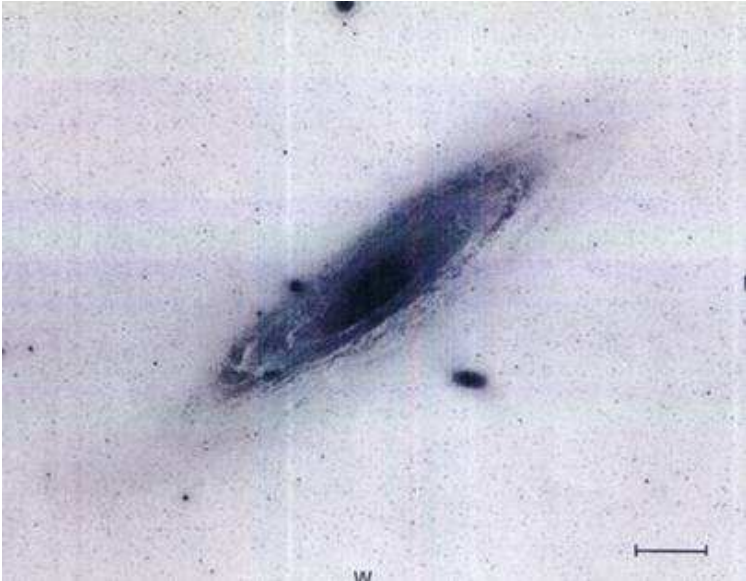


Kampagne Andromeda (M31)

Confidential

SNS CLASS ACC



01.07.360 NIZ:

Das Celestial, einer der wichtigsten Fraktionen im vergangenen Feldzug gegen die Venomen, hat einem Demilitarisierungsvertrag zugestimmt, welches sie vom derzeitigen TL 19 downgradet auf den TL 16 – 17 (Technologiemanifest von Atoris); das Celestial wird also in den kommenden Jahren und Jahrzehnten nur noch in Gestalt einer TL 16 Zivilisation auftauchen; als Gegenleistung erhält das ehemalige Imperium und seine Zivilisationen Aufbauhilfe und Entschädigungen durch die anderen galaktischen Kriegsparteien (Hondona, Kalir, Horthoss, Awrahanti und Niori); außerdem steht dem Celestial ein Anteil der technologischen Schätze zur Verfügung, welches die Venomen bei ihrem Untergang zurücklassen mussten.

Das Celestial ruft in der folgenden Zeit viele Leute aus unterschiedlichen Kulturen zusammen, um sie mit Aufträgen auszustatten, die sie in neue Regionen der Galaxis, in Forschungsaufträge aber auch in andere Galaxien führen. Ein solcher Ruf wird auch von uns gehört und angenommen.

Treffpunkt ist das System Oshien im galaktischen Radianten 3024 innerhalb der ehemaligen Venomen-Kernsphäre; dort erwartet uns das Celestial-Habitat Spiegelwelt; das System liegt in der Nähe der Massesenke Onoris, die wie wir mittlerweile wissen, ein Wurmportal nach M31 / Andromeda-Galaxis enthält.

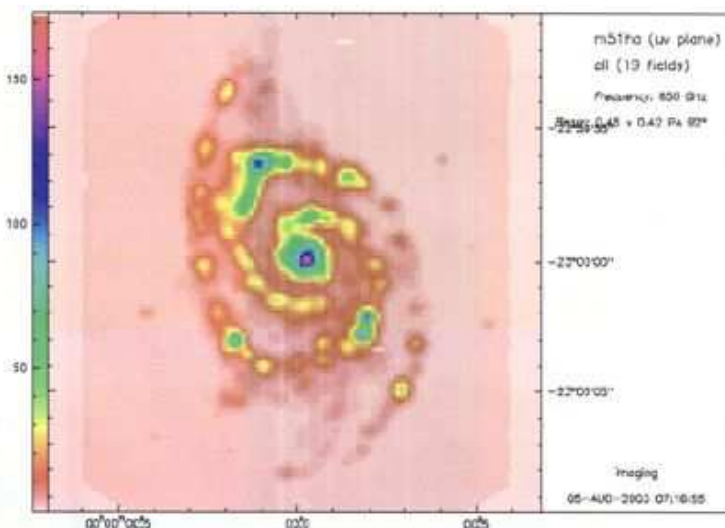
das Team

- Lu Iz (CM 1; Alter 420): eine Niori Partyprinzessin aus der Niori-Polyarchie und begabte Allround-Technikerin; auf Forschungs- und Vergnügungsreisen seit dem Ende des Venomen-Krieges
- Skyth (CM 2; Alter 611): ein Fasmide aus der Pharus-Strömung (Radiant 3021), der als Telepath und Teleporter auf hondonischen Kriegsschiffen gedient hat; er behauptet an der letzten Schlacht um die Venomenkernsphäre teilgenommen zu haben
- Kalein ada Natschev ada Behenshu ada Corillo ada Woilak ada Lehenz Cosparagi (CM 3; Alter 442): junges Mitglied der Schwärmer(Shujin)-Kaste der Hondona; im Auftrag seines Lehrers und Mentors Kati Psereos (Alter 8.552) unterwegs

01.10.360 NIZ

Unsere Kontaktleute empfangen uns – ein Shing namens Gotulun und der Celestial-Flottenadmiral Kayor Rik Khan, ein Morichul; dieser ist gleichzeitig auch der Oberkommandierende der Sektion Andromeda des Celestials

Unser Auftrag lautet das Wurmportal zu durchqueren und in der Andromeda-Galaxis bei einem vor zwei Jahren in die Wege geleiteten diplomatischem Kontakt nach dem Rechten zu sehen; unsere Gesichter und unsere Spezies gelten zur Zeit als dort noch nicht als in Verbindung mit dem Celestial stehend. Drüben gibt es ein kleines Problem mit einer verschwundenen Agentin des C., Neva Axalin



Dossier Makrogefüge:

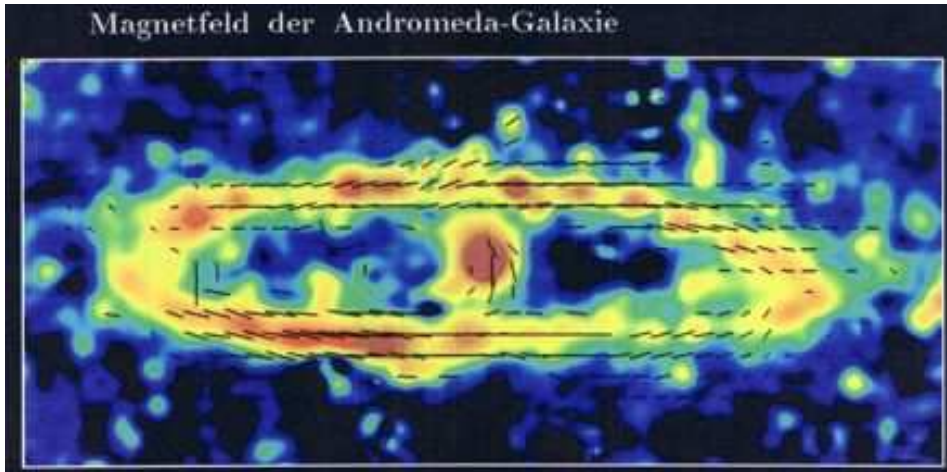
Im Gegensatz zur Sculptor-Galaxie war die Durchdringung von M31 durch die Venomen erheblich älter und dementsprechend stärker ausgeprägt. Die in der vorliegenden Übersicht dargestellten großräumigen Einzelhabitate autonomer Kulturen bestehen im wesentlichen aus Kulturen \geq TL20, die in der Lage waren, sich gegen Venomenübergriffe zu schützen sowie aus Habitaten von Kulturen \leq TL15, die, analog zum kulturellen Einflussgebiet des Sagittarius-Spiralarms der Sculptor-Galaxie, wahrscheinlich durch Intervention von Transzenn-Kulturen vor aggressiven Interventionen höherer Kulturen (u.a.

der Venomen) geschützt waren. Nicht venomisch überformte Kulturen im TL 16-19 Bereich treten nach aktuellen nachrichtendienstlichen Informationen nur sporadisch auf.

Prognose:

Da die von den Venomen nicht besetzten Kulturen z.T. in erheblichem Umfang militarisiert waren, ist in absehbarer Zeit mit umfangreichen Kampfhandlungen zwischen diesen Kulturen zu rechnen. Dementsprechend muß mit einer politischen Destabilisierung großer Bereiche von M31 mit bisher nicht absehbaren Auswirkungen auf angebundene Galaxien gerechnet werden. Erste Übergriffe durch Wurmangportale sind nachgewiesen, fanden aber sporadisch und in kontrollierbarem Umfang statt.

Galaktographie:



M31 besitzt bei einem Durchmesser von 200.000 Lichtjahren die zehnfache Masse von Sculptor und erheblich stärkere Energieemissionen. Andere Feldmessungen zeigen analoge Phänomene. Da die Feldpolarisierung in der Regel eine nicht nur auf den Kern reduzierte hohe Intensität aufweisen, ist vielerorts mit unbekanntem Effekten bei der

interstellaren Raumfahrt und Navigation sowie bei der Funktionstüchtigkeit der Scannertechnologie zu rechnen. Ausserkontextuelle Lebensformen sind ebenfalls nicht auszuschließen.

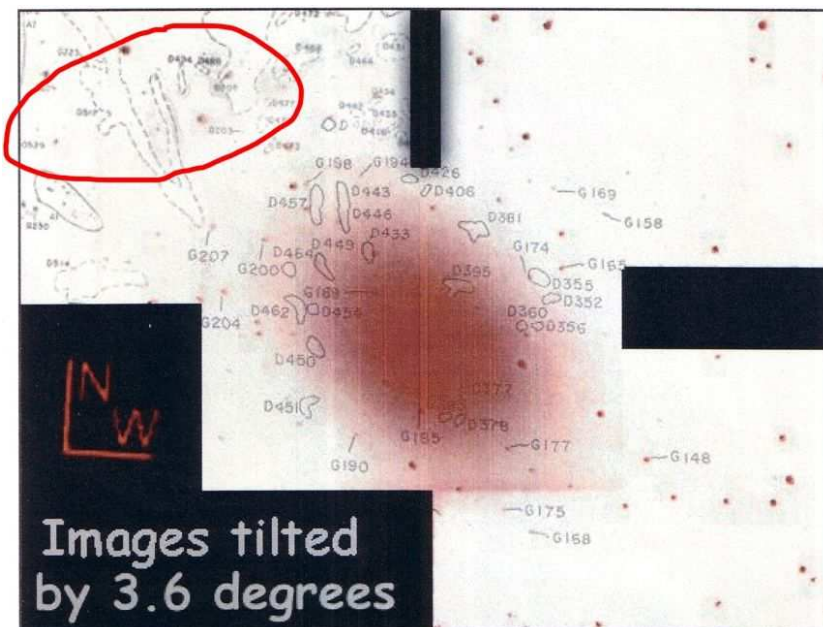
Das Zielgebiet

Neva Axalin war Kontaktperson des C. zu den Higaranern, deren Regierungsmitglied sie war. Higaraner sind blauhäutige Humanoide mit 4 Armen; ihre TL 15-Zivilisation ist nicht besonders groß und so gehen sie auch fast unter im Gewimmel von Völkern in Andromeda; die H. führen seit Jahren einen Konflikt mit einem Nachbarvolk, den Nagev; dieser befindet sich noch auf einem niedrigen Level, steigert sich aber im Laufe von Jahren immer weiter

das C. arbeitet seit 2 Jahren mit den Higaranern zusammen und betrachtet diese als vielversprechenden potenziellen Verbündeten in Andromeda; man hat sich

gegenüber den H. aber noch nicht als „nicht aus Andromeda kommend“ geoutet. Möglicherweise hat Neva etwas geahnt – das weiß man nicht.

Die Nagev stehen möglicherweise in Verbindung mit den Venomen, deren Verbündete sie waren – jedoch waren sie nicht wie üblich assimiliert worden; die Beweise dafür fand man in einem erbeuteten Venomen-Schiff, welches durch das Wurmloch kurz nach dem Ende des Krieges gespült wurde; es war walzenförmig, TL 15 und konnte Nagev-Besatzungen aufnehmen





→ warum waren die Nagev nicht assimiliert worden ?

unser erstes Ziel ist Schanza, ein System außerhalb des higanischen Raums; dort ist Neva zuletzt gesehen und kontaktiert worden; Schanza ist eine öde Welt, karg, aber mit großen unterirdischen Städten und Raumhäfen, die möglicherweise Relikte aus vergangenen Zeitaltern enthalten oder selbst sind.

Wir bekommen eine 15.000 T Korvette der Vagyraner (ortübliches Schiff) mit Celestial-Tech und 2 Begleitschiffen (Vagyr-Systemjäger

und Explorationspanzer) und KI zur Verfügung, jedoch sind unsere Mittel endlich. Das ganze hat TL 16, wie enttäuschend

Schiffstafe !!

Vorschlag 1: Tsunami

Vorschlag 2: notorischer Mangel

Vorschlag 3: neugieriger Blick (siegt mit 2 Stimmen)

16.10.360 NIZ

Abflug von Spiegelwelt; Aufnahme in 2 Mio. T Awrahanti-Frachter

nebenbei erfahren wir, dass der Flottenadmiral Khan sowohl für das Celestial, aber auch für GN und sogar die Ssorr Nnontes arbeitet (alter Protzer); es werden auch andere Teams unterwegs sein

wir erhalten ein Sprachenpaket mit den in diesem Bereich gängigsten Sprachen (211 Stk.), die uns eine 40% Chance einräumt, die entsprechende Sprache drauf zu haben.

2 ereignislose Wochen bis zur Onoris-Senke; das Wurmloch (die andere Seite) ist übrigens auch unser Kontaktort für die sichere Rückkehr

durchs Wurmloch auf die andere Seite; unangenehmer Durchflug; wir kämpfen gegen Desorientierung und Schwindel und tauchen inmitten einer Materiequelle auf; ein blendendes Feuer umgibt uns für kurze Zeit, dann sind wir durch;

wir driften aus der feurigen Corona eines Riesensterns, der sich in einem dichten Sternenstrom ähnlich einem Kugelsternhaufen befindet; das ganze ist einige Größen heftiger als in Sculptor; mit uns driften Tausende von anderen Schiffen davon – hondonische Flotten, Celestial-Flotten, Awrahanti-Transporter und Carryalls – insgesamt 5 Mrd. T

01.11.360 NIZ

Während wir uns ausklinken und einen anderen Kurs einschlagen, fragen wir uns: was machen die denn alle hier – und wieso brauchen die uns, wenn sie ganze Armeen schicken können? naja egal wir sind eben die besten der besten der besten.

Wir scannen Nagev-Schiffe, 50 Stück je 50.000 T, vermutlich Wachschniffe, die das Wurmloch beobachten; wars das schon mit unserer Tarnung ? Aber sie rühren sich nicht.

Datenanalyse / Statusbericht:

5 Wochen ruhiger Flug, Nähe Schanza zunehmender Schiffsverkehr

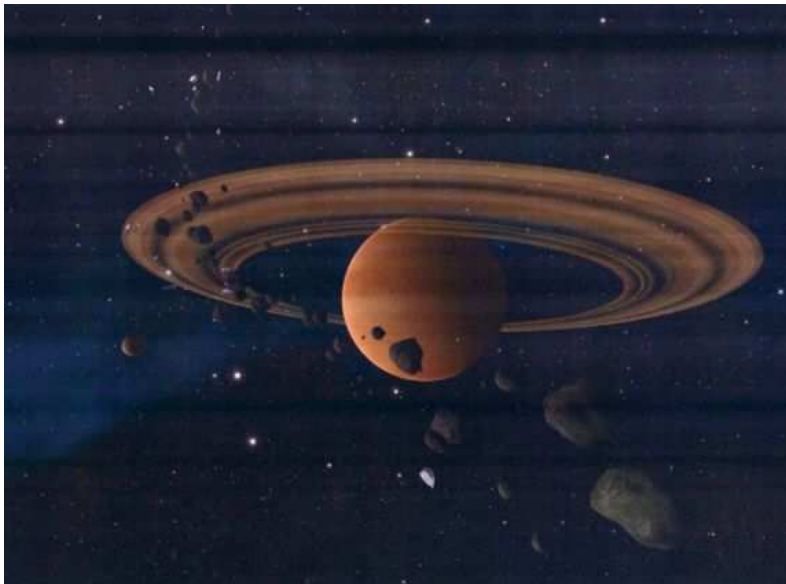
Mit Blick auf die lokalen Hyperraumrouten befinden wir uns auf einer der Hauptrouten im äußeren Bereich des Nagev-Raums

Es gibt keine weiteren Celestial-Teams in unserer Nähe, wir sind schwer bewaffnet und haben weitgehende Autonomien für unser Vorgehen; wir mussten zwar alle bei unserer Einstellung soziale und diplomatische Kenntnisse nachweisen, aber who cares...

Wir schließen aus den territorialen Verhältnissen in Andromeda, dass die Nagev aufgrund TL und räumlicher Ausdehnung und dem Verschwinden der Venomen auch aus dieser Galaxis früher oder später zur lokalen Großmacht aufsteigen wird → folglich werden sie expandieren

07.12.360 NIZ

Ankunft Schanza-System:



Dicht besiedelte Randwelt, erstes großes System auf der sog. Straße des Nichts (Name des lokalen Raumgebiets) aus dem Nagev-Raum in den Higananischen; ca. 8 Mrd. Einwohner, davon 2 Mrd. im äußeren System; die Oberfläche ist relativ leer, die Bevölkerung wohnt in unterirdischen Kavernen riesigen Ausmaßes; wir haben Karten und Stadtpläne und Erfahrungsberichte von 2 Jahren Agententätigkeit; Hauptstadt ist Halios, Infoverweise über Neva (1. Privatwohnung, 2. Kellner im besten Hotel am Platz (Ambassador) und 3. eine Diskothek namens Intoxication im Bereich der Wohnung)

Landeplanung:

Wir basteln uns eine Hintergrundgeschichte (Händler aus einem anderen Teil von Andromeda), dann im Hotel einmieten und vielleicht Kontakt zu dem Kellner aufnehmen.

08.12.360 NIZ

Landung:

System ist ein roter Riese mit insgesamt 14 Planeten, bewohnt sind die Gartenwelt Minoris (Gegenstück zu Schanza) und Schanza; beides sind Klasse-M Welten; Schanza besitzt kilometertiefe natürliche Gräben, die sich in seine Oberfläche gegraben haben; in einer davon befindet sich die Hauptstadt

Beim Landeanflug massive Spam-Attacke auf allen Kanälen; unsere KI stirbt den Werbetod

25.000 R (Real) / Tag Liegegebühr für einen Platz im Orbit; Hafenplatz für 150.000 / Tag; kein Problem – Geld spielt keine Rolle. Hangar in „Babylonien“ – Sprach- und Völkergewirr um uns herum, sehr bunt – Unmengen von fremdartigen Raumschiffen

Erkundigungen nach dem Wert unserer Handelsware für unsere Tarngeschichte ergibt: wir haben High-Tech dabei und werden glaubwürdig auftreten können. Es handelt sich um Erkundungsdrohnen zum Marktpreis von 70 Mille und Medizindrohnen für noch mal 20 Mio.

Zoll: 4armige blaue Higananer erwarten uns → sind nett; glauben unsere Tarngeschichte, lassen uns rein

Noch mal ins Dossier über Neva:

Higaranerin; viele Tattoos (üblich für Higaraner); Mitglied des Geheimdienstes; zuständig für die Kontaktpflege mit anderen fremden Spezies; verschwunden vor 13 Wochen; ein Kontakt soll der Barmixer Janaris Endor sein → unser erster Versuch

in der Bar:

mehrere verschiedene Spezies bis CM 2 und etliche Higaraner, zusätzlich einige molluskenartige Kreaturen CM 1; es sind Nessi'Ri, TL 14-15, augenscheinlich Raumpiloten, die ein hervorragendes Geschäft feiern sowie mehrere Vertreter der higaranischen Handelsgilde

Kontaktaufnahme zu den Nessi'Ri; haben mit maximalem Gewinn genetisch veränderte Algen verkauft; 15 000 Lichtjahre Heimweg für sie

Wir nehmen etliche bunte Drinks zu uns – sind aber nur mittelgeil, dann der Plasmacocktail – ja, schon mal nicht schlecht, dann der Höhepunkt ein Mooskissen für die Stabschrecke Skyth

Wir kaufen weitere Sprachpakete, weil wir feststellen, dass es insgesamt doch mehrere tausend Sprachen gibt, die wichtig werden könnten.

Gerücht von Nessi'Ri: Das große Sterben ist noch nicht lange her. Die Notares (lokaler Name für die Venomen) sind ausgestorben. Ein Rätsel in der Andromeda-Galaxie.

In lokalen Netzen Gerüchte, überall sind Nagevagenten festgenommen worden, auf Aratis 4 wurde gar eine gute Basis hochgenommen; die Nagev sind sehr unbeliebt; möglicherweise stehen die lokalen Zivilisationen vor einer Expansionsphase der Nagev

Lu Iz fragt nach Sternenkarten und erhält Karten über die Straße des Nichts (sehr gut)

10.12.360 NIZ

7 Uhr

Wir fahren nach dem Geplauder mit den Nessi'Ri durch die Stadt, Skyth will sein strategisches Teleporter Netzwerk legen; die Stadt macht einen guten, intakten Eindruck; es gibt Vergnügungsmeilen, Diplomatenviertel, Industriegebiete, Wohnkomplexe → alles im guten Zustand; Nagev haben keine Botschaft, aber einen Konsul; Neugieriger Blick forscht im Netz: Ursprung der Nagev im Sektor G 224 (bei einem Wurmloch), TL 15+; es gibt weitere Völker in der Nagev Hegemonie; TL 13- kontrolliert von Nagev; Aussehen wie Wüstenechsen; Hochdruckatmosphäre/Chamäleoniten

Historischer Kontext: vor 2700 Jahren ein Zweihundertjähriger Krieg gegen Echsen namens Iстриed → gewonnen; Zyklen von Expansionswellen alle 400 Jahre gegen andere Völker, die sie unterwerfen; weiterer Zyklus könnte in 1-40 Jahren bevorstehen

10 Uhr

in den Docks treffen wir ozelotähnliche Typen (3.000-4.000), die einen Umzug veranstalten (die Nartos): Kalein steigt aus dem Fahrzeug, die Sprache können wir, und ab geht die Post; der Umzug begrüßt einen hohen Familienangehörigen, es gibt Party 10 Stunden; Skyth PSI-scant und entdeckt einen psionisch aktiven Nartos; der Gast heißt Onaris Ventar uns ist Multimediastar

12 Uhr

Die Docks sind riesig 3x3x5 km; vorm Intoxication ist eine schlimme Schlägerei im Gange; die higaranische Polizei greift ein; Betäubungsgase und Mobmaster; gut organisierter Einsatz, nach 30 Minuten ist alles vorbei; Polizei ist defensiv bewaffnet, aber eher leicht ausgerüstet

das Diplomatenviertel ist ebenso riesig, aber extrem ruhig; Gebäude sind diskret und ohne viel Aussage

15 Uhr

Rückkehr ins Ambassador (ätzend teuer, 15 000 Real pro Tag); 250 qm Suiten für jeden; Neugieriger Blick forscht für 410 im Netz nach der Agentin Neva → kein Erfolg

Suche nach abgefragten Daten Betreff Neva im Netz: zwei Treffer (einer vor zwei Wochen, einer vorgestern); vor zwei Tagen: Abfrage Betreff Neva aus Ambassador; öffentlicher Zugang; vor zwei Wochen Abfrage aus nördlichem Wohnviertel; gehoben; schräg und abgefahren, aufwändig gemacht

Hacking ins Hotel Ambassador zwecks Überwachung → scheitert an unmotivierter KI; Disput in der Hotelbar um dicke Ärsche und Hypnose

unser Kontakt „Barkeeper“ erscheint, mixt gute Drinks; kommt aber mit den Infos nicht rüber; bittet uns in eins der Besprechungszimmer; kommt mit der Sprache nicht raus → wartet auf Schlüsselworte; wir haben keine Schlüsselworte zum Glück fängt er doch an zu reden; keine Konditionierung

Infos zu Neva: zur Zeit des Verschwindens hatte sie Kontakt mit Personen des Celestials

Hypothese: Flotte des Celestials verselbständigt sich in Andromeda; durch die massive Präsenz des Celestials beim Wurmloch können sie das Portal verschließen

Neva ist vor einigen Jahren aufgetaucht; Kontakt zwischen Barkeeper und ihr hat sich für ihn gelohnt; häufig mit Squiesern und Mzajach unterwegs

allgemeine Info: das Intoxication ist ein guter Treff für bestimmte Fremdvölker; Nähe zum Raumhafen

Ab zu Nevas Privatwohnung

Erscheint nicht bewohnt; Kalein schickt Mückendrohnen hinein und scant zwei Abwehrfallen; Fesselsprayer, TL 15 oder höher; normale Falle

Vorher glorreicher Teleport von Skyth zwecks Materialbeschaffung aus unserem Schiff; wir brechen ein und checken ihren Computer: 4 Tage vor Verschwinden über Verfolgung geklagt und mit eigener Abteilung kommuniziert

→ Frage: warum hat Geheimdienst diese Spur/Info beim Cleanen der Wohnung nicht entfernt, Deppen?

Geheimfach im Bett versteckt; was ist darin? eine Pistole (Schalllähmer + zwei Datenkristalle); halbe Stunde in der Wohnung; plötzlicher Überfall

INI: zwei Personen, unbekanntes Rasse, 1. Ziel kriegt Grillstrahl aus dem Auto; KI legt für 5 Minuten Stadtteil lahm (Stromausfall); 1. Ziel kriegt Pistolenschuss von Kalein; 1. Ziel schießt mit Fesselsprayer ist aber aufgrund vorheriger Eingriffe verwirrt und schießt daneben; Ziel 2 trifft und verschnürt unsere Niori; es folgt ein fieses Geballer; Kalein kriegt sie am Ende alle; Skyth teleportiert uns aufs Schiff

Durchsuchung + Gehirnschweifen von einem bewusstlosen Gefangenen; Geckoähnliches Wesen; T'Sbrad, ein Söldner; sollte uns gefangen nehmen, wurde von einem Kontaktmann engagiert; Name Nataris Drack, dieser ist in Docks auffindbar

Wieder zurück zur Wohnung; den bewusstlosen Deppen frei lassen, der wird von einem Fahrzeug abgeholt; wir verfolgen sie durch die Stadt; Kalein fliegt mit Gravpack, die Niori und die Stabschrecke kommen später nach. Spektakuläre Verfolgungsjagd endet in einer überwachten Lagerhalle in einem Industriegebiet

Spontan bekommt unser Schiff einen neuen Rufnamen: „Tiefer Ausschnitt“; sie ist so nett, die Lagerhalle für uns auszuspähen → Hacking in das Sicherheitssystem; Videoüberwachung zeigt mehr Geckos und eine Truppe von Nagevleuten; die Nagev sind sauer auf die Geckos: die Nagev sind schwer gesucht

Wir teleportieren zurück aufs Schiff, rüsten auf und kommen wieder; eine schwere Explorationsdrohne kommt zur Unterstützung mit

→ Rein!! 2/3 der Hallenfront werden durch Panzermienen gesprengt; wildes Geballer, alle tot, ein Technikernagev gefangen; erfolgreicher Teleport auf Schiff, der Gefangene kommt aufs Medlab.

Offene Frage: wer hat vor zwei Wochen Infos über Neva abgerufen?

Lu Iz weckt den Gefangenen dummerweise auf → Initiative → ein EMP kann die Suizidbombe entschärfen; Gefangenen durchsucht und gescant, Nagev-Techniker wieder eingeeist; Lu Iz verschmilzt mit dem Geist des Gefangenen

Info: Name Bastra, Nachrichtentechniker / Kryptologe vom Nagev-Militär; wurde mit Team geschickt, um Neva einzusacken; sollte beobachten, ob sich im Umfeld „etwas tut“; hat die Wohnung überwacht; ihm ist der Aufenthaltsort von Neva unbekannt → anderes Team weiß mehr; unterwegs mit einem anderen Schiff, der „Stolz von Dranor“; haben Neva mitgenommen und sich nicht sehr lange auf Schanza aufgehalten; Kontakte bei Aktivitäten im Umfeld sollen aufgezeichnet und an verschlüsselte Adresse übermittelt werden; eine Nachverfolgung ist sicher geplant

Die Aufzeichnungen vom Überfall auf die Wohnung und das Lager sind bereits rausgegangen → vermutlich sind wir identifiziert worden; Ziel des Überwachungsteams ist es, Personen, die sich für Neva interessieren, zu entführen und zu verhören und sie „für einen späteren Gebrauch vorbereiten“ – was immer das heißen mag

Tiefer Ausschnitt berichtet vom Aufmarsch militärischer Einheiten, die das Gebiet unseres Überfalls intensiv durchkämmen → was also tun: Datenanalyse der erbeuteten Kristalle; Auschecken beim Ambassador und Untersuchung / Beobachtung des Intoxication.

→ Check der erbeuteten Datenkristalle:

1. Verwaltungsinfos, persönliche Mails etc.
2. besser geschützter Teil / Art Blog: Datenfragmente / Splitter von Flotten, Schiffsverbänden in ca. 200 Lj Entfernung (Borak-System); Aufzeichnungen von Radioemissionen von Nagev-Schiffen und Satteliten; unser Entschlüsselungsversuch ergibt vollständiges Material einer Nagev-Basis; 3 größere und 2 kleinere Schiffe + Bodenstation sind damit beschäftigt archäologische Funde auszuwerten und zu untersuchen; es handelt sich um eine alte Istried-Basis auf Borak 4; der TL der Basis beträgt 16-17, interessant genug für Nagev

→ logische Schlüsse und Theorien:

1. Neva forscht über die Istried und stößt auf das Forschungslabor der Nagev; die wollen das natürlich geheim halten und entführen Neva und beobachten die Folgen
2. Das Celestial stößt eher zufällig dazu und kontaktet Neva, weil sie die besten kommunikativen Eigenschaften hat und ne Persönlichkeit ist und wird so in die Geschehnisse mit hineingezogen

Aber warum hat Neva ihre Erkenntnisse über das Forschungslabor der Nagev vor ihren eigenen Leuten geheimgehalten ? → Eigennutz ?

Wir beschließen ins Borak-System zu fliegen und das Labor der Nagev zu beobachten; wenn wir Glück haben wurde sogar Neva dorthin gebracht, weil ihr Wissen für die Nagev nützlich sein kann.

Teleport zurück auf die Oberfläche; offizielles Auschecken im Hotel und nach der Ermahnung von Skyth nach mehr Grünpflanzen in den Räumen verlassen wir das Hotel in Richtung Intoxication

18.00 Uhr

Wir erreichen den Raumhafenbezirk und das I.; Kalein startet eine Wolke von Mückendrohnen zur Überwachung der Umgebung von R150 m

Intoxication:

Ein multiethnischer Laden mit interkultureller Musik; unser Plan ist Infos über die Nagev und deren Raumgebiet und die interstellare Situation zu gewinnen; der Laden hat eine umlaufende Galerie, eine Null-g-Area und eine Bar am Boden sowie eine spiegelverkehrt an der Decke; überall wuseln Leute einer Spezies namens Drikos herum, die gerade in ihre Wachphase eingetreten sind (nachdem sie über ein halbes Jahr geschlafen haben)

Kalein bestellt sich wilden Drink; seiner Meinung nach aber reines Gift und er zeckt den Barkeeper an; erhält ein Ersatzgetränk und besticht ihn mit 150.000 Real; er soll mal Infos über Nagev ausspucken.

Der Keeper holt sofort einige Gesprächspartner heran, die mehr wissen sollen; wir ziehen uns in eine abhörsichere und schallgeschützte Nische des Barkomplexes zurück.

Skyth entdeckt weitere Psioniker im Raum; ein Mitglied einer Gruppe von Octopoden sowie eine nicht-identifizierbare CM 3 Schlange

Die Octopoden bemerken Kaleins Mückendrohnen und pflücken eine aus der Luft; sie beginnen nach weiteren zu suchen; Kalein zieht seine Mücken zurück

Kalein kriegt Kontakt zu 2 Higaranern, Mitglieder der ältesten Handelsgilde; Lu Iz versucht, die EM-Emission der beiden einzuloten → kein Erfolg aber Kommunikationsproblem; wir bekommen Infos über Handelsbeziehungen zu den Nagev; wir bekommen auch Infos zu den Istried: TL 16-17, vor ca. 2.700 Jahren untergegangen; Verweis zu den Uni-Bibliotheken; Dossierkosten: 250.000 Real; teures Geschäft !

Der „Gott des Terrors“ taucht am Tresen auf – wird aber allgemein nicht sehr ernst genommen; verlacht zieht er sich wieder zurück. Lu Iz hypnotisiert meanwhile einen anderen Barkeeper; der weiß, kennt und kann aber nix

Lu Iz setzt sich zu der CM 3 Schlange, weiß aber nicht, was er sagen soll → die Drinks sind doch zu heftig; immerhin kriegt er raus, dass die Schlangen Vistraat heißen und dass sie an einem Buch zur Erkenntnis über Raum, Zeit und Völker arbeiten → es entspinnt sich ein Frage- und Antwortspiel

L: Was ist die Funktion der Vistraat in Andromeda;

V: Sie sind diejenigen, die die Pole verknüpfen (vielleicht meinen sie aber eher die Völker beherrschen – schieß Sprachpaket) und wer seid ihr?

L: Ein neuer Faktor in Andromeda; kennen die Vistraat das Borak-System ?

V: Es ist der letzte Wohnort der Istried; was bringt ihr für Veränderungen ?

Mittendrin kurze Nachfrage bei Tiefer Ausschnitt über die Vistraat; Mischung aus Gilde / Religion; sie besitzen einen reichen Fundus alter Datenbanken; sind eine sehr alte Zivilisation (> 100 Mio. Jahre)

L: Neue Handelskontakte, neue Güter; warum halfen die Nagev den Venomen ?

V: Warum herrschen die Nagev so wie sie herrschen? (ist das ein Hinweis??)

Plötzlich ein Hinweis von tiefer Ausschnitt; es droht eine Razzia der Higaraner im Schanza-Raum; Entdeckungsgefahr ist groß; ok – neuer Treffpunkt zwischen Schiff und Landfahrzeug außerhalb des System, neuer Rendezvouspunkt

Netz-Untersuchung der Anfrage bezüglich Neva von vor 2 Wochen: führt uns zu einer Vermietungsagentur für bionische Systeme / Kältekammern; Miete für ein System wurde vom Schiffskonto des „Stolzes von Dranor“ bezahlt → das ist das Schiff, welches sie entführt hat. Die Zeitdaten entsprechen den Entführungsdaten

Die „S.v.D.“ ist ein 10.000 T-Korvette auf TL 15; max. Hypergeschwindigkeit 1 Lj / Std.; unser Schiff ist schneller, daher können wir nach dem Checken der astronomischen Verhältnisse sie einholen und praktisch gleichzeitig im Borak-System ankommen.

Ruhige Reise in Borak-System; wir dringen getarnt dort ein und benutzen unseren 1000 T-Systemjäger

12.12.360 NIZ

Ankunft im Borak-System; das System ist absolut leer und tot; es ist wie eine Faser der Nichts (Master!); taktisch würde es sich aber gut eignen, als Vorposten in einem Nagev-Feldzug zu dienen; es gibt einen Planeten – es ist eine alte Welt mit Methanatmosphäre, hohen Windgeschwindigkeiten und häufigen Vulkanausbrüchen, die die Atm. stark eintrüben; darauf befindet sich die Basis; im Orbit um den Planeten liegen einige Schiffe (5 x 2.000 T, 15 x 10.000 T); der „Stolz von Dranor“ ist auch schon da; Pech

Wir studieren erneut das Datendossier der Istried:

die Istried sind ein Echsenvolk mit CM 2; sie gelten als findige Wissenschaftler und besitzen eine kriegerische Tradition; ihr TL beträgt 16-17; sie leben primär an der Oberfläche; letzte Aufzeichnung vor über 2.700 Jahren – kurz vor dem Ende des Nagev-Krieges; zu diesem Zeitpunkt schickten sie eine Flotte gegen die Nagev, die jedoch besiegt wurde; kurz darauf begannen die Nagev mit ihrer Expansion und innerhalb von 5-10 Jahren verschwanden die Istried ganz. Bekannte Siedlungen und Systeme liegen heute allesamt tief im Nagev-Raum; das Borak-System kommt in den Unterlagen nicht vor.

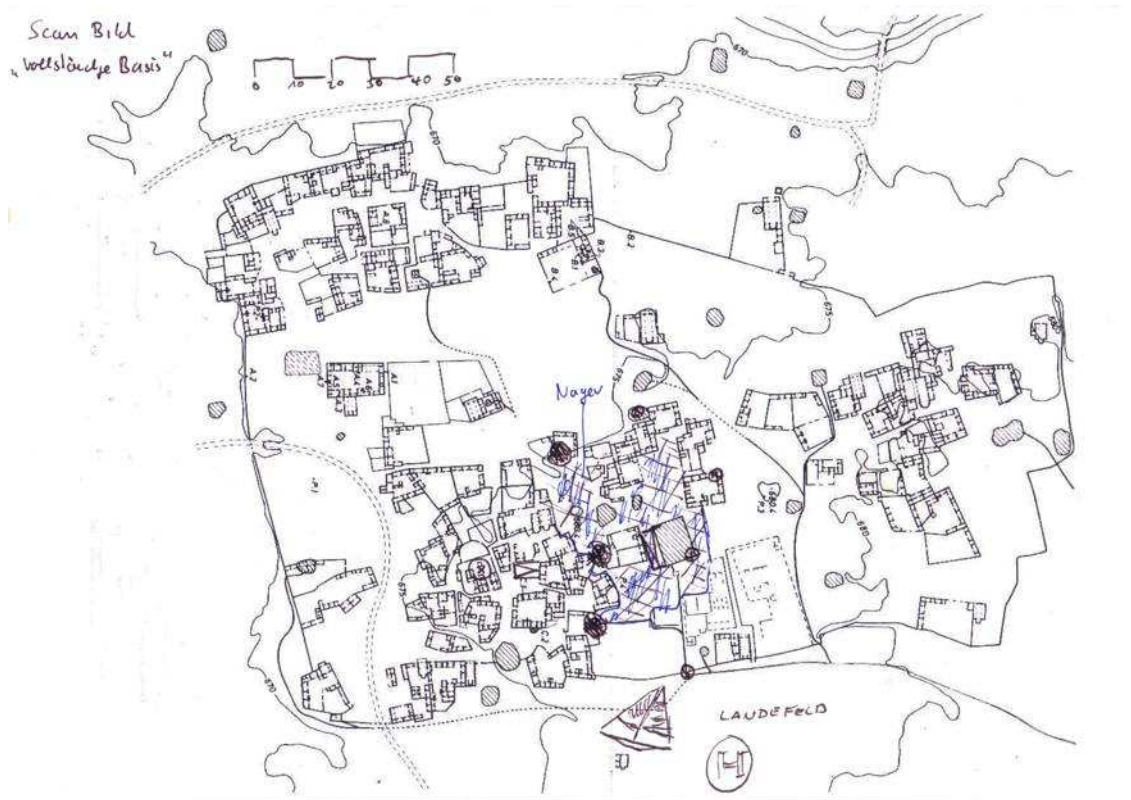
Wir scannen ausführlich die Gegend für 24 Stunden (passiv); wir entdecken kaum etwas Neues; es gibt nur die eine Basis; auf ihr werden ca. 150 Personen von CM 2 Größe sein

Wir klinken uns in 5 Mio. km Entfernung aus unserem Systemjäger aus und fallen ohne Eigenantrieb und unter größtmöglicher Tarnung mit dem Landungsfahrzeug in Richtung Planetenoberfläche; dabei legt Skyth wieder seine Teleportationspunkte an.

Wir erreichen unbehelligt die Atmosphäre und schließlich auch den Boden; dabei scant Kalein hervorragend und erhält eine wohl vollständige Karte der Basis; großartiges Landefahrzeug !

Damit wir möglichst unauffällig sind, steuern wir einen Punkt, ca. 2.000 km entfernt an → Plan: wir gehen zu Fuß / Gravpack raus und lassen uns von einem der ortsüblichen Stürmen mit Vulkanasche vermengt über die Basis treiben und seilen uns dann im Schutz der Scannerstörungen ab; Kalein, der sich am besten bewegen kann, trägt die anderen; Skyth teleportet sich bei Bedarf zurück und kann Drohnenunterstützung holen.

Das Manöver dauert 60 Stunden bei maximaler Tarnung; Kalein freut sich über das Lufttanzen in den Stürmen; den anderen wird übel.



Dann gehen wir supergetarnt runter; die Basis ist ein kleines militärisches Fort offensichtlich auf den Ruinen einer alten Iстриed-Stadt gebaut; das Ruinenfeld erstreckt sich bis zum Horizont; wir erkennen ein komplettes Netz von Kuppeln zur vollautomatischen Raketen-, Raumschiffs- und Personenabwehr; die Ruinen sind durch Ascheregen und Stürme auf 2-3 m abgeschliffen und bis zur Unkenntlichkeit deformiert; in der Basis gibt es zwei Landerampen, die eine ist eingezäunt, die andere nicht.

Skyth teleportet zurück und holt Drohnen, die auch sofort aktiv zu scannen beginnen (Lu Iz übersah gewisse Automatismen in der Programmierung); dabei lösen sie Aktivitäten einer der Kuppeln aus, die das Feuer auf die Drohnen eröffnet.

Wir beschließen: die Drohnen lenken draußen ab und machen Rambazamba, wir gehen sofort rein und suchen nach Neva; wir benutzen das eingezäunte Tor.

Drogen genommen, schweben wir vor der Rampe; Panzermine für das Schott, Deckung

Die Kuppeln feuern Raketenkaskaden und mähen 4 Drohnen weg; kein Eingangsschott mehr, rein, Kalein geht vor, Schild an; übrigen Drohnen schalten zwei der Kuppeln aus

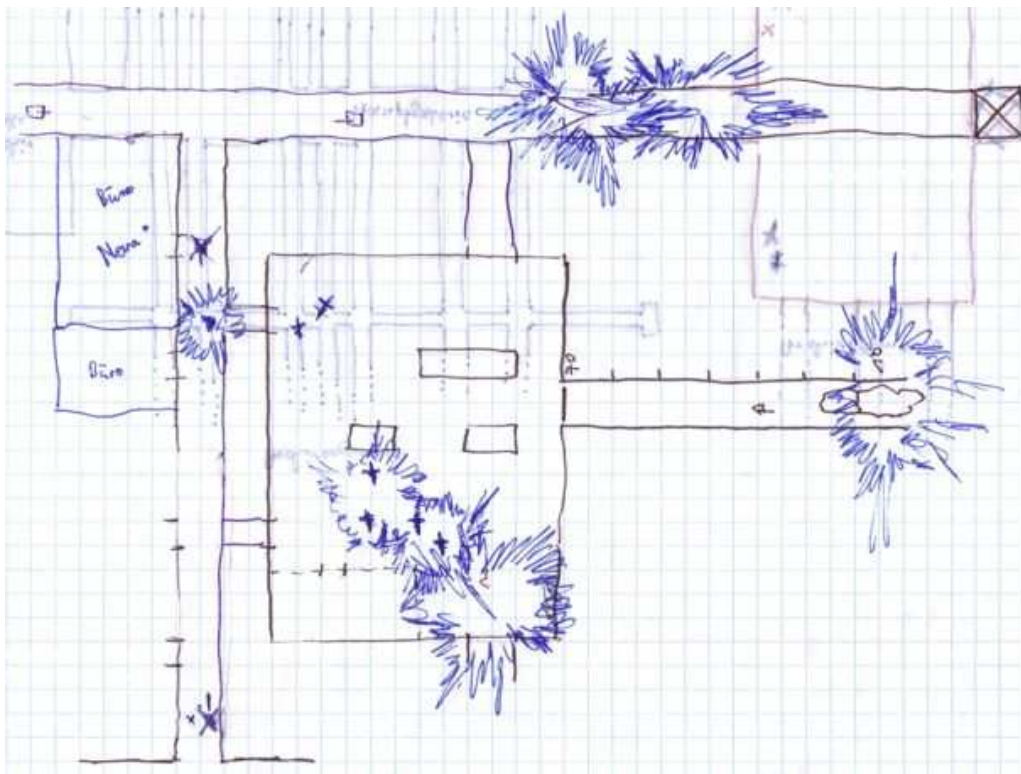
Unten im Korridor glühen zwei Fahrzeuge noch nach, niemand zu sehen, Korridor ist 70 m lang und abfallend und endet in einem weiteren Schott; wir sprinten den Korridor runter; Detonator von Kalein für das Schott, nachdem Lu

Iz technisch am Mechanismus scheitert; Krawumm, auch diese Tür fehlt; draußen verlieren wir 4 weitere Drohnen im Kampf gegen die Abwehrkuppeln

hinter der Tür ist eine Halle voller Gegner; Nagev-Leute, Militärs, Verwaltungsfuzzis → Feuer

Kaleins Waffen schalten einen einzigen (auch nur) fast aus – schieß Waffen; Skyth teleportet schon wieder weg, Drohnnachschub holen; der Gegenschlag ist aber enttäuschend – kaum Schaden für uns. Kalein wechselt die Waffen und wirft Detonatoren, was sowohl die etliche Gegner als auch den Raum und teilweise uns selbst ausschaltet und schwerst beschädigt; aber noch immer ist Widerstand da, die Niori wird von Effektporen getroffen; gemeinsam wird nun der Widerstand gebrochen; Skyth taucht wieder auf, hat Drohnen dabei; irgendwo öffnet sich in dem Rauch eine weitere Tür und es kommt ein Gegenstand geflogen, Deckung

Ätsch – eine Rauch- und Blendmine, die die Halle einnebelt; Sensoren gleich Null; wir hören Hinweise auf nachrückende Truppen, welche von Lu Iz Drohnen attackiert und ausgeschaltet werden; draußen fallen gerade die letzten Drohnen vom Himmel; wir rücken weiter ins Innere vor, die Drohnen übernehmen die Deckung und halten die nachrückenden Truppen weiter auf; gute Drohnen; Biosupport für Kalein; ein Wachsoldat auch für Kalein;



zwei Drohnen voraus schalten einige Autocannons aus, mit denen der Korridor gesichert ist; einige Türen links und rechts; Lu Iz öffnet die erste, ein Büro – mit einem Wachsoldaten; der feuert sofort auf Lu Iz und die Drohne und ehe man sich versieht, wird durch einen Treffer an der Drohne diese durch Detonation ihrer Hauptenergiequelle vollständig zerfetzt; Schaden für Lu Iz; Kalein beendet dieses Intermezzo.

Drohnen schwärmen weiter aus und decken

uns in den Korridoren; Kalein rammt mit seiner Panzerung die weiteren Türen auf und findet eine äußerst verschreckte – Neva (na endlich) – eure Hoheit, wir sind gekommen...

Neva begreift die Situation überraschend schnell und fordert uns auf, ihr zu folgen; der Komplex ist Teil der alten Istried-Stadt, ein sogenanntes Archiv und es wird von den Nagev erforscht; diese haben aber auch die Archivhallen vermint und sind definitiv bereit, diese auch zu zünden und das Archiv zu zerstören

Neva möchte gern einige Informationen retten und Daten replizieren / abgreifen, bevor die Sprengung eingeleitet wird – ok, ab zur Bibliothek, hier noch per Panzerminen dafür sorgen, dass uns niemand so schnell folgen kann → Einsturz des Korridors.

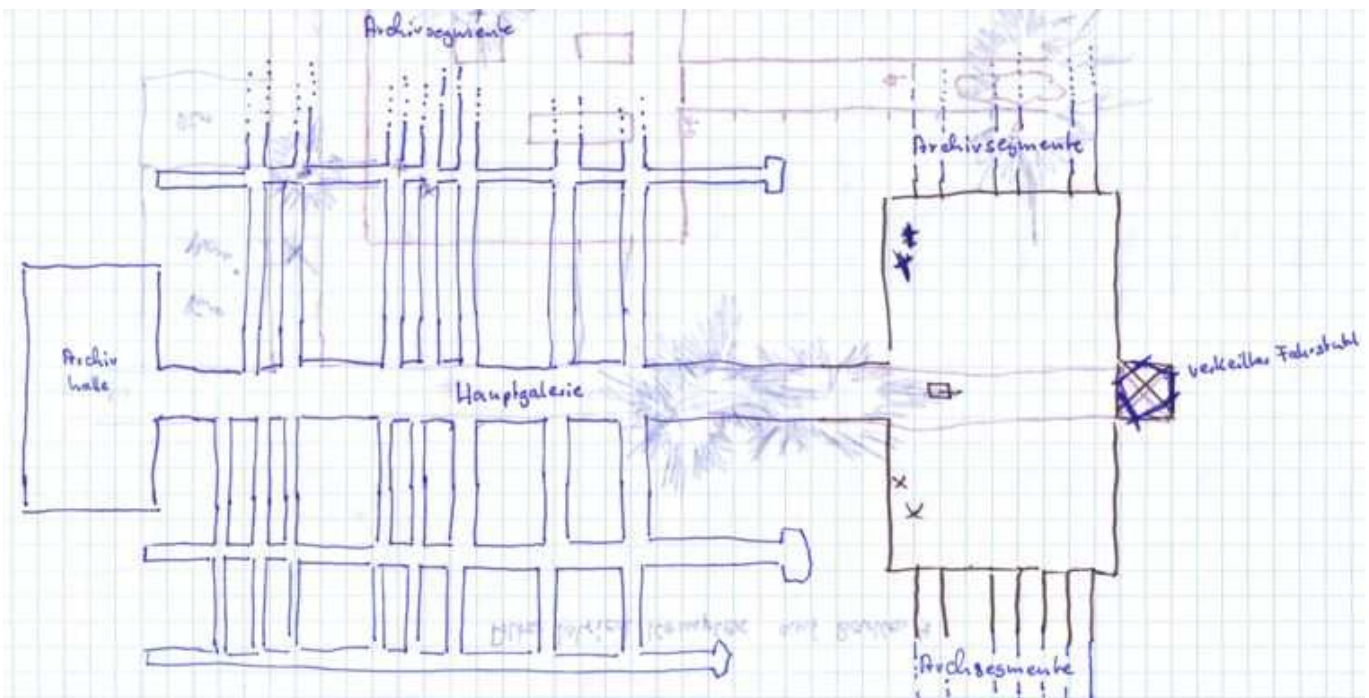
Zwei Drohnen sichern den Korridor mit dem Zugang zur untersten Bibliotheksebene, unsere vorgeschobenen Drohnen erledigen das; wir verzichten auf die Suche nach einer adäquaten Schutzpanzerung für Neva – das muss jetzt so gehen.

Auch dieser Korridor wird hinter uns zum Einsturz gebacht und wir erreichen einen Fahrstuhlschacht, der 300 m in die Tiefe führt; die Kabine ist da, rührt sich aber nicht von der Stelle; Fahrstuhl wird unten aufgeschweißt und Kalein springt in die Tiefe; Neva sitzt Huckepack, alle anderen folgen.

Die Kabine setzt sich in Bewegung und rast hinter uns her, aber mehrere Schüsse stoppen sie endgültig; aus verschiedenen Liftschachtluken und Öffnungen wird nun auf uns geschossen und Detonatoren kommen geflogen, aber zu spät- Lu Iz hat unten bereits eine Tür geöffnet und wir entschwinden aus der LOS.

Hinter der Tür eine große Halle mit einem Schießautomat, zwei Wachsoldaten und 2 Wissenschaftsoffizieren; die Halle selbst ist eine aus schwarzem glattpoliertem Obsidian bestehende Räumlichkeit; zur linken und rechten der Halle gehen „Buchwände“ aus, sehr schmale und ca. 8 m hohe Gänge; es gibt einen weiteren Hauptkorridor gegenüber dem Eingangstor, von dem weitere Buchwände abgehen; das Ganze hat riesige Ausmaße

Kalein moscht ein einer Runde die beiden Wachleute und einen Techniker weg; der letzte gibt entsetzt auf; die Drohnen machen noch zwei Autocannons weg; Lu Iz versiegelt den Fahrstuhlschacht mit den subtilen Mitteln einer Panzermine; nu ist erst mal Ruhe



Psi-Scan von Skyth: Wahrnehmung verschiedener Psi-Quellen auf den planetenumkreisenden Schiffen; verschiedenartig und verschieden stark

Wir folgen Neva in einen bestimmten Buchgang; es gibt Millionen unlesbare Zeichen allein in einem einzelnen Segment; Neva beginnt einen Scan / Datenabfrage mittels einer Nagev-Technik; Ladevorgang ist langsam, er wird bestimmt 20 Minuten dauern.

Die Datenablage im Iстриed-Speicher ist äußerst abgefahren; jede Anfrage entwickelt ihre eigene Dynamik; Daten bewegen sich innerhalb der Datenbanken, daher gibt es keine Möglichkeit, ein Einzelteil des Speichers zu entfernen und es erfordert sehr viel Geduld ihn auszulesen.

Beindruckende Anlage, tolle Technik

Der Scanner, den Neva benutzt ist seltsam; er zeigt Dinge, die die Mückendrohnen um uns herum nicht wahrnehmen können; scheinbar hängt das irgendwie mit dem Gestein zusammen; die Datenverlagerungen erinnern irgendwie an etwas Organisches.

Lu Iz findet einen Zugang zur Bibliothek, als sie irgendwas abschrauben will; leider kann sie nicht hacken. Kalein probiert es mit seinem Minideck per Datamining → Rechner glüht sofort aus. Schade, war kein schlechter Rechner

Es passiert nichts weiter – was für ein Glück; die Datensuche ist abgeschlossen und wir teleporten uns inklusive der restlichen Drohnen und dem Techniker, der zuvor aufgegeben hatte auf unseren Systemjäger zurück; wir kassieren einen moderaten Drogencrash und alle sind nach wenigen Stunden wieder wohlauf.

Getarnter Flug zum inneren Orbit, um unseren Landepanzer zu holen; dabei werden wir natürlich von einem Systemjäger entdeckt → Ini

Der Jäger ballert auf unseren Flugpanzer, der sich auf dem Weg in den Orbit befindet, Schiff ballert auf den Jäger; Panzer verglüht, der Jäger bekommt einen Treffer, trudelt weg; wie setzen nicht nach und lassen ihn entkommen.

Andere Schiffe der Nagev springen in unsere Nähe, es gibt wilde Verfolgungsjagden und etliche Schüsse, aber wir können entkommen und fliegen zum Mutterschiff – zu Tiefer Ausschnitt, die außerhalb des Systems im Leerraum parkt.

Gespräch mit Neva:

Sie glaubt, dass das Celestial eine Macht von außerhalb der Galaxis sein könnte (ach tatsächlich?); sie weiß nicht, inwiefern die Nagev von ihrem Interesse an dem Planeten wissen (durch Netzrecherche??); Nagev wollten Infos von ihr, haben aber nichts Wichtiges bekommen; innerhalb des higaranischen Geheimdienstes, genauer innerhalb der Abteilung für Langzeitoperationen weiß man: die Nagev werden kommen, aber der Hauptverbündete (die Venomen) fehlt; Widerstand gegen sie lohnt sich jetzt.

Theorie: Nagev sind in irgendeiner Weise verwundbar; die Istried wussten das und legten die Info in ihren Archiven ab; leider konnten sie selbst diesen Vorteil nicht nutzen; heute wollen die Nagev alle Archive der Istried zerstören, um den wunden Punkt auszumerzen und die Infos zerstören.

Also sollte jemand weitere Fundstellen der Istried-Archive begutachten...

10.01.361 NIZ

Rückflug nach Schanza, 4 Wochen Flug

Neva hat Raumkarten und Informationen über ehemalige Istried-Systeme bereits gesammelt, auf denen sich ebenfalls Archive befinden könnten; der higaranische Geheimdienst wird informiert, dass wir vertrauenswürdige Verbündete sind; noch immer haben wir ihr nicht die Wahrheit über uns gesagt; wir bekommen eine Kopie der Daten, die sie gespeichert hat.

Gefangener Techniker: Pioniereinheit von der 4. Teilflotte des Ouda-Clusters; kein Privatleben, es gibt nur die Arbeit, kein Spaß und keine Liebe; lebt in einem Kastensystem, deren Anzahl groß ist; er gehört zur Kommandokaste; bleibt im Eis.

Neva stellt kurz vor der Landung fest, dass sie eine Erinnerungslücke hat; offensichtlich hat man versucht, Ihre Erinnerungen zu manipulieren; die Spuren dieser Manipulation sind noch messbar in ihrem Gehirn, noch ein Problem, das wir nicht lösen können

10.02.361 NIZ

Wir landen auf Schanza bzw. seiner Hauptstadt Halios; man spendiert uns einen Hangarplatz, ganz ohne Kosten; Neva glaubt immer noch, dass wir aus Andromeda kommen; seit dem Verschwinden der Venomen sind die Raumrouten wieder frei und daher kommen durchaus Leute von sehr weit her nach Schanza; sie geht zu ihren Leuten.

Wir sichten die Istried-Daten aus dem Archiv und das Kartenmaterial von Neva; diese haben einen sehr geringen Detaillierungsgrad; mit den Istried Daten können wir nichts anfangen, zu heftig verschlüsselt.

Wir checken in einem hervorragenden Hotel ein und besorgen uns eine Stretchlimo, denn Neva lädt uns zu einem weiteren Gespräch ein. Wir fahren zu einem Bürokomplex; uns empfangen zwei Typen in Uniform und ein paar nette Bürohengste, die uns einen gediegenen Konferenzraum führen; dort warten weitere Leute, u.a. Neva, irgendein hohes Tier mit seinen Adjutanten und ein Expertenteam (vermutlich für das Dingsbums).

Datenanalyse und Statusbericht:

Die Higaraner haben wegen unseres letzten Einsatzes nach Schanza einen Flottenverband entsandt, die den Vorfall weiter untersuchen soll; wir sollten uns möglichst nicht zu auffällig verhalten; die Higaraner befürchten eine neue Expansion der Nagev

Wir bieten Daten aus unseren Logbüchern an; werden transferiert; Lu Iz legt eine hervorragende Rhetorik-Probe ab und fordert mehr Daten und Entschlüsselungskapazitäten; außerdem brauchen wir bessere Ausrüstung; Kalein ist zu leicht bewaffnet; die Higaraner machen zur Bedingung, dass wir erst unsere Daten entschlüsseln sollen, dann haben wir auch Zugriff auf weitere Datenbänke – na super.

Wir konferieren kurz unter einer Störblase von Lu Iz, dann willigen wir ein und erklären uns auch bereit als Zeichen des guten Willens einige Geschenke anzunehmen; Lu Iz erhält 10 Dosen „namenloses Aerosol“ auf TL 15, zur Hebung des Mentalschildes und anderer sozialer Fertigkeiten; Skyth erhält eine Flechte, die mit seinem Organismus verschmilzt und seine Motivation um +10 hebt; er jammert rum, dass nun sein DB ungerade ist; Kalein erhält zwei coole Grav-Waffen, Pressorstrahler genannt; ist glücklich damit. Der Obermotz verabschiedet sich, Kalein bekommt noch einen higaranischen Waffenausweis

zurück aufs Schiff:

Wir setzen tiefer Ausschnitt an die Istried-Daten, aber mit ner 359 kratzt sie nicht mal an der Oberfläche; wir beschließen, die Mission ist beendet und wir werden zum Wurmloch zu fliegen und dem Celestial erst mal unsere Daten übermitteln.

11.02.361 NIZ

Unser geparktes Schiff wird zur Zeit noch gewartet; wir gehen auf Empfehlung von Neva kulturelle Highlights genießen; Treffen um 14.00 h im Theater der Radiner, die das Theater als Kommunikationsplattform benutzen und gesellschaftliches Leben „spielen“ → sehr extrovertiert

vorher shoppen; wir besuchen insgesamt 3 Märkte, bleiben aber immer in LOS; Lu Iz kauft Standardatlas für Sterne R500 Lj um Schanza, nur jenseits der Nagev-Sphäre sind die Karten vollständig; außerdem kauft er weitere Sprachpakete, die unseren Fundus komplettieren; Kalein findet eine Art moganischen Kaffee, der hier jedoch als Brausepulver durchgeht; Skyth sucht ohne Erfolg nach einem „Königinnensaft“ der Nagev (?)

14.00

Im Theater; Neva spielt die Gastgeberin; Galakleidung für alle; es ist ein abgefahrenes Spektakel der Radiner zu sehen, das extrem schwer zu durchschauen ist; Skyth analysiert „gesellschaftliche Schwingungen“ wird aber auch nicht wirklich schlauer; Lu Iz erkennt Strukturen – es könnten Handelsgespräche sein – aber letztlich kann auch er es nicht entziffern; wir sind nicht sehr beeindruckt.

16.00

wir verlassen das Theater zum Abschellen; Neva begleitet uns; nicht sehr weit gekommen landen wir in der Theaterlaunch; Kalein beschließt nüchtern zu bleiben, um Notfalls Herr der Situation bleiben zu können; Skyth lernt wieder mal einige Mollusken kennen, die auf ihm herumklettern und dabei Videos drehen; Lu Iz beschließt sich vollständig die Axt zu geben und rockt heftigst ab → sucht aber KEINEN Sexualpartner

12.02.361 NIZ

02.00

Zurück im Schiff; Abflug vorbereiten; Lu Iz drückt den Autopilotbutton und wir sind weg

ca. 1000 Lj Flug liegen vor uns; nach 20 Lj immer noch sehr viel Verkehr; hier fließen Raumrouten zusammen; ansonsten keine weiteren Vorkommnisse

19.02.361 NIZ

500 Lj Entfernung liegen hinter uns als wir ein aktives Scanmuster auffangen; raus aus dem Translicht, scannen aber leider nichts zu sehen

Tiefer Ausschnitt errechnet 7 mögliche Ausgangskordinaten des Scanners und wir klappern alle nacheinander im Hypersprung ab; trotz Tarnung werden wir unmittelbar nach dem ersten Sprung von einem Schiff gerufen; zum Glück ist es ein Sensorschiff des Celestials; 250.000 T groß

Wir gehen an Bord; die Sensorschiff KI versucht sich an den Istried-Daten und hat Erfolg.

Der Schlüsselalgorithmus ist derartig kompliziert, dass selbst die Rechenleistung des Sensorschiffes ca. 8 Monate brauchen würde, um nur allein mit diesen Daten fertig zu werden; der TL der Programmierung entspricht dem Erwartungswert einer TL 18 Zivilisation.

Lu Iz darf eine Simulation des Sensorschiffes fliegen.

2 Tage Flugzeit zum Treffpunkt; bekommen im Schnellverfahren weiteren Draht.

21.02.361 NIZ

Ankunft an einer ellipsoide Plattform des Celestials; 4 Mrd. T mobile Basis; TL scheint 19 (Frechheit); 4 x 5 x 3 km; im Innern 40 qkm Habitatfläche; Bewohner ca. 100.000

Wir werden von unseren guten Bekannten, dem Shing Gotulun empfangen; nach kurzem Geplänkel rückt er mit der Sprache raus – unser Fund sei ein Knaller; die Daten enthalten den Hinweis auf eine weitere Station der Iстриed, die noch nicht entdeckt sein dürfte; das Archiv auf Borak hatte regelmäßigen Kontakt (alle 100 Jahre) zu einer anderen Station.

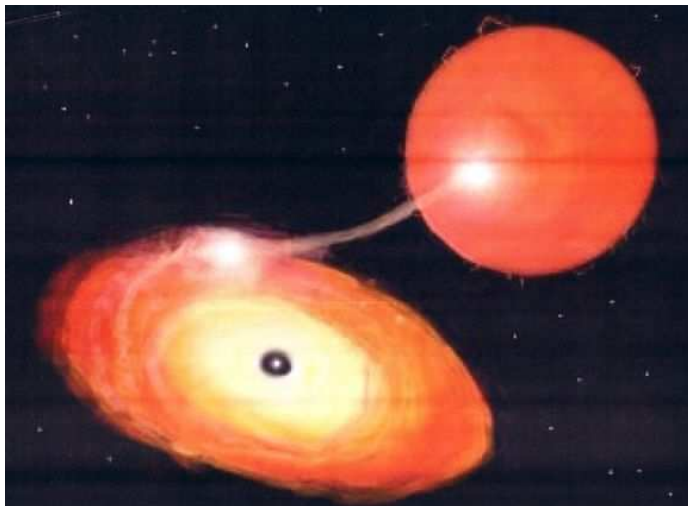
Möglicherweise hatten die Nagev nur das Wissen über bereits zerstörte Stationen; möglich aber auch, dass sie ebenso wie wir den Code knacken konnten und von der anderen Station genauso erfahren haben.

Datenanalyse der Basis-KI hinsichtlich der Verwundbarkeit der Nagev in soziologischer Hinsicht → negativ; Gesellschaftsstruktur schnallt selbst die TL19-KI nicht.

Die Higaraner darf der Code zur Entschlüsselung der Iстриed-Daten ruhig übermittelt werden; es gibt nur kleine Einschränkungen bezüglich interessanter Daten.

Man bietet uns an, einen weiteren Auftrag zu übernehmen; Aufsuchen der anderen Bibliothek → na logo; zumal wir doch Programmbausteine mitbekommen, die uns den Zugriff auf eine solche Bibliothek erleichtern könnten

Ziel: Cikaz I, ein Magnetar, der Gas von einem Riesenstern abzieht, bildet das Zentralgestirn eines



Planetensystems; es ist seit über 5000 Standardjahren stabil und enthält angeblich eine Flottenbasis der Nagev; die gesuchte Iстриed-Station befindet sich auf einem Semi-Klasse M Planeten (Eiswelt) und ist nach den entschlüsselten Daten noch aktiv.

Wir erhalten ein verbessertes Tarnschild für unser Schiff und ein Landefahrzeug (eine 1a-Landekapsel von 50 T)

Sowohl der Bibliotheksbezirk als auch der Spionagestützpunkt der Nagev liegt in Scannerreichweite der Nagev-Flotte, die sich hier ebenfalls befindet; sie liegt beim einzigen Gasriesen

des Systems, genauer umkreist sie einen toten Mond des Gasriesen

Die Nagev unterhalten auch einen kleinen Stützpunkt auf dem Zielplaneten mit der Bibliothek; scheinbar wissen sie aber nichts von der Basis oder deren potenzieller Bedeutung; außerdem gibt es einige kleinere Städte (nicht-militärisch)

Plan: Das Sensorschiff setzt uns in einer Entfernung von 100 Lichtjahren ab; ab da werden wir uns getarnt „anschleichen“. Damit das besser klappt, wird unsere Schiffstarnung modifiziert und aufgemotzt (TL 17)

25.02.361 NIZ

nach 4 Tagen ereignislosem Flug, das Sensorschiff hat uns in der Zwischenzeit ausgeklinkt, erreichen wir das Zielsystem; unter Volltarnung treiben wir der Eiswelt entgegen.

Lu Iz baut sich einen Sitz an eine unserer Sensordrohnen (2000 L)

Ein voller taktischer Scan (passiv) wird vom Schiff ausgelöst; wir zeichnen regen Schiffsverkehr auf; es sind sowohl militärische als auch zivile Schiffe; einige von ihnen pendeln zwischen Eiswelt und dem Flottenstützpunkt auf dem Gasriesenmond; wir scannen außerdem einen riesigen Trümmergürtel aus Asteroiden und Planetoiden; es sind die Überreste zerstörter Planeten (mindestens 7 Stück); hier gibt es einige Minenkolonien

Augenscheinlich sind alle Schiffe ungetarnt; wir zählen ca. 1.500 Schiffe insgesamt; Kalein schätzt, dass auf der Eiswelt ca. 10 Mio. Personen leben könnten; einige hundert Frachter und 36 militärische Schiffe (2.000 – 40.000 T) umkreisen den Planeten.

Das Zielgebiet mit der Bibliothek liegt in einer unbewohnten Region des Planeten und ist unter einem dicken Eispanzer verborgen; unter dem Eispanzer befindet sich im übrigen ein Ozean.

Kurze Rekapitulation aus dem Geschichtsbuch: Nagev haben die Iстриed von ca. 2.700 Jahren besiegt und ausgelöscht; der Sieg der Nagev über die Iстриed kam für andere Zivilisationen völlig überraschend.

Wir scannen außerdem ein langsam erlöschendes Energiefeld, welches den Planeten umgibt; dieses ist etwa 5mal so stark wie die galaktische Hintergrundstrahlung; wir können leider nicht identifizieren, woher das Feld kommt oder welchem Zweck das Ganze dient oder ob es natürlichen Ursprungs ist.

Wir haben uns auf ca. 40.000 km der Eiswelt genähert, als wir plötzlich und unvermittelt angegriffen werden; es ist eine heftige energetische Welle, die vom Gasriesen ausgeht und das ganze System flutet; Lu Iz ermittelt, dass das Ganze einen natürlichen Ursprung hat – leider nützt uns das nichts, denn unsere Systeme fallen komplett aus – Tarnung, Schub, Abtastung, Sprung und Translicht → Lu Iz schätzt eine Rebootzeit von 58 Minuten

Natürlich laufen uns sofort Schiffe der Nagev an, die uns nun entdeckt haben; es sind zehn Stück – aber wir beschließen, einen Kampf zu riskieren; schließlich sind die anderen viiiieel schlechter als wir.

Skyth sprengt die Landekapsel ab und stürzt Richtung Oberfläche Eiswelt; während des Falls teleportiert er sich zurück auf die Brücke, um den Rest der Besatzung holen zu können; Kalein leitet die Reparatur des Sprungantriebes ein, während wir von 3 2.000 Tonnern gestellt werden; es kommt zum Kampf.

Nach den ersten 3 Kampfrunden sieht's noch ganz gut für uns aus – ein Schiff durch unseren Ionenkanonenbeschuss ausgefallen, ein anderes zieht sich schwer beschädigt aus dem Kampf zurück; leider kommt nun auch weitere Verstärkung; nach 6 Kampfrunden hat sich das Blatt leider gewendet; diesmal sind wir es, die schwer beschädigt und immer noch manövrierunfähig trudeln → ok – raus aus dem Schiff.

Wir initiieren die Selbstzerstörung unseres Schiffes und lassen dieses schweren Herzens zurück – besonders der Abschied von Tiefer Ausschnitt fällt schwer; Skyth teleportiert uns auf die immer noch stürzende Kapsel, wo wir einen Drogencrash erleiden; wieder muss Skyth einspringen und uns seine heilenden Talente zur Verfügung stellen.

Wir steuern durch die turbulente Atmosphäre und beobachten, wie die Nagev unser explodiertes Schiff und das Umfeld untersuchen; schließlich bremst die Kapsel den Sturz ab und wir manövrieren uns in eine Eisspalte, derer es hier viele gibt; am Grund der Spalte (ca. 300 m) entdecken wir eine Kaverne, in der wir uns erst mal verstecken.



Hier ist es stockdunkel; das Eis um uns herum weist viele metallische Verbindungen auf, die unsere Tarnung unterstützen; leider können auch wir kaum etwas sehen; Lu Iz „nimmermüde“ analysiert die akustischen Signale, die uns erreichen und entdeckt auf diese Weise ein Höhlen- und Spaltensystem tief im Untergrund; dieses könnte uns noch tiefer ins Eis bringen – vielleicht sogar bis in den Ozean darunter

Wir fassen den Plan, uns weiter durch das Eis zu schmelzen, um so den Ozean zu erreichen; dann wird von dort aus nach der Bibliothek gesucht.

Kalein programmiert einen Sensorkurs über das fragliche Zielgebiet und das Suchmanöver beginnt; nach kurzer Zeit stellen wir fest, dass der Meeresboden mit einer Lavaschicht von 7 – 10 m

Mächtigkeit bedeckt ist; mit dieser Information beschließen wir, einen aktiven Scan zu wagen und nach 7 Tagen intensiver Suche entdeckt Skyths Auge einen unterseeischen Hang, der eine künstliche Struktur aufweist.

Wir setzen einige Impellerdrohnen aus, die zum Glück auch unter Wasser funktionieren; Lu Iz lässt sie einen Teil der Struktur freilegen; schon nach wenigen Minuten hat die Drohne einen 2 x 2 m großen Schacht gegraben, welcher zu einer ehemaligen Straßenoberfläche führt.

Wir machen eine zweite Analyse – Lu Iz programmiert kompliziert ein geomagnetisches Signal, mit der wir eine Hohlraumanalyse durchführen können; wir erhalten ein verschwommenes Bild über die Struktur der Anlage; mit diesem Ergebnis graben wir ein zweites Loch in den unterseeischen Hang und landen auf einer abwärts führenden Rampe, die an einem verschlossenen Tor endet; dahinter scheint ein Hohlraum zu liegen.

Lu Iz und Skyth konstruieren einen findigen Schleusenmechanismus unter Anwendung von psionischen Kräften (Genese) und Nanitentechologie; dazu brauchen sie 3 ½ Tage

02.03.361 NIZ

die Tage der Herstellung der Schleuse vergehen ohne besondere Vorkommnisse; dann endlich können wir das Tor untersuchen; seine Paneele und Schalter sind irgendwie verbrannt.

Lu Iz verzweifelt über der Türelektronik und auch die Mechanik macht ihr schwer zu schaffen; schließlich reißt uns der Geduldsfaden und eine von Lu Iz Drohnen beginnt das Tor aufzuschweißen; leider haben sie dafür nur Effektoren und das ist eher ungünstig; die Drohnen brauchen tatsächlich volle 5 Stunden; diese Zeit wollen wir aber nicht abwarten; wir bohren ein schmales Loch durch die Türsegmente, durch die Kalein seine Mückendrohnen schickt; wir nehmen eine leere Halle wahr (30 x 30 m), die einen weiteren, durch ein Tor verschlossenen Ausgang hat; Skyth späht und erfasst durch das Loch einen Teleportationspunkt und teleportiert uns hinein; anschließend verschließen wir das gebohrte Loch möglichst unauffällig.

Vor dem 2. Tor tauchen an der Wand rechts daneben schwebende Hologramme auf, die uns in Bildsprache auffordern, einen Identifikationscode einzugeben; Lu Iz sendet unsere Identifikationsglyphe aus der anderen Bibliothek, aber das Tor bleibt verschlossen; gleichzeitig wird nun ein Countdown eingeblendet, der etwa 2 Minuten herunterzählt → wir haben keine Ahnung, was passiert, wenn der Countdown endet, aber sind uns sicher – das ist nicht gut...

Lu Iz schlossert in großer Eile über Makrosysteme an der Mechanik des Tores herum und die findige Niori schafft es wieder einmal; langsam ruckelt das Tor auf; dahinter liegt eine weitere Halle mit weiteren Toren, Durchgängen und einem Fahrstuhlportal.

Wir untersuchen diese Halle und blicken/scannen kurz hinter die verschlossenen Türen und Tore; wir entdecken Konferenzsäle, Wohnquartiere, Aufenthaltsräume; in einem der Räume entdecken wir fluoreszierende Interfaces, die uns an die Kom-Einheiten in der Basis von Borak 7 erinnern

Lu Iz versucht die Interfaces zu aktivieren und ist damit auch erfolgreich – sie stellt fest, dass das Ding auf eine Eingabe wartet. Skyth gibt daraufhin einige Hauptwelten der Nagev ein und erhält „Antworten aus der ersten Informationsschicht“; nach kurzem Rätselraten wird das alte Computersystem plötzlich Gesprächig und fragt wer wir sind; ebenfalls erscheint ein schwebender Hologrammpfeil, der auf das Fahrstuhlportal zeigt; wir stellen uns vor, benutzen aber unsere übliche Tarngeschichte.

Alle Charaktere mutmaßen eine willkürliche Aktion des Spielleiters.

Wir betreten den Fahrstuhl, der sich auch sofort in Bewegung setzt und uns 2 Minuten senkrecht in die Tiefe führt; das sind etwa 3 km; am Ende öffnet sich der Fahrstuhl wieder und wir betreten eine weitere Halle in ähnlichem Design, wie die anderen Teile des Komplexes; nur das in der Mitte der Halle über einem kleinen Metallpodest ein Hologramm eines Insektoiden schwebt – ein Istried.

Dieses fragt uns: „Seid ihr bereit, eure Daten zu geben“ (wo sind wir denn hier gelandet – ist das ein schlechtes Computerspiel?); nach kurzem Zögern geben wir unseren bisherigen Reisebericht ab.

Nachdem wir die Daten abgespult haben, öffnet sich ein weiteres Panzerschott im Boden des Raumes und gibt den Blick auf einen filigranen, scheinbar aus Licht bestehenden Rechner frei; „Station“ nimmt Kontakt zu uns auf;

sie teilt uns ihre Funktion und Aufgaben mit: Hauptaufgabe ist die Bewahrung dieser Basis; wir stellen eine Option für die Basis dar; „Station“ ist eine Not-KI, die seit 2.630 Jahren in Betrieb ist; sie konnte die Zerstörung von sieben Planeten in diesem System bewundern; Station hat eine Versorgungs- und Erhaltungsaufgabe für diese Einrichtung der Istried; außerdem gibt sie einen Hinweis auf den sogenannten „Ring der Alten“ – ein gewaltiges Artefakt der Istried und Quelle der mysteriösen Energiewellen, die uns das Leben schon schwer gemacht haben.

Wir staunen über die Freigiebigkeit des Masters und studieren in aller Seelenruhe die Daten, die uns angeboten werden; es gibt Lots of Daten über a) den Planeten auf dem wir uns befinden, b) über den Gasriesen und c) über die Station im Innern des Gasriesen (Ring der Alten); natürlich saugen wir ab, was wir können

Allgemeine Infos: der Ring der Alten ist eine riesige Station der Istried mit einem Durchmesser von ca. 100.000 km; er befindet sich in den tieferen Atmosphäreschichten des Gasriesen; der Asteroidengürtel der zerstörten 7 Planeten entstand während der Endphase des Krieges gegen die Nagev

Wir durchsuchen den gesamten bisher erkundeten Komplex; Kalein findet in einem nicht ausgeräumten Waffenschrank 5 sogenannte Istried-Plasmalanzes – mörderische Waffensystem über kurze Reichweite; sie sind allerdings ziemlich schwer (50 / 170 TW, 34 kg, 25 L); der TL der Teile entspricht 18; sowohl Kalein als auch Lu Iz rüsten sich damit aus

„Station“ bietet uns weitere Hilfe und Unterstützung für ein Entermanöver des Artefakttringes an; stellt jede Menge Karten zur Verfügung – aber ein solches Manöver will gut überlegt und geplant sein...

Wir gönnen uns eine Woche Pause im Komplex zur Vorbereitung.

09.03.361 NIZ

Es reift der Plan heran, als BLINDE PASSAGIERE (!!) mit einem anderen Schiff von der Eiswelt zum Gasriesen mit zu reisen; dort kurz vor Erreichen des Ziels abspringen und mittels Gravgürteln in die Atmosphäre des Gasriesen abtauchen und zur Ringstation fliegen; dort werden wir die Station einnehmen, alle Artefakte, Frauen, Videospiele, Süßigkeiten und Alkoholika abgreifen...

Dazu wird von Lu Iz ein Gestell entworfen, in das sich Lu Iz und Skyth einklinken können und Kalein als bester Flieger der Gruppe die Steuerung übernimmt. Kalein beschließt, bei der nächsten Mission ein tragbares Sprungtriebwerk zu beschaffen. Das Gestell sieht auf Sensoren aus wie ein kleiner Felsbrocken; die ganze Aktion kostet weitere 3 Tage

12.03.361 NIZ

Wir beginnen mit der Ausführung des Plans und halten Ausschau nach einem Schiff, das sicher zum Gasriesen fliegen wird, damit Skyth uns an dessen Oberfläche teleportieren kann; natürlich suchen wir auch nach anderen Signalen mit einer Sensordrohne.

Wir warten auf einen erneuten Impuls von der Station im Gasriesen (Ring der Alten); wir verwenden nur passive Scans; Skyth sucht außerdem nach einem Reiseführer oder Zugangsdaten für den R.d.A. in den Bibliotheksdaten aus der Basis auf Borak 4; er ermittelt eine 30%ige Wahrscheinlichkeit, dass einer der herausgefilterten Codes funktionieren wird; Kalein prüft verschiedene Kanäle im Translichtbereich, hat aber keinen Erfolg

Das erwartete Signal kommt und unsere Sensordrohne fällt kurzzeitig aus; Lu Iz kann sie reparieren. Die Nanofabriken bekommen etwas zu tun; sie werden von Skyth und Lu Iz mit einigen Tonnen Sand gefüttert und produzieren und reparieren einige Ausrüstungsgegenstände.

Wir fahren unser Rettungsboot / Kapsel unter dem Eisozean in Richtung Südpol. Unser Ziel ist eine Stadt ca. 12.000 km entfernt; das bedeutet 6 Tage Fahrzeit. Die Reise verläuft ruhig, und wir haben keine weiteren Kontakte. Der dicke Eispanzer hält noch etwa 10.000 km an und geht dann in offenes Wasser über; die Zielstadt liegt auf einer größeren Insel.

18.03.362 NIZ

Wir fahren bis auf 20 km an die Küste der Insel heran; das Fahrzeug wird getarnt auf Grund gelegt; es bekommt die Anweisung, sich eine Woche lang zu verstecken und wenn nichts weiteres passiert aufzulösen. Wir befinden

uns in 500m Wassertiefe, einige tiefere Spalten durchziehen den Ozeanboden. Wir steigen aus; Kalein zieht uns schwimmend etwa 3 Stunden durchs Wasser.

Dann taucht unter uns etwas auf; es sind mehrere große Lebewesen, die wie riesige Rochen aussehen und schnell zu uns aufschließen. Es sind vielleicht 50. Ein Abschüttelungsmanöver Kaleins hat keinen Erfolg. Schließlich, als wir schon die Zähne aufblitzen sehen, versucht Skyth einen telepathischen Ruf – und bricht durch !! Es sind offensichtlich halbintelligente Wesenheiten. Skyth kann ihnen übermitteln, dass wir keine Bedrohung sind. Daraufhin begleiten sie uns im Formationsflug bis zur Küste. Skyth erfährt außerdem von ihnen, dass es Unterwasserbasen gibt und eine weitere intelligente krebsartige Spezies, die den Meeresboden bewohnt – diese sollen gute Krieger sein.

Nach 6 Stunden Tauchfahrt erreichen wir die Nähe der Stadt; von weitem ist bereits ein großer Energie-Output zu erkennen und ein mit großen wie kleinen Schiffen überfüllter Raumhafen. Die Größenordnung der Stadt liegt bei vielleicht 1 Mio. Einwohnern. Kalein sendet seine Mückendrohnen aus. Es gibt ein öffentliches Netz, das wir durchscimmen und uns daraus ein Gesellschaftsbild zusammenreimen → reinrassige Diktatur mit TL 15-Propaganda. Die Mücken scannen am Raumhafen nach einer Rumpfhülle, die Spuren der Gasriesenatmosphäre aufweist.

Das Mückennetz kehrt nach 5 Stunden zurück und sendet uns Daten aus dem Raumhafen, der Stadt etc. Lu Iz beobachtet, dass es unterschiedliche Kasten gibt und offensichtlich so etwas wie eine Sklavenrassen; diese werden unter entwürdigenden Umständen gehalten...

Alles ist oberfaschistoid, gleichgeschaltet, gleichgestaltet und humorlos; es gibt keine zufälligen Passanten auf der Straße – alle haben ein Ziel, eine Aufgabe. Es gibt keine Freizeit, kein Vergnügen und natürlich auch keine freie Presse – nur feinste Propaganda den ganzen Tag.

Kalein entdeckt zusätzliche Scanner am Raumhafen und bewaffnete Stellungen; Lu Iz kann bei 3 Schiffen ein gesuchtes chemisches Muster feststellen, welches darauf hindeutet, dass diese oft im Bereich des Gasriesen operieren. 2 der Schiffe sind erst vor 3 Stunden gelandet, das andere vor 8 Stunden. Alle drei sind Frachter von 40.000 T.

Wir verlassen unsere gesicherte Stellung und begeben uns zu Fuß zum ausgespähnten Raumhafen; über der Wasseroberfläche herrscht graue Gischt und fieses Wetter; trotzdem können wir Energiefelder Scannen, in denen wir auch schon drinstehen; Skyth teleportet uns sofort 1 km ins Landesinnere und gleich darauf noch einmal 4 km weiter; wir justieren unsere Tarnung und marschieren weiter

Nach 5 Stunden sehen wir Repulsionstriebwerke auf dem Raumhafen starten und in unsere Richtung brausen; ETA 2 Runden – sind wir entdeckt?

Nach 1 Runde beginnt das Schiff auf uns zu ballern; wir gewinnen jedoch die Ini und teleporten uns zurück in die aufgegebene Kapsel. Wir beschließen den nächsten Puls des Gasriesen bzw. der Station abzuwarten und dann erst zurückzukehren; Lu Iz und Skyth setzen sich, während wir warten, mit Mentalschildkeulen außer Gefecht, damit die Gefahr der psionischen Aufspürung verringert wird.

02.04.362 NIZ

Der Puls der Station kommt und wieder geht's los in die Stadt; wir teleporten uns an den Ort unseres letzten Auftauchens und stellen fest, dass eine intensive Suchaktion läuft. Wir sind aber hervorragend getarnt und erreichen daher den Raumhafen per Gravgürtel unbehelligt. Wir scannen der Zeitersparnis halber selbst und finden 2 Schiffe, auf die die gesuchte Signatur eines Gasriesenaufenthaltes passt. Skyth kundschaftet 6 Stellen aus, an denen wir uns verstecken könnten und bringt uns zurück zur Bibliothek.

Wir beschließen einen Tag zu warten und die erste Sektion des Fluges abzuwarten; dann teleportet uns Skyth an den Schiffsrumpf im Raum. Der Rest des Equipments verbleibt in der Istried-Station, wir nehmen nur unser umgebautes Fluggeschirr mit. 3 weitere Tage Flug vergehen ereignislos. Unsere begrenzten Scanner zeigen uns eine Reihe von technischen Bauten und Aggregaten.

05.04.362 NIZ

Das Schiff nimmt überraschenderweise Kurs auf den Gasriesen selbst. Wir bleiben dran und lassen uns durchrütteln. Es beginnt ein Abstieg durch den Sturm, wobei der Pilot vom Kurs abdriftet und sich als unfähig

erweist. Kalein überlegt, ob er das Ding ziehen lassen soll, entscheidet sich aber dagegen. Schließlich bremst der Frachter ab und geht auf einen Tangentialkurs zu einigen anderen Schiffen.

Skyth orakelt, dass die Nagev Zugang zum Ring haben

Wir koppeln ab und die schlechte Abtastung macht sich nun negativ bemerkbar. Es gibt viele Wolken und Tornados in der Atmosphäre. Die Station liegt ca. 200 km unter uns. Kalein hat Spaß an der Sache und gleitet in höllischem Tempo nach unten. Lu Iz wird schlecht und er kotzt in seine Panzerung.

Ein Psi-Scan ist positiv. Weit entfernt auf der anderen Seite des Rings ortet Skyth ein diffuses Leuchten. Keine weitere Erklärung. Wir landen auf dem Ring und in ca. 10 km Entfernung aktiviert sich eine Energiequelle. Erfolgreiches Scannen. Initiative – Energiespitze und zurück in die vorbereitete Stellung im Raum. Neues Tarn- und Anschlagmanöver.

Der nächste Anflug wird uns unter optimalen Tarnbedingungen in ca. 10 Stunden an die Ringstation heranbringen. Unsere Zielregion wird die Gegend zwischen Psi-Quelle und Nagev-Schiffen sein. Das sind von hier aus fast 4.500 km. Nach nur 3 Stunden Flug erscheinen jedoch 3 kleine 20 BRT Fahrzeuge, die Verfolgung aufnehmen. Ein absurdes Flugmanöver von Kalein sorgt dafür, dass wir unsere Verfolger abhängen und unbehelligt in den Raum zurückspringen können.

Und schon wieder ein neues Ziel. Diesmal die Region um eine Landebucht von Nagev-Frachtern, einige Kilometer tief und breit. Wieder maximale Tarnung, wieder vorsichtigste Manöver – Meeeeeep – wieder lösen wir Alarm aus. Die Schotten der Frachtrampen beginnen sich zu schließen – wieder ein außergewöhnliches Flugmanöver von Kalein und wir schießen durch den letzten Spalt hinein.

Blick auf die Karte – wir befinden uns in einem Ringkorridor, der normalerweise dazu dient, Schiffe zu be- und entladen. Die Anlage ist jedoch gewaltig. Der Korridor hier hat bestimmt eine Gesamtlänge von 10.000 km. Wie viele Billionen Tonnen Frachtgut hier wohl umgeschlagen werden könnten. Skyth prägt sich gerade noch einen Teleportpunkt ein, da springen wir auch schon zurück – unter schwerem Feuer von etlichen Drohnen liegend.

07.04.362 NIZ

Wir fassen einen neuen Plan: Wir scannen erst mal den Ring. Wir fliegen in 100 km Höhe über dessen Oberfläche, damit wir nicht gescannt werden können. Um die Station vollständig zu erfassen, werden Stunden, vermutlich eher Tage vergehen.

Nach 3.500 km Flug nehmen wir auf der Oberfläche des Rings eine Veränderung wahr. Scheinbar gibt es hier viel mehr organische Verbindungen. Ahja...

Extra-Eintrag Logbuch:

Wieviel dauert Zeit ? (die ewige phasmidische Grundfrage)

Auf Höhe der psionischen Verbindungen stellt Skyth fest, dass es sich um mehrere 10.000 Einzelquellen handelt, die jedoch allesamt sehr schwach sind. Ein aktiver Scan von uns ergibt das Bild von fragilen, nackten Kreaturen.

Weitere 30.000 km Flug und wir entdecken einen offenen Hangar, in den wir hineinfliegen. Keine aktiven Überwachungseinrichtungen, keine Kanonen. Wir versuchen uns an einer der vielen Schleusen, die im Hangar zu sehen sind. Der früher ausgefilterte Code aus der Iстриed-Bibliothek funktioniert !! Wir betreten die Schleuse. Ein erneuter Psi-Scan erbringt ein Psi-Abwehrfeld, von -20, welches die gesamte Station durchzieht. Es ist sogar in Bereich der Psi-Quellen. Wir beschließen, erst mal Pause zu machen nach insgesamt über 40 Stunden Flug.

09.04.362 NIZ

Wir öffnen die innere Schleusentür und stoßen auf eine Wand von organischen Material, zäh und bis zu 3 m dick. Wir durchbrechen sie und stellen fest, dass es sich um ein nachträglich in den Komplex eingebrachte Wandverkleidung handelt, die gleichzeitig lebenserhaltenden Funktionen, sowie Nahrung und Wasseraufbereitung übernimmt. Ein überwältigender Pheromonpegel liegt in der feuchtheißen Luft. Wir erkunden das Umfeld.

Wir stoßen sofort auf langarmige, nackte Nagev, die ohne jegliche Technik an diversen organischen Spendern und/oder Geräten herumwerkeln. Skyth versucht Telepathie bei den Nagev. Was macht ihr hier? Zuerst erfolgt keine Reaktion, dann bringt die Gruppe den Angesprochenen um. Wir können keinen Grund erkennen. Der Tote

bleibt liegen, die anderen gehen wieder ihrer Arbeit nach. Wir versuchen eine Geistesverschmelzung bei dem Toten. Das klappt aber nicht.

Wir scannen und laufen durch die Gänge, aber es gibt bis auf die hinter den Gallertwänden liegende alte Technik keinerlei Spuren von Nagev-Tech. Gelegentlich haben wir Sensor- und Sichtkontakte mit den uns bekannten und erwarteten Spezies. Dann, nach 4 Stunden des Umherirren werden wir plötzlich umzingelt. Initiative – Teleport zurück zum Ringkorridor unseres vorigen Versuches. Von dort gleich weiter ganz nach draußen. Wir beschließen, unsere Suchtour draußen fortzusetzen und der Nagev-Brutkolonie aus dem Weg zu gehen.

Wiederum nach etlichen Stunden Flug scannen wir psionisch eine sehr starke Quelle, die gleichzeitig von starken Energiefeldern umgeben ist. Wir mutmaßen einen Brainbug in seiner Zentrale und schweißen uns sofort durch die Hülle. Unser Manöver bleibt dank Tarnung und der Vorsicht von Lu Iz zuerst unbemerkt, dann jedoch rennt unsere Teleporterschrecke getarnt Leute um.

Es gibt Alarm und wir sehen zu, dass wir weiterkommen. Leider klappt dass nur noch ca. 1 km, dann werden wir entgültig entdeckt und bedrängt. Kalein bombt sich durch die Gänge, die nun von Nagev mit ihren Körpern zugestellt werden, mit Plasmalanze und Detonatoren, aber kein Effekt – es kommen immer mehr Nagev. Skyth versucht es mit Psi erzielt aber auch keinen Effekt. Teleport weg zur Iстриed-Bibliothek.

Wir warten auf den nächsten Energieimpuls.

Die Bibliothek ist sehr interessiert an unseren Daten. So was hab ich ja noch nicht gesehen soll sie murmelt haben. Außerdem teilt sie uns mit, dass sie anhand von aktiven Maschinen und befüllten Transportleitungen erkennt, dass der Ring zwar aktiv ist, aber sicher nicht durch die Nagev gesteuert wird.

19.04.362 NIZ

Wir springen nach dem Energieimpuls des Gasriesen wieder in den Eingangskorridor zurück. Inzwischen ein alter Bekannter. Kalein scannt die Gänge und Skyth findet eine Art Schalltafel bzw. die Entsprechung eines Kommunikationsmediums mit der Station. Lu Iz bastelt ein Interface und wir bekommen Zugriff. Lu Iz stellt fest, dass wir gescannt worden sind. Wir bleiben trotz der Info und spielen weiter an anderen Knöpfen rum. Lu Iz orgelt auf virtuellen Oberflächen. Plötzlich sendet die Station einen Hochenergieimpuls aus. Der Effekt ist reproduzierbar. Aber nur dreimal. Bei weiteren Versuchen beginnt die Station zu vibrieren. Hm.

Wir teleporten uns auf den Planeten, in die Nähe des Raumhafens. Hier herrscht völliges Chaos. Es dämmert uns, dass der Hochenergieimpuls außerhalb der Station beträchtlichen Schaden angerichtet hat. Wir nähern uns getarnt aber wieder werden wir vom Pech verfolgt. Lu Iz wird entdeckt – Initiative.

3 Gruppen greifen uns an – insgesamt 14 Leute; Kalein mäht 5 davon mit Detonatoren weg und drei weitere mit einer Rakete. Zwei davon waren wohl Psioniker. Alle anderen sind leicht bis schwer verletzt. Skyth und Lu Iz schnappen sich einen der schwerst verletzten Psioniker, Lu Iz sichtet die zur Verfügung stehenden Schiffe und wählt einen 2.000 BRT-Fernjäger als das Objekt der Begierde. Kalein erschießt die restlichen Angreifer und wir machen uns auf zum Schiff. Nun beginnen auch erste Schiffsgeschütze auf uns zu schießen. Zeit zu verschwinden.

Das Schiffschott wird per Panzermine weggesprengt, zwei Verteidiger sofort erschossen. Die zwei Piloten, die sich zur Wehr setzen, werden ebenfalls ausgeschaltet. Einer davon wird nicht getötet, sondern zur späteren Untersuchung eingenetzt. Die Innenschleuse wird zugemacht und –geschweißt. Lu Iz zeigt, was er kann und liest per Geistesverschmelzung (529 !!) Steuerungsdaten des Schiffes aus.

Wir haben wieder ein Schiff !!!!!

Skyth beobachtet weiter die Station im Gasriesen und stellt fest, dass die Nagev die Sache in den Griff kriegen werden, auch wenn der Raumflugverkehr im übrigen System durch die Impulse der Station empfindlich gestört worden ist. Dann Sprung zum Systemrand, Tarnung, treiben.

Wir untersuchen das Schiff, dass wir in Übereinstimmung „Schwuler Pfosten“ nennen und analysieren die Kampfsituation. Der Psioniker wird gehirngescannt. Er ist Mitglied einer Jägerkaste, die vor einigen Wochen beauftragt wurden, Eindringlinge aufzuspüren und zu vernichten. Geht in den Kälteschlaf.

Der eingensetzte Pilot kennt die Ringbasis und weiß von etlichen Städten und Industriekomplexen. Er glaubt der Propaganda, das der Ring komplett von den Nagev besiedelt worden ist. Ist ein Idiot und geht ebenfalls in den Kälteschlaf.

Wir schlagen einen Kurs zu einen Treffpunkt mit dem Celestial ein.

24.04.362 NIZ

Wir treffen das Celestial in einem ihrer unscheinbaren Transportschiffe von 500.000 BRT. Konferenz mit Admiral Khan und die Shing Vraal. Wir liefern einen vollständigen und ungeschminkten Bericht ab und übergeben Schiff, Plasmalanzens und etliche andere Dinge. Doch statt Lob und Anerkennung und der sofortigen Übergabe einer angemessenen Belohnung gibt es nur einen neuen Auftrag für uns. Wir sollen mit einem Celestial-Sensorschiff zurückfliegen und ein Datenpaket in die Ringstation einspeisen. Das ja leicht.

25.04.362 NIZ

Gesagt getan – schon nach 10 Stunden Flug sind wir zurück. Was überlegene Triebwerke so alles hinkriegen. Getarnt am Systemrand. Teleporter-Entermanöver in den bekannten Korridor. Die Aktion läuft planmäßig. Eine KI wird platziert – kurze Zeit später läuft der Datenaustausch. Überblick: Normale Nagev halten 10% des Territoriums, der Rest wird von den „anderen“ bewohnt (die nackten und langarmigen Selbstmordkandidaten)

Wir erhalten außerdem eine Einladung der Iстриed-Bibliothek. Während wir dorthin fliegen, erhalten wir weitere Infos aus der Station: Wie erwartet können die dortigen Nagev binnen Stunden reproduziert werden. Es werden dort auch Psi-Rochen konstruiert, die unangenehme Eigenschaften haben können.

Wir gehen bei der Bibliothek getarnt vor Anker und teleporten uns nach unten. Es erwarten uns drei Hologramme – die verbliebenen Beriebs-KI der Bibo. Sie geben uns per Hirnstromsubnetz verschiedene Erinnerungen, an Dinge, die wir nie erlebt haben. Verschiedene Antworten werden uns bewusst:

- der Ring ist eine Zuchtfarm für Nagev; hier werden die zunächst hirnlosen Klone beseelt (Etok-Transformation), sie werden mittels Betäubungsgas gefangen und schließlich mit den Transportschiffen verfrachtet
- die Nagev sind durch ein Venomen-Virus allesamt zeugungsunfähig und müssen ihre Seelen durch Etok-Befallene auffrischen
- das Etok-Metavirus ist eine Variante der Untotenseuche; ihr Opfer bemerken zunächst nichts, jedoch altern sie schneller und erreichen bestenfalls noch 1/4 ihrer natürlichen Restlebensspanne. Mit dem Tod entstehen 3 Etok-Samenkapseln, die neue Wirte brauchen. Gibt man programmierten Klone Etok, mutiert dieser sehr schnell von seiner ursprünglichen Programmierung und beginnt ein echtes bewusstes Leben zu führen. Klone produzieren, egal wie gut sie gemacht sind, jedoch immer nur eine neue Samenkapsel.
- Nagev haben auf der Station keine Daten erbeutet. Sie waren nicht schlau genug, die Sicherungen zu knacken. Daher wissen sie auch nichts von der Bibo.

Wir fliegen zurück und entspannen uns. Vor uns liegen wie man uns versichert einige Wochen Pause und Freizeit.

80 EP

TBC

19.05.362 NIZ

Wir haben unsere Freizeit auf dem Basisschiff „Sternenglanz“ verbracht und machen Party mit anderen Gästen. Etwa 15 verschiedene Spezies sind anwesend. Kalein erfreut sich insbesondere an den aquaristischen Besonderheiten. Dann ereilt uns der unangenehme Ruf nach Anwesenheit.

10.00 Uhr; Konferenzraum, kein Kaffee; ein etwa 3.60 m großes Wesen betritt den Raum gefolgt von Vraal dem Shing und Venorius Ahn, einen weiteren Shing. Historiker angeblich. Das Wesen ist grob eisbärenähnlich und wird als Toiton vorgestellt. Kämpfer.

Es soll um eine Erkundungsmission gehen. Mit Kampfhandlungen ist zu rechnen, daher bekommen wir Unterstützung durch den anwesenden Toiton. Sein Volk nennt sich Vacc.

Wir werden von Venorius Ahn in Einzelheiten unserer Mission eingeweiht: die Iстриed ist eine der letzten großen Zivilisationen (TL 16-18) gewesen, die von den Venomen ausgelöscht wurden. Kurz vor ihrem Untergang suchten sie Kontakt zum Volk der Altan, einer ausgedehnten interstellaren Zivilisation im entfernten Sepsipiron-Cluster, obwohl diese ihnen technisch weit unterlegen war (TL11-13). Kurz darauf wurden auch die Altan von den Venomen angegriffen, die jedoch bestehen konnten, während die Iстриed vergingen.

Die letzten Informationen über die Altan besagen, dass sich ihre Zivilisation nicht besonders verändert hat. Unser Ziel ist Elos IV, ein System im Hauptsektor der Altan. Es liegt ca. 30.000 Lj von unserer jetzigen Position entfernt und damit noch mal gut 15.000 Lj weiter als die Ringstation und ist für uns praktisch völliges Neuland. Wir haben zwar recht aktuelle Karten, sogar von den Gebieten der Altan, aber das ist eben nur Theorie. Niemand von uns war soweit in den Tiefen Andromedas unterwegs.

Die Route wird uns durch einen Flickenteppich von kleineren Zivilisationen führen und wird ca. 1 Jahr Reisezeit in Anspruch nehmen. Das Celestial sichert uns einen Lift zu, der die Reisezeit auf 5 Monate verkürzt. Die Kommunikation wird über selbständig aktive Viren laufen, die sich an Schiffe heften, über planetare Hypershoutanlagen und Computernetze fortbewegen und so das Celestial informieren. Wir bekommen 5 solcher Viren.

Wir rüsten uns aus, füllen die Magazine und gehen an Bord von „Lady Di“ (Wie bitte?)

23.05.362 NIZ

Abflug! Unsere neue Begleitung Toiton geht in den Winterschlaf.

Nach 8 Wochen Flug stoßen wir auf Raumverzerrungen, die umflogen werden müssen. Wir verlieren aufgrund des Umwegs 1 Woche Zeit, nein 2 sogar.

Skyth gibt zweckfreien roten Alarm und begibt sich in Toitons Kabine, weckt diesen aus seinem Winterschlaf und meldet „Raumverzerrungen, die er hier und jetzt sofort suchen soll“. Toiton, bereits halb in seiner Feldpanzerung versucht ihn zu greifen und stößt ihn zurück. Er ist ziemlich aufgebracht.

30.09.362 NIZ

Wir werden von unserem Lift abgesetzt und fliegen nun allein weiter. Nach fünf Tagen fangen wir einen Impuls auf, der von einem anderen Schiff ausgeht. Wir beschließen Kontakt aufzunehmen, da es sich augenscheinlich um ein kleineres Handelsschiff handelt. Parallelkurs und auf aktive Abtastungsreichweite. Ein Scan ergibt ein 10.000 BRT Schiff, TL 15-16, bewaffnet und nicht ungefährlich; wir rufen sie, keine Antwort.

Wir stellen Unregelmäßigkeit in der Hyperraumsignatur fest – eine Beschädigung? Setzt sich die Tendenz fort, werden sie in etwa 20 Stunden aus dem Hyperraum fallen. Wir manövrieren uns im Hyperraum auf „Sichtweite“ heran und probieren per Lasercom, Translicht, Morsen, Flugblätter – nichts passiert. Bis das andere Schiff irgendwann aus dem Hyperraum fällt.

Wir folgen und nähern und freundlich. Das andere Schiff beginnt zu feuern. Roter Alarm. Skyth, Kalein und Toiton bereiten sich auf ein Entermanöver vor. Ini. Nein, der Plan. Ionenkanone schaltet das Schiff aus, wir düsen rüber. Plan scheitert. Ionenkanone wirkungslos. Dafür gibt's jede Menge Effektorschaden. Dann erwischt uns seine Ionenkanonen und shuttet die Systeme down. Nur ein manueller Notsprung rettet uns, aber die Systeme sind schwer beschädigt.

Doch Toiton ist auf Zack, denn er kann das Schiff rebooten (484!!) und die Systeme zu alter Performance bringen. Wir beschließen, das andere Schiff aufzubringen – aber erst mal finden. Es wird ein Suchmanöver gestartet und tatsächlich entdeckt „Lady Di“ das gesuchte Schiff (507!!). Es ist bereits 2 Lj entfernt und springt weiter. Die Verfolgung wird aufgenommen. Es wird 2 Tage dauern, bis wir das Schiff eingeholt haben.

08.10.362 NIZ

Wir haben das Schiff nur kurz von den Schirmen verloren und nun werden wir angegriffen. Offensives Manöver der Gegner und wieder sind unsere Systeme gestört. Aber nur leicht. Im Gegenzug verpassen wir ihnen

Effektorschaden. Kampftaktische Anweisungen von Toiton geben uns in den nächsten Runden entscheidende Vorteile. Trotzdem kriegen wir so hart eingeschenkt, dass unser Schiff auszufallen droht und eine Spur von Einzelteilen hinter sich herzieht. Wir verminen unser Schiff zwecks Entererschwernis.

Wir beschließen einen Totalausfall unserer Systeme zu simulieren, um die Spacken anzulocken und in ein Nahkampfmanöver zu verwickeln. Weiterhin wollte Toiton (nicht näher bezeichneten) Blödsinn machen, hat aber Schießblockade und wir leiten das Manöver „Toter Mann“ ein.

Es folgt eine kleine Diskussion an Bord über gute Gewalt und schlechte Gewalt. Ja stimmt – das ist welche.

Die Gegner stellen das Feuer ein und positionieren sich an einer durch den angeblichen Ausfall bereits geöffneten Tür. Unsere KI soll sich einkapseln, wir erwarten das Enterkommando.

Die Tarnvorrichtung simuliert eine reparierende Mannschaft, während das Schiff langsam wieder anzulaufen scheint. Kalein und Toiton fliegen getarnt nach draußen in Richtung anderes Schiff. Sie sehen, dass sich von dort drei kleinere Objekte, scheinbar Drohnen, gelöst haben und auf die Lady zuhalten.

Aber wir sind schneller bei ihnen und via Sensoren untersucht Skyth das Schiff. Toiton entdeckt eine Schleuse, an die Kalein eine Mine anbringt. Die Explosion zerfetzt das Schott und wir dringen in eine kleine Werkstatt ein, wo uns zwei Kreaturen in Panzerungen erwarten. Seltsame Gestalten, grob humanoid, CM 2. beide feuern aber mit bekannter Technik, nämlich Effektoren.

Toiton und Kalein kämpfen mit allem was sie haben und mähen die Verteidiger nieder. Doch sie sind zäh und schon tauchen die nächsten Gegner in Form von Drohnen auf. Die sind noch zäher und erst durch den Einsatz von Detonatoren zu stoppen. In der Zwischenzeit haben aber auch Kalein und Toiton ordentlich eingesteckt und zünden die Biosupporter.

Dann der Schreck eines EMP-Gewitters, dass uns fast ausknockt und die Ausrüstung funktionsuntüchtig macht. Von draußen kommen noch mal zwei Drohnen und drei Typen herein. Mit Howitzer und Rakete kann Toiton die Drohnen ausschalten, während Kalein die drei im Nahkampf anspringt. Nach wenigen Runden sind dann endlich alle Gegner erledigt, und ihr Schiff treibt innen wie außen ziemlich beschädigt durchs All. Wir durchsuchen das Schiff und entfernen dabei Speicherbänke und Datenkristalle. Wir finden auch eine Reihe von Abzeichen, persönlichem Zeugs, 4 TL 16 Effektoren aber praktisch nichts von Wert. Vermutlich war es eine Raumpatrouille einer lokalen Zivilisation. Pech gehabt. Wieso antworten sie denn nicht.

Wir heilen unsere Wunden und beobachten auf der Aussichtsplattform des Schiffes die Sprengung unseres Gegner durch Überladung der Schubtriebwerke. Lustige Farbeffekte.

Noch 6 Wochen stehen an, bis wir unser Ziel erreicht haben. Toiton geht wieder in den Winterschlaf.

19.11.362 NIZ

Wir erreichen das Elos-System und bremsen am Systemrand ab. Wir prüfen und erhalten Translichtzugang zu einem systemweiten Netzwerk. Es gibt jede Menge Infos und ein reges Treiben. Der lokale TL beträgt ca. 13. Die Altan beherrschen auch heute noch dieses System. Die Hauptbevölkerung bildet jedoch ein Volk namens Wrang Branas Volk der Nat (??). Es sind Gottesanbeterinnen ähnliche Kreaturen von CM 1.

Toiton meldet sich offiziell als Botschafter bei der Administration an. Er erhält auch tatsächlich einen Leitstrahl sowie eine Einladung ins Kongresszentrum für extra-altanische Aktivitäten. Dort werden alle neuen Botschafter von einem Regierungsmitglied empfangen und können ihre Anliegen vortragen. Toiton findet sich auf der Gästeliste, alles scheint organisiert ...