

## **Was bisher passierte...**

Das mächtige und einflussreiche terranische Adelshaus Floyd-Scorpius hat im Sol-System, genaugenommen auf Terra/Eurasia einen unterirdischen Bunkerkomplex aus dem terranischen Imperium gefunden. Er schien in der Hochphase der Kaiserzeit erbaut worden sein und befand sich in der Nähe des Regierungssitzes des Kaisers. Außer einigen intakten Computeranlagen und Sicherungssystemen entdeckten die Prospektoren eine Art statisches Energiefeld innerhalb einer kreisförmigen Maschinenanlage – scheinbar ein Wurmportal, wie sich nach einigen Überprüfungen herausstellte. Eine kleine Sensation...

Man weiß allgemein, dass das terranische Imperium mit dem Erreichen des TL 16 Wurmportale erschaffen konnte. Es gab in der Endphase angeblich ein regelrechtes Wurmgang-Highwaynetz durch das Imperium, welches sogar für einzelne Personen nutzbar war. Dieses hier ist scheinbar ein solches Tor. Die Umgegend in der ehemaligen Regierungszone deutete auf ein bedeutsames Tor hin.

Das Haus Floyd-Scorpius versuchte zunächst mit eigenen Wissenschaftlern, Herkunft, Zielkoordinaten und andere technische Details heraus zu finden, doch sie waren nicht sehr erfolgreich. Allgemein ging man aber davon aus, dass das Ziel ebenfalls im Sol-System liegen müsste.

Zwei Drohnen, die hindurch geschickt wurden, verschwanden und tauchten auch nach Tagen nicht wieder auf. Ein Forschungsteam aus Freiwilligen – Wissenschaftler und Sicherheitsleuten durchquerte ebenfalls das Tor, doch die Verbindung riss ab und sie verschwanden genau wie die Drohnen.

Nach etlichen Monaten der streng geheimen Forschung, entschloss sich das Haus Floyd-Scorpius, das Imperium um Hilfe zu bitten. Das Imperium rückte mit einem Spezialistenteam an und gab sich alle erdenkliche Mühe, scheiterte aber ebenfalls. Inzwischen war die Sache aber mehr als nur von akademischem oder technischem Interesse geworden, da ein unerforschtes Wurmportal – auch wenn es noch so klein ist – auch eine Bedrohung von Außen darstellt. Wer weiß schon, was da alles durchkommen kann. Also entschloss man sich, eine weitere Expedition durch das Portal zu entsenden, die möglichst eine breite Talentpalette aufbieten sollte. Sicherheitsleute, Netzer, Techniker und sogar Telepathen, begleitet von einer Reihe von Drohnen, bestückt mit dem Besten, was die Zivilisation zu bieten hat.

## **Hier liegen wir also am Fluss...**

verdreckt, zerschlagen, ausgehungert und ohne nennenswerte Ausrüstung. So hatten wir uns diesen Auftrag nicht wirklich vorgestellt. Nein, wahrhaftig nicht. Es begann alles so vielversprechend. ‚Erkundet das Tor:‘ haben SIE gesagt... ‚Hier habt ihr alle Ausrüstung die ihr braucht...‘ haben SIE gesagt... Naja und dann das... Durch das Tor, von Drohnen unbekannter Herkunft und überlegener Technologie ausgeschaltet und in einem Hochsicherheitsgefängnis zum Steine klopfen eingeteilt. Ja, man kann sagen, DAS hatten wir uns anders vorgestellt...

Doch sei es drum. Nun gilt es, das Beste daraus zu machen und erst mal die Lage zu peilen. Ich schwinge meine müden Knochen auf einen Baum, während Skiff und Torrum die Gegend am Boden erkunden. Nach 5 Tagen im Gefängnis hatten wir Freunde bei den Schmugglern, Feinde bei den Kannibalen... Naja irgendwie sollten sie uns dankbar sein. Immerhin haben wir, also ich, dafür gesorgt das mal frisches auf den Tisch kommt. Ich hab' bei 5 erschlagenen Kannibalen jedenfalls aufgehört zu zählen. Wo wir allerdings ohne diesen Scanner und ohne das Laserskalpell wären weiß ich auch nicht. Jedenfalls nicht hier auf dieser Welt auf einem Floß... Skiff sei Dank dass er das Ding hingekriegt hat.

Immerhin hat die tagelange Unterernährung nebst harter Arbeit dazu geführt, meine Körpermitte etwas ausdünnen. Selten ist mir in den letzten Jahren eine Kletterpartie so leicht gefallen. Auch Torrumbesteht praktisch nur noch aus Wirbelsäule. Naja nachdem wir mit bloßen Händen eine dieser Mistdrohnen zerstört haben und

dann am ‚Ausgang‘ fast noch ertrunken wären, quasi mit Blick auf die Freiheit will ich mich mal nicht beklagen. Pflanzen und Tiere gibt es hier immerhin genug.

Bereits nach kurzer Umschau entdecken wir eine Gruppe von 5 Gestalten (2 Mzajach und 3 Terraner) die den Fluss entlang in unserer Richtung unterwegs sind. Angeschlagen, wie wir sind, beschließen wir, uns auf eine passive Beobachterrolle zu beschränken. Die Fremden sind offenbar nicht in Eile. Sie bewegen sich langsam am Fluss entlang. Wie wir bemerken, als sie an uns vorüber schlendern, sind sie auf der Suche nach metallhaltigen Steinen und Keramikplättchen, die sie hin und wieder aus dem Wasser sammeln. Die Mzajach wie auch die Terraner sind primitiv gewandet. Sie tragen Lehmbezeichnungen in ihren Gesichtern und Rastafisuren. Nachdem sie den Fluss bis zum Wasserfall hinunter- und auf dem Rückweg wieder an uns vorbei gewandert sind, machen wir uns daran, einen Unterstand zu bauen. Eine Suche unsererseits nach Metall und Keramik bleibt erfolglos. Aber Nahrung lässt sich in rauen Mengen finden. Die Körpermitte jubelt...

In der Nacht müssen wir anhand der unbekannteren Sternbilder feststellen, dass wir keinesfalls mehr in Kansas sind – nicht einmal mehr im Sol-System oder in der Nähe davon. Der Nachthimmel hat keinen Mond, ist aber dafür mit unzähligen Sternen besetzt. Vielleicht befinden wir uns in einem Kugelsternhaufen oder etwas ähnliches. Dann machen wir eine Entdeckung, die uns angesichts der offensichtlichen Primitivität der Einheimischen überrascht: Am Nachthimmel ist der Abgasstrahl eines startenden Raumschiffes zu sehen. Ansonsten verläuft die Nacht erfreulich ereignislos.

Am nächsten morgen machen wir uns auf den Weg. Am Fluss entlang in Richtung des Dorfes, das wir im Fall gesehen hatten. Wir kommen an eine Stelle, an der sich mehrere Flüsse vereinen. Bei der Überquerung des zweiten fällt Torrum ins Wasser, kann aber nach kurzer Zeit von Skiff wieder herausgefischt werden. Torrum flucht ein wenig ab. Das zweite Mal in ebenso vielen Tagen fast ertrunken. Er bevorzugt die Ultraschallmaschine zur Reinigung und beginnt Wasser zu hassen. Es sei denn es verdünnt ihm einen Drink. Wann gabs eigentlich das letzte Mal einen Mockbeger Heckmeck? Muß ein Leben lang her sein.

Leider bleibt dieser Vorfall nicht unbemerkt. Am gegenüber liegenden Ufer des letzten Flusses hat uns ein Wachtposten bemerkt. Er stößt ins Horn und macht sich davon. Da wir wissen, dass das Dorf nicht mehr weit ist, gehen wir nun langsam und vorsichtig weiter, indem wir einen Bogen um die Hütten schlagen und uns von Norden her nähern. Da schießt unvermutet eine krokodilähnliche Kreatur aus einem modrigen Gestrüpp hervor und haut Torrum 3 Tentakel um die Ohren. Ein Amphibion. (Torrum: Das Mistvieh! Und es passiert das womit alle gerechnet haben...) Ich springe auf einen Baum (Torrum: Genau!), Skiff springt dem Gefährten zur Seite und gemeinsam blasen sie die Sumpfsau aus. Das Fleisch des Amphibions lässt sich gut essen und das tun wir. Zudem trug es einen schildkrötenartigen Panzer, aus dem ich mir in der Folge eine Rüstung basteln kann. Nach dem Imbiss packen wir die restlichen Fleischstücke zusammen und machen uns wieder auf den Weg. Etwa eine Stunde später kommen wir in die Reichweite des Dorfes.

Ein Scan zeigt keine Energiequellen an. Auch sind keine Bewohner auszumachen. Lediglich zwei kokelnde Feuerstellen deuten darauf hin, dass hier noch vor kurzem Leben zwischen den Pfahlbauten statt fand. Neben dem pyramidenförmigen Tempel ist eine nieder gebrannte Hütte zu sehen. Offenbar war sie an zwei Stellen massivem Energiebeschuss ausgesetzt, höchstwahrscheinlich von Drohnen. Torrum erkennt keine PSI-Quellen. Nachdem wir das Dorf, das scheinbar fluchtartig verlassen wurde, einmal umschlichen haben, fühlen wir uns sicher genug, es zu betreten. Besonders interessant scheint die Pyramide, die anders als die Hütten aus bearbeiteten Brettern besteht.

Durch ein reich verziertes Portal betritt Skiff den Bau. Im Innern ist die Pyramide tempelartig geschmückt. In Abseiten befinden sich kleine Sockel, auf denen aber schon seit längerem nichts mehr gestanden hat. Die Wände sind auch mit technischen Bauteilen aus der Mikro- und Nanotechnik geschmückt, die aber bis zur Unbrauchbarkeit zerstört und korrodiert sind. Ähnliche Teile finden wir später auch in einigen der Hütten. Es finden sich Darstellungen von Menschen und Mzajach, die nach unserer Schätzung bis zu 60 Jahre alt sind.

Jüngeren Datums sind Darstellungen von Morichul-ähnlichen Wesen, die mit seltsamen Stöcken Jagd auf Menschen und Mzajach machen.

Nach der Untersuchung des Dorfes verbergen wir uns, um auf die Rückkehr der Dorfbewohner zu warten. 4 Stunden nach Einbruch der Nacht werde ich unvermutet niedergeschlagen. (Torrurum: Willkommen in meiner Welt, Bruder. Verdammte Wilde.)

Als ich erwache, finde ich mich an einen rußigen Pfahl der verbrannten Hütte gebunden, vor mir ein klettenhaariger Primitiver, der dabei ist, mir mit einem Keramikmesser die Zunge heraus zu schneiden, neben mir Torrurum in einer ähnlichen Situation. Während meine Zunge schon angeritzt wird und sich mein Mund mit Blut füllt, gelingt es Torrurum, sein Gegenüber mental anzusprechen.

Er schafft es, die Dorfbewohner zu beruhigen und davon ab zu halten, mit der Schnippelei fort zu fahren. Die Dorfbewohner nennen sich Steinsammler. Sie sind wandernde Sammler auf der Suche nach Metallen und Keramik. Unter ihnen befindet sich ein weiterer Ex-Häftling, ein Terraner aus dem Sonnenkaiserreich. Dieser erklärt uns, dass sich in unserer Zunge ein Peilsender befindet, mittels dem die Drohnen uns aufspüren können und werden. Torrurum kann glücklicherweise erreichen, dass das Herausschneiden der Sender von Skiff und seinem Laserskalpell übernommen wird. Es handelt sich um ein Sensorgewebe. Wir verbrennen es und lassen es im Anschluss flussab treiben. Der Ex-Häftling kann die Eingeborenen, von unserer Harmlosigkeit überzeugen. Er erzählt uns einiges über die Gegend.

Außerhalb der Ebene gibt es weitere Dörfer. Dieses ist nur ein Übergangslager.

Hin und wieder (eher selten) tauchen hier entflozene Sträflinge auf, die das Tal meist schnell verlassen. Er selbst ist alt und schwach und blieb deshalb bei den Steinesammlern, die dem Volk „Matachin“ angehören. Seit etwa 12 Jahren tauchen halbjährlich Sklavenjäger auf. Sie haben in einiger Entfernung außerhalb des Talkessels eine Basis.

In den Wäldern gibt es Ausgestoßene, Kannibalen (Torrurum: Klasse! Hatten wir auch schon lange nicht mehr. Verdammte Fleischfresser. Sollen bloß kommen, die Eimer), auch auf dem Weg zur „Jäger“-Station.

Wir beschließen, uns auf den Weg zu dieser Station zu machen, da sie uns als die beste Möglichkeit „hier raus“ erscheint. Der Entflozene beschreibt uns den Weg.

In der Nacht tauchen die Drohnen ein Stück flussabwärts auf.

Am nächsten Morgen brechen wir früh zum See auf. Wir tauschen einige Luftsäcke gegen ein Floß und schippern los. Der Tag verläuft ereignislos. Am Abend machen wir in einer Flussbiegung fest und richten unser Nachtlager ein. Während seiner Wache bemerkt Torrurum einige fiese Fäden, die sich in übler Absicht aus dem Fluss schlängeln. Scheinbar eine Schleimkralle – ein fleischfressendes Gewächs. Wir fackeln sie ab und ziehen uns ein Stück ins Landesinnere zurück, bis sie uns nicht mehr behelligt. Die weitere Reise auf dem Fluss verläuft ohne Zwischenfälle.

Wir passieren einige Stromschnellen und am 5. Tag eine von den Steinesuchern angekündigte Siedlung. Ein Fischer winkt uns freundlich zu, flieht aber dann, als wir näher kommen. (Torrurum: Der arme hat wahrscheinlich gedacht der Leibhaftige steht auf dem Floß. Ich hab' hier bisher jedenfalls noch keinen Minotaur gesehen. Und bei den ‚Einfach-gestrickten‘ hier, sind Hörner immer ein sicheres Zeichen für Dämonen oder Sklavenjäger.)

Der nächste Tag bringt zunehmend hügeliges Land. Wir erreichen die beschriebene Anlegestelle und gehen an Land. Der Wald ist hier deutlich dichter als im Krater. Ich kann mich streckenweise von Baum zu Baum fort bewegen. Inzwischen muss ich mich selbst als gut durchtrainiert bezeichnen. Wer hätte das noch vor wenigen Monaten von diesem „Wabbelwürfel“ gedacht?

Nach einer kurzen Orientierungsphase bestimmen wir unsere Richtung und marschieren bzw. klettern los durch den Wald. Doch schon bald werden wir unvermutet mit Blasrohrpfeilen beschossen. 4 Mzajach stürzen sich auf uns. (Torrurum: Na endlich, das wurde ja auch schon langsam langweilig. Meine gebrochenen Knochen und schmerzenden Muskeln protestieren zwar zunächst, aber wozu hat uns die Wissenschaft das Inulin geschenkt? Auf geht's) Zweifellos einige der erwähnten Outlaws. Ich fliehe schwer getroffen einen Stamm hinauf. Torrurum und Skiff zeigen ihre überlegene Ausbildung und hauen die Banditen von den Füßen. Schon tau-

chen 4 weitere Kannibalenkatzen auf. Auch mit diesem haben meine tapferen und starken Begleiter keine Schwierigkeiten. Schließlich gelingt aber 2 Unverletzten die Flucht. (Torrum: Das er das aus der Entfernung und im Rückspiegel überhaupt gesehen hat ist ja schon mal beachtlich. Schön gemachter Hinterhalt eigentlich. Da hatten die Jungs die Überraschung auf ihrer Seite und das auch weidlich ausgenutzt. Ein Gurren bei mir verrät mir das Skiff getroffen wurde. Verdammte. Ich hab ein wenig mehr Glück, nur zwei Fleischwunden. ‚Besser als mit einem spitzen Stock ins Auge‘, wie mein Ausbilder immer gesagt hat. Und mehr hatten die Jungs ja auch nicht. Also die Axt hochgerissen und zurückgeschlagen. Die Nahkampfstunden haben sich echt gelohnt. Mit einem Aufschrei geht der erste der Angreifer zu Boden. Ich glaube der lebt noch, aber ‚hey‘ das war erste Schlag und sie haben uns überrascht! Dann passiert alles in Sekundenbruchteilen. Skiff verletzt einen weiteren während ich den Angriff meines letzten Opfers unterlaufe und mit einem Rückhandschlag sein Rückgrat kurz unter dem Hals durchtrenne. Keine Chance Bruder. Nicht mit dem Kommander! Ich nutze die Zeit um mich orientieren und sehe gerade noch wie die anderen vier auftauchen. Keine Zeit zum Verschnaufen, aber gerade genug Zeit um Brillin zu nehmen. Ein Grinsen kommt auf mein Gesicht. Jetzt scheinen die Angreifer fast zu stehen. Herrlich. Ich erwarte den ersten der heranstürmt um seinen Wurfbruder zu rächen... Eine kurze Gewichtsverlagerung und sein Stich geht ins Leere. Die Axt saust herab und trennt ihm fast den Kopf ab. Das hätte schief gehen können, fast hätte ich das Gleichgewicht verloren. Keine Zeit darüber nachzudenken... Da steht noch einer. Aus den Augenwinkeln sehe ich wie Skiff seinen Zweiten in die Knie zwingt. Und jetzt kommt die größte Frechheit. Die wollen abhauen. Naja ich sagte ja schon: Nicht mit dem Kommander! Dann ist wieder Ruhe im Wald.)

Wir durchsuchen die 6 Gefallenen und finden neben den Blasrohren und Keulen, die ihre Bewaffnung darstellen auch einige Beeren, die an Heilakteen erinnern und tatsächlich eine heilende Wirkung zu haben scheinen. Da auch meine Kollegen den einen oder anderen Hieb abbekommen haben, suchen wir Deckung und schlagen unser Nachtlager auf. (Torrum: Ein wenig müde bin ich schon. Muß an dem ungewohnten zu Fuß gehen liegen... Oder doch an den Drogen? Erst mal Gute Nacht!)

TBC

### **Frisch erholt...**

... machen wir uns am Morgen auf in Richtung Sonnenaufgang. Das Gelände wird offener, Taiga Woods, Reetgras, einen halben Meter hoch. Ich sitze auf behaarten Schultern (Torrum: Hallo? Der feine Herr Blink scheint den Unterschied zwischen Haaren und Fell nicht zu kennen... vielleicht sollte ich den mal mit Dir erläutern?) und blinzele in die Sonne, die am grünlichen Himmel ihre Bahn zieht. Es ist offenbar Hochsommer, dennoch sind die Nächte in dieser Gegend empfindlich kalt. Forsch ausschreitend, ohne in Hast zu verfallen, schaffen wir 40 km pro Tag. (Torrum: Es ist fast wie zuhause. Wenn ich die Augen schliesse und mal das Gequatsche von Blink ausblende dann sehe ich fast meine Verwandten vor mir. Scheint ewig her zu sein. Ich glaube wirklich ich komme hierher zurück und setze mich zur Ruhe. Irgendwann)

Da das Fleisch des Amphibions nur noch für 4 Tage reicht, suchen wir am Wegesrand nach Essbarem. Heute ohne Erfolg. Auch am nächsten Tag und dem darauf folgenden finden wir keine Nahrung. Allerdings ändert sich die Landschaft. Zur Linken wird das Gelände deutlich karger, während es rechter Hand unverändert fruchtbar erscheint. Morgens, mittags und abends suche ich jeweils für einige Minuten mit dem Scanner nach Signalen, und am Morgen des 3. Tages fange ich tatsächlich ein kurzes Knistern elektronischen Ursprungs auf. Es kommt aus der Richtung in die wir uns bewegen und wird von einem extrem schwachen Sender ausgestrahlt. (Torrum: ein Zeichen von Zivilisation. Na endlich. Ich meine ich mag die Kerle mit denen ich hier rumziehe und vertraue ihnen auch, aber langsam könnte ich auch mal was anderes sehen)

Auch an diesem Tag gelingt es uns nicht, Nahrung zu finden. Am Nachmittag schlägt das Wetter um. Ein kühler Wind kommt auf und es sieht nach Regen und Sturm aus. Ich baue nach einigen vergeblichen Versuchen meiner Begleiter einen passablen Unterstand, während der Wind an Stärke zunimmt. Kaum bin ich fertig, als

auch schon ein Staubsturm mit bis zu 130 km/h losbricht. Der Sturm tobt bis in den späten Abend hinein und verändert die Landschaft. (Torrur: Scheiße! Das ist der Teil den ich so gar nicht vermisst habe.) Als wir am Morgen aus unserem Unterschlupf spähen ist alles eingestaubt. Der Himmel ist noch immer wolkenverhangen.

Obwohl wir im Staub deutliche Spuren hinterlassen, machen wir uns auf den Weg. Gegen Mittag stoßen wir auf eine Fährte. 4 oder 5 Mzajach in grobem Schuhwerk haben unseren Weg gekreuzt. In der Hoffnung auf Nahrung und Wegweisung folgen wir den Spuren und kommen im Laufe der nächsten Stunden immer dichter an die Gruppe heran. Schließlich nimmt Torrur PSI-Kontakt auf und informiert sich über Art und Absicht der Mzajach.

Sie kehren von einer erfolgreichen Mission nach Hause zurück, allerdings haben sie einen Verletzten zu beklagen, den sie auf einer Ziehtrage mitschleppen. Aufmerksam beobachten sie den Himmel. Daher sind sie überrascht, als wir uns vom Boden her bemerkbar machen. Sofort machen sie sich verteidigungsbereit. Langsam und vorsichtig nähern wir uns der Gruppe und erzählen ihnen von unserem Weg und den Steinesammlern. Diese sind ihnen leider nicht bekannt. Auch den Talkessel kennen sie nicht. Glücklicherweise lassen sie sich dennoch von unserer Friedfertigkeit überzeugen und erlauben Skiff, den Verletzten zu untersuchen. Tatsächlich kann Skiff die Verletzungen erfolgreich behandeln. Als er auch noch eine Heilbeere zückt und dem Mzajach reicht, sind die Jäger endgültig freundlich gesonnen. Sie laden uns zum Essen ein. Als wir so zusammensitzen, erzählen wir von unserem Plan, die Sklavenjäger zu bekämpfen. Sie sind beeindruckt und erzählen uns, was sie über die Station wissen:

Die Sklavenjäger unterhalten ihre Basis etwa 5 Tagesreisen in Richtung Osten. Sie ist schwer bewaffnet und liegt in einem offenen Gelände, von einem elektrischen Feld geschützt. Im Tausch gegen 2 weitere Heilbeeren versorgen uns die Mzajach mit Lebensmitteln für 7 Tage. Während wir noch plaudern melden die Späher eine Gruppe von Sandpanthern, die das Lager beschleicht. Erschrocken schaue ich mich um und muss zu meiner Bestürzung feststellen, dass sich kein Baum im Lager befindet.

Dann greifen die 8 Panther auch schon an und versuchen zu mir und dem Verletzten durch zu brechen. Aber die Jungs schlagen sich wacker. Schon nach wenigen Augenblicken liegen die Panther am Boden. Nur einer kann panisch fliehen. (Torrur: Natürlich wieder nur die Kurzfassung. Nachdem die Biester sich endlich entschlossen haben anzugreifen ging es endlich rund. Diese Axt leistet mir gute Dienste. Erneut! Ich mag das Ding, so persönlich und nah. Den ersten Panther erledige ich noch im Anflug. Blödes Biest. Zäh ist es auch, aber es erkennt wenn es seinen Commander gefunden hat. In einer kurzen Pause erfasse ich das Skiff in Schwierigkeiten steckt und entschieße mich ihm zu helfen. Nach einem Streifschlag (Scheiss Lampenfieber) wendet sich das Biest mir zu und schlägt nach mir. Nicht mit dem Commander, Kätzchen! Nach einem weiteren Schlag sind die Fronten geklärt und Skiff entledigt sich dem anderen Biest. Schön und wo war da jetzt der Grund zur Besorgnis? Wenigstens was neues zum anziehen)

Auch wir haben einige Verletzte zu beklagen, denen Skiff sogleich ärztliche Versorgung zuteil werden lässt. Wir nehmen uns die Pantherfelle.

Am nächsten Tag kommt einer der Jäger, die für uns auf Nahrungssuche sind, nicht zurück. Eine Suchaktion kann leider nur zutage bringen, dass er den Kannibalen in die Hände gefallen ist. Wir sind nun besonders wachsam, verzeichnen aber keine weiteren Vorkommnisse. Am nächsten Tag sind genug Nahrungsmittel gesammelt und das Wetter hat sich auch beruhigt, also verabschieden wir uns von der Jagdgruppe und ziehen gen Osten.

Eine Wolke bewegt sich gegen den Wind auf uns zu. Es ist ein Vogelschwarm von etwa 400 Meter Durchmesser. Als wir erkennen, dass es sich um rote Kaysenpfeiffer, die berühmten „fliegenden Piranhas“ handelt, graben wir uns ein. Der Schwarm kommt näher, aber glücklicherweise nicht zu nah...

Am nächsten Tag sehen wir wieder einen Vogel. Diesmal aber einen einzelnen, der in der Ferne seine Kreise zieht und dann wieder verschwindet.

Dann kommt der letzte Tag unserer beschwerlichen Reise. Wir erklimmen einen Hügel und finden an einem günstigen Platz die Reste eines Lagers. 3 stark skeletierte Leichen (2 Menschen und 1 Mzajach) sitzen in der Nähe einer Feuerstelle. Offenbar sind sie an Explosivverletzungen (Miniraketen) gestorben... Die Leichen weisen Spuren starker Unterernährung auf, sie tragen noch Reste von Nomadischer Lederkleidung. Allerdings scheinen sie verdrahtet gewesen zu sein. Der Scanner fördert im Sand neben einigen unbrauchbaren Ausrüstungsfragmenten ein Taschenwerkzeug zu Tage. Leider mit entleerter Energiezelle. Am Abend rasten wir auf einem anderen Hügel (ohne Lagerfeuer). Von hier aus können wir in der Ferne die 3 niedrigen Containerbaracken des Sklavenjägerlagers erkennen. Ein elektrisches Echo umgibt das Areal, das ansonsten verlassen wirkt. Nur der Vogel, den wir schon am Vortag bemerkt haben, kreist in der Höhe.

In der Nacht beobachten wir die Basis. Wir fangen Kommunikationswellen auf und kurz darauf landet der Vogel auf dem Dach der Station und schlüpft durch eine Luke.

Das ist die Gelegenheit! Wir rennen los bis auf 500 Meter an die Gebäude heran. Dann löse ich eine Reihe von EMP-Impulsen aus, deren Zweiter bereits eine Gasse im elektrischen Feld schlägt. Wir sprinten hindurch, allerdings nicht unbemerkt. In einer Baracke gleitet eine Klappe auf und entlässt eine Drohne. Skiff greift sie an. Auch hinter der Tür der Station regt sich was. Torrum stellt sich in Positur und bereitet sich auf einen Schlag vor. Die Drohne beharkt Skiff mit einer Schallwaffe. Die Tür öffnet sich. Torrum stürmt hinein. Er trifft auf einen Mzajach in Flexarmor, und er trifft ihn gut... (Torrum: Die Sau. Das kann nur ein Minotaur sein. Kommt mit einer Axt zu einer Schießerei... und gewinnt. Ich sag doch: Nicht mit dem Commander. Ich wünschte ich könnte Skiff helfen. Der hat arge Schwierigkeiten mit der Drohne. Mann wie ich diese Scheißdinger hasse.)

Die Drohne nimmt weiterhin Skiff unter Feuer und leider auch mich. Ich wehre mich mittels eines EMP-Stoßes. Die Drohne blitzt. Skiff kommt angerannt, Torrum hat den Mzajach gefällt. Nun befinden wir uns alle im Innern der Station. Ein schäbiger Gang. Die Drohne folgt uns und bekommt Unterstützung von einer weiteren. Gemeinsam geben sie uns Saures. Glücklicherweise konnten meine Kollegen inzwischen ein Schildfeld und ein Gewehr an sich bringen. Der Kampf tobt. Torrum knackt eine Drohne (Torrum: Mann und wie ich die Dinger hasse. Aber jetzt ist keine Zeit zum Nachdenken. Irgendjemand lenkt die Dinger und der hockt hier irgendwo, schlürft Kaffee und denkt er ist fein raus. Nicht mit dem beschissenen Commander, Bruder. Nicht mit dem Commander. Skiff halt durch, Kerl. Ich bin gleich da. Die Axt rotiert, Skiff hat die Drohne schon ganz schön gebeutelt. Ich bin gleich da!), Skiff kämpft weiter, ich renne in den Technikraum. Skiff wird hart getroffen, Torrum schlägt die Drohne kaputt, ich sehe auf einem Monitor eine weitere Drohne, bekomme aber keinen Zugang (Torrum: Verdammst!! Einen Scheißschritt zu spät! Einen einzigen beschissenen Schritt! Keine Zeit um nach Skiff zu sehen. Hoffe er schafft es. Na warte, Du Hautbeutel Dich krieg ich und dann fließt Blut) Torrum, nun an der Hintertür sieht eine Person mit der Drohne über den Hof rennen. Er haut den Terraner, die Drohne beschießt ihn. Der Terraner fällt, ich öffne eine Tür, Gefecht. (Thorum: Mann das müssen Schmerzen sein. Ich dachte das Indolin wirkt besser. Vielleicht ist es auch nur zuviel. Die Haut spannt unter meinem Fell und ich glaube ich verliere das Gefühl in der rechten Körperhälfte. Ich habe den Überblick über die Zeit verloren... Kämpfen wir schon eine Stunde? Es kommt mir so lange vor. Ist das der Crash? Nein kann nicht, aber die Drohne ist zäh. Commander, zwei zerstört nur eine übrig. Das ist doch ein ... aaahhh... Scheiße jeder Schritt tut weh... Noch ein Schlag. Ja... Das hat gegessen Du Stück Schei... ohh verdammst... Ich bin hingefallen. Ich muß aufstehen und Skiff helfen... Ich muß... aufstehen... ich... muß... auf..ste.. ich darf nicht... ) Schließlich besiegt Torrum auch die letzte Drohne, ist aber außer Gefecht gesetzt. Nun ist es an mir, meine beiden schwergewichtigen Kollegen in die Ambulanz zu schaffen und einzufrieren bzw in den Autodoc zu schieben. Als mir das schließlich gelungen ist, bleibt mir nur, abzuwarten und durch die Gänge zu irren...

**Katze im Kühlschrank....**

... Rind in Reparatur, ich schaue mich um. (Torrums: Affe im Abenteuerland) Der durchschnittliche TL der Station beträgt 12-13. Ich finde neben dem Medizinraum noch eine Werkstatt, einen Kommunikationsraum, Bad und Küche mit frisch gefülltem Vorratsraum, eine Garage mit einem 6-rädrigen Fahrzeug, Chef- und Mannschaftsquartiere sowie ein hervorragend ausgestattetes Depot. Nach dieser ersten Erkundungstour und einem kleinen Pop-upmenü zwingen mich meine Verletzungen aufs Lager des ehemaligen Chef- und jetzigen Squieserquartiers. Ich erwache, frühstücke einen Popupsalat und schaue mich weiter um. Leider bekomme ich, angeschlagen wie ich bin, noch immer keinen Zugang zum Stationssystem.

In einem Extraraum sind zwei Greifvögel untergebracht, die offenbar als Biodrohnen zur Überwachung eingesetzt werden können. Bevor ich mich näher damit beschäftigen kann, ruft mich ungeduldiges Muhen in den Medizinraum. Torrum ist wiederhergestellt und verlangt aus der Röhre gezogen zu werden. Zu früh für meine Pläne, ihm mein Werkzeug zu präsentieren... Gelegenheit verpasst. (Torrums: Dann wird es doch langsam wieder hell und es sind Neonröhren. Da hat der kleine Muff ja mal gute Arbeit geleistet. Es hat also gereicht. Das nächste Mal sind wir besser vorbereitet. Scheißdrohnen! Während ich noch meine Körperteile zähle und mir einen Überblick über die Krankenstation verschaffe überlege ich wie es jetzt wohl weitergeht. Eigentlich sollten wir ein paar ruhige Tage haben. Die Sklavensaison scheint ja vorüber zu sein. Aber ich will hier weg. Naja wie auch immer erst mal die arg gerupfte Raubkatze wieder auffrischen. Also rein mit ihr in die Medröhre, wird zeit das wir wieder einsatzbereit sind) Ich extrahiere den Minotauren und gemeinsam legen wir nun Skiff in den Autodoc.

Während Torrum um die Station herum klar Schiff macht, versuche ich ein weiteres Mal erfolglos die Systeme zu entern. (Torrums: Mann ich hoffe er schafft das noch. Nicht das sich das Hacken hier zum Problem auswächst. Obwohl, wo sollten wir und auf dieser Welt sonst noch reinhacken wollen. Viel wichtiger ist, dass wir endlich wieder vernünftige Waffen haben. Eine Railkanone mit reichlich Munition da werde ich wohl Zielübungen machen müssen) Bei dem Terraner, der auf dem Weg vom Gebäude zur Garage gefallen ist, findet Torrum einen Koffer. Ich öffne ihn und wir können ihm einen Taschencomputer, einen großen Autoschlüssel und einen unbekanntem Gegenstand entnehmen. Später, als Torrum in einem Geheimfach im Squieserquartier einige Speichermedien gefunden hat, finden wir darauf Hinweise auf die Funktion dieses griffartigen Gegenstandes: Es handelt sich um einen Boionischen Hibernationsinduktor (TL 15) der mittels eines energetischen Feldes Personen im Umkreis bis zu 50 m einschlafen lassen kann wie eine naturwissenschaftliche Vorlesung... (Torrums: Da soll noch einer sagen das Marmelade keine Kraft gibt und das Lesen sich nicht auszahlt. Ein Geheimfach, ganz einfach eine Blende und ein Loch in der Wand. Höchstens TL: 4... und wir fallen fast drauf rein.) Bei genauerer Durchsuchung der Mannschaftsquartiere finden wir Hinweise auf die Karam-Provinz am Rande der Mantell-Oligarchie.

Dann ist auch Skiff wieder fit. Wir durchkämmen das Depot und rüsten uns aus. Skiff macht sich nun daran, unsere Cyberware zu reaktivieren. Dies gelingt zwar, aber leider beschädigt er sie leicht, so dass sie nicht mehr zu 100 % funktioniert. (Torrums: Was soll ich sagen? Zielhilfen, Reflexe, taktische Daten... alles wieder da! Das ist wie wenn Dir ein Auge nachwächst. Plötzlich macht die Welt wieder Sinn, der Input kommt und alles funktioniert. Trotzdem vermisse ich die Drohnen nicht! Und mit den Geräuschfiltern lassen sich auch die Prahlerien des Squieser besser ertragen.) Immerhin kann ich nun leicht in den Taschencomputer hacken. Es handelt sich um den persönlichen Rechner des Basisleiters und enthält neben Programmen und Zugangsschlüsseln für weitere Systeme auch Informationen über die Jagdausflüge der Sklavenjäger. Offenbar werden

konkrete Vorgaben für zu fangende Sklaven gemacht, es wird also auf Bestellung gejagt. Sowohl die Bestellungen als auch die Auslieferungen werden über das Elcano-System abgewickelt.

(Torrurum: Ganz stark. Menschen sind schon ein Scheißvolk. Und natürlich nur die ‚Schwächeren‘. Ich bin gespannt wann eine der Pfeiffen Skiff mit einem Nomaden verwechselt. Das kann böß ins Auge gehen...)

Mit den Zugangsschlüsseln komme ich nun auch bequem ins Stationssystem. Ich verschaffe mir einen perfekten und umfassenden Überblick über sämtliche Daten. Hier einige Auszüge:

- Die Station im Osten betreibt eine Artefaktsuche in den Kratern der Region. Zu diesem Zweck sind mehrere Prospektoren vor Ort.
- Auf der Hauptbasis, die auf einer Insel liegt werden die Sklaven verschifft.
- Das Gefängnis scheint den Sklavenjägern nicht bekannt zu sein. Zwar sind hin und wieder Verdrahtete Personen aufgetaucht, die allerdings immer erschossen wurden. Die Sklavenjäger leben in ständiger Furcht vor Entdeckung durch den Geheimdienst (Kriven-Nachrichtendienst) oder anderen Anti-Sklavenorganisationen. Vor einiger Zeit wären die Basen aus diesem Grund schon beinahe aufgegeben worden.
- Die Sklavenjäger sind seit etwa 10 Jahren hier tätig.
- Es wird alle 3 bis 10 Tage ein kurzer Statusbericht an die Hauptbasis durchgegeben. Wir hören uns die entsprechenden Aufzeichnungen an und bereiten einen fingierten Bericht vor.
- Bei den Vögeln handelt es sich in der Tat um programmierte Biodrohnen.

(Torrurum: Na die haben es sich ja richtig gemütlich gemacht hier, die Penner: Und eine Ausgrabung haben sie auch gestartet. Naja von da wo sie buddeln bis zum echten ‚Superfund‘ sind ja nur 4000 km. Das schaffen die schnell. Obwohl... Irgendwie sieht die Gegend auf der Karte schon komisch aus. Da gibt es eine Menge Krater. Warum suchen die bei den Kratern? Da ist doch wohl alles kaputt. Ich würde ja suchen wo es nicht so viele Krater gibt. Aber wer bin ich schon? erst mal das Fahrzeug aus- und aufrüsten)

Mit Hilfe der Gebrauchsanleitung programmiere ich sie auf mich um und habe nun zwei schicke unauffällige Aufklärer zu unserer Verfügung. So gehen die Tage ins Land. Torrum belädt am 10. Tag unserer Anwesenheit (äußerster Zeitpunkt für einen Statusbericht) das Fahrzeug für den Aufbruch, als sich ein Sandsturm ankündigt. Das passt uns gut. Skiff soll im letztmöglichen Moment seinen vorbereiteten Text an die Basis senden, durch die Sturmstörungen verschleiert. Soweit klappt auch alles, leider nur bricht der Kontakt an einer für uns verdächtigen Stelle ab. Nun müssen wir also doch aufbrechen. Ich vermine die Station mit verzögertem Türöffnungs- und Funkimpulszünder, lade die wichtigen Daten des Stationsrechners auf den Taschenrechner runter, schnappe mir die Vögel und dann fahren wir im abflauenden Sturm (macht nicht kaputt, verwischt aber die Spuren) gen Osten, um uns die Artefaktsucher mal genauer anzusehen.

Als der Sturm vorbei ist, lasse ich die Vögel kreisen. Wir halten uns streng gen Osten. Das Fahren über die weite Steppe ist leicht und angenehm. Torrum jagt zur Übung und zur Verpflegung Arsinotherien mit seiner neuen schweren Railgun. (Torrurum: Yeah, Baby! Let's rock!)

Am zweiten Tag unserer Fahrt gewahren wir über der verlassenen Station einen Düsenjäger. Er dreht eine Runde und verschwindet wieder. Gut oder schlecht? Wir wissen es nicht. Torrum löst mich nun beim Fahren ab, so dass wir mehr Strecke machen können. Sicher ist sicher. Wir überqueren einen sehr breiten Fluss und kommen dem Gebirge immer näher.

Schließlich in den Bergen (bis 1500m) kommen wir bedeutend langsamer voran. Auch der Trail wird gefährlicher. Nachts machen wir Halt und Skiff untersucht die umliegenden Krater, ohne allerdings besondere Entdeckungen zu machen. Es zeichnet sich ab, dass wohl eher zwischen den Kratern mit Funden zu rechnen sein wird.



Das Gelände wird nun immer tückischer. An einem Hang kommt das Fahrzeug ins Rutschen und schlägt am Fuß gegen einen Felsen. Glücklicherweise kann ich die verbogene Vorderachse wieder richten. Am nächsten Vormittag melden die Vögel ein fliegendes Objekt. Wir verstecken uns und sehen ein großes Impellerfahrzeug aufsteigen und gen Westen fliegen. Im Funk hören wir, dass es sich um eine Evakuierung der „Artefaktstation“ handelt. Skiff funkt das Fahrzeug an und versucht es zur Landung zu bewegen, umsonst.

Wir scheinen aufgefliegen zu sein. Die Sklavenjäger haben aber Angst und statt uns anzugreifen fliegen sie schnell davon. (Torrum: Ja die Bastarde wissen was gut ist für sie. Keinen Ärger mit dem Commander. Leider nehmen sie wohl auch unser Rückflugticket mit. Scheisse, dann müssen wir wohl eine andere Möglichkeit hier heraus finden) Meine hastigen Versuche, in ihr System zu hacken gehen fehl. Wir verhalten uns in der Folge sehr vorsichtig, es geschieht aber nichts weiter. Am Abend tarnen wir uns besonders gründlich.

Nachts steuert ein Flugzeug unerreichbar in 4 km Höhe auf die Station zu und bombt sie weg. Dann dreht der Flieger noch eine Runde und macht sich wieder davon. Unser Ziel ist nun in kleine Teilchen zerblasen. Nach längerer Beratung beschließen wir dennoch die Richtung beizubehalten und uns an der Exbasis umzusehen. Wir hinterlassen an unserem Rastplatz eine Funkboje nebst einer Nachricht an den Kriven-Nachrichtendienst und fahren am Morgen gemütlich weiter in einem zunehmend sumpfigen Gelände.

Der Boden ist hier mit Technologieschnipseln kontaminiert. Aus der Lage und Verteilung der Bombenkrater lässt sich schließen, dass es hier früher mal eine Ansammlung von Ortschaften gegeben haben muss. Aber für dichte große Städte reicht die Trümmerdichte am Boden nicht. Möglicherweise waren es auch einfach nur kleinere Siedlungen von Bürgerkriegsflüchtlingen aus der Zeit des Untergangs. Weiter geht es in Richtung der rauchenden Trümmer der Station...

TBC

### **Vor uns erstreckt sich nun...**

... eine weite Marschebene. Sumpfige Wiesen, Flussläufe und Tümpel, die von Vögeln und pferdeähnlichen Kreaturen bevölkert werden. Das Wetter ist angenehm warm und sonnig, allerdings schränkt eine gewisse Diesigkeit die Sicht ein.

Auf dem Weg scannen wir allgemein die Umgebung und besonders die ehemalige Station. Die Gegend weist eine erhöhte Strahlung auf, die sich auf dem Gelände der Station nochmals erhöht. Nach einiger Zeit erkennen wir durch den Dunst eine Rauchfahne und schließlich erreichen wir eine verbrannte elyptische Fläche von etwa 100 Meter Durchmesser. An den Rändern Trümmerstücke.

Wir parken den Wagen und erkunden das Gelände zu Fuß und Huf. Überall liegen Trümmer herum, die sowohl von der Station stammen als auch deutlich älteren Datums sind. Bei der Station befindet sich ein Strandwall, der voll mit kleinen, alten Trümmerstücken steckt. In der Nähe finden wir niedergetrampelt Gras (war Torrum schon vor uns hier???), ein Landefeld und diverse Reifenspuren unterschiedlichen Datums. Wir nehmen unser Auto und folgen dem Hauptstrang der Reifenspuren.

Das Gelände wird nun zusehends brackiger. Wir statten die Vögel mit optischen Sensoren aus und schicken sie abgehenden Spuren nach, bleiben selber aber auf der „Hauptstraße“. In einiger Entfernung stoßen wir auf einen weiteren Strandwall, der an einer Stelle deutliche Spuren eines 100-150 m weiten Aushubs zeigt.

Daneben sind auch Abraumhalden zu sehen, sowie Reste eines Basislagers. Wir schicken einen Vogel auf weiträumigere Erkundung und folgen weiter den Reifenspuren. Dann finden wir eine ähnliche Stelle an einem weiteren Wall. Wir vermuten, dass die Wälle aufgeschwemmte Reste einer gewaltigen Offshore-Explosion sind. Die Luftbilder bestätigen diese Annahme. Neben Ausgrabungen und Lagerresten finden wir hier auch einige Leichen von Mzajach. Torrum entdeckt ein faustgroßes Stück korrodierter Technik.

Nachdem wir in den nächsten Stunden noch an mehreren weiteren Wällen vorbeigekommen sind, treffen wir schließlich auf eine ungewöhnliche Landmarke: ein kreisrunder See. Hier enden die Spuren, denen wir gefolgt

sind. Da hier auch eine ungewöhnlich hohe Trümmerdichte herrscht, scheinen wir an der Hauptausgrabungsstätte der Sklavenjäger angelangt zu sein. Wir schlagen unser Lager auf und Skiff macht einen Erkundungstauchgang in den See. Das Wasser ist zwar sehr trüb, aber das stört die Scanner nicht, die eine metallisch-keramische Struktur anzeigen, die wir als abgestürztes Raumfahrzeug des ersten Imperiums klassifizieren. Leider ist es geborsten und zu 3/4 im Morast versackt. Dennoch lässt sich Skiff nicht entmutigen und taucht in der Folgezeit heldenmütig nach Artefakten. Seine Mühe wird belohnt.

Am nächsten Tag bringt er 16 ansehnliche Stücke an die Oberfläche und scannt das Wrack systematisch ab. Wir untersuchen die Aufzeichnungen und erkennen, das es sich bei den relativ unbeschädigten Teilen um Brücke und Passagiersektion handelt. Da das Wrack nicht zu heben ist (unsere Vorgänger haben offenbar einiges in dieser Hinsicht versucht) beschließen wir, uns einen Weg ins Innere freizusaugen. Also verbringe ich die nächsten drei Tage damit, eine Unterwasserattem und –saugausrüstung zu basteln, mit deren Hilfe Skiff dann ins Wrack hinabsteigt.

2 Wochen benötigt er um bis ins Cockpit vorzudringen. Auf dem Weg dorthin hat er noch weitere interessante Stücke (z.B. blinde Speicherkristalle) gefunden. Das Wetter hat sich inzwischen etwas eingetrübt und ich habe mir darob eine leichte Erkältung zugezogen. Dennoch bin ich hochmotiviert, als ich Skiffs Scannerdaten des Cockpits analysiere. Ich kann den Bordrechner und die Blackbox erkennen. Nun bleibt es nicht aus, dass auch ich mich ins Wasser wagen muss. Ich begeben mich ins Cockpit und baue alles aus, was nicht niet und nagelfest ist. Dann tauche ich wieder auf und untersuche die Teile.

Neben der zentralen Speichereinheit des Shuttles, die aus einem ungewöhnlichen Material besteht, ist vor allem ein TL16 Staufeld hochinteressant. Es ist offenbar in der Lage, Gase in einem Radius von 5 m extrem träge zu machen. So kann es als eine Art Airbag oder auch als Fesselfeld genutzt werden.

Während ich nun die nächsten 2 Tage damit zubringe, das Auto wieder zurückzubauen, entwindet Skiff dem See noch weitere Fundstücke und Torrum jagt.

Letztlich haben wir 153 Teile von Wert, darunter Schmuck aus der späterrannischen Kaiserzeit. Leider bekomme ich nicht ins System der Speichereinheit, kann aber herausfinden, dass es nicht ungewöhnlich viele Datenkapazitätspunkte hat.

Nach kurzer Beratung beschließen wir, zum ersten Lager zurück zu kehren, um die allgemeine Situation zu checken.

10 Tage Fahrt, dann müssen wir entdecken, dass offenbar jemand unsere Falle ausgelöst hat. Die Station ist hin. Nächstes Ziel: Knastkrater.

Auf einer Funkfrequenz fangen wir ein Knistern auf. Wir stellen unser Signal auf einen reinen Notruf um. In der zweiten Nacht überfliegt ein Düsenjet unser Lager. Wir verlassen das Auto und werden kurz darauf per Funk aufgefordert uns zu stellen, da wir uns unberechtigt auf dem Gebiet des Hauses „Yungan“ befinden. Wir haben von dem Haus zwar noch nicht gehört, antworten aber dem Ruf und erhalten die Mitteilung, dass wir beim Auto warten sollen, bis wir in drei Stunden abgeholt werden. Der Jet fliegt davon.

Wir trauen dem Braten nicht und legen einen Hinterhalt. Torrum stellt einen Aktionsplan auf. Wir verstecken uns und behalten mögliche Landeplätze im Auge. Skiff hält seinen Hibernationsinduktor bereit, ich mein Prallfeld und den Medipulser und Torrum sein PSI und sein Gewehr. Die Artefakte verstecken wir im Wald, soweit wir sie nicht bei uns tragen.

Schließlich schlägt der Sensor aus und zeigt die Annäherung eines Impellerfahrzeuges in 300 m Höhe an. Auch der Düsenjäger taucht wieder auf. Wir werden aufgefordert unsere Deckung zu verlassen. Zum Schein komme ich heraus und stelle mich zu unserem Fahrzeug. Daraufhin nähert sich das Impellerfahrzeug unserer Position. Torrum eröffnet das Feuer und holt den Copter vom Himmel, ich fliehe in den Schutz der Bäume. 6 Leute konnten sich noch aus dem Impellercopter retten und nähern sich nun mit Jetpacks der Lichtung. Auch der Düsenjäger kommt schnell näher, allerdings in großer Höhe. Nun entwickelt sich ein Feuergefecht zwischen den Jetpackern und meinen Kollegen, das, ich kann es nicht anders sagen, schlecht für die Sklavenjäger ausgeht. Als vier vom Himmel geholt sind, entfliehen die anderen in Panik knapp über den Bäumen. Als

schlechter Verlierer setzt der Düsenjet noch zwei Raketen ab, bevor er von Torrum getroffen wird und sich auf einen Triebwerk humpelnd weinend zum Hausmeister schleppt.

Glücklicherweise können wir uns alle aus dem Wirkungsbereich der Geschosse entfernen. Unglücklicherweise stand unser Fahrzeug mitten drin und existiert nun nur noch auf Schnipselebene... Der Wald brennt.

Skiff und Torrum fleddern Leichen der Jetpacker und das Wrack des Impellercopters und bringen so einiges an Land:

Schildfelder, Munition, einen Zugangsplastikchip (wofür?), 3 Brieftaschen, die alle als aus dem El Kano-System stammend ausweisen, Drogen (30 mal RE/MO TL 13), 3 Wespennester TL 13 und 3 mal 5 Granaten. Wir behandeln uns und entspannen, traurig über den Verlust unseres Fahrzeuges...

TBC

20 EP

### **Skiffs Plan**

Knastdrohnen gegen Sklavenjäger aufhetzen. Wir entscheiden uns, erstmal zu scannen. In etwa 30 km Entfernung erkennen wir ausgeglühte Jetpack-Kartuschen. Ich klappere die Frequenzen ab, die in den Kommunikatoren der toten Sklavenjäger gespeichert sind. Die Typen haben offenbar um Hilfe gerufen und sollen in 3 Stunden abgeholt werden. Das soll auch unser Taxi sein, beschließen wir. Doch dafür muss erst noch etwas geplant und vorbereitet werden.

Zunächst starten wir zwei unbemannte Jetpacks in entgegengesetzter Richtung, um eine Flucht zu simulieren und machen uns zu Fuß und Schulter auf den Weg. Der Weg wird zu lang, also bemühen wir doch unsere Jetpacks, solange wir noch außer Scannerreichweite sind, um nicht total erschöpft anzukommen. Unglücklicherweise wechseln die Sklavenjäger nach 20 Minuten die Kommunikationsfrequenz und machen so ein weiteres Mithören unmöglich.

Wir landen und schleichen uns von verschiedenen Seiten an, Skiff voraus, Torrum und ich hinterher. Nach einer Stunde Geschleich wännen wir uns an der richtigen Stelle. Sind wir aber nicht. Skiff ist nicht zu sehen. Wir finden die Jetpackhülsen, unter denen Torrum eine Sprengfalle ausmacht. Als wir dann Spuren entdecken und ihnen folgen, stoßen wir nach kurzer Zeit auf eine weitere Sprengfalle in Kopfhöhe (nicht meine) zwischen den Bäumen.

Torrum versucht sie zu entschärfen, um der verwendeten Handgranate habhaft zu werden. Alles was er erreicht ist aber leider die Explosion derselben und er geht zu Boden, das Gesicht voller Splitter. Durch die Explosion angelockt taucht 3 Minuten später Skiff auf, der sich total verlaufen hatte. Willkommen bei der Gurken-truppe... Er erschrickt über Torrums kritischen Zustand, kann ihn aber schließlich mit einem guten Manöver wieder stabilisieren. Dann verstecken wir unseren Wiederkäuer auf einem Baum, versehen ihn für alle Fälle mit einer Sprengfalle und laufen weg. Eine Stunde wie der Mzajach wegrennt entfernt, graben wir uns ein und harren der Dinge, die da kommen werden.

3 3/4 Stunden nach dem großen Gefecht taucht ein Suchscheinwerfer auf. Ein Impellerkopter sucht ca. 3 Minuten lang die Gegend ab. Zeit vergeht. Ich knabbere einige Käfer, die in unsere Grube krabbeln. Schließlich dämmt der Morgen. Bleigraue Wolken bedecken den Himmel. Ich schicke die Vögel los, die keine Gefahr entdecken können. Auch die Scanner zeigen nichts, also schleichen wir zu Torrums Krankenlager zurück. Das ramponierte Rind scheint nicht entdeckt worden zu sein. Allerdings sind seine Klamotten weg, die wir am Boden liegen gelassen hatten. Nun kann Skiff sich eingehender um ihn kümmern und bekommt unseren Kameraden tatsächlich wieder auf die Beine.

Das Wetter ist schlecht. Gewitter und Regen. Wir machen uns auf den Weg zum Knast, da das Taxi ohne uns abgefahren ist. Am 2. Tag fange ich bei einer Scannroutine einen Radioimpuls auf, über den ich mich ins

Sklavenjägernetz hacken kann. Es gelingt mir, einen kurzen Überblick zu bekommen. Alle 2 Tage wird ein Backup der Truppen erstellt.

Ich versuche mich ein weiteres Mal erfolglos an der Blackbox.

Am 3. Tag verlassen wir die Steppe und kommen am Fluss in den Wald. Da plötzlich ein lauter Überschallknall und ein schwarzes Pünktchen am Himmel. Kurz darauf eine Explosion am Boden. Ein Düsenjet hat uns entdeckt und das Feuer eröffnet. Wir verteilen uns. Zwei Raketen kommen auf uns zu. Wir rennen, Schilde an. Detonationen. Explosionen hinter uns. Wir werden von Jägersuchern attackiert und verletzt, können sie aber letztlich ausschalten. Während wir noch unsere Wunden versorgen, nähert sich ein Impellerkopter. Wir verstecken uns. Ich hacke über ein Funksignal in den Impellerkopter und setze mich dort unbemerkt fest. Dann nähert sich auch wieder der Düsenjet, den ich vom Impellerkopter aus ebenfalls übernehmen kann. Ich isoliere den Piloten, bleibe aber noch im Hintergrund.

Inzwischen ist Skiff entdeckt worden und soll festgenommen werden. Jetpacker entsteigen dem Impellerkopter und nähern sich ihm. Als sie nahe genug sind, lässt er 3 mit seinem Hibernationsinduktor einschlafen und erschießt den Vierten. Nun kann sich auch endlich Torrum wieder einer Waffe bemächtigen. Er erschießt, wen er findet. Unterdessen hat der Jetpilot mich bemerkt und versucht die Kontrolle zurück zu gewinnen. Als letztes Mittel greift er zur manuellen Totalabschaltung. Ich bin raus, er ist in der Bedrouille. Als er wieder startet, wird er von Torrum beschossen und muss sich erneut (es scheint tatsächlich wieder derselbe zu sein) mit blutender Nase zum Hausmeister schleichen.

Bleibt uns aber immerhin noch der Kopter, den ich nun lande, zum Entsetzen der Piloten. Sie springen raus, Skiff erschießt einen, den anderen „zerlande“ ich. Der Düsenjet, ein schlechter Verlierer, schießt aus der Ferne noch einen Torpedo auf den verlorenen Kopter. Torrum allerdings, voll in Fahrt, bringt den Torpedo durch einen gezielten Schuss zur Explosion, bevor er Schaden anrichten kann.

Wir haben ein neues Fahrzeug! Zudem finden wir darin :

TL 13 Technikerkasten, Medkasten, TLB, TRK, Kiste mit Handgranaten, 5 Wespennester und Survivalpacks für 14 CMZ.

Und wir haben 3 Gefangene, die wir Torrum vor der Flinte wegzerren konnten. Nun werden sie befragt und können einige Infos geben, die uns komplett neu sind:

- Die Basis im Süden ist geräumt, wird aber, da wir uns als „nicht der Kriven Nachrichtendienst“ rausgestellt haben, sicherlich bald wieder besetzt.
- z.Z. befinden sich 120 Sklavenjäger auf dem Planeten
- es befinden sich 2 Shuttles auf der Suche nach uns im Orbit

Sollen wir mit den Sklavenjägern verhandeln? Oder die Drohnen auf sie hetzen?

Dann kommt noch eine Hammerneuigkeit:

Es gibt hier eine TL 3-4 Zivilisation mit einer 200 000 Einwohner zählenden Hauptstadt in Äquatornähe. Die Sklavenjäger machen dort manchmal inkognito Urlaub. Gegen offen auftretende Sklavenjäger wehrt sich die Bevölkerung!

Da müssen wir hin!

TBC

### **Wir planen unser Vorgehen in der Stadt...**

Hierzu ziehen wir die Kenntnisse des Gefangenen zur Hilfe. Minotauren sind dort unbekannt, aber Squieser kennt man. Es gibt einige wenige Stämme im Süden und auch in der Stadt sind welche anzutreffen. Die Stadt liegt beiderseits des „Riesenflusses“. Möglicherweise sind Sklavenjäger in der Stadt auf der Suche nach uns.

Sie besitzen noch 5 Kopter und 2 Düsenjets in der Station, sowie 8 Bodenfahrzeuge. Die Stadt wurde vor 10 Jahren überfallen und geplündert. Seitdem kommen die Sklavenjäger immer mal wieder in die Stadt, jedoch eher inkognito, da die Bewohner sich gut mit Giften auskennen und diese sowie auch Sprengfallen zur Verteidigung einsetzen. Der Nordteil der Stadt ist eher merkantil orientiert. Hier herrscht ein Oligarchenrat der wichtigsten Adelshäuser, die auch den Handel kontrollieren. Der Süden wird von Senatoren regiert. Er ist eher demokratisch (griechisch-römisch) geprägt.

Auf dem Planeten, so berichtet der Sklavenjäger weiter, gibt es drei Zonen, die nicht betreten werden dürfen – eine im Süden (Hochgebirge) eine im Delta des Riesenflusses und eine weitere im Norden, ganz in der Nähe der geräumten Basis an der Küste. Die Hauptbasis der Sklavenjäger ist mit einem Scannfeld von 1 km Radius gesichert, das bei unbefugtem Betreten Alarm auslöst. Es gibt 4 Lasergeschütztürme von hoher Reichweite.

Nachdem er uns mit diesen Informationen versorgt hat, übergeben wir den Sklavenjäger unseren Freunden, den Steinesammlern. Diese bereiten uns ein freudiges Willkommen. Wir verteilen Geschenke und machen uns beliebt. Torrum beschließt hier seinen Lebensabend zu verbringen.

Am nächsten Morgen verabschieden wir uns vom Stamm und fliegen los in südlicher Richtung. Je weiter wir gen Süden kommen, desto mehr Siedlungen können wir am Boden erkennen. Vereinzelt können wir auch Karawanen und Vogelreiter ausmachen. Etwa 100 km vor dem Fluss beginnt dichter besiedeltes Gebiet. Wir sehen Ackerbau und Viehzucht, Holzdörfer und dazwischen vereinzelt Waldflecken. Wir fliegen einen kleinen Bogen und suchen im Hochgebirge nach einem geeigneten Landeplatz. Torrum bleibt beim Kopter, während Skiff und ich uns in die Dörfer begeben um Legenden zu sammeln.

Nun wird das Wetter wieder ekliger. Es gewittert. Auf den Feldern, die wir durchwandern wird noch fleißig gearbeitet, aber die Leute sind nicht abgeneigt, die Fremden ins Dorf zu begleiten. Die oberste lokale Persönlichkeit ist der Landvogt. Er begrüßt uns freundlich und wir erleben einen netten Abend voller Lokalkolorit, bei dem wir erfahren, was hier Meinung ist. (Namenslisten von Adelshäusern), Bibliotheken befinden sich eher im Süden der Stadt. Sklavenjäger gelten hier nicht als Menschen sondern als eine Art fliegender Kreaturen. Wir möchten einen geschlossenen Wagen nebst Zugtier kaufen, um Torrum möglichst problemlos durch die Dörfer zu bringen. Wir müssen zwei Artefaktklumpen dafür abdrücken.

Am nächsten Morgen sammeln wir Torrum ein, der sich in eine Burka gewandet hat, „die Arme hat einen ganz entsetzlichen nässenden Ausschlag“, und machen uns wieder auf den Weg. Wir kommen gut voran (50 km/Tag). Hin und wieder kommen wir durch ein Dorf, in dem wir weitere Informationen sammeln. Wir geben uns als freiberufliche Artefakthändler mit hässlicher Schwester aus, eine offenbar nicht allzu ungewöhnliche Story, bis auf die Schwester, „warum setzt ihr sie nicht einfach aus“.

Es fällt bei unseren Gesprächen mit den Dörflern immer wieder der Name des Hauses Quat als einer besonders einflussreichen Familie. Wir beschließen Kontakt aufzunehmen und gelangen an eine Sommerresidenz der Quats. Bei einem Empfang im kleinen Kreis offenbart sich Torrum als Minotaur. Er ist die mitleidigen Blicke und heimlich zugesteckten Salben von Dorfhexen und zugeraunten zweideutigen Angebote von Dorfperversen endlich leid.

Nach dem allgemeinen Erstaunen wird er von einem Gelehrten bei Seite genommen. Dieser vertraut ihm an, dass im Nordteil der Stadt im Verborgenen ein Minotaur Namens Ghan dumach Lahr lebt. Uralt und sehr zurückgezogen. Er gilt einigen ansässigen Fürstenhäusern als guter Ratgeber. Wir erhalten ein Empfehlungsschreiben für die Stadtresidenz der Quats. Und dorthin begeben wir uns nun. Wir erfahren, dass es in der Stadt verschiedene mzajische Religionen und diverse Hausgötter gibt. Die „Beleseneren“ glauben, die Sklavenjäger sind Einheimische, die Artefakte aus der Urzeit gefunden haben und diese zu ihrem Zweck nutzen.

In der Stadt erwartet uns ein großes Gedränge. Einige Gebäude weisen noch Beschädigungen der Plünderungen auf. Man versucht uns zu bestehlen und zu bequatschen. Wir haben da keinen Bock drauf und engagieren einige Gassenhauer und einen Führer zum Haus Quat. Dieses ist ein sehr großes Gebäude, in dem wir 10 Trümmerstücke orten können. Auf Vorlage unseres Schreibens werden wir eingelassen, die Kutsche wird abgestellt und wir werden in den Palast geführt, wo wir eine Stunde warten müssen. Am Abend sind wir zum Empfang anlässlich des 21. Geburtstages der Tochter des Hauses eingeladen. Torrum, „die Arme hat den ganzen Schädel voll mit obskuren Auswüchsen“, wird erneut verschleiert und in unser Gemach geführt. Beim Bankett sind etwa 50 Gäste, die von der gleichen Zahl an Bediensteten umsorgt werden. Wir bekommen Plätze an der Haupttafel und suchen das Gespräch. Einige glauben, die Basis der Sklavenjäger sei ein Artefaktgebiet. Auch in dieser Runde ist die Meinung über die Sklavenjäger in „Dämonen“ und „Leute, die sich Artefakte untertan gemacht haben“ geteilt.

Wir suchen nach Aufträgen und Kontakten. Unser Gastgeber hat Angst, dass sich die Meinung bestätigen könnte, die Sklavenjäger kämen von außerhalb des Planeten. Wir ziehen ihn ins Vertrauen. Er ist unerfreut über die Wahrheit, erklärt sich aber bereit einen Brief von Torrum an Ghan zu übermitteln.

Am nächsten Tag teilen wir uns auf (Skiff allein, ich mit Torrum) und erkunden den Südteil. Die Südstadt hat gepflasterte Straßen, Theater, Foren und Agoren etc und befindet sich in einem etwas besser restaurierten Zustand als der Norden. Auch die Wachen, die wir hier treffen, scheinen mit höchst modernen Vorderladern besser bewaffnet zu sein, als der Rest der hiesigen Zivilisation. Wir erreichen die Bibliothek und erhalten eine Nutzungsgenehmigung bis Sonnenuntergang. Im Innern ist es schick und voller Schreiberlinge und Bücher. Die Südländer wissen offenbar, dass sie den Planeten auf der Flucht vor einem Krieg erreicht haben. Viele glauben, hier geschützt zu sein. Sie hielten über einen Kommunikator Kontakt mit der Außenwelt, bis dieser dann eines Tages verstummte und der Krieg kam. Die Hauptstadt wurde vernichtet und 400 Jahre nuklearer Winter folgten. Über das, was seit eigen Jahren geschieht, gehen die Meinungen auseinander:

- der Krieg geht noch weiter, die Sklavenjäger sind Soldaten
- der Krieg ist vorbei, es gibt weiterentwickelte Zivilisationen im All

Die Verbindungssignale wurden aus dem Zentrum des Kontinents gesendet – dort wo heute die Stadt steht. Wir scannen, und ich empfangen ein stark verzerrtes Echo einer technischen Einrichtung aus der Nordstadt. Ein Tempel, klein, ziemlich alt, beschädigt...

Wir gehen zurück.

TBC

20 EP

### **Am späten Nachmittag...**

... gehen wir zurück in die Nordstadt. Hier fallen wieder die im Vergleich deutlich heruntergekommenen Gebäude und Straßen auf. Wir kommen unbeschadet durchs Gedränge und erreichen das Haus Quat rechtzeitig zum Abendmahl. Obwohl der Majordomus uns davor gewarnt hat, nachts in die Stadt zu gehen, brechen wir nach dem Essen wieder auf, um dem Tempel einen Besuch abzustatten. Eine Stunde strammes Hufmarsches und wir stehen auf einem kleinen Platz, der trotz der späten Stunde recht belebt ist. Gesäumt von Tempeln unterschiedlicher Couleur, beherbergt der Platz einen Markt für Luxusgüter und Tempelopfer. Auch der Tempel, den wir suchen befindet sich am Rande des Platzes. Unauffällig, unbeleuchtet und offenbar unbenutzt duckt er sich zwischen seine Nebengebäude. Würziger Rauch dringt aus den lichtlosen Fensteröffnungen. Torrum klopft. Keine Antwort. Er ruft. Erneut warten wir eine lange Weile, ehe uns aus dem Innern eine Stimme auffordert zu gehen. Erst die Erwähnung unseres Empfehlungsschreibens bringt uns weiter. Eine Luke in der Tür öffnet sich und ein menschliches Gesicht schaut zu uns heraus, offenbar beeindruckt von Torrums

Gesicht (wer wäre das nicht...). Die Luke wird wieder geschlossen und es beginnt eine weitere Wartezeit, ehe der Terraner wieder auftaucht und uns nun endlich einlässt.

Wir folgen ihm durch den im Verfall begriffenen Tempel, eine Wendeltreppe nach unten, bis wir schließlich eine Kellerhöhle in etwa 7-8 Meter Tiefe erreichen. Die Räume, die hier in den massiven Fels gehauen wurden sind wohnlich eingerichtet. Es gibt eine Küche und ein Schlafzimmer, sowie einen Vorratsraum. An diese Wohnräume schließt sich ein großer, tempelartiger Raum an, der in einer Nische zwei artefaktartige Gegenstände beherbergt. Im Schlafräum treffen wir auf Ghan dumach Lahr, dem wir durch den Terraner vorgestellt werden. Dumach Lahr ist ururalt, rüdig, blind, verkrüppelt und hornlos. Er begrüßt uns mit brüchiger Stimme. Als wir ihm unsere Geschichte darlegen und unsere Hoffnung, mit seiner Hilfe den Planeten verlassen zu können, gibt es einen verwirrenden Augenblick der Zeitüberschneidung.

Auch Dumach Lahr ist durch ein Tor hierher gelangt. Er behauptet, dies sei vor 230 Jahren gewesen. Andererseits ist er nur ein Jahr vor uns, nämlich 327 auf seine Mission gestartet. Auf dieser Welt allerdings scheint weder 328, wie wir dachten noch 557, wie es nach seiner Rechnung sein müsste, sondern, nachdem wir sorgfältig trianguliert und die erbeuteten Ausweise und Ausrüstung der Sklavenjäger studiert haben, erst etwa 230 zu sein. Eine Epoche in der das Imperium eine schwere Wirtschaftskrise durchläuft und zudem ein 30jähriger Krieg mit einem Vorläufer der Mantell-Oligarchie.

Der Minotaurus ist der letzte Überlebende seiner Mission und sieht keine Möglichkeit den Planeten zu verlassen. Allerdings gibt es eine Möglichkeit, ein Signal zu senden. Er kann diese Möglichkeit nicht nutzen, wir, als Techniker möglicherweise schon: Sie ist hinter der massiven Felswand verborgen. Ich scanne in der Tat im Innern des Felsgesteins eine 1 BRT große Struktur, möglicherweise eine Fluchtkapsel. Oberhalb der Stelle entdecke ich einige hauchdünne Fugen zwischen gewaltigen Blöcken im Fußboden.

Wir gehen den harten Weg und zersägen 5 Tage lang die großen Blöcke in kleine Teile, die wir mittels einer eigens beschafften Seilwinde heraus hieven. Während wir sägen, erhalten wir ein kleines historisches Backup und die derzeitigen Umstände von Dumach Lahr.

- Depressionsphase, Wirtschaftskrise im Imperium. Politische Krise im Squiesischen Sektor um Zenter Gemini
- der Fürst des Hauses Trorjälön aus der Jälön-Provinz besteigt den Autarchenthron auf Kriven und tritt mit seinen Verbündeten, den Ornitrophon einen Krieg gegen das Imperium los
- wir befinden uns astronomisch gesehen am Rand der heutigen Mantell-Oligarchie, so weit ab vom Imperium, wie es nur geht...
- Dumach Lahr arbeitete für ein Volk namens Ricril, das deutlich höher entwickelt ist, als das Imperium. Die Ricril haben kurz bevor wir durch das Portal getreten sind, im Imperium Asyl bekommen.

Am Boden des Schachtes finden wir schließlich eine korrodierte, leicht angeschmolzene Fluchtkapsel aus dem 1. Imperium. Ich lege einen Weg ins Innere frei und mache mich daran, die Funkkonsole zu untersuchen, während meine Kollegen die Kapsel ausschachten. Der Kommunikator besitzt einen TL von 15-16 und ermöglicht theoretisch Translichtkommunikation. Ist allerdings komplett entladen.

Als wir alles beisammen haben, packen wir unseren Wagen, nehmen Dumach Lahr mit und machen uns auf den Weg zurück zu unserem Kopter. Am 3. Tag entdecken wir einen Verfolger, den Torrum aus großer Entfernung erschießt. Wir untersuchen ihn und entdecken einen kleinen oneway-Kommunikator.

Schließlich erreichen wir unseren Kopter und begeben uns an einen geschützten Platz am Grund einer tiefen und schmalen Schlucht, um mittels des Kommunikators eine Botschaft abzusetzen. Ich koppele diverse Energieträger an das Funkgerät und wir senden einen Hilferuf ins All.

Nun heißt es warten.

Routinemäßig hören wir den Funkverkehr der Sklavenjäger ab und bereits nach wenigen Tagen nähert sich ein Trupp mit einem Kopter. Sie schießen auf uns. Torrum zerschießt eine abgefeuerte Rakete, bevor sie Schaden anrichten kann, und beschädigt den Kopter, der daraufhin wegeiert. Wir nehmen die Verfolgung auf. Skiff versteckt das Funkgerät, Torrum erledigt die Sklavenjäger, dann müssen wir uns ausruhen.

Skiff richtet ein Feldlazarett einige hundert Meter vom Kopter entfernt ein. Während er noch die letzten Handgriffe erledigt, ertönen zwei Überschall-Knalls, dann eine Explosion und unser schöner Kopter regnet in erbsengroßen Schnipseln vom Himmel. Dann Stille. Wir warten. Torrum entdeckt ein kreisendes Objekt in 12 km Entfernung, 6 km Höhe.

Wir beschließen, uns auf Guerillakampf zu verlegen, während wir auf Rettung warten. Im Gelände verteilt bereiten wir Plätze für einen Hinterhalt vor. Nach wie vor wird das Gelände von Sklavenjägern aus der Luft überwacht.

Dann erfolgt nach etwa 2,5 Stunden ein massiver Aufmarsch der Sklavenjäger. Zunächst gehen zwei Düsenjets und ein Shuttle in eine Kreisbahn auf 8 km Höhe. Das Shuttle klinkt einen Battlemac aus. Schwer bewaffnet, lustig bemalt. Dann schwärmen 40 Jetpacker aus. Skiff und ich gehen dem Mac entgegen, um ihn abzufangen. Die Jetpacker halten sich noch zurück. Unvermutet werde ich beschossen. Offenbar war meine Tarnung nicht ausreichend. Ich kann noch eine Salve zurückgeben, dann erwischt mich ein Gefechtslaser des Battlemac und ich falle, während der Mac weiter voran schreitet. Torrum gelingt es noch, einen Laser auszuschalten, bevor der andere ihn ins Koma schickt. Du Machlar springt ihm zur Seite und pumpt ihn wieder auf. Nun beharken Skiff und Torrum gemeinsam den Battlemac. Doch alle Anstrengung ist vergebens. Nacheinander werden meine Begleiter niedergemäht.

Wir wachen auf im Knast der Sklavenjäger. Die Cyberware ist deaktiviert und wir wurden offenbar einem Neurscan unterzogen...

TBC

30 EP

### **Wir liegen in einer kleinen leeren Betonzelle, ...**

... ohne Ausrüstung, dafür mit deaktivierter Cyberware und rasierten Stellen an Kopf und Körper. Ghan du Machlar ist nicht mehr bei uns. Es riecht nach Rind... (Torrum: Lieg Du mal tagelang ungewaschen in einer Zelle rum. Dann fängt sogar ein Minotaur an sich olfaktorisch bemerkbar zu machen. Hat was mit Körperfläche zu tun. Ist ja nicht wie bei den Katzen die sich den Hintern lecken und dadurch ‚sauber‘ bleiben... Achja, schön das ihr alle noch am Leben seid. Ich hätte euch echt vermisst. Was ist eigentlich passiert?)

Offenbar waren wir mehrere Tage ohne Bewusstsein, in denen wir allerdings medizinisch versorgt und wiederhergestellt wurden. Torrum brummt der Schädel. Stille. Torrum ruft nach Essen (MUUUUHHHH!!!). Hinter einem Lüftungsgitter entdecken wir ein Mikrofon. Wir harren der Dinge.

Etwa 90 Minuten, nachdem wir wieder zu uns gekommen sind, hören wir auf dem Gang Schritte von 3 Personen. Einer kommt rein, zwei bewachen die Tür. „Hier, Futter für Euch“, und stellt eine Kiste auf den Boden. Torrum erkundigt sich nach unserem weiteren Schicksal und hält dabei auch die telepatischen Ohren offen. Wir sollen aus dem Hauptlager, in dem wir uns derzeit befinden, vom Planeten weg geschafft werden. (Torrum: Mann das sind schon echt grenzdebile Typen hier. Ich bin sicher wenn ich dem ganz tief ins Ohr schaue sehe ich die Halbleiter und wie die Röhren leuchten. Nicht sehr aufschlussreich das Ganze. Immerhin haben sie Respekt. Naja nach letzter Zählung: Sklavenjäger: 2 und drei Halbe – Bruderschaft von Axt und KI: 3 Kopter, 2 halbe Jets, ca. 20 kaputte und diverse schlaflose Nächte beim Chef (auch bald bekannt als ‚Der Schleusengänger‘) da würde ich auch freundlich lächeln).



Das Essen stellt sich als grauenvoller Schleimfraß heraus (Torrums: Ich will zurück in den Knast, die konnten wenigstens kochen. ... Himmel, hoffentlich hat Skiff das jetzt nicht gehört, sonst läuft der gleich los und will Drohnen locken) . Um der Überwachung ein Schnippchen zu schlagen, hält Torrum einen telepathischen „Kommunikationskanal“ frei. Als nach längerer Zeit der Essensbehälter wieder abgeholt wird, frotzeln wir ein wenig mit den Wachen und erfahren, dass eine Evakuierung des Planeten geplant ist, sobald das große Schiff ankommt. Der genaue Zeitpunkt steht noch nicht fest, doch die Vorbereitungen sind bereits im Gange. Später wird unvermittelt die Tür geöffnet. Vorsichtig schlingt ein Mzajach durch die Tür und bedeutet uns, still zu sein (Torrums: Nicht das ich ihm viel zu sagen hätte, aber man kann ja mal in den schwachen Geist hineinschauen. Man weiß ja nie. Interessanterweise scheint der das Folgende wirklich Ernst zu meinen). Er will uns zur Flucht verhelfen, wenn wir dafür ein gutes Wort für ihn einlegen, wenn die Kriven-Marine anrückt. Die Sklavenjäger sind sicher, dass unser Signal aufgefangen wurde, und in Kürze mit dem Besuch der Marines zu rechnen ist. Deswegen auch die Evakuierungspläne (Torrums: Schisser. Naja war ja irgendwie klar. Kommen mit einem Shuttle, diversen Koptern, zwei Jets und einem Kampf Mech um uns einzufangen). Innerhalb der nächsten Stunden kann er uns hier herausbringen.

Wir haben übrigens das Jahr 258 niZ. (Torrums: DAS ist mal ein Hammer. Ich meine ein echter Hammer. Dieses verdammte Tor hat uns nicht nur durch die ganze Galaxis geschossen, NEIN! es war auch so nett uns ein paar Jahre in die Vergangenheit zu bugsieren. Ganz tolle Show. Ich versuch mich schon seit Stunden zu erinnern wer die letzten großen Turniere gewonnen hat. Da werde ich mir wohl ein paar Kröten zusammenborgen und ein wenig wetten müssen. Unermesslicher Reichtum: Ich komme!)

Mister Manchizo (so der Name unseres Helfers) beschreibt uns das Lager, in dem wir uns befinden. Skiff sieht gute Chancen für einen Kampf (Torrums: Ich sag nur Drohnenlockruf! Skiff sieht immer gute Chancen für einen Kampf. Jetzt weiß ich auch warum der so gut im Verarzt ist), Torrum möchte erst seine Cyberware wieder aktiviert haben (Genau: Und irgendwas was Löcher so groß wie meine Faust macht und dann will ich eigentlich nur raus und die Füße stillhalten. Ich kenn diese ganze Viel Feind Viel Ehr Chose, aber bei 100 Gegnern ist Schluss. Alte Minotauren Weisheit: 6000 Schuss in meinem Rucksack und trotzdem reicht einer um mich zu töten. Ich wünschte Skiff würde mehr Bücher lesen).

Wir geben Manchizo einige Besorgungen in Auftrag und eine Stunde später kommt er zurück mit einem Mediziner-Kasten, Tech-Pack, Flexarmors und Waffen, sowie Survivalpacks, einem Minizelt, einem Lichtverzerrernetz zur Tarnung, einer Schachtel Kippen, Kommunikatoren und einem Sensor Typ 1 (Torrums: Now you are talking, Dude! Ich fühl mich längst nicht mehr so nackt und beginne mich zu fragen ob es vielleicht doch einen Weg gibt um die Landung der Truppen vom Boden aus vorzubereiten)

Wir puschen uns auf und schleichen uns raus. Im Shuttlehangar werden Wartungsarbeiten durchgeführt, die ebenfalls auf einen bevorstehenden Start hin deuten (Torrums: Ja von da unten muss das wirklich wie ein Hangar aussehen. Mann, das ist eine beschissene Zeltplane, die über ein altes Schiff gespannt ist. Wahrscheinlich nennt er die Stofftasche in der er wohnt auch sein Apartment. Und wenn jemand das Ding an eine Garderobe hängt, wird da direkt ein Penthouse draus).

Wir verstecken uns am Hang (das Lager liegt auf einem Hochplateau) in der Nähe eines Flak-Geschützes. Skiff beginnt, unsere Cyberware wieder zu aktivieren. Die Sklavenjäger warten auf ihr großes Schiff. Nach 8 Stunden wird es hell. 2 Kopter steigen auf. Unsere Flucht ist bemerkt worden. Wir lauschen dem Funkverkehr: Die Suche verläuft erfolglos, der Abflug soll beschleunigt werden. (Torrums: Scheiße. Gute Arbeit mit der Cyberware und jetzt müssen wir möglicherweise doch handeln. Kann ich nicht mal ein ruhiges Wochenende haben?)

Ich programmiere einen Virus für das Sensorauge, das die Station überwacht. In der 13. Stunde unserer Flucht wird die Suche noch einmal intensiviert. Der Start eines Shuttles wird vorbereitet. Das ist für uns das Zeichen, in Aktion zu treten. Wir klettern zum Hangar, um das Shuttle zu übernehmen. Die Plane des zeltartigen Hangars ist bereits entfernt worden und aus Richtung der Baracken nähert sich die Führungsriege geschwinden Schrittes dem Shuttle.

Während Skiff sich zum Hangar schleicht setze ich meinen Pulser in Gang, um die Kontrolle über das Shuttle an mich zu bringen. Da heult plötzlich eine Alarmsirene los. Skiff ist entdeckt worden. (Torrums: Na toll. Dann soll es wohl losgehen. Skiff enttarnt und Blink beim Hacken erwischt. Ich liebe es mit Profis zu arbeiten. Mal schauen wie sich das jetzt wohl entwickelt)

Die Führungsriege legt noch einen Zahn zu, während Wächter aus Zelten und Baracken springen. Ich bekomme keinen Zugang zum Shuttlesystem. Skiff entert das Shuttle, in dem sich allerdings schon 4 Personen befinden, die nun auf ihn feuern. Ich verschaffe mir gerade virtuellen Zugang zu einem der Geschütztürme, als zwei Wachen auf mich aufmerksam werden. Ich klettere weg, sie erschießen mich, ich falle und sterbe am Fuße des Hochplateaus.

Torrums, der bis dahin die Stellung am Lager gehalten hatte, klettert weg (Torrums: Ich bin nicht sicher ob ich es schon mal erwähnt habe, aber das war eine echte Scheißidee. Skiff kann ich nicht helfen und Blink nicht mehr. Shit, ich zieh erst mal den Kopf ein und haue die beiden dann raus, wenn die Sklavenjäger sie wieder gesund gepflegt haben. Der andere Katzenkopf ist auch keine Hilfe). Skiff hat es nun mit immer mehr Gegnern zu tun. Fluchtartig verlässt er das Shuttle und rennt auf die erlauchte Gruppe zu, die sich dem Shuttle weiterhin nähert. Es gelingt ihm, den Chef zu überwältigen und als Geisel fest zu halten (Torrums: Na endlich macht der mal was cleveres. Als ich von seinem ‚Ausbruch‘ höre kehre ich sofort wieder um. Endlich kann ich was tun. Ich nähere mich dem Plateaurand und erfasse, dass die Katze die Aufmerksamkeit aller auf sich zieht. Braver Mohrle. Im Moment haben wir ein Patt und Skiff versucht es mit der Einschüchterungsnummer. Mal sehen ob ich da unterstützen kann. Ist das da nicht die Nummer Zwei der Jäger? Ich glaube der will seine Waffe ziehen. Nicht mit dem Commander! Naja, vielleicht wollte er sich auch nur am Arsch kratzen.)

Um den Ernst der Lage zu verdeutlichen, erschießt Torrum snipermäßig, den Vize-Chef. Aufruhr und Kampfgetümmel. Skiff entdeckt am Gürtel des Chefs seinen geliebten Hibernationsinduktor, greift ihn sich und schickt einige Sklavenjäger schlafen, während Torrum weitere erschießt. (Torrums: Alles Spinner und Fanatiker. Warum können die nicht einfach einsehen wenn sie verlieren und sich geschlossen halten. Also gut, dann eben doch wieder auf die Harte. Du und Du.)

Schließlich ergeben sich die übrigen Soldaten, bleiben aber sprungbereit. Skiff bugsiert den Chef und seinen Koffer ins Shuttle. Torrum nimmt sich meines Körpers an, den zwei Sklavenjäger freundlicherweise inzwischen geborgen hatten und trägt mich ebenfalls ins Shuttle. (Torrums: Irgendwie ist er mir als körperwarmer Muff doch lieber. So hängt der ja nur schlaff rum. Warte, mein Freund, gleich geht es wieder. Mach mir nicht völlig schlapp jetzt. Vorsichtig lege ich ihn auf einen Sitz und schnalle ihn an. Dann wird noch schnell der Pilot überzeugt und auf geht's...)

Alarmstart! Die im Shuttle verbliebenen Sklavenjäger werden ruhig gestellt. Das Shuttle ist bereits gut beladen. Der Pilot ist bereit, zu kooperieren. Wir hängen uns an den Autodoc und verbergen uns im geostationären Orbit. Skiff kümmert sich um unsere Blessuren bzw holt uns in Leben zurück. Das erste Mal seit Monaten können wir uns richtig ausruhen. (Torrums: das meine ich mit einem ruhigen Wochenende. Schön ausspannen... Der Sklavenchef scheint tatsächlich geglaubt zu haben wir lassen ihn frei. Einfaltspinsel. Über die Tage wird sein Gehirn ein wenig gemolken und wir erfahren ein paar wichtige Dinge über die Organisation. Spinner, alles Spinner)

Wir setzen einen Funkspruch mit den Koordinaten des Systems ab und bitten um Hilfe im Kampf gegen die Sklavenjäger. Dann befragen wir den Chef, dessen Name Fassin lautet. Er gehört zur Organisation der „Meistermischer“, einen illegalen Nachfolger der Organisation des mörderischen Spleisser-Kultes, der künstliche Lebensformen als Krone der Schöpfung ansieht. Fassin arbeitet als Beschaffer von Menschen und Mzajach mit bestimmten Phenotypen, die dann im Elcano-System verkauft werden. Das Schiff, das die Sklavenjäger in 5 Tagen erwarten ist ein 50000 Tonner mit etwa 250 Mann Besatzung. Der Name ist „Choc Di“. Wir erhalten Passwörter und weitere Infos:

- Fassins Chef ist ein Morichul namens „Breol, das Monster“, der im Elcano-System lebt. Das ist in der Karam-Provinz der Mantell-Oligarchie
- Später möchte sich Fassin in der Solon-Provinz ins Madschul-System, eine Hightech-Welt, zurückziehen
- In der Zivilisation namens Hort leben seltsame konditionierte Menschen, Mzajach und Squieser. Außerdem soll es dort tatsächlich existierende Götter geben. Fassin kennt im Hort die Systeme „Gottes Hand“ und „Gottes Auge“.
- Gerücht: In etwa 600 LJ-Entfernung, im Josh Toc-System gibt es seltsame Lebewesen und ein Orakel von großer Macht.

Nach 3 Tagen im All springt die Abtastung an. Aufgezeichnet wird eine Flut von Funkimpulsen. Ein Aufklärungsgeschwader der Kriven-Marine. 18 Schiffe in Größenklassen von 1000 bis 15000 BRT. Wir melden uns und das Geschwader nähert sich dem Planeten. Truppen werden abgesetzt, die kurzen Prozess mit den Sklavenjägern machen.

Unser Shuttle landet in einem Hangar des Kommandoschiffes, eine 15000 BRT Fregatte namens „Woetra“. Wir stellen uns vor als frei schaffende Söldner mit dem derzeitigen Auftrag Sklavenjäger zu jagen, im Dienst eines anonymen, inzwischen wohlhabenden Ex-Sklaven aus dem Imperium.

30 EP, Zeit für 3 Praxis- und 3 Praxistheoriepunkte

TBC

### **Wir haben das Jahr 258**

Es herrscht kein Krieg, sondern wir befinden uns in der Phase des Abklingens der Depression. Eben erst (vor etwa 60 Jahren) hat sich die Mantell-Oligarchie als solche mit Hilfe des Imperiums formiert.

Wir befinden uns an Bord einer Fregatte der Kriven-Marine auf dem Weg ins Karam-System und unterhalten uns mit unseren Rettern. Unserer Geschichte wird Glauben geschenkt, denn offenbar ist es zu dieser Zeit nicht unüblich auf Kopfgeldjagd nach Sklavenjägern zu gehen. Für die Ergreifung des Chefs steht uns zumindest ein Teil der ausgesetzten Belohnung von 20 Mega zu. Wir werden an Bord medizinisch wieder hergestellt (de Luxe).

In einer stillen Stunde untersuchen wir den Koffer des Chefs. Wir finden:

- Druckrubine Set im Wert von 15 Mega
- Geldnoten für 35 Mega
- Eine Urne, wertvoll, okkult mit alter Asche
- 4 leuchtend blaue Edelsteine, die sich bei näherer Betrachtung als Brn´Kaa-Blumen herausstellen. Illegale Importware, da es sich bei den Blumen um eine intelligente Lebensform handelt, die das Pech hat, bei richtiger Anwendung wie ein Detonator (TL 14) hoch zu gehen
- ein reich verzierter Messergriff, von dem ein 50 cm langes Feld ausgeht, das Panzer durchdringen kann. Eine ornitrophische Disruptorklinge.
- Privatrechner des Chefs

Nach einiger Zeit erreichen wir das Karam-System, welches nicht besonders dicht besiedelt ist und einen durchschnittlichen TL von 12-13 aufweist. Es liegt in einem Raumgebiet, in dem einige lokale Konflikte herrschen. Es kommt häufig zu Überfällen durch Ornitrophen. Die Herrschaft liegt in den Händen verschiedener Fürstenhäuser, die ihre Provinz nicht als Teil sondern als autonomes Gebiet innerhalb der Mantell-Oligarchie ansehen. Es liegen viele militärische Schiffe vor Anker.

In Shuttles werden wir zur Oberfläche und auf Staatskosten in einem Hotel untergebracht. ZIVILISATION!!!! (Ein Schock für Torrum...) Unser Hotel in der Hauptstadt trägt den Namen Cityplex. Bald nachdem wir eingekcheckt haben, holt uns eine Limousine ab und fährt uns herum. Es gibt hier einen Barkomplex. Wir feiern unsere Rückkehr in zivilisierte Gefilde auf unzivilisierte Art. Ich sag mal so: Wiederkäuen ist nicht jedermanns Sache...

Für die beiden folgenden Tage sind jeweils um 10 Uhr Gespräche mit Offiziellen des Mantell-Militärs angesetzt. Da der Chef der Sklavenjäger unsere Geschichte im Verhör bestätigt, sollen wir in 2-4 Wochen die Hälfte der Belohnung für seine Ergreifung bekommen. Wir erbitten und erhalten eine Legitimation für die Brn'Kaa-Blumen, die wir bei Gelegenheit in die Freiheit entlassen wollen.

Uns wird nun offiziell der Besitz des 50 BRT Shuttles der Sklavenjäger zugesprochen. Skiff beschäftigt sich unter Zuhilfenahme meiner historischen Kenntnisse mit der Herkunft der Urne, auf der sich ornitrophische sowie mzajische Zeichen befinden. Es wird die Lebensgeschichte eines Mzajach dargestellt, der im „Faltraum“ war. Hierbei handelt es sich um eine weit gehend unerforschte Raumanomalie, die im Bakura-Gezeitenriff ihren Anfang hat und sich dann tausende von Lichtjahren durch den Spiralarm zieht.

Nun wird es Zeit, dass wir uns mit unseren weiteren Plänen und Chancen beschäftigen. In emotionaler aber sachlicher Diskussion beraten wir uns. Teilweise werden Krallen ausgefahren und Hufe gescharrt, aber das Äffchen sorgt für die nötige Gelassenheit... Wir sind räumlich weit von zu Hause weg und vor allem verloren in der Zeit. Das ist definitiv nicht mehr Kansas. Sollen wir uns nun in die Hände der Mantell Oligarchie begeben und in ihrem Auftrag die Wurmlöcher erforschen, oder lieber schnell abhauen und uns als Freischaffende woanders verdingen? Ist es ratsam oder eher kontaproduktiv, unser ganzes Wissen und die wahre Geschichte unserer Reise zu offenbaren? Wird man uns willkommen heißen, oder wegsperren?

Schließlich entscheiden wir uns, die Hosen runter zu lassen und das Risiko mit der Oligarchie einzugehen.

Sobald wir uns offenbart haben, werden wir aufgefordert in die Militärkaserne umzuziehen und den Kontakt mit den örtlichen Behörden zu vermeiden. Eine Woche lang werden wir von den unterschiedlichsten Leuten befragt. Alles in äußerst angenehmer Atmosphäre. Dann werden wir einer medizinischen Untersuchung unterzogen und mit unserem Einverständnis werden Geistesmatrizen erstellt.

Dann gibt es Infos für uns:

Es ist noch nicht lange her (vor 5 Jahren, um genau zu sein), dass Schiffe der Kriven-Autarkie 3 Portale im Raum entdeckt haben. Sie wissen aber nicht, wie sie funktionieren oder wohin sie führen. Sonden, die hindurch geschickt wurden, tauchten nicht wieder auf.

Die Wurmportale liegen in der Sadalmelik-Provinz, in der Trondsedori-Provinz und in der Solon-Provinz. Nähere Positionsangaben will man uns zunächst nicht geben. In der Sadalmelik-Provinz, genaugenommen jedoch etwas außerhalb von ihr, gibt es eine bislang unbekannter Spezies, hoch technisiert (TL 15 und höher) die sich die Draste nennt. Es handelt sich um eine doppelköpfige zentaurenartige Spezies. Sie behaupten, sich mit Wurmportalen auszukennen und für eine Organisation namens Mercatoria zu sprechen. Weder Volk noch Orga ist bisher irgendwo aufgetaucht.

Es gibt aber einige Probleme:

- die betreffende Provinz liegt nah am Ornitrophen Aktionsgebiet
- das Portal liegt nahe des Bakura-Gezeitenriffs
- es ist nicht bekannt, was die Draste als Gegenleistung erwarten

Nun sollen wir als Unterhändler zu den Draste reisen und in Erfahrung bringen, was ihre Ziele sind. Alles klar.

Auf der Reise nach Kriven rüsten wir uns aus und bringen unser Wissen auf den neuesten Stand. Und nun noch ein Gerücht: „Ornitrophen und Firai können sich im Faltraum bewegen“

TBC

### **Wir sind auf Kriven Alpha angelangt**

... der Hauptwelt der Mantell-Oligarchie. Riesige Städte, Industrie, reger Schiffsverkehr. In der Hauptstadt Es-sada landen wir und werden von einem Menschen begrüßt, der den Geheimdienst der Mantell-Oligarchie vertritt, wobei er speziell dem Haus Gesren dient. Sein Name lautet Emn Jabool. Seine Lieblingsfarbe ist Gelb. Sein Auftrag ist es, uns mit unserer neuen Aufgabe vertraut zu machen.

Wir werden streng geheim als inoffizielle Aufklärer im Auftrag des Kriven-Nachrichtendienstes im Chawassa-System eingesetzt.

Zuvor gibt es noch einige Infos für uns:

Die Draste sind im Chawassa-System gelandet, einer dünn besiedelten Gegend außerhalb der eigentlichen Mantell-Provinzen, überwiegend mit Flüchtlingen bevölkert. Überkuppelte Städte, Industriekomplexe. Sie sind mit ihrem sehr großen Schiff nahe der Hauptstadt gelandet und treten als Repräsentanten einer Organisation namens „Merkatoria“ auf und treiben als solche Handel. Besonders interessant: sie handeln unter anderem mit mathematischen Formeln, die scheinbar mit Wurmportaltechnologie in Zusammenhang stehen. Eine offizielle Mission Krivens, die vor einem halben Jahr gestartet ist, gilt als verschollen.

Nun sollen wir, ausgestattet mit einem Budget von 1,5 Milliarden creds, den Zebras auf den Zahn fühlen.

- Was wollen sie hier? Wo kommen sie her?

- Wie lautet ihr Angebot? Soll Wurmportaltechnologie verkauft werden? Oder einzelne Routen?

- Was verlangen sie als Gegenleistung?

Es lauern neben der Unsicherheit über die Motive der Draste allerdings auch noch einige reale Gefahren. Ornitrophen treiben in dem Raumsektor ihr Unwesen, zudem Piraten und abtrünnige Siedler, die den Kriven Nachrichtendienst nicht mögen.

Wir basteln uns also eine Händlergeschichte (4.000 Dosen Biosupporter), hinterlegen sie mit einer Deserteur-Absicherungsgeschichte, besteigen unser modifiziertes Shuttle und ab geht's.

Es folgen zwei Wochen Flug, huckepack auf einem angeheuerten Freihändler, die ohne große Zwischenfälle verlaufen. Im System angelangt, koppeln wir uns in etwa 300 Mio. km ab und nähern uns dem Planeten. Unser Anflug wird etwa 10 Tage dauern. Genug Zeit, die Gegend zu untersuchen. In diesem Sektor ist nicht viel los. Erst im engeren Orbit um den Chawassa sehen wir 22 andere Schiffe. Sie sind von unterschiedlicher Größe (500 – 50 000 BRT) und sämtlich Freihändler. Alles sieht friedlich aus.

Ich zappe mich durch die Kanäle des lokalen Netzes. Die Draste sind wie erwartet das Top-Thema. Politiker und Konzerne freuen sich über die technische Aufwertung, die ihr Planet durch die Draste erfährt. Und billig ist es auch noch. Seit 8 Monaten sind die Draste nun schon hier. Sie handeln mit Wissen, allerdings nicht mit Waffen- oder Schiffstechnologie.

Die Draste scheinen im Verhalten unkompliziert zu sein. Im Auftreten bemühen sie sich, cool und tough zu wirken. Die Fellfärbung weist auf ihren sozialen Status hin.

Am Ende des 3. Tages der Annäherung beobachten wir ein Feuergefecht zwischen zwei Freihändlern, das das kleinere Schiff schnell verloren hat. Uns fällt auf, dass beide Schiffe über eine ungewöhnlich gute Bewaffnung verfügen und wir vermuten getarnte Militärs. Im Anflug scannen wir und werden gescannt, wobei die

Draste mit Abstand die größte Reichweite haben. Zwischen dem Draste-Schiff und der Stadt sind keine weiteren Fahrzeuge zu erkennen. Nur gelegentlich kommen LKWs mit Handelsgütern vom Drasteschiff. Im weitläufigen Orbit entdeckte ich ein Antriebssegment-Trümmerteil, das dort schon seit etlichen Monaten herum treibt. Ich identifiziere es als Trümmerteil der verschollenen Diplomatenmission von Kriven.

Wir setzen zur Landung an. Die lokalen Behörden weisen uns ein und wir begeben uns zum Raumhafen. Während Torrum zunächst im Schiff bleibt, sehe ich mich mit Skiff in der Gegend um. Im Raumhafen Nepper, Schlepper, Bauernfänger (es sind bestimmt auch einige Rosstäuscher dabei) das ganze auf low-level. Wir nehmen uns eine Rikscha und machen eine Stadtrundfahrt. Dabei kommen wir auch am offiziellen Kontaktpunkt der Draste vorbei. Außerdem gibt es einen großen Unterhaltungsboulevard mit vielen Kneipen, Bars, Casinos und Restaurants. Der übliche Handel läuft größtenteils in Konzernzentralen ab, etliche Freihändler machen auch in Kneipen Geschäfte. Besonders hervor tut sich dabei das „Lady K“. Wir mieten uns im „Express Supreme“ ein, nehmen uns einen Mietwagen und kehren zum Raumschiff zurück.

Torrum psi-scant und erkennt insgesamt 20 PSI-Quellen, die sich sowohl im Schiff der Draste, als auch im Stadtkern befinden. Das sind ungewöhnlich viele Kontakte für eine Randwelt wie diese.

Ich checke das Netz. Eine Standard-Geschichte. Es gibt glücklicherweise einen großen Bedarf an medizinischen Produkten, also keine Absatzschwierigkeiten für unseren tradefake. Ich besuche den Drasteknoten und mache einen Termin für in drei Tagen. Zur Überwachung schicken wir die Mücken aus. Sie sollen das Drasteschiff, unser Shuttle und den Boulevard beobachten.

Wir besuchen das „Lady K“. Viele Ortsfremde hier. An der Bar entdeckt Torrum einen glücklichen Händler, der gerade ein günstiges Geschäft mit den Zebras abgeschlossen hat. Bevor wir aber noch ins Gespräch kommen, meldet sich eine Mücke von unserem Shuttle mit einer Scanwarnung. 50 Meter über unserem Schiff hängt eine getarnte Sensordrohne. Sofort machen wir uns auf zum Raumhafen. Bald darauf startet die Drohne und will wegfliegen. Da hat sie die Rechnung ohne das Rind gemacht. Torrum startet seinen Gravgürtel (oder ist es ein Jetpack gewesen?), schwingt sich in die Lüfte und zerledert den elektronischen Spion aus der Distanz. Mit Höchstgeschwindigkeit eilen wir zu unserem Schiff.

Aufgeschreckt von der Explosion kommen zwei mzajische Techniker auf unser Shuttle zugelaufen. Auch wir sind nun vor Ort und schimpfen über die offensichtlich mangelnden Sicherheitsvorkehrungen der Raumhafen-Security. Da die Techniker nichts dafür können, lädt Torrum später einen von ihnen zum Trinken ein, um ihn ein wenig auszuquetschen. Folgendes findet er heraus:

Es gab in letzter Zeit etwa 20 bis 30 Zwischenfälle auf dem Raumhafen. Getarnte Überflüge, Einbrüche in Shuttles, es ging sogar so weit, dass ein Shuttle von Unbekannten gesprengt wurde. Auch sollen Agenten aus der Sadalmelik-Provinz und andere Geheimdienste vor Ort sein.

Ich untersuche die Trümmer der Sensordrohne. Sie ist weder einheimischer noch drastischer Bauart, allerdings von mindestens TL 14.

Dann gehen wir noch mal ins Milieu...

TBC

20 EP

### **Der kleine Punkt**

Der Abendhimmel ist über diesem Planeten recht eintönig. Das einzige Sternbild ist der „Kleine Punkt“. Auf dem Draste-Schiff wird die Technologie, mit der dann Handel getrieben wird auch produziert. Die Satelliten am Gasriesen stammen aus dem ersten Zeitalter. Oder von einem alten Konzern, der den Gasriesen ausbeuten wollte. Oder „Geheimprojekt der Regierung“, um Daten aufzufangen.

Ich nehme einen Lügendetektor mit ins Milieu. (Torrum: Er überhitzt...)

Skiff bleibt auf dem Flugfeld, während Torrum und ich uns ins Lady K begeben. Zuvor installiere ich noch eine EMP-Falle am Schiff. Im Lady K ist nichts mehr los also sehen wir uns weiter um und landen schließlich im Bacchus, wo wir Bekanntschaft mit einer Gruppe lokaler Händler und Farmer machen, die gerade erfolgreich Farmtechnologie erhandelt haben (Torrum: Mann, die haben sich aufgeführt als hätten sie gerade das Rad erfunden. Oder eher den Pflug gekauft. War ganz schön langweilig die ganze Zeit über Getreide zu quatschen. Glücklicherweise kann hier keiner Minotaurenmimik lesen) .

Die Draste haben sich dabei einmal mehr als sehr geschickte Händler erwiesen, die sich auf die lokalen Gepflogenheiten gut eingestellt haben. Die Stimmung ist gut. Zukunftsangst scheint es nicht zu geben. Im Laufe des Gespräches zeigt sich die Gruppe geneigt, 12 Dosen unseres Biosupporters abzukaufen. Torrum nimmt guten Kontakt auf (Torrum: Hurra... noch mehr Geschichten über Multi-gen renitenten Hafer-Weizen hybrid. Oder irgendsowas ähnliches. Plötzlich erscheint die Aussicht mir einen spitzen Stock ins Auge zu stecken irgendwie verlockend. Aber wie Orduhl Khan Thantorhaan zu sagen pflegte: ‚Alles für die Sache! Da muß auch einer mal die dicke Häßliche nehmen!‘).

Er kann auf telepathischem Wege herausfinden, dass die Händler und Farmer offenbar erpresst werden. Wir bohren ein wenig nach und erfahren, dass es sich bei den Erpressern um eine Bande von wenigstens 6 Mzajach handelt, die ihre Opfer in regelmäßigem Turnus besucht. Bereits am nächsten Tag soll wieder eine Geldübergabe stattfinden (Torrum: Und plötzlich entpuppt sich die dicke Häßliche als eine innere Schönheit. Das Kleinganoventum hat diesen Planeten also auch schon gefunden. Vielleicht wird es doch ein interessantes Wochenende). Wir kehren zunächst einmal zum Shuttle zurück, wo sich in der Zwischenzeit nichts Ungewöhnliches ereignet hat. Nach einer kurzen Lagebesprechung kommen wir überein, dass wir versuchen wollen, die Erpresser ausfindig und wenn möglich unschädlich zu machen, um uns tiefer in die lokalen sozialen Netzwerke zu integrieren.

Nach einer kurzen Nachtruhe machen wir uns in einem Luftkissenmietfahrzeug auf den Weg zu dem Farmer, der an diesem Tag Erpresserbesuch erwartet. Wir durchqueren eine karge Landschaft, grau-grüne Felder. Eine 45 minütige Fahrt. Die Farm besteht aus großen Fahrzeughallen sowie Wohngebäuden, die kreisförmig um einen Teich gruppiert sind. Im näher kommen sehen wir schafähnliche Kreaturen, die über die Weiden getrieben werden. Es sind neben vielen Mzajach auch einige Menschen zu sehen und ein normaler Farmlauf geht seinen Gang. 200-300 Meter vor dem „Farmkreis“ der Familie Galliana werden wir automatisch begrüßt und zur Landeplattform gebeten.

Nachdem wir dort unsere ID-Cards in den vorgesehenen Schlitz gesteckt haben, werden wir in einen Warteraum geführt und bekommen erst mal einen Kaffee. (Torrum: Endlich mal eine gute Sache auf so einem Randstern: Der Kaffee wird hier irgendwo angebaut und kommt frisch aus der Rösterei. SO muß er schmecken. Sind mir schon sympathisch die Jungs. Jemanden der solchen Kaffee braut zu erpressen erscheint mir falsch. Vielleicht können wir helfen.) Wenige Minuten später erscheint der Hausherr. Wir erklären ihm, dass wir versuchen wollen, etwas über die Erpresser herauszufinden und gegebenenfalls zu helfen.

Zunächst wickeln wir unseren Medizideal ab, dann bereite ich einige Mücken für die Verfolgung der Erpresser vor. Wir begeben uns auf verschiedene unauffällige Posten auf dem Gelände und erwarten das Eintreffen der Gangster. Als diese dann gegen 10 Uhr eintreffen scanne ich sie und erkenne, dass sie über eine ungewöhnlich gute Ausrüstung verfügen (für hiesige Verhältnisse). Die Typen sind nicht unprofessionell, aber sie fühlen sich sehr sicher und sind deshalb unaufmerksam. Wir schätzen sie gleich oder schlechter als die Sklavenjäger ein. Das Erpressergeschäft nimmt seinen Lauf, und nach kurzer Zeit entfernen sie sich wieder in Richtung Stadt - nur dass diesmal unsere Mücken drankleben.

Der Farmer dankt uns schon mal für unsere Mühen und auch wir verabschieden uns und fahren zurück in Richtung Stadt. Das erste „Ping“ der Mücken zeigt, dass die Erpresser von ihrem Kurs in Richtung Stadt abgewichen sind. Wir entscheiden uns gegen eine direkte Verfolgung und fahren zum Raumhafen. Dort muss ich

feststellen, dass jemand in unserem System herumgeschnüffelt hat. Vor etwa 8 Stunden hat jemand unser Schiffslog gelesen, wie es scheint sind dabei aber keine schlimmen Infos ans Licht gekommen. Unruhig geworden checke ich noch mal unsere komplette Ausrüstung und stelle erstaunt fest, dass alles, was wir in Kriven bekommen haben mit einer besonderen Materialkomponente versehen ist, die auf ein ganz spezielles EM-Spektrum reagiert (Torrums: Saubere Arbeit, Kleiner. Irgendeinen Haken mußte die Sache ja haben. Ich dachte ich hör nicht richtig als er damit anfängt. Ist total aufgeregt und hüpf rum und quäkt ‚Das glaubt ihr nicht!‘ Also schnell mal den praktischen Nutzen der ganzen Nummer diskutiert und weiter im Text). Möglicherweise hat unsere vorausgegangene Mission, deren Treibwerkssegmente wir bereits im Orbit gefunden haben, ja ebenfalls solche Ausrüstung dabei gehabt. Ich scanne spaßeshalber nach der Frequenz und erhalte ein diffuses „Ping“ vom Stadtrand. Hier befinden sich still gelegte Gebäude und Industrieanlagen. Ich programmiere eine Tracer-Falle, um weiteren Spionen auf die Spur zu kommen, dann fahren wir uns das „Ping“ ansehen.

In dem aufgegebenen Industriegebiet sind nur noch vereinzelt Stromanschlüsse zu entdecken. In diesen verlassen Anlagen hausen nur noch Müllvögel und Heimatlose. Unser Ziel ist ein weiteres verlassenes Gelände, Stacheldraht, null Energie. Eine kurze Analyse ergibt, dass die Oberlichtschächte die beste Einstiegsmöglichkeit bieten (Torrums: Das erinnert mich an meine Taktikschulungen. Scheiße hat uns der Ausbilder mit dieser Nummer gekriegt. Je-des-mal. ‚Wir sind verdammte Flachdenker hat er immer gebrüllt. Nachdem er im Alleingang die ganze Einheit ausgelöscht hat, natürlich.‘ Ihr seid schon so oft auf die Fresse gefallen und vergesst immer noch, dass die Welt keine Scheibe ist.‘ Hab ich bis heute nicht verstanden was er damit sagen will. Wie auch immer, unsere Wahrnehmung beschränkt sich auf die Ebene. Genauer auf einen Bereich von ca 80 cm bis 170cm und daher auch der Bereich den wir in unsere Überlegungen miteinbeziehen. Trainierte Einheiten schauen auch mal hoch, um zu sichern, nutzen das Mittel aber selten. Elite Einheiten kennen und nutzen die dritte Dimension immer. Und jetzt wieder der Ausbilder: ‚Na? Und wer von euch Färsen hat gerade an die Bodenluke gedacht? Keiner? ALLE TOT!‘). Wir schicken unser Fahrzeug auf einen Rundkurs und düsen mit den Gravgürteln los. Ich öffne ein Oberlicht und mein Blick fällt auf Müll und Trümmer. In dem etwa 20 mal 20 m umfassenden Bereich, der unser Interesse geweckt hat, hat offenbar jemand versucht, Material zu verbrennen. Zeitlich würde diese Entsorgungsaktion in den Rahmen unserer Vorgängermission passen. Skiff entnimmt Proben.

Zurück zum Shuttle. Skiff scannt das Drasteschiff, ich suche den Besitzer des Industriegeländes. Ergebnislos. Dann scannen wir nach unseren Mücken am Erpresserauto und haben Glück. Es gibt ein „Ping“ von innerhalb des Stadtgebietes, ein Wohnviertel mit Villen und Einfamilienhäusern. Wir grenzen ein und kommen schließlich zu einer kleinen Villa, im Privatbesitz der Familie Elz (mzajische Großfamilie). Eine zwielichtige Familie, von denen einige Mitglieder derzeit im Knast sind. In der Villa wohnen etwa 15-20 Personen. (Torrums: Tango Leader hier Tango Mike Niner, kommen. Tango Leader erbitte schwere Artillerie im Vernichtungsmuster auf folgende Koordinaten... Hihi, wenig persönlich aber effektiv.)

Skiff geht ins Lady K, um Infos aufzufangen. Ich begleite ihn. Neue Informationen gibt's aber zur Zeit nicht. Später gehe ich in den Elz-Knoten, komme aber nicht rein. Am nächsten Tag steige ich dann doch noch erfolgreich in den Elz-Knoten ein und lade alle Daten herunter. Außerdem berichten die Medien, dass in der Nacht 4 Freihändler ausgeraubt und ermordet wurden - ein auffälliges Ereignis für diese Randwelt.

TBC

### **Noch immer im Elz-Knoten.**

Am „Geldspeicher“ entdecke ich eine weitere Sperre und umgehe sie. Dann durchsuche ich den Knoten:



Die Familie besteht aus etwa 140 bis 150 Individuen, die in zwei Fraktionen aufgespalten sind, der Mafiaarm und der Teil, der nichts mit diesen Geschäften zu tun haben will. In der Villa lebt eine Kerngruppe von etwa 40-50 Mafialeuten, die mit einer Straßengang in Kontakt stehen, welche noch mal 20-25 Leute einbringen kann.

Im Laufe der Recherche entdecke ich einen bekannten Namen: Taak, der Chef des lokalen Sicherheitsdienstes ist ein Geschäftspartner des Clanbosses. Beispielsweise stellt er für die Familie außerweltliche Kontakte her. Neben den Farmern werden auch lokale Firmen erpresst.

Ich sehe mir die Kameraüberwachung an und bereite spaßeshalber einen Loop vor. Zudem gebe ich unsere Kennungen als unbedenklich ins System, dann logge ich aus.

Der Termin mit den Draste steht bevor. Wir planen noch mal unser Vorgehen und machen uns dann auf den Weg ins Büro. Das nobel gestylte Gebäude, in dem mehrere Firmen ihren Sitz haben, ist sogar mit einem eigenen Pförtner ausgestattet. Die Draste haben die gesamte 5. Etage gemietet. Wir fahren mit dem Fahrstuhl und gelangen in ein weiteres Foyer. Vor dem Büro erwartet uns ein gelangweilter, bewaffneter Wächter, der uns hinein geleitet. Drinnen arbeiten mehrere Draste. Es herrscht ein auffallend helles Licht. 2 Draste begrüßen uns und beginnen mit Smalltalk. Schließlich kommt der geschäftliche Teil.

Torrum ergreift das Wort. Wir setzen auf Offenheit und somit enthüllt Torrum nach anfänglichem Geplänkel unseren Auftrag und unsere Auftraggeber. Die Draste zeigen sich an einem Geschäft mit der krivischen Zentralregierung interessiert. Sie zeigen uns mathematische Formeln, die offenbar mit Portaltechnologie zu tun haben. Wir erbitten für unseren Auftraggeber ein Vorverhandlungsrecht über diese Technologie.

Die Draste kennen sich erstaunlich gut mit der Mantell-Oligarchie aus und wir sind uns ziemlich sicher, dass sie etwas vor uns verbergen. Nichtsdestotrotz bereiten wir das Geschäft vor, soweit es uns möglich ist. Dann verabschieden wir uns. Als wir die Bürotür durchschreiten, gibt es einen ungewöhnlichen Impuls. Sind wir markiert worden? Wir lassen uns nichts anmerken.

Im Fahrstuhl versuchen wir Kontakt zu unseren Sensoren zu bekommen, müssen aber feststellen, dass offenbar gar kein Kontakt nach Außen möglich ist. Zudem entdecke ich nun einen Virus auf meinem Deck. Vorsichtig geworden, untersuchen wir unser Fahrzeug, bevor wir einsteigen und entdecken tatsächlich eine Bombe, die erst kürzlich platziert worden ist. Wir nehmen ein Taxi und begeben uns zur Autovermietung. Noch im Taxi müssen wir feststellen, dass wir von einer gut bewaffneten Drohne verfolgt werden, die uns auch unversehens aufs Korn nimmt. Mit meinem Unterbrecherfeld gelingt es mir, das Geschoss abzulenken. Nun hat die Straße einen hübschen neuen Krater. Wir verlassen das Taxi und stürzen uns ins Gefecht. Torrum holt die fliegende Pest vom Himmel. Während Skiff voll schlimmer Ahnungen zu unserem Shuttle voraus fliegt, baue ich den Speicherkern der Drohne aus. Unsere Vorahnung war berechtigt. Das Shuttle qualmt und scheint zu überhitzen. Löschmannschaften hüllen es in Schaum.

Als wir ankommen, mache ich mich sofort an die Untersuchung. Im Shuttle sind die Schubtriebwerke überladen worden und komplett durchgebrannt und zusätzlich ist die Hauptenergie ausgefallen. Alles deutet auf einen Unfall hin. Der Bordcomputer kann reaktiviert werden, aber das Shuttle wird ohne aufwendige Reparatur nicht mehr fliegen.

Meine Untersuchung fördert außerdem zu Tage, dass unsere Ausrüstung eine elektromagnetische Markierung erhalten hat, die ich umgehend lösche. Offenbar war das der ungewöhnliche Impuls der Drastelichtdusche. Der Speicherkern der Drohne ist von unbekannter Bauart etwa auf TL 15. Zunächst bin ich zu verwirrt, um die Blackbox zu knacken.

Da alles andere nichts einbringt, mache ich mich an die Auswertung der Mückendrohrendaten der am Shuttle verbliebenen Mücken und werde fündig. Ein gerichteter EM-Impuls wurde auf das Shuttle aufgegeben bevor es durchbrannte. Ich folge dem Impuls und erkenne, dass damit ein entsprechendes Virus aus dem geostatio-

nären Orbit eingeschleust wurde. Ich analysiere unser Bordsystem und schmeiße den Virus raus, ehe er noch weiteren Schaden anrichten kann.

Der Security-Service nähert sich in einem schwarzen Fahrzeug. Skiff empfängt die Agenten, die sich für die Vorfälle beim Taxi interessieren. Die Angreifer-Drohne wurde offenbar im Demen-System hergestellt. Die Agenten sind der Meinung, dass diese Vorfälle mit den Draste in Zusammenhang stehen. Ein 50 000 BRT-Schiff liegt seit kurz nach dem Eintreffen der Draste im Orbit. Die „Orino Suke“, angeblich ein Freihändler aus dem Salamedik-System. Wir googlen Salamedik und erinnern uns: Eine der bedeutendsten Provinzen der Mantell-Oligarchie (TL 14)

Nun gelingt es mir, den Drohnenkern auszulesen. Sie war auf einer Routineroute unterwegs (wie weitere 7 bewaffnete und 7 unbewaffnete Drohnen), als unmittelbar nach unserem Besuch bei den Draste ein Bild von uns, nebst Vernichtungsbefehl in ihren Speicher gelegt wurde. Die Drohnen kehren zyklisch zu ihrer Basis zurück, die sich auf einer Farm 40 km außerhalb der Stadt befindet. Ich finde die Frequenz der Drohne-Basis-Kommunikation und hacke mich darüber in den Rechner der Basis. Es ist der Rechnerknoten einer Sadalmelik-Agentenbasis.

Hier überschreibe ich unauffällig unsere Suchmuster und suche dann nach weiteren Opfern der Drohnen. Derzeit befinden sich folgende 9 Ziele im Raster: 2 Abgesandte des Hauses Passandreas aus der Esren-Provinz (Mantell) sowie 6 nicht zugeordnete Personen, wahrscheinlich Freihändler, deren Schiffe inzwischen abgeschossen oder abgeflogen sind. Der letzte ist ein Squieser namens Joree der 2. Jälön (absteigendes Haus). Auch diese Personen überschreibe ich.

Ich finde Verträge mit der Stadt über Waffen und Ähnliches sowie Aufzeichnungen über Verbündete aus der Gohssen-Provinz, die derzeit 4 Agenten vor Ort hat.

Ich hacke in die nächste Hierarchieebene. Hier finde ich Aufzeichnungen über Shuttle-Flüge und Schiffe im Orbit. Ich lade die Codes der Pendel-Shuttles herunter.

Im Orbit legt ein 1000 BRT-Freihändler, der der Gohssen-Provinz zugeordnet wird. An Bord dieses Schiffes befinden sich 6 Personen Besatzung.

Ein 2500 BRT-Freihändler aus der Sadalmelik-Provinz mit 12 Personen Besatzung wird offenbar übermorgen abfliegen in die Nähe des Demen-Systems. Es verfügt über schnelle Triebwerke. Interessant ist, dass 2 Personen von der Basis und 1 Draste mitreisen werden.

Die Grundbesatzung der Farm besteht aus 44 Leuten, wobei derzeit nur 16 vor Ort sind, der Rest verteilt sich als Agentennetz in der Stadt und auf dem Schiff der Draste. 4 stehen ständig Wache. Ich lade die Gesichter für ein eigenes Suchmuster runter.

Die Sadalmelik empfangen Befehle von den Draste. Die Draste wollten uns ausschalten!

Angeplant war die Kaperung eines Shuttles und Abhauen (mit dem Draste als Geisel?) mit dem schnellen Schiff oder im Shuttle?

TBC

### **Mit den überschriebenen Daten als Sicherheit...**

... planen wir unser weiteres Vorgehen. Drohne? Affe? Sturmangriff? Zunächst tauchen wir unter und begeben uns zu unserem Freund dem Farmer außerhalb der Stadt. Dort händigen wir ein Dossier mit unseren Erkenntnissen über die Familie Elz und deren Erpresserring aus. Unser Gastgeber ist sehr dankbar. Mit diesen Informationen ist er sicher, etwas unternehmen zu können. Gern ist er auch bereit, uns einen Gefallen zu tun und eine Nachricht nach Kriven abzusetzen. Die verschlüsselte Nachricht enthält die bisherigen Ergebnisse und Erfahrungen unserer Mission, sowie entsprechende Ratschläge für den Umgang mit den Draste und eine Warnung vor den Aktivitäten der Sadalmelik-Provinz und ihrem regierenden Haus Volyova.

Unser Farmer übergibt die Nachricht an Fiella, die terranische Kapitänin des Freihändlers „Christaldis“, der morgen ins Kriven-system fliegen wird. Mehr können wir im Augenblick nicht tun, um unsere Auftraggeber ins Bild zu setzen, da unser Shuttle schwer beschädigt ist und uns Hypershout in diesem System nicht zur Verfügung steht. Mit der Christaldis wird unsere Nachricht in etwa 2 Wochen das Kriven-System erreichen.

Es gibt aber noch etwas anderes zu tun: Zwar habe ich unsere Profile in dem Online-Rechner der Sadalmelik-Farm überschrieben, allerdings gibt es alle 24 Stunden einen Abgleich mit dem autonomen Hauptrechner. Wenn dieser Abgleich das nächste Mal statt findet, wird meine Manipulation auffliegen. Also gilt es, den Hauptrechner zu „aktualisieren“. Da die planetare Überwachung nicht zur Verfügung steht, rüste ich eine Landwirtschaftsdrohne zum Späher um. Die Mückendrohnen reisen huckepack und so machen wir uns ein Bild von der Sadalmelik-Basis.

Die Farm ist ein stillgelegter Betrieb, dessen Gebäudeanlagen nun vermietet werden. Es scheint nur das Haupthaus in Betrieb zu sein. Das Hauptgebäude besteht aus einer nanotechnischen Struktur, welche auf Verletzungen reagiert und geringe Morpheigenschaften besitzt. Keine Panzerung, keine Extra-Sicherungen. Derzeit halten sich 4 Personen in der Lounge auf. Keine Militärs, eher Techniker. 6 Drohnen bewachen die Farm. Sie stehen untereinander und mit dem Hauptrechner in Kontakt, können sich aber abkoppeln, um selbstständig einem Angriff zu begegnen. Außerdem steht im Nord- und auch im Süden des Gebäudes jeweils eine Wache, zwei weitere sind auf Streife im Gelände. Der Hauptrechner befindet sich im Hauptgebäude, entweder in einem Raum im Nordteil oder in der Haupthalle. Der Zugang kann am unauffälligsten über eine Manipulation der Tür- und Fensteröffnungen in den Nanowänden des Farmgebäudes erfolgen. Ich programmiere einige Schleifen und Routinen, die uns bei der Aufgabe behilflich sein können.

Um 1 Uhr in der Nacht geht es los. Von der Ost-Seite nähern wir uns durch ein Wäldchen bis kurz außerhalb der Abtastungsreichweite der dort stationierten Drohne. Es gelingt mir mit einem kombinierten EMP- und Hackingangriff, die Drohne ruhig zu stellen. Dann schleiche ich mit Skiff näher ans Haus, während Torrum mit großem Kaliber als Notfallplan im Wäldchen zurück bleibt. Er behält insbesondere die Streife im Auge. In der Haupthalle und 3 angrenzenden Wohnräumen brennt Licht. Ich hacke mich in die Nanostruktur des Hauses und öffne einen kleinen Sichtschlitz im nördlichen Teil. Ich sehe einen Lagerraum. Ein Terraner sitzt an einem Computer und ist mit komplexen Sternberechnungen beschäftigt. Ich öffne die Tür und Skiff schickt den Terraner mit seinem Hibernationsinduktor schlafen.

Eine Durchsuchung des Raumes bringt außer dem Rechner, bei dem es sich leider nicht um den Backuprechner handelt, noch 2 Kisten mit kleinen, sehr schweren goldenen Bällen zu Tage. Wir nehmen den Rechner und 4 Bälle mit, dann öffne ich die Tür zum Flur, wo Skiff die eine Wache einschlafen lässt.

Systematisch untersuchen wir die Räume auf unserem Weg. Allerdings sind die Innenräume vom Haus abgekoppelt und ich kann sie nicht kontrollieren. In einem Raum finden wir einen offenbar gefangenen Squieser. Es handelt sich um den schlaftrunkenen Galierus 2. Jälon. Während ich ihn zum Mitkommen überrede, legt Skiff eine weitere Wache schlafen. Wir finden einen Squid von Santanni und sacken ihn ein.

Schließlich gelangen wir zur Haupthalle, wo sich tatsächlich der Backuprechner befindet. 2 Techniker sitzen davor. Torrum warnt uns, dass die Streife zielstrebig das Gebäude aufsucht und betritt. Nun wird es Zeit zu gehen. Skiff schickt die Techniker ins Reich der Träume, ich schnappe den Rechner und will los. Aber Skiff will sich noch ein wenig umsehen...

Nun kommen die Wachen an. Skiff will kämpfen, steckt aber erstmal ein. Nun ist Torrums Zeit gekommen. Er schießt mit seiner schweren Lafettenwaffe und sprengt 30% des Hauses in die Luft, woraufhin die Drohnen sich auf ihn zu bewegen. Er holt sie nach und nach vom Himmel. Nun ist es auch egal. Ich fordere meine Drohne an und lasse sie die Kisten mit den Goldenen Kugeln aus dem nördlichen Raum bergen. Skiff

schnappt sich noch einige Kisten aus der Haupthalle und wir verlassen das Gebäude, das kurz darauf von Torrum systematisch eingäschert wird.

Nun ist es an der Zeit, die Beute zu begutachten:

- 1 Kiste (8) + 4 einzelne goldene Kugeln bei denen es sich, wie wir später herausfinden um sogenanntes Schweres Gold handelt (1 Ball = 10 kg = 6,8 Millionen Creds = 100 SCE)
- 1 Kiste Medizin = 400 Dosen Anti-Telepathiedroge TL 15, Wirkdauer 1 Std, kein Drogencrash)
- Waffenkoffer: 40 Jägersucher TL14 (max. 5 Tage Einsatzdauer) mit Gift (WW 240, 3 Runden bis Tod, Therapie 240)
- Credstab, 80 Millionen Mantell Dukaten
- Squid von Santanni
- Mantellscher Lügendetektor
- 2 Rechner
  1. leistungsfähig, voll mit mathematischen Konstrukten, Sterndaten, Portalphysik. Auch 3 Datensätze der Draste sind vorhanden; Sie bilden die Grundlage für Versuche der Berechnung weiterer Portalstandorte.
  2. Jede Menge Informationen über Schwarze Löcher und mögliche Portalstandorte. Karte bisheriger Wurmportale; genaue Routen- und Positionsangaben über die Wurmlochroute Demen-Caitain und Demen-Assur

Weitere Infos:

Für 1 Goldenen Ball gibt es 10 Fahrkarten durch die Portale. Diese arbeiten ähnlich wie tan-Nummern und sind nur einmal verwendbar.

Volyova-Agenten wissen von ihren Verbündeten, dem Haus Alluszan / Gohssen-Provinz, dass die Draste Feinde haben z.B. eine aquatische Lebensform, mit der sie in stetem Ringen um die Vorherrschaft als mysteriöse Fremd rasse liegen.

Volyova-Analysen haben ergeben, dass die Draste Portalschlüssel und Wurmangrouten auf gar keinen Fall an die Zentralregierung auf Kriven gelangen lassen wollen.

Mutmaßungen:

Invasion, eher unwahrscheinlich. Mit Großmacht zu verhandeln ist grundsätzlich weniger profitabel als mit einzelnen Fürstenthäusern, die man gegeneinander ausspielen kann.

30 EP

TBC

### **Was ist zu tun?**

Wir sitzen in unserem Versteck im heruntergekommenen Industriekomplex und begutachten unsere Beute. Auch den 2. Jälön.

Galierus der 2, Jälön ist der 16 Sohn des regierenden Hauses, also durchaus kein unbedeutender Abgesandter. Er stammt aus dem Trojälön-System, welches ca. 3.200 Lichtjahre von Chawassa entfernt liegt. Es ist die dem Imperium am nächsten gelegene Provinz der Mantell-Oligarchie und gleichzeitig nach Kriven eine ihrer bedeutendsten. Dankbar für seine Rettung, verspricht er, alles in seiner Macht stehende zu tun, um diese zu zeigen.

Beispielsweise hat er ein Schiff in der Nähe von Aksam, dem äußeren Gasriesen des Chawassa-Systems geparkt. In einer expandierenden, radioaktiven Gaswolke verborgen. Gemeinsam mit seinem Bruder war er in diplomatischer Mission unterwegs, um Geschäftsbeziehungen zu den Draste aufzubauen. Ihre Provinz wurde zwar nicht (wie andere) eingeladen, aber sie haben eine entsprechende Einladung abgefangen und wollten es auf gut Glück versuchen. In der Folge verlief ihre Mission ähnlich wie unsere. Nach einem Termin bei den Draste wurde Galierus von einem Volyova-Agenten gefangen genommen. Sein Bruder konnte fliehen, ist aber seither verschollen. Galierus ist entschlossen, seinen Bruder wieder zu finden.

Ornitrophen sind dem 2. Jälön wohl bekannt, denn sie haben Botschafter im Jälön –System. Dort geht man davon aus, dass die Ornitrophen nur die Exekutive für eine Macht im Hintergrund darstellen.

5 Uhr am Morgen. Heute geht das Shuttle ab. Ich untersuche unsere Beute auf tracking-devices und finde tatsächlich viele Volyova-Signaturen. Wir sind aber gut gegen Scans von Außen abgesichert. Torrum gehorcht Skiff in sklavischer Ergebenheit.

Ich knacke den erbeuteten Credspeicher und verteile die 90 Millionen Credits.

Der Plan: wir suchen den Bruder und besorgen uns einen Abflug. Torrum bestellt ein Fahrzeug und wir fahren ein weiteres Mal zu unserem Freund, dem Farmer. Die Beute lassen wir im Untergeschoss des Industriekomplexes zurück, in der Obhut diverser Jägersucher. Um 6 Uhr treffen wir auf der Farm ein, wo man uns berichtet, dass die Farmer demnächst offiziell gegen den Erpresserring vorgehen wollen. Wir kopieren die Rechnerdaten auf verschiedene Speichermedien.

In den Nachrichten wird berichtet, dass ein uns unbekannter 15 000 BRT Freihändler seinen geostationären Orbit verlassen hat und über der Hauptstadt tiefer gegangen ist.

Im Orbit ist nur ein Schiff, das nicht offiziell als Freihändler gemeldet ist: ein Backup-Schiff des Megakonzerns Cehar Heavy Industries aus der Sadalmelik-Provinz. Einer der Farmer berichtet uns außerdem, dass der CTSS Sensor bei Aksam bei Bedarf von einem Wartungsshuttle angesteuert wird – vielleicht eine weitere Möglichkeit von dieser Murmel zu entkommen. Das CTSS ist ein Tiefenraum-Scannersystem von mehreren Tausend BRT am Rand des Chawassa-Systems. Leider nur TL 10.

Zurück ins unterirdische Versteck. Neuer Plan: Wir legen eine falsche Fährte und fliegen dann mit dem Wartungsshuttle des CTSS-Überwachungssystem zum Jälön-Schiff.

Ich hacke in den Regierungsknoten. Im Regierungsknoten herrscht reger Verkehr. Ich checke das System des Wartungsshuttles und sehe, dass gerade Daten in großer Masse in den Raum abgesaugt werden. Offenbar von dem 15000-Tonner, der noch immer im Sinkflug ist. Ich hänge mich an den Datenstrom und hacke in das Schiff. Ein Militärschiff, eine Fregatte, offiziell demilitarisiert, aus der Gohssen-Provinz. An Bord 800 Mann Entertuppen und der Botschafter Ethan Lamar. In 1,5 Stunden soll hier eine Invasion starten. Die Zeit wird knapp...

Ich fake einen Notruf vom CTSS und wir machen uns unterirdisch durch die Kanalisation auf den Weg zum Raumhafen. Torrum warnt unseren Farmer via Anruf vor der bevorstehenden Invasion. Die abstrahlende Beute aus der Farm lassen wir mit Fake-Tarnung zurück, um eine falsche Fährte zu legen. Gegen 6.30 beginnen offizielle Radionachrichten über die Invasion. Kurz darauf meldet sich Ethan Lamar: Alle privaten Shuttlestarts werden untersagt, die Bevölkerung soll sich ruhig verhalten, denn die Invasion richtet sich nicht gegen sie, sondern gegen Feinde von außerhalb, blablabla, Kommunikuée.

Wir erreichen den Raumhafen. Im Regierungsnetz herrscht große Aufregung. Es ist aber trotz allem eine Anfrage für den Start des Wartungsshuttles abgegeben worden. Flink tarnen wir uns und schleichen durch den Trubel zum Shuttlehafen. Die Techniker, die das Shuttle gerade startklar machen, werden hiberniert und wir betreten das Wartungsshuttle.

Die Fregatte, die mittlerweile gut am Himmel zu sehen ist, schießt ins Hinterland. Scheinbar eine Warnung. Wir starten. Das Shuttle wird gescannt, aber nicht verfolgt. Vor uns die Fregatte, hinter uns die Invasion. Die Fregatte ruft uns, wir können befriedigend Auskunft über Ziel und Zweck dieses dringenden Wartungsfluges geben. Während das Volyova-Schiff zur Landung ansetzt, springen wir in den Hyperraum.

Der Hyperraum innerhalb dieses Systems ist verzerrt. Der Ursprung der Verzerrung ist das Zentralgestirn Chava. Von diesem stammt auch die radioaktive Gaswolke, in der nun das Jälön-Schiff versteckt wurde. Sie wurde vor 11 Jahren „ausgerülpst“ und weist eine ungewöhnliche Gaskombination auf, bedenkt man, dass es hier keine Supernova gab. Sehr viele langlebige radioaktive Elemente.

Unser Kurs ist so manipuliert, dass das Wartungsshuttle etwas zu früh aus dem Hyperraum auftaucht. Wir steigen aus und treiben etwa 30 Minuten im Raum, bis wir die Oparius erreichen, das Schiff des Squiesers. Kurierklasse mit Drohnenschächten, gravitischem Antrieb und TL 15 Sprungtriebwerk.

23 Tage Reise nach Trorjälön Alpha. Eine sehr grüne Welt. Die Städte werden von ausgehöhlten Baumriesen gebildet. Herrlich! Wir fliegen Port Talbot an, eine Industriemetropole 80 km von der Hauptstadt Printipiti. In der Nähe befindet sich ein riesiger Kratersee von 12 km Durchmesser, das Überbleibsel eines Krustenbrechergeschosses, den das Imperium vor 60 Jahren im letzten Krieg auf den Planeten abgefeuert hat.

Wir werden in die Hauptstadt geflogen und aufs luxuriöseste im Regierungspalast untergebracht, mit eigenem Konferenzzimmer und Hypershoutverbindung. Wir berichten den Trorjälön-Squiesern über unsere Eindrücke und Erfahrungen mit den Draste. Unseren eigentlichen Auftrag von den Kriveniten sagen wir nichts. Dann gibt es 2 Tage Party, Danksagungen und Ordensverleihungen. Wir bekommen 4 Millionen Mantell-Dukaten pro Nase als Belohnung und den Titel eines Kondottiere.

Wir treffen auch den Regierungschef Brabas isen Chenlabeck den 22. Trorjälön, der sich ganze 10 Minuten für uns Zeit nimmt. Ihn plagt ein weiteres Drasteproblem: Sein Agentennetz hat eine Gruppe von Leuten aufgespürt, die mit sehr guter Technologie ausgerüstet sind. Sie wurden dabei aufgespürt, wie sie in den Regierungscomputer einbrachen und nach Informationen über Draste und Hightech-Handelsgütern suchten. Können wir helfen, die Gruppe auszuforschen? Wir erbitten die Möglichkeit uns vor einer Entscheidung mit unseren Auftraggebern zu besprechen. Wir berichten den Kriveniten per Hypershout von der Entwicklung der Ereignisse und der Anfrage des Regierungschefs. Nach mehrstündigen Beratungen auf Kriven wird uns schließlich die erlaubnis gegeben, mit Trorjälön uneingeschränkt zusammenzuarbeiten. Schließlich wird ein Bündnis zwischen Kriven und Trorjälön gebildet.

30 EP

### **Trorjälön Alpha...**

... ist die Hauptwelt eines riesigen, lange besiedelten Systems mit Hunderten von Habitaten, 16 bewohnten und terrageformten Planeten und Monden. Das System hat mehr als 3 Mrd. Einwohner, hauptsächlich Squieser und gilt als eines der wichtigsten Systeme innerhalb der Mantell-Oligarchie – fast schon so mächtig wie Kriven selbst,

Die Oberfläche der Planetenkugel ist bedeckt von dichten Wäldern mit zig km hohen Bäumen mit Baumstädten, gelegentlich unterbrochen von weiten Steppen, Seenplatten und Gebirgszügen. Die Stadtstrukturen sind in mehreren Ebenen aufgebaut – es gibt die Behausungen in künstlichen oder realen Bäumen sowie die am Boden befindlichen Gebäude in den üblichen Erscheinungsformen.

Wohnungen in den Baumstädten sind meist hängende Kokons aus organischem Material, die nötigen Versorgungseinrichtungen (Elektrizität, Wasser, Abwasser) sowie Nahversorgung, Metroröhren und Fahrstühle befinden sich in den Dutzende von Metern dicken Stämmen und Ästen. Daraus leitet sich vermutlich die oft gehörte Phrase der Bewohner der Baumstädte ab - "in den Stamm gehen" = ich hab noch was zu erledigen.

Die meisten der Bäume haben zwar lebende Rinde, Blätter und etwas Holz, sind aber im Innern größtenteils hohl und komplett mit Plastahl, Keramik und anderen Kunststoffen verstärkt. Auf diese Weise konnten sie viele Male höher werden, als sie es in der freien Natur jemals hätten sein können.

Der Boden zwischen den Baummonolithen ist mit Gebäuden bedeckt zwischen denen sich enge Straßen winden. Hier befindet sich die abgasarme Industrie, Logistik, Energieerzeugung und Aufbereitung.

Man unterscheidet zwei Zonen in den Baumstädten: die Lichtzone und die Dunkelzone.

Die Lichtzone ist jene Zone, in die noch viel Sonnenlicht durch das manchmal dichte Blätterdach dringt. Hier herrscht eine freundliche Atmosphäre und buntes aber gelassenes Treiben. Die Zone ist normalerweise 800-3.000 m dick (von oben gerechnet) mit ausgeprägter, teilweise filigraner Aststruktur. Hier befinden sich sehr viele sehr teure Wohnungen und einiges an Dienstleistungen und Vergnügen. Der Verkehr wird üblicherweise über Ballone, Jetpacks und Aircars abgewickelt. Es gibt aber auch übermütige Squieser, die gewagte Sprünge riskieren und sich so atemberaubend schnell durch die Stadt bewegen können.

Die Dunkelzone beginnt unterhalb der Lichtzone und reicht bis zum Boden. Hier ist es düster und beleuchtet von Zehntausenden von Scheinwerfern fliegender Fahrzeuge, Schwertransporter und Drohnen, die hier durcheinander wuseln. Es gibt nur noch wenige riesige Äste und wenig Blattwerk und nur wenige einzelne Personen sind unterwegs. Das Leben spielt sich auf dieser Ebene praktisch nur innerhalb der Stämme ab. Hier befinden sich Büros, Werkstätten, leichte Industriebetriebe sowie die Einrichtungen für die Versorgung der Baummegalithen.

Vor 7 Tagen ist in den Regierungsknoten eingebrochen worden. Die Angreifer waren offenbar auf TL 14/15 unterwegs und suchten nach Hinweisen auf Draste und außerweltliche Handels Güter. Vor allem die Suche nach den Draste kann kein Zufall sein.

Nach einigen Tagen glaubt man sie nun identifiziert zu haben als eine Gruppe von 3 Squiesern und 2 Terranern. Wirkliche Beweise dafür gibt es aber nicht. Die Verdächtigen kommen angeblich aus einer Provinzhauptstadt von Trorjälön Alpha, etwa 2500 km von der Hauptstadt entfernt und logieren in einem teuren Hotel namens „Jälön Indira“.

Unser Auftrag:

Wir sollen die Verdächtigen aufspüren und Informationen wiederbeschaffen. Unsere Auftraggeber vermuten hinter der Spionage Agenten eines anderen Provinzhauses.

Uns wird ein Team aus 2 Squiesern und 10 Mzajach zu Hand gegeben und wir machen uns per Aircar auf zum Jälön Indira. Ein Hotel im obersten Zehntel der Lichtzone, das einem riesigen Traubenbündel gleicht. Hunderte von Kokons aneinandergeschweißt. Dort beobachten wir zunächst aus einem Aircar die Umgebung und entdecken, dass unser Ziel noch von einem weiteren, uns unbekanntem Sensorsignal überwacht wird. Ich folge dem Signal und entdecke eine kleine Drohne. Torrum nimmt sie ins Visier.

Dann wird es Zeit für die Hausdurchsuchung. Der fragliche Wohnkokon befindet sich günstigerweise außen und besitzt einen großen Balkon. Skiff kommt aus dem Hotelinnern und bricht durch die Wand mit Induktor in der Hand... Wir überwachen weiter von Außen. Unterdessen scanne ich elektrische Felder (Lebewesen?) und elektrische Felder (Ausrüstung?), die mir aber seltsam vorkommen.

Auch Skiff kommt etwas komisch vor: der Raum ist leer. Torrum kann sich nicht zurückhalten und zerschießt die Drohne (Übersprungshandlung?) Wir landen auf dem Balkon. Ich untersuche das Appartement und entdecke sehr kleine Echosimulatoren, die für die seltsamen elektrischen Felder verantwortlich sind. Ansonsten sind die Räume vor kurzem (höchstens 20 Stunden) komplett ausgeräumt worden. Um Bewohner vorzugaukeln wurde ein Simulationsprogramm installiert. Ich sammle die Echosimulatoren ein und Skiff nimmt noch eine Snackschüssel mit, deren Inhalt (Schillerfliegen) uns seltsam erscheint.

Ich schaue mir das Netz an. Jemand hat hier alles umgekrempelt. Keine brauchbaren Spuren zu finden. Die Technik der Echosimulatoren weist Parallelen zur Drastetechnologie auf.

Ich stöbere im Regierungsnetz nach Aktivitäten am Hotelkokon, kann aber auch hier nichts Erhellendes finden. Interessanter ist da schon das Ergebnis der Analyse der Snack-Insekten. Es handelt sich um künstlich erzeugte und vor etwa 30 Stunden mit Gas zu Tode gebrachte Schillerfliegen. Sie können einen genetischen Strang erzeugen, der der Informationsübermittlung dient. Zum Auslesen der Informationen braucht es einen besonderen Geruchs- oder Geschmackssinn. Außerdem scheint ihr Geruchs- und Nervensystem auf besondere Pheromone und bioelektrische Felder fokussiert zu sein. Wir sind leicht kontaminiert und entsprechen durchaus den Spezifikationen. Wir basteln 2 Lockstoffe, die wir in einem Hotelzimmer und an Skiff verteilen. Dann gehen wir in die Dunkelzone ins Milieu, um die flüchtigen Verdächtigen dort zu suchen.

In den Lambourne-Kanälen sind die Verdächtigen ein paar Male gesehen worden, ehe sie sich im Jälon Indira einquartierten. Die Kanäle sind ein Gewirr aus unzähligen Wasserstraßen zwischen den Stämmen der Baumgolithen mit Kneipen, Hotels, Spielsalons, Bars, Veranstaltungshallen etc.. Sie sind mit Gondeln, Jetskis und Luftkissengleitern zu befahren. Nach 1,5 Stunden melden sich Agenten. Sie haben 3 weitere Spezialfliegen gefunden. Es müssen Millionen davon unterwegs sein...

Wir treffen einen Terraner „Dr. Zohan“, mit dem wir uns nicht anlegen. Er hatte angeblich schon mal mit den Draste zu tun und ist derzeit auf der Suche nach Investoren für sein Raumbblasenprojekt. Seine Begegnung mit Draste ist offenbar auch nichts weiter als eine Raumbblase (er weiß offenbar nicht mal ansatzweise, wie sie aussehen), wir nehmen trotzdem seine Karte.

Nach 4 Stunden ein weiterer Anruf. Das Regierungsnetzwerk wird angegriffen. Es scheinen aber andere Angreifer zu sein, denn sie gehen anders vor. Ihre Suche richtet sich auf einen bestimmten Personenkreis, zu dem auch wir und 3 weitere Personen gehören, die wir bereits von der Suchliste der Draste kennen. Ich verfolge den Angriff zurück in ein Rechenzentrum der Arkologie „Titan-Kommune“ in Port Talbot. Mir fällt auf, dass das gesamte Netzwerk von frei beweglichen Programmen durchstreift wird, die nach Suchmustern suchen. Sie infiltrieren das Überwachungssystem und sind nicht von der Regierung initiiert.

Als der Abend sich schon dem Ende neigt, bekommen wir einen guten Tipp- Im „Sternloge“, einer Raumfahrer-Kneipe treffen wir auf 2 der von uns Gesuchten. Ein Mensch und ein Squieser. Sie befinden sich gerade in einem Gespräch über Draste und Hochtechnologie mit einem Raumfahrtkapten. Als Skiff sich nähert, werden sie aufmerksam. Nach einer kurzen Vorstellung wollen sie sich mit uns in ein Separée zurückziehen. Torrum bleibt unerkannt im Gasträum zurück. Im abhörsicheren Separée stellt sich der Terraner als Plius Havar und seinen Squieserkollegen Lama vor. Offenbar dachte er, wir arbeiten für die Draste. Wir reden ein wenig um den heißen Brei, bis Torrum eintritt und mit der Tür ins Haus fällt. Wir berichten von den Aktivitäten der Draste. Danach bricht das Eis.

Plius ist von sehr weit her gekommen, aus dem galaktischen Quadranten 1002, ca. 5.000 Lichtjahre randwärts von Sjandra Kai. Das sind über 30.000 Lichtjahre von uns aus. Die Gruppe will noch nicht mit den örtlichen Behörden zusammen arbeiten.

Sie gehören zur Organisation der Ocula (so etwas wie Ermittler) der Justiziarität. Die Justiziarität ist die Exekutive eines galaxisumspannenden Superstaates namens Omnokratie. Dieser wird regiert von der so genannten Culmina, einem Rat aus Beamten dreier Rangstufen. Die Omnokratie besitzt viele Organisationen, die für unterschiedliche Bereiche tätig sind. Die Draste gehören zur so genannten Merkatoria und sind Händler.

Die Ocula suchte nach Hinweisen für eine Kompetenzüberschreitung der Draste. Sie haben gehört, dass sie möglicherweise Wurmportale für sich nutzen. Das ist nach den Gesetzen der Omnokratie ohne Billigung der Culmina illegal.

Möglicherweise werden auch wir ein Problem kriegen.



Plius berichtet, dass die Kontrolle der Wurmportale einzig und allein der Culmina obliegt. Wer am Portalnetzwerk teilhaben möchte, muss Teil der Omnokratie sein. So ist die Politik seit undenklichen Zeiten. Die Culmina – genauer gesagt einer seiner hochrangigsten Räte – Komplektor Nuperus – hat dem 1. terranischen Imperium Infos zum Bau eines Portalnetzwerkes geliefert, das in der Folge als „Nuperus Separée“ bezeichnet wurde. Es gab nur eine einzige Verbindung zum Hauptnetzwerk das Galaxis. Als das Imperium unterging, wurde das Netzwerk angeblich zerstört, daher schwand das Interesse der Culmina an diesem Teil der Galaxis. Wenn das Netzwerk aber noch intakt ist, wird die Culmina höchstwahrscheinlich wieder Anspruch darauf erheben.

Torrum schlägt vor, den Zugang zum Hauptnetzwerk zu zerstören. Plius weist darauf hin, dass er zu solchen Verhandlungen nicht die Kompetenz hat. Er will jedoch einen offiziellen Botschafter anfordern.

30 EP

### **Das Gespräch ist beendet...**

... und wir begeben uns zu unseren Auftraggebern, um Bericht zu erstatten. (Die Außerweltlichen müssen erstmal einen Botschafter abholen, was 2 oder 3 Monate dauern wird.) Unser Bericht stößt auf großes Interesse, sogar der 2. Jälon ist anwesend. Betroffenes Schweigen folgt unseren Ausführungen.

Als nächstes soll nun die Spur in die Titanium-Kommune verfolgt werden und da wir als Experten für Draste-Angelegenheiten gelten, fällt uns diese Aufgabe zu... Der Lohn beträgt 1 Mio Mantell Dukaten pro Nase und Ausrüstung auf TL 14. Man hat bereits Agenten zur Titanium Kommune geschickt, ohne jedoch weitere Erkenntnisse zu gewinnen.

Was wir wissen: Es gibt 3 bekannte Namen im Suchmuster der Titanium Kommune. 2 Freihändler. Kriegsgewinnler und Ornitrophenfreunde, deren Heimathafen im Salamediksystem liegt. Der 3. ist ein Top-Diplomat vom Hause Lusankia aus der Rubius-Goram Provinz.

Aber zunächst wird unsere erfolgreiche Mission mit einem Galadiner gebührend gefeiert.

Um 17 Uhr ertönt ein Gong und wir werden zum Diner geleitet. Dort sehen wir zu unserer Überraschung einen weiteren Minotauren unter den exklusiven Gästen. Torrum nimmt Kontakt auf. Der Minotaur stellt sich vor als Dr. Aakbaar, seines Zeichens Hoflieferant. Angeblich ist er schon seit langem auf der Suche nach uns. Skiff fühlt ihm auf den Zahn. Tatsächlich scheint der Doktor am Hof bekannt und angesehen zu sein. Für diesen Abend hat er leckere Brabra-Nüsse und viele andere unglaubliche Leckereien aufgetischt, eine exklusive Rarität. Aakbaar will sich sehr gerne näher mit uns unterhalten und wir verabreden uns für später in den Gärten. Dann wird gefeiert. Wir treffen auch den 16. Jälon, der sich in der Zwischenzeit mit Skiffs Urne beschäftigt hat. Er berichtet uns, dass es sich bei dem Eingäscherten um einen gewissen Mamosch aus dem Thorossa-System handelt, dessen Haus „allzu gute Beziehungen“ zu den Ornitrophen unterhält. Es soll dort sogar geflügelte Mzajach geben...

Nach dem Essen in den Gärten macht uns Dr. Aakbaar eine unglaubliche Mitteilung. Er behauptet aus der Zukunft zu kommen, geschickt von Floyd Scorpius um nach uns zu suchen. Angeblich hat man in unserer alten Gegenwart durch Zufall ein Foto von uns bei dem Empfang vor einigen Tagen gefunden und so unseren derzeitigen Aufenthaltsort ermittelt. Dr. Aakbaar gehört einer psionischen Schule an, der Shon Tar Mihrab, die die Fähigkeit beherrscht, durch die Zeit zu reisen und daher von Floyd Scorpius mit der Suche beauftragt wurde. Leider ist er etwas zu weit zurück gereist und wartet seither auf uns. Nun bietet er uns Hilfe und Belohnung an für die Informationen über das Wurmportal, die er dann mit zurück in die Zukunft nehmen will. Wir erbitten uns Bedenkzeit, nachdem wir uns auf allen zur Verfügung stehenden Wegen von der Wahrheit seiner Story überzeugt haben. Zeitreiserinder (Muh)... morgen gegrillt, heute gegessen.

Vor allem Torrum ist nicht groß bereit, viele Daten bereitzustellen. Nichtsdestoweniger beschließen wir, ein Dossier zusammenzustellen, das sich auf die tatsächlich auftragsrelevanten Daten unserer Mission für Floyd

Scorpius beschränkt. Dafür sind wir schließlich bezahlt worden. Alle anderen Daten wie z.B. die über die Draste, das Chawassa-System und die anderen Wurmlöcher behalten wir für uns.

Aakbaar ist mit diesem Vorgehen einverstanden und wir gehen wieder feiern. Am Ende des Abends nimmt uns der Chef des Hauses zur Seite, dankt uns und stellt uns seinen geschätzten Hoflieferanten Dr. Aakbaar vor. Ach, sie kennen sich bereits? Nun, allesamt tüchtige Leute. Ich kann Ihnen Herrn Dr. Aakbaar wärmstens empfehlen.

Nun aber Butter. Wie finden wir die Schufte? Ich gehe ins Netz und besuche den Sadalmelik-Knoten. In der Ersten Ebene ist nichts Interessantes zu finden, die Zweite bleibt verschlossen. Ich programmiere auf der ersten Ebene ein Suchfest und logge mich aus. Dann besuche ich noch einmal die Titanium Arkologie, wo mir etwas auffällt. Der Kern wurde zwar von außen angezapft, aber von innerhalb der Arkologie. Der Angriff erfolgte vom 14. Stock des Hauptgebäudes einer Shoppingmall aus. Ich checke die Videoüberwachung, kann aber keinen Verdächtigen identifizieren. Auch ein Crosscheck bei 3 nicht überwachten Lokalisationen bringt keine Erkenntnisse. Eine Auffälligkeit finde ich dennoch: Einige Stunden vor dem Angriff hat die Arkologieverwaltung einen Kammerjäger in den 21. Stock des Gebäudes gerufen, um eine Fliegenplage zu beseitigen. Die Sensoraufzeichnungen zeigen: Büro geräumt, Drohne kommt, Drohne geht. Ein erneuter Check der Videoüberwachung zeigt, dass zwei überzählige Mzajach nach der Evakuierung mit der Belegschaft das Büro betreten und es einige Zeit später wieder verlassen. Man sieht sie den Fahrstuhl betreten, aber nirgendwo wieder aussteigen. Weitere Checks ergeben, dass die Typen seit etwa 10 Tagen in der Arkologie unterwegs sind. Sie haben versucht, ihre Spuren zu löschen.

Nun ist unser Ziel klar. Ab nach Port Talbot in die Arkologie. Im gepanzerten Fahrzeug. Das Gelände wird weiträumig abgesperrt. Wir verharren in einiger Entfernung und schicken die Mückendrohnen vor, die uns nach einer Stunde eine ungewöhnlich hohe Anzahl von Schillerfliegen in der Arkologie melden. Sie stammen mit 58%iger Wahrscheinlichkeit aus einem derzeit geschlossenen Büro einer Handelsgesellschaft. Die Gesellschaft benutzt dieses Büro erst seit einem halben Jahr und hat es leider vom Zentralsystem abgekoppelt. Nun gehen wir rein. Ich tarne mich als Techniker und überprüfe die Sicherheitssysteme des Büros. Außen Kurzreichweitenscanner, Sensortapete im Innern. Ein EMP-Generator auf Standby und ein handelsübliches Schloss.

Wir bestellen einen Tarn-Catering-Container, in dem sich Torrum verbirgt. Dr. Aakbaar sitzt in einem Café Schmiere und Skiff ist getarnt in Dose am Start.

Als „Kunde“ gehe ich in den Nachbarladen und erkundige mich nach den Vorgängen nebenan. Das Büro ist nun schon einige Tage geschlossen, was meinem Gesprächspartner seltsam erscheint, da es vorher ganz gut lief. Plötzlich wird mir schwummerig und ich gehe zu Boden, kann mich aber unter Schmerzen wieder aufrufen und verabschieden, ehe ich erneut von einem Insekt gestochen und kontaminiert werde. Aakbaar verbrennt das Insekt mental. Torrum entdeckt weitere Stechfliegen, denn eine solche war es, die mich gezwickt hatte, aus einem Lüftungsschacht kommen (stecken doch die Taurillianer hinter den Vorgängen?). Skiff fängt mich auf, als ich erneut umsinke.

Wir scannen soweit es geht den Laden und entdecken schwach Energiefelder – von Lebewesen sowie von einem kühlschrankgroßen Gerät, welches ein Jägersucherhort sein könnte. Im Innern bricht Hektik aus, In Kürze wird sich das Rolltor des Büros öffnen und einen Schwarm Jägersucher auf uns los lassen. Torrum schweiß das Tor mit seiner dicken Kanone zu. Skiff verarztet mich. Die Vergiftung muss allerdings noch intensiver behandelt werden. Nun drängen sich die ersten Jägersucher durch einen Spalt im Tor. Im Büro befinden sich scheinbar 4 Typen, derer 2 Torrum mit einem Schuss durch die Tür erledigt. Nun beginnt das Gefecht ernsthaft zu eskalieren. Skiff zerschießt 5 Jägersucher, Torrum zerstört den Jägersucherhort. Ein Gegner flieht und wird erschossen.

Dr. Aakbaar kann aber noch seinen Geist auslesen. Die Gestalten waren verklavte Klone, die für die Draste tätig waren. Schattenerinnerungen zeigen, dass es noch etwa 2500 weitere dieser Klone gibt, die in der gesamten Mantell-Oligarchie verteilt im Einsatz sind. Auch die Fliegen sind eine drastische Entwicklung. Im Büro

finden wir eine Zuchtanlage und einen Quantentransponder sowie diverse Ausrüstungsgegenstände. Alle außerweltlichen Produkte schnattern jedoch bei Berührung sofort von "unbefugter Benutzung und drohender Selbstzerstörung".

30 EP

### **Grundsätzliches Info-Backup:**

- Die Draste haben uns und 3 weitere Personen gesucht.
- Wer das Portalnetzwerk nutzen will, muss zunächst Mitglied der Omnokratie werden, was mit unklaren Folgen einhergeht...
- Das erste Imperium ist höchstwahrscheinlich an den immensen Kosten des Portalnetzwerkbaus zugrunde gegangen.
- Was wollen die Draste hier? Sie sind als mittelwichtiges Mitglied der sog. Merkatoria ebenfalls ein Teil (wenn auch ein kleiner) der Omnokratie. Die Nutzung des Separée-Netzwerkes würde ihre Stellung extrem verbessern.

Zurück ins Shopping-Center. Der 4. Agent wurde erschossen. Dr. Aakbaar kann aber noch seinen Geist durchforsten. Er erfährt, dass die Klone ihre Befehle 3-4 mal täglich über einen Kommunikator im Rückenmark erhalten. Ihre Waffen sind personalisiert und somit für Unbefugte nicht zu gebrauchen. Die grundsätzliche Aufgabe der Klone bestand in der Aufrechterhaltung eines Spionagenetzwerkes und der Unterdrückung von Informationen über die Draste und ihre Machenschaften. Während der letzten 7 Tage haben sie nach uns und den anderen Zielpersonen gesucht.

Auf dem Weg zurück in die Hauptstadt analysieren wir den Rückenmarkskommunikator, bei dem es sich nicht um Technik sondern eher um eine Art Virus handelt. Skiff operiert ihn heraus. Eine anschließende Analyse zeigt mir, dass das zu empfangende Signal translichtgebunden ist. Ich orte die Quelle innerhalb des Trorjälön-Systems in scheinbar leerem Raum.

Da uns derzeit die Alternativen fehlen, machen wir uns mit einer kurzfristig zur Verfügung stehenden Fregatte der Trorjälön-Marine auf den Weg zu den vermuteten Koordinaten. Zunächst ist dort nichts auszumachen, aber als wir alle Scanner und Querscanner und Nebenscanner und die Trickkiste auf die Stelle richten, entdecken wir schließlich ein kleines Ding, ein schwaches Echo.

In einem Flugpanzer der Fregatte gehen wir längsseits und scannen erneut. Bei dem hervorragend getarnten, etwa 1m<sup>3</sup> großen Würfel handelt es sich wahrscheinlich um einen Computer oder eine Nanofabrik. Ich verlasse den Panzer und untersuche Face to face. Schließlich finde ich über eine Art Paneel einen Zugang.

Nach dem Öffnen des Paneels kann ich ins Innere des Würfels sehen. Ein rotes Leuchten, viel Technik. Vermutlich ein Computer nebst unbekanntem Energieemitter. Gleich nach dem Öffnen des Paneels steigen die Energieemissionen an. Das macht mir Sorgen.

Ich installiere ein Sensorkpaket am Computer und wir nehmen erst mal wieder ein wenig Abstand. Dort betrachte ich über das Sensorkpaket den Würfel. Er ist aus unterschiedlichen Komponenten zusammengebaut. Computer, Schnittstelle, über die derzeit unter anderem mit den verblichenen Klonen kommuniziert wird.

Ich hacke mich in den Rechner und finde eine fremdartige Datenstruktur, scheinbar eine mächtige KI. Diese Struktur erinnert mich an Konstrukte, die das Imperium verwendet. Es handelt sich um sehr komplexe Programme, die allerdings keine wirkliche Intelligenz und Persönlichkeit besitzen.

Es gibt zwei Quantentransponder und ein Translichtkom innerhalb des Würfels. Derzeit ist ein Notprogramm im Gang mit dem Ziel, den Rechner zu überladen. Flink lade ich Positionsangaben von Kommunikationsempfängern runter.

Es gibt noch 3 auf Trorjälön Alpha, die mittels Translichtsignalen versorgt werden. Zwei weitere Quantentransponder senden zum einen ins Chawassa-System, der andere in Richtung kernwärtige Randweiten in

die Nähe der Karam Provinz. Ich lade runter was geht, solange es geht. Der Würfel ist etwa ein halbes Jahr hier platziert. Die Überladung steht kurz bevor.

Wir senden einen EMP-Stoß. Der Würfel schmilzt. Die Fregatte beobachtet und birgt ihn zur weiteren Analyse, während wir zurückkehren, uns ausruhen und beraten. Was soll nun weiter geschehen?

Brabas der 22. Trorjälön schlägt vor, dass wir uns bei den Koordinaten im Karam-System umsehen sollen. Er stellt uns für diese Mission einen Krisenverband zur Verfügung (1 Schwerer Kreuzer, 2 Fregatten, 7 Korvetten, 14 Schnellboote, 800 Torpedos, 200 Atomtorpedos, 400 Mann Bodentruppen). Wir kontaktieren auch Kriven und von dort wird uns ebenfalls ein Flottenverband (3 mal so groß...) zur Unterstützung geschickt. Wir ziehen neue Geistesmatrizen und machen uns auf den Weg.

Die 90-tägige Reise wird nur selten unterbrochen, um beispielsweise Ornitrophen zu verjagen. Dennoch verlieren wir durch eine Kursabweichung 10 Tage. Als wir schließlich im Zielgebiet ankommen, verbringen wir zunächst 4 Tage mit intensivem Scannen der Koordinaten.

Es gibt 3 Sterne im Zielgebiet. Einer ohne, einer mit 8 Planeten und ungewöhnlichen Emissionen und der Dritte mit 3 Planeten und ebenfalls ungewöhnlichen Emissionen. Der Stern mit den 8 Planeten ist in seiner Brennwirkung behindert. Die Emissionsanomalie im dritten System geht von einer Störung im superheißen Kern aus, als auch von sehr starken, unbekanntem Energiequelle auf einem der begleitenden Gasriesen. Das wollen wir uns ansehen. Auf zum System 3.

Die EM-Störungen im System sind teilweise für uns von Vorteil, denn die Emissionen verbergen eine Annäherung, teilweise aber auch von Nachteil, denn unsere Sensoren sind ebenfalls stark eingeschränkt. Wir tauchen am Rand des Systems auf und scannen erneut. Die Emissionen stammen von einem Mond des Gasriesen. Erstaunt stellen wir fest, dass es sich bei der Quelle um einen 150 durchmessenden Materiestrahl handelt, der vom Mond ausgehend 200 Mio km weit strahlt um dann unvermittelt abzubrechen. An der Stelle, wo der Strahl verschwindet, sind 2 Schiffe zu sehen 150 000 Brt. Drasteform...

20 EP

TBC

### **Das Zielgebiet wird untersucht, ...**

wobei man davon ausgeht, dass wir noch unentdeckt sind. Der Kommandant ist der Meinung, dass unsere Flotte die Draste-Schiffe (wenn auch unter hohen Verlusten) besiegen kann.

Wir betrachten noch einmal den Energiestrahl. An seinem „Zielgebiet“ wird der Strahl unvermittelt absorbiert, wobei eine sich ausdehnende Wolke exotischer Partikel entsteht. Die Materie fließt beinahe mit Lichtgeschwindigkeit vom Mond ab. In etwa einem Jahr wäre der Mond komplett „abgebaut“ zuvor wird seine Masse allerdings schon so klein sein, dass er in den Gasriesen stürzen wird (in etwa 1/2 Jahr). Auch der Strahl selbst besteht aus exotischen Partikeln, die auf mysteriöse Weise gebündelt werden. Neben der Austrittsstelle des Materiestroms weist die Mondoberfläche eine weitere Öffnung auf, einen Geysir von 5 km Durchmesser, in dem wir eine Möglichkeit sehen, unauffällig unter die Oberfläche zu gelangen.

In unserem Schiff nähern wir uns dem Mond durch den Hyperraum bis auf 4 Stunden Flugentfernung (6 Mio Kilometer). An Bord haben wir einen Antimateriesprengkopf von 150 Megatonnen Sprengkraft. Nun können wir 5 kleine Objekte erkennen, die den Mond umkreisen: Draste-Drohnen, höchstwahrscheinlich mit Raketen bestückt, die uns ihrerseits aber glücklicherweise nicht orten. Wir gehen auf 100 km ran und erkennen, dass der Energiestrahl etwa 25 km unterhalb der Oberfläche entsteht. Er entspringt einer filigranen Doppelringstruktur (Durchmesser 8 km bei etwa 50 Mio BRT).

Der Mond ist verschiedenen Schichten aufgebaut. Der eisigen und festen Oberfläche folgt ein zähflüssiges Meer (-100°C), dann in etwa 70 km Tiefe folgt erneut eine Eisschicht unter der letztendlich ein fester Kern zu finden ist. Wir informieren die Flotte. In 48 Stunden werden sie angreifen.

Per Gravgürtel nähern wir uns dem Geysir. Raureif bedeckt unsere Panzerungen... Schließlich tauchen wir in das kalte Gelee des Geysirs und schwimmen tiefer. Offenbar hat sich die Station in den Mond geschmolzen, an der Stelle, an der sich nun noch der Geysir befindet. In einiger Zeit wird er wieder zugefroren sein.

140 km bis zur Ringstation. Ein PSI-Scan ergibt 2 Quellen auf dem Ring, dicht beieinander. Auf dem Weg in die Tiefe entdecken wir am „Wegesrand“ eine metallische Struktur. Scheinbar handelt es sich um ein Teil der Ringstruktur, die beim Eintauchen der Station abgebrochen ist. Sie weist keine Energie auf.

Schließlich erreichen wir eine riesige unterseeische Kaverne aus wärmerem Wasser inmitten des Eisozeans. Deutlich ist der Energiestrahle zu erkennen und nach einiger Zeit auch die Ringstruktur. Sie wird von einem schwachen Elektromagnetischen Feld umschlossen. Scheinbar ein Frühwarnsystem, das wir allerdings schon ausgelöst hätten, wenn es uns entdecken könnte. Auch ein Sonar ist hier aktiv. Der Großteil der Station ist massiv mit Maschinen bestückt, nur etwa 1% scheint bewohnbar zu sein.

Inzwischen sind 10 Stunden vergangen. Wir entschließen uns, die Bombe zunächst noch nicht zu platzieren, sondern uns zunächst den PSI-Kontakten anzunähern, um dort möglicherweise einen Zugang zur Station zu finden. 1/8 Ring weiter ist die Oberfläche der Station beschädigt. Als wir die Stelle untersuchen, öffnet sich plötzlich eine Schleuse, eine Drohne kommt heraus und eröffnet das Feuer. 2 Torpedos und ein Effektor nehmen Torrum ins Visier. Der Fluchtplan! Teleport!

Ich schwimme zu Dr. Akbar, auch Torrum sucht seine Nähe. Der Dr. teleportiert sich und uns sogleich auf unser Schiff. Nur Skiff, der sich bei Gefechtseröffnung vom Doktor entfernt hatte, bleibt zurück. Auf dem Schiff angekommen, nimmt Akbar unverzüglich telepathischen Kontakt zu Skiff auf. Wir hören ihn noch einmal Todes verachtend lachen, dann zündet er die Bombe...

Der großen Explosion der Bombe folgt eine noch größere Explosion als der Energiestrahle kollabiert. Kettenreaktion! Teratonnen zerreißen den Mond in Stücke. Wir kommen gerade noch weg. Gut, dass wir einen Not-sprung programmiert hatten... Fehlsprung, leider... Unser Sprungtriebwerk ist beschädigt.

Doch zunächst ist die Zeit Skiff zu betrauern, der zwar nicht dem Plan gefolgt war, aber dennoch sein Leben für uns und die Mission gegeben hatte. Schemenhaft nehmen wir wahr, wie wir aus dem Hyperraum auftauchen. Wir treffen wieder auf die Flotte.

Die Draste bewegen sich leicht, dann greift der Flottenverband an. Es folgt ein mehrstündiges Gefecht. Neben den großen Schiffen tauchen noch an die 600 Gunships der Draste auf, zudem etwa 25000 Drohnen. Doch unsere Verbündeten behalten die Oberhand. Es gibt keine Gefangenen. Alle Draste sind platt. Eine Untersuchung des Strahlzielgebietes zeigt, was wir schon vermuteten: hier befindet sich ein Portal. Ein riesiger Trichter, der allerdings noch nicht (wieder) komplett zu sein scheint. Wahrscheinlich ein altes Tor, das repariert oder erweitert wurde...

Nun ergeben wir uns wieder unserer Trauer und nennen unser Schiff ISS „Skiff“.

40 EP

### **Wir putzen uns die Nasen, ...**

wischen die Augen und machen uns an die Untersuchung des Portaltrichters. Zunächst scannen wir aus 150 Mio km Entfernung, dann gehen wir auf 1000 km ran. Das Portal stellt sich als Grammophontrichter-förmiges Gebilde dar. An der breitesten Stelle 500 Meter Durchmesser bei einer sichtbaren Länge von 2 km. Im Innern scheinen die Ausmaße allerdings andere zu sein. Man kann über 1000 km weit hineinscannen, ehe sich die Scanstrahlen verflüchtigen. In der Nähe der Innenwände des Trichters werden Partikel relativistisch verändert.

Die Flotte verteilt sich strategisch im Quadranten. Wir werden wieder eingesammelt. Dann beschäftigen wir uns noch mal mit den Portalcodes, die wir auf dem Rechner der „Farm“ im Chawassa-System gefunden haben. Mit einem Team...

Der Code verursacht, einmal eingegeben, eine Veränderung an der Sensorphalanx des jeweiligen Schiffes, was genau wie verändert wird, ist aber mit diesem müden Team nicht herauszufinden. Bevor ich am nächsten Tag mit einem neuen Team die Untersuchung intensivieren kann, wird Schiffsalarm ausgelöst. Das Portal zeigt Aktivitäten. Es ist eine Art Feuer an den Rändern des „Eingang“ zu sehen. Wir scannen, gewinnen aber keine Erkenntnisse.

Aber später am Tag gelingt mir ein Durchbruch bei den Codes! Ich verstehe die Struktur der Programmierung. Nun müssen wir nur noch die Ergebnisse in Zusammenhang setzen, dann ist es endlich geschafft! Die Portalmaterie durchläuft zyklische Phasen von 1000tel Sekunden Dauer. Die Codesoftware stellt eine Resonanz auf diese Zyklen dar. Mit diesem Wissen ist es uns nun möglich, eigene Portalschlüssel zu erzeugen (WW 320 Hacking oder Netzoperation).

Während die Sektkorken knallen, erreicht uns ein Signal: Flottenkonferenz. Wir werden zum Flottenkommandanten, einem Kriveniten namens Flottillenadmiral Mescheswar Lunn gerufen.

Er hat ein Problem: sollen die in den letzten Tagen gewonnenen, Bahn brechenden Erkenntnisse mit Trojälön geteilt werden? Wir haben als „Angestellte“ Krivens kein Problem damit, die Lösung dieser Frage den Diplomaten zu überlassen. Also fliegt der gesamte Flottenverband nach Kriven. Wir fliegen in unserem Schiff voraus, denn wir sind doppelt so schnell. 1,5 Monate Reise

!!!20 spontane EP!!!

Ankunft im Krivensystem. Hauptstadt Essada, Kriven Alpha, Katzenwelt...

Diplomatischer Empfang mit Polizeieskorte. Der derzeitige Autarch und Staatsgründer Rinus Oort Mantell empfängt uns zu einer Besprechung.

- die Agenten der Omnokratie müssen kontaktiert werden
- um die Draste im Chawassa-System muss sich gekümmert werden
- die abtrünnigen Häuser müssen auf Spur gebracht werden

Wir nehmen Kontakt zu den Agenten auf. Vor dem offiziellen Treffen mit dem Autarchen, wollen sie uns noch mal inoffiziell sprechen, also fahren wir in ihr Hotel, wo wir neben den beiden uns bekannten Agenten noch ein 2 m<sup>3</sup> großes mechanisches Konstrukt mit Bullaugen und Ausbuchtungen antreffen. Eine Art schwebendes Aquarium mit gelb-orangem Gas gefüllt und tentakelartigen Greifvorrichtungen versehen: der Botschafter der Omnokratie vom Volk der Orileithe im Rang eines Aparitors (was das wohl ist...?).

Wir werden gescannt und scannen zurück. Der Botschafter und einer der Agenten sind Psioniker. Sie begrüßen uns und möchten unsere Darstellung der letzten Ereignisse hören; ohne „diplomatische Sprache“, vor dem offiziellen Termin. Also berichten wir die Abläufe seit unserem letzten Treffen, allerdings nur sofern sie die Draste betreffen. Unser Wissen über die Portaltechnologie behalten wir für uns.

Wir kommen ins Plaudern und einer der Agenten empfiehlt uns die Welt Sjandra Kai zu besuchen, wenn wir uns einen Eindruck von der Omnokratie verschaffen wollen. Sie wollen wissen, wie wir die Chancen für einen Beitritt der Mantell Oligarchie zur Omnokratie einschätzen, dann fixieren wir einen Termin für das offizielle Treffen und verabschieden uns.

Auf dem Weg hinaus werden wir von Flashbacks heimgesucht. Scheinbar wird gerade unser Geist durchforstet... Leichte Kopfschmerzen beim Verlassen des Gebäudes. Wir lassen uns umgehen und eingehend untersuchen. Glücklicherweise wird keine Schädigung festgestellt.

Wir erstatten Mantell Bericht von dem Treffen und empfehlen massive PSI-Abwehr Maßnahmen zum offiziellen Treffen. Der Autarch Rinus Mantell geht davon aus, dass sich sein Volk eher gegen einen Beitritt zum Omnokratie entscheiden wird.

Dann ist der Tag des Treffens gekommen. Diplomatie de luxe. Ergebnisse gibt es trotzdem:

- Es sollen diplomatische Missionen in die Omnokratie entsandt werden
- Die Portale werden bis zur Entscheidung über den Beitritt nicht genutzt
- Die Draste im Chavassar-System sollen entfernt werden
- Zeitfenster bis zur Beitrittsentscheidung: 3 Jahre

Unser Auftrag:

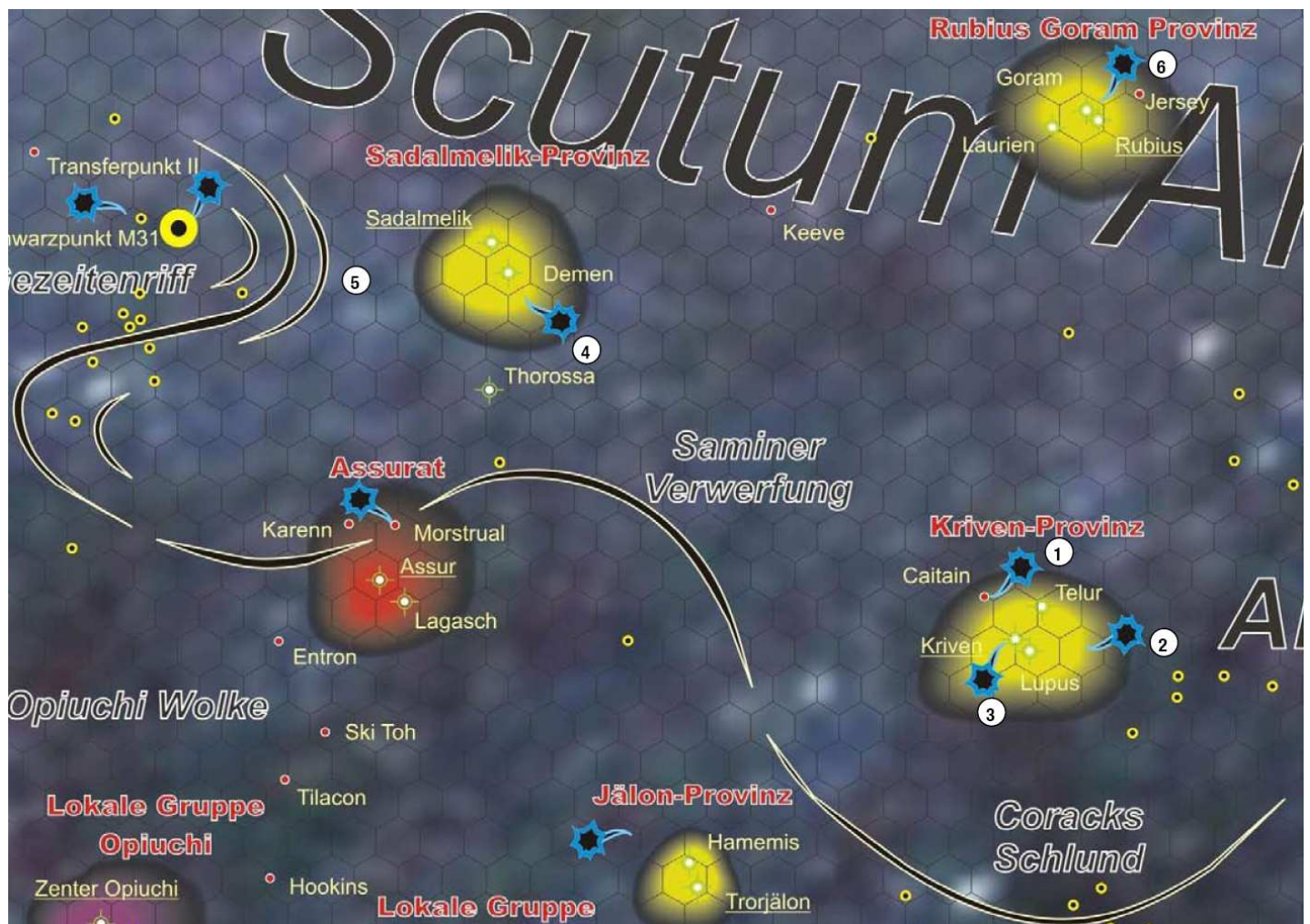
Umschauen in der Omnokratie

20 EP

### Wir untersuchen die Portale...

... in der Kriven Provinz und wollen dann die Ergebnisse für einen „Parallelsprung“ in die Sadalmelik-Provinz nutzen. Zunächst begeben wir uns allerdings 2 Monate in die Klinik.

Danach:



Wir fliegen zu Portal 2, Reisedauer 2 Tage. Dieses Portal weist die bekannte Trichterform auf, ist aber deutlich größer. 3 km Öffnung bei einer sichtbaren Länge von 10 km. Hier sind weder Schiffe noch Aktivitäten zu verzeichnen, so dass ich in Ruhe den Code des Portals entschlüsseln kann. Dann reisen wir 5 Tage zu Wurmloch 3.



Hier erwartet uns ein 10.000 T-Schiff unbekannter Bauart, gut bewaffnet. Glücklicherweise tauchen wir außerhalb seiner Schussweite auf. Als wir weg springen wollen ist der Hyperraum plötzlich in einem Durchmesser von etwa 1 LJ deformiert, wie man es bei einem Gezeitenriff erwarten würde. Dieses Phänomen war bei unserem Eintritt in den Normalraum noch nicht vorhanden. Handelt es sich um eine Waffe? Uns gelingt dennoch die Flucht und wir reisen 5 Tage zurück nach Kriven, wo wir Bericht erstatten. Die Schiffsart ist auch unseren Verbündeten unbekannt.

Nun wird es ernst. Wir bereiten uns auf unseren ersten Portaldurchflug vor. Ich analysiere Portal 1 und gleiche meine Daten mit den gefundenen Draste-Dateien ab. Mein Schlüssel passt! Wir durchfliegen das Portal. Wildes Lichtgeflicker, die Raumzeit wird gestaucht. Während unserer 90 Sekunden dauernden Durchquerung, sehen wir diverse Abzweigungen von unserem Gang. Schließlich kommen wir bei Portal 4 raus. Vor dem Tor befindet sich ein Volyova-Flottenverband. Wir werden gerufen, springen weg, werden verfolgt. Ich berechne einen Rücksprung von 4 nach 1, wir tarnen uns und entwischen den Verfolgern. Ein Scan des Flottenverbandes ergibt einen TL von 12-13. Nun machen wir uns auf zu Portal 5.

40 Tage Reise, am 10 Tag begegnen wir einem kleinen, ungewöhnlich schnellen Ornitrophenschiff, dem wir ausweichen. In der Nähe des Gezeitenriffs wird der Hyperraum deformiert, die Navigation wird schwierig, Verwerfungen, die Brücke räkelt.

Schließlich erreichen wir die Koordinaten von 5. Und stoßen auf 15 Objekte: 100 – 500 BRT Ornitrophenschiffe TL 12/13. Verdammt! Ich analysiere das Portal 5 etwa 4 Minuten lang. Hier gibt es Abweichungen zum üblichen Muster. Das Portal hat eine viel größere Energiemenge als die bisherigen.

Sobald sie uns gescannt haben, kommen die Ornitrophen näher. Nach 2 Minuten springt ein Schiff in Gefechtsweite und feuert auf uns. Antibalistik rettet uns und Torrum zerlegt den Ornitrophenschiff. 4 weitere Schiffe springen aus dem Verband, 3 kommen bei uns an. Wir weichen aus. Raumgefecht. Noch 4 Ornitrophenschiffe springen. Wir gehen in die Falle, nehmen Schaden hin und verursachen welchen. Die Ornitrophenschiffe beschießen sich auch gegenseitig. Typisch. Notsprung, Tarnung, Tunnelsprung nach 2.

Wir erstatten Bericht in Kriven und ruhen und rüsten uns aus, während unser Schiff überholt wird. Wir erhalten eine diplomatische Note für die Ornitrophenschiffe, was auch immer sie im Ernstfall nutzen wird...

1 Woche auf Kriven. Ich versuche eine Navigation zwischen den Portalen zu berechnen. Zu diesem Zweck starten wir eine Sonde zu Testflügen. Einfache Routen funktionieren. Entlang der Verwerfung gibt es allerdings Komplikationen. Die Drohne ist bei ihrer Rückkehr scheinbar um 550 Jahre gealtert und war starker Strahlung und Gravitationsanomalien ausgesetzt. Beim Tunneln zu einem Portal jenseits der Saminer Verwerfung wird eine unserer Drohnen von einer „Wolke“ von Ornitrophenschiffen jeder Größe aufgebracht und beschossen.

Im Endeffekt gelingt es mir ein Programm zu generieren, mit dessen Hilfe eine Route in 4 Runden berechnet werden kann. Insgesamt haben wir nun 3 Wochen lang am Portal experimentiert.

40 EP

### **Wir bereiten unsere Reise nach Chawassa vor...**

Dr. Aakbaar geht auf die Suche nach TL15-Stuff im Milieu und wir denken uns eine Legende aus: Dr Aakbaar ist als Kakteenbeauftragter des Hauses Jälon auf der Suche nach neuen Gaumenschmeichlern aus dem Chawassa-System.

Wir bekommen noch einen Mzajach-Leibwächter für Oberflächeneinsätze zur Seite gestellt, den Rittmeister Scha´Aaksa. Dieser weiße Mzajach besitzt einen Kraydrachen als Reittier, der zukünftig den Großteil unseres Laderaumes einnehmen wird...

Nachdem alles verstaut ist, machen wir uns auf den Weg per Torsprung 2-5. Wir verlassen Portal 5 getarnt, denn wir erwarten, auf Ornitrophenschiffe zu treffen. Tatsächlich sind welche vor Ort und zwar deutlich mehr, als beim letzten Mal. Etwa 250 Schiffe unterschiedlicher Größe und Bauart tummeln sich ungetarnt vor dem Trich-



ter. Als das Portal unsere Ankunft anzeigt beginnen einige von ihnen zu scannen. Allerdings nur auf einer beschränkten Bandbreite – wir bleiben unentdeckt. 2 Schiffe kommunizieren in Maschinencode. Wir zeichnen die Kommunikation und die Scannerfrequenzen der Ornitrophen auf und springen weg. In Sicherheit angekommen, untersuchen wir die Aufzeichnungen. Die Scans waren darauf ausgelegt, Schiffe mit Translichtantrieb aufzuspüren. Scha´Aaksa macht uns darauf aufmerksam, dass die Ornitrophen im Normalfall nicht so friedlich beieinander gelegen hätte. Ein Kampf zwischen den verschiedenen Häusern hätte ihrem Naturell eher entsprochen. Die Entschlüsselung der Kommunikation fördert religiöse Psalmen zu Tage. Eine Messe in 4 unterschiedlichen Sprachen. Offenbar wird hier ein Kreuzzug vorbereitet.

Nun fliegen wir weiter nach Chawassa. Bevor wir in den Raum eintreten, scannen wir. Das gigantische Drasteschiff hat seinen Liegplatz auf dem Planeten verlassen und befindet sich jetzt im Orbit, umkreist von etwa 250 weiteren Objekten von 50 bis 150 BRT. Die „Diplomatenschiffe“, die bei unserem letzten Besuch den Planeten umkreisten, sind verschwunden. Lediglich 2 von ihnen befinden sich im System. Sie umkreisen Gnord, einen weiteren Planeten im Chawassa-System. Wir vermuten, dass die „Diplomatenschiffe“ ihren Aggregatzustand verändert haben und sich nun in Form der Trümmerteil-Scheibe präsentieren, die Chawassa Prime umgibt. Dann entdecken wir noch ein Draste-Kriegsschiff im Sonnenorbit.

Wir versuchen Informationen vom Planeten zu erhalten. Das Netz ist löchrig, die Kommunikation holperig. Der Datenverkehr wird gefiltert und das System blockiert. Folgendes können wir dennoch herausfinden:

Vor etwa einem Monat startete unvermittelt das Drasteschiff. Die Gohssen-Invasoren wurden aufgerieben und die „Freihändler“ und „Diplomaten“ gleich mit. Andere konnten das System verlassen. Dann tauchten die kleineren Drasteschiffe auf. Der Planet ist abgeschnitten.

Uns fällt auf, dass sich die kleinen Draste vermehren und scannen erneut. Nun erkennen wir, das es sich um automatische Drohnen handelt, bis zum Arsch mit Antimateriewaffen bestückt... Außerdem entdecke ich noch ein weiteres Kriegsschiff. In etwa 3 Monaten wird die Kriven-Flotte hier eintreffen.

Wir beschließen, uns zunächst die Freihändler bei Gnord anzusehen, um dort weitere Informationen zu sammeln. Die Scans ergeben seltsames: Die Besatzung verharrt über Stunden bewegungslos.

Der Anflug dauert 20 Tage. In der Zwischenzeit vermehren sich die Drohnen. Funkverkehr, die Leute von Chawassa leiden unter Amnesie, Hilferufe, die mentale Gesundheit der Bevölkerung ist in Mitleidenschaft gezogen.

50000 km von den Schiffen entfernt verharren wir und bereiten eine Drohne für einen Hackingangriff vor. Die Freihändler liegen auf Standby mit offenen Kommunikationsphalanxen. Das riecht gewaltig nach Falle. Die Drohne macht sich auf den Weg und geht plötzlich aus. Wir hauen ab. 12 Drohnen aus dem Drasteverbund nehmen die Verfolgung auf. Wir springen wild hin und her und schließlich gelingt es uns, die Verfolger abzuschütteln.

Das ist uns zu heiß. Wir beschließen, dass es nun wichtiger ist, die Flotte von der veränderten Situation in Kenntnis zu setzen, damit sie den Draste nicht in die Falle geht. Also kehren wir getarnt zum Portal 5 zurück. Die Ornitrophenarmee ist weiter angewachsen auf nun etwa 300 Schiffe. Sie haben sich etwas weiter von Portal entfernt, stehen nun bei 150 Mio Km. Vor dem Portal dehnt sich eine Partikelwolke aus. Das war wohl mal ein Drasteschiff von etwa 1 Mio BRT. Das scheint uns seltsam und wir scannen erneut. Nun entdecken wir ein sehr gut getarntes Schiff, das auf die Ornitrophenversammlung zu driftet. Es ist von der gleichen Bauart wie das Schiff, das wir bei Portal 3 gesehen haben (seltsame Verzerrungswaffe!!) Wir haben unser Physikum gemacht und springen relativ in der Zeit zurück, um uns anzusehen, was hier geschehen ist.

Aus dem Portal kommt das top-getarnte Schiff und sendet ein Signal aus Ornitrophischen Psalmen: „Offizielle Warnung, Haut ab, oder aber sonst... Wir sind dem Magistrat nichts schuldig“

Die Ornitrophen driften davon. Dann schiebt sich ein Eiförmiges Drasteschiff aus dem Portal. Ein Blitz erscheint aus dem Nichts, das Drasteel wird atomisiert, das getarnte Schiff treibt davon. Wir vermuten, dass der Blitz durch eine Hyperraumverzerrerwaffe hervorgerufen wurde. Mindestens TL19...

30 EP

### **Nächster Tag...**

Wir springen relativ nach vorne und begeben uns per Portal zurück zum Kriventor 2. Dort treffen wir, wie erhofft auf einen Verband der Kriegsmarine. 2 Flottillen. Sogleich setzen wir eine Nachricht über die veränderte Situation im Chawassa-System ab, zur Weitergabe an die Flotte. Im Gegenzug erhalten wir Dank und ebenfalls ein Informationsupdate.

Das unbekannte Schiff bei Portal 3 (und somit bei 5) wurde identifiziert. Es handelt sich um ein „Voenschiff“. Die Voen sind eine aquatische, haiähnliche Lebensform, die sich, nach jahrzehntelangem Ringen um die Vorherrschaft als mysteriöse Invasorenrasse, nun in der Rolle der Polizei der Omnokratie endlich Zugang zum Abenteuer verschafft haben. Und sie werden es den Draste nun in aller Form heimzahlen, jawohl, Sir! Nach einer kurzen formlosen Absprache mit dem Kommandanten, springen wir getarnt zurück nach 5, in der Hoffnung, mit den Voen Kontakt aufnehmen zu können. Man warnt uns vor den Voen. Obwohl sie nicht feindlich sind, sind sie keine Diplomaten. Wer sich ihren Zielen absichtlich oder unabsichtlich in den Weg stellt, läuft Gefahr, vernichtet zu werden.

Am Portal hat sich die Lage wiederum verändert. Die Ornitrophen sind verschwunden. Wir senden eine Grußbotschaft an die Voen und enttarnen uns. Nachdem wir durch eine Note des Aparitors unsere Lauterkeit unter Beweis gestellt haben, sind die Voen gern bereit, sich mit uns zu einem Informationsaustausch zu treffen. Wir laden sie ein, eine Abordnung zu uns zu senden. Während wir beobachten, wie sich daraufhin eine Art 3m durchmessende „Luftblase“ vom Schiff löst und auf uns zu driftet (seltsamer gravitischer Antrieb) führen unsere Experten einen PSI-Scan durch. Im Voenschiff und darum herum befinden sich mehrere PSI-Quellen.

Die Blase dockt an und eine aquatische Feldpanzerung seltsamer Bauart betritt unser Schiff. Ein Voen? Ein Heizlüfter? Oder nur eine Drohne? Was auch immer sich in der Panzerung befindet, es spricht mit angenehmer mzajischer Stimme. Wir reichen Snacks und tauschen Floskeln aus. Dann gehen wir nach und nach ins Detail. Diplomatiebeauftragter: Torrum. Es gelingt ihm, im Tausch für ein Infopaket über die dramatische Lage im Chawassa-System eine Aufstellung sämtlicher Portalstandorte (etwa 200) des „Separées“, sowie die Koordinaten für die Route nach Sjandra Kay, der Hauptwelt der Omnokratie zu erschwatzen. Im Anschluss nehmen wir die Gelegenheit wahr, das Schiff der Voen zu besuchen. Wie erwartet ist es mit Wasser gefüllt. Was verblüfft: das Schiff scheint aus einer Art Granit gewachsen zu sein und nicht etwa künstlich hergestellt. Im Innern herrschen grelle Farben vor. Wir bedanken uns und verabschieden uns und springen zurück nach 2, wo wir eine Verabredung mit dem Admiral haben.

Es gibt neue Infos von Kriven: Es wurde beschlossen, um die unwägbaren Folgen eines Beitritts zur Omnokratie zu umgehen, das „Separée“ vom Rest des Portalnetzwerkes zu trennen. Dafür muss das Chawassa-Tor zerstört werden. Da dies mit unseren herkömmlichen Zink-Kohle Waffen nicht möglich ist, sind wir auf Importware angewiesen. Wir sollen nun eine Produktionsstätte der Draste für „Supernova“-Waffen aufsuchen und zumindest eine solche in unsere Gewalt bringen. Wir bekommen die entsprechenden Koordinaten nebst der Versicherung, dass die Draste sich voll auf die geheime Lage der Stätte verlassen und sie nicht weiter bewa-

chen. Ein Kinderspiel also... Das Ziel liegt auf einem 5-6 km durchmessenden Gesteinsbrocken innerhalb einer Asteroidenwolke. Super ausgerüstet und mit Drastetech vertraut gemacht (+30 Tür-Bonus) machen wir uns auf wieder einmal auf den Weg ins Chawassa-System. 300 Stunden Flug ab Portal.

Angelangt und getarnt scannen wir die Lage. Es scheint in der Tat kein Frühwarnsystem zu geben. Im Asteroiden gibt es Räume und große Hallen. Wir entdecken 3 Zugänge zu Shuttlebay und einem komplexen Stollensystem, sowie ein 5 m Schott, das zu einer 40 m langen Röhre führt, an deren Ende eine Drohne/Rettungskapsel mit Sprungtriebwerk für 15-20 CMZ steht. Haupthalle und Gänge sind unbesetzt, aber mit Sicherungsdrohnen besetzt. Wir checken einen Tag und ruhen uns aus.

Am nächsten Tag verlassen wir getarnt die SKIFF und gleiten auf den Asteroiden zu. Nix passiert bei 10000 km. Ein PSI-Scan zeigt 5 Lebewesen und eine schwache Maschine in Bewegung. Das war blöd... 3 Drohnen kommen auf uns zu... Die Tarnung war wohl zu nachlässig... Torrum bleibt zunächst unentdeckt. Aakbar teleportiert mit Scha´Aaksa und mir zurück aufs Schiff. Nun nehmen die Drohnen Kurs auf Torrum. Ich springe mit dem Schiff dazwischen (was für ein Pilot!!) und zerschiesse die erste Drohne mit dem Bordgeschütz (was für ein Schütze!!) Torrum kommt an Bord und übernimmt es, die anderen beiden auszuschalten. Auf der Station herrscht Aufruhr. Offenbar wollen sie Torpedos auf uns abfeuern. Wir antworten vor der Frage und sprengen mit unseren Torpedos ihre Torpedoschächte. Ich schicke eine Aufklärungsdrohne. Die Drastetechniker nähern sich der Fluchtkapsel. Torrum sprengt die Fluchtkapsel. Wir senden ein Kapitulationsangebot. Die PSI-Kontakte verschwinden einer nach dem anderen. Weg teleportiert? Da müssen Taurillianer im Genpool sein. Aakbar schätzt, dass sich die Draste etwa 100 Mio km, maximal 100 Milliarden km weit teleportieren können. Sie müssen also entweder auf ein Schiff in relativer Nähe gesprungen sein, oder auf eine weitere Basis im Asteroidenfeld. Oder haben sie nur ihre Tarnung verstärkt?!

30 EP