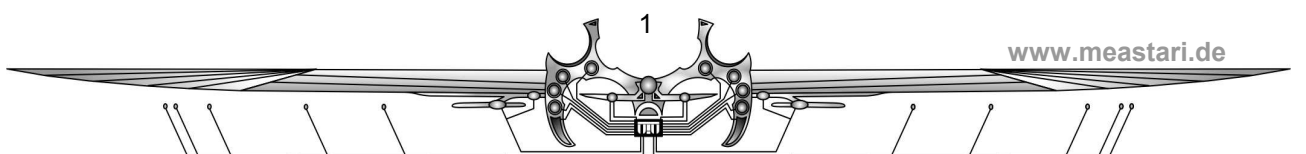
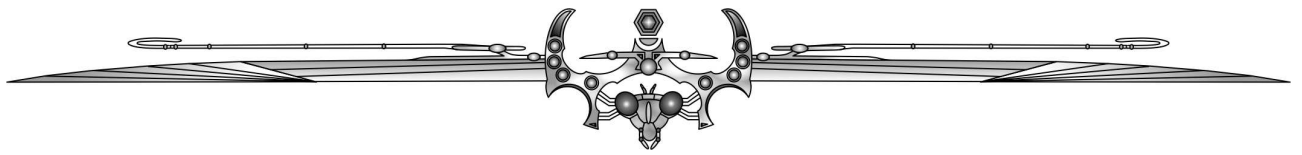


Interludum auf Foreven





*** was zuvor passierte, lesen sie bitte im logbuch 'die artefakte von stratton'***

Alte Bekannte

01.06.330

Bei dem Anflug auf *Zenter Gemini (ZG)* verspürte ich doch tatsächlich so etwas wie Vorfreude auf meine alten Weggefährten, die ich jetzt über ein Jahr nicht gesehen hatte – seltsame Gedanken für einen Ekriden, da es sich ja nur um eine ekridische Schwester von Jayliniassad und um zwei Felle und eine Haut handelte. Zudem hatte ich gerade das strahlende Licht des Imperiums, Kazak!, verlassen und näherte mich der Dunkelheit der Randzone, auch wenn *ZG* noch ein winziger Lichtblick vor der absoluten Finsternis war. Die Antwort auf meine auf *ZG* vor 1,5 Monaten hinterlassene Botschaft kam schnell und mit dem nächsten Expressschiff war ich schon 6 Tage später hier.

Mein Name ist *III Shujin HrrKorr!* und ich hatte mit den Anderen schon einiges durchgemacht, bevor ich einen Auftrag für meine Schule erledigen musste und sie eine zeitlang ohne mich auszukommen hatten. Mein Auftrag hatte mich in den tiefen Randbereich geführt, bis zum *Bengosi Hierat*, wo ich streng vertrauliche Infos über verschiedene verschwundene imperielle Frachter sammeln sollte. Dahinter steckte wahrscheinlich die Fremdspezies der *Chandrilla*, eine weit entfernte TL15-16 Zivilisation, die bisher nur als friedliche Händler aufgetreten waren und lose Handelsbeziehungen zum Imperium pflegten.

Nach einem kurzen Hallo und wie geht's wurden Pläne geschmiedet – Wunsch der Anderen war es sich Richtung Randzone zu orientieren, möglichst frei zu arbeiten und maximal viel Geld zu verdienen – mir war es egal, die Schule hatte mir freie Hand gelassen und interessant würde es auf jeden Fall werden. Als nützliche Info hatte ich noch eine "Kontaktadresse" auf *ZG* mit auf den Weg bekommen, über die ein zwielichtiger Mzajach, der sich *Lendess* nannte, kontaktiert werden konnte. Dieser sollte extrem lukrative Aufträge vergeben – ich besaß die notwendigen Codes um ihn kontaktieren zu können.

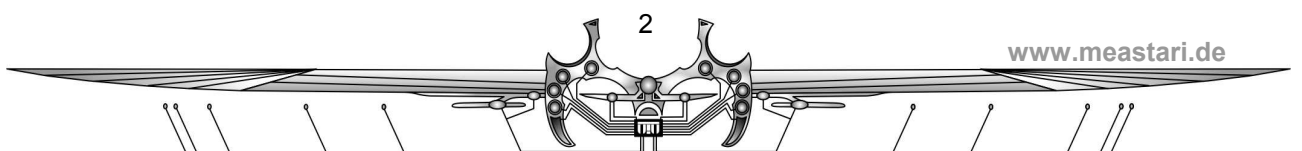
Dieser war nur in extrem noblen Bars und Restaurants anzutreffen und wir fanden heraus, dass er täglich im „Metrocity“, einem sehr teuren Restaurant-Komplex verkehrte. Über meine Kontakte organisierten wir uns sehr schwierig zu bekommende und teure Einladungen für diesen Laden und *Haram* spendierte seiner Meinung nach unerlässliche noble Kleidung und einen Medienberater (für lumpige 5Mcr), der uns fit machen sollte für dieses ungewohnte Pflaster – zugegeben, der Typ verstand seinen Job.

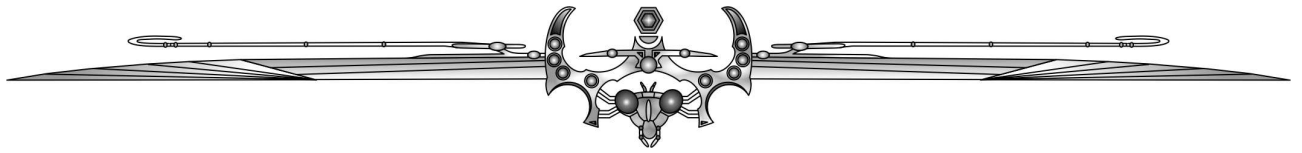
04.06.330

Die Einladungen waren schon für 3 Tage später und *Gormen*, *Haram* und ich wurden eingelassen in den riesigen Palazzo Protzo – wir speisten üppig und ließen *Lendess* dann über den Kellner eine Nachricht mit den notwendigen codierten Floskeln zukommen und nach kurzer Zeit, lud dieser uns zu seiner Loge in einem anderen Bereich des Restaurants ein.

Etwa so arrogant und ätzend wie erwartet war *Lendess*. Zuerst verlangte er ein Nachweis über unsere Qualifikation, dem wir unter Murren und Gurren mit einem Bild des im *Istakhyrer* Palast erbeuteten Schwertes und dem Hinweis, dass es etwas mit Wasser zu tun hätte, nachkamen. Tatsächlich konnte er einen Zusammenhang herstellen – er war auf jeden Fall gut informiert. Dann skizzierte er den möglichen Auftrag, bzw. die Aufträge:

- 5 einzelne Aufträge mit steigendem Schwierigkeitsgrad und Risiko, entsprechend steigender Bezahlung
- insgesamt wären 1,5 GCr zu verdienen
- je Auftrag wären zwischen 7 und 30 Tagen notwendig und insgesamt sollte das Ganze in 6 Monaten abgeschlossen sein
- nach jedem Teilauftrag kann man das Ganze abbrechen





Wir sagen grundsätzlich zu und Lendes will vorher die anderen beiden Mitglieder unserer Gruppe sehen und erklärt uns, dass vorher ein Testauftrag erledigt werden muss. OK, Treffpunkt in 8 Stunden morgens um 5:00Uhr auf einem Parkplatz irgendwo in der Nähe einer belebten Strandpromenade.

05.06.330

Wir fahren sofort zum Treffpunkt und warten auf ein paar Parkbänken mit ein paar Dosenbier auf *Lendess* – dieser kommt pünktlich und sofort zum Punkt:

Ein mzajachisches Ehepaar soll auf einem Jagdausflug ermordet werden – OK, einige schlucken ihre Gedanken herunter – und wir nehmen an.

Es handelt sich um Mitglieder des auf ZG einflussreichsten mzajischen *Hauses Sacussa*, um *Eli Sacussa*, den Verteidigungsminister von ZG und *Lahela Sacussa*, eine Staatssekretärin der planetaren Regierung.

Er übergibt uns ein ausführliches Dossier über beide und den erwähnten Jagdausflug, hier einige interessante Auszüge:

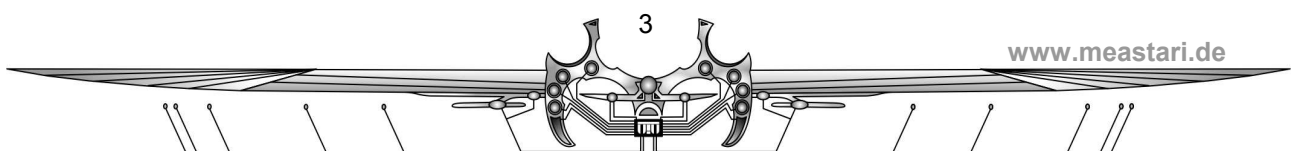
- Ziel: Ermordung des genannten Ehepaares, die Leichen müssen spurlos verschwinden und dürfen niemals gefunden werden – das Attentat darf erst auf dem Jagdausflug stattfinden !
 - Bezahlung: 30 MCr pro Nase
 - wir werden mit falschen Identitäten auf die Reise gebucht
 - Abreise: in 3 Wochen (**26.06.330**), 3 Tage Flug und 14 Tage Jagdausflug
 - ausführliches Kartenmaterial im Anhang
- Ort: Planet im *Yellowstone-System*, ca. 150 LJ von ZG entfernt (damit knapp außerhalb der Grenze der *lokalen Gruppe Zenter Gemini*)
 - bioengineerte Welt eines mzajachischen Superreichen (*Mothbell Itapra Kerunius* aus dem *Kerunius-Clan*), jetzt eine Stiftung
 - ein Kontinent, wie ein riesiger Wildpark aus mzajachischer Urzeit
 - Hotelanlage für gehobenen Massentourismus, unser Jagdausflug geht allerdings weit in die Pampa
- Überwachung:
 - planetares TL 15 Überwachungssystem
 - 300-350 militärisch ausgerüstete Wachen mit div. Fluggeräten + unzähligen Wachdrohnen
 - 300-400 Techniker mit vielen vielen Servicedrohnen
- die Zielpersonen reisen mit 12 Leibwächtern, insgesamt werden 20-30 Leibwächter von anderen Mitreisenden dabei sein.

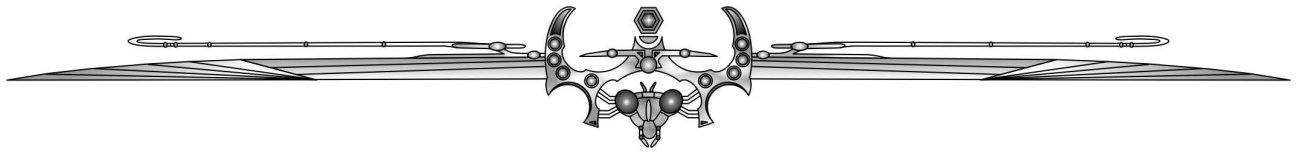
Auf der Suche nach einem konkreten Tatmotiv werden wir nicht fündig, möglicherweise liegt das Interesse bei anderen auf ZG nach Macht strebenden Clans (mzajachisch, squiesisch), die versuchen wollen den *Sacussa-Clan* zu destabilisieren – vielleicht ist es nur ein Test, wie weit wir bereit sind zu gehen und eigentlich ist es auch egal.

Die Jagd kann beginnen

Wichtige Fragen, die noch zu beantworten sind:

- welche Ausrüstung kann mitgenommen werden auf den Planeten, auf den Jagdausflug?
- bleibt das Passagierschiff bei dem Planeten?





- Attentat erst auf dem Planeten planbar oder schon vorher?
- wie die Leichen verschwinden lassen?
dazu ein Vorschlag: wir kaufen ein billiges altes noch sprunghafes TL 11-13 Schiff in Barkassen-
größe, wo wir zur Not alle reinpassen würden und die Psivis prägen es sich ein – dann lassen wir es
ein paar Lichtjahre vom Jagdplaneten entfernt (je nachdem, wie schnell es springt) von einem Frach-
ter aussetzen und es springt automatisch bis auf 1 LJ (maximale Teleport-Reichweite von *Gormen*)
an den Jagdplaneten heran, wo es sich komplett abschaltet und wartet. Wir können es dann nutzen,
um
 - a) die Leichen dorthin zu teleportieren, danach springt es automatisch in die Sonne (z.B.)
 - b) als Lager für unsere Ausrüstung, falls wir nichts militärisches mit auf den Planeten nehmen dürfen
 - c) als mögliches Fluchtfahrzeug, falls alles schief läuft

Die Jagd könnte beginnen, aber...

mitten in der wilden Planung kochen dann bei Einigen (*St'Q* und *Gormen*) die Bedenken über den Auftrag hoch, super, warum erst jetzt?! *Sissok* und mir ist es egal und *Haram* hat gar keine Meinung, also, wie auch immer, *Lendess* wird angerufen und der Rücktritt vom Auftrag erklärt. Grund: moralische Bedenken. Ein Angebot von *Lendess* auf Erhöhung des Budgets wird abgelehnt. *Lendess* erklärt sich nicht begeistert über den Rückzug, nimmt ihn aber hin.

Wir ziehen uns, da das Schiff noch etwa 3 Wochen in der Werft ist, auf eine Urlaubsinsel (Art Malediven-Atoll) zurück und halten den Kopf unten. Aktivitäten sind Fischen, Segeln, Surfen und am Strand liegen. Nach 2 Tagen erhalten wir Besuch von zwei *Mzajach*, die eine Botschaft von *Lendess* zu überbringen haben. Sie lautet: Aufgrund der Offenheit der Gruppe gegenüber *Lendess* werden keine Gegenmaßnahmen getroffen, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind.

- a) wir bleiben die nächsten Wochen auf der Insel und
- b) sobald das Schiff fertig ist, verlassen wir das *Zenter Gemini-System* und kehren nie wieder zurück.

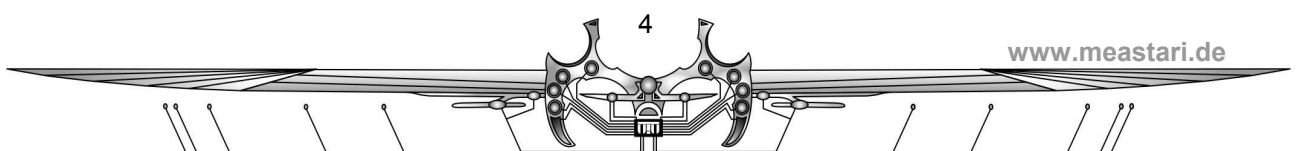
Die 3 Wochen vergehen praktisch ereignislos bis auf zwei Ausnahmen.

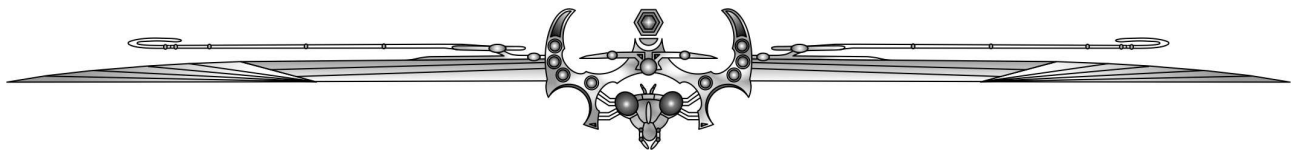
Die erste ist ein Bericht über ein angebliches Auftauchen von *Scaldea-Nomaden* im unbewohnten Leerraum in der Nähe der *lokalen Gruppe Wald*. Sie hinterlassen aus unbekanntem Gründen jede Menge winzige Objekte, Stecknadelkopf groß, die als Tesserationsminen bezeichnet werden. Viele Freihändler und andere machen sich auf den Weg, die Teile zu bergen.

Über die *Scaldea-Nomaden* ist wenig bekannt, wahrscheinlich sind es organische, den Weltraum bewohnende Lebewesen von mindestens 10 BRT Größe. Ihre Erscheinung wird mit silbrigen Tropfen verglichen – nur eben viel größer. Sie besitzen mindestens den TL 19. Vor ca. 3 Jahren tauchten sie zum ersten mal im *Incari San-System* auf und machten sich massiv an der Sonne zu schaffen, „fressen“ sie praktisch auf. Eine Kommunikation war nicht möglich.

Ihr erneutes Erscheinen in der Nähe von *Wald* soll 3 Wochen her sein. Die seltsamen Tesserationsminen konnten bisher in keiner Form analysiert werden. Sie sind wohl mindestens auf TL 21 oder höher konstruiert. Versucht man sie zu zerstören stanzen sie ein „Loch“ in die Realität von ca. 150m Durchmesser. Alles was sich darin befindet, ist einfach weg. Transportiert man sie durch den Hyperraum, verschwinden die Schiffe. Ein Transport durch den Translichtraum ist allerdings möglich.

Die zweite Ausnahme ist ein Bericht über ein Attentat auf den Verteidigungsminister von ZG – unser ehemaliges Personenziel. Dieses ist erfolgreich, seine Frau wird schwer verletzt, aber überlebt. Es gibt für kurze Zeit eine Quarantäne im System für den interstellaren Verkehr. Die Medien berichten außerdem von einem





tödlichen "Raubüberfall" auf einen Mzajach namens *Lendess*, der in einem Hotel stattfand. Die Täter können kurze Zeit später gefasst werden.

26.06.330

Schließlich ist unser Schiff fertig und wir machen uns aus dem Staub. Das Schiff wird gründlichst gecheckt und für gut befunden. Nachdem die Startformalitäten abgeschlossen sind (Papier- und Datenkram mit dem Imperium) soll es nun ins *Iderati-System* gehen, das als Ziel ausgelost wurde. Doch unmittelbar nach Einleiten der Hyperraumsequenz gibt es Alarm – schwerer Maschinenschaden und Fehlsprung !! *St'Q* ist äußerst geistesgegenwärtig und schafft es mit *Gormens* mentaler Unterstützung, ein Verdampfen des Schiffes in den Hyperraum zu verhindern. Dies war extrem knapp und wirklich schwer zu schaffen.

Das Schiff fällt in den Realraum zurück und ist 120 Lj von ZG entfernt. 5 Tage sind vergangen. Also ein harmloser Fehlsprung,...

Aber das Schiff ist recht stark beschädigt (Hypersprung ausgefallen, Hauptenergie ausgefallen, Sensoren ausgefallen, Schub ausgefallen, 20% TP eingebüßt). *St'Q* schafft es zwar, die Systeme rudimentär zum Laufen zu bringen, aber wir können auf keinen Fall einen weiteren Hypersprung ohne eine Reparatur in der Werft riskieren.

Also wird ein Notruf abgesetzt und wir harren der Dinge die da kommen, während *St'Q* nach einer weiteren Analyse feststellt, dass sich auf jeden Fall um Sabotage gehandelt hat, derart subtil aber auch großflächig, dass sie nur in der Werft durchgeführt worden sein kann - spitze, Scheißladen.

05.07.330

Fünf Tage der Warterei vergehen, als wir ein Schiff ausmachen können und zu unserem Entsetzen stellen wir fest, es ist ein ornitrophisches Schiff (1.000 BRT), das direkt auf uns zukommt und sicher nicht, um uns zu helfen. Kurz darauf tauchen weitere sieben Schiffe auf, fünf ebenfalls mit 1.000 BRT und zwei sogar mit 15.000BRT. So viele ornitrophische Schiffe in dieser Gegend und zudem haben alle Gravantriebe, was wollen die hier, einer ihrer Kreuzzüge? Wir tarnen uns mehrmals ab und ändern den Kurs, aber sie kommen weiter direkt auf uns zu.

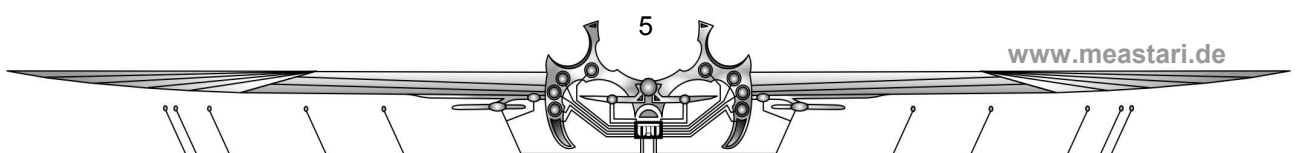
Als die Ornitrophenschiffe schon fast in Waffenreichweite sind, erscheint ein 1.500BRT Schiff des imperiellen Militärs, puh, seid begrüßt ihr lieben Schwestern – wir starten eine weitere Kurskorrektur und die Ornitrophen folgen uns nicht und verschwinden kurze Zeit später in den Hyperraum. Der imperielle Fernjäger folgt ihnen in den Hyperraum und setzt vorher eine komprimierte verschlüsselte Breitbandbotschaft ab, die wir auffangen können.

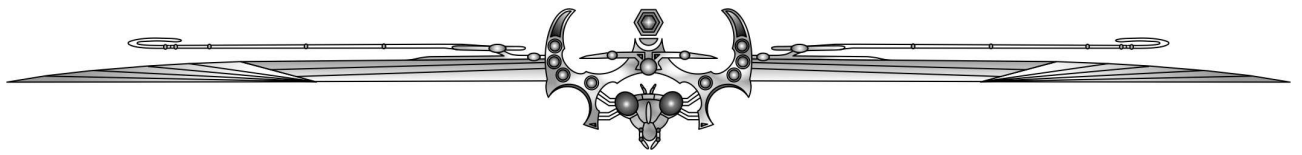
Nur eine Minute später erscheinen drei weitere Schiffe, eine Fregatte (15.000BRT) und zwei Zerstörer (10.000BRT) der imperiellen Marine. Ein Schiff nimmt zu uns Kontakt auf und sie stellen uns einen Abschleppdienst, der in 1,5 Tagen da sein dürfte. Ein Zerstörer bleibt zu unserem Schutz solange hier, die anderen beiden Schiffe nehmen die Verfolgung der Ornitrophen auf. Warum die Ornitrophen hier sind und was ihr Ziel ist, können/wollen uns die Imperiellen nicht verraten.

Der Abschlepper erscheint wie zugesagt und bringt uns in weiteren 1,5 Tagen bis in das *Foreven-System* und nach einem weiteren Tag erreichen wir den Orbit des Hauptplaneten. Wir nehmen sofort Kontakt zu diversen Werften auf und geben das Schiff in Reparatur. Das Ganze soll nur schlappe 150MCr kosten und 4 Wochen dauern, allerdings können sie erst in 3 Monaten damit loslegen (unverbindlicher Termin: 07.11.330)

Der beste Anwalt am Platze rät uns von einer Klage ab, da er selbst sehr teuer sei und die Aussicht auf Erfolg der Klage sehr unsicher, super!

Wir brauchen erst mal ein wenig Abstand und buchen uns eine einmonatige Outdoor - Rundreise auf dem Planeten und ziehen danach in ein Hotel in der Hauptstadt.



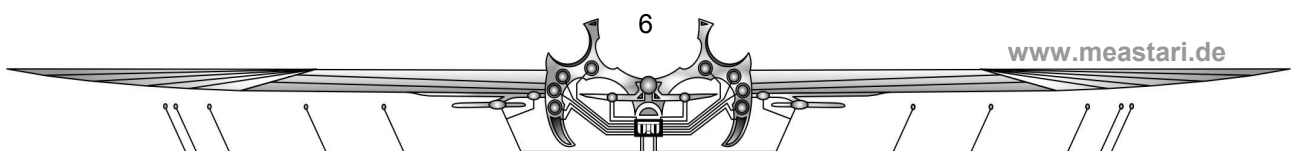


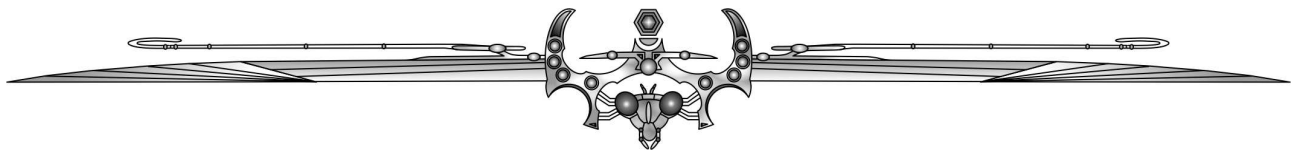
23.08.330

Nach zwei Wochen in der Hauptstadt Capital Hill und viel Zeit im dortigen Milieu lernen wir einen Mzajach namens Fassin kennen, der nach eigenen Angaben viel herumgekommen ist, insbesondere in der *Mantell-Oligarchie*. Er bietet uns für 3 MCr Koordinaten im *Foreven-System* in der Nähe eines Gasriesen, wo sich ein inaktives Ornitrophenschiff befinden soll. Vor drei Tagen hat er sie schon einer anderen Gruppe verkauft, aber wir kriegen sie billiger - genau!

Egal, *St'Q* kauft sie ihm ab und wir besorgen uns so schnell wie möglich ein gebrauchtes kleines sprunghfähiges Schiff für 100MCr, da wir eh ein Beiboot brauchen. Glücklicherweise finden wir schnell eins mit folgenden Werten, jetzt müssen wir nur noch handeln...

	Multifunktions - Beiboot (10BRT / TL 13-15)
spielrelevante Werte	Handling 9 / TP 600 / Panzerung 180 (Schild 60)
	Sprung 2LJ/h / Vmax 200.000km/h Vmax(atm) 4500km/h
Listenpreis incl. Software	136,2094 MCr
Rumpf	Typ 22 TL15 10 BRT 10% mod.+ Zusatz P TL12 TP 600 / P120 / Vmax(Atm) 4500km/h / Druck 765bar
Triebwerke	schw. Gravantrieb TL 13 H8 2.000 Mkm/h
	Hypersprung 20 % TL15 2 LJ/h
Steuerungssystem	TL15 10 % H+1
Abtastung	Typ7 TL15 2 Millionen km
Kommunikator	Typ5 TL13 400 Millionenkm
Schlafsitze mit Kälteschlaffunktion TL15	3 x 1CMZ
	2 x 2CMZ
schwerer Kranarm	ST 400, versenkbar
Bordrechner	Typ6 TL14 (300.000DKP)
Software (alle TL 15)	Raumpilot / Schleichfahrt
	Pilot / Flugtarnung / Luftkampf
	Hypersprungnavigation / Galaktographie
Bewaffnung (Geschütztürme)	Howitzer Typ VI 0/220SW / R10m / -1km/-6km/-20km
Verteidigungssysteme	Typ4 Unterbrecherfeld TL13 R2km / 170/+10
Schildfeld	TL13 P60
Tarnschild	TL14 / +50
Laderaum	0,59BRT (11800Liter)
Länge: 15 m	
Höhe: 5 m	
Breite: 6 m	





Kranke Hirne und Morgenglut

Das mit dem gebrauchten Schiff war dann wohl doch ein Trick des Händlers, aber es gibt eins neu auf Lager und einen wirklichen Rabatt will er trotzdem nicht geben, also kratzen wir alles zusammen und zahlen die geforderten 127 MCr an den Ferengi-Knauser. Nächsten Tag können wir es ordnungsgemäß angemeldet abholen und dann soll es auch gleich losgehen.

Der genaue Standort des Ornitrophen-Schiffes ist im B-Ring des Gasriesen *Leptos* (etwa Standard-Saturn), dessen Ringe hauptsächlich aus Sand und Kies bestehen, z.T. aber auch wesentlich dickere Brocken enthalten. Der B-Ring hat die größte Materiedichte. Es wird sehr schwer sein dort zu manövrieren und die Sensorreichweite dürfte wenig bis null betragen.

Einzig „Bewohner“ des *Leptos* sind die „Wasserschürfer“, die seltene chemische Verbindungen in dem sogenannten „*Nagev-Feld*“ schürfen, das sich im D-Ring befindet. Sie leben vereinzelt auf größeren Asteroiden und es existiert eine Art Hauptstation auf einem ausgehöhlten Asteroiden von ca. 10.000 BRT mit Namen *Alpha-City*.

In den Nachrichten lassen sich über *Leptos* konkret kaum wichtige Neuigkeiten finden, aber es gibt zwei interessante Schlagzeilen:

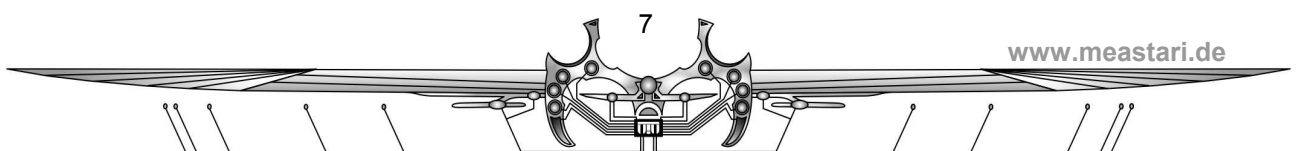
- Wie konkret ist die Bedrohung durch die Ornitrophen und haben sie einen Plan, wird dort häufig gefragt: Der Ornitrophen-Flottenverband wird jetzt regelmäßig geortet an verschiedenen Stellen des *Foreven-Systems*. Es sind 8-10 Schiffe, davon wahrscheinlich zwei 10.000 BRT-Schiffe, die anderen mit 1.000 BRT entsprechen ebenfalls nicht der Standardgröße (500 BRT). Sie spielen ein Katz & Maus-Spiel mit der imperiellen Marine und ihr Ziel soll völlig unklar sein, wobei Gerüchte besagen, dass sie etwas suchen.
- Seit ca. 2 Wochen ist eine elektromagnetische Maschinenseuche im *Foreven-System* ausgebrochen, die allerdings nur TL 13 und niedriger befallen kann und daher eine mittelmäßige Gefahr bedeutet, aber es ist schon zu vielen Beschädigungen und Ausfällen gekommen, da Schutzmaßnahmen nur präventiv möglich sind. Es kam sogar zu einigen Todesfällen unter den sogenannten *Mechanos*, Spezies aller Art, die sich in unterschiedlichem Maße technische Implantate einbauen lassen. Dieser elektromagnetische Virus entspricht einem von den Ornitrophen im letzten Krieg mit dem Imperium eingesetzten Virus, allerdings ist unklar, warum er jetzt wieder auftaucht.

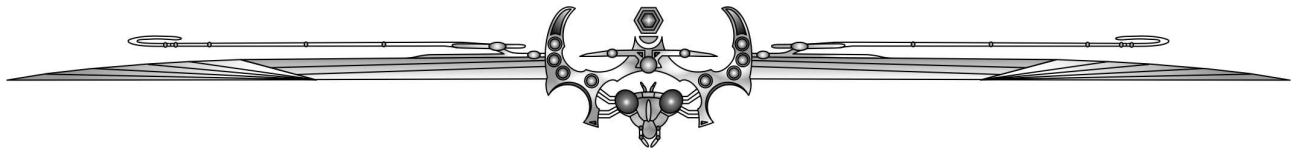
Weiterhin ein wichtiges Thema ist die gigantische Anlage, die in den nächsten 4-5 Jahren in der Nähe des Zentralgestirns entsteht, eine 10-15 MBRT Station genannt *Projekt Energiebrunnen*, die die Sonne mit Hilfe hochentwickelter Feldtechnologie direkt anzapft und dadurch gigantische Energiemengen nutzbar macht. Die Energiemenge dürfte schon in der Probephase mehr als das 10fache der im *Foreven-System* benötigten Energiemenge zur Verfügung stellen. Das Imperium, das die Anlage finanziert, begründet sein Engagement mit dem wirtschaftlichen Entwicklungspotential, dass das *Foreven-System* und auch die umliegenden Systeme dadurch erhalten. Kritiker mahnen an, dass diese Technologie nicht soweit erforscht ist, wie notwendig, und die ernsthafte Gefahr einer vorzeitigen Supernova bestünde, was die Betreiber kategorisch ausschließen. Zumindest ist viel Unruhe in der Bevölkerung und die Protestbewegung wächst.

24.08.330

Nachdem *St'Q* unser neues Shuttle gegen die Seuche sicher „geimpft“ hat, brechen wir am sehr frühen Morgen auf und springen auf 2 Mkm an den *Leptos-Gasriesen* heran.

Während der einstündigen Annäherung scannen wir aktiv das *Leptos-System*, erkennen die bekannten „Wasserschürfer“ Siedlungen und eine Fregatte der forevenschen Marine, die *F106 Sungrazer*, die uns nach kurzer Zeit kontaktiert. Sie erkundigt sich freundlich nach unserem Vorhaben und warnt uns vor möglichen





Ornitrophen-Angriffen, den dichten Ring-Asteroiden-Feldern und insbesondere vor EMP-Schockwellen des Planeten, die die Systeme zum Ausfall bringen können.

Wir geben uns als erfahrene Exploratoren für seltene Elemente aus und bedanken uns für die Warnungen. Wir nähern uns dem B-Ring und einem sehr sehr dichten Feld von ca. 2.000 x 2.000 x 150 km Größe - dort soll das Schiff sich befinden. Scannen können wir gar nichts, also fliegen wir extrem langsam hinein (teilweise nur 60km/h). Die Annäherung an die genaue Koordinate wird ca. fünf Stunden dauern.

Nach etwa zwei Stunden taucht plötzlich in ca. 1 Mkm Entfernung ein 1.000 BRT Ornitrophen-Schiff aus dem Hyperraum auf und dürfte sich bei seinem bisherigen tangentialen Kurs dem *Leptos* maximal etwa 0,5 Mkm nähern. Wir kontaktieren die *Sungrazer* und gleichen unsere Daten ab, danach tarnen wir unser Schiff.

Ungefähr nach einer halben Minute setzt das Ornitrophen-Schiff insgesamt 12 torpedogroße TL13-Objekte ab (1BRT), die sich verschiedenen Punkten der *Leptos-Ringe* nähern, und keine herkömmlichen Sprengköpfe besitzen. In etwa 10 min dürften sie nach unseren Berechnungen ankommen, eines der Objekte ungefähr 6.000km von uns entfernt.

Nach kurzer Zeit „verschwinden“ die Objekte, wahrscheinlich haben sie sich abgetarnt.

Danach tauchen zwei imperielle Fernjäger in Schussreichweite des Ornitrophen-Schiffes auf und feuern sofort - das Ornitrophen-Schiff weicht aus und verschwindet im Hyperraum, die Jäger hinterher.

Wir setzen unsere Schleichfahrt fort. Nach 10 min „detonieren“ alle von den Ornitrophen abgesetzten Objekte geben einen starken EMPartigen Impuls auf einer ganz bestimmten Frequenz ab - *St'Q* analysiert anschließend den Impuls: dieser wurde abgesandt, um bei dem Auftreffen auf ein ganz bestimmtes Material reflektiert zu werden. Er simuliert dann den Impuls mit unseren Sensoren und tatsächlich, im D-Ring kommt es zu einer Reflektion, es handelt sich um ein ornitrophisches Schiff, allerdings wohl ein Wrack.

Also, dort erst mal hin: zwei Stunden aus dem B-Ring heraus und dann zweieinhalb Stunden zum Wrack.

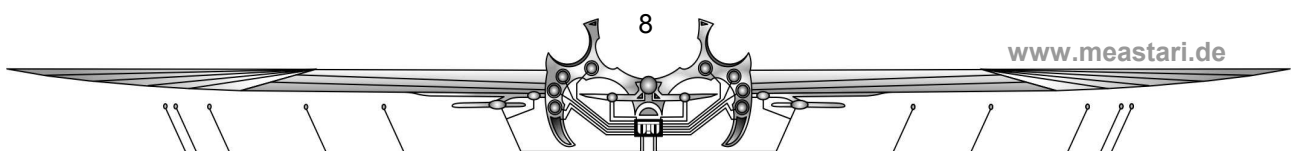
Es handelt sich um ein 500 BRT Schiff, was wohl schon seit ca. 60 Jahren dort liegt und am Angriff auf einen imperiellen Flüchtlingstreck beteiligt war. Dieser Angriff der Ornitrophen ging als Zone1-Überfall¹ aus dem 2. Gemini-Randkrieg in die Geschichte ein und kostete viele zehntausend Leben - warum die Ornitrophen völlig ohne Grund angegriffen haben, ist unklar.

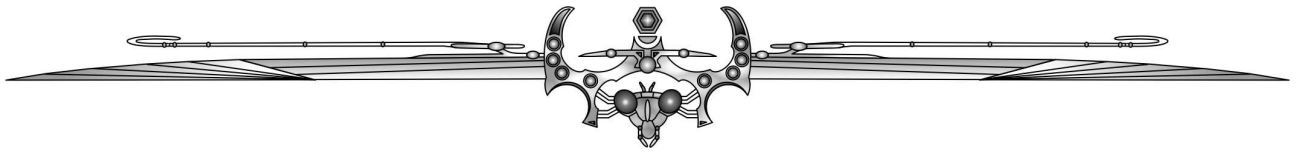
Wir fliegen 500m heran und setzen dann mit den Gravgürteln über. Das Schiff ist stark zerstört und auf jeden Fall schon geplündert worden. Wir finden nichts verwertbares mehr, aber die Untersuchung ergibt Erschreckendes, denn das aufwendige, stark ziselierte Design der Innenwände besteht aus ehemaligem organischen Gewebe bekannter Spezies, hauptsächlich *Mzajach*, aber auch *Terraner*, *Squeezer*, *Ekriden*. Zudem sind die meisten Armaturen, Sitze und andere Einrichtungsgegenstände ebenfalls aus Leichteilen gefertigt. Wir finden kleine Zellen mit Unrat, in denen man nicht einsitzen möchte. Die Schlafkokons der Ornitrophen sind mit Widerhaken und Spitzen versehen, die einen Schlaf ohne Verletzungen unmöglich machen.

Wir melden den Fund an die *Sungrazer*, worüber der Käpten sich erfreut zeigt, allerdings ist das Wrack schon bekannt.

Genug davon, wir kehren zurück zu unser alten Suche. Bei Ankunft an unserer letzten Position meldet die *Sungrazer* uns einen Ornitrophen-Angriff auf den zweiten Gasriesen, den *Lepitos*, der genauso abgelaufen ist, wie der hier vor einigen Stunden. Die scheinen auf jeden Fall ein Schiff zu suchen - das gleiche welches wir suchen?

¹ Der Überfall fand in den letzten offiziellen Kriegstagen statt und kostete Zehntausende Flüchtlingen das Leben; Sie waren aus den Systemen *Reginia*, *Mohai* und den sterbenden Habitaten des *Devon Cor-Systems* evakuiert worden und wurden - in Frachtern zusammengepackt, von irregulären ornitrophischen Marineschiffen angegriffen.





Nach weiteren 2 Stunden durch das dichte Feld zeigen uns die Sensoren ein größeres Objekt, und nach noch einer Stunde erreichen wir den Bereich. Dort entdecken wir zuerst nur eine 5 BRT-Drohne, die auf jeden Fall eine fette Energiequelle enthält, wahrscheinlich ein Sprengkopf und in die entgegengesetzte Richtung scannt.

Bei einem erneuten Scan unseres geschätzten Käptens *Gormen* entdecken wir drei weitere solcher Drohnen, die um ein größeres Schiff regelmäßig platziert sind, unser gesuchtes Ornitrophen-Schiff! Alle fünf Objekte, die im Standby-Modus sind, liegen in einer etwa 80 x 100 km großen, weitgehend asteroidenfreien Zone und das, welch Überraschung, seit ca. 60 Jahren. Die Drohnen scheinen das Schiff zu bewachen, allerdings lassen sich bei ihnen Fehlfunktionen in bestimmten Frequenzbereichen ausmachen. Zudem scheint die Kaverne mit den Drohnen ein wenig auseinandergedriftet zu sein, wodurch die Sensorradien nicht mehr optimal sind und sich zwei Korridore gebildet haben, die eine, von den Drohnensensoren weitgehend sichere Annäherung bis kurz vor das Schiff erlauben. Die Drohnen sind leicht bewaffnet, die Energiequellen sind allerdings ein 3 GT-Sprengsatz - jeder von ihnen langt, um alles in der Kaverne zu atomisieren.

Das Ornitrophen-Schiff hat 500 BRT und ein äußerst ungewöhnliches äußeres Design, zudem für Ornitrophen den noch viel ungewöhnlicheren TL von 15-16! Dabei fallen insbesondere die Antriebe auf, denn der schwere Gravantrieb des Schiffes scheint einer imperiellen Konstruktion zu entstammen, aber vor 60 Jahren war das Imperium noch nicht in der Lage, so etwas herzustellen. Und der interstellare Antrieb hat ein vollkommen unbekanntes Prinzip!

Wir können das Schiff sogar identifizieren, es handelt sich um die legendäre *Morgenglut*, die ebenfalls am Überfall auf die Flüchtlinge vor 60 Jahren beteiligt war, allerdings nicht an den Kampfhandlungen teilgenommen hat und seitdem als verschollen gilt. Das allerngewöhnlichste ist aber, dass das Schiff psionisch ist, zwar ist die psionische Stärke diffus, aber durch ihre Größe entspricht sie ungefähr der Stärke von 10 Psionikern!

Die Überraschung über diesen Fund und ein erheblich mulmiges Gefühl steht uns ins Gesicht geschrieben, aber nach einem gewissen hin und her überwiegt die Neugier.

St'Q optimiert unsere und den Tarnschild des Shuttles, indem er die Fehlfunktionen der Drohnensensoren ausnutzt, dann wird ein optimaler Beschleunigungskurs programmiert.

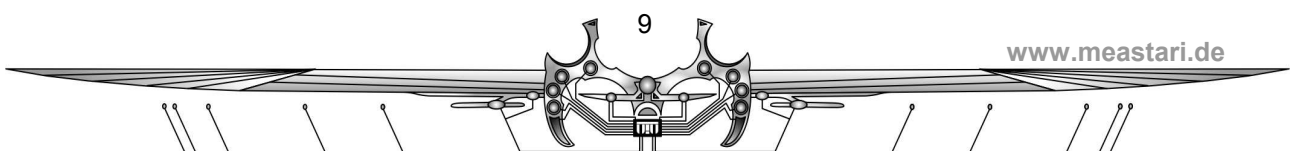
Das getarnte Shuttle wird im besonders sicheren, aber etwas kürzeren Korridor stark beschleunigt, im richtigen Moment springen wir alle getarnt und unter Droge mit unseren Gravgürteln ab und bremsen bis zum Ornitrophen-Schiff komplett ab. So können wir in nur einer Minute ohne Zwischenfall das Ornitrophen-Schiff erreichen. Fast mühelos öffnet unser Supertechniker den fremdartigen kristallinen Mechanismus des Schleusentores.

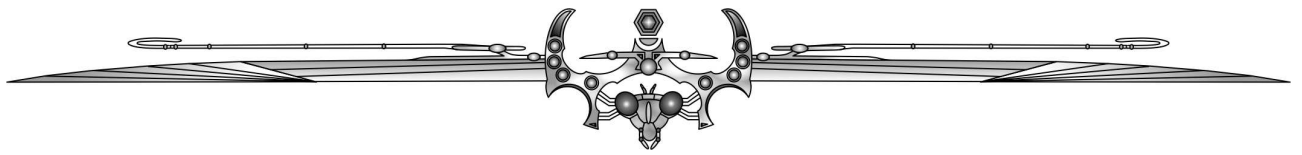
25.08.330

Wir betreten ziemlich genau um 0:00Uhr des nächsten Tages die Schleuse des Schiffes. Auch die folgende Schleusentür ist für *St'Q* kein Problem. Es folgt ein Raum mit einem Flugschacht auf die weiteren Decks und drei weiteren Türen, hier findet sich auch das „klassisch“ ornitrophische Design, dass wir vom Wrack her kennen.

Ein Psi-Scan *Gormens* steigert die Mulmigkeit dann noch einmal erheblich: die schon wahrgenommene diffuse psionische Kraft befindet sich in einem starken Fluss und scheint im Begriff, etwas sehr sehr konkretes zu bilden...

30 EP





Wir wollen es, aber es will eher uns oder hat es uns schon?

Wir drücken alle Parazitin und schreiten voran Richtung Brücke, *Gormen* macht permanenten Psi-Scan. Wir überfliegen den erwähnten Flugschacht und die folgende Tür wird von *St'Q* geöffnet, nein im letzten Moment öffnet sich die Schleuse von alleine - wir sind wohl „willkommen“. Wir betreten einen Korridor, *Hrr!Korr* zuerst, rotes Licht glimmt auf - es unterstreicht die bizarren Wandmuster. Das Design wirkt stilsicher und absolut vollendet grausam, eigentlich wäre so etwas nur in ornitrophischen Tempeln zu finden - ein ornitrophisches Tempelschiff?!

Dann müsste auch ein Krhen an Bord sein, unglaublich! Ein Krhen ist eine handgebundene und sehr seltene Inhaltsangabe, eine Kopie, eines unbekanntes Originals, eigentlich für wandernde Kriegerpriester der Ornitrophen angefertigt; immer Einzelstücke, aus der Haut verschiedener besiegtter Völker und Gegner und mit Blut beschrieben; hervorragendes Rezitativwerk für „Neueinsteiger“ der Abscheulichkeit und Unmenschlichkeit; Besitz ist nicht illegal, zieht aber bei Bekannt werden immer Racheakte und Raubmordanschläge von Ornitrophen nach sich.

Noch seltener sind die sogenannten Krhen „Hausalmanache“, Metallfolianten (ca. 20 kg) mit silbernen Buchdeckeln und hauchdünnen, gehämmerten Seiten, über und über mit okkulten Formeln und Schriftzeichen bedeckt; es sind ebenfalls Kopien und nur sechs davon soll es geben und jedem größeren Adelshaus der Ornitrophen steht eines zur Verfügung; wer das Krhen bis zum Ende studiert, soll psychisch auf Jähzorn, niedere Instinkte und Eigennutz konditioniert werden; auch dieser Besitz ist nicht illegal, zieht aber bei Bekannt werden immer Raubmordanschläge bis hin zu Kriegen von ornitrophischen Häusern nach sich. Der Wert eines solchen Hausalmanachs beläuft sich auf mindestens mehrere einhundert MCr.

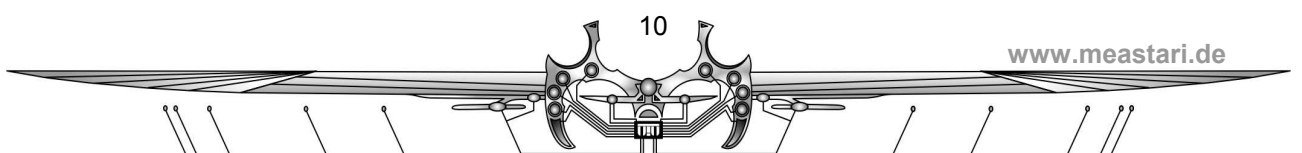
Der Korridor ist mit diversen Sicherungseinrichtungen bestückt: Betäubungsgas, spezielle Feldinduktoren, die wohl die Nerven braten können und Monofilament-Schnitzel-Vorhänge - alles deaktiviert. Erneuter Psi-Scan, die Inkarnation der Entität wird noch etwa eine Minute dauern und diese Entität wird anders sein, als eine normale psionische Präsenz, da ist sich *Gormen* ganz sicher.

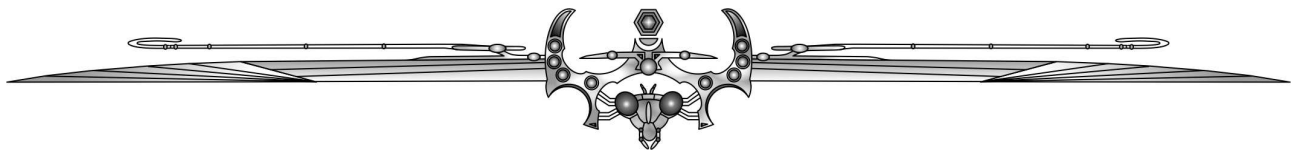
Die nächste Tür öffnet sich wie die letzte und wir erreichen die Brücke, 4 Sitzplätze - in der Mitte schwebt ein zerfledderter mzajachischer Leichnam, schwerelos, denn das Schiff hat momentan keine Schwerkraft. Zudem ist es eiskalt in den Räumen – aber nicht so kalt, wie man nach einem 60jährigen Dornröschenschlaf erwarten sollte. Nach *Sissok* wurden die Verletzungen durch stumpfe Waffen und brutalste Gewalteinwirkung verursacht. Alle Armaturen befinden sich auf Standby, nur an den vier Sitzen leuchten LED's.

St'Q wird vom Schiff angesprochen - es stellt sich als die *Morgenglut* vor und labert etwas davon, das „helle Licht“ zu sein oder so ähnlich - *St'Q* erhält auf Wunsch Infos über den zerfetzten Mzajach, bekommt extremen Folter-Hardcore durch vier Ornitrophen in prunkvollem Ornat übermittelt. *St'Q* bricht nach kurzer Zeit ab, die gesamten 45min will er sich nicht antun. Dann bietet die Stimme Zugang zum Schiff an, was *St'Q* annimmt. Es verbindet sich über seine Cyberschnittstelle mit dem Schiffssystemen. Sofort kann er auf die Schiffssysteme zugreifen, er ist hin und weg – aber irgendetwas versucht in ihn einzudringen, er spürt es an der Wirbelsäule und stößt sich so schnell wie möglich aus. *Sissok* analysiert ein garstiges Virus, das wohl die Kontrolle übernehmen wollte. Das Schiff spricht ihn erneut an und ist verwundert über die Unterbrechung der Verbindung. Zudem möchte es gerne alle anderen entfernen; *St'Q* bittet das Schiff noch etwas damit abzuwarten.

Der Psi-Scan ergibt, dass die Verdichtung abgeschlossen ist, allerdings fehlen der Entität Teile. Gut, wie auch immer *Gormen* das meint oder was er damit meint, er will doch tatsächlich irgendwie sein und das Bewusstsein der gebildeten Entität austauschen!?

Okeee, hau rein, dein Feld - er fängt an. Sein Körper fängt an zu zucken, aber die Biomonitore sind OK, also lassen wir alles erst mal laufen, *Sissok* hält aber ein Frostfeld bereit um ihn im Notfall da rauszuholen. Plötzlich beginnen die Biomonitore zu flackern, da attackiert jemand *Gormen* und *Sissok* friert ihn sofort ein. Dann





versucht *Sissok* auch bei *Gormen* das Virus zu finden, aber er ist nicht davon betroffen, das war eine eindeutig psionische Attacke.

St'Q spricht wieder mit dem Schiff und gibt *Gormen* als den vom Schiff geforderten Kriegerpriester aus, allerdings hält das Schiff *Gormen* für viel zu schwach für das Amt - als den weiterhin vom Schiff geforderten Identifizierungscode gibt *St'Q* die aufgezeichneten Ornitrophen-Choräle an und es funktioniert, das Schiff scheint sie zu akzeptieren - der Kriegerpriester soll sie allerdings verifizieren, was „momentan“ allerdings ja nicht geht - wir bekommen 24h Zeit und die Stimme wart nicht mehr gesehen.

Nach dem Auftauen nörgelt *Gormen* erst mal rum, er wollte nicht eingefroren werden und er hätte alles im Griff gehabt - genau! Wir beschließen trotz der etwas erhöhten Entdeckungsgefahr, doch das Foreven-Netz zu durchsuchen, denn wir brauchen irgendetwas als Bestätigungscode für unseren neuen Kriegerpriester, Kapitän *Gormen* - wenn wir denn weiter versuchen wollen, das Schiff unter unsere Kontrolle zu bringen. Ich spreche mich eindeutig dagegen aus und schlage vor, die Info über das Schiff gewinnbringend zu verkaufen - Jayliniassad bietet im Netz als Finderlohn 500 MCr ohne irgendwie drüber zu verhandeln, das kann mit Sicherheit viel mehr werden und die hätten auch Dinge für uns, die für Geld nicht zu kaufen sind!

Hilft alles nichts, insbesondere *St'Q* und *Gormen*, aber auch *Haram* sind fast besessen von der Schiffübernahme-Idee, *Sissok* bleibt stumm dazu und ich halte sie für Wahnsinn - mal schauen sagt die Königin. Ein Krhen ist im Netz nicht zu finden, dafür aber haufenweise Kommentare und ornitrophische Choräle - alles nur Sekundärliteratur.

Die Drogencrashes kommen über uns und mir schwinden bis zum Biokort kurzfristig die Sinne, aber wir durchsuchen weiter das Schiff, finden in dem sechseckigen Raum das erwartete Krhen, aber es ist ein Exemplar scheinbar aus reinem Gold !!!

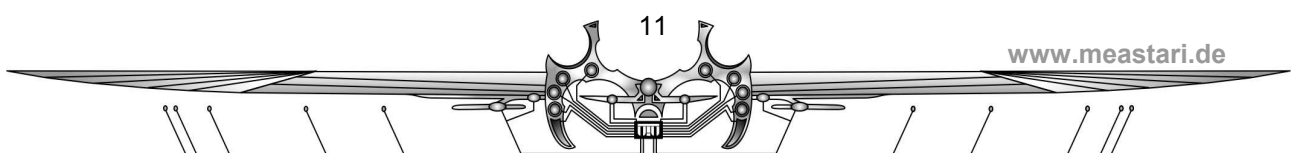
Es hat viele tausend Seiten, die immer dünner werden, die letzten nur noch wenige Molekülschichten dick. Über dem Buch liegt ein Lichtschleier, dieser ist optisch zu sehen, aber auf den Sensoren unerklärlicherweise unsichtbar! Zudem ist die Herkunft des Lichtschleiers nicht erfassbar. *St'Q* modifiziert einen Scanner für das Krhen, denn wir brauchen für die Bestätigung des vorherigen Codes durch unseren erlauchten Kriegerpriester den 18.ten Choral des Krhen, aber das Scannen reicht unerklärlicherweise nicht besonders tief. Also fängt der Kriegerpriester an, das Krhen zu lesen - als er das Buch berührt zum Umblättern der Seiten, flackert der Lichtschimmer kurz auf. Auch dieses Aufflackern ist scannermäßig nicht zu erfassen.

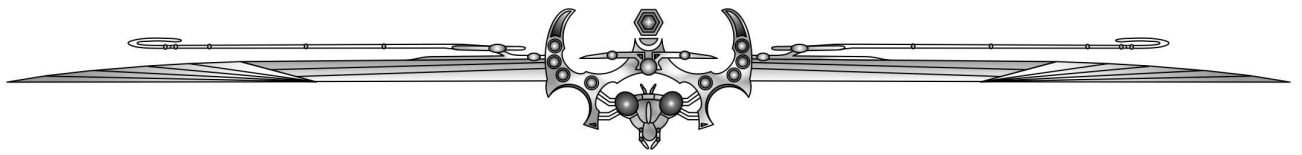
Trotz Kriegerpriesterstatus erkennt *Gormen* zuerst nur Hieroglyphen, dann hört er einen fürchterlich krächzenden und abscheulichen ornitrophischen Singsang, aber weiterhin ist nichts zu verstehen - er klappt das Buch wieder zu. Dann kommt es ihm plötzlich in den Kopf, den Singsang nachzuahmen, und er stellt fest, dass das für ihn gar nicht so schwer ist. Ob das ein Rezitativ des Krhen ist? Wir haben keine Ahnung. Nach relativ kurzer Zeit hört *Gormen* wieder auf mit der Quälerei.

Wir wissen nicht so genau, wie wir die Schrift entziffern sollen - aber *Gormens* Drang das Schiff zu übernehmen ist ungebrochen, trotz dieses übermächtigen Psi-Dinges.

In unseren Not erfolgt eine weitere *Foreven* Netzrecherche, diesmal zur *Morgenglut*: Die Ornitrophen waren während des Zone1-Überfalls zwar zahlreich an Schiffen aber sehr schlecht organisiert, wurden schnell von imperiellen Einheiten besiegt. In der letzten Phase der Schlacht wurde die *Morgenglut* massiv von Ornitrophenschiffen geschützt um dann mit ihrem seltsamen Antrieb weg zu „springen“ und spurlos zu verschwinden.

Wir untersuchen weiter das Schiff und finden den wahrscheinlichen Kommandantenraum, dort einen Lager-schrank für Diamantspeicherkristalle, die offensichtlich untereinander vernetzt sind. Der Polyvoder kann wohl ca. 80% lesen und entziffern. In einem Extraschrank finden wir zwölf besonders gekennzeichnete Speicher-kristalle, die wir uns zuerst anschauen - es befinden sich wohl Codes darauf und diese Scheiben passen in der Kommandobrücke in passende zwölf „Schlösser“, nur die Zuordnung ist unklar.





Wir engagieren über meinen Kontakt auf *Foreven* einen Hacker, der die Codes für 5MCr entziffert. *Gormen*, *Haram* und *St'Q* schieben die Scheiben entsprechend der Reihenfolge im Lagerschrank in die Schlitze auf der Kommandobrücke ein, aber selbst nachdem „unser“ Kriegerpriester wieder seinen Singsang anstimmt, passiert nichts....

Alles wie gewünscht

Gormen hat einen neuen tollen Vorschlag, alle gemeinsam sollen das Krhen lesen - super Idee, die sich aber nicht durchsetzt, *Sissok* und ich wollen nicht.

St'Q schätzt das Alter des Schiffes auf maximal 60-70 Jahre – wieder so eine merkwürdige Sache. Wir diskutieren wild herum mit den bisher verteilten Rollen, wobei auch *Haram* und *Sissok* Interesse an dem Schiff zeigen, ich halte das weiterhin für Wahnsinn.

Noch 23 Stunden!

Ich nehme erneut Kontakt zu dem Hacker auf, er soll den Schiffcomputer hacken, damit wir das Schiff kontrollieren können und verschaffen ihm per Translicht Zugang zum Schiff - er analysiert und sagt, dass er etwa eine Stunde Vorbereitungszeit und 50 MCr bräuchte, da es lebensgefährlich werden kann, allerdings gibt es keine Garantie für einen Erfolg - „wir“ willigen ein - in einer Stunde mehr.

St'Q fängt ebenfalls an das Krhen zu lesen und krächzt eine Art Rezitation vor sich hin, wieder passiert nichts - er baut einen Polyvoder mit ein, aber niente! Mit zunehmender Seitenzahl werden die Hieroglyphen immer chaotischer und auch *St'Q* kann nach einer halben Stunde wieder auf hören und klappt das Buch zu.

Gormen erkennt, dass *St'Q* das Gleiche gesungen hat wie er selber, zudem war es bei *Gormen* nach dessen Angaben so, dass nach einer Stunde der Gesang wieder von vorne anfing, er dann die Stimme im Kopf hörte und mit dem Lesen abbrach.

Auch *Haram* schlägt das Buch auf, an der Stelle, an der *St'Q* aufhörte zu lesen - es passiert nichts. Er geht zur ersten Seite und der Gesang beginnt, er klappt das Buch zu.

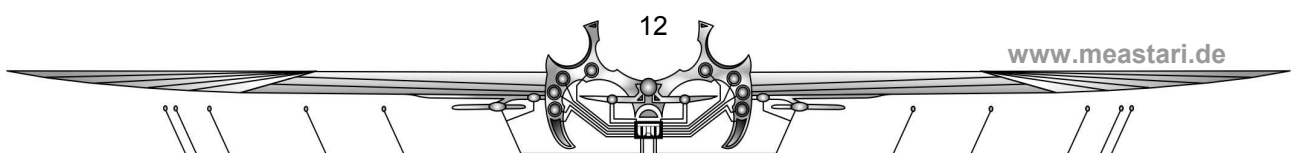
Noch 22 Stunden:

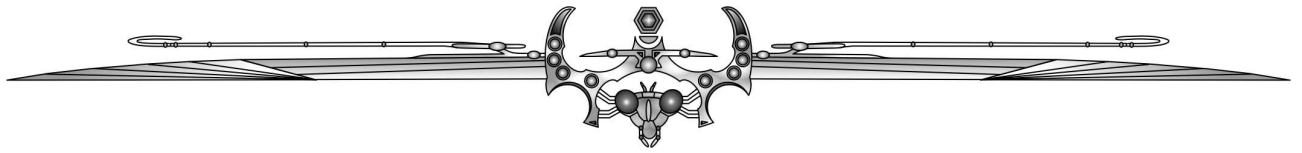
Der Hacker legt los und nach kurzer Zeit meldet der Hacker sehr verschwitzt einen Teilerfolg - er konnte Zugangsdaten zum Netzwerk ergattern, Schifflogszugang, zudem Verteidigungseinrichtungen hacken, darunter Hunderte von Viren. Außerdem hat er festgestellt, dass ein Großteil der DKP für etwas undefinierbares abgezweigt werden, wahrscheinlich ein Bewusstsein. Er ist begeistert von dem Netz, aber wird sich jetzt dem Drogencrash hingeben und ausruhen.

Wir gehen ins Schifflog und suchen nach dem Masterkey, der aber nicht an Bord sein soll laut Logbuch. Das Triebwerk ist ein sogenannter Quantuntunnelantrieb, welcher ein temporäres Wurmportal erschafft und pro Sprung 5000LJ (!) Jahre überbrückt, allerdings braucht es soviel Energie, dass es nur alle 10 Tage (!!!) springen kann, was doch eher weniger praktikabel ist. Zudem ist es *St'Q* unklar, wie man es überhaupt bedienen kann - es erfordert wahrscheinlich eine völlig neue Fertigkeit. Der Techlevel ist nach *St'Q* wohl 18, also wenig beherrschbar.

Die Stimmung kippt nach diesen Infos zu meinem Entzücken ganz erheblich, da der Antrieb für unsere Zwecke unpraktikabel ist und meinem Vorschlag, von *Jayliniassad* ein Angebot für Schiff und Buch einzuholen wird zugestimmt; zudem stellt *Gormen* eine ähnliche Anfrage an das Imperium.

Das Imperium bietet viel: Einen Translichtantrieb für unser Schiff plus notwendige Translichtlizenz, dazu spezielle Spezialbürgerrechte eines *Contarius*, d.h. Hilfe von allen imperiellen Stellen und weitere schöne Sachen. Zudem bieten sie lebenslange freie Schiffwartung und -reparatur.





Für das Krhen wird eine spezielle Sache vorgeschlagen. Es steht entweder zur Auswahl 100 MCr als Finderlohn oder der Versuch, das Teil an einen Sammler zu verkaufen. Ein Kontakt zu diesem Sammler wird durch das Imperium eingefädelt werden – allerdings ist es wichtig, dass das Imperium bei diesem Deal offiziell komplett rausgehalten wird. Der Sammler – ein Mzajach namens *Dr. Mzu* – gilt als nicht eben imperiums-freundlich. *Dr. Mzu* scheint nach Informationen des Imperiums für das Krhen doch tatsächlich mindestens 10 GCr zahlen zu wollen. Er gehört zu den sogenannten „Goldenen“ und ist sicherlich mehrfach TCr-schwer.

Da kann das Jayliniassad-Angebot nicht mithalten und da beide Parteien kein Problem mit der anderen haben, bekommt das Imperium den Zuschlag.

Haram versucht dann, völlig unvorbereitet von der *Morgenglut* zu teleportieren und kriegt von der Entität fett eine übergebrutzelt - die Parazitin-Empfehlung wird endlich befolgt und zudem gibt es noch mal eine Drogenrunde - *Gormen* übernimmt die Teleportation und wir teleportieren auch, aber tauchen irgendwo zwischen dem 150km entfernten Shuttle und dem Ornitrophenschiff auf. *Haram* teleportiert geistesgegenwärtig erneut sofort und wir sind im Shuttle - so aus einem Teleport gerissen zu werden, haben unsere beiden Psi-oniker noch nie erlebt - abgefahren.

Gormen versucht uns mit dem Beiboot *Hoschi* in den Laderaum der in der Werft liegenden *Elkeh* zu teleportieren, was aber nicht funktioniert, wahrscheinlich ist der Laderaum zu voll mit Werftarbeitern. Also lassen wir das Teleportieren, eh zu auffällig, und fliegen klassisch zurück. Nach etwa vier Stunden Flug verlassen wir das extrem dichte Asteroidenfeld des Ringes und nach kurzem belanglosen Smalltalk mit der *Sungrazer* springen wir nach *Foreven*.

Um genau 12:00 Uhr wird auf *Foreven* im besten Restaurant am Platze beim Mittag der Deal mit dem Imperium abgeschlossen - wir erhalten kurze Zeit später ein kurzer Dossiers über die Übernahme der *Morgenglut* und des Krhens, allerdings ohne viele Einzelheiten.

Unser Schiff, die *Elkeh*, und auch das Beiboot *Hoschi* werden in die imperielle Werft überführt und der vorherige Auftrag storniert, wofür immerhin 15MCr fällig werden. Die Translichttriebwerke einzubauen und die notwendigen Reparaturen durchzuführen wird etwa vier Wochen dauern - alle weiteren Umbauten an *Elkeh* und *Hoschi* sollen von Werften auf *Callhadis Nabe* durchgeführt werden. Dort müssen wir ohnehin vorbei, um *Dr. Mzu* zu treffen und unseren neuen Reichtum für das Buch zu kassieren - *Callhadis Nabe*, das Licht, das wahre Licht des Imperiums - ich kann es kaum erwarten.

Ich gehe die vier Wochen in die Klinik, die anderen machen, was auch immer sie ganz besonders schön finden, um vier langen Wochen bis zum Licht rum zu bekommen.

