

LOG IRIDIA (440 NIZ)

Hallo da draußen!

Ich heiße Chol Michrul und gehöre zur stärksten Rasse im Universum. Ihr habt es wohl schon erraten - ich bin ein Squieser. Doch Scherz bei Seite... Ich bin der älteste Überlebende eines Morichul-Dreiergeleges; der Stärkste und somit natürlich der Anführer – daher nennt man mich auch den SM (Stärkster Morichul). Meine beiden Brüder heißen Rolm und Gröhl. Der mittlere – GM Rolm – ist der geschickteste und der schnellste (beim Schwimmen), das Nesthäkchen Gröhl (IM) ist der Schlaueste von uns. Wahrscheinlich, weil er sich immer vor uns verstecken musste. Wir erblickten das Licht der Welt auf dem Planeten Iridia. Eine traurige Angelegenheit.

Ich hole mal eben mein Historiklexikon für genauere Beschreibungen raus:

Die Welt Iridia, war bis etwa 328 ein dünn besiedelte, feucht-warme Waldwelt (ca. 5 Millionen Einwohnern), extrem wohlhabend, da durch den Handel mit dem einzigartigen Iridia-Baum mit einer chitinartigen "Holzstruktur" sehr viel Geld verdient wurde. Es fanden nie Eroberungsversuche statt, obwohl das Holz des Iridia Baumes, zu exklusiven Möbeln verarbeitet, ein Exportschlager war.

Seit Urzeiten (seit 2860 n.Chr., das ist – oh Computer steh mir bei -1693 NIZ, zu Beginn des 1.Imperiums) war der Planet in den Händen des terranischen Fürstenhauses Stratos. Das meist despotische Haus Stratos wurde reich und der TL stieg in angenehme Bereiche. Der vorletzte Herrscher über den Planeten war Volan XXIX. Er hatte die vor Luxus berstende neue Hauptstadt (Iridia-City) in die Landschaft gesetzt, praktisch vollautomatisch, wobei eine KI den Bürgern alles abnahm.

Volan, aber auch schon seine Vorgänger sammelten Artefakte aller Art und zeigten die meisten davon in diesen Museen. Alle Herrscher fühlten sich als Mäzene für irgendwas. Insbesondere dem letzten Herrscher vor dem Untergang, Yad Stratos VIII, wurde Größenwahn und eine seltsame Schizophrenie nachgesagt; er soll von Technik besessen gewesen sein und kaufte und probierte alles aus, was auf dem technologischen Markt zu holen war. Er war es auch, der in der tollen Hauptstadt Iridia-City die Kontrolle über die lästigen Aufgaben der Zivilisation an eine TL 15 KI übergab.

Das Haus Stratos hatte immer irgendwie gute Beziehungen zu den jeweils Herrschenden im Imperium. Viele Imperatoren in allen Zeitaltern setzten sie als Diplomaten ein. Die Terraner bildeten die Bevölkerungsmehrheit, daneben lebten verschiedene Squieser-Clans auf der Welt, die bis Ende des 1. Imperiums die Bevölkerungsmehrheit stellten. Für fast alle Squieser, insbesondere den Anhängern der Wald-Religion, war dieser Planet immer etwas besonderes, denn die Bäume hatten ein ganz besonderes, z.T. heiliges Ansehen. Die drittgrößte Bevölkerungsgruppe, allerdings mit großem Abstand, sind Morichul, die ab dem Jahr 150 NIZ, nach dem erneuten Beitritt zum Imperium als assoziiertes Mitglied, von dem damaligen Herrscher auf den Planeten geholt wurden, um eine Eliteeinheit in der hochgerüsteten Armee zu bilden. Die Nachfolger verloren zunehmend das Interesse und die entlassenen Morichul siedelten sich überall auf dem Planeten an.

Dann, im Jahre 328 NIZ erkennt die erwähnte KI sofort das wesentliche Problem der Zivilisation und macht sich umgehend daran, alle Lebewesen auszulöschen. Sie wird zum letzten Herrscher von Iridia. Hilfe von außerhalb des Planeten war nicht zu erwarten, da alle Systeme zu dieser Zeit ihre Problemchen mit der Pest hatten. Wer konnte floh oder starb, der Rest, wenige hunderttausend Vertreter aller Spezies, flohen in die Berge und der letzte Schritt war das Verstecken, völlig von der Außenwelt abgeschnitten und fast unauffindbar unter der Erde.

Die Bewohner der Stadt Ishak schaffen es, sich in den „Bunker“ zurück zu ziehen. Sie graben sich immer tiefer ein und sprengen die Ausgänge - das ist 150 Jahre her. Der Bunker ist ein Würfel mit einer Kantenlänge von 250 m – ca. 1,5 km tief unter der Oberfläche des Planeten. In der Mitte befindet sich ein

See mit Strand. Eine starke Lampe an der Decke übernimmt die Aufgaben der Sonne. An den Wänden befinden sich kleine Wohneinheiten, sowie ein Becken für die Morichul. Alles ist sehr eng. Auch die Gesetze. Keine Waffen, Zuchtlinien aufgrund der niedrigen Geburtenrate (was an dem starken Einsatz von hochenergetischen Flächenstrahlungswaffen durch die KI vor dem Abtauchen lag), Wachdienst, Langeweile... Die Bevölkerung des Bunkers setzt sich aus Squiesern, Terranern und Morichul zusammen. Es gibt aber auch einen Mzajach – ein Nachkomme einer gestrandeten Raumschiffbesatzung, die sich mit in den Bunker gerettet hatte. Die Stimmung innerhalb der "Gemeinschaft" ist eher mäßig, da einfach seit ewiger Zeit nichts passiert, auf der anderen Seite gibt es nur wenige die diesen Zustand ändern wollen (die "Progressiven" oder auch die "Aufrührer" genannt), denn eigentlich geht es allen ja gut und draußen droht der Tod, sagen die Konservativen, die bisher immer den Obersten Magistrat stellten. Dieser wird von der gesamten Bevölkerung gewählt. Die weiteren vier Mitglieder des Magistrats stammen aus den vier Gruppen, den „Versorgern“ (meist Terraner, zuständig für die biogenetischen Farmen, die Wasser und Sauerstoffaufbereitung), den „Bewahrern“ (meist Terraner, zuständig für die med. Versorgung, die Ausbildung und Erziehung), den „Technikern“ (meist Squieser, zuständig für die passive Abtastung, das Tarnschild, die Waffen der Wache und weitere technische Gegenstände) und die „Wache“, meist Morichul, die die Bewachung des „Tores“ und Polizeiaufgaben übernimmt.

Die größte Gruppe sind die Versorger mit 1500 Mitgliedern (arbeitsfähige Bevölkerung), die Bewahrer haben etwa 1000, die Techniker etwa 750 und die Wache ca. 250. Jede Gruppe hat eine Stimme im Magistrat, der Oberste Magistrat dazu ein Vetorecht.

Am Beginn der Enklave lagen die Mitgliederzahlen der Gruppen etwa gleich, daher gleiche Stimmenanteile, was aber zunehmend kritisiert wird, da die Wache und die Techniker ja nichts zu tun hätten und noch weiter abgebaut werden könnten – faktisch gesehen herrschen aber überall Bundeswehrzustände: wenig Arbeit für viele!

Mangels besonderem Interesse vieler Einwohner, aber insbesondere durch zwei starke Erdbeben, einem massiven Wassereintritt und einem, durch einen Technikerfehler (ein terranischer Techniker aus der Versorgergruppe, natürlich) verursachten fatalen Kurzschluss, gab es erhebliche Hard- und Softwareverluste, somit ist aufgrund mangelnder Ersatzteile und Ressourcen der TL im Laufe der Jahre stark gesunken. 328 betrug er durchschnittlich auf dem Planeten 13-14, in der ersten Zeit unter der Erde noch 13; aktuell liegt er noch bei maximal 11, abgesehen vom großen Tarnschild, der biogenetischen Farm, der Sauerstoff- und Wasserversorgung, die noch mit Mühe auf 13 gehalten werden können, da sie ersatzteilmäßig die oberste Priorität besitzen.

Buch zu.

Viel Langeweile und Inzucht also, aber dann gibt es neue Nachrichten...: Im Juni 440 findet eine Sonderversammlung statt. Der Obertechniker Baz'Ot'char, ein Squieser, ruft uns zusammen und hat was zu erzählen: Anscheinend haben die Technikheinis einen neuen Bohrer entwickelt (TL 14. Ich will nicht wissen, wie viele schöne Waffen sie für diesen Unsinn zerlegt haben...). Nun ist die Frage, ob wir es wagen sollen, damit an die Oberfläche zu bohren, um die Lage zu erkunden.

Natürlich! Aber einige Terraner der konservativen Fraktion zaudern. Es gibt ein Palaver und viel Geschrei. Schließlich behält die Vernunft die Oberhand und der oberste Magistrat entscheidet eine Bohrung zu wagen. Dann stimmen wir alle noch mal ab und es sind in der Tat 2/3 dafür. Nun herrscht helle Aufregung. 3 Tage wird gebohrt, dann werden wir wieder zur Versammlung gerufen. Die Bohrung war erfolgreich. Offenbar hat die Schlampen-KI ihre Überwachungsflüge eingestellt. Gute Nachrichten! Allerdings sind vier gravetriebene Fahrzeuge gesichtet worden, mit 50 Squiesern, die sich um einen Baum herum eingerichtet haben. 30 von ihnen waren mit Rechnern beschäftigt, 10 als Wachen aufgestellt und die restlichen 10

im Umkreis von 200 Metern verteilt. Entfernung zum Ausstieg des Bunkers: ca. 30 km. Anscheinend haben sie aber den Millisekundenscan des Bohrers bemerkt und sich sofort abgetarnt. Außer den Squiesern sind im Umkreis von 500 km keine größeren Lebewesen zu entdecken lediglich mehrere ungewöhnlich große Insekten.

Der oberste Magistrat Talan Shaan beschließt, ein Scoutteam an die Oberfläche zu schicken. Unser Chef Sigurt Johansson soll die Auswahl treffen. Als fähigster Wächter werde ich natürlich gleich ausgewählt. Da ich aber nur draufhauen kann und nicht der hellste bin, stellt mir Johansson gleich noch andere Leute zur Seite, mit denen ich ein Team bilden soll. Na toll – es sind meine beiden kleinen Brüder und die Mzajerin Masa soll uns in technischen Fragen unterstützen. Unser Auftrag lautet Aufklärung. Wir sollen an die Oberfläche gehen, die Lage checken und Proben von Luft, Pflanzen und Tieren nehmen. Unauffälligkeit ist dabei oberstes Gebot. Außerdem sollen wir näheres über die Squieser am Baum herausfinden. Am Abend gibt es ein Fest zur Feier der Bohrung und unseres Abschieds. Am nächsten Morgen geht es los.

1.7.440

Ich und mein Bruder Rolm schlüpfen in unsere Feldpanzerungen – TL14-Erbstücke aus vergangenen Zeiten und testen alle Funktionen durch. Trotz des Alters haben sich die Dinger tadellos gehalten. Wir tauchen durch den See. Nach 200 Metern gelangen wir durch eine Schleuse in einen anderen See. Wir folgen einem glitschigen Bachlauf, Minen, Gänge Höhlen... Dann fräsen wir 200 Meter durch den Fels in die Höhe. Das nimmt einen ganzen Tag in Anspruch. Weitere Höhlen und alte Bergwerksstollen. Wir finden einen alten Lastenaufzug. Mit Hilfe von Rolms Energiepack aktivieren wir den Fahrstuhl und fahren 5 Minuten in die Höhe. Plötzlich geht ein Rucken durch den Aufzug. Anscheinend ist er defekt. Nothalt. Masa klettert raus und repariert ein offenbar beschädigtes Kabel mit Ionenband und Klemme. Respekt! Am Ende des Aufzugschachtes finden wir uns erneut in einem Gängesystem. An den Wänden sind die 100 Jahre alten Spuren eines Schusswechsels zu sehen. Wir laufen 3 km und legen dabei 1 Höhenkilometer zurück. Die Luft weist nun einen hohen Sauerstoffgehalt auf. Anscheinend gibt es keine Viren. Gröhl öffnet unvermittelt sein Helmvisier, der Leichtsinige! Er bekommt glasige Augen, scheint aber nicht weiter geschädigt zu werden (geht ja auch kaum). Wir gehen weiter. Grelles Licht strömt uns entgegen, grüne Bäume, rauschendes Wasser...

Wir sind draußen!!! Die Natur sieht sehr intakt aus. Vor uns erstreckt sich eine Schlucht von 20 m Breite mit einem Bachlauf. Wir scannen ein einzelnes größeres Säugetier 30 m bachabwärts. Keine Technik zu sehen. Gröhl macht den Lauten. Er fordert uns auf, unsere Helme zu öffnen und im Fluss zu baden. Offenbar hat die Luft seine militärische Vorsicht benebelt – und das als IM. Uns scheint es angeraten, ihm zu seinem Besten den Helm wieder zu schließen. Seine Gegenwehr ist kaum der Rede wert, allerdings ist er anschließend ein wenig verstimmt (Heulsuse). Wir warten eine Stunde in der Höhle und beobachten die Umgebung. 30° im Schatten, keine Geräusche außer dem Bach. Nun, da wir sicher sind, dass keine unmittelbare Gefahr droht, machen wir uns auf den Weg am Bach entlang. Von Zeit zu Zeit sehen wir kleine Säugetiere und 30 cm lange, längliche Insekten mit 2 Paaren durchscheinender Flügel. Nachdem die Luft keine weitere nachteilige Langzeitwirkung auf Gröhl zeigt und auch die Scans auf keine Gefahren hindeuten, öffnen wir nun alle die Helme.

Die Luft ist in der Tat herrlich duftend und von ungeahnter Frische. Nun kann ich verstehen, warum Gröhl seinen Helm nur widerstrebend schließen ließ. Seine Unvernunft und Unbedachtheit kann ich allerdings nicht akzeptieren! Um die Reisezeit abzukürzen lassen wir uns im Bach treiben, der grob in die Richtung des Squieserlagers führt. Die Masseur läuft am Ufer nebenher. Am Ende des Tages ist der Bachlauf breiter geworden. Wir suchen uns eine Höhle zum Übernachten. Während der 2. Wache sehe ich ein 4-beiniges Tier von etwa 1 m Schulterhöhe. Es steht am Rand der Schlucht und wittert. Sieht lecker aus. Dann läuft es weg. Am Morgen (4.7.440 NIZ) reisen wir auf dem Fluss weiter...

Dann, am 5. Tag (69)

TBC

Nach 5 Tagen gemächlichem Treiben...

...auf dem Fluss erkennen wir am Ufer einen Pfad, der die steile Böschung in Richtung flussabwärts hinaufführt. Wir unterbrechen unsere Reise, um das aus der Nähe zu betrachten. Unsere Abtastung wird verzerrt. Offenbar gibt es ein starkes Magnetfeld den Weg hinauf. Nähere Untersuchungen zeigen, dass die magnetischen Strahlen von einem 10 Meter hohen, kegelförmigen Felsen ausgehen, etwa 100 Meter über uns an der Böschung. Aus unserem Kartenmaterial geht hervor, dass es sich hierbei um einen alten Meteoriten handelt. Der Pfad, der zu ihm führt muss aber neueren Ursprungs sein. Maza beschäftigt sich näher mit den Spuren und findet heraus, dass scheinbar vor 2 Monaten Squieser und Morichul den Pfad als letzte benutzt haben.

Nun nähern wir uns dem Magneten, um die Lage aus der Nähe zu beurteilen. Der Monolith steht in der Mitte einer Lichtung. Auf der gegenüberliegenden Seite sind zwei Höhleneingänge zu erkennen. Der Magnetfelsen ist von einer rötlichen Farbe (Eisenoxid). Als Maza sich schleichend dem Felsen nähert, wird sie unvermittelt angegriffen. Bei den Angreifern handelt es sich offenbar um zwei tigerähnliche Kreaturen. 1 m hoch, 4 m lang, gestreift. Flink erklettert Maza den Monolithen, wobei sie allerdings noch gebissen wird. Auch bei uns tauchen nun 2 weitere Tigerkreaturen auf. Sie stürzen sich zunächst auf den kleinen Rolm und fügen ihm schwere Wunden zu. Ich kann einem von ihnen einen satten Schlag verpassen, der ihn von Rolms Schulter löst. Wir versuchen zunächst keine Schusswaffen zu benutzen, um unnötige Aufmerksamkeit zu vermeiden. Auch Gröhl schlägt nach einem Tiger. Leider vorbei. Rolm lässt die nötige Vorsicht vermissen und beginnt nun doch Feuerwaffen einzusetzen (wer es nötig hat...). Immerhin hat er Erfolg und zerlegt einen Tiger. Nun tritt überraschendes zu Tage: Die Katzen sind offenbar unter ihrer organischen Hülle technischer Natur. Roboter! Auch Gröhl setzt auf Feuerkraft und schießt eine Rakete ab. Wir bekommen die Tiger gut in den Griff, als wir von oberhalb lautes Trampeln begleitet von metallischem Kratzen den Hohlweg herabkommen hören. Gerade ist die letzte Katze erledigt, da sehen wir das 6 m hohe, 15 m lange Konstrukt den Hang herab sprinten. Ein technischer Tyrannosaurus Rex. Eine vorbereitete EMP-Granate bleibt ohne Wirkung, aber unserer vereinten Feuerkraft hat das Biest nichts entgegen zu setzen. Es bricht zusammen.

Wir untersuchen den Kadaver und nehmen Proben von den Verlierern. Der Saurier scheint zum Teil mit alten Ersatzteilen geflickt worden zu sein. Er besteht nicht nur aus Originalteilen. Allerdings war er mit einem TL 12 Schildfeld ausgerüstet, das ich an mich nehme. Zudem nehmen wir uns einige Zähne als Trophäen und zur Ergänzung unserer Waffen. Sie sind mit Monofilament ausgerüstet. Nun wenden wir uns den Höhleneingängen zu. Sie führen beide in eine Höhle, in der etwas in steinernen Becken verbrannt wurde. Über den Eingängen sind je 2 grob gemeißelte Figuren zu erkennen (TL 4). Über dem rechten Bogen eine 2 m große Figur mit Katzenkopf (Mzajach?), die einer kleineren echsenartigen Figur (Morichul?) ein stilisiertes Insekt übergibt. Auf der linken Seite übergibt in einer ähnlichen Anordnung ein großer Terraner einem kleinen Squieser einen Baum. Während wir noch über die Bedeutung dieser Anlage nachgrübeln (ich erkenne Rauch über Rolms Köpfchen), überfliegen uns 3 geflügelte Wesen. Zudem nehmen wir nun einen Repulsionsantrieb in 200 km Entfernung wahr. Er gehört zu einem 5 t Fahrzeug, das uns in 6-7 Rd erreicht haben wird. Kurzerhand holen wir die Maschinenvögel (denn das waren sie) vom Himmel, verteilen uns im Gelände und tarnen uns in Erwartung des Fahrzeugs. Dieses ist dann schneller als erwartet bei uns und erkennt sofort mich als seinen gefährlichsten Gegner. Chep niem, wie mein Großvater zu sagen pflegte. Ich werde voll erwischt von seiner massiven Energieentladung und gleite in den Fluss jenseits der Schmerzen. Glücklicherweise schaltet sich mein Biocord ein und verhindert das Schlimmste. In einigen Tagen werde ich wieder unter den Lebenden weilen...

Wie mir später berichtet wird, handelt es sich bei unserem Gegner um eine Drohne, die aus einem propellerbewehrten Torpedo besteht, der aus 400 m Höhe agiert. Er fügt noch Gröhl empfindlichen Schaden zu, bevor Maza und Rolm ihn ins Kreuzfeuer nehmen und zersägen. In der Folge werde ich versorgt und wir ziehen uns zum Fluss zurück. Dort lassen wir uns 10 Minuten treiben und schlagen dann an geeigneter Stelle ein Lager auf. Ich werde während der Dauer meiner Heilung im Fluss versenkt, die anderen suchen Zuflucht in einer Höhle.

TBC

7.7.400NIZ

Wir sind noch etwa 70 km...

... vom vermutlichen Squieserlager entfernt, als wir Halt machen, um uns zu versorgen. Während Rolm und Maza Wache halten, lassen wir Kämpfer uns vom Autodoc heilen. Wir hängen in der Kaverne unterhalb eines Wasserfalls. Der Canon ist an dieser Stelle etwa 200 m hoch. Nach 4 Tagen machen wir uns wieder auf den Weg. Wir treiben mit dem Fluss. Die Strömung ist recht tückisch und keiner von uns kommt ohne die eine oder andere Delle in seiner Panzerung davon. Allerdings treibt sie uns auch mit ordentlicher Geschwindigkeit unserem ersten Zielpunkt, dem Squieserlager, entgegen. Schon nach 2 Stunden weitet sich die Schlucht zu einem 40-50 km langen Tal. Wir beziehen zunächst oberhalb des Wasserfalles, der den Eingang zum Tal markiert, eine Beobachtungsstellung. Das Tal bietet eine recht eintönige Vegetation aus Feuchtwiesen und vereinzelt Iridia-Bäumen, die hier bis zu 50 m hoch werden. Der Fluss mäandert flach hindurch. Zwischen den zahlreichen Wiesenblumen können wir vereinzelt rattengroße Säugetiere erkennen. Von den Squiesern ist nichts zu sehen. Wir beschließen zunächst einmal abzuwarten und die Masseuse zur Aufklärung vorzuschicken. Maza entdeckt einen geeigneten Beobachtungsposten in einer Auswaschung hinter dem Wasserfall. Dort beziehen wir Posten und beobachten 24 Stunden lang das Tal. Tatsächlich gelingt es uns einen kurzen Blick auf 2 Squieser zu erhaschen, die etwa 60 m vom Baum entfernt auf Patrouille sind. Das ist allerdings eine recht magere Ausbeute für einen geschlagenen Tag Beobachtung. Den Kleinen gehen die Nerven durch und sie beginnen sich zu kabbeln. Maza ist peinlich berührt und springt den Wasserfall hinunter, um Querschlägern und weiteren Peinlichkeiten zu entgehen. Um die Familienehre in den Augen der Öffentlichkeit zu retten, bemühe ich mich, den Streit zu schlichten und gebe den Quälgeistern einen Stoß. Ich muss allerdings durch die Nahrungsumstellung geschwächt sein, oder es sind doch ungesunde Dämpfe in der Luft, denn es gelingt mir nicht wie üblich Gröhl und Rolm mit Leichtigkeit nieder zu werfen. Zu meiner Schande muss ich gestehen, dass es im Gegenteil sogar Gröhl gelingt, mich mit einem geschickten Manöver auf den Felsen zu legen. Im Bunker muss ich mich unbedingt untersuchen lassen. Beschämt folge ich Maza ins Auffangbecken.

Unterdessen haben sich dort am Ufer 4 Squieser enttarnt. Maza geht auf sie zu und ich bewege mich ebenfalls auf das Ufer zu. Lautes Doppelplatschen hinter mir weist darauf hin, dass auch Gröhl und Rolm inzwischen in die Realität zurück gekehrt sind und uns folgen. Die Squieser ziehen sich zusammen und richten ihre Energiewaffen auf uns. Da die Bauart und Wirkung der Waffen uns unbekannt ist, verhalten wir uns zunächst friedlich. Eine Stimme fordert uns auf, uns komplett zu entwaffnen. Wir zieren uns aufgrund unserer vorherigen Erfahrung in dieser gefährlichen Gegend. Auf eine erneute Versicherung der Stimme, dass die Squieser nur an einem Gespräch interessiert sind, lassen wir unsere Waffen treiben. Daraufhin enttarnt sich ein weiterer Squieser, der Sprecher der Äffchen, und richtet das Wort an uns. Sein Name lautet Kidros´Ou´Bajin und er führt diese Forschungsgruppe an. Rolms Scan ergibt, dass es sich bei den Squiesern offenbar nicht um Roboter handelt. Wir stellen uns ebenfalls als Foschergruppe vor, was zweifelndes Lachen bei unserem Gegenüber erweckt. Es entsteht auf diese Art kein richtiges Vertrauen zwischen uns, aber wir sind zu diesem Zeitpunkt nicht gewillt, unseren Bunker Preis zu geben und erteilen daher nur grob Auskunft über unsere Herkunft und unseren Auftrag. Auch die Squieser halten mit

einer Menge hinterm Berg. Sie sagen uns lediglich, dass sie aus dem Wald kommen (surprise). Immerhin laden sie uns ein, mit ihnen in ihren getarnten Bereich zu kommen, wo wir uns gefahrloser unterhalten können. Ein Gravgleiter sammelt unsere Waffen ein und wir begleiten die Squieser durch die Sumpfwiesen. Auf dem einstündigen Marsch kommen wir dann doch etwas besser miteinander zurecht.

Kidros erzählt uns einiges über den Planeten, was sich in unserer „Abwesenheit“ zugetragen hat. Es gibt noch einige besiedelte Dörfer, in denen ca. 1,7 Mio Überlebende wohnen. Fast alle anderen wurden von der KI umgebracht. Im Wald gibt es sogar noch einige Morichulclans. Der Einfluss der KI ist räumlich auf einen Bereich geschrumpft, der sich bis 5000 km von Iridia –City erstreckt. Je näher man der Stadt kommt, desto höher wird die Qualität und Dichte der Drohnen und Robot-Tiere. Hier sind wir im Grenzbereich. Wir erhalten von dem Squieser einige Infos zum heutigen Stand des Planeten und eine aktuelle Karte (**Karte 0 und Karte 1**) - im Vergleich zu 328 NIZ hat sich doch einiges geändert:

heute (Stand 5.410 NIZ)	6.328 NIZ
<p><u>Einwohner</u> ca. 100.000 gesamt, davon</p> <ul style="list-style-type: none"> ca. 65% Terraner ca. 12% Squieser ca. 3% Morichul ca. 7% Ekriden ca. 13% Klone <p><u>Städte</u> (ständig bewohnte; alle sehr ruinös, nur Bruchteile bewohnt, Banden besonders in den stadtnahen Bereichen, meist aus Morichulgruppen)</p> <p><u>Iridia City</u>: ca. 50.000 Einwohner</p> <ul style="list-style-type: none"> -Sitz des Gouverneurs der Momta Valerius I von Iridia -ekridisches Viertel mit ca. 8000 Einwohnern und autarker Polizeigewalt, Botschafter und Handelsbeauftragter III Vermittler Hrvak -Sitz der Iridia Handelsgesellschaft IHG und der Iridia Handelskammer IHK -Raumhafen -fast alle Momta leben hier, sonst hauptsächlich Terraner <p><u>Apameia</u>: ca. 30.000 Einwohner</p> <ul style="list-style-type: none"> -wieder besiedelt 406 NIZ von Überlebenden des „Bunkers Freiheit“ mit 20.000 Überlebenden -Sitz des Vizegouverneurs der Momta HuhVuhl -Bürgermeister und Vorsitzender der IHK Mels Guhl, Terraner 	<p>ca. 4.500.000</p> <ul style="list-style-type: none"> ca. 70% ca. 25% ca. 4% ca. 1% / <p><u>Ishak</u></p> <p>ca. 2,5 Millionen</p> <p>ca. 500.000</p>

<p>-Handelsposten der IHK und IHG</p> <p>-Raumhafen</p> <p><u>Lobelius City:</u> Einwohner ?</p> <p>-vom damaligen Herrscher des Hauses Stratos Volan XXIX neu gegründete Hauptstadt – ständig technisch auf dem luxuriösesten und technisch höchsten möglichen Stand – nur dem Bürgertum und der Führungsschicht vorbehalten</p> <p>-dutzende von Museen wurden im Laufe der Jahrhunderte von den Herrschern des Hauses Stratos eröffnet und sollen von ihnen mit Artefakten und Kunstschätzen aus den Epochen gefüllt worden sein</p> <p>-328 NIZ übernimmt eine echte KI, die sich später Lobelius Iridia I, Subgott von Iridia nennt, die Herrschaft über Iridia bis 406 und über Iridia City bis heute</p>	<p><u>Iridia-City</u></p> <p>ca. 500.000</p>
<p><u>Manaschura:</u> ca. 5000 Einwohner</p> <p>-Handelsposten der IHG und des IHK</p> <p>-hauptsächlich Terraner, meist „Holzfäller“</p>	<p>ca. 300.000</p>
<p><u>Vanak:</u> ca. 2000 Einwohner</p> <p>-„Holzfällercamp“</p> <p>-Handelsposten der IHG und des IHK</p> <p>-hauptsächlich Terraner, meist „Holzfäller“</p>	<p>ca. 80.000</p>
<p><u>Telios:</u> ca. 1000 Einwohner</p> <p>-„Holzfällercamp“</p> <p>-hauptsächlich Terraner, meist „Holzfäller“</p>	<p>ca. 120.000</p>
<p><u>Ki'Lios'Ta:</u> ca. 10.000 Einwohner</p> <p>-wahrscheinlich älteste squiesische Siedlung auf Iridia</p> <p>-kontrolliert und gesperrt von den Momta</p>	<p>?</p>

Wir kommen am Baum an. Auf einem Trampelpfad betreten wir das Lager und setzen uns. Wir berichten dem Squieser von unseren Erlebnissen bei der Höhle. Er ist sehr interessiert an unserem Bericht und erklärt, dass es höchstwahrscheinlich genau diese Höhle ist, nach der sie hier die ganze Zeit vergeblich gesucht haben.

Nun tauschen wir weitere Informationen aus und erfahren einiges über die aktuelle politische und wirtschaftliche Situation. Wir beschließen, dass wir unsere Bunkerkameraden informieren müssen, dass die

Macht der KI schwindet und ein Leben an der Oberfläche wieder möglich ist. Also wird besprochen, dass wir die Squieser zur Höhle führen und uns von dort zum Bunker aufmachen. Die Squieser werden 10 Tage auf uns warten. 12 Stunden später geht es los. Ein halbeiförmiges, omnibusgroßes Gravfahrzeug mit Sitzen an der Seite enttarnt sich. Wir setzen uns und die Fahrt beginnt. Mit etwa 50 km/h fliegen wir flach über dem Fluss und kommen nach 4 Stunden am Magnetfelsen an. Die Squieser freuen sich, wir verabschieden uns und machen uns auf den Weg.

Das Gelände ist anstrengend, wir quälen uns den Berg hoch, der Weg wird etwa 3 Tage dauern. Am Ende des 2. Tages finden wir ein Gutes Nachtlager (+30) und legen uns erschöpft nieder. Um Mitternacht hält Rolm Wache, als er ein lautes Platschen im Fluss hört. Etwas Schweres steigt ins Wasser.

INITIATIVE!

(11.7.440 NIZ)

30 EP

Knappe 10 Meter von Rolm entfernt...

... scheint eine massive Wasserverdrängung statt zu finden. Er meint eine dinoartige, etwa 8 Meter hohe Gestalt zu erkennen, die in diesem Augenblick angreift... Der Drache, denn das ist er, enttarnt sich und brüllt verdammt laut, so dass ich aufwache. Verdammtes Mistvieh. Ein mechanischer Drache ohne Flügel. Gröhl ist ebenfalls aufgewacht und wir greifen unsere Waffen, um dem Kleinen beizustehen. Das Biest speit Feuer! Gräser und Büsche verbrutzeln, Rolms Panzer hält stand. Er wehrt sich. Sein Schuss ist nicht erwähnenswert, aber seine Raketen schlagen ein. Auch Gröhl und ich landen satte Treffer, aber der Drache steht noch immer und bestreicht uns mit seinem Flammenwerfer. Wir stehen in einem Flammenmeer und das nur dank unserer Rüstungen. Nun wird Rolm gebissen und auch Maza greift schießend in den Kampf ein. Ihr Treffer reißt die Beschichtung auf und ermöglicht Rolm so einen gezielten Treffer auf einen der Stabilisatoren. Nun endlich bricht unser Gegner zusammen. Wir springen ins Wasser und löschen unsere brennenden Panzer. Rolm gibt an mit seiner Rußschicht...

Unterdessen untersucht Gröhl den Mechanogodzilla. Er hat eine gute Panzerung. Da fangen wir Repulsionsantriebssignaturen auf, die sich uns aus zwei Richtungen nähern. In 4 Minuten werden die neuen Gegner vor Ort sein. Gröhl montiert eine Granate an den Tank des Drachen und wir hauen ab – 3 im Fluss, Katze am Ufer. Gröhl versucht krampfhaft den Anschluss zu halten... Wir schwimmen 2 Stunden flussabwärts und teilen uns dabei auf. Die Nacht vergeht. Rolm riskiert eine Abtastung aus dem Wasser. 50 km entfernt entdeckt er eine Drohne bei der Abtastung. Sie scheint ihn leider auch entdeckt zu haben und startet in Richtung seiner Position. Rolm schwimmt los wie wild. Eine halbe Stunde lang. Maza sieht eine Drohne in 10 km und eine in 50 km Entfernung aktiv scannen. Nach 1 Stunde schaue ich von unten durch die Wasseroberfläche und entdecke eine Drohne direkt über uns. Sofort tauche ich wieder unter und verberge mich. Rolm ereilt unterdessen ein Drogencrash mit anschließender Biocord-Katastrophe. Er verliert das Bewusstsein und treibt den Fluss hinunter. 3 Stunden vergehen.

Die Sonne geht auf. Gröhl treibt an die Oberfläche zur Aufklärung. Ein heller Lichtblitz trifft ihn aus 2 km Entfernung. Er nimmt es aber wie ein Morichul und schwimmt schnell den Fluss hinunter. Nach 2 Stunden schwimmen trifft er auf den besinnungslosen Rolm, der neben einer geöffneten Aspirin-Packung in einem Strudel herumdümpelt. Nach einer kurzen Untersuchung gelingt es ihm, den Kleinen zu stabilisieren. Weitere Stunden vergehen. In der Nacht schaut Maza aus ihrem Versteck, kann aber kein Zeichen unserer Gegner entdecken. Auch Gröhl!, der mit einem improvisierten Periskop an die Oberfläche schaut, sieht nichts. Am Morgen schwimmt Gröhl mit Rolm im Schlepptau flussabwärts zu den Squiesern. Ich bin bereits vor den beiden am Lager angekommen. Rolm wird aus dem Fluss gezogen und in eine Höhle gebracht. Hier sind auch einige getarnte Fahrzeuge untergestellt. In einem wird Rolm von den Squiesern

behandelt. Er wacht kurz auf, fühlt sich scheiße und schläft gleich wieder ein. Es wird noch 2-3 Tage dauern, bis er wieder auf dem Damm ist.

Wir beschließen, dass wir, wenn die Drohnen ihre Abtastung beendet haben und wieder weg sind mit einer Abordnung der Squieser zum Bunker fliegen wollen. Nach 5 Tagen (16.7.440 NIZ) (inzwischen ist auch Maza beim Lager angekommen) sind die Drohnen immer noch da. Aber dann, noch mal 2 Tage später sind sie endlich weg und wir können starten. Mit dem bereits bekannten Fahrzeug starten wir und nähern uns langsam und vorsichtig in einem 300 km Bogen über zwei Tage dem Bunker. Durch die Minen an den See. Der Marsch verläuft ohne Probleme. Wir weisen die Squieser an, am See zu warten und tauchen durch die Schleusen ins Innere des Bunkers. Wir werden freudig von Sigurt Johannson empfangen, der uns nach einer gründlichen Dekontaminierungsprozedur zum Magistrat führt. Auch dort ist man sehr froh, uns gesund wieder zu sehen. Noch mehr Freude löst unser erster kurzer Bericht aus. Im Anschluss wird uns gestattet, den Squieser hereinzuholen. Nun erstatten wir einen ausführlichen Bericht über unsere Erlebnisse und die Situation außerhalb des Bunkers. Der Magistrat ist froh und macht uns ein Geschenk:

Borillianische Fadenwürmer (Komawürmer). diese sind leicht psyonisch begabt (+ 10 Mentalschild) und ermöglichen uns durch ihre rudimentäre Telepathie eine nonverbale Kommunikation. Wir lassen sie uns einpflanzen. PARTY!!!

20.7.440 NIZ

TBC

Während unsere oberen Theoretiker...

... zwei Tage lang über das weitere Schicksal der Bunkerbevölkerung beraten, genießen wir unser neu gewonnenes extrem hohes Ansehen. Schließlich gibt es eine Ratsversammlung. Uns werden Ehrenplätze zugewiesen. Der oberste Magistrat hält seine Rede und teilt uns folgende Beschlüsse mit:

In einer Woche soll der Bunker verlassen werden. Zu diesem Zweck wird ein neuer Tunnel gebohrt, an dessen Ausgang uns die Squieser abholen und nach Apameia bringen werden. Dort können wir uns ansiedeln. Es werden uns Wohnungen und ein Begrüßungsgeld von 1000 Westcredits/Nase zur Verfügung gestellt. Die Party geht weiter. Der Bunker wird nach und nach „abgebaut“. Wir treffen uns noch einmal mit „unserem“ Squieser. Er sagt, dass uns in Apameia ein Kontaktmann erwartet, der uns, wenn wir Interesse haben, mit Aufträgen versorgen kann. Dann ist der Bunker leer geräumt und der Exodus nimmt seinen Lauf.

Am 12. August siedeln wir um. In Gruppen zu 50 Personen werden wir von den Squiesern in Impellerfahrzeugen ausgeflogen. Wir sehen den Fluss und plötzlich Wald. Nach 2 Flugstunden verlassen wir das Hochgebirge, nach 9 Stunden erreichen wir Apameia. Dort sind wir im 4. Bezirk, etwas außerhalb der Stadt untergebracht. Wir vier planen allerdings, das Ghetto nach Möglichkeit schnell gegen eine der verlassenen Villen im aufgegebenen Südwestteil der Stadt zu tauschen. Rolm jammert. Er will keine eigene Villa, sondern lieber im „Viertel“ wohnen. Der Bürgermeister heißt uns in einer kurzen, lieblosen Ansprache als neue Mitbürger willkommen, dann macht er sich schnell vom Acker. Wir bekommen eine Wohnung zugewiesen. Sie ist grundsaniert und besteht aus vier Zimmern sowie einem Gemeinschaftsraum. Ziemlich eng... Wir wollen gleich ins Südwestviertel, aber die Taxis verlassen um diese Zeit den Zivilisierten Teil der Stadt nicht mehr, die Luschen. Gröhl und Rolm prügeln sich und ich bereite mit Mazas „Hilfe“ Fischburger zu, als es an der Tür klingelt. Ein Mensch, der sich als Ang Me Ket vorstellt besucht uns. Während sich auch die Brüder zu uns gesellen (beide haben verloren), erklärt er, dass er gern unsere Hilfe in Anspruch nehmen würde bei der Suche nach dem Squieser Kidras, den wir am Fluss kennen gelernt haben. Er würde uns als Führer und Geleitschutz engagieren, da er den genauen Aufenthaltsort der

Squieser nicht kennt, mit denen er aber gut befreundet sei. Wir brauchen Bedenkzeit und verabreden uns mit ihm für den nächsten Tag. Dann wollen wir uns die City ansehen und unser Begrüßungsgeld verpulvern. Maza bleibt in der Wohnung und kümmert sich um die Ausrüstung. Auf unserem Weg begegnen wir 4 Morichul mit Löwenköpfen (Momter). Sie tragen schmutzige Flexarmuniformen und Schwere Laser. Auf plumpe Art beleidigen sie uns und versuchen uns aus der Reserve zu locken. Da stehen wir drüber und gehen weiter. An einem See (in den Gröhl reinspringt) befindet sich die Kneipengegend.

Einige Restaurants, Bars und Discos verteilen sich in Hufeisenförmigen Gebäudekomplexen. Etwa 200 Leute treiben sich herum darunter etwa 50 Bunkerleute. Gesaue und Gefeier. Einige terranische Zivilpolizisten halten die Gegend im Auge und für schnelle, grobe Einsätze steht eine Morichul-Eingreiftruppe bereit, die gelegentlich aus einem Fahrzeug gelaufen kommt. Erfreut einige Artgenossen zu treffen, spreche ich sie an, erhalte jedoch eine pampige Antwort in Kombination mit derben Beleidigungen in Bezug auf meine sexuelle Ausrichtung. Ich lasse die Enttäuschung und Wut ein wenig in mir wachsen und verpasse dem Spacken bei seiner nächsten Tour einen Hieb mit meinem Schläger. Die Kollegen nehmen es unsportlich und knüppeln zu dritt auf mich ein. Gröhl eilt mir zu Hilfe und versucht zu schlichten. Ich kann zwei Schläge anbringen, dann werde ich zu Boden geprügelt. Auch Rolm kommt hinzu. Nun greifen die Zivilbullen ein, ziehen ihre Waffen und wollen Rolm und mich fest nehmen, während Gröhl versucht, die Menge aufzuwiegeln. Ich versuche, an den Händen gefesselt und am Boden liegend, einen Schwanzangriff anzubringen, was leider misslingt und bekomme nochmals eingeschenkt... Ich verliere das Bewusstsein. Gröhl wirft sich gegen den Spacken. Ein Terraner gibt einen Warnschuss ab. Ein zweiter Gefangenbus kommt und ein Krankenwagen. Immer mehr Leute richten ihre Waffen auf uns. Gröhl bewegt sich. Zwei Leute feuern auf ihn und wird vom Energiestrahle eines Tazers umgerissen. Wir werden weggeschafft und in Einzelzellen weggehakt. Nachtruhe. Zuvor hat man uns noch im Krankenhaus zusammengeflickt.

Maza hat unterdessen unsere Sache zusammengepackt und sie am Raumhafen in einem Schließfach untergebracht. Wir werden vorgeladen. Richter, Anwalt, Sigurt Johannson. Wir werden für 5 (Ich und Gröhl!) bzw 2 Jahre (Rolm) aus der Stadt verbannt. In 24 Stunden müssen wir weg sein.

13.08.440 NIZ

Um 12 in der Wohnung. Es klingelt und der Terraner Ang Me Ket tritt ein. Er bietet uns 10000 Credits/Nase. Wir nehmen den Auftrag an. Hier haben wir ohnehin nichts mehr zu gewinnen. Also vereinbaren wir die Abfahrt um 1800 und er macht sich auf, ein Fahrzeug zu besorgen. Wir gehen solange Kaffeetrinken und einkaufen. Etwas erschrocken stellen wir fest, dass das Fahrzeug ein enger, kleiner, ungetarnter, unbewaffneter, ungepanzelter Transporter ist. Ang versichert allerdings glaubhaft, dass besseres nicht zu bekommen war und so machen wir uns auf den Weg. Der Terraner stellt sich als hervorragender Pilot heraus und so erreichen wir ohne unliebsame Zwischenfälle die Berge. Wir weisen ihm den Weg zum Monolithen, wo sich unseres Wissens nach die Squieser aufhalten. Ein vorsichtiger Scan zeigt uns, dass sich in der Nähe unserer alten Heimat 5 Drohnen aufhalten und offenbar nach dem Bunker suchen. Aber Ang fliegt geschickt und unentdeckt. In der Nähe des Monolithen landen wir auf einer Sandbank im Fluss und warten ab. Schon nach etwa zwei Minuten enttarnen sich einige Squieser.

Unter ihnen auch der gesuchte Herr Kidras, der und freundlich begrüßt. Ang scheint ihm tatsächlich gut bekannt zu sein. Die beiden wollen sich gerade zurückziehen, als Rolm uns warnt. Offenbar hat er zwei Drohnen entdeckt, die sich schnell und zielsicher auf uns zu bewegen. Eine Behauptung, die einer Überprüfung nicht Stand hält... Also verschwinden Ang und der Squieser für 5 Minuten und erledigen ihre Geschäfte, dann machen wir uns auf die Rückreise. Ang will allerdings nicht nach Apameia sondern nach Iridia City, von wo aus er den Planeten verlassen will. Für die Nacht hat er 50 km südlich der Stadt ein Haus angemietet. Er bietet uns an, ihn dorthin zu begleiten und wir nehmen an. Es handelt sich um ein schönes Haus am See. 2 Stockwerke, niedrige Decken, nach außen gut abgesichert. Wir schwimmen im See.

TBC

Gröhl macht eine Arschbombe.

Am Abend machen wir es uns auf der romantischen Terrasse gemütlich, nehmen Mixgetränke zu uns und lauschen dem herzigen Vogelgezwitscher. Unser Gastgeber ist interessiert an uns und der Geschichte unseres Bunkers und Rolm erzählt ihm was... Wir beschließen zurück nach Apameia zu fahren und dort außerhalb der Stadtgrenze eine Bar „Death Hevels Bowling Club“ aufzumachen. Voller Tatendrang drücken wir uns auf dem Haussystem Visitenkarten. Dann betrinken wir uns weiter. Da plötzlich entdeckt Ang getarnte Paragleiter in der Luft mit Kurs auf uns. Wir stürmen in unsere Zimmer im Obergeschoß und legen unsere Rüstungen an, während die Angreifer (offensichtlich Momter) landen. 3 im Erdgeschoß, 2 auf dem Dach. Gröhl schießt wild um sich, das Dach über Rolm wird weggesprengt. Das ganze Haus wackelt. Die Momter sehen aus wie Morichul mit Hörnern. Sie tragen Feldpanzer. Nun wird fröhlich geballert. Raketen von Gröhl!, Infanterief Feuer der Momter. Gröhl fetzt zwei Spacken weg. Ein schlechter Verlierer wirft einen Detonator. Endlich habe auch ich mich in meine Rüstung gezwängt. Ich springe aus dem Fenster auf die Terrasse und eröffne von dort aus das Feuer auf die überraschten Momter im Erdgeschoß. Derweil detoniert der Detonator und desgleichen unser Gastgeber. Gröhl kann glücklicherweise ausweichen. Ein Gegner versucht die Treppe hoch zu laufen. Rolm und Maza nehmen ihn unter Feuer, er schießt jedoch auf mich. Den leichten Schaden stecke ich locker weg und mähe ihn im Gegenzug um. Nun ist nur noch ein Momter auf den Beinen. (Sie hätten uns nicht derart unterschätzen sollen...) Maza und Rolm schießen auf ihn, dann auch Gröhl Er probiert wieder seine Sprengnummer und wirft einen Detonator nach Rolm und Maza. Bombe Bumm, Rolm kippt um. „Na wunderbar“ Maza feuert und macht Schaden. Gröhl bewegt sich zum Balkon. Der Momter versucht die Treppe hoch zu kommen, wobei er auf Maza feuert. Ich fliege auf den Balkon und trete die Tür zu Angs Zimmer ein. Gröhl feuert Raketen ab, die dem Spacken endlich den Rest geben.

Wir checken die Lage und müssen betroffen feststellen, dass Ang und vor allem Rolm anscheinend unwiederbringlich tot sind. Doch nein! Wir finden einen Frostfeldgenerator und können Rolm zumindest kalt stellen. Dann machen wir uns an die Untersuchung des Hauses und der Gegner. Wir können einiges an hochwertiger Küchenausstattung und Bestuhlung für unsere Bar sicherstellen. Des weiteren Waffen und Angs persönliches Interface. In Angs Fingerkuppe findet Maza zudem einen Minispeicherchip und einen Minicredstab. Wir schneiden den Momtern die Hörner ab und jagen das Haus in die Luft. Dann nehmen wir das Fahrzeug und machen uns auf in Richtung Apameia, um unsere Kneipe zu eröffnen...

TBC

20 EP

14.08.440 NIZ

Wir überfliegen den Dschungel...

... und nähern uns Apameia. Die Außenbezirke der Stadt sind zugewuchert. Auf den Straßen wachsen 20-30 Meter hohe Bäume. Dennoch entdecken wir ein Objekt, das für unsere Zwecke geeignet zu sein scheint. Die 15. Einige große Gebäude, die um einen Innenhof herumstehen, in dem sich eine überwachsene Kuppelstruktur abzeichnet. Nach eingehender Betrachtung aus der Luft landen wir im Innenhof. Offenbar handelt es sich um Bürogebäude, die sich teilweise unterirdisch fortsetzen. Der Boden ist mit Gras bewachsen und in den Bäumen hören wir die Vögel zwitschern. Es sind an einigen Stellen ältere Spuren zu erkennen. Die Türen der Gebäude sind verschlossen. Gröhl versucht ein Schloss zu sprengen. Dann finden wir doch noch eine offene Tür und betreten das Gebäude. Wir sehen uns um und entdecken, dass es ein altes Verwaltungsgebäude der Firma „Marquo“ ist, die spezielle Moose hergestellt und vertrieben hat. Die Räume sind weitgehend von Technik befreit. Die anderen Gebäude beinhalten Konferenz- und

Lagerräume, sowie eine Kantine. Nun machen wir uns an die Untersuchung der Kuppel. Die unterirdischen Räume dienen offenbar als Gewächshaus, in denen auf pyramidenartigen Strukturen noch vertrocknete Moosreste zu finden sind. Wir finden auch Elektrosockel ohne Elektro und 2 verlassene Laborräume. Dort entdecken wir 3 Ampullen mit Samen und ein altes Moosprospekt. Insgesamt scheinen die Örtlichkeiten für „Death Hevels´ Bowling Club“ geeignet zu sein.

Unser Mailprogramm meldet sich. Ein Squieser mit dem protzigen Namen Art is War stellt sich vor und möchte ein Geschäft mit uns machen. Maza verabredet sich mit ihm in der Stadt. Gröhl und ich erkunden derweil die Umgebung unseres neuen Zuhauses. Weit und breit nur unbewohnte, überwachsene Gebäude. Um 12 Uhr gehen die Funkgeräte an und der Squieser Kidros meldet sich. Er erkundigt sich nach dem Terraner Ang Me Ket und der Datei, die dieser von ihm erhalten hatte. Wir berichten in groben Zügen von unseren Erlebnissen diesbezüglich und Kidros beschließt, einen Kontaktmann zu schicken, um 1900.

Maza trifft Art is War in einem Restaurant. Der Squieser hat einen Plan, der großen finanziellen Gewinn verspricht und an dem er uns beteiligen will. Näheres will er aber erst vor versammelter Mannschaft sagen. Also verlassen sie das Etablissement um auf dem Rückweg noch Getränke zu besorgen. Der Squieser steigt gerade auf sein Moped, als ihm auffällt, dass sie von einem auffälligen Zivilpolizisten beobachtet werden. Da nähert sich auch schon ein Polizeischweber und Maza versteckt sich. Die Polizisten gehen ins Restaurant und kreisen, nachdem sie wieder herausgekommen sind noch etwa 20 Minuten über dem Viertel. Als sie endlich abhauen, schleicht sich Maza zum Fahrzeug und fährt OHNE Getränke einzukaufen zurück zur Basis. Art folgt ihr in sicherem Abstand. Wir machen unsere Spaßchen mit ihm. Dann erklärt er uns seinen Plan, an einem Ort im Kontrollbereich der KI eine Menge Schätze abzugreifen, wofür er unsere Hilfe bräuchte. Er selber besitzt technische Fähigkeiten, kann sich aber seiner Haut nicht wehren. Während wir noch plaudern, nähert sich ein Hovercraft. 5 Personen steigen in einiger Entfernung aus, 3 Morichul und 2 Momta mit schweren Waffen. Wir verteilen uns in Gefechtsposition. Auch auf den Dächern in der Umgebung sind Morichul zu sehen, die sich nun allerdings herunterbewegen und sich mit den anderen unserem Haus nähern. Auf unseren Zuruf hin löst sich der Anführer der Gruppe und kommt alleine zur Tür, wo er sich mit Gröhl unterhält. Sein Name ist Brokat und er ist im Auftrag Krokants unterwegs. Offenbar befinden wir uns im Gebiet von Krokants Bande und er verlangt ein Schutzgeld, wenn wir hier ein Geschäft aufziehen wollen. Es folgt ein wenig Geschwafel und Machogehabe, bis Gröhl schließlich eine annehmbare Vereinbarung aushandelt. Wir schauen erstmal wie es läuft und zahlen dann.

Alle sind glücklich und die Spacken ziehen wieder ab. Wir fragen mal das Netz nach Krokant und erfahren, dass er ein so genannter „Morichulfürst“ ist, der im mittleren Bandensegment tätig ist. Seine Gang zählt etwa 80 Mitglieder. Wir ernennen uns ebenfalls zu Morichulfürsten und kontaktieren unseren Kumpel Sigurd Johansson, mit dem wir ein wenig plaudern und Neuigkeiten austauschen. Dann erzählt der Squieser Art is War ein wenig mehr von sich. Er stammt nicht von diesem Planeten und will auch nicht hier bleiben. Leider hat seine bisherige Tätigkeit als Gelegenheitspilot nicht genug Kohle für ein Weg-Ticket gebracht, weshalb er nun die KI-Zone treasures will. Dort weiß er von einem sehr einträglichen Gebiet. Wir bitten ihn als Techniker, sich den Datenkristall von Ang anzuschauen. Er kann ihn allerdings nicht knacken. Den Credstab aber schon. Auf diesem befinden sich 38000 Creds nebst einem Barscheck über eine halbe Million, der spätestens in einem Jahr einzulösen ist, bei Muhab Tsul auf dem Planeten Lokor II. Wir teilen erstmal die 38000 auf.

Um 1900 enttarnt sich mitten in unserem Innenhof ein Fahrzeug und der Squieser Kidros'Ou'Bajin sagt „Hallo“.

TBC

Wir führen Kidros' Ou'Bajin ins Verwaltungsgebäude...

..., wo wir uns unterhalten. Er möchte wissen, was aus dem Datenchip geworden ist, den die Squieser Ang Me Ket gegeben haben. Wir berichten ihm von den Ereignissen im Haus am See und Kidros erklärt uns, dass der Datenkristall unbedingt nach Lokor II gebracht werden muss. Ein darauf befindlicher Virus könnte den Momtern erheblichen Schaden zufügen (was mich sofort hilfsbereit werden ließ). Die Squieser können aufgrund abstruser Absprachen den Planeten nicht verlassen und so bittet er uns, den Job zu übernehmen. Gröhl reißt das Gespräch an sich, nachdem zuvor nur die Squieser geschnattert haben. Der Flug nach Lokor II würde etwa 6 Monate dauern. Der Planet liegt in der Nähe des Sefhirnebels. Der Squieser würde uns eine Passage auf einem Holzfrachter organisieren, was etwa 1 Woche in Anspruch nehmen würde. Als zusätzliche Entlohnung können wir uns bzw unsere Ausrüstung von den Squiesern etwas aufpolieren lassen. Wir nehmen an.

Der Plan: 1 Monat unters Messer, dann eine Woche Treasure-Urlaub und dann Abflug. Art is War surft noch ein wenig im Netz, um Hintergrundinfos zu den Momtern zu sammeln. Auf versteckten Momter-Verspottungs-Seiten wird er fündig. Die Momter kämpfen auf Seiten des „Ekriden Kreuzes“ gegen die so genannte Liga, der neben einigen Squiesern vor allem Ekriden und Mzajach angehören. „Unser“ Squieserclan gehört zur Ou'Bajin Familie, die in „Icanus Industries“ involviert ist, welche TL 15 Equipment für die Liga produziert.

Wir verstecken uns einen halben Tag lang im Wald, um vor den Momter Patrouillen, die uns offenbar schon auf den Fersen sind, sicher zu sein. Dann holt uns der bereits bekannte Squieserbus ab. Wir werden ausgerüstet und lernen. Art erkundigt sich über Lokor II. Der Planet dient als Stützpunkt einer Abbau-station für Edelgase aus dem Sefhirnebel. Die Bevölkerung besteht zu 90 % aus Terranern. Außerdem gibt es noch Squieser, Minotauren und Mzajach. Eine Raumstation mit einem Subgott der Momta (KI) mit dem Namen Lobelius Novus I umkreist den Planeten.

Dann sind wir alle soweit und wollen die Woche bis zum Abflug nutzen, um uns in Arts Treasure-Siedlung umzusehen. Diese liegt einige Stunden in der KI-Zone am Rand eines gigantischen Schildvulkans. Wir nähern uns in Schleichfahrt eine sehr lange Schlucht entlang, durch die ein Fluss fließt (Karte 3). Ein Aufklärungsscan ergibt keine Anzeichen von Technik oder Lebewesen, lediglich ein Schwarm Aufklärervögel kreist in 200 km Entfernung. Offenbar wird diese Gegend weniger stark überwacht als die Umgebung unseres Bunkers. Wir landen 1 km vor dem Dorf und laufen den Rest bis zum Landhaus. Wir scannen nun ein aktives technisches Signal aus dem Inneren des Zielobjektes. Das Signal scheint ein Feldpanzer zu sein, der unter 5 Meter Fels begraben liegt. Als wir in Sichtweite des Gebäudes gelangen, sehen wir, dass es überwachsen, Baum umstanden aber in gutem Zustand ist. Anscheinend ist es bis vor etwa 3 Jahren noch gepflegt worden.

Vorsichtig betreten wir das Landhaus in Signalnähe. Wir finden Blutspuren (terranisch, mzajisch) auf dem Fußboden. Wir bewegen uns weiter zur Quelle der Energiesignatur, die nach wie vor das einzige elektronische Signal ist. Auf dem Weg bemerken wir Löcher in den Wänden, die offenbar früher technische Geräte beherbergt haben. Im Raum direkt über der vermutlichen Rüstung finden wir nach längerem Suchen eine auf eine kreisförmige Linie im Fußboden und als wir schon fast wieder gehen wollen entdeckt Art ein winziges Loch daneben. Er improvisiert ein passendes Werkzeug mit Hilfe eines Technikerkastens und kann am Grund des Loches einen Mechanismus in Gang setzen, der das kreisförmige Segment absenkt.

Ein Tunnel tut sich vor uns auf. Darin liegt ein offenbar bewusstloser Mzajach, dessen Feldpanzerung der Ursprung des Signals ist. Eine kurze Untersuchung ergibt, dass es eine zivile TL12 Panzerung ist. Der Mzajach ist offenbar seit 2 Tagen ohne Bewusstsein. In seinem Blut finden sich Drogenrückstände. Art is War lädt die Dateien aus dem Panzer des Fremden herunter und sieht sie durch. Der Mzajach war offenbar mit 3 Typen auf Treasuretour im Landhaus. Als sie gefunden haben, was sie suchten, sind sie ins

nahe liegende Dorf gegangen, welches verlassen und überwachsen war. Auf dem Rückweg zum Haus wurden sie von 3 Drohnen aufgemischt. Der Bewusstlose konnte sich noch hierher in Sicherheit bringen, bevor er zusammenbrach. Wir entschließen uns, ihn medizinisch zu versorgen und er kommt wieder zu sich. Sein Name ist Tec „der Schrauber“ und er will uns gerne begleiten.

Zunächst bleiben wir unterirdisch und folgen dem Gang, der sich nach einigen hundert Metern zu einer verlassenen Höhle erweitert. Wir finden Schlafkojen und Lagerräume, aus denen wir Schildfelder, Schilde, Waffen und Technikkästen befreien können. Im Boden der Höhle ist eine Falltür, die uns in einen weiteren natürlichen Gang führt (verdammt eng die Gänge). Wir stoßen auf einen Bach, der durch den Gang fließt. Der Gang teilt sich in zwei Hauptgänge, von denen einer unter Wasser steht. Wir nehmen den anderen mit Rücksicht auf unsere kleinen pelzigen Freunde... Eine Stunde lang folgen wir dem Gang, von dem weitere Gänge abgehen, der aber keine weiteren Überraschungen positiver oder negativer Art für uns bereit hält.

Während dessen erzählt uns Tec, was ihm widerfahren ist. Sie waren auf der Suche nach einer katzenförmigen, etwa 20 cm hohen sogenannten Perseus-Statue, die ein gewaltiges Artefakt darstellt und für alle Mzajach einen unschätzbaren Wert hat. Ein Roboter soll sich mit ihrer Hilfe hier gegenüber den primitiven terranischen Dorfbewohnern als Gott ausgegeben haben. Als Tecs Gruppe aber vor 2 Tagen hier ankam war weder von diesem Roboter noch von den Dorfbewohnern etwas zu sehen - allerdings kamen diverse Drohnen plötzlich aus allen Richtungen und machten sie nieder - nur er konnte sich schwer verletzt in diesen Unterschlupf flüchten und wurde bewusstlos... .

Zurück im Landhaus stellen wir ein Sensorpaket bei den Blutflecken im Erdgeschoss auf, und legen ein Kabel zu uns in den Keller, wo wir die Nacht verbringen. 50 km entfernt kreisen Spionagevögel. Während der Nacht überfliegt eine Drohne auf Patrouille das Landhaus, ansonsten passiert nichts. Am Morgen durchsuchen wir das Haus. Wir entdecken „interessante“ Mosaiken von Mzajach, die offenbar etwas hoch halten (die Statue?) und primitive Felszeichnungen. Diese sind anscheinend von der gleichen Machart, wie die Zeichnungen, die wir seinerzeit am Monolithen gesehen haben. - Früher sind Kinder von Robotern entführt worden – Wir untersuchen die Blutflecken noch einmal genauer. Man hat wohl versucht, sie so gut es geht weg zu wischen. Gröhl findet in der Nähe Fußabdrücke von Terranern. Die Spuren führen in den Wald und wir folgen ihnen, denn Gröhl meint: „Barfuß und beladen werden die schon nicht so weit gegangen sein!“ 3 Stunden lang folgen wir den Spuren durchs Unterholz... Dann stoßen wir auf einer Lichtung (Sonnenkult?) auf 3 frische Grabhügel in Mzajach- und Terranergröße. (Hatte ich schon erwähnt, dass Leute barfuss und beladen sicher nicht besonders weit laufen?) In einem Grab steckt ein primitives Steinkatzenmedaillon. Wir folgen den Spuren weiter (barfuss und nun unbeladen – es wird nicht mehr weit sein...) und entdecken eine Hütte. 2 nackte Männer stehen davor und arbeiten an primitiven Holzspeeren. Tec schleicht sich näher und späht in die Hütte. Dort ist außer 3 Schlafplätzen nichts zu sehen. Wir scannen in einem Radius von 100 km etwa 20 weitere verstreute Hütten. Tec und Art enttarnen sich. Die Terraner werfen sich zu Boden und huldigen Tec (Katzenkult!) Sie brabbeln: „ Der 1. Große ist vor etwa 3 Jahren verschwunden, nachdem andere Große DEN Großen besiegt und sein Abbild mitgenommen haben.“ Sie scheinen halb Ehr und halb Fürchtig zu sein und wirken unsicher. Näheres ist nicht aus ihnen herauszuholen. Wir schlussfolgern: Der Katzenförmige Roboter hat sich, wie andere Roboter wohl auch an anderen Orten (z.B. Monolith), einige Kinder geschnappt und sie in seinem Sinne zu primitiven Sklaven herangezogen. Er hat als Gott mit einer kleinen Gottstatue geherrscht, bis die ursprünglichen Besitzer der Statue oder andere habgierige Mzajach ihn aufgemischt und die Statue mitgenommen haben. Haben diese Roboter ihre Gemeinde auch zu Spionen gemacht, oder gar einen Weg gefunden, sich in ihre Köpfe zu pflanzen? Wir werden es wohl nie erfahren...

Unser nächster Plan: Wir gehen zurück zum Landhaus, packen unseren Kram und unseren neuen Kram zusammen, latschen zu unserem Fahrzeug, verstecken uns für einige Tage und nehmen dann die Passage nach Lokor II.

34 EP

Auf dem Rückweg zum Landhaus

Wir fliegen an etwas vorbei, das sich bei genauerem Hinsehen als eine abgestürzte Drohne herausstellt. Wir sehen uns die Sache genauer an und stellen fest, dass sie wohl schon etwa 1 Jahr lang dort liegt. Die Überwucherungsspuren sind eindeutig. Offenbar ist eine verbrauchte Energiezelle der Grund für ihren Absturz. Wir (d.h. Art) machen uns daran, die brauchbaren Teile auszubauen (Feldmaser, Antrieb, Sensorpaket Typ 4 TL 12 und den Speicherkern). Dann bemerken wir einen Vogelschwarm in 8 km, der sich uns nähert, sowie eine Drohne, die sich aus 50-60 km nähert. Wir fliegen mit Karacho ab, als wir eine zweite Drohne bemerken, die sich aus nördlicher Richtung auf uns zu bewegt. Art gibt Vollgas, die Karre röhrt, wir machen uns kampfbereit. Der Squieser ruft seine Artgenossen an und bittet um Hilfe, die sie aber so spontan nicht gewähren können. Art bremst ab und Gröhl gibt der ersten Drohne eine volle Raketenbreite. Super Treffer. Der Blechhaufen wird langsamer und dreht ab. Auch die zweite Drohne kann er tödlich treffen und sie bleibt hinter uns zurück. Art gibt nun wieder Vollgas, während wir unsere Sachen zusammenpacken. Nun ist die letzte Drohne in Schussweite und ich bearbeite sie mit meiner Railkanone. Gröhl gibt ihr dann mit Raketen den Rest und holt sie endgültig vom Himmel.

Wir gondeln weiter zum Treffpunkt, wo sich in vertrauter Manier ein Squieserbus enttarnt. Ein Squieser steigt aus und lässt sich von Art is War die Vorkommnisse schildern. Wir haben Glück. Die Squieser sind bereit, uns die gefundenen Waffen, Schilde und Rüstungen zum Listenpreis abzukaufen (insgesamt 7,1 mio = 2,366 pro Person, weil wir ungerechterweise nicht nach Größenschlüssel verteilen, weil wir nicht nach Größenschlüssel abstimmen...).

21.09.440 NIZ

Schon am nächsten Morgen soll unser Holzfrachter-Lift nach Eleniko gehen. Auf Lokor II ist Zwischenstopp für die Passagiere. Da wir zur Zeit extrem gefragte Persönlichkeiten sind, gehen wir zunächst als Fracht an Bord und nehmen später die Plätze von 3 gefaketen Passagieren ein. So hoffen die Squieser uns an den Momtern vorbeismuggeln zu können. Wir werden auch unter den falschen Namen der Fake-Passagiere reisen. Die Daten werden auf einem Chip in Arts Rechner versteckt. Die Squieser sind zudem interessiert an Nachrichten aus dem Kriegsgebiet und über die Katzenstatue. Sie geben uns eine Netzadresse auf Lokor II. Dann gibt uns der Squieser auch noch eine Datei mit, falls wir zufällig mal ins Kriegsgebiet nach Sjiost kommen ...

Wir parken unser Fahrzeug in der Obhut der Squieser und werden von ihnen noch drogenmäßig ausgerüstet. 10 Biosupporter, 10 Antitox und 20 Stimulanz auf TL 15 pro Nase (nette Affen). Art bekommt zudem noch einer TL 12, 100 Liter Drohne.

Am nächsten Morgen werden wir abgeholt und fliegen nach Iridia City. Dort begeben wir uns in einen Container und werden nach einer Stunde verladen. Zwei weitere Stunden später ertönt das verabredete Klopfsignal, wir verlassen den Container und folgen einem Terraner zu unseren Schlafwaben. Da es die Möglichkeit von Wachphasen gibt, verabreden wir Wachtermine in der Passagierbar.

Wir wachen auf. Sind wir tatsächlich auf einem Schiff, das die Weiten des Weltalls durchpflügt? Ich habe noch nichts davon gesehen... Unser Schiff ist ein 5000-Tonnen Frachter der Iridia Handelsgesellschaft (1mal wöchentlich Iridia-Lokor II). Art durchsucht das Bordnetz. Wir fliegen und lernen.

Einmal treffen wir in der Schiffsbar einen Terraner. Er heißt Karl Barn und ist im Holzhandel tätig. Nach unserem Ziel und Absichten gefragt antwortet Art ausweichend. Wir entdecken inaktive Überwachungseinrichtungen. Weitere Monate vergehen. Bei einer Gelegenheit können wir dann doch endlich einen Blick auf ein sehr schönes Sternensystem werfen. Ich bin begeistert. Das ist Spacecruising! Art is War beantragt, das schöne System nach ihm zu benennen. Er zerstört den Zauber des Augenblicks. Was eben noch erhaben war ist nunmehr eitle Profanei.

Wir betrinken uns und versuchen den Barkeeper aus der Reserve zu locken. Erfolglos. (Wahrscheinlich pinkelt er uns während der nächsten Schlafphase in die Infusion.) Der 6. Monat vergeht. Sternensysteme ziehen an uns vorbei. Das Lokor II-System taucht auf den Monitoren auf. Wir können den berühmten Nebel und die Ausläufer des gigantischen Asteroidenfeldes sehen an dessen äußerem Rand Lokor II liegt. Gröhl und ich staunen über dieses erneute visuelle galaktische Wunder.

Dann kommt das Signal: In 5 Stunden landen wir. Wir brauchen eine Story zur Tarnung. Uns fällt nichts ein ... Also eine Handelsgeschichte ...

TBC

30 EP

20.03.441 NIZ

Wir grübeln über einen besseren Tarnhintergrund.

Heiratsvermittler? Gashändler? Onkelsucher? Als wir uns gerade für den Plan „Den Onkel des Squiesers suchen“ entschieden haben, entdecken wir, dass sich auch unser alter Bekannter Tec „Drohnen haben unser Dorf überfallen“ der Schrauber an Bord befindet. Wir beschließen zusammen zu arbeiten. Noch eine halbe Stunde bis zur Landung. Es müssen Formblätter über Name, Auftrag und Lieblingsfarbe ausgefüllt werden. Aus dem Fenster können wir 30000 km über der Stadt die Raumstation erkennen. Sie scheint schon mindestens 100 Jahre alt zu sein und weist einige ältere Beschädigungen auf. Es handelt sich offenbar um eine militärische Station terranischer Bauart. Auf einem ihrer Ringe prangt stolz ihr Name: „Novus BI“.

Da melden sich die Sicherheitssysteme im Auftrag des Momtergouverneurs. Sie wollen noch genauer wissen, wen wir suchen, geben sich dann aber zufrieden und gewähren uns zwei Tage Aufenthalt. Dann sollen wir uns wieder melden.

Folgende Infos zum Lokor II-System, zur Lokalen Gruppe Memphis und zu historischen Ereignissen der letzten 120 Jahre lassen sich den öffentlich zugänglichen Quellen entnehmen und werden durch unsere Informationen ergänzt:

Quelle: Allgemeine Staatliche Bürgerinformation (ASB) des Staatsrates Lokor II /andere Quellen im Netz/405NIZ)

System Lokor II

Geschichte:

- ca. 3000 n.Chr.: Gründung während der Epoche des 1. Imperiums als Versorgungsstation eines vom terranischen Imperium gebauten Gasabbauorbitals (Station Folk I) im Sephir Nebel zum Abbau und der Veredelung von Edelgasen
- ab 10 NIZ assoziierter Teil des „Zweiten Imperiums“;
- seit 11.331 NIZ autonomer Status, Bündnis mit der „Könföderation“
- ca. 349 NIZ: Momta übernehmen die Macht in der Lokalen Gruppe Memphis und Lokor II

- 11.367 NIZ: Raumstation Novus B1 erreicht Lokor II und nimmt einen geostationären Orbit über der Hauptstadt Lokor City ein; auf der Station residiert Lobelius Novus I, Subgott der Lokalen Gruppe Memphis

Galaktografie/Geografie:

- Randbereich der Lokalen Gruppe Memphis am äußeren Rand des Sephir Nebels oder auch Sephir-Asteroidenfeld genannt, gelegen; der Nebel bildet einen wulstförmigen unregelmäßigen Ring um die lokale Gruppe mit einer durchschnittlichen Größe von von ca. 200 LJ Breite und 100 LJ Höhe; die Gasdichte innerhalb des Ringes ist für „Leerraum“ sehr hoch (Navigation-40/Abtastung -80 in den dichtesten Bereichen) und besteht fast ausschließlich aus Edelgasen (Neon, Argon, Xenon, Krypton, Radon) und bietet z.T. herrliche Lichtspiele aus fluktuierenden gelb-rot-grünen Nuancen; Schiffe ohne Schild nehmen bei hohen Geschwindigkeiten Schaden; durch partielle Energieverdichtungen und -fluktuationen kann es zu gefährlichen Energieausbrüchen kommen.
Ebenso unregelmäßig ist die Dichte des Asteroidenfeldes; im Bereich von Lokor II, Elleniko bis in den Bereich von Memphis ist die Dichte des Asteroidenfeldes mit wenigen Ausnahmen sehr gering und kann ohne Probleme durchflogen werden, dafür erreicht die Dichte des Gasnebels in diesem Gebiet ihr Maximum. Umgekehrt ist im übrigen Bereich des Wulstes (ab Memphis gegen den Uhrzeigersinn bis Elleniko) - hier ist die Dichte des Asteroidenfeldes fast durchweg sehr hoch und es ergeben sich für den Raumflug dadurch erhebliche Probleme (Navigation-80/Abtastung -80 in den dichtesten Bereichen) - ein durchqueren ist nur mit exaktesten Navigationskarten möglich und auch dann nur, wenn man von einer Kaverne, d.h. einem asteroidenfreien Gebiet, zur nächsten mit Hypersprung springt. Die Größe dieser Kavernen reicht von wenigen hundert bis vielen hunderttausend Kilometern. Um zu den Gravitationsfluktuationen der unendlich vielen Massekörper und den dadurch z.T. chaotischen Gravitationsfeldern einen sicheren Hypernationsvektor zu bekommen, ist zum Teil auch ein längeres Manövrieren direkt durch das dichte Asteroidenfeld notwendig (Pilot -80 in den dichtesten Bereichen), was die Reisezeiten erheblich verlängert (ein TL13 Handelschiff benötigt in den weniger dichten Bereichen ca. 1Tag für 3 Lichtjahre, in den sehr dichten Bereichen einen Tag pro 1 Lichtjahr!)
- Doppelsternsystem; der Planet besitzt vier kleine Monde und ist der dritte innere Planet, danach folgen noch 7 weitere
- 70 % der Oberfläche ist von Sand und Geröll bedeckt, im nördlichen Polgebiet befinden sich 25% Wasserfläche und noch einmal 5% im südlichen
- extrem trockener Planet mit einer Durchschnittstemperatur von 20°C in den Polbereichen, 50°C am Äquator und sehr seltenen Niederschlägen in übrigen Bereichen; entsprechend Sand- und Geröllwüste
- die einzige Siedlungsfläche liegt in einer Hochebene (**Karte 4**) im Bereich des Südlichen Pols (ca. 2000m ünN), die etwa 1% der Planetenfläche ausmacht, in der auch die höchsten Berge (bis 9000m) des Planeten liegen; hier herrscht ein relativ angenehmes trockenheißes, in einigen Gebieten auch feuchtwarmes Klima; Regenfälle sind selten, dann aber meist in großen Mengen

Wirtschaft und Einwohnerzahl:

- nach der Besiedlung und teilweisem Terraforming wurde der Abbau und Verarbeitung der Edelgase im Sephir-Nebel kontinuierlich ausgebaut und die Einwohnerzahl stieg bis auf 7,5 Mill. an, wobei etwa 40% im Gasbereich tätig waren; mit der Stellaren Katastrophe 331 NIZ stieg diese Zahl kurzfristig durch Flüchtlinge auf über 17 Mill. an, um dann innerhalb von 10 Jahren auf knapp unter 4 Mill. zu sinken
- seit 350 NIZ ist die LGG (Lokor Gas-Gesellschaft), ein planeteneigener Konzern für den Gasabbau und die Station verantwortlich

- im Jahr 410 beträgt die Einwohnerzahl noch ca. 2,9 Mill. mit steigender Tendenz
- der Raumverkehr ist auf 20-30 außerstellare Frachtschiffe pro Monat, die auf dem „Raumhafen“ mit speziellen Gütern landen, beschränkt, die auf dem Planeten nicht hergestellt werden; ca. 30 Schiffe laufen die Umschlagstation pro Monat an, meist Groß-Tanker
- Zusammensetzung der Bevölkerung: 89% Terraner, 5% Mzajach, 3% Minotauren, 1% Quieser; 2% Verschiedene
- der Techlevel TL beträgt durchschnittlich 11-12

Politik und Gesellschaft:

- regiert wird Lokor II von einem 10köpfigen Rat, 5 Mitglieder werden alle 10 Jahre direkt gewählt + die 5 Vorstandsvorsitzenden der LGG, dieser Rat wählt den Ratsvorsitzenden (z.Z. Teriam Tollen, Terraner) mit besonderen Machtbefugnissen; alle größeren Betriebe sind planeteneigen; wer dort nicht arbeitet zahlt einen gewissen Abgabensatz

wichtige Städte:

- Lokor City: Hauptstadt mit ca. 2.000.000 Einwohnern; Zentrum der Gasindustrie; Sitz des Momta-Gouverneurs Nuamtu (Terraner); ekridisches Viertel mit ca. 2000 Einwohnern (siehe Karte), gilt als extraterritoriales Gebiet, Sitz des ekridischen Botschafters I Vermittler Hr'Acch)
- Gerron: 500.000 Einwohner, landwirtschaftliches Zentrum (Nutra-Kombinat) im feuchtheißen Tal von Diljitsch
- Icara City 200.000 Einwohnern; Vergnügungszentrum Icara-Ski und Bergbau Zentrum

Verschiedenes:

- Insgesamt 3 Raumhäfen: Lokor City, Gasorbital Folk II, Ekridenviertel (gesperrt für öffentlichen Verkehr)

Lokale Gruppe Memphis

- Lokale Gruppe mit nur ca. 200 bekannten bewohnten Welten, außer den drei Klasse M-Hauptwelten handelt es sich ausschließlich um kolonieartige Siedlungen mit maximal 100.000 Einwohner (meist Erzschrüfer; Ausnahme Alcor Prime mit ca. 30 Mill.), i.d.R. auf Nicht-Klasse M-Welten; interstellarer Raumverkehr insgesamt sehr gering, aber mit steigender Tendenz; alle wichtigen Welten/Siedlungen besitzen Momta-Gouverneure
- Reisen sind in der Lokalen Gruppe Memphis sehr erschwert:
- Reisen, Handel und Betreten der verschiedenen Welten/Siedlungen nur mit Erlaubnis der lokalen Momta Gouverneure (gilt für alle von den Momta beherrschten Gebiete!)
- Navigation durch die Nachwehen des Hyperraumbebens (Supernova von Xenotrap 331 NIZ) (-40 Hypersprungnavigation)
- insbesondere im äußeren Bereich (Sephir-Gasnebel und Ausläufer) Gefahr von Piraterie durch marodierende Gruppen aller Art

Memphis:

- Hauptwelt Klasse M der Lokalen Gruppe; Sonnensystem der Sol-Standardklasse; Einwohner 2 Milliarden; kulturelles und technisches Zentrum der Lokalen Gruppe (durchschnittlicher TL 12-13); hauptsächlich Terraner und Mzajach; „Demokratie“ mit Veto-Recht des Sicherheitsrates (Momta-Gouverneur, Kaliz-Vertreter, Präsident); wichtigster Konzern Kaliz-Tech (ehemals Deneschjeh; im Besitz des gleichnamigen mzajachischen Clans)

Elleniko:

- Klasse M-Welt; Dreifachsternsystem mit höherer Strahlungsintensität als Sol-Standardklasse; Einwohner ca 500 Millionen; technisch rückständigstes und finanzschwächstes System seit der Momta-Machtübernahme (ab 350 NIZ); durchschnittlicher TL 11-12; früher „landwirtschaftliches“

Zentrum der Lokalen Gruppe mit vielen Spezilitäten (insbesondere aus dem extrem artenreichen Ozeanen-den ellenikischen Krabbencocktail oder Kalama-Schwertfisch - muss man probiert haben!); seit 409 Verarbeitungszentrum für die Iridia-Bäume, die direkt oder über Lokor II angeliefert werden und deren Produkte meist nach Memphis geliefert werden; hauptsächlich Terraner, Mzajach und Squieser, Minoturen; Demokratie mit sozialistischen Zügen (meist staatliche Betriebe)

Menadi:

- Klasse M-Welt; Doppelsternsystem; Einwohner ca. 1 Milliarde; durchschnittlicher TL 12; Hauptwirtschaftszweig Veredelung der Produkte von Alcor mit dem höchsten interstellaren Schiffsaufkommen im System; während der Konföderationsphase (331-349 NIZ) Hauptwelt der Lokalen Gruppe; hauptsächlich Terraner und Mzajach; größten Einfluss haben das konkurrierende terranische Haus Floot und der mzajachische Clan G'riitz); „Demokratie“ mit Veto-Recht des Sicherheitsrates (Momta-Gouverneur, Vertreter des Hauses Floot und des Clans G'riitz)

Alcor:

- Doppelpulsarsystem und ausgedehnter Asteroidengürtel am dichtesten am Sefhir-Nebel gelegen und von seinen Ausläufern umgeben; insgesamt auf Alcor Prime (ca. 30 Mill.) und in verschiedenen Groß-Asteroiden 50 Mill. Einwohner; fast alle mit Bergbau beschäftigt; dieser Teil politisch dem Menadi-System zugehörig; Rest Sperrgebiet

Ereignisse im ehemaligen Imperium: Stand 5.440 NIZ

1.328	-erstes Auftreten der sogenannten „Pest“-Computervirus der alle Art von Systemen zerstört und beeinträchtigt
2.328	-unvermittelter Angriff eines Schiffes der Venomen, eines wahrscheinlich 70-80000 LJ entfernt lebenden technisch überlegenden Volkes, auf ein Patrouillenboot im System Tauri Omicron - Stationierung mehrerer Venomenschiffe im System
4.328	-Friedens- und Handelskonkordat von Trevice mit den Ricrill und deren Eingliederung in das Imperium-möglicher Technologieaustausch führt zu einem erbitterten Wettlauf u.a. der Konzerne
bis 6.328	-„Pest“ hat den gesamten Hauptarm durchsetzt und viele Welten kollabieren lassen, das Hypershoutsystem ist zerstört und GN ruiniert / einige wenige Systeme erweisen sich als resistent
6.6.328	-Während des Haus-Stratos Feiertages greift die neue KI unvermittelt mit allen Maschinen, die ihr zur Verfügung stehen die gesamte Welt Iridia, insbesondere die Hauptstadt an -Wer kann, flieht vom Planeten, der Rest versucht sich in den Bergen und Wäldern zu verstecken/verschanzen.
ab 21.6.328	-die „Pest“ löst sich plötzlich in ihre Bestandteile auf und verschwindet langsam -Beginn der Auflösung von MT, das von Pest zerfressen; Zwangsversteigerungen der Konkursmasse zieht sich bis Mitte 1330 hin
7.328	-Konzern GNO entsteht auf Alphard (Alphard-Haufen) / neue Hypershoutanbieter, insb. das Haus Alain auf Deneb / Lokale Gruppe Deneb
15.7.328	-Gründung von GNO auf Alphard; Aufgabe weiter Teile des imperialen Hypershoutnetzwerkes zugunsten der sicheren Bereiche; Preise für den Hypershoutverkehr steigen exorbitant an; neue Hypershoutanbieter gründen sich
27.7.328	Erste Arbeiten am „Bunker“ auf Iridia
10.8.328	-Offizielle Bekanntgabe der Fusion aus Imperium und Jayliniassad; Wechsel der Kaiserdynastie von Imperialis nach Jassad
6.12.328	-Fertigstellung und Bezug des „Bunkers“ mit knapp 10000 Bewohnern
bis 2.329	-Die Dinge stabilisieren sich auf sehr niedrigem Niveau, die Ricrill treffen trotz Beitritt zur Koalition Vorbereitungen zur Abreise aus der imperialen Kultur; Sonnenkaiserreich ruft seine Bevölkerung zum Kreuzzug gegen das Imperium auf und stellt eine Armada auf
2.329	-Haus Alain erreicht Monopolstellung für sichere Hypershoutkanäle / der Konzern Icanus Industries des Quieserclans Ou'Bajin (Trevice/Lokale Gruppe Iderati) erweitert seine Produktion enorm durch ehemalige MT-Werften
01.02.329	-das Haus Alain auf Deneb / Lokale Gruppe Deneb beginnt, eine wirtschaftliche Monopolstellung der sicheren Kommunikationskanäle zu erreichen
15.4.329	-Offizielle Krönungsfeier der neuen Kaiserin des Imperiums: I.Str!!!v Omicronis Imperiassad.; Ausrufung einer neuen Dynastie der imperialen Kultur, nämlich die des Hauses Imperiassad; die Koalition ist unter der neuen Kaiserin nahezu komplett aufmarschiert
30.04.329	-Koalitionskonferenz auf Trevice, Festlegung der imperialen Strategie
20.05.329	-Drei Angriffspulks der Venomen steuern die drei wichtigsten Welten der imperialen Kultur zu (Callhadis Nabe, Deneb und Kazak!); Fiasko der Koalitionstreitkräfte vor Kazak!; Totalverlust der Marine; Netzübernahme des Hauses Alain durch Venomen-Schiffe, dieses geschieht zunächst unbemerkt, auch die übrigen bedrohten Welten werden zunächst verschont; Ssorr Nnontes schotten sich und KES mit Kriegsschiffen ab / Ricrill verlassen Imperium entlang des

	Sagittarius-Spiralarmes
21.05.329	-Die Ssorr Nnontes errichten einen Ring aus Kriegsschiffen und Viren um den Kuromaki - Haufen und die KES, die sie in den Schutz vor den Venomen miteinbeziehen. Sperrung des Neride - Loops und großer Teile des nahen äußeren Golfes für den gesamten Raumflugverkehr.
24.05.329	-Die Ricrill verlassen die imperiale Kultur
30.05.329	-Kazak! fällt aus dem Hypershoutnetzwerk, die Verbindung wird unterbrochen -Evakuierung des Kaiserhauses von Callhadis Nabe; Imperatrix II. Str!v besteigt Feuerplattform „Kaltes Licht“ und ruft das Kriegsrecht aus
20.06.329	-„Verschwinden“ von Gorn
ab 20.06.329	-Abriegelung des Systems Callhadis Nabe durch Venomen Flotte; Terror und Panik auf dem imperialen Hauptstern; verlustreiche Scharmützel des Imperiums in diesem Bereich
bis 30.06.329	-Unter Kriegsrecht beginnt eine Verstaatlichungswelle gegen kleine und große Konzerne, bei der das Imperium alle verfügbaren Kräfte konfisziert und mobilisiert
14.07.329	-Überraschungsangriff eines Venomen Geschwaders auf die Gefechtsplattform Kaltes Licht im Translichtraum - Untergang des gesamten Kaiserhauses mit Führungsspitze; Tod der Kaiserin / die übrigen Kommandanturen entschließen sich zu einem baldigen Angriff gegen die Venomen vor Kazak!
15.07.329	-Callhadis Nabe fällt vom Netz und wird isoliert; der Ruf zu den Waffen ergeht;
30.07.329	-Gegenschlag des letzten Aufgebotes der imperialen Kultur endet wie der erste erfolglose Schlag; endgültiges militärisches Desaster der Imperialen; Kazak! wird nahezu völlig zerstört; Deneschjeh ist die letzte verbliebene Machtfraktion mit Reserven
14.08.329	-Kapitulation der imperialen Kultur; Annahme der Kapitulation; Angliederung der imperialen Kultur an die Venomen Zivilisation unter dem Begriff Perseus Quadrant
ab 30.08.329	-Erscheinen des Hauses H!Kar als selbsterannter Nachfolger von Imperiassad und Sprachrohr/Vermittler der Venomen; Erscheinungsform eher als Wirtschaftsmacht, denn als politische Kraft; Auflösung der alten politischen Strukturen, dadurch bedingter fortschreitender Zerfall des imperialen Zusammenhaltes
ab 15.10.329	-Der sogenannte Sonnenkaiserreich Kreuzzug erreicht die alten Weiten bei Alkaran / Lokale Gruppe Gemini und das „lange Gemetzel“ beginnt; Venomen treten nicht in Erscheinung, ebenso sieht das Haus H!Kar tatenlos zu; betroffene Welten (bis November 329 > 340) besitzen nach der letzten Schlacht gegen die Venomen bis auf einige Patrouillenboote keine Kapazität zur Verteidigung mehr und werden überrollt
20.11.329	-Deneschjeh schafft es, die Kreuzfahrer an einer Position zu versammeln und dort anzugreifen; Sieg über die Kreuzfahrer, die sich aufreiben und schließlich in alle Winde zerstreut werden; in der folgenden Zeit spielen sie nur ein untergeordnete Rolle
ab 20.11.329	-Beginn einer eigenständigen, mzajischen Politik Deneschjehs in den alten Weiten und dem Hauptarm mit dem Ziel, mzajische Welten zusammenzuführen; diese erfolgreiche Politik bringt bis Ende 331 viele mzajische und terranische Welten auf die Seite Deneschjehs
01.12.329	-Beginn des schleichenden spiralarmweiten Zusammenbruches des Hypershoutnetzwerkes, verursacht durch das Haus Alain / Venomen; dies betrifft zunächst nur die unsicheren Kanäle, dann auch die sicheren; für kurze Zeit sind riesige Gewinne durch den Verkauf von sicheren Leitungen zu erzielen
bis 30.01.330	-Endgültiges Ende der Hypershoutleitungen; die interstellare Kommunikation fällt auf den Stand des Expressbootnetzes zurück; schwerer wirtschaftlicher Schaden für viele Konzerne, eine Katastrophe für viele Welten; Beginn des Auseinanderbrechens der Wirtschaft
ab 5.330	-Haus H!Kar eröffnet Hypershoutnetzwerk „GN“ unter ihrer Kontrolle; im Laufe der nächsten Monate werden viele Bereich wieder angeschlossen und kommen ins Netzwerk zurück; das ganze Ausmaß der Schäden der vergangenen Monate wird erst jetzt sichtbar; als öffentliche Sprecher des Hauses H!Kar treten Ekriden auf -Viele Welten konsolidieren sich durch das Fehlen des Imperiums in Miniimperien ihrer lokalen Gruppe, etliche erklären sich auch für eigenständig; es kommt wiederholt zu bürgerkriegsähnlichen Zuständen im gesamten ehemaligen Imperiumsbereich; es entsteht auf den Handelsstraßen das Gerücht, daß die Venomen an einem darwinistischen Wettstreit der Einzelteile der imperialen Kultur interessiert sind, um ihre jeweiligen Talent zu testen.
01.09.330	-Niederlage einer grösseren Venomen-Flotte am ‚Knoten der Leere‘, einem Leerraumsegment nördlich des Kattharr - Ausläufers -in den Untergrundmedien des ehemaligen Imperiums tauchen erste, Gerüchte über das Celestial auf
1.331	-Konzentrierter Angriff der Flotten des Celestials auf Callhadis Nabe; die lokalen H!Kar-Raumstreitkräfte werden vernichtet; umfangreiches Landungsmanöver von Morichul-ORE; Zerstörung des Regierungsviertels; Zerstörung der Hypershoutanlagen; die kaiserliche Familie wird mit ihrem Hofstaat festgenommen -erster Kooperationsappell des Celestials an alle Oppositionsgruppen im ehemaligen Imperium gegen die Venomen; nachdem diese Kriegsziele erreicht sind, ziehen sich die Streitkräfte des Celestials zurück
03.01.331	-Sammeln der Streitkräfte des Celestials und GNO vor Deneb, die Flotten von GNO gehen in die Celestial-Flotte über.
05.01.331	-Raumangriff der vereinigten Streitkräfte auf Deneb; H!Kar-Flotten werden wiederum vernichtet; schwere Gefechte mit Venomen-Raumstreitkräften; Widerstand wird trotzdem überrannt; Bodenangriff der Morichul-ORE, der OMRHETAR Truppen von GNO und von Maro-Markab-Truppen, sie liefern sich schwerste Gefechte mit H!Kar und Venomen-Infanterie; schließlich Rückzug der Landungstruppen und Angriff auf Deneb mit Novazündern, der die Nordhemisphäre verbrennen läßt.
07.01.331	-Besiegelung der Koalition zwischen Deneschjeh, Maro Markab, GNO und dem Celestial -in der Folge ziehen sich die Venomen vom Boden der ehemals imperialen Welten zurück; einige wenige Abtrünnige Venomen oder Versprengte bleiben vor Ort.
ab 02.331	-Massenhaftes Auftauchen neuer Venomen-Kriegsschiffe der unterschiedlichsten Größenklassen, die im Bereich der imperialen Kultur umherschweifen
09.02.331	-stellare Katastrophe, welche die gesamte KSS um Tao Eridianus vernichtet; seltsamerweise sterben auch alle anderen Eridani im Bereich der imperialen Kultur an einem nicht identifizierten Virus
bis 3.331	-gigantische Venomen-Flotte zieht auf, diese zieht aber nur durch das Imperium durch

23.3.331	-der Kuromaki-Haufen „verschwindet“, zurück bleibt nur der blaue Riesenstern Xenoptrap
25.3.331	-Annihilierung von Xenop/Supernova von Xenoptrap:: Eintritt einer galaktischen Katastrophe mit vier Wirkungsbereichen -das Hypershoutnetzwerk bricht zusammen und nahezu alle Psioniker außerhalb Gorns sind tot. 1. Im Realraum: Physischer Strahlungsausbruch in galaktischer Größenordnung (i.e. Super-Supernova). Die mit Lichtgeschwindigkeit expandierende Strahlungsfront wird im Laufe der nächsten Jahrhunderte alle Welten und Systeme im Umkreis von 1.800 Lichtjahren verbrennen. 2. Im Hyperraum: Hyperraumben mit unendlicher Ausbreitungsgeschwindigkeit, das mächtige Schockwellen innerhalb des Energiegitters erzeugt; in der Folge entstehen neue Plasmastürme in einem Radius von 8.000 Lichtjahren und neue Risse und Anomalien, die verschiedene Faltraumsegmente miteinander kombinieren sollen. Im genannten Wirkungsgebiet wird die Hyperraumnavigation für die nächsten 150 Jahre dramatisch (für -80) erschwert werden 3. Im Translichtraum: Translichtschockwelle mit einer Geschwindigkeit von 60 Megalicht, welche den Translichtraum verbiegt und das Energiegitter fluktuieren läßt. In der Folge werden nahezu alle tachyonenempfindlichen Geräte (z.B. Hypershouts, Translichtantriebe) im Radius von 20.000 Lichtjahren um Kuromaki überladen und zerstört. 4. Im psionischen Äther: Erzeugung einer psionischen Singularität, welche den psionischen Fokus auf ein Maximum steigert und so alle Psioniker im Radius von 30.000 Lichtjahren um Kuromaki überlädt und tötet.
ab 4.331	-desolate Situation / weniger wichtige Systemen ohne Verbindung / Hauptwelten mit Flughäufigkeit von ca. 10 Schiffen pro Tag, zu den weniger wichtigen Systemen gibt es keine Verbindung mehr, da extremer Mangel an funktionierenden Raumfahrzeugen besteht -Tendenz der Dezentralisierung des ehemaligen Imperiums setzt sich ungebremst fort -Spaltung des Hauses H!Kar in die Häuser H!Kar und Vodalus - Beginn der innerekridischen Bürgerkriege / Implementierung einer neuen ekridischen Herrschaftsdynastie unter der I.Chorus Mantis Nor und ihrem Rat der Zwanzig - übriggebliebene Kriegsplattform der Venomen findet sich bei Callhadis Nabe ein und unterstützt Haus H!Kar technologisch und strategisch / überlebende Feldkommandeure der Venomen beziehen Stellung auf C.H. -es beginnt der Feldzug gegen das Haus H!Kar - H!Kar wird durch das Celestial zerstört- Hauptwerft Nym III und letzte Großwelten werden zerstört
14.04.331	-Sprengung der Venomen-Kriegsplattform und Zerstörung der Venomen Begleitstreitkräfte über Callhadis Nabe
ab 15.04.331	-Vernichtender Feldzug des Celestials gegen die verbliebenen H!Kar Streitkräfte, die sich weiter und weiter in die Randweiten zurückziehen; bis zum 15.05.1331 werden Werften und Logistikeinrichtungen von H!Kar angegriffen und demilitarisiert; Angehörige des Hauses H!Kar verlassen in den folgenden Wochen und Monaten unter schwierigsten Bedingungen die imperiale Kultur
ab 16.05.331	-das Celestial und all seine Flotten sind verschwunden und scheinen das ehemalige Imperium verlassen zu haben
ab 6.331	-absolutes Machtvakuum; neue, meist kleine Bündnisse bilden sich in den nächsten Jahren heraus; bürgerkriegsähnliche Zustände bilden sich immer weiter heraus, Kämpfe insbesondere zwischen sehr kleinen Fraktionen/einzelnen Systemen, z.T. auch zwischen den größten Bündnissen, wobei die Liga unabhängiger Staaten von den drei von Deneschjech dominierten Gruppen attackiert wird, insbesondere von der sogenannten Konföderation - trotz massiver zahlenmäßiger Überlegenheit, kann die Liga aber ihre Position aufgrund technischer Überlegenheit halten, allerdings haben alle Seiten erhebliche Verluste zu beklagen: -Königreich Kallandis (Deneschjech, mzajachische Clans / Hauptwelt Komossa/Lokale Gruppe Komossa) -Konföderation (Deneschjech, Maro Markab, Kron, mzajachische Clans / Hauptwelt Hell/Lokale Gruppe Kasbora) -humanmzajische Allianz (Deneschjech, terranische Häuser / Hauptwelt Regulus/Lokale Gruppe Sirius) -Liga unabhängiger Staaten (Haus Vodalus, Icanus Industries, squiesische Clans / Hauptwelt Onadus Prime/Lokale Gruppe Onadus) -viele Systeme mit Industrieanlagen und Stationen werden zugunsten von Klasse M Welten aufgegeben -Plünderer in Form von Freihändlern und Ex-Flotten fallen über verschiedene Welten und abgelegene Stationen her
5.333	-Venomen aus der Andromeda - Galaxie dringen durch das Wurmloch erneut ein und liefern sich eine Schlacht mit dem wieder aufgetauchten Celestial - andere Völker und Gruppen halten sich heraus; die Venomen werden geschlagen und das Celestial verschwindet endgültig aus der OSK
10..360	-Bürgerkrieg erreicht bis 360 absoluten Höhepunkt, aber -nachdem beide Parteien (Konföderation/Allianz/Königreich und Liga) am Ende ihre Kapazitäten sind, einigt man sich auf der Versammlung von Trevice auf folgende Grenzziehung: -Königreich Kallandis -Lokale Gruppen mzajachischer Sektor -humanmzajische Allianz -Lokale Gruppen terranischer Sektor -Konföderation - Lokale Gruppen ekridischer Sektor + Lokale Gruppe Eslan -Liga unabhängiger Staaten -Lokale Gruppen Onadus, Kazak! und Nemat! + Lokale Gruppen squiesischer Sektor -trotzdem kommt es zu weiteren ständigen kriegerischen Auseinandersetzungen, was den Aufbau und die weitere Entwicklung lähmt; zudem sind alle außer der Liga nicht in der Lage, ihren Einfluss außerhalb ihres Kerngebietes durchzusetzen -starke Auswanderungswellen, insb. durch die Supernova von Xenop und die ständigen Kriegsgefahren / marodierende Banden und Piraten überall
bis 420	-Zustand von 360 hat sich einigermaßen verbessert, Versuche der Liga verschiedene Parteien zusammenzubringen haben funktioniert und es kommt zu einem gewissen geregelten Handelsverkehr; kriegerische Auseinandersetzungen beschränken sich auf kleinere Scharmützel; marodierende Banden und Piraten sind weiterhin eine große Gefahr
Anfang 420	-massiver Angriff des sogenannten Ekridenkreuzes im Namen von H!Kar insbesondere auf die Lokalen Gruppen des ekridischen und terranischen Sektors mit vielen Schiffen und Millionen von Kampfklonen, die den gerade wieder einigermaßen erholten Systemen den absoluten Rest geben und fast die gesamte nicht-ekridische Bevölkerung tötet und die Planeten fast vollständig zerstört. die geschwächten ehemaligen Verbündeten sind völlig überrascht von der Masse der Kampfklone und können kaum reagieren; die Konföderation existiert nach kurzer Zeit nicht

	mehr.
9.420	-Die Ressourcen des Ekridenkreuzes insb. an Kampfklonen scheint enorm und die Allianz verlieren immer weitere Welten im Kerngebiet - das Ekridenkreuz beginnt jetzt auch von einigen Basen insbesondere in der Lokalen Gruppe Borealis das Königreich Kallandis zu attackieren - beide Gruppen beginnen mit eigener Klonproduktion
Mitte 423	-Königreich Kallandis/Allianz stehen kurz vor der Kapitulation -Angebot der Liga unter der neuen Vorsteherin Ntis (Allgemeinheit) aus dem Haus Vodalus, die scheinbar unbemerkt an die Stelle der Kaiserin des Hauses Vodalus getreten ist, an die ehemaligen Gegner des Königreiches und der Allianz, Flüchtlinge bereitwillig aufzunehmen, sie massiv bei diesem Krieg zu unterstützen und einen Rat der drei Parteien (Ligarat) zu bilden, was zu heftigen Konflikten innerhalb der Parteien der Liga, insbesondere im Haus Vodalus selber führt; das Königreich und die Allianz akzeptieren, was auch in deren Fraktionen für unruhe sorgt, allerdings hält das Bündnis
ab Mitte 423	-die Unterstützung der Liga führt zumindest dazu, dass die Lokale Gruppe Sjiost und weiter im mzajachischen Sektor gelegene Gruppen gehalten werden können; die Allianz aber existiert nur noch in Form von Flüchtlingen auf dem Gebiet der Liga und des Königreichs -die großen taktischen Erfolge des Ekridenkreuzes lassen sich nur durch den immer stärkeren Einsatz von Psonikern erklären, die in der Liga und dem Königreich seit der stellaren Katastrophe verschwunden sind
bis 425	-die 423 erreichte Position kann von der Liga und dem Königreich gehalten werden; das Ekridenkreuz scheint in seinen Bemühungen nachzulassen
6.12.425	- Aufstand fast aller Kampfkclone auf beiden Seiten - Bildung der „göttlichen Krieger“ (Momta) unter dem „Gott“ „Lobelius Lomba I, einer echten KI auf der riesigen Orbitalstation Himmel nahe dem Planeten Deneb; -chaotische Zustände auf allen Planeten der alten Weiten, Kampfkclone wüten und zerstören alles, was ihnen in die Finger kommt; Kampfhandlungen zwischen dem Ekridenkreuz und der Liga brechen völlig ab, denn jeder Planet versucht einzeln den Massen von Klonen Herr zu werden / diverse Planeten insbesondere in Randlagen fallen auf einen präindustriellen Status zurück -extrem viele Standorte und Daten des Ekridenkreuzes gehen verloren -Flüchtlingsströme ergießen sich insb. in den Sektor der Liga, denn dort gab es keine Kampfkclone, was dort aber zu Verteilungskämpfen führt
Mitte 426	-Ekridenkreuz „überlässt“ den Momta die Lokalen Gruppen im terranischen Sektor, Deneb wird Hauptsitz; dafür ziehen die Momta ihre Klone soweit sie ihnen Herr werden nach Vorgaben H!Kar's zurück aus den verbrannten Lokalen Gruppen des ekridischen Sektors, wodurch H!Kar langsam Planet für Planet des Sektors annektieren kann, ohne auf große Gegenwehr zu treffen. -Das Königreich Kallandis steht vor dem Zusammenbruch, kann den Klonaufständen nicht Herr werden und verliert eine Welt nach der anderen - am 19.7.426 kommt zum sogenannten Konkordat von Trevice - die Liga verpflichtet sich unter Einsatz fast aller ihrer ekridischen Bodentruppen der Momta Herr zu werden, parallel dazu wird eine neue gemeinsame Verfassung der ehemaligen Liga, des Königreiches, der Allianz und verschiedener bisher nicht beteiligter Parteien verabschiedet und die Gründung des Sagittarius- Bundes beschlossen unter dem Vorsitz der Vorsteherin des Hauses Vodalus Ntis - Sitz des Bundesrates und wird vorläufig Trevice -fast zeitgleich Ausrufung des (Wahren) Imperiums durch I Atis (wahrhaftiger) Crux Imperialis als legitimer Nachfolger des Hauses H!Kar, entsprechend völlige Verschmelzung des Ekridenkreuzes mit dem Haus H!Kar
5.427	-zeitgleich mit der endgültigen Kontrolle über alle Momta im ehemaligen Gebiet des Königreiches greifen die Ekridenkreuz-Schiffe das gesamte Gebiet des Bundes von ihren Vorposten (Lokale Gruppe Eochwe und Komossa) an -die Momta sind für die ehemaligen Welten des Königreiches im mzajachischen Sektor eine ständige Gefahr durch sporadische Überfälle
ab Beginn 428	-nach zeitweiligen Geländegewinnen des Ekridenkreuzes/Momta, kann der Sagittarius-Bund die Verhältnisse von 425 wiederherstellen - ein ständiges hin und her entwickelt sich in den kommenden Jahren, ohne das eine der Seiten größere Gewinne verzeichnen kann
ab 434	-zum ersten mal seit dem Konflikt mit dem Ekridenkreuz zeichnen sich Gewinne für den Bund ab, der taktisch enorm wichtige Vela-Cluster kann erobert werden
ab 437	-nach Gerüchten über ein Bündnis der Momta mit dem Ekridenkreuz folgt ab 2.437 die Gewissheit: beide Parteien attackieren abgestimmt den Bund
4.438	-die Zusammenarbeit des Ekridenkreuzes mit den Momta führt immer deutlicher zu einem Übergewicht: der Vela-Cluster geht wieder verloren
Ende 439	-Lobelius Iridia I lässt freie Händler auf Iridia zu
440	-Bunker auf Iridia wird geräumt

Info Ende

Das Schiff landet auf einem eingezäunten Areal. Hier steht auch noch ein zweites Frachtschiff. Die Passagiere verlassen das Raumschiff. Wir mit ihnen. Dann ein Schock: Wir dürfen scheinbar weder Waffen noch Panzerungen auf den Planeten mitnehmen. Einige Morichul mit Schallwaffen stehen beim Zoll um die Einhaltung dieser abstrusen Anordnung zu gewährleisten. Ich halte das ganze für einen üblen, aber im Grunde leicht zu durchschauenden Scherz auf Kosten von gutgläubigen Touristen. Ein Terraner an der Abfertigung besteht allerdings tatsächlich darauf. Wir können so gut wie NICHTS mitnehmen. Keine Panzer, keine ordentlichen Waffensysteme. Drecksplanet!!!! Nackt betreten wir eine Halle hinter der Zollabfer-

tigung (regionaler Flughafenstyle). Infothek. Ich plaudere ein wenig mit herumstehenden Morichulwachen. Sie haben keinen Bock hier Wache zu schieben, wollen lieber wieder in den Krieg. Aber was Lobelias sagt, ist für sie Gesetz und nicht zu hinterfragen. Sie finden Fellträger scheiße und Ekriden noch scheißer. Sie empfehlen eine Kneipe: Ex und Tod. Unterdessen ruft Tec einen alten Kumpel und Kontaktmann an.

Unser Kontaktmann ist ein Minotaur namens Kalu Aktu in der Kneipe „Lokors Nebel“. Bevor wir ihn aufsuchen wollen wir uns noch einkleiden. Gröhl und ich nehmen ein Taxi zu einem Morichulausstatter. Ein Blender! Er verkauft keine Flexarmors. Allerdings rückt er nach langem guten Zureden mit einer Adresse heraus. Am Rande der Stadt (3) könnte man möglicherweise so etwas bekommen. Bei Harris im „Lokor Im- und Export“. Auf dem Weg zu der Lagerhalle nahe dem Momterviertel sehen wir Momter mit Löwen- und Minotaurköpfen. Wir richten Harris schöne Grüße aus. Er hat zwar keine Flexarmors auf Lager, will aber sein Bestes versuchen und am Abend wieder mit uns telefonieren.

Die Fellträger lenzen unterdessen in einem Café ab (Luschen). Art geht ins Netz. Schönes, gepflegtes TL 12 Netz. Großes Portal der LGG., Momter-Gouverneur, diverse Privatlinks. Er findet auch ein Ekridenportal des I Vermittler Hr'Acch, aber keine Infos über die Raumstation. Dann machen wir uns auf zum „Lokors Nebel“ in die Altstadt (alt). Fellträger vor. Die Helden warten draußen. Gesichtskontrolle. (Fellträger kommen knapp durch...) Im Inneren befindet sich eine lange Bar. Dahinter steht ein Mzajach, der, nach Kalu Aktu gefragt sagt, dass dieser, der Chef, erst am Abend wieder da sein wird. Gröhl und ich gehen baden im See. Dann rufen wir Harris an und erfahren, dass die Flexarmors morgen Abend fertig sein werden.

22 h vor „Lokors Nebel“. Fell rein, wir warten draußen. Die Kneipe ist gut gefüllt. Art is War winkt Kalu Aktu herbei und lässt einige Stichworte fallen, die dem Minotauren jedoch nichts sagen. Er kennt keinen Squieser namens Kidros. Allerdings zeigt er sich interessiert an Neuigkeiten von Iridia. Gröhl und ich werden hereingebeten und wir begeben uns in ein Separée. Der Wirt will uns weiterhelfen. Er rät zur Vorsicht, da wir uns seiner Meinung nach zu auffällig verhalten. Die Momter und vor allem die Ekriden sind auf diesem Planeten gut organisiert. Als wir schließlich den Namen Ang Me Ket nennen, taut Kalu Aktu endgültig auf. Er ruft einen Terraner an, der sich Gother nennt und 10 Minuten später auftaucht. Wir übergeben ihm die Dateien und bekommen 0,5 Mio. Deal!

Nun hätte er aber noch eine Bitte. Wir sollten die Daten doch bitte heimlich zur Raumstation bringen. Hurra! Das machen wir! Bloß weg von diesem Drecksplaneten! Und dann bekommen wir auch noch 1 Mio pro Nase dafür! Am nächsten Tag sollen wir uns in Gerron treffen. Die Stadt ist kleiner als Lokos-City und lebt vor allem von der Landwirtschaft. Als wir uns nähern sehen wir in den Straßen geschäftiges Treiben. Die Mehrzahl der Bevölkerung besteht aus Minotauren. Wir landen an einem Gutshof, wo sich das Büro von Gother befindet. Dort begeben wir uns in eine Garage zum geheimen Startplatz. Hier ist auch unsere Ausrüstung.

Der Plan: Die Station ist bis auf wenige Techniker (200-300 Gesichter) leer und im unteren Teil kaum bewohnt. Wir fliegen mit einem normalen Transportflug zu einer Ladeluke. Ein Verbündeter vor Ort manipuliert die Überwachung, so dass wir unbemerkt aussteigen können. Dann müssen wir nur noch etwa 100 Höhenmeter zu den unteren Wohnbereichen überwinden (Aufzugsschächte) und dort die Datei an einer Rechnerschnittstelle anbringen (Friemelarbeit für Fellfinger). Laut Plan bricht dann das System zusammen und wir kommen schadlos wieder weg.

Leider bricht im Team der Chickenvirus aus. (Was ist bloß los? Wo ist mein Kampfgeist? Im Hals ´n riesen Kloß, auf der Stirn der Angstschweiß...) Der Terraner bietet uns zusätzlich die Koordinaten an, an denen Ang Me Ket höchstwahrscheinlich ein Raumschiff geparkt hat. Nu aber, Jungs!

TBC

20 EP

23.03.441 NIZ

Glücklicherweise berappeln sich...

... meine Untergebenen nach kurzer Zeit wieder und erklären sich bereit, die Sache zu übernehmen. Auch die Gier nach einem Raumschiff treibt sie an... Wir betrachten uns das wenige was an Plänen der Station vorhanden ist. Die KI scheint auf ihre alten Tage arrogant und unvorsichtig geworden zu sein, es bleiben aber dennoch viele Planungsunsicherheiten bestehen. Wir entschließen uns zu einem verhalten aggressiven Vorgehen:

An verschiedenen Stellen innerhalb der Station wollen wir Panzerminen anbringen, die gegebenenfalls zur Ablenkung gesprengt werden können. Hierbei soll nach Möglichkeit auch die Lebenserhaltung der Station gestört werden. Dann wird der Virus abgesetzt und rausgesprungen. Toller Plan und los geht es! Panzerminen und Sensorkpakete im Gepäck besteigen wir einen engen Container im Shuttle (werden wir jemals normal einchecken?). Der Pilot, der uns nicht sehen will und davon ausgeht, dass wir „normale“ Schmuggler sind, gibt Gas. Eine Stunde Flug, dann landen wir etwas unsanft. Wir warten kurz, damit der Pilot abhauen kann und verlassen dann durch die Heckklappe das Shuttle. Die Umgebung lässt zu wünschen übrig. Die Shuttleluke eines zerschossenen Hangars, der offenbar seit längerer Zeit nicht benutzt wird. Wir erkennen, dass die Energiesysteme online sind, können aber keine aktive Überwachung entdecken. Also begeben wir uns zur Fahrstuhlschleuse und untersuchen sie. Nichts besonderes. Tec macht auf und wir betreten den Fahrstuhlschacht. In der Mitte befindet sich ein Lastenaufzug, darum herum 4 Personenfahrstühle, die allerdings derzeit ohne Strom sind.

Ein kurzer Scan ergibt, dass sich auf jedem Geschoss über uns je 2 Personen aufhalten. Wir staten einen relevanten Kabelschacht mit einer Minenverzierung aus und klettern im Fahrstuhlschacht nach oben (auch der Affe kann diese Aufgabe schwitzend bewältigen, er hat wohl heimlich geübt...) Als wir gerade am nächsten Schott angelangt sind, kommt der Lastenaufzug nach oben. Die zwei Katzenmomter, die darauf stehen passieren uns, ohne uns zu sehen. Das Schott ist kaputt. Die zwei Gestalten, die sich in diesem Stockwerk befinden, betreten gerade das Fahrstuhlsegment. Sie tragen Vakuumkleidung und sind bewaffnet. Glücklicherweise sind wir ausreichend gut verborgen und sie fahren ohne zu mucken nach oben. Wir bringen auch auf dieser Ebene Minen und einen Sensor an und klettern weiter. Über uns startet ein Schashuttle. In der nächsten Ebene angelangt, können wir ein Gespräch der Momter belauschen. Sie unterhalten sich über Saufgelage...

Endlich kommen wir am Tor zu Ebene 1 an (gab es da nicht mal eine Kneipe?). Hier befinden sich 4 Momter, von denen allerdings 2 nach unten fahren. Die anderen beiden bleiben vor Ort. Die Luke vor uns ist verschlossen. Art kann sie öffnen, bleibt dabei aber leider nicht unbemerkt. Ein Momter schaut in unsere Richtung, als wir durch die Luke springen und sofort das Feuer eröffnen. Sie fliehen, wenngleich getroffen, und lösen Roten Alarm aus. Wir nehmen die Verfolgung auf und können den Ersten erledigen. Der Zweite verschwindet um eine Ecke. Art bewegt sich (laaaaangsaamaam) zum Rechnerraum. Tec aktiviert die Panzerminen. Zwei Momter kommen im Fahrstuhl runter. Gröhl zündet eine Panzermine und wir rennen alle zum Rechnerraum. Ich sichere nach hinten und werde prompt unter Feuer genommen, während Tec die Tür betrachtet. Innen regt sich etwas. Kleines Fell zittert und traut sich nicht, geht dann aber trotzdem (laaaangsaamaam) rein, nicht ganz so kleines Fell kam mit Krallen zur Schießerei und greift auch tatsächlich damit den verdutzten Techniker im Computerraum an. Vor der Tür Feuergefecht. Hinter der Tür beginnt Art (laaaangsaamaam) mit dem Dateieinbau. Er baut und hackt, das kann er gut. Fettes Netz, bestimmt TL 16. Riesig groß, aufgebaut wie eine Stadt. Art wandert durch die düsteren Straßen, als sich ihm die KI mit bedrohlichem Gebaren nähert. Initiative! Es gelingt dem Squieser noch den Virus abzusetzen, dann wird sein Rechner in hohem Bogen raus geworfen. Auch draußen wird die Lage heikel. Aus allen Richtungen nähern sich Gestalten und Cliff hängt in der Lobby ab....

TBC

Langsam...

Alles ist voller Feinde, doch Tec „Ist das ein Fenster?“ der Schrauber und Art „Könnte auch ein Monitor sein“ is War, unsere Techniker, diskutieren über die richtige Platzierung von Panzerminen an der Außenhülle um uns raus zu sprengen. Zudem behindert noch immer der böse Computernerd die beiden Felle beim Verlassen des Rechnerraumes. Draußen tobt das Leben. Gröhl bringt zwei Panzerminen an der Gangwand an, während ich ihm Feuerschutz gebe. 11 Momter kommen mit dem Fahrstuhl an und eröffnen das Feuer. Ich werde von üblen Disruptorstrahlen getroffen, kann aber bar zurückzahlen. Dann ziehen wir uns zurück. Gröhl's Panzerminen zerlegen einen Momter. Teilchen fliegen herum. Wir hören, dass sie uns in die Zange nehmen wollen. Gröhl schweißt eine Wand auf, derweil ich das Gefecht am Laufen halte. Wir gelangen in den Computerraum.

Im Innern des Rechnerraumes ist es Tec inzwischen gelungen den Computiker festzuhalten, der die Felle aggressiv mit seiner Hornbrille attackierte. Art haut den so fixierten und landet tatsächlich einen Treffer. Flink springt er nun aus der Reichweite der geschwungenen Maus und setzt zu einem SCHUSS!!! auf den immer noch festgehaltenen an. Etwas Blut fließt.

Die Explosion der Panzerminen hat offenbar einen der angrenzenden Pools beschädigt. Wassermassen ergießen sich in den Gang Hurra! Die Momter bewegen sich auf Einkesselungskurs. Ich sichere den Raum während Art vom Nerd ablässt um die nächste Tür zu sprengen, die sich durch gutes Zureden allein nicht öffnen will. Art merkt, er kann es nicht und überlässt Tec das Feld. Die Tür und die gegenüberliegende Wand sind Löcher. Ein Momter schlinst herein. Ich schieße auf ihn und er auf mich. Macht nichts. Nun ist der Weg zur Außenhaut der Station frei. Gröhl rennt über den Gang und schießt, wird allerdings auch selbst beschossen. Der nächste ist Tec, der nicht schießt, aber trotzdem beschossen wird. Nun haben alle Momter im Gang geschossen und das kleine Fell macht sich auf den Weg, derweil ich mir weiterhin ein Gefecht mit dem Lochmomter liefere. Er schießt mich um! Die Wucht des Schusses drückt mich glücklicherweise zu den anderen in den Raum. Da geht plötzlich für Sekundenbruchteile das Licht und die Rotation der Station aus. Wirkt da der Virus?

Alles wirbelt durcheinander. Mein lebloser Körper wird an die Außenhülle geschleudert. Tut gar nicht weh... Die Momter sind total verwirrt und haben Schieß. Gröhl zündet eine Mine. Dann folgt unvermutet ein massiver Energieausstoß an der Unterseite der Station. Gröhl erkennt, dass es sich um das Effektorgeschütz (TL 15) handelt, das wir an der Unterseite gesehen haben. Offenbar nimmt es nun Lokor II unter Beschuss. Tec bringt nun die Minen an der Außenhülle an und zündet sie. Fette Detonation gefolgt von massivem Druckabfall im Innern der Station. Wie Korke werden wir (auch mein lebloser Körper) aus dem Raum in den RAUM gesaugt. Einige mehr (ich) andere weniger elegant (Fellchen). Ein Blick in die Umgebung zeigt, dass es auf dem Planeten brennt. Das Ekridenviertel steht in Flammen. Unvermutet enttarnt sich neben uns ein 20000 t Ekridenschiff und eröffnet das Feuer auf die Station, die unterdessen das Momterviertel auslöscht, um sich dann der Erwidern des Schiffes zuwenden. Wir driften derweil vom Planeten weg und entfernen uns dabei auch von einander. Kleine Schiffe verlassen das große Schiff. Das Gefecht scheint zu Gunsten der Station auszugehen.

Während das große Schiff ausnullt, tönen seltsame Worte durch mein komatöses Hirn... „Ihr kommt halt von einer looserigen Welt. Was kann ich dafür?“ „Du hast uns da starten lassen!“ „Aber ihr habt Begrüßungsgeld bekommen, also was wollt ihr?“

Inzwischen starten Suchshuttles von der Station und gehen ihrer Aufgabe nach. Einige größere Shuttles fliegen in Richtung der Stadt. Zeit vergeht. Gröhl hat sich an mich geklinkt, ist dann aber leider seinem Drogencrash zum Opfer gefallen. Nur noch Fell bewegt sich im Weltall... 1 Stunde vergeht. Die Transporter finden uns nicht. Wir driften. Art muss seine Lebenserhaltung einschalten. 7 Stunden vergehen. Wir

driften vom Planeten weg. 24 Stunden vergehen. Gröhl kommt wieder zu sich. Die Station ist nur noch als Punkt zu erkennen. Kein Gefechtsfeuer mehr zu sehen. Der 2. Tag ist vorbei. Wie vereinbart senden wir den Code. Wir beobachten, wie ein planetares Schiff sich getarnt nähert und offenbar nach uns sucht. Es sendet den korrekten Code, also lassen wir uns aufsammeln. An Bord empfängt uns ein Minotaur. Man lobt uns für unsere Arbeit. Die KI hat die Kontrolle über Teile der Station verloren. Bei dem Angriff auf das Ekridenviertel wurde der I Vermittler Hr'Acch (Entschuldigung ich wusste nicht, dass sie da stehen) getötet, was die Ekriden der KI anlasten weswegen sie sich möglicherweise bereits zerstritten haben. Das wäre ein großer Erfolg für die Allianz.

Nun wird es Zeit für die Gewinnausschüttung. 1 Mio/Nase und wir machen uns auf zum geheimen Liegeplatz UNSERES Schiffes. Ein 500 t-Schiff, schnittig und gut getarnt. Offenbar ist es aber nicht mehr ganz frisch, denn es hat einige schwere Treffer abbekommen, die zwar hervorragend repariert wurden, allerdings nicht mit dem besten Material. Wir legen an und machen rüber (schon wieder Begrüßungsgeld?). Das Schott ist zwar verschlossen, aber Art kann es knacken. Dann machen wir uns an die Untersuchung des Schiffes. Tatsächlich wurden die vorhandenen Schäden auch im Innern gut repariert, aber die Funktionen sind trotzdem zum Teil nicht mehr TL 15. Die Gänge und Kabinen sind recht eng, deshalb beschließen wir den Laderaum als Morichulquartier zu nutzen. Art und Tec untersuchen die Systeme. Vor dem Hauptsystem sitzt eine fette Sperre, die der Squieser jedoch schon nach zwei Tagen knacken kann... Nun gehört sie tatsächlich uns, die „Death Hevels´ Elysee Palast“.

TBC

30 EP

28.03.441 NIZ

Unsere Felle untersuchen weiterhin...

... die Soft- und Hardwarekomponenten der DHEP . Das Schiff ist Squiesischer Bauart allerdings auf Terranische Maße angepasst. Alles klein. Auch die Lebenserhaltung ist für Normalgrößen nicht ausgelegt. Art erhöht die Kapazität, weil Tec es nicht schafft. Aufgeregt erzählen die Felle, dass sie eine wellenartige Hardwareinfektion im Innern des Schiffes entdeckt haben (was soll das sein?), die allerdings eingedämmt ist. Technikergequatsche! Sie aktualisieren in der Software den alten Namen „Freihändler 9“, Art gelingt es aber nicht, die BlackBox zu knacken.

Am nächsten Tag meldet sich Radio Rind. Gother, unser Minotaurfreund möchte gerne an Bord kommen. Da haben wir nichts gegen und also können wir sein Lob für die gelungene Operation entgegennehmen. Die Abtastung der Station scheint noch immer defekt zu sein und die Käfer sind noch immer stinkig auf die Momter. In diesem ganzen Durcheinander ist es den Wiederkäuern gelungen, einige Infos, aber nicht mehr als Datenfragmente, aus dem Computer der Station zu erbeuten.

- In dieser Gegend hatten früher die Fabrikanlagen des Ekridenkreuzes die höchste Dichte, deshalb sind auch heute so viele Krabbeltiere vor Ort. Sie suche die Anlagen, deren genaue Koordinaten verlorengegangen sind.
- Im Besonderen gilt ihre Suche einer alten terranischen Gasabbaustation (FOLK 1), die vor etwa 100 Jahren zu Kriegsbeginn entführt und versteckt wurde. Sie könnte noch immer eine gewaltige Kampfkraft darstellen, auf die die Schalen gerne zurückgreifen würden. Nun wurde diese Station von der Abtastung in der Nähe eines Asteroiden in einem alten Nebel lokalisiert.

Unser Auftrag wäre nun, für die „Konservativ-Kommunistische Kommune“, eine Minotaurenorganisation, der auch Gother angehört und die mit der Liga zusammenarbeitet, nach Alcor zu reisen, zu schauen, ob

die Station tatsächlich da ist, auf dem Asteroiden B5/78, randwärts im Nebel und die Information nach Alcor Prime zu bringen, bzw an eine Netzadresse eines Kontaktmannes der KKK auf Alcor Prime.

Das Alcor System besteht nur aus Asteroiden. Ein Problem bei unserer Suche könnte sein, dass die Momter uns seit dem Vorfall auf ihrer Station nicht mehr lieb haben. Wir werden extrem gesucht; mit Bildern und krassen Scans aller stellaren Schiffe und so weiter.

Es gibt noch eine Info von Iridia: An einer Stelle befindet sich etwas seltsames in der Erde. Nicht etwa nur eine Felltoilette, sondern scheinbar das Schiff einer uralten Rasse ,die sich Meastari nennt. Nun macht sich Gother auf die Socken, um uns mit Technikern auszuhelfen. In einer Woche will er zurück sein. Gröhl erwischt beim Warten der Kajütenkoller. Ich stelle mich zur Verfügung. Derweil durchsucht Art weiterhin das Schiffsnetz. Viele Programme sind gelöscht worden. Möglicherweise gab es einen „Netzkampf“.

Dann kommt Gother zurück. Seine Helfer machen sich ans Werk. Sie hacken das Log auf. Neben Ang Me Ket ist noch ein Bordtechniker namens Drakis Hierat aufgeführt. Das Schiff wurde vor 12 Jahren gebaut und von Ang auf Krayen gekauft. Das Log umfasst die letzten 5 Jahre. Es gibt vor allem Produktbewegungen. Listen von TL 13 Produkten, Ein- und Ausladen. Immer offiziell registriert. Es findet sich eine Handelslizenz fürs Momtersystem. Offenbar sind Dinge im Geheimen gelöscht und umkopiert worden. Die Naniten, die Teile der Hardware blockieren, können leider nicht entfernt werden. Als weitere Vorbereitung könnten wir auf einem Asteroiden im Alcor System eine Klinik (TL13) besuchen und uns dort 5 Wochen lang mit Gen- und Cyberimplantaten bestücken lassen. Es werden TL 12 Kälteschlafkammern installiert und wir bekommen Software, um die Lücken im System zu schließen: Avionik, Karten, Sprungkoordinaten, Raumpilot etc. Art passt sie dem Schiffssystem an.

19.04.441 NIZ

Wir fliegen los. Keine Nebelscheinwerfer. Die Navigation wird erheblich erschwert (behauptet das Fell), durch die Auswirkungen einer früheren Supernova die die Sensoren behindert - später wird das Ganze durch den Nebel, bzw. das Asteroidenfeld noch viel schwieriger. Prompt verspringt sich das Fell mitten in den Nebel rein. Die Abtastreichweite ist hier extrem eingeschränkt aber er kommt trotzdem wieder raus. Wir gehen schlafen. Jeder hat 1,5 Monate Wache. Schon im ersten Monat bemerkt Art eine zweite Sprungsignatur. Initiative!

Wir tauen auf. Ein 3000 Tonnen Schiff mzajischer Bauart will auf uns feuern. Piraten! Feuern und Fluchtmanöver. Als alle wach sind, haben wir die Piraten abgehängt. Wir verharren getarnt und kampfbereit, während die Piraten noch 30 Minuten ergebnislos nach uns suchen und dann verschwinden.

Im dritten Monat hat Gröhl Wache. In der Ferne (5 Mio km) sieht er ein 50000 Tonnen Schiff, drumherum massive energetische Entladungen. Er weckt uns. Gemeinsam beobachten wir, wie das Schiff industrieller Bauart von sechs 20-30m großen Strukturen (Technorothen) beschossen wird. Das Schiff brennt lichterloh. Die Energierochen verschwinden. Wir fahren mal hin, um uns das Schiff anzusehen.

TBC

Das All ist groß...

... wir warten auf den Meister... Dann nähern wir uns dem Schiff, einem Flüssiggastanker von 50000 t, bauchig und brennend. Der Tanker ist offenbar manövrierunfähig und verliert Gas. Ein Check im Bordrechner fördert die Info zu Tage, dass die Rothen auch „Gasos“ genannt werden. Es handelt sich bei ihnen um Gas-Materie-Formen, die immer wieder den Gasabbau angreifen. Später erfahren wir, dass sie auch als „Deledei“ bekannt sind. Einige halten sie für Konstrukte der Momter Ki's, andere für natürliche Lebensformen und noch andere für Konstrukte einer hochentwickelten Spezies. Im Regelfall treten sie nur äußerst selten in Erscheinung. Bei diesem Angriff sind sie ungewöhnlich gezielt vorgegangen.

Art springt, nachdem er sich wieder über Supernovasonnenstrahlerruptionnavigationsbehinderung ausgelassen hat (Gähn), ziemlich exakt neben den Havaristen. Die Energieentladungen nehmen langsam ab. Unsere Scanner zeigen 5 Lebenssignaturen, die sich dem Schiff nähern. Wir erkennen 5 Raumzüge von CM 1-2, aus unterschiedlichen Richtungen per Jetpack heranfliegen. Auch wir kommen näher und fangen einen Notsignal auf. Die „Helion 1“ auf dem Weg von der Gasstation Krypon nach Alcor City bittet um Hilfe. Könnten Momter sein oder auch nicht. Das kleine dumme Fell ignoriert unsere Warnungen und ruft die Anzüge per Funk. Ein hocheffreuter Squieser Namens Keen'r'doa meldet sich. Nun müssen wir ihnen natürlich helfen. Prise ade...

Tec und Gröhl begeben sich zum Tanker, während ich bei Art bleibe. Die Besatzung besteht neben dem Squieser noch aus 2 Mzajach und 2 Terranern, Sie erwarten unsere Beiden an der Schleuse und stellen sich als freie Gashändler vor. Ihr Hauptabnehmer ist die DGG. Tec ist der bessere Techniker. Beim Rundgang durch das beschädigte Schiff kann er wertvolle Tipps zur Reparatur geben. Unterdessen geht Art unbemerkt ins Tankersystem (TL 13) und lädt sich das Log runter. Das Schiff ist 150 Jahre alt und befährt die Lokor-Memphis-Route. Seit 5 Jahren gehört es den Typen. Die Mzajach scheinen reine Kämpfer zu sein. Man sieht ja, was es genützt hat... Dann rekonfiguriert Art freundlicherweise das System. Dankbar für unsere Hilfe nennt uns der Squieser eine Kontaktadresse auf Memphis (einen Minotauren) und eine im Alcor-System (ein Terraner Namens Luigi Carlos). Bei diesen können wir uns angeblich recht gefahrlos Infos und Ausrüstungen besorgen.

Wir machen uns wieder auf den Weg, bevor die Milben überspringen und sind in der Folge noch 4 Monate unterwegs. Art muss noch einmal den Kurs korrigieren, weil ein Asteroidenfeld im Weg ist - je dichter wir dem Alcor-System kommen, desto höher wird die Dichte von Asteroiden. Zuvor wollen sich Gröhl und Art allerdings weiterbilden und kartografieren und vermessen das Feld. Dabei entdecken sie zwischen den Steinen die Überreste eines Raumschiffes mitten im Asteroidenfeld. Ein 50t Schiffswrack squiesischer Bauart (Felle! Überall Felle!). Gröhl berechnet die Masse der Gesteinsbrocken und stellt fest, dass wir sie mit umgepolten Gravtrieb beiseite schieben können. Los geht's.

Laaaaangsaamaaam. 20 Stunden dauert die Annäherung ans Wrack. Schließlich sind wir angekommen und wischen uns die Spinnweben von den Bärten. Das Wrack weist mechanische Beschädigungen durch Asteroiden auf. Es handelt sich um ein Explorationsfahrzeug für 6 kleine Leute. Großes Labor, große Abtastung, 3 kleine Squieserleichen. Art is War klebt uns an Wrack und springt damit aus dem Asteroidenfeld. Dann machen wir uns an die Untersuchung. Nur Art paßt rein, wir anderen untersuchen per Scanner und Überwachung. Das Schiffchen scheint eine echte Antiquität zu sein, aus dem squiesischen Imperium vor mehreren 1000 Jahren. Das Fell ist aus dem Häuschen... Er findet an Bord eine Kiste. Auch wir anderen werden fündig. Ich entdecke eine seltsame aber hübsch verzierte kleine elektrische Axt und Gröhl stößt auf eine Art Diskus. Hätten wir mehr Platz im Laderaum könnten wir herrlich Frisbee spielen. Tec findet eine Box, in der sich eine Lebensform befindet, die im Vakuum zu leben scheint, allerdings nur gerade noch so.

Nach der Durchsuchung machen wir uns wieder auf den Weg. Art nutzt die Zeit, um den Computerkern des Wracks auszubauen. Dieser ist durch Alter und Strahlung ziemlich durchlöchert. Außerdem ist die Lüftung durch Haarknäuel verstopft gewesen. Trotzdem kann er einige Informationen herausfiltern.

Das Schiff (TL 11 Sprungtriebwerk) kommt von Wald (8000 Lichtjahre entfernt). Über 30 Jahre lang ist es in gerader Linie von dort aus gereist und hat auf seinem Weg stellare Daten gesammelt. Einmal wöchentlich findet sich der Eintrag: „Keine Vorkommnisse psyonischer Art“ und zeitgleich: „Keine Vogelreaktion“ Wir vermuten, dass es sich bei dem „Vogel“ um das Wesen im Vakuum handelt, der möglicherweise eine Art PSI-Scanner ist. Weiter geht die Reise... Schließlich erreichen wir das Alcor-System. Getarnt abducken und checken. Alles voller Asteroiden, die zum Teil im Nebel liegen, in einer Ausdehnung von 10 Lichtjahren. Die Haupt“Welt“ Alcor Prime hat 30 Mio Einwohner.

17.11.441 NIZ

Wir wollen Luigi Carlos treffen und müssen uns dazu auf einen Vergnügungsviertelasteroiden begeben. Man darf keine Waffen mitnehmen. Schon enttäuscht! Man holt uns ab und fliegt uns auf den wurstförmigen Asteroiden (der Aufenthalt kostet 10000 Creds pro Person und Tag), an dem etwa 20 Schiffe ange-dockt haben. Bevor wir Luigi aufsuchen gönnen wir uns 4 Stunden Entspannung. Die Felle schlürfen Cap-pucino, die wahren Helden nehmen ein ausgiebiges Bad. Luigi ist stolzer Besitzer eines edlen Klamotten-geschäftes. Art kann nicht widerstehen und kauft sich einen roten Pagenanzug mit runder Mütze. Dann gehen wir ins Hinterzimmer und bieten ihm an, beim Verkauf des antiken Squieserwracks (das Schiff, nicht Art) für uns als provisionsberechtigter Vermittler tätig zu werden. Er will sich nach Interessenten umhören, während wir für 5 Wochen in der Klinik zum Überholen einchecken.

TBC (40 EP)

Der Klinikaufenthalt...

... gestaltet sich ohne weitere Vorkommnisse (MW 220, TL13, doppelter Implantatpreis aber keine Klinik-kosten wegen Belohnung), so dass wir nach 5 Wochen aufgemotzt und guter Dinge wieder bei Luigi vor-stellig werden wollen. Zuvor hat Art noch im Netz (TL 13, angenehm gestaltet) erfolglos nach einem Mini-akzelerator gesucht, während Gröhl und ich unsere gefundenen Waffen untersuchen. Dann rufen wir Luigi an.

24.12.441 NIZ

Luigi berichtet uns ein weiteres Mal, dass wir extrem gefragt sind. In der Zwischenzeit waren Aufklärer der Momter auf dem Asteroiden, die nach zwei Kämpfern und zwei Fellen gesucht haben. Luigi schickt ein unauffälliges Taxi. Eine kurze Anfrage bei der DHEP zeigt keine besonderen Vorkommnisse an. Dann steuert Art das Taxi unauffällig zum Treffpunkt, einer Kneipe namens „KG“. An der Garage werden wir kurz nach einer Einladung gefragt, dann durchgewunken. Kein Humor im Universum... Wir beschließen, die Squiesermühle nicht unter 25 Mio Creds + 1 Kasten Bier raus zu geben. In der Club-Bar empfängt uns ein sehr freundlicher Kellner, der nicht mal weniger freundlich wird, als Tec der Stecher nach williger Fell-gesellschaft fragt. Die Speisekarte ist sehr gut. Es gibt sogar Protoplasmaglobber. Köstlich!

Luigi kommt an, während Tec noch am Poppen ist. Er hat einen Interessenten für das Schiff, der aber nur 2 Mio zahlen will. Da wird nichts draus, Freundchen. Art fragt nach einem Fell(d)panzer für sich und einen Accelerator für Tec. Luigi will sehen was er tun kann und verabschiedet sich. Wir übernachten im Club. Die Zimmer scheinen sauber zu sein.

29.12.441 NIZ

Am nächsten Morgen meldet sich Luigi. Er kann Panzer und Waffe besorgen, allerdings dauert es noch einige Zeit. Wir sagen Danke, leisten eine Anzahlung und machen uns auf den Weg zur DHEP. Wie bei der Ankunft erbeten, melden wir uns beim Asteroidenpfortner ab. Er rät uns, bei nächsten Mal sehr vor-sichtig zu sein, denn wir werden gesucht. Wir sagen Danke, überweisen eine Erkenntlichkeit und machen uns auf den Weg. Shuttle aufs Schiff und 50 Lichtjahre zum Asteroiden, den wir aufsuchen sollten. Dieser Asteroid hatte seinerzeit die Station Folk I gesichtet, allerdings nur aufgrund chaotischer Fluktuationen im Tarnschild. Was das heißen soll? Frag einen Techniker.

24.01.442 NIZ

Es ist nicht ganz so leicht den Asteroiden zu finden, denn die Kacktastung schlappt rum. Erst als ICH den Asteroiden gesehen habe, bekommt sie ihn auch auf den Schirm. Als Zweiter kann jeder... Auf dem Ge-steinsbrocken sind Landeplattformen und Hebebühnen zu sehen. Auf der größten Plattform erkennen wir ein getarntes Schiff mit 3 Lebensformen an Bord. Das ursprünglich für Squieser gebaute Schiff weist ver-

größerte Gänge auf. Wir sind mißtrauisch. Nur Art „Vielleicht sind es nur besonders große Squieser“ nicht. Er weigert sich unseren taktischen Vorteil zu nutzen und mit unserer überlegenen Feuerkraft auf die, sich getarnt glaubenden, vermutlichen Momter (schließlich befinden wir im Momtergebiet über einer von Momtern kontrollierten Basis) zu schießen. Er plant statt dessen ein Fluchtmanöver mit dem Ergebnis, dass wir beschossen werden (Na so was!). Die Momter fliegen einen Abfangkurs, wir fangen Schäden ein. Da beschließt auch Art endlich zu schießen und patzt total ab. Vorbei die gute Gelegenheit in Ruhe auf ein unbewegtes Ziel zu feuern... Glücklicherweise überstehen wir die nächsten Runden ohne größere Schäden. Unsere Gegner versuchen anzudocken, scheitern aber bei der Annäherung. Nun übernimmt Gröhl die Kanone, kann aber auch nicht besonders viel ausrichten. Wir pumpen ab. Schließlich gelingt es den Momtern nahe genug an uns ran zu kommen, um 10 Torpedos abzufeuern, die sich an die DHEP heften. Es scheinen Drohnen drin zu sein, die nun versuchen, sich mit Schneidlasern durch unsere Außenhaut zu brennen. Während Gröhl und ich rausklettern, um die Drohnen abzukratzen, während das Minifell das Sprungtriebwerk auf seinem programmierten Zufallsfluchtsprungkurs startet. Zunächst springt das böse Schiff hinterher, verliert aber schließlich unsere Spur.

Unterdessen schießt Gröhl die ersten beiden Drohnen weg. Ich kann nur noch eine erreichen. Wir umrunden den Rumpf in entgegengesetzten Richtungen und blasen die Drohnen weg. 3 Drohnen gelingt es allerdings, ins Schiff einzudringen, bevor wir sie erreichen. Wir beschädigen sie durch die Löcher, müssen aber dann zur Schleuse zurückkehren, weil sie aus der Schusslinie verschwinden. Im Innern haut Tec der Schlitzer mit seinem neuen Schwert auf die Drohnen ein. Schließlich gelangen wir wieder ins Schiff und pusten die Blechheinis weg.

TBC

Die Randsprünge haben uns weg gebracht

Allerdings haben wir Löcher im Rumpf und müssen abgepumpt weiter fliegen. Die DHEP ist ziemlich angeknockt. Tec wächst über sich hinaus und schafft es, in einem 20 Stunden Einsatz, die elektronischen Schäden komplett zu reparieren. Die Strukturschäden des Schiffes können allerdings mangels Material nicht behoben werden.

25.01.442 NIZ

Wat nu? Hinterhalt legen? Scheint die beste Lösung zu sein. Wir manipulieren unser Squieserwrack (das Schiff, nicht Art) um es als Lockvogel für die Angreifer zu benutzen. Gröhl und ich klettern auf das Fellschiff und los geht es. Wir springen zusammen auf 10 Mio km an den Asteroiden ran und werden dann ausgeklinkt. Nun driften wir näher als Morichulenterkommando auf geheimer Mission. Erstmal durchatmen. Die ersten fellfreien Augenblicke seit Wochen. Milben absaugen, Haare aus dem Luftfilter klauben und genießen. Gröhl's Gesicht nimmt einen geradezu debil-fröhlichen Ausdruck an... Derweil parken die Felle im Orbit eines Asteroiden. Wir driften und beobachten die Sterne.

Nach einer halben Stunde Entspannung enttarnt sich der Angreifer in 10 km Entfernung und beginnt, uns zu umkreisen. Dann nähert er sich langsam und dockt nach 10 Rd mittels eines Enterschlauchs an. Soweit so gut. Ich platziere ein vorbereitetes Sensorpaket an der Bordwand, mit dem Art sich in den Rechner der Momter hacken und deren Software blockieren will. Aus dem Enterschlauch ertönen Geräusche vom Wegschlagen der Bolzen. Dann herrscht wieder Stille. Art meldet, dass er sich ins Momterschiff gehackt hat, allerdings auf Widerstand getroffen ist. Da werde ich unvermittelt beschossen! Ich nehme Schäden hin, kann dem Spacken, der sich nun enttarnt hat, allerdings noch zurückzahlen. Auch Gröhl stößt zu Gefecht. Ich schieße vorbei. Die Angreifer konzentrieren ihr Feuer auf meinen Bruder. Art scheint unterdessen nicht so recht was wegzuschaffen und das Momterschiff entfernt sich wieder. Gröhl schießt noch eine Rakete hinterher, die aber ohne Wirkung bleibt. Bei uns bleiben einige Typen in Feldpanzerungen.

Wo bleibt die Fellunterstützung? Das Gefecht auf dem Wrack wogt hin und her. Ich treffe nicht. Wahrscheinlich verzerren Haarknäuel meine Zielvorrichtung. Dann verzichte ich auf technische Unterstützung und lande wirklich einen Treffer, bekomme aber postwendend eine grobe Schelle zurück und nulle aus. Sofort springt mein Biocord in die Bresche und ich bin wieder da. Ein Funkspruch knistert in unseren Kopfhörern: „Wir sind die Rote Bruderschaft. Ergibt euch und ihr bleibt am Leben.“ Wir lachen und schießen. Gröhl schlägt sich wacker, während ich wieder ablose... Nun ist es dem Momter zu bunt geworden und mit einem weiteren Treffer schickt er mich erneut ins Koma. Gröhl schafft nun für zwei. Er haut einen weg und trifft noch einen weiteren. Im weiteren Verlauf muss er aber auch einiges einstecken.

Da verschwindet plötzlich die DHEP von unseren Schirmen. Die Felle fliehen!!! Ihre alte Taktik... Das Momterschiff nimmt die Verfolgung auf und wir sind nun erstmal auf uns allein gestellt. Bzw Gröhl!, denn ich liege am Boden. Der letzte Momter versucht Gröhl in einen Nahkampf zu verwickeln. Nachdem Gröhl erst noch einmal auf den Spacken geschossen hat, greift er ihn sich und ringt ihn zu Boden. Wie gerne hätte ich das mit eigenen Augen gesehen. Ich glaube ja, er schön die Geschichte ganz gewaltig... Die Felle tauchen noch immer nicht wieder auf. So langsam erscheint der ganze Enterplan nur als ein Manöver, um sich mit der Beute abzusetzen. Die können sich auf was gefasst machen, wenn wir sie erwischen...

Mehrere Minuten vergehen. Gröhl hält den Momter sicher im Würgegriff, als schließlich doch ein Schiff auftaucht. Allerdings ist es nicht die DHEP, sondern das Momterschiff, was unsere Ahnung zu bestätigen scheint. Gröhl wird aufgefordert sich zu ergeben und das Schiff zu übergeben. Nun stellt sich überraschend heraus, dass die Angreifer keine Momter sind, sondern bloß Piraten. Kein Humor im Weltall. Die Rote Bruderschaft scheint tatsächlich die mächtigste Piratenorganisation im Sektor zu sein. Sie wollen unser Schiff. Gröhl versucht zu erklären, dass wir keinen Zugriff auf die DHEP haben, da wir von unseren feinen Bettvorlegerfreunden gearscht und zurückgelassen wurden, wir aber gerne bereit sind, gemeinsam mit den Piraten auf sie Jagd zu machen. Die Piraten sind angesichts unserer Kampfkraft geneigt, uns einen Job anzubieten. Gröhl scheint das Angebot angesichts unserer Lage verlockend und er willigt ein. Wir werden an Bord genommen, entwaffnet und ärztlich versorgt. Lasst uns Felle jagen!

TBC

20 EP

Gröhl werden die Augen verbunden...

... bevor er an Bord des Piratenschiffes gebracht wird. Dort führt man ihn durch eine Schleuse und verschiedene Gänge, bis er schließlich die Brille abnehmen darf. Er befindet sich nun in einer Art Zelle. Es ist sehr eng und es gibt keine Möglichkeit, die Kabine zu fluten, allerdings sind diverse Unterhaltungs- und Fitnessgeräte installiert, um Gröhl die Zeit zu vertreiben. Die Piraten wollen den „Hohen Rat“ kontaktieren, der zu entscheiden hat, ob wir bei der „roten Bruderschaft“ mitmachen dürfen. Der Flug soll eine Woche dauern. Gröhl entscheidet sich gegen Einfrieren und für Lernen. Nach Zwei Tagen bin auch ich wieder auf dem Damm, wenn auch etwas desorientiert... Als Gröhl versucht mit mir Kontakt aufzunehmen, scheitert er an der beschränkten Bord-KI, die ihm mitteilt, dass Harold Barkley (unser Kontaktpirat) zur Zeit nicht an Bord ist, und sie keine Berechtigung hat, uns selbstständig zu verbinden.

Das Schiff liegt still. Auch diversen anderen Versuchen unsererseits, Kontakt untereinander oder nach außen zu bekommen oder die Zellen zu öffnen, zeigt sich die KI gänzlich abgeneigt. Ich reiße Teile der Sportgeräte ab, um damit die Tür aufzuhebeln. Zwecklos. Gröhl informiert sich unterdessen über unsere Gastgeber. Die Rote Bruderschaft verfügt über 50-100 Schiffe unterschiedlicher Größe. Sie ist gut organisiert und darauf spezialisiert, Schiffe und Asteroiden zu überfallen. Immer wieder versuchen wir Kontakt oder die Freiheit zu erlangen: Ergebnislos. Die gesamte (der KI bekannte) Crew scheint von Bord gegangen zu sein. So vergehen 8 endlose Tage. Dann öffnet sich plötzlich meine Kabinentür und einen Squie-

ser in Begleitung eines Ekriden; ich erkenne im letzten Moment, dass es nicht der verfluchte Verräter Art is War ist und kann meine Faust kurz vor der Fellnase stoppen; Ich stürme aus der Tür und rufe meinen Bruder, derweil Fell und Schale weitere Türen öffnen.

Endlich kann ich auch meinen Bruder wieder in die Arme schließen! Freude über Freude! Nun habe ich die Ruhe, mir die Geschichte unserer Retter anzuhören. Sie sind Beatzungsmitglieder eines gekaperten Gastankers, die sich wie wir den Piraten anschließen wollten. Dank eines unentdeckten Fingerkuppenwerkzeugs konnten sie sich aus den Zellen befreien. Der Squieser trägt den aufschneiderischen Namen Mr T, der Ekrid nennt sich Run! und ist pechschwarz. Er scheint Pilot zu sein.

Gemeinsam machen wir uns an die Durchsuchung des Piratenschiffes, das tatsächlich von der Mannschaft verlassen scheint. Im Laderaum entdecken wir etwa 10t an Ersatzteilen, sowie eine große Kiste, in der wir unsere Ausrüstung wiederfinden. Hurra! Wir kommen in den Hangar, in dem ein Gravfahrzeug steht. Schließlich erreichen wir die verlassene Brücke. Ein Blick nach draußen zeigt, dass wir uns wieder auf dem Asteroiden befinden, auf dem wir den Piraten zuerst begegnet sind. Es sind aber keine Piraten oder weiteren Schiffe auf der Oberfläche zu sehen. Run! Und T hacken in das System des Schiffes. Die Piraten haben das Schiff vor 8 Tagen zur Untersuchung des Asteroiden verlassen und seit dem nichts mehr von sich hören lassen. Wir finden umfangreiches Kartenmaterial, vor allem der Memphisregion und ein ausführliches Logbuch. Was sollen wir nun tun? Das Schiff schnappen und abhauen oder unseren alten Auftrag ausführen?

Zunächst sehen wir uns die Sensoraufzeichnungen an. Die Sensoren sind in den Raum gerichtet, wir erkennen aber dennoch Energieentladungen auf dem Asteroiden im ersten Untergeschoss, etwa eine halbe Stunde nach dem Aufbruch der Piraten. Wir entscheiden uns erst mal reinzugehen. Der Fahrstuhl bringt uns auf die erste Ebene. Die Station scheint eine noble TL15 Ausstattung zu haben, läuft aber nur auf Notstrom. Überwachungssysteme funktionieren nicht. Auf den unteren Ebenen scheint es mehr Energie zu geben. Auf der mittleren Ebene sehen wir Ersatzteilkisten. Die nächsten 30 Minuten verbringen wir mit dem Einladen von TL 15 Ersatzteilen. Tiefer fahren wir nächstes Mal...

TBC

03.02.442 NIZ

Nachtrag: Die Ersatzteile sind nur mechanischer Art. Keinerlei Elektronik.

Wir scannen...

... und gehen defensiv tiefer rein, Drogen in der Backentasche. Run! analysiert den Boden. Im Flur der unteren Ebene sowie im Fahrstuhlschacht kann er organische Rückstände ausmachen. Wir leiten die entsprechenden Daten an die Medstation des Schiffes weiter und erhalten von dort die Auskunft, dass es sich um die Überreste verschiedener Spezies handelt, die hier im Laufe mehrerer Jahre platt gemacht wurden. Run! führt nun eine Mikrosystemanalyse durch, kann aber keine Ursache finden.

Laaaangsaam... Dann springt ihm doch etwas in sein Facettenauge: Auf der unteren Ebene befinden sich Kameras sowie in Luken verborgene kleine Roboter im Standby-Modus. Es scheinen Putzenrobots zu sein. Und noch etwas fällt dem findigen Schalentier auf: Sehr gut reparierte Mikrorisse von Energiewaffen in den Wänden, Schäden durch Disruptorfeuer von der Brückenseite aus. Rund um den Fahrstuhlschacht befinden sich extradicke Panzertüren mit extrem fein verdrahteten Alarmsystemen. Auf der Brücke stehen zwei kugelförmige Drohnen mit fetten Disruptoren. Eine kurze Besprechung und wir fassen folgenden Plan:

Eine Drohne geht vor und sprengt die Tür zur Brücke mit einer Panzermine, eine zweite Drohne lässt einen Detonator los und Gröhl und ich geben den Kugeldrohnen den Rest. Run! bleibt im Fahrstuhlschacht und lenkt die Drohnen, derer wir 4 Stück mitführen. Soweit so gut. Los geht's.

Die Drohne bringt die Panzermine an der Tür an, die Mine explodiert, die Tür und die Drohne sind weg. Eine zweite Drohne bringt den Detonator in die Brückensektion und macht Kleinholz. Zweite Drohne weg. Eine unserer verbleibenden Drohnen saust in Brücke und versucht einen EMP-Angriff, der jedoch nur wenig ausrichtet. Die Kameras gehen an, von außerhalb des Felsens erfasst uns eine starke Abtastung. Die Kugeldrohnen stehen noch. In schwarzen Rollkragenpullovern schmauchen sie ein Pfeifchen. Sie sind TL 15. Die sind schon ein bißchen arrogant und schießen zunächst auf Gröhl!, der in den Raum gestürzt ist und sie seinerseits beschossen hatte. Ich folge meinem Bruder in den Raum, schieße und treffe. Der Schwanzangriff geht allerdings daneben. Im Gegenzug erhalte ich einen üblen Treffer, nulle aus und werde gegen die Wand geschleudert. Das Gefecht geht weiter. Gröhl und Drohnen schenken den Spacken ordentlich ein. Schon fallen deren Schilde aus. Der Ekrid würfelt wie der Teufel. Die Waffen spucken gleißenden Tod. Die Luft ist erfüllt von beißendem Rauch und Betonstaub. Energieblitze durchzucken der Gang. Schließlich gehen die Drohnen zu Boden, wo sie sich in bester Gesellschaft befinden. Zwei Pfeifen klappern über den aufgebrochenen Fußbodenbelag. Dann herrscht Stille.

Die Putzroboter kommen aus Ihren Löchern und beginnen emsig das Chaos zu beseitigen. Gröhl kickt eine gegen die Wand, als sie versuchen, auch mich zu „beseitigen“. Ich werde an Bord gebracht und eingefroren. Dann kommen die Folgeschäden und der Drogencrash.

Es wird hell. Geblendet schließe ich die Augen. Rauschen dringt an meine Ohren, dann ein Plätschern. Es riecht salzig und verbrannt. Ich öffne meine Augen und sehe das Meer. Ich stehe am Strand. Ein weiter Ozean erstreckt sich vor mir. Ich kann die Fische förmlich riechen. In einiger Entfernung sehe ich Rauch aufsteigen. Offenbar aus einer Hütte am Strand. Ich springe ins Wasser und schwimme näher. Herrlich. Es handelt sich um drei Hütten. Vor einer steht ein Morichul und winkt mir zu. Es ist der kleine Rolm! Ich schwimme an Land und begrüße ihn. Über dem Feuer braten einige Fellchen zum Begrüßungsmahl. Einige weitere schnattern in einem Käfig für die Abendjagd. Nach dem Essen schwimmen wir hinaus und tauchen in den Korallenbänken, wo es einige Haie nicht lassen können, uns auf die Nerven zu gehen. Prügelei! Dann erst mal Entspannung in meiner Hütte. Die dritte Hütte steht noch leer, aber wir haben schon mal gelüftet...

Computerlogbuch der DHEP 2:

Nachdem Chol Michrul gefallen ist und die Drohnen besiegt sind, durchsuchen Kommandeur Gröhl und Pilot Run! die Station. An einer Stelle entdecken sie einen schmalen Müllschacht, der in die Tiefe führt. Offensichtlich haben die Putzdrohnen die Leichen der zahlreichen vorherigen „Besucher“, die hier von den Drohnen erschossen wurden, in handliche Teile zerlegt und SAMT IHRER AUSTRÜSTUNG dort hineingeworfen. Run! klettert in den Schacht und birgt ALLE Leichen- und Ausrüstungsteile. Letztere werden zur Wiederverwertung an Bord gebracht. Der abartige Gestank im Innern der Leichengrube, der von Verwesung schmierige Untergrund und die ethisch höchst zweifelhafte Art der Aktion kann Run! und Gröhl nicht aufhalten. Insgesamt tragen sie Ausrüstungskataloge von ca. 25 Personen zusammen, die noch verwendbar sind, darunter auch eine enorm geile Taserpistole (gähn). Der Rest des Komplexes ist verwüstet und scheint ohne brauchbaren Inhalt. Run! und Gröhl diskutieren die Frage, ob aus der Haut des gefallenen Chol ein Sofabezug oder eine Tapete angefertigt werden soll.

TBC

Mir ist kalt.

Mein Bewusstsein kehrt langsam zurück. Mir ist als hätte ich erst vor wenigen Sekunden ins Mündungsfeuer zweier rollkragenpullovertragender Drohnen gesehen, die unvermittelt aus der Stahltür schossen und vor meinen Augen Krks! und Schmah! erledigten, die sich gerade noch an dem Schließmechanismus versucht hatten, bevor sie sich Brnn und mir zuwandten, um uns ebenso abzuservieren. Aber die kühle Taubheit in meinen Gliedern verrät mir, dass ich offenbar längere Zeit eingefroren war. Dank sei dem Kühlaggregat in meiner Feldpanzerung. Wenn ich bedenke, dass ich zunächst auf Schmah! hören und nur in Flexarmor gehen wollte („Ist doch viel bequemer vor einer Konsole...“)... Gut dass Ralfi, meine KI auf dem Cerebralspeicher intervenierte.

Ich höre Schritte und öffne die Augen. Vor mir steht ein Ekrid in Feldpanzerung. Soweit nichts ungewöhnliches, aber er scheint schwarz zu sein. In der Tür ist eine weitere Feldpanzerung zu sehen, in der ein übergroßes Wesen steckt. Ich hoffe nur, es ist kein Momter und ich bin nicht dem Ekridenkruz in die Hände gefallen. Die Abzeichen an der Panzerung scheinen zumindest nicht aufs Kreuz hinzudeuten. Was solls, ich bin noch nicht tot. Ich bemühe mein bestes Krrlid und spreche den Ekriden an. Er ist überrascht und antwortet, woraufhin der andere (der Stimme nach sicherlich ein Morichul) verlangt, dass auf Terran gesprochen werden soll. Sie weisen mich darauf hin, dass ich eine Sprengladung (zur Sicherheit) am Kopf trage... (sie scheinen keine Ahnung von Shing zu haben), dann befragen sie mich zu meiner Herkunft und meinem Auftrag. Ich will ungern meinen Stirnlappen verlieren und antworte wahrheitsgemäß. Nun sind sie bereit, mich aus der Medstation, in der ich mich befinde, in eine Zelle, die allerdings komfortabel ausgestattet ist, zu bringen. Da ich offenbar 5 Jahre verpasst habe, stellen sie mir Daten zur Verfügung, die mir ein Bild von der derzeitigen politischen Lage verschaffen.

Verdammt. Das Ekridenkruz scheint weiter auf dem Vormarsch zu sein! Meine Heimat liegt inzwischen mitten im Einflussbereich der Momter. Allerdings haben sich meine Auftraggeber vom Haus Vodalus noch nicht geschlagen geben müssen und eine Liga gegen das Ekridenkruz gegründet. Ein Hoffnungsschimmer! Eine halbe Stunde später kommen Ekrid und Morichul zu mir, sie befinden sich nun in Begleitung eines Mzajach, der mit den beiden offenbar die gesamte Besatzung des Schiffes darstellt. Sie bitten mich, einen Speicherkristall zu untersuchen, zu dem sie keinen Zugang bekommen. Ich bin gerne dazu bereit, hoffe ich doch, möglichst schnell das Vertrauen dieser ungewöhnlichen Mannschaft zu gewinnen und mein „Sprengpflaster“ loszuwerden. Noch immer bin ich etwas unsicher auf den Beinen und mir scheint die ganze Situation bizarr. Ein einzelner Ekrid, der zudem recht ungewöhnliche Denkstrukturen aufweist, auf einem Raumschiff mit einem Morichul und einem Mzajach... Die drei scheinen sich noch nicht lange zu kennen, wenn ich den Umgangston und die Körpersprache richtig deute. Doch egal. Das wird sich später sicher aufklären.

Sie berichten, dass es ihnen gelungen ist, die Drohnen auszuschalten und einen Kristallspeicher aus der Station zu bergen, wie auch mich. Offenbar hatte man mich in einen Müllschacht geworfen. Ralfi stimmt mir zu, dass das eine denkbar unwürdige letzte Ruhestätte war. Leider kann ich mich nicht ausreichend auf meine Aufgabe konzentrieren und finde keinen Zugang zu dem Kristall, bei dem es sich um eine ungewöhnliche und hochwertige terranische Technologie handelt. Enttäuscht kehre ich in meine Zelle zurück. Nun stellt sich heraus, dass die drei anderen, deren Namen Run!, Gröhl und Quetock lauten, auch erst seit wenigen Stunden auf dem Schiff sind. Sie machen sich daran, es zu untersuchen, während ich in meiner Zelle versuche, meine Mitte wieder zu finden. Bei einem Spaziergang durch Ralfis virtuelle Welt, besprechen wir die Situation. Soll ich versuchen, mein Heil in der Zusammenarbeit mit diesen Leuten zu suchen, die anscheinend Piraten sind und nicht vor Leichenfledderei zurückschrecken? Ein ausgestoßener Ekrid, ein unberechenbarer Morichul und ein Mzajach, den ich noch nicht einschätzen kann... Andererseits haben sie auch mich gerettet und nicht nur meine Ausrüstung. Sie tun zwar sehr abgeklärt und überlegen, scheinen aber selbst mit der Situation nicht ganz zufrieden und haben keinen rechten Plan,

was sie nun anfangen sollen. Das Vertrauenslevel ist innerhalb der Mannschaft noch nicht besonders hoch und es gibt noch keine Rangordnung. Das macht die ganze Sache für mich desto riskanter. Ralfi und ich kommen überein, dass wir es mit den dreien versuchen wollen. Da sie anscheinend keinen Netzer haben, rechnen wir uns gute Chancen aus, einen Platz in der Gruppe angeboten zu bekommen. Vorausgesetzt natürlich, es gelingt uns, den Speicherkristall zu knacken...

Am nächsten Tag unternehme ich ausgeruht und mit mir im Reinen (nur dieses Pflaster stört ein wenig...) einen neuen Versuch. Ralfi, der auch froh ist, wieder eine Aufgabe zu haben, ist mir eine große Hilfe und es gelingt uns, an die Daten zu gelangen. Es handelt sich um fragmentarische Backups des verlorenen Hauptspeichers der Station auf dem Asteroiden.

Scannerdaten des Typ18 Sensors, die Ältesten über 100 Jahre alt, die Jüngsten von vor 50 Jahren. Sie erfassen einen Umkreis von 20 Lichtjahren um die Station. Ich filtere die Daten im Hinblick unseres alten Auftrages und finde Aufzeichnungen von ca. 20 Klasse M Planeten im Asteroidengürtel, einige davon bewohnt. Ein System, das als Shuung bezeichnet wird, mit einem TL 2-3 Planeten, fällt mir besonders auf. Es gibt Aufzeichnungen aus verschiedenen Jahren, in denen nicht viel passiert. Aber vor ca. 110 Jahren tauchen plötzlich rund ums System viele große Frachter (0,5 Mio Tonnen) auf und bleiben dort 2 Wochen lang (ab dem 05.10.330). Gröhl erkennt, dass es sich um ekridische Schiffe handelt. Ich kann spezifizieren, dass sie nicht vom Haus Vodalus kommen. Möglicherweise gehören sie zum Haus H'kar, aus dem später das Ekridenkreuz hervorgegangen ist. Es sind ältere Schiffe, eine Baureihe, die vor etwa 150 Jahren konstruiert wurde. Nach diesen 2 Wochen tauchen zwar hin und wieder kleinere Schiffe im System auf, aber nie wieder eine derartige Ansammlung für so lange Zeit. Zudem sind im Kristall die Bewegungen des Asteroidenfeldes abgespeichert. Die Aufzeichnungen enden zwar vor 50 Jahren, mit ihrer Hilfe sollte es aber möglich sein, die Bewegungen bis zum heutigen Stand weiterzurechnen.

Run! sucht parallel nach Daten der Station „Folk 1“. Er findet ein Datenpaket, aus dem sie bereits einige Fragmente besaßen. Tatsächlich erhalte ich nun, nach erfolgreicher Operation, das Angebot ein Teil der Mannschaft zu werden und nehme gerne an. On the road again. Ist schon ein gutes Gefühl.

TBC

05.02.442 NIZ

Run! beschäftigt sich...

... nun etwas intensiver mit den Daten der Asteroidenbewegungen und berechnet den wahrscheinlichen Standort der Station „Folk 1“ für die nächsten Tage. In etwas weniger als 30 Tagen können wir mithilfe der guten Karten die Station in 9 LJ Entfernung erreichen - die Bewegung durch das Asteroidenfeld kostet enorm viel Zeit und geht nur langsam voran - wie Run! behauptet, weil man von einer Kaverne, d.h. einem asteroidenfreien Gebiet, zur nächsten mit Hypersprung springen muss. Um zu den Gravitationsfluktuationen der unendlich vielen Massekörper und den dadurch z.T. chaotischen Gravitationsfeldern einen sicheren Hypernationsvektor zu bekommen, ist zum Teil auch ein längeres Manövrieren direkt durch das dichte Asteroidenfeld notwendig - alles klar!?

Run! setzt den Rendezvouskurs und wir machen uns auf den Weg. Zum Teil kommen wir in den nächsten Tagen den Gesteinsbrocken gefährlich nahe. Nun macht es sich bezahlt, den großen Morichul dabei zu haben. Er besetzt die Bordkanone und während die Asteroiden immer dichter werden, zerschießt er die Brocken, denen Run! nicht mehr ausweichen kann. So kommen wir gut voran. Am achten Tag bemerken wir in zwei Km Entfernung zu unserer Position das Bruchstück eines Schiffes. Wir nähern uns dem Wrack in gewohnter Ausweich- und Abschieß-Manier und untersuchen es, nachdem wir seine Rotation gestoppt haben. Leider ist hier nicht viel zu holen. Ein terranisches Schiffswrack, vom Meteoritenhagel zerschos-

sen. Ca 150 Jahre alt, TL 13. Auch in den Überresten des Netzes lassen sich keine relevanten Informationen finden. Wir springen weiter und erreichen ohne weitere Zwischenfälle unseren Zielpunkt.

04.03.442 NIZ

Eine Kaverne innerhalb des Asteroidenfeldes. Von der Station ist allerdings nichts zu sehen. Da Run! nach wie vor von seinen Berechnungen überzeugt ist, machen wir uns Gedanken, wie wir unsere Sensorergebnisse optimieren können. Gröhl hat die Idee, den Bereich mittels unseres Gravantriebes mit Elektroschrott zu beschießen. Ich berechne die ideale Streuung und den besten Winkel und Run! startet die Aktion. Nun heißt es warten und die Sensoren im Auge behalten. Nach 2,5 Stunden trägt unsere Aktion Früchte. Wir können in 65 km Entfernung einen Aufprall erkennen. Dort muss sich Folk 1 befinden. Wir nähern uns der Stelle und durchfliegen einen Tarnschild.

Vor uns erstreckt sich ein riesiges Industrieorbital, bestückt mit einem energetischen Typ 10 Hauptgeschütz und weiteren 10 Typ 8 Geschützen. Uns erreicht ein Funkspruch, kaum dass wir den Schild durchflogen haben. „Unbekanntes Schiff, stoppen sie sofort und identifizieren sie sich!“ Wir stoppen. Wir werden aufgefordert, uns zu entfernen, können uns aber vorstellen und ein Gespräch beginnen, mit jemandem, der sich im Folgenden als KI entpuppt. Ihr Name ist Folk Sam. Zwar ist sie gesprächsbereit, kann aber nicht dazu gebracht werden, uns soweit zu trauen, uns an Bord zu lassen.

Ihr Auftrag ist es, so lange verborgen zu bleiben, bis sie den idealen Zeitpunkt für gekommen sieht, risikolos gegen das Ekridenkreuz eingesetzt werden zu können. Wir berichten häppchenweise (in der irrigen Hoffnung auch mal Infos zurückzubekommen) von der derzeitigen Lage und unseren Verstrickungen darin. Folksam wird zutraulicher, ist aber noch immer nicht völlig von unserer Lauterkeit überzeugt. Immerhin zeigt sie sich bereit, wenn wir mit verlässlichen Papieren z.B. des Hauses Vodalus zurückkehren, nach eingehender Prüfung mit uns zu kommen. Sie will ihren Sprungkurs ändern, da wir sie überzeugen können, dass sie auch von anderen gefunden werden kann, wenn sie am derzeitigen festhält. Wenn wir zurückkehren, sollen wir ein Signal absenden, woraufhin sie sich zu erkennen geben wird, so die Abmachung.

Wir besiegeln den Deal mit einem Tausch: Unsere aktuelle Sternkarte gegen ein TL 16 Navigationsprogramm (+70, 190 selbst). Ralfi lädt Folksam noch zu einem Trip in mein Hirn ein und anschließend machen wir uns auf den Weg ins Alcor-System, um Kontakteute von Gröhl zu treffen. Der Flug wird ca. 50 Tage dauern. Am 10 Tag, gar nicht weit entfernt von dem Piraten-Asteroiden geraten wir wiederum in ein extrem dichtes Asteroidenfeld. Bedrängnis!

14.03.442 NIZ

Run! manövriert und Gröhl schießt. Nicht weit entfernt (etwa 1000 km) entdecken wir ein weiteres Schiff, dass sich in einer ähnlichen Lage befindet. Ohne eine gute Crew, scheint es allerdings in ärgerer Bedrängnis zu sein als wir. Ich beobachte die Scannerdaten und sehe plötzlich, dass das Schiff Zeichen des Hauses Vodalus trägt. Ich dränge die anderen, dem Havaristen zu Hilfe zu kommen, möglicherweise können sie uns mit Dokumenten für Folksam ausstatten. Die Annäherung gestaltet sich sehr schwierig aufgrund der extremen Dichte der Gesteinsbrocken.

Schließlich gelangen wir aber doch in unmittelbare Nähe des Schiffes. An Bord findet anscheinend ein Gefecht statt. Bevor wir uns mit dieser Tatsache näher befassen, docken wir erst mal an und springen mit dem Schiff auf Huckepack in sicherere Regionen. Nun schauen wir uns den Geretteten genauer an. Das Ekridenschiff ist durch den Asteroidenbeschuss stark mitgenommen. Die Scanner zeigen einige tote Ekriden an Bord, sowie einige lebende, die untereinander in ein sporadisches Feuergefecht verwickelt sind. Sicherheitshalber setzt Gröhl mit einem gezielten Schuss die Bordgeschütze außer Gefecht. Run! versucht mir einen Netzzugang zu öffnen. Vergeblich. An Bord ist inzwischen die eine Seite des Gefechtes

ausgelöscht. Das Feuer endet. Wir senden Funksprüche in unterschiedlichen Sprachen ab, auf die wir keine Antwort erhalten. Nur noch zwei Ekriden sind übrig. Nun tarnen sie sich.

Unverzüglich entfernen wir uns vom Schiff und setzen eine Nachricht ab. Sie sollen sich sofort enttarnen und auf die Außenhülle begeben. Statt unserer Aufforderung nachzukommen, versuchen sie offenbar mit Beibooten zu entkommen. Gröhl zögert nicht lange, sondern zerlegt das Schiff in der Mitte. Nach einigen Minuten enden die Explosionen an Bord und der Rauch verzieht sich. Wir nähern uns wieder, vorsichtig. Plötzlich zerreißt eine massive Detonation an unserer Außenhülle die gespannte Stille. Gröhl tippt auf eine Panzermine. Quetock und Run!, die sich in der Pilotenkanzel befinden, nehmen erheblichen Schaden hin. Zwei Ekriden tauchen am Loch auf und gehen unverzüglich in Deckung. Es müssen welche von diesen neuen SuperEkriden sein, denn offenbar haben sie das Feuergefecht an Bord sowie die Explosion des Schiffes gänzlich unbeschadet überstanden oder sie konnten sich vorher getarnt absetzen. Nun schießt Quetock auf sie und auch Gröhl kommt aus seiner Kabine und wirft sich ins Gefecht. Gemeinsam gelingt es ihnen, den ersten Ekriden zu erschließen (Kryptonitmunitition). Sein Kamerad sieht, dass die Lage aussichtslos ist, ruft: „Es lebe das Ekridenkreuz!“ und sprengt sich selbst die Birne weg.

Ich sehe mich um. Die „Lurch im Loch“ ist schwer angeschlagen, Run! und Quetock sind schwer verwundet und müssen ins Medlab gebracht werden. Anschließend beginne ich mit Gröhl's Unterstützung, Datenschnipsel von den Ekriden und aus dem Schiffswrack zu sammeln.

TBC

30 EP

Gröhl möchte unbedingt nach Iridia zurück.

Der Tod seiner Brüder hat ihn nun doch zu sehr mitgenommen. Nun will er zum Ruhme der Familie endlich den „Death Hevels Bowling Club“ eröffnen. Run! wird aus dem Koma geholt, denn wir brauchen seine Pilotenfertigkeiten. Unser Schiff ist zwar oberflächlich verwüstet, aber die Manövrierfähigkeit ist dadurch glücklicherweise nicht eingeschränkt. Der Ekrid stabilisiert die Flugbahn des 5000 t Schiffes des Hauses Vodalus, das in zwei Teile zerlegt worden ist. Es handelte sich um einen Aufklärer mit großer Abtastung und leistungsfähigen Sprungtriebwerken. Nun ist die gesamte Elektrik ausgefallen, lediglich ein ungewöhnlicher Impuls fällt auf, der scheinbar von einer Kälteschlafkammer stammt.

Wir betreten nun das fremde Schiff und sehen uns um. Ein typisches Ekridenschiff. Enge Gänge, niedrige Decken. Quetock schweiß eine Luke auf, hinter der sich die Quelle des Impulses befindet. Tatsächlich finden wir eine Kälteschlafkammer, in der sich zu unserer Überraschung ein Mzajach befindet. Er trägt Kleidung, die Abzeichen des Hauses Vodalus aufweist, daher gehen wir davon aus, dass wir auf der gleichen Seite stehen und starten den Auftauvorgang. Unterdessen untersuchen wir die 4 Ekridenleichen. Sie tragen TL 13 Vakuumkleidung. Eine weitere Untersuchung der Räumlichkeiten fördert 2 TL 15 Schilde, 2 TL 15 Miniakzeleratoren, 2 TL 15 schwere Effektorgewehre, 4 TL 15 Plasmapistolen, 1 TL 15 Medlab, einen TL 15 Technikerkasten sowie 2 TL 15 Feldpanzerungen für Ekriden zu Tage.

Run! reanimiert die Stromversorgung und die Kollegen befreien 1 Tonne elektronische Ersatzteile TL15. Ich klinge mich an den Bordrechner und werde leider sogleich von der programmierten KI des Schiffes „gehe deinen Weg“ umfassen und somit unschädlich gemacht. Nachdem ich aber meine Zugriffsberechtigung mittels meines alten Codes verifiziert habe, lässt sie mich wieder frei. Allerdings gewährt sie mir keinen Zugang zu ihren Daten. Nachdem ich ihr die Lage ihres Schiffes (in zwei Teilen ohne Besatzung durchs All driftend) geschildert habe, bittet die KI darum, sie mit zu nehmen, was wir auch tun.

Der inzwischen aufgetaute Mzajach (Xak ist sein Name) ist überrascht über den Wechsel der Umstände. Wir rekonstruieren die Umstände. Offenbar haben sich einige Ekriden der Mannschaft gegen die anderen gewandt. Spitzel des Ekridenkreuzes. Xak war Untergrundkämpfer auf Memphis. Dort kam er in den Be-

sitz von Informationen, aufgrund derer er nun mit den Ekriden unterwegs war. Er kennt die Koordinaten von vergessenen Produktionsstätten des Ekridenkreuzes. Diese decken sich mit den auffälligen Vorgängen im Shulung-System, auf die wir in der Station gestoßen sind. Der Plan: Ins Shulung-System und Lage checken. Nach einer ereignislosen Reise kommen wir im System an.

TBC

10 EP

01.04.442 NIZ

Wir sind noch ein gutes Stück von Shuung entfernt.

Gut abgetarnt planen wir unser weiteres Vorgehen. 96 Stunden in Lauerstellung rumscannen erbringt keine Ergebnisse. Zumindest können wir keinen Schiffsverkehr erkennen. Nun nähern wir uns dem System auf ein Lichtjahr und können doch einen fremden Scannvorgang ausmachen. Er scheint von einem bedeutend stärkeren und größeren Schiff auszugehen, das offenbar einen Suchmodus fährt. In etwa einer Woche wird es bei seinem derzeitigen Kurs das Shuung-System mit seinen Scannern erreichen. Daher beschließen wir das System unverzüglich anzufliegen und kommen 5 Tage später dort an. Wir nehmen uns noch einmal 24 Stunden Zeit, den Planeten intensiv zu scannen (Karte 5).

10.04.442 NIZ

Ein Asteroidenfeld umgibt Shuung. Auf dem Planeten herrscht in weiten Regionen eine üble, offenbar durch frühere Kriege hervorgerufene Atmosphäre; sumpfig, giftgasig, in Teilen radioaktiv. Man kann viele sehr alte riesige Ruinen erkennen, die zum großen Teil sehr tief in den Boden zu gehen scheinen und massiv zerstört sind. Sie dürften seit mindestens 1500 Jahren zerstört sein und einmal mindestens 500 Mio Einwohner gehabt haben. Nur eine Hochebene scheint von der Verschmutzung ausgenommen zu sein. Hier findet sich eine dichte Besiedelung von Terranern, Mzajach, Ekriden, Squiesern und sogar Morichul. Die Rassen haben jeweils recht klar abgegrenzte Gebiete für sich besetzt, Terraner und Mzajach bilden starke Patrouillen in allen Teilen der Hochebene. Auf den ersten Blick scheint ein friedliches Nebeneinander zu herrschen. Von den alten Produktionsstätten können wir leider nichts entdecken. Der Techlevel bewegt sich im Bereich um 6.

Wir springen nun auf die Planetenseite des Asteroidenfeldes. Sogleich meldet unsere Abtastung einen sich nähernden Torpedo. Fluchtartig springen wir auf die andere Seite des Planeten, auch hier ein Torpedo. Offenbar ein altes automatisches Abwehrsystem, das im Asteroidenfeld stationiert ist. Die Torpedos halten untereinander Funkkontakt und benachrichtigen sich über Eindringlinge. Wir ziehen uns zurück an die Außenseite des Feldes. Um die Torpedos unschädlich zu machen, programmiere ich einen „weißer Fleck“-Virus, der uns für ihre Sensoren unsichtbar machen soll. Dann springen wir wieder an den Planeten heran und werden auch gleich von einem sich nähernden Torpedo begrüßt. Run! öffnet einen Funkzugang zum System des Torpedos über dessen aktive Abtastung und es gelingt mir, den Virus einzuschleusen. Ich bin überrascht über die technische Qualität des Torpedos und noch mehr überrascht, dass der waghalsige Plan funktioniert: der Torpedo dreht ab, wir können uns ungestört dem Planeten nähern. Für meine Verdienste werde ich zum Zäpten befördert. Von nun an gehe ich an Bord nackt, wie es die Tradition verlangt. Ich bin froh dass mir keine schwingenden Teile im Weg sind. Um 12 Uhr beginnen wir mit einer 6 Stunden Annäherung an Shuung und können uns nochmals von seinem verheerten Zustand überzeugen, Finnische Sumpflandschaften mit Ruinen aus lange vergangenen Tagen. Im besiedelten Bereich mehrere große Städte von 100000 bis 1 Mio Einwohnern, 10 Städte gar im 5 Mio Bereich. Die Hauptstadt hat sogar ca. 10 Mio Bewohner. Erneut fällt uns auf, dass viele Patrouillen unterwegs sind. Und dann fällt uns plötzlich ein TL 15 Effektor bei einer der Patrouillen auf. Endlich ein Hinweis auf die Produktionsstätten. Davon angestachelt startet Run! einen weiteren Scan und entdeckt noch etwa 100

000 weitere dieser Waffen, verteilt auf mehrere Kasernen im gesamten Wohngebiet. Der Süden scheint besetztes Gebiet zu sein.

Wir hören Radio. Viele Nachrichten beschäftigen sich mit dem 1. Vorsitzenden „Anad Wu“. Während Run! und ich weiter im Orbit kreisen, bereiten sich Quetock und Xak auf eine Bodenmission vor. Sie starten „Sarah 10“, ein Kampfpanzer der „Sarazen“-Klasse.

TBC

Noch vor dem Sarah 10 Start

Es herrscht ein TL von durchschnittlich 6, was bedeutet, dass es Panzer und Radar gibt. Vor etwa 5 Jahren scheint es stärkere Gefechte entlang der mzajisch-terranischen Grenze, speziell in den Ballungsräumen gegeben zu haben. Wir hören Radio. Hauptsächlich Meldungen über Minister und Militär. Die Regierung sitzt im terranischen Ballungsgebiet, in der Hauptstadt Kon T'lung. Der Regierungspalast trägt die schöne Bezeichnung „Opi Wang Shisheng“.

Um die Lage etwas genauer zu betrachten, setze ich mich ans Teleskop und suche nach einem Zeitungskiosk. Auf diversen Titelblättern taucht zu meiner Verwunderung ein Shing auf. Obwohl bekleidet, scheint es sich bei ihm um den Regierungschef, den 1. Vorsitzenden Anad Wu zu handeln. Andere Länder, andere Sitten...

Der Regierungspalast (Karte 6) ist gut bewacht. Flakstellungen, etwa 1000 Effektoren bei der Infanterie und 6 Helikopter können wir ausmachen. Bevor wir weitermachen steht noch die Schiffstaufe an. Ich entscheide, dass demokratisch abgestimmt werden soll und mit Erfolg: Von nun an trägt unser Schiff den Namen „Die Urself aus dem All“ (liebevoll DUDA genannt).

Nun der Plan: Wir nähern uns mit überlegener Tarntechnologie in „Sarah 10“ dem primitiven Palast, legen an und entführen den 1. Vorsitzenden, der uns dann verrät, wo die Produktionsstätten sind. Los geht's!

Leider werden wir schon 6 km vor dem Palast vom Radar erfasst. Ich befehle Gegenmaßnahmen und Run! zerschießt augenblicklich die Radarschüssel. Sofort schallt Alarmgetöse durch den Palast. Überall Soldaten, Hubschrauber erheben sich in die Luft. Sarah 10 zündet sein Unterbrecherfeld und unterdrückt innerhalb eines Kilometers alle stromführenden Systeme. Das macht vor allem die Infanterieeffektoren aus. Innerhalb des Hauptgebäudes bewegen sich 20 Personen auf einen zentralen Fahrstuhlschacht zu. Wir argwöhnen wichtige Personen, wenn nicht gar den 1. Vorsitzenden unter ihnen und eröffnen das Feuer auf Hubschrauber und Flakstellungen. Im Palast Mobilmachung. Run! bohrt mit der Zwillingssplasmakanonone ein Loch in das Hauptgebäude und schießt Raketen auf die Soldaten, die sich dort verschanzt haben. Durch das Dach schießen sich unsere beiden Anti-Raketen-Gatlings auf weitere nachrückende Soldaten ein. Xak und Quetock gehen von Bord. Sie dringen in den Palast ein und stürzen sich in den Kampf. Im Fahrstuhlschacht sind Fallen mit Hartschaumsprayern eingebaut. Quetock macht leichte Schäden mit seinem Schwert (zerzaustes Fell...), kann aber doch auch einen Gegner ausschalten.

Wir schießen und kämpfen, während die Hubschrauber einer nach dem anderen abgeschossen werden oder sich schwer angeschlagen zurückziehen. Das Unterbrecherfeld ist immer noch aktiv und unterdrückt nun auch die Energieanlagen des Hauptgebäudes. Schalten sie auch nächstes Mal wieder ein, wenn sie Art is War sagen hören: Vielleicht sind es nur besonders große Squieser...

TBC

Überall wird in den Kasernen mobil gemacht...

Truppen und Panzer rücken aus, Düsenjets starten, die Zeit läuft. Xak! und Quetock stehen am Fahrstuhlschacht. Draußen holt Run! die Düsenjäger vom Himmel, ich dezimiere die feindlichen Truppen mittels

eines Maschinengewehrs. Xak sprengt das Schott. Das Gebäude hat inzwischen massiven Schaden hinnehmen müssen, es ruckelt schon. Quetock ballert, Lafettenstation kaputt. Dann springen unsere Troopers in den Schacht, 50 m in die Tiefe. Kein Problem dank Jetpacks. Dort landen sie auf einem weiteren Schott. Unterdessen zerstört Run! das Gebäude um nachrückenden Truppen den Weg abzuschneiden. Xak schaltet mit Wespennestern die Soldaten im Keller aus. Quetock zerlegt die Tür. Der Vorsitzende und seine letzten 8 Begleiter teleportieren sich weg, die Schweine...

Nun muss Run! also einen Krater in den Trümmerhaufen des ehemaligen Palastes schießen, der bis zum Schacht reicht, um unsere beiden Kameraden wieder einen Ausweg zu schaffen. In der Ferne steigt eine Bomberflotte aus verschiedenen militärischen Flughäfen auf. Im Keller nähern sich massiv Soldaten durch die Versorgungsschächte der anderen Ministerien. Xak und Quetock fliegen hinaus. Auf dem Weg zur Sarah 10 wird Quetock leider massiv unter Beschuss genommen und nullt mit ca. 1000 Schäden aus. Terminus Est geht verloren... Aus Rache vernichten wir die Bomberflotte. Als Xak an Bord ist, tarnen wir uns und machen uns aus dem Staub. Nun ist erst einmal eine kurze Ruhe und Informationspause angesagt. Nachrichten und Funksprüche werden aufgezeichnet und durchkämmt.

Aus den südlichen Landesteilen kommen interessante, wenn auch zerhackte und kurze Funksignale:

- Ist ein zweites Lager gefunden worden?
- Wer hat es gefunden?

Wir norden den Ort dieser Sendung ein. Ein Fischerdorf 2000 km südlöstlich. Wir nähern uns unauffällig und scannen das Dorf „Sham Fau“ noch mal genauer. Es scheint keine Überwachung zu geben, nur 10 Fischerboote mit Radaranlagen. Inzwischen wird landesweit der Notstand ausgerufen. Es kursieren Fotos von Sarah 10. Die Panzerbrigaden verteilen sich. Der Präsident hält eine sehr bewegende Ansprache

TBC

Noch 4 Tage bis die Ekriden da sind...

11.04.442 NIZ

Run! verfolgt die Ansprache des ersten Vorsitzenden zurück und wir können mit großer Wahrscheinlichkeit davon ausgehen, dass es sich um eine Aufzeichnung handelt. Gegen 6 Uhr am Morgen bricht der erste Fischkutter auf und das Leben im Dorf beginnt sich zu regen. Im Laufe der Nacht haben sich entlang der gesamten Küste Kriegsschiffe verteilt. Es gibt keinen interessanten Funkverkehr zwischen Kuttern und Kriegsschiffen, während das ländliche Leben seinen Lauf nimmt. Im Ort gibt es Elektrizität, Telefon, Radio und 7 Funkgeräte. Während wir so scannen entdeckt Run! in 20 km Entfernung im Wald ungewöhnliche elektrische Impulse: Effektoren und Zünder.

Das wollen wir uns mal ansehen. Im Näherkommen wird klar, dass es sich um ein 2 mal 2 Meter großes Kämmerchen in 7,5 m Tiefe handelt. Etwa einen Meter unterhalb des Waldbodens scheint es einen Schacht zu geben. Ich befehle zu graben, was Xak übernimmt, während ich ihn beaufsichtige und moralisch unterstütze. Tatsächlich findet er in der angenommenen Tiefe eine Luke. Eine Leiter führt weiter nach unten. Wir kümmern uns nicht um die hauchdünnen Fäden, die quer durch den Gang gespannt sind und steigen die Leiter hinab. In der Kammer finden sich wie erwartet 4 Effektoren, 50 Zünder, 20 Nachtsichtgeräte, 20 Funkgeräte, 2 MGs, 17 Schnellfeuergewehre, 100 kg TL 6 Sprengstoff und 25 Handgranaten. Ein schnödes geheimes Waffendepot. Wir hauen wieder ab.

Nun ist es 9 Uhr, wir sind des Wartens müde und ich befehle einen Funkspruch auf der codierten Frequenz abzusetzen. „Wir haben wichtige Nachrichten“ Aus Haus 16 wird der Kontakt weitergemeldet. Nach 10 Minuten kommt Antwort. Haus 16 soll uns kontaktieren und an einen Treffpunkt lotsen, an dem Verstärkung wartet. Wir erhöhen die Schlagzahl.

Kurz nachdem Haus 16 uns per Funk ein Treffen vorgeschlagen hat, sind wir schon im Innenhof des Hauses. Im Innern des Hauses treffen wir auf einen überraschten Mzajach. Wir geben ihm einen kurzen Überblick über die Lage und nehmen ihn mit in die Sarah 10, die Run! auf der Straße gelandet hat. An Bord gibt er uns einen soziokulturellen Hintergrundbericht. Er selbst ist ein „Freiheitskämpfer“ von Malatra und bekämpft Shuung. Der erste Vorsitzende ist erst von 10 Jahren unter mysteriösen Umständen aufgetaucht. Nun geben wir ihm einen etwas detaillierteren Lagebericht, erzählen von der Liga und dem Ekridenschiff, das binnen Kurzem hier sein wird und wenig Rücksicht auf die Befindlichkeiten welcher Bevölkerungsgruppe auch immer nehmen wird. Er ist kooperativ.

3 Stunden später fangen wir mit der DUDA seinen Vorgesetzten ab. Dessen Name ist Alia Maquech und er ist Mitglied des Exekutivrates. Wir erklären auch ihm die Lage. Er ist verwirrt und will nicht von seinem Freiheitskampf abrücken, ist aber bereit uns zu helfen. Er hat gehört, dass die Lagerstätte der Artefakte 200 km östlich von Shantou liegt...

TBC

Schon 3 mal wurde versucht...

den ersten Vorsitzenden zu eliminieren, ein Vorgehen, dass bei jedem Versuch eine schlimmere Vergeltung zur Folge hatte. Marquesch kennt jemanden, der gemeinsam mit dem ersten Vorsitzenden auf dem Planeten angekommen ist, nun aber zu seinen Gegnern gehört. In 2 Stunden können wir ihn treffen. Inzwischen checken wir die Lage beim „Lager“. Dieses befindet sich in 2 km Höhe auf einer Hochebene. Ich schicke Run! an die Scanner und er macht seine Sache sehr gut. Wir erhalten so eine gute Übersicht über das Gelände und die Anlagen (**Karte 7 und Karte 8**).

Doch zunächst steht nun das Rendezvous mit dem Auskenner auf dem Programm. Sein Auto kommt und es entsteigen ein Mzajach und ein sehr großer Terraner, der grimmig dreinschaut. Ich schicke eine Abordnung und lasse den Terraner (er ist der Auskenner) auf die Brücke bringen, wo ich ihn freundlich begrüße. Er stellt sich vor als Dr. Klaus Berger. Ursprünglich war er vom Haus Vodalus beauftragt, die verschollenen Anlagen zu finden. Sein Schiff wurde im Anflug allerdings von den Torpedos heruntergeholt. Anschließend befand er sich 7 Jahre lang im Kälteschlaf. Während dieser Zeit hat sich sein Kollege Raulus Kahl zum Alleinherrscher aufgeschwungen. Dr. Klaus Berger ist in der glücklichen Lage, ein Teleporter zu sein. Eine echte Bereicherung für mein Team.

Es ist 13 Uhr. Wir überfliegen das Lager und scannen in geostationärer Umlaufbahn. Ein fetter Bunker, der auf einem Schacht steht. Der Schacht ist mit einer gesprengten und wieder reparierten Luke verschlossen, an seinem unteren Ende befindet sich eine 30 mal 50 Meter große Halle. Der Bunker ist menschenleer. Wir beobachten noch einige Stunden, um die Abläufe kennen zu lernen. Alle 2 Stunden gibt es einen Wachwechsel, jeweils ein Drittel der Soldaten ist auf Wache. Xak kann die Uhr lesen (+). Mein Plan: Xak und Klaus gehen getarnt runter. Run! sprengt zur Ablenkung den Tower und ein Loch in den Bunker, durch das die Getarnten eindringen können. Sie gehen nach unten in die Halle. Dr. Berger prägt sich die Räumlichkeiten ein damit wir später per Teleport zurückkommen und weiter untersuchen können. Dann kehrt der Stoßtrupp unbemerkt per Teleport auf das Schiff zurück. Ein EMP-Feld und Sarah 10 stehen während der Aktion zur Ablenkung und Unterstützung bereit. Mein Plan wird von der Mannschaft begeistert aufgenommen.

TBC 20 EP

Nun soll es losgehen...

Run! manövriert die DUAL in einen geostationären Orbit 380 km oberhalb des Lagers, während Xak und Dr. Berger mit der Sarah 10 getarnt aufbrechen. Dann schweben sie mittels Paraflügeln auf 200 m an die Station heran und warten auf mein Zeichen. Ein PSI-Scan zeigt den 1. Vorsitzenden auf einem Anwesen

weit im Osten. Ich gebe Feuerbefehl und Run! schießt wie geplant ein Loch in den Bunker und zerlegt den Tower mit einer zweiten Salve. Er erledigt dies sehr geschickt. Im Lager bricht sofort Unruhe aus. Alarmhorn, Blinklichter, Bewegung in den Gebäuden.

Die Alarmroutine läuft an, während sich Xak und Klaus in den Bunker schleichen. Sie durchfliegen den Fahrstuhlschacht im Innern des Bunkers und befinden sich dann in einer großen unterirdischen Lagerhalle (500m im Durchmesser. Hier sehen sie eine große Anzahl von Transportrobotern, die geschätzte 100.000 Effektoren fassen können. Sie weisen die Bauweise des Hauses H!kar auf. Anscheinend fehlen derzeit 15 Drohnen und alle anderen sind leer. Unser Stoßtrupp entdeckt im einem Winkel der Halle einen kleinen Wachraum mit alten Computerterminals. Dr. Berger beginnt, sich den Raum einzuprägen. Xak vermutet den Schacht.

Inzwischen nimmt die Aufregung an der Oberfläche zu. Die Hubschrauber starten, während Run! weitere Gebäude einebnet. Soldatentrupps verteilen sich auf dem Gelände. In 2 Jeeps bewegen sich 10 Mann auf den zerstörten Bunker zu, werden jedoch sogleich von Run! entleibt. Weiter entfernt nähern sich größere Truppentransporter, Panzer gehen in Stellung. Da entdecke ich plötzlich im Innern der Lagerhalle eine Gruppe von Leuten, die sich offenbar dorthin teleportiert hat. Sofort gebe ich dem Stoßtrupp Bescheid. Es handelt sich um 20 Bewaffnete mit Effektoren und 2 weitere Gestalten, die anscheinend Tarnschilde besitzen. Umgehend wirft Xak einen Detonator und kann die Gruppe, als er noch ein Wespennest hinzufügt, komplett auslöschen.

Nur die Getarnten stehen noch. Und nun machen sie sich höchst unliebsam bemerkbar. Sie verfügen offenbar über starke PSI-Fähigkeiten, mit deren Hilfe sie Xak und Berger heftig attackieren. Plasmakugeln verletzen die beiden. Zudem verfügen die Gegner über eine hochtechnische Schusswaffe, einen schild-durchdringenden Disruptor. Unseren Männern bleibt nur, ihr Heil in der Flucht zu suchen und so teleportieren sie sich weg. Rückzug. Vom Raumschiff aus pingt Klaus noch mal nach dem Psioniker und entdeckt ihn wieder auf seinem Anwesen 2000 km entfernt, im Keller seiner Festung.

Zurück in der DUAL wird heftigst debattiert:

infospur 16, verifizierungsglyphe 0, sekundärkanal 1

start communication

run!

schockschwerenot !! sind wir nicht mal in der lage, eine TL 6 Zivilisation wirkungsvoll zu bedrohen? nachdem ich nun die ganze nacht in frustrationsstarre (ein üblicher zustand bei genervten ekriden) zugebracht habe, komme ich zu dem ergebnis, dass wir

1. nicht wirklich ausgerüstet sind für die beseitigung einer herrscherclique, die über TL-mäßig deutlich besseres zeugs verfügt, als wir. vor allem nicht unter zeitdruck.
2. auch der psioniker ist uns überlegen: der macht mindestens schutz UND pyrokinese UND teleportation gleichzeitig, sorgt sich nicht um erschöpfung, und die disruptorwaffe seines kollegen ist mindestens TL15 - so gut wie der getroffen hat, eher höher.
3. bedrohen / erpressen können wir diese clique auch nicht, denn es ist ihnen scheißegal, was mit ihren leuten passiert. ein lockmittel für die typen fällt mir auch nicht ein.
4. zusätzlich scheint der typ ja nur darauf zu warten, dass wir irgendwas machen, und dann teleportiert er sich mit 20 leuten, die ihm offensichtlich ständig und innerhalb von 2 runden zur verfügung stehen UND in alarmbereitschaft sind, zu uns.

5. zu der fabrik kommen wir auch nicht runter - weder per teleport noch physisch und falls doch, zieht uns die vermutete KI sowieso die hosen runter bzw. pellt uns aus der schale

6. atomwaffen haben wir auch nicht.

ich schlage daher vor: lass uns eine funkbake aussetzen, die einen vorbereiteten text abstrahlt, dass jeder ihn empfangen kann: wir warnen bevölkerung und alle erreichbaren regierungen vor den anrückenden ekriden... ..UND LASSEN DIESEN DRECKSPANETEN LINKS LIEGEN !!! wir können hier nichts mehr gewinnen. pilot ende

Zäpten:

Wieso? wurden etwa nicht, entsprechend meinen Befehlen Atomwaffen an Bord genommen???

Berger

Das muss noch mal geklärt werden.

Run!

lass uns hyperraumgummi geben.

Xak

Noch einmal zurück zum ersten Thema. Ich bin komplett Run!s Meinung - sage JAWOLL - und behaupte, wir können gar nicht gewinnen:

Beweis A: Die Gegner sind massenhaft so gut, dass ich Schwierigkeiten habe, mit einem Standardmanöver 20 Gegner zu atomisieren (alle erinnern sich).

Beweis B: Der Schutz des Psikes liegt in bis dato unbekanntem Höhen, dass selbst ich, ja ich Xak Ka-wumm, ihn kaum ankratzen konnte.

Beweis C: Von anderen gerne als der "Unbezwingbare" bezeichnet, wurde ich von einem Zäpfchen (!) mit nur EINEM Angriff in die Ohnmacht befördert, wenn auch nur kurz.

Wem es jetzt noch nach weiteren Beweisen gelüftet, dem ist nicht mehr zu helfen, weg von diesem verdammten unbezwingbaren Planeten mit dem astronomischen TL von 6!

Off / Galaktisches Hintergrundrauschen

*Was ein Rumgejammer, da stellt man euch endlich mal einen anspruchsvollen Gegner entgegen, und was passiert...alle ziehen ihre Schwänze ein, auch wenn sie gar keine haben, man man man...miau baby!
(Kommentar der ehrenwerten KI Ralfi zu diesen diversen Monologen!)*

Run!

tja - so isses, wenn man mit einer steinschleuder gegen laserwummen antritt. ich bin zwar wahnsinnig, aber nicht sooo wahnsinnig.

Zäpten

da seine Befehle von der Bodencrew nicht mit befriedigendem Ergebnis ausgeführt wurden, hat der Käp-ten eine EP-Sperre verhängt. Der große Meister hat das offenbar genauso gesehen...

Run!

das die befehle nicht befriedigend ausgeführt wurden, liegt sicher daran, dass

1. die worte des zäptens verwaschen waren, wie die eines altens weibes

2. der zäpten nicht selbst mit runtergegangen ist und

3. wir keine atomwaffen haben

apropos atomwaffen - wieso haben wir eigentlich keine? ist der zäpten zu geizig? hat er angst?

Zäpten

Das Befehle nicht befriedigend ausgeführt wurden lag vor allem daran, dass

1. sich die Mannschaft mal die schmutzigen Ohren waschen muss.

2. mit runtergehen, das hättest du wohl gerne, verdammte Meutermeise und sich dann mit dem Schiff davon machen, das kennen wir ja schon

3. Die Mannschaft den 6-pack Atomwaffen, den ich in meiner Kajüte verwahrt hatte, gestohlen und für Freudenmädchen getauscht hat. Denkt nicht, ich hätte es nicht bemerkt...

zum Kielholen antreten, der ganze Sauhaufen! Alles Schlampen außer Ralfi...

end of communication

infospur 16, verifizierungsglyphe 1, sekundärkanal 0

Privates Log, XAK

Hab' ich die Pest an den Hacken, oder was? Jeden Morgen das blanke Gesäß eines Zäpfchen (das größtenwahnsinnig, in unverständlicher Weise in den nicht wachsen wollenden Bart hineinbrummelt) vor, ein Ekridenschiff hinter und einen verdammten low-tech Planeten unter mir. Allesamt wollen sich einfach nicht in die Luft sprengen lassen! Was läuft hier schief?

- Die Schabe scheint in Ordnung und beherrscht seine Sachen.
- Berger kann teleportieren, nützlich! Aber ob er sonst noch was kann, steht in den Sternen.
- Der Zäpten soll was mit Computern können, wäre schön wenn er das mal beweisen und weniger schwatzen würde.

Alles in Allem eine miese Truppe, aber doch nicht soo mies. Was läuft also schief? Wenn wir nur Atomwaffen hätten...

Während Dr. Berger Xaks Wunden heilt...

entspinnt sich innerhalb der Mannschaft eine Diskussion über Mathematik. Laienhaft, wie Ralfi mir versichert. Der La Grange Punkt ist als der Punkt definiert, an dem sich die Schwerkraft von zwei Körpern gegenseitig aufheben. Fliehkraft, Krümmung des Raumes im Schwerpunkt.

Wir bereiten eine Funkbarke mit einer Warnung an die Bevölkerung vor, die im Orbit ausgesetzt werden soll. Wenn er wieder fit ist, soll Xak starten, um einen Kommunikator, den Run! entsprechend vorbereitet hat, am Computerterminal im Bunker anzubringen.

Wir warten.

1.5 Stunden nach dem Gefecht entdecken wir eine Gestalt, die sich mittels eines Gravgürtels der DUAL nähert. Wir funken ihn an, woraufhin er eine EMP-Granate an seiner Rüstung aktiviert. Ein heller Blitz und er flieht in Richtung Planetenoberfläche. Run! fliegt getarnt hinterher und schaltet ihn mit unserem EMP aus. Er fliegt weiter. Xak hinterher und schießt auf ihn. Er zündet noch eine Blendgranate. Run! kann ihn erneut entdecken und Xak schießt ihm den Kopf weg. Wir sammeln ihn auf und nehmen, was wir brauchen können. Überraschend die Güte seiner Ausrüstung: TL15 Tarnschild, Felddisruptor, Feldpanzer, Sensorfeld, 5 EMP-Granaten, Sensor Typ 4, Kommunikator. Mit einigem davon ausgerüstet geht Xak nun runter ins Militärlager. Über dem Loch ist ein Netz gespannt. Xak schneidet einen Durchgang und schlüpft

rein. Einige Salven werden in den Gang gefeuert, woraufhin Xak sein Tempo erhöht. 25 Soldaten seilen sich in den Schacht ab. Die Wespennester (von vorher) gehen los. Die Leichen in der Halle wurden inzwischen entfernt. Endlich ist Xak an den Computerterminals angelangt. Wir identifizieren den Hauptterminal und Xak löst ihn aus der Verankerung. Da taucht der Psioniker wieder auf. Xak kann entfliehen. Gut gemacht (+).

Oben im Orbit schließt Run! das erbeutete Terminal an den Strom an. 3 Tage, 1 h bis Ekridenkreuz...

20 EP

Xak (-)

12.04.442 NIZ

Wir beobachten die Lage...

Ich nutze die Zeit, um eine Ansprache an die Bevölkerung von Shulung aufzusprechen. Eine aufrüttelnde, eloquente Rede, die ihr Ziel sicher erreichen wird. Run! erhöht die Leistung der Funkbarke, damit sie alle heimischen Sender überlagert und wir parken sie im geostationären Orbit.

Nun hacke ich in den Hauptspeicher, den Xak aus dem Bunker geholt hat. Auf der ersten Ebene finde ich Inventarpläne des Lagers. Am 05.05.331 ist das System bei voller Hallenauslastung auf Standby gegangen, knapp 1 Jahr, nachdem der auffällige Schiffsverkehr im Quadranten registriert wurde (ab 5.10.330). Die letzte Leerung des Lagers fand am 04.04.331 statt. Ich finde Schiffsnamen und 6 nummerierte Stationen als Abnehmer und Lieferanten der Waffen. Schiffe bis 500000 t vom Haus H!Kar. Diese Station trägt die Nummer 3. Es werden auch Zugänge aus „dem Innern“ verzeichnet. Die 2. Speicherebene bleibt mir verschlossen. Wir ruhen uns aus.

30 Minuten nachdem wir die Barke abgesetzt haben, wird von der Festung des Vorsitzenden ein Translichtsignal abgesetzt. Wir entschlüsseln es als eine militärische Grußbotschaft an die Ekkriden. Position des Planeten, Infos über den Asteroidengürtel, Codes, Scannerdaten und einiges über uns. Wir stellen „höchste Gefahr für seinen Auftrag“ da. Allerdings sind die Aufzeichnungen nur rudimentär.

Nun wird die Situation langsam bedrohlich. Wir machen uns davon. Ich halte der Mannschaft eine aufmunternde Rede, in der ich ihre zahlreichen Fehler herunterspiele und besonders auf die kleinen Erfolge, die sie errungen hat, hinweise, um sie wieder zu motivieren und für die folgende Reise zur Station „Folksam“. Eine gute Rede. Die Männer machen sich ermuntert an die Arbeit.

(Run!: So – jetzt ist es an der Zeit, endlich mal dem Zäpten¹ in seine Lügenberichte reinzufunken. Tatsächlich – auch wenn es im Log oft anders behauptet wird – ist uns der Zäpten auf dieser Mission nicht wirklich nützlich gewesen. Weder hat er das Bunkersystem datentechnisch knacken können, noch hat er irgendwelche sinnvollen Anweisungen gegeben, die auf seinem geistigen Mist gewachsen sind, noch besitzt er – wie oft geprotzt – Atomwaffen. Zugegeben – unsere Ideen waren auch nicht erfolgreicher – aber zu behaupten, die Misserfolge wären nur das Ergebnis mangelhafter Ausführung des Zäptens Befehle ist mindestens eine doppelte Lüge und wilde Aufschneiderei. Dafür, dass wir diesen Typen aus seinem Kälteschlaf befreit haben, geht er jetzt ganz schön auf die Nerven.)

Vor uns liegt eine knappe vierwöchige Reise durch das interstellare Asteroidenfeld, welches wir nicht in einem Rutsch durchqueren können. Immer wieder müssen wir unsere Hypersprünge unterbrechen und

¹ Spitzname, Mischform aus Käpten und Zäpfchen; das Zäpfchen ist der Kopfform geschuldet, warum der Kerl zum Käpten gewählt wurde, ist mir nach wie vor rätselhaft. Wahrscheinlich durch den Einsatz psionischer Kräfte...

kleinere, von besonderen Masseanhäufungen und gravitatischen Schwankungen durchzogene Bereiche des Feldes per Schub durchqueren.

Am Ende der 2. Woche unserer Reise durch das interstellare Asteroidenfeld fangen wir ein Signal auf, das offenbar vom Schildfeld eines 1000 t-Schiffes TL 15 stammt, welches uns durch das Asteroidenfeld verfolgt. Wir stellen eine Falle in einem „Schubkorridor“. Run! versteckt die DUAL. Etwas springt zu uns in den lokalen Hohlraum des Feldes. Unser Pilot erkennt darin einen 1000-Tonner ekkridischer Bauart. Wenig Besatzung.

(Run!: der Plan ist schnell gemacht und nicht vom Zäpten. Da wir unsere Verfolger nicht bis nach „Folk-sam“ führen wollen, müssen wir uns ihrer entledigen. Die Falle ist dergestalt, dass wir Torpedos getarnt auf die voraussichtliche Flugbahn des Verfolgers legen und sie erst im letzten Moment, wenn ein Ausweichen oder Gegenmaßnahmen praktisch unmöglich sind, sie abzufeuern.)

Run! feuert eine Torpedosalve ab und im Augenblick des Einschlages enttarnen wir uns. Die Salve war sehr gut gezielt (+), das Schiff ist zerstört. In kleine Schnipsel zersprengt. Lediglich die Kommandoeinheit scheint noch einigermaßen intakt zu sein. Ich befehle eine Annäherung und schicke Xak hinaus, um das Segment zu untersuchen. *(Run!: Tatsächlich war es Run!'s und Xaks Idee...)* Im Innern verschlossene Kabinen und die Brückensektion, in der 5 zerschmetterte Ekkriden liegen. Es gilt auch noch einiges an Strandgut sicher zu stellen. Unter anderem 4 Miniacceleratoren, Effektorgewehre, Speicherkristalle aus zerstörten ID-Cards, 5 Typ 1 Sensoren, einen Quantentransponder, dazu Kommunikatoren.

Als er auf die DUAL zurückgekehrt ist, macht sich Xak daran, die Brücke mit Bildern der zerfetzten Ekkridenleichen unsere Brücke zu tapezieren. Run! hilft ihm. Wir finden noch einige kleine elektronische Bauteile und fliegen dann weiter.

Nun möchte ich mir die Speicherchips ansehen und weise Run! an, sie zu aktivieren. In einem Vorspeicher finde ich Schiffsroutinen und Navigationsdaten der Ekkriden. Dann muss ich mich erstmal ausruhen. *(Run!: War ja klar... was für ein Held)*

TBC

40 EP

26.04.442 NIZ

