickeln, offensichtlich war seine Materie der von Bob sehr ähnlich....in dem Moment stellen beide fest, dass überall an den Wänden LED's angehen, denn....

Rico und Mowan hatten offensichtlich den Schiffcomputer aktiviert...Zunächst spürten sie nur Geräusche im Kopf, dann hörten sie ein "Womit kann ich Euch dienen" Beide waren erst sehr begeistert...und die Stimme fuhr fort: „Ihr neurales Netz ist nicht kompatibel, soll ich ein neurales Interface installieren?“ Mowan, im Größenwahn antwortete „Ja“

Beißender Schmerz breitete sich in Mowan aus, etwas kaltes und substanzloses drang in seine Wirbelsäule ein. Die Prozedur war fast nicht auszuhalten und auch nach Vollendung der Vernetzung ließen die Schmerzen nicht nach. Dennoch schien sich Mowan etwas zu beruhigen. Was er dann sah war sensationell und beängstigend zu gleich.....er hatte Überblick über alle Funktionen des Schiffes einfach in seinem Kopf....

Währenddessen machte sich Bob mit dem Khren in Richtung Luftschleuse auf.

Die Stimme fragte weiter: „In der Krypta sind zwei Unbekannte, sollen sie eliminiert werden?“ „Nein“ rief Rico. Und dann „Vor uns ist ein mit 7 Personen besetztes Flugobjekt, soll es zerstört werden?“ Und was sagte Rico....“Ja“...ach Du sch....irgendetwas bewegte Mowans Arm, das Schiff drehte kurz und auf dem Monitor konnte Mowan noch sehen wie die Barkasse in einem Feuerball auseinanderflog. Oh nein, was hatten wir getan? Nun bemerkte das Schiff, dass Bob auf dem Weg zur Außenschleuse war und fragte ob dies unterbunden werden sollte. Mowan nahm Kontakt mit Bob auf und ließ sich überzeugen, dass es eine Chance wäre das Khren ins All zu befördern. Er öffnete das Schleusentor...Rico protestierte aufs heftigste....konnte es aber nicht verhindern.

Bob wurde durch den Unterdruck ins All gesogen und flog hilflos mit dem Krhen im All herum. Inzwischen meldete sich die Imperiale Flotte...