

Eine kurze Zusammenfassung der bisherigen Ereignisse:

- ?? Eine offensichtlich superreiche Person namens Babatus (Ähnlichkeit mit einem doppelt so großen Eridani) beauftragt euch über seinen 1. Sekretär Slebwog (ein Talz), ein Rätsel zu lösen, mit dem er sich schon seeeeehr lange beschäftigt (Andeutungen und Erinnerungen deuten auf eine Lebensdauer von Babatus von >400 Standardjahren hin) ≈ das Rätsel heißt: „Auf der Suche nach dem Grund des Lebens“ oder „warum gibt es überhaupt Leben“; Dieses Rätsel ist eine Art Hobby für ihn – die angeheuer-ten C. sind weder die ersten, noch die einzigen, die sich mit diesem Rätsel für ihn beschäftigen
- ?? für diese Aufgabe, die durchaus Monate und Jahre dauern kann, bekommen die C. 2 Mio. Denare pro Monat, darin sind jedoch kleinere Spesenkosten bereits enthalten
- ?? es wird im Rahmen dieser Aufgabe mehrere kleinere Aufträge geben, die zum Gesamtkonzept passen ≈ die erste Aufgabe wird sein, einen Rishan (doppelt so großer Mzajach) namens Estrel Assada bzw. dessen Seelencontainer zu finden, der an der Absturzstelle des Schiffes „kurzer Besuch“ vermutet wird. Assada soll angeblich im Hathorien-System gewesen sein, ca. 35.000 Lichtjahre entfernt
- ?? die C. finden nach verschiedenen Begegnungen mit imperialen Ekriden, amphibischen und räuberischen Ovariss und dem kurzen und tödlichen Kontakt mit einem Fernjäger des Systems Akana Norat sowohl den Seelencontainer von Assada als auch 3 andere Container, die zur selben Bauart gehörten; diese Container werden zu Babatus gebracht

der wiederbelebte Estrel Assada erzählt folgende Geschichte:

- ?? Assada wurde vor 54 Jahren beauftragt, mit einem Team von 8 Leuten (2 Rishan, 4 Menschen, 1 Yara, 1 Shing) in die Randzone zu fliegen, um dort „etwas“ zu untersuchen; Dauer des Auftrags war 4 Jahre; er kann sich leider nicht erinnern, was in den Jahren seiner Reise vorgefallen ist
Nur das Ende der Reise ist ihm bekannt; er kam aus dem System Akana Norat, und ihr Schiff wurde ver- folgt; bei der Ankunft auf Phendra wurden sie von Schiffen erwartet und abgeschossen, u.a. von Schiffen der damaligen „Herrscher“ von Phendra;
Was er auch weiß, ist, dass er eine wichtige Botschaft überbringen soll und zwar nach Zm'Ircan im Im- perium (ca. 400 Lichtjahre entfernt); er vermutet einen hypnotischen oder psionischen Block, der seine Erinnerungen und die Botschaft schützt; die Auftraggeber der Reise sind ihm nicht bekannt, er vermutet jedoch das Imperium selbst oder eine andere machtvolle Organisation (Megakonzern, eventuell auch planetare Regierung);
Der geistige Block kann durch mehrere Arten aufgehoben werden ≈ 1. durch Kontakt zu seinen ur- sprünglichen Auftraggebern, 2. durch Codewörter/-sätze, die sein ehemaliges Team haben könnte, 3. andere Schlüsselinformationen (z.B. Bilder, Gerüche, Musik etc...)
- ?? Assada kennt Babatus schon sehr lange (mindestens 250 Standardjahre) und hat oft für ihn Aufträge erledigt; sie sind Freunde

Babatus fügt zur Geschichte hinzu:

- ?? Assada kam von 54 Jahren mit der „kurzer Besuch“ nach Phendra und erzählte etwas von einem Auftrag der Bereisung der Randzone mit dem o.g. Team; Babatus beauftragte seinen Freund dabei Augen und Ohren offen zu halten und nach Möglichkeit einen Weg zum „Ein-Aus-Stern“ zu finden, welcher in eini- gen Kulturen auch als der Quell allen Lebens bezeichnet wird und welcher noch später durch die Hatho- rianer in das Hathorien-System „umbenannt“ wurde. Assada flog ab und schickte ein Jahr später eine codierte Nachricht über einen Frachter der Zikkurats, der aus dem Bengosi-Hierat kam. Der Inhalt laute- te: „bin im Ein-Aus-System gewesen. habe phantastische Dinge gesehen – buchstäblich Billionen von Lebensformen. Mehr davon persönlich...“
Jedoch kam Assada nie mehr nach Phendra und Babatus suchte lange Zeit vergebens nach einer Spur von ihm und gab schließlich nach 15 Jahren auf.
- ?? aktuell wurde die Geschichte wieder, als eine Yara namens Eleanna auf Phendra, genauer genommen bei den Schwerelosen im energetischen Sektor von Lalonde auftauchte und sich allüberall nach dem Schiff „kurzer Besuch“ erkundigte und nach deren Besatzungsmitgliedern forschte. Auf diese Weise wurde Babatus aufmerksam – und wahrscheinlich auch andere beteiligte Fraktionen
- ?? Babatus möchte nicht, dass Assada nach Zm'Ircan fliegt, bevor nicht die Codierung seines Geistes ge- knackt ist, da er befürchtet, seine Auftraggeber dort könnten die Informationen über „Ein-Aus“ oder auch das Hathorien-System nicht herausrücken oder sogar löschen...

daher ≈ finden Sie die Yara Eleanna und entlocken Sie ihr die Codierung, falls sie vorhanden ist.

Das energetische Viertel:

Das energetische Viertel gehört zu den gefährlichsten Gegenden von Lalonde; nicht weil dort ständig geschossen und mit Raubüberfällen gerechnet werden muss, sondern weil hier die Oberflächenverhältnisse von Hochtemperaturwelten, meist in Kombination mit Hochdruckatmosphären simuliert wird. Kohlenstoffbasierte Spezies können hier ohne schwere Schutzmaßnahmen (z.B. Feldpanzerung) nicht überleben. Ihre Lungen würden sofort verschmoren und ihre Körper verbrennen. Die durchschnittliche Lufttemperatur liegt bei 450 - 500 °C, kann aber auch bis 1.800 °C ansteigen. An vielen Orten des Viertels glühen Boden und Wände orangerot, manchmal sogar gelb und weiß. „Besonderheiten“ des Viertels sind treibende, blaugrün brennende Wolken, Zinn- und andere Metallbäche, Schwefelteiche, metallische Nebel etc. Ein großer Teil der Energieversorgung von Lalonde (zumindest des 3. Stadtsektors) kommt aus dem energetischen Viertel.

Im energetischen Viertel leben im wesentlichen drei Spezies: die N,Zoth, die Rodianer und die Schwerelosen. Letztere leben überwiegend in der sogenannten Y-Halle, eine im wesentlichen leere Halle von etwa 300m Länge, 100m Breite und 40m Höhe, die von starken Energiefeldern ähnlich Schildfeldern durchzogen wird und überdies einen flüssigen, magmatischen Boden aufweist. Darüber hinaus soll es angegliederte „Gästequartiere“ geben, von denen behauptet wird, dort fänden Hinrichtungen und Seelenextraktionen statt. Alles Quatsch, wie ihr mittlerweile wisst. Die Lufttemperatur der Y-Halle beträgt ca. 1.600°C. Es ist bekannt, dass metallische Dinge, ja sogar Cybertechnologie in den Energiefeldern steckenbleiben können (mit echt üblen Auswirkungen für deren Träger...). Ob das so ist oder nicht, unterliegt der Kontrolle der Schwerelosen, deren TL übrigens auf 15 geschätzt wird. Alle drei Spezies, auch die Schwerelosen, sind im Netz auffindbar, jedoch nur die N,Zoth haben eine erkennbare Portalstruktur. Bei den anderen beiden weiß man nie, ob man nicht gerade mit der Klimaanlage zu sprechen versucht...

Auf der Suche nach der Yara Eleanna durchstreifen wir die Stadt. Ein Tipp führt uns zum Raumhafen. TecWaBo parkt seinen Van vorm Raumhafengelände und mischt sich mit Tsonn unters Volk. Währenddessen versucht lek ad Ack, (ein Squieser, der als Netzer die Gruppe komplettiert) vom Van aus im Netz an Informationen zu gelangen. Allerdings taucht schon bald eine „Polizeistreife“ auf und hindert ihn am erfolgreichen Hacken. Somit ist leider auch TecWabos Van aktenkundig geworden.. Immerhin konnte lek im Netz erfahren, dass alle Passagen vom Raumhafen nach Zm´Irkan entweder abgesagt oder aufgekauft wurden. Die Yara hatte offensichtlich versucht, sich eine solche Passage zu buchen, erfolglos. Dann machen wir uns auf, um am nächsten Ort zu suchen, an dem die Yara laut unseren Informationen gesichtet wurde: Das „Ebene 2“ im Methan-Viertel.

Wir betreten das „Ebene 2“, den größten Hotel/Bar/Kasinokomplex des Methan-Viertels.

Ein zylinderförmiger Raum mit einer Deckenhöhe von 40 m und einem Durchmesser von 25 m. Im gesamten Ebene 2 ist es sehr dunstig, an manchen Stellen des Raums schon fast neblig. Vorherrschende Farben sind grün, gelb und braun. In der Mitte am Boden befindet sich eine Bar und ein kreisförmiger Tresen. Zwei träge Jevezianer arbeiten dahinter und schenken ölige Flüssigkeiten, schwere Rauchgase und farbige Stäube an die sich auf den verteilten Sitzgruppen lümmelnden Gäste aus, die sich damit berauschen. Etliche der Gäste sind keine Methangasatmer. Der Boden ist mit symmetrisch gemusterten Kacheln bedeckt, die gelegentlich ihre Muster verändern. Die Innenwände sind reich mit exquisitem Zierrat und Stuck bedeckt. Überall sind großformatige Videowände und Netzchnittstellen verteilt, auf den Werbung für Schiffspassagen, für Waren und Dienstleistungen und andere Dinge flimmert; die virtuellen Agenten der Werbung reagieren auf Sprache, Handzeichen und Radiosignale. Sechs umlaufende Galerien sind in die Wände eingelassen, jeweils im Höhenabstand von 6 m, und werden durch vier Treppen- und Fahrstuhlschächte erschlossen. Auf den Galerien finden sich weitere Sitzgruppen, Tischarrangements, Bartresen, schall- und

radiosignalisierende Separées, Konferenzräume, Massage- und Wellnessecken, holographische Skulpturen und natürlich auch die normalerweise versperrten Zugänge zu den Hotelbereichen des „ebene 2“. Bei den letzteren handelt es sich um insgesamt 24 Flure (4 pro Galerie) mit je 12 Zimmern. Alle Zimmer können verschiedene Atmosphären abbilden, sämtliches Mobiliar kann sich morphen. Die Kosten für die Zimmer variieren zwischen 150 Denaren für ein kleines Quartier und 2.500 Denaren für ein Luxusquartier mit allen Annehmlichkeiten.

Leider erweist sich auch dieses Etablissement als nicht besonders Informationsbringend. Zwar versuchen wir, auf verschiedene Weise der Yara Eleanna auf die Spur zu kommen, aber weder im Netz, noch beim Barkeeper oder einem Frachterkapitän ist besonders viel in Erfahrung zu bringen. Immerhin finden wir heraus, dass die gesuchte *Yara in den letzten Tagen hier war. Vor 4 Tagen hatte sie eine Unterredung in einem der Separés.*

Wir verlassen die Bar und besprechen vor der Tür das weitere Vorgehen. Iek ad Ack schreibt ein Suchprogramm (152) das automatisch alle eingehenden Daten auf seinem Rechner mit der Besatzung der „kurzer Besuch“ abgleichen soll.

Während Tzonn, der Hatorianer 100 Minikameras besorgt, sucht der findige Squieser im Netz nach Informationen über das Volk der Yara. Folgendes kann er herausfinden:

Die Yara sind recht weit verbreitet. Sie leben in „nomadischen Rudeln“ und siedeln sich entlang der interstellaren Handelsrouten an, wo sie ihren Lebensunterhalt als Dienstleister oder Händler verdienen. Als Rasse sind sie noch relativ jung. Auch auf Phendra sind die Yara nichts außergewöhnliches. Sie leben zum großen Teil in der Unterstadt, wo sie sich Gangkämpfe mit den Leopari, einer Art Minileoparden mit Schwarmintelligenz, liefern. Allerdings haben es auch einige Yara als Händler zu Geld und Ansehen gebracht. Im Netz stoßen wir auf die Namen von zwei bedeutenderen Familien.

Während wir noch vor dem „Ebene 2“ stehen und auf die Rückkehr des Minotauren warten, kommt Seet die Idee, sich nach Kameras umzuschauen, wie auch wir sie aufstellen wollen. Und tatsächlich entdeckt sein scharfes Katzenauge drei TL 12 Kameras über dem Eingang des Etablissements, die offensichtlich nicht zur Grundausstattung desselben gehören. Sofort hackt sich Iek in eine der Kameras und entdeckt eine fremde Datenstruktur, die wir den Akana Norat zuordnen. Die Suche in der Programmierung fördert ein Suchprogramm zu Tage, ganz ähnlich dem, dass wir selber für unsere 100 Kameras im Sinn hatten. Sogar die Gesuchten überschneiden sich, denn auch die Nazi-Katzen von Akana Norat haben die Gesichter der 8 Crewmitglieder der „Kurzer Besuch“ in ihrer Suchmatrix gespeichert. Wie wir allerdings feststellen, sind *die zum Abgleich eingespeicherten Fotos auf einem anderen Planeten aufgenommen worden und die Crew sieht etwas anders aus. Irgendwie jünger, aber man kann es nicht genau festmachen.*

Dann erwartet uns eine unangenehme Überraschung, denn auch Tzonn und TecWaBo sind als gesuchte Personen in der Kamera gespeichert und eine sofortige Überprüfung ergibt, dass schon Alarmsignale abgesetzt wurden. Allerdings scheint nur Tzonn erkannt worden zu sein. Daraufhin zerstört Iek die gehackte Kamera und sammelt die zwei anderen ein (in einen funksignalabweisenden, scannersicheren Bleibehälter).

Nach einer kurzen Besprechung trennen wir uns. Um etwaige Verfolger abzuschütteln nehmen wir unterschiedliche Wege aus dem Methan-Viertel. Allerdings entdeckt TecWaBo eine Drohne, die Tzonn verfolgt. Offensichtlich ein Ergebnis des Kamera-Alarms. Tzonn wird gerade noch rechtzeitig von ihm gewarnt, um einem Hackingangriff auf seine Feldpanzerung zu entgehen. Da er die Drohne nicht entdecken kann, beschließt er, sich in eine Kneipe und somit aus dem Blickfeld der Drohne zu begeben. Iek ad Ack und TecWaBo verlassen das Methan-Viertel, während Seet sich noch ein wenig dort umhören will

In der Kneipe, wo Tzonn sich einen Absacker genehmigt, taucht ein Mzajach auf. Er setzt sich zu dem Minotauren und gibt vor, ein Fan zu sein, was Tzonn jedoch schnell durchschaut. Der Hatorianerpriester alarmiert die anderen über Kehlkopffunk. TecWaBo macht sich auf den Weg zurück ins Methan-Viertel und auch Seet begibt sich in Richtung Kneipe, während Iek sich in die Drohne hackt, dort aber leider keinen Zugang zur Befehlsebene findet.

In der Kneipe überschlagen sich die Ereignisse. Der Priester versucht den Mzajach mit einer Halluzination hinters Licht zu führen. Als dies nicht gelingt, beginnt er, die Katze zu beleidigen, woraufhin diese „Initiative“ miaut und zwei Monofilament-Peitschen zückt. Auch das Rind lässt sich nicht lumpen und ist ebenfalls mit seiner Mono-Peitsche bei der Hand. Dann beginnt ein fröhliches Umsichhauen. Iek, der sich inzwischen Zugang zur Befehlsebene der Kneipensoftware verschafft hat, steuert einen Angriff mit der dort verfügbaren Schallwaffe bei, welcher allerdings nur einen Effekt auf unbeteiligte Gäste hat. Inzwischen ist Seet vor der Kneipe angekommen, wo er an der Decke des Ganges die Spy-Drohne entdeckt. Kurz entschlossen springt er hoch, reißt im Sprung sein Schwert aus der Scheide und zerteilt die Drohne mit einem sauberen Schlag in zwei Hälften. Dann stürzt er in die Kneipe, wo er mit ansehen muss, wie der Mzajach gerade Tzonn zu Boden peitscht. Nun reicht es ihm. Er hackt mit seinem Schwert auf die Katze ein und als das immer noch nicht reicht, verpasst er ihr eine Ladung aus seiner Antimateriewumme (Bitte richtige Waffe eintragen). Fellstückchen fliegen durch den Raum...

Im Netz muss Iek feststellen, dass der Wirt einen stillen Alarm ausgelöst hat. Er rät den anderen zur Flucht. Schnell bestellt er noch einen Krankenwagen zur Schleuse am Ausgang des Methan-Viertels, dann verschließt er die Kneipentüren und stellt die Sprinkleranlage an, bevor er sich aus dem Netz verabschiedet.

TecWaBo verbrachte seine Zeit währenddessen in der Kanalisation. Daraus hervorgekommen kann er nun beobachten, wie der Sicherheitsdienst zur Kneipe kommt und diese absichert. *Kurze Zeit später kommt ein zweites Fahrzeug an. Offensichtlich Nazi-Katzen. Diese werden allerdings von den Polizisten recht harsch am Betreten der Kneipe gehindert.*

Seet begleitet den komatösen Tzonn ins Krankenhaus, wo der Minotaur die nächsten 20 Stunden in Behandlung bleiben muss.

TecWaBo, der sich hervorragend zu einem Menschen gemorpht hat und Iek, der ihn erst nicht erkannt hat, treffen sich im Hotel und programmieren die Kameras (158). Um die Überwachung noch auszuweiten, schleust der Squieser einen Trojaner (179) in die Reisebüroportale ein, der alle Buchungen nach Zm'lrkan sowie das Einloggen der „Kurzer Besuch“-Crewmitglieder melden soll. Dann machen die beiden sich auf, um die Kameras zu verteilen (Tom, bitte Orte eintragen).

Im Krankenhaus bewacht Seet die Genesung des Minotauren, der in einem gläsernen Kasten mit lauter kleinen Robotarmen liegt. Gegen Mitternacht hört er verdächtige Schritte auf dem Gang. Es ist nicht der leichte, beschwingte Schritt der Nachtschwester! Seet löst schnell ein Gitter und verbirgt sich im Belüftungsschacht. Durch das Gitter sieht er zwei unbekannte Mzajach in Arztkitteln das Zimmer des Minotauren betreten. Elegant schlängelt er sich aus seinem Versteck und schleicht unbemerkt ins Krankenzimmer, wo sich die beiden „Ärzte“ an Tzonns Container zu schaffen machen. Seet greift an. Er reisst sein Schwert heraus und schwingt es in der selben Bewegung bis zur Hälfte durch den ersten Gegner, der daraufhin entleibt zu Boden sinkt. Schon wendet sich Seet dem zweiten Arztkittel zu und schlägt auch diesen nieder. Das Zimmer schwimmt in Blut. Seet holt die Nachtschwester und kann sie soweit beruhigen, dass sie keinen hysterischen Anfall bekommt. Allerdings ruft sie den Sicherheitsdienst. Aus Angst vor gerichtlichen Konsequenzen sichert die Klinik eine Rund um die Uhr 1A Bewachung für Tzonn zu. Eine Untersuchung des Med-Containers zeigt, dass die Katzen (offensichtlich Nazis) tatsächlich kurz davor waren dem Rind das Licht auszublasen...

4 Uhr morgens. Die Katzenkadaver sind abtransportiert worden und Seet versucht beim Krankenhaus (St. Anna Hospital) eine Entschädigung herauszuschlagen. Tatsächlich redet er so gewandt auf den Oberarzt ein, dass dieser ihm beim nächsten Mal *eine kostenlose Behandlung zusichert*.

Während dessen montieren TecWaBo und Iek ad Ack einige Kameras im Raumhafenbezirk, wo sie Zeugen einer Schießerei zwischen zwei ausgemergelten Mzjach-Gangs werden, aus der sie sich allerdings tunlichst heraushalten. Wieder zuhause checkt Iek das Netz nach Nachrichten ab.

Verschiedene Sicherheitsdienste warnen vor einer explosiven Stimmung in der Bevölkerung. Es gab in letzter Zeit mehrere Zwischenfälle. Der Vorfall in der Kneipe wird ebenfalls erwähnt. Der Squieser kann einige Fotos von Tzonn und Seet finden. Im Polizeibericht findet er zudem Fotos der Akana Norat Katzen, die versucht hatten, in die Kneipe zu gelangen. Er fügt die Gesichter der Suchmatrix hinzu.

Seet meldet sich und unterbreitet den Plan, Tzonn und sich selbst unauffällig im Krankenwagen aus der Klinik fahren zu lassen. TecWaBo und Iek ad Ack mieten einen Wagen und folgen dem Krankenwagen um die Beiden zu übernehmen.

Seet hat es sich allerdings noch mal anders überlegt und will sich zunächst noch einmal die Leichen der „Ärzte“ ansehen. Zu diesem Zweck schleicht er sich in den Keller und in die Leichenhalle und untersucht die beiden Toten. Hierbei fördert er unter den Achseln der Katzen jeweils einen Sender zu Tage. Außerdem nimmt er sich ein technisches Auge mit.

Unterdessen nehmen TecWaBo und der Squieser den inzwischen genesenen Hatorianer auf und fahren mit ihm zum Hotel. Man entschließt, sich auf zwei Hotels aufzuteilen. Der Wandler und der Squieser in eines, Rind und Katze, die inzwischen auch wieder da ist in ein anderes. Dann ruhen wir bis zum Mittag.

Warum hat der Feuersalamander den Abschluß des ekkridischen Schiffes gelöscht?

12 Uhr mittags. Gerade ist Iek aufgestanden, als sich eine Kamera meldet. Im Methangas-Viertel vor dem „Ebene 2“ ist eine der gesuchten Nazikatzen aufgetaucht. Iek hackt sich ins „Ebene 2“-Netz und beobachtet über Kameras und Richtmikrofon, wie der Mzajach sich mit dem Barkeeper, einem Jevезianer, unterhält. Offensichtlich versucht er mittels einer großzügigen Bestechungssumme (150000 Creds) den Aufenthaltsort eines „inoffiziellen Gastes“ herauszufinden. Der Barkeeper geht zum Schein auf die Bestechung ein, alarmiert allerdings den Chef, dessen Name *Grok* lautet, und erstellt eine fingierte Gästeliste, die er dem Mzajach aushändigt. Das Geld wechselt den Besitzer und die Katze verlässt das „Ebene 2“, wo sie unseren Blicken entwindet.

Iek verweilt sicherheitshalber noch im Netz und seine Beharrlichkeit wird belohnt. 5 Minuten später erhält nämlich der Barkeeper die Aufforderung, sich zu einer Besprechung in Groks Quartier einzufinden. Iek versucht hektisch in den Netzknoten des „Ebene 2“ zu hacken, um Zugang zu Groks Räumen zu erhalten und nach anfänglichen Schwierigkeiten gelingt ihm das auch. In dem luxuriös eingerichteten Quartier (aber nicht ganz so toll wie das von Barbatos) entdeckt er die beiden Jevезianer, die einen seltsamen Unterhaltungstanz aufführen. Sie gehen im Kreis und wedeln mit den Armen, wobei sie sich auch gegenseitig schubsen, während sie auf jevezianisch sprechen. Weil wir nicht jevezianisch können, zeichnen wir auf und besorgen ein Übersetzungsprogramm.

Der Barkeeper, der kein Untergebener sondern eher Partner Groks zu sein scheint, verlangt, dass der „Gast“ verschwinden muss. Grok, der nur drei Arme statt der üblichen vier hat, hält dem entgegen, dass er der Yara Eleanna (endlich ist es raus) weiterhin das Gastrecht einräumen will. Allerdings sei sie am vorigen Abend verschwun-

den. Schließlich einigen sie sich darauf, die Yara, sollte sie wieder auftauchen an einem anderen Platz unter zu bringen.

Ilek sucht aufgrund dieser Informationen nach weiteren relevanten Daten und findet die Videoaufzeichnungen der letzten 6 Monate. Daraus geht hervor, dass *Eleanna offensichtlich ihr Äußeres verändert hat. Ihr Zimmer sieht so aus, als habe sie vor wieder zu kommen. Zudem scheint sie mit Grok recht gut bekannt und befreundet zu sein. Sie beherrscht jevezianisch und auch einige Bewegungen des Kommunikationstanzes, soweit ihr das mit zwei Armen möglich ist.* Ilek lädt sich die Videodateien runter und schleust einen Trojaner in die Zimmerkamera ein (154), der beim erneuten Auftauchen der Yara Bescheid sagen soll. Dann überprüft er die Kontoverbindung der Nazikatze.

Das Geld kam vom „Diasporakonsortium“, einer Bank auf Akana Norat. Die Nazi-Katze, die den Barkeeper bestochen hat heißt Samani Pachar.

Tzonn analysiert die jevezianischen Tänze auf ihren Informationsgehalt und vermittelt dieses Wissen TecWaBo, der sich darauf vorbereitet, zur Yara zu morphen. Ilek lädt zusätzlich ein jevezianisches Tanzlexikon runter, sowie einige Informationen zu den Jevezianern an sich.

Auf Phendra gibt es einige tausend Jevezianer. Sie sind mit grau-grüner schuppiger Haut bedeckt und haben vier Arme. Sie bilden eine junge Zivilisation, die sich durch eine große individuelle Aggressivität auszeichnet, was nicht zuletzt in den Selbstverstümmelungen Ausdruck findet. Grok fehlt beispielsweise einer seiner Arme. Diese Schmuckverstümmelungen werden sich von den Jevezianern selbst oder gegenseitig bei gebracht. Sie sind kein Zeichen für die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Mafia-Organisation, sondern „gehören einfach dazu“. Die Jevezianer bekleiden auf Phendra einige gut bezahlte Positionen in der Wirtschaft. Das „Running Man“ Spiel beispielsweise wird von einem Jevezianer gemanagt.

Die nächsten 10 Stunden vergehen mit Morphvorbereitung und tanzen üben. Um 19 Uhr kommt auf fast allen Kanälen eine Nachrichtenbotschaft der Feuersalamander:

Es gab keinen Angriff auf Phendra. Die Explosionen, die in der Atmosphäre beobachtet werden konnten, rührten daher, dass ein Piratenschiff samt zwei Begleitschiffen aufgebracht wurde.

Um die Wahrheit hinter diesem Propagandageschwätz herauszufinden, begibt sich Ilek ad Ack wiederum auf eine Netzsuche. Mehrere Klicks später hat er folgendes herausgefunden:

Das große Schlachtschiff im Orbit ist ekkridischer Bauart. Einige Quellen behaupten, das Piratenschiff, das von dem Schlachtschiff zerstört wurde, sei die seit Jahren berühmte „Kolossos“ gewesen. Andere deuten darauf hin, dass es sich um ein Schiff von Akana Norat handelte. Wir sind uns dessen sogar sicher, ebenso, dass das zerstörte Begleitschiff dasjenige war, welches das Ekkridenschiff in den Sümpfen zerstört hat. Einige Berichte beschäftigen sich mit den wirtschaftlichen und politischen Folgen, die das Auftauchen eines so mächtigen, allen Waffen Phendras überlegenen Schlachtschiffes haben wird.

Da meldet sich eine Kamera aus dem Raumhafenbezirk. Die Yara betritt eine Kneipe. Das „Flame out“, nicht weit von unseren Hotels entfernt. TecWaBo, Seet und Tzonn machen sich auf den Weg, um mit ihr zu sprechen, während Ilek ad Ack sich ins Netz des „Flame Out“ hackt.

Das „Flame Out“ ist eine mittelgroße Spelunke von ca 250 m2 plus einigen Nischen. Es gibt zwei Tresen und diverse Glückspielmöglichkeiten. Die Gäste sind in Kuddelmuddel aus unterschiedlichen Rassen, allerdings nicht besonders wohlhabend oder –riechend. Einige Damen warten auf unzweideutige Angebote.

Inmitten dieser Szenerie entdeckt der Squieser auch die Yara Eleanna, die sich in einer Nische mit einigen blauhäutigen, weißmähnigen Krötengesichtern unterhält. Erneut muss Ilek

mitschneiden, weil er die Sprache der Sippaya genannten Proleten nicht versteht (die Sprache wird angekauft). Allerdings scheinen sie sich vor seinen Augen mit der Yara handelseinig zu werden. Sie setzt sich, wenn auch widerstrebend mit an ihren Tisch.

Die Sippaya sind eine junge Spezies von reisenden Händlern. Sie scheinen technisch nicht unbewandert (TL 10-12) allerdings sind sie ziemliche Arschlöcher, was ihr Verhalten angeht. Gesetzlose und Sklavenhändler.

Iek findet heraus, dass zur Zeit ein Sippayanischer Megafrachter im Raumhafen liegt und Ladung löscht. 200 Mann an Land, 8 im „Flame Out“.

Die Anderen kommen am „FO“ an. Seet versteckt sich, während Tzonn und TecWaBo am Türsteher vorbei in die Kneipe gehen. Gerade in diesem Augenblick beginnt eine Schlägerei zwischen einem der Sippayer und einem Mzajach. Tzonn und Tec nutzen den Tumult, um sich dem Tisch der Sippayer unauffällig zu nähern. Um die Aufmerksamkeit der Yara zu erlangen beginnen sie mit einem jevezianischen Tanzdialog, in dessen Verlauf sie ihr auf Jevezianisch mitteilen, dass sie in Gefahr ist und dass wir sie gerne sprechen wollen. Die Yara Eleanna hört die Nachricht und blickt erstaunt. Inzwischen ist die Schlägerei zum Ende gekommen. Einer der Sippayer, nicht länger durch den Kampf abgelenkt hat ebenfalls den Tanz bemerkt. Er fletscht die Zähne und pöbelt gegen die „jevezianischen Schwuchteln. Unterdessen betritt Seet die Kneipe. Die Sippayer kommen in Rage und wollen die „schwulen Jevezianer“ aufmischen, nicht ohne allerdings vorher den Chef zu fragen. Nach einer kurzen Absprache stehen die Sippayer auf. Drei von ihnen pöbeln weiterhin gegen Tzonn und TecWaBo, während der Rest sich, die Yara mit sich ziehend, in Richtung eines Notausganges bewegt. Tzonn versucht sich an einer Halluzination und wird geboxt. Iek verriegelt den Notausgang. Tzonn wird geprügelt. TecWaBo wirft sich hinter einen Billardtisch, zieht seine Waffe, schießt und TRIFFT!! Iek bedient ohne wirklichen Erfolg die kneipeninterne Schall und Gaswaffe. Dann stellt er das Licht aus. Der Kampf nimmt seinen Lauf. Als Seet eingreift wendet sich da Blatt eindeutig zu unseren Gunsten. Er erledigt die Krötengesichter, die sich inzwischen vor dem Notausgang befinden, aber die Tür nicht aufbekommen, in rascher Folge. Auch TecWaBo erledigt seinen allerersten Gegner. Tzonn, der erfolglosen Zauberei überdrüssig, bringt sich in Kampfwut und kann somit auch noch seinen Teil zum Bodycount beitragen. TecWaBo rennt nach draußen und sieht nach dem Fahrzeug der Sippaya, das vor der Kneipe geparkt war und nun zum Hintereingang schwebt. Der Chef der Kröten zieht indes eine seltsame Waffe und schießt auf Seet. Der Mzajach bekommt Kopfschmerzen, sowie das Verlangen Tzonn zu töten. Glücklicherweise verstirbt der Sippayer kurz darauf und der Tötungsdrang verlässt den Mzajach. Wir haben es geschafft! Iek verriegelt die Türen, löscht die Videodateien der Kneipe, nachdem er sie sich runtergeladen hat und stellt die Sprinkleranlage an. Die anderen durchsuchen schnell die Leichen der Sippaya, schnappen sich die komische Waffe, das Geld, die Yara, die zwischendurch durch die Schallwaffe ohnmächtig geworden war, und untersuchen das Auto, um evt. damit zu fliehen.

TBC

TecWaBo begutachtet den Wagen. Das Gefährt der Kröten stellt sich als recht modernes (TL12) Luft-Boden-Fahrzeug heraus, das TecWaBo zu fahren im Stande ist. Unterdessen sind in der Ferne die ersten Sirenen zu hören. Der Wirt des „Flame Out“ hatte schon zu Beginn des Gefechtes Alarm gegeben. Iek ad Ack hackt sich ins Security-Netz und kann feststellen, dass mehrere Sicherheitsdienste alarmiert wurden. Eines von ihnen hat den Ruf aufgenommen und seine Leute losgeschickt. Als der Squieser versucht, sich in den Knoten zu hacken, um Näheres herauszufinden, wird er allerdings von einem Wächterprogramm entdeckt und muss sich zurückziehen.

Inzwischen hat sich der Rest der Gruppe aufgeteilt. TecWaBo fährt mit dem Krötenmobil davon, um es zu verstecken und evt. für Ablenkung zu sorgen, während Seet und Tzonn mit der Yara wegschleichen. Iek ad Ack verschafft sich Zugriff zur Kneipenvideoüberwachung und kann beobachten, wie nach kurzer Zeit zwei Sicherheitsfahrzeuge vor dem „Flame Out“ ankommen. Vier Mzajach springen heraus und beginnen mit ihrer Routine. Zwei gehen rein und befragen die Gäste, die anderen beiden untersuchen die Gasse und die darin befindlichen Sipayakadaver. Nachdem sie ihre Arbeit abgeschlossen haben, bekommen sie Geld vom Wirt und verschwinden wieder.

Aus seinem Versteck kann Seet beobachten, wie ein Fahrzeug der Akana Norat zum „Flame Out“ fährt. Iek, der daraufhin seine Überwachung intensivieren will, erhält unvermutet eine mail. Erschrocken, da er sich ertappt wähnt, kann er im groben folgendes lesen:

„Nehmen sie bitte mit uns Kontakt auf. Wir wissen, woran Sie arbeiten und haben Ihnen ein lukratives Angebot zu machen. Folgen sie dem link.“ Des weiteren geht aus dem Inhalt der mail hervor, dass der Verfasser tatsächlich recht gut über unsere Aktivitäten informiert ist. Der Squieser wird unruhig. Das Hotel scheint aufgefliegen zu sein. Er verfolgt die Spur der Nachricht zum Akana Norat Knoten. Da fällt ihm eine Netzpräsenz auf, ein fremder Netzer, der ihn überwacht! Sofort macht sich Iek an die Verfolgung, verliert den Eindringling jedoch schnell wieder aus den Augen. Auch im Realraum wird die Situation brenzlig! Im Flur des Hotels sieht Iek ad Ack zwei verdächtige Terraner mit Sonnenbrillen auftauchen. Nun wird es ihm zu heiß! Er loggt sich aus, schnappt seine Habseligkeiten und springt elegant aus dem Hotelfenster in eine Gasse, in der glücklicherweise ein gefüllter Müllcontainer steht. Er verbirgt sich hinter dem Container und kann aus seinem Versteck heraus beobachten, wie vor dem Hotel eine schwarze Stretchlimo herumschwebt. Nach kurzer Besinnungspause rennt Iek ad Ack los. Zwei Terraner steigen aus der Limousine. Da rempelt der unglückliche Squieser einen Passanten an, der, lautstark pöbelnd, die Terraner auf Iek aufmerksam macht. Es folgt eine mehrere Minuten dauernde Verfolgungsjagd. Schließlich kann Iek sich jedoch verstecken und somit den Terranern entgehen. Eine Untersuchung seines Decks fördert einen Trojaner zu Tage.

Unterdessen hat TecWaBo das Fahrzeug in einem Hinterhof gut versteckt und sich anschließend zur Besinnung in die Kanalisation zurückgezogen. Er muss die vergangenen Ereignisse, die ihm unter anderem seinen ersten Toten bescherten, mental verarbeiten.

Tzonn seinerseits durchsucht die Yara Eleanna, die immer noch nicht wieder bei Bewusstsein ist. Er findet Tabletten gegen eine genetische Krankheit und einen inaktiven Sender – möglicherweise von den Schwerelosen installiert. Seet sichert hinter dem Hatorianer die Lage.

Schließlich ist es Zeit für das vereinbarte Treffen in der Schlossallee. Während wir uns gegenseitig auf den neusten Stand bringen, entdecken Seets scharfe Katzenaugen eine seltsame Lichtverzerrung in einiger Entfernung. Ein Tarnfeld! Sofort machen wir einen neuen Treffpunkt aus und verteilen uns. Der Metamorphe flieht durch Zäune, der Squieser flüchtet sich in den nahe gelegenen Park auf die Bäume. Tzonn, die Yara unter dem Mantel verborgen schlüpft um die Ecke in eine dunkle Gasse und Seet tarnt sich ab.

Der Mzajach kann erkennen, das unter dem Tarnfeld ein Sendarier steckt, der nun die Verfolgung der Minotauren aufnimmt. Seet schleicht hinter dem Feuersalamander her. Nach kurzer Zeit entdeckt der Salamander allerdings den Mzajach und winkt ihn zu sich rüber. Um Aufsehen zu vermeiden folgt Seet der Aufforderung und muss erfahren, dass Lurchi an-

scheinend eine Menge über uns und unsere Arbeit weiß. Er verlangt, dass Seet uns alle zusammenruft, was dieser, nach anfänglichem Zögern auch tut. Wir kommen aber nicht.

Tzonn nutzt die Hotline und ruft Slepwok den Tallz an, um Hilfe und Instruktionen zu erbitten. Der Tallz scheint zunächst erschrocken zu sein, gibt aber dann Koordinaten und Uhrzeit für unsere Abholung durch. Wenn möglich sollen wir den Sendarier ausschalten.

Inzwischen fragt der Salamander Seet aus. Der Mzajach erzählt von unserer Begegnung mit den Nazikatzen. Lurchi zeigt ein Foto der Yara und Seet muss zugeben, dass wir mit ihr zu tun haben. Er konstruiert allerdings eine Geschichte, die uns als anonym angeheuerte Leibwächter für Eleanna darstellt. Unser Auftraggeber sei ein Tallz, den er allerdings nur kurz gesehen habe. Als Lurchi allerdings ein Bild von Slepwok zeigt, muss Seet ihn als den Auftraggeber erkennen. Daraufhin macht der Salamander sich davon, ohne sich noch einmal umzusehen.

Seet, dem klar ist, dass er den Sindarier nicht mit den Informationen davonkommen lassen darf, zieht seinen Accelerator und eröffnet das Feuer, welches der Sendarier erwidert. Mehrere helle Explosionen grollen durch die Straße als die beiden sich beschießen. Zwei Runden später sind zwei Autos und ein Lurchi weniger auf der Straße. Der Mzajach durchsucht die Salamanderstücke und fördert noch einige Rechnerfragmente zu Tage, welche er nebst der Waffe des Sendariers an sich nimmt. Nun machen wir uns alle auf zum Treffpunkt. Zur vereinbarten Minute kommt das angekündigte grüne, gepanzerte Fahrzeug und holt uns ab. Ein Terraner begrüßt uns, Fozzybär über Monitor, Kniegas. Wir fliegen mit hoher Geschwindigkeit aus der Stadt raus, ein wenig über Land und dann aus einer anderen Richtung wieder in die Stadt zu Babatos Wohnsitz.

Nun können wir uns erst einmal ausruhen und die Ereignisse der letzten Stunden besprechen und sacken lassen. Iek ad Ack untersucht den Rechner der Sippaya und die Fragmente des Lurchirechners mit folgenden Ergebnissen:

Krötenrechner:

Es ist der private Rechner von Hülsenmeister Netus. (Ein Hülsenmeister ist jemand, der über Sklavenkröten = Hülsen gebietet). Er war 2. Navigator auf dem Sippayanischen 150.000T-Frachter „Logus“, der z.Z. im Orbit liegt. Die Sippaya, deren Landurlaub am morgigen Tag enden sollte, wurden von der Yara Eleanna auf der Suche nach einem Lift nach Zm'Irkan kontaktiert. Allerdings hatten sie nicht vor, die Yara mitzunehmen, was ihnen auch verboten gewesen wäre, sondern wollten sie ans „Haus der Strafe“, eines ihrer bevorzugten Etablissements, als Opfer verkaufen. (Arschlochkröten)

Lurchifragmente:

Lurchi war kein gewöhnlicher Polizist sondern offensichtlich vom Geheimdienst. Leider wurde das Gespräch mit Seet simultan an seine Dienststelle übertragen. Im Speicher des Rechners taucht ein Foto von Tzonn auf, sowie ein Hinweis auf TecWaBo (ohne Bild), der als Gestaltwandler identifiziert ist. Auch einige Nazikatzen sind verzeichnet. Zum Beispiel der uns bekannte Barmannbestecher Samani Pachar.

Die Teambesprechung findet angesichts dieser Neuigkeiten in niedergeschlagener Stimmung statt. Was können wir noch tun? Müssen wir den Planeten verlassen? Wenigstens waren die Terraner im Hotel keine neue Partei, sondern nur eine Finte der Akana Norat.

Während der Nacht lassen sich Seet und Iek von den Drogen entgiften.

Am nächsten Morgen findet ein informelles Brunch mit Babatos und dem Tallz statt. Assada und Eleanna sind nebst einem Mediziner ebenfalls anwesend. Dieser teilt uns mit, dass das Gehirn der Yara leider ziemlich kaputt ist. Dennoch wird der Versuch gestartet, die Erinnerungen von Eleanna mit denen von Assada zu verbinden. Folgendes kann durch die Nennung unterschiedlicher Codewörter, die Teile des mentalen Blockes aufheben aus der Erinnerung der Yara erfahren werden:

Die Acht waren im Auftrag des Imperiums unterwegs, um Handelsverträge auszuhandeln. Ihr Auftrag führte sie unter anderem nach Bengasi Primus, Kanntz und besonders lange nach Akana Norat. Assada begab sich einmal für einige Wochen allein ins Chinok System. Dort traf er auf die dort seit langer Zeit wohnende Gothai-Spezies, eine Maschinen-Zivilisation, bei denen er einen artefaktösen Gegenstand kaufte. Einen goldenen, schwebenden Ball, den er begeistert als den „Schlüssel zu Ein-Aus“ bezeichnete. Dieser Ball brachte der Mission jedoch Schwierigkeiten. Beispielsweise wurden sie bei einem Besuch des „Eisernen Kernes“ zum Verlassen der Station aufgefordert, weil sie einen gefährlichen Gegenstand (den Ball) mit sich führten. Auch begegneten ihnen nun auf ihren Reisen häufiger Geistererscheinungen, wie die, von denen wir im Zusammenhang mit dem Seelenfriedhof gehört hatten. Laut der Yara Eleanna tauchten diese erstmals nach dem Erwerb des Balles auf.

Einige Codewörter im Bericht der Yara legen nun wiederum Teile der Erinnerung Assadas frei:

Die Akana Norat Mission wurde abgebrochen, weil sie eine beängstigende und sehr bedrohliche Entdeckung machten. Sie versteckten jedoch einige Dinge. Ob auch der Ball darunter ist kann er nicht erinnern. In einem Gebäude auf Akana Norat, einer als Ruhmeshalle gedachten, im Volksmund jedoch spöttisch „Hall of Shame“ genannten Stätte (die Akana Norianer haben noch nie einen großen Krieg gewonnen), befinden sich Schlüssel/Hinweise oder gar die versteckten Gegenstände selbst.

Außerdem fällt uns auf, das Eleanna Babatos als „Rue Pelton“ anredet. Wir fragen nach.

Vor 75 Jahren begegneten sich Babatos und die Yara Eleanna auf Alijid Merkar. Er war damals Regionalberater des Megakonzerns MT im Sektor Alijid Merkar und gleichzeitig fürs Imperium aktiv als Archon von Nubia/Randzone.

Ausgehend von diesen Informationen und den Erlebnissen der letzten Tage bieten sich uns nun laut Babatos folgende Alternativen:

1. Nochmal die Schwerelosen besuchen, um eventuell eine „Seelenkopie“ der Yara zu bekommen
2. Nach Akana Norat fliegen und die Infos in der „Hall of Shame“ suchen
3. Als eiserne Reserve gegen die Ekkriden ermitteln.

Einige offene Fragen:

Warum sind gerade jetzt, mit dem Auftauchen der Yara so viele Parteien hinter der Sache her?

Wieviel wissen die Akana Norianer und was sind ihre Ziele? Wollen sie endlich mal einen Krieg gewinnen?

Ist der goldene Ball eine Möglichkeit den Weg ins Hatoriensystem zu finden bzw. abzukürzen?

Welches Spiel spielt Babatos? Ist er undercover fürs Imperium tätig, oder handelt er auf eigene Faust?

TBC

Den Rest des Tages haben wir „frei“, während Babatos versuchen will, die Sache mit den Sendariern wieder gerade zu biegen.

lek ad Ack bestellt sich ein neues Deck und stöbert derweil in Babatos' Bibliothek herum, weil er vom Anwesen aus in dieser prekären Situation nicht ins Netz gehen darf. Er sucht nach Informationen, die uns im Hinblick auf unser weiteres Vorgehen weiterhelfen könnten. Bei der Suche nach Infos über den „goldenen Ball“ hat er wenig Erfolg. Zwar findet er einiges über ähnliche Artefakte (ab TL 20) aber nichts spezielles. Also liest er bei der Gothai-Spezies weiter.

Die so genannte Gothai-Spezies ist eine sehr alte (über 100 Mio Jahre) Maschinen-Zivilisation unsicheren Ursprungs, die sich allerdings auf recht niedrigem Tech-Level bewegt (10). Sie reisen auf Unterlichtschiffen umher und nutzen auf den Welten, die sie besuchen, Rohstoffquellen und Schrottplätze / Schiffsfriedhöfe um Teile für ihre Reproduktion zu finden bzw. herzustellen. Diese „Fortpflanzung“ besteht im Nachbau der Originalformen, die allerdings recht vielfältig sind.

TecWaBo unterhält sich derweil mit Slepwok dem Tallz. Er bittet ihn, das Krötenmobil zu bergen und für uns anonym umzumelden. Der Tallz kümmert sich darum und lässt den Wagen in einer guten Garage unterstellen. Der Wandler regt zudem an, uns Ausweichidentitäten zu beschaffen, was Slepwok ebenfalls in die Wege leitet. Kurz darauf sind wir stolze Besitzer von schicken 333er Zweit-IDs.

Als das geregelt ist, begibt sich TecWaBo in der Bibliothek, wo er auf den Squieser trifft. Gemeinsam durchforsten sie den Wald aus Informationen nach brauchbarem über die Schwerelosen.

Leider gibt es kein Sprachpaket „Schwerelos“. Die Sendarier haben aber offensichtlich die Möglichkeit, mit ihnen zu kommunizieren, denn die Schwerelosen liefern die Energie für die Stadt. Diese produzieren sie auf kaum nachvollziehbare Weise mittels einer Technologie, die mindestens auf TL 15 anzusiedeln ist. Die Schwerelosen treten bekanntermaßen in Form einer leuchtenden, Linie von 1m Länge auf. Es ist bekannt, dass diese Form selbst gewählt ist und die Schwerelosen auch andere Formen annehmen können. Im Prinzip können sie auch reden aber sie wollen wohl nicht. (Nehmen sie uns überhaupt wahr?)

Die Schwerelosen akzeptieren als Zahlungsmittel eine energetische Währung (TL 15) die sich „Gravpinches“ nennt und im Verhältnis 1 GP zu 15 000 Denare steht.

Auch der Hathorianerpriester Tzonn ist nicht faul. Nachdem er sich ein wenig mit Assada unterhalten hat, dem er für den Abend ein Privatkonzert versprochen hat, um ihm auf diese Weise möglicherweise die eine oder andere mentale Blockade zu lösen, informiert er sich über das „Haus der Strafe“.

Dieses liegt im Raumhafenbezirk und ist neben den bereits bekannten entarteten Sexspielchen auch für seine regelmäßigen Trashmetal-Konzerte bekannt. Die Innenausstattung orientiert sich am Gefängnisdesign früher technischer Epochen (Gitterstäbe, Ketten, elektrische Folterinstrumente, rohes Plastik).

Am Abend meldet sich Slepwok der Tallz, der zu höflich ist, um zu zeigen, dass er nicht glücklich über die „Verpetzung“ durch Seet ist. Mit den Sendariern konnte die Sache geklärt werden. Babatos hat ihnen die Protokolle abgekauft und unsere Namen wurden gelöscht. Allerdings bedurfte es dazu auch einem Hinweis darauf, dass er weiß, dass die *Lurchis Klonen einsetzen* (der getötete war z.B. einer) und nun wissen sie, dass er es weiß. Irgendwann wird dies Babatos einen Nachteil bringen ...

Zudem gibt es Neuigkeiten über die Nazikatzen von Akana Norat:

Die Akana Noratianer auf dem Planeten sind durch den Angriff der Ekkriden auf ihre Flotte im Orbit (offensichtlich sämtliche Schiffe, die Akana Norat hier im Phendra-System besaß) von ihrer Heimatwelt abgeschnitten. Zudem kam einer ihrer wichtigen

Attachés samt Entourage bei einem „Unfall“ ums Leben. Anscheinend sind die Ekkriden zur Zeit recht sauer auf die Akana Norianer. Auf weitere Informationen angesprochen gibt Slepwok der Tallz uns einen link, der zu einem historischen Dokument führt. Es berichtet die Geschichte einer Welt, die sich dem Imperium nicht anschließen wollte. Zunächst wuchs es um die Welt herum, dann wurde sie schließlich platt gemacht. Bestehen Parallelen zu Akana Norat?

Wir beschließen uns für die nächsten Nachforschungen aufzuteilen. Während Tzonn sein Konzert geben will und sich so weitere Infos von Assada erhofft, machen sich TecWaBo und Seet auf zu den Schwerelosen ins Energetische Viertel und Iek ad Ack informiert sich in einem Internetcafé auf virtuellem Wege.

Tsonns Konzert läuft schlecht. Es will keine rechte Stimmung aufkommen und dann dieses Kratzen im Hals... Assada ist sehr enttäuscht.

Auch bei Iek ad Ack läuft die Suche nicht rund. Er findet nichts über den „goldenen Ball“, und nichts Neues über die Schwerelosen. Allerdings kann er einige Informationen über den „Metallinen Kern“ sammeln.

Auf dieser 10 Gigatonnen großen Station leben rund 60 verschiedene Spezies, unter anderem Dralassiten (eine alte, verstreut lebende Spezies) und Telematen. Die Dralassiten scheinen derzeit die Station zu führen. Der Handel mit bestimmten Artefakten ist verboten. Eine Besonderheit der Lage (und wahrscheinlich der Grund für dieselbe) des „Metallinen Kerns“ ist eine Tachyonenfeldlinie, die in unbestimmten Zeiträumen (zwischen 1 und 50 Jahren) daran vorbei vibriert. Das letzte Mal war sie vor 4 Jahren dort.

Iek versucht noch sich in den Netzknoten der Sendarier zu hacken. Tarnt sich schlecht, hackt schlecht, wird entdeckt, haut ab und verlässt das Café.

Währenddessen sind TecWaBo und Seet, in ihre Feldpanzerungen gekleidet, am energetischen Viertel angelangt, wo sie einige ungeschlachte Gestalten in Überdruckanzügen bemerken. Es scheinen N'Zoh't zu sein (eine junge Spezies aus flüssigem Schwefel mit einem Skelett aus festem Schwefel, 450 – 700° heiß und orangefühend). Nachdem sie sich in der Schleusenkammer durch die Warnhinweise gescrollt haben, betreten sie das energetische Viertel durch die Eingangsschleuse.

Im energetischen Viertel ist es heiß, qualmig und rot schimmernd. Der Boden ist mit Asche bedeckt. Die 4 m hohen Gänge sind spärlich mit Felsblöcken möbliert, auf denen seltsame, farbige Zeichen zu sehen sind. Rodianer, eine hellgelb bis weißglühende Spezies, und N'Zoh't bewegen sich durch die Gänge. Die Umgebungstemperatur schwankt zwischen 500° und 900°. Metallische Dämpfe und Funkenregen sprühen immer wieder durch die Räume – es ist wie im Innern eines Hochofens. TecWaBo und Seet steigen hinab zur Y-Halle, wo die Schwerelosen wohnen. Es wird immer heißer, die „Luft“ immer dicker. Sie sehen einige wenige Fahrzeuge – Doppelkammer-Gasblasen von 2 – 3 m Durchmesser, welche durch die Gänge schweben und ihre Insassen in Gondeln transportieren. Das funktioniert bestimmt nur, weil die Auftriebskräfte in der Überdruckatmosphäre des energetischen Viertels wesentlich höher sind. Schließlich gelangen sie an einen abschüssigen Treppenschacht, der in einer Kammer mit einem großen, orangefüh-glühenden Tor endet. Dies ist der Zugang zur sogenannten Y-Halle. Es herrscht eine Temperatur von ca 1000°. Das Bodenmetall ist weich, Wände und Decke glühen. Die Gase in der Luft weisen einen ungewöhnlich hohen Goldanteil auf. Das Tor ist verschlossen und lässt sich nicht ohne weiteres öffnen. TecWaBo spricht also auf gut Glück das Tor an und bittet um Einlass. Es öffnet sich auch tatsächlich und der Dampf kochenden Metalls dringt heraus. In der Y-Halle wabert metallischer Dampf und Plasma umher. Pfützen aus flüssigem Metall bedecken Teile des Bodens. Die Lebenserhaltungsanzeigen der Feldpanzerungen von Seet und TecWaBo schnellen in den überkritischen, dunkelroten Bereich. Seet beschließt, vor dem Tor auf den Wandler zu warten, während dieser sich ins Innere vorwagt. Den gefährlichsten Stellen ausweichend sucht TecWaBo nach den Schwerelosen. Schließlich gelangt er an einen Plasmateppich, den er nicht umge-

hen kann. Er ruft nach den Schwerelosen und erhält auch tatsächlich Antwort. Die Schwerelosen sind an TecWaBo interessiert, weil er „wie sie ist, aber trotzdem ‚einen Schatten‘ hat“. Sie haben noch nie jemanden wie ihn getroffen. Sie laden Tec ein, bei ihnen zu übernachten und wollen seine Sprache lernen. Seine Panzerung teilt ihm Abtastungsversuche mit. Er fragt die Schwerelosen nach dem Seelencontainer der Yara und erfährt, dass die Schwerelosen ihren „Schatten“ besitzen. Sie wollen aber höchstens eine Kopie rausrücken und das auch nur, wenn Tec bei ihnen „Gast ist“. Schließlich gelingt es dem Wandler jedoch, die Schwerelosen zu einem möglichen Tausch zu überreden. Wenn wir einen für sie interessanten Seelencontainer einer Person „mit Schatten“ haben, tauschen sie vielleicht gegen eine Kopie der Yara. Auf seinem Weg hinaus sieht TecWaBo einige kleine energetische Verzerrungen, eine Art „Mini-Schwarze-Löcher“, etwa 35 an der Zahl. *Dienen sie der Energiegewinnung?*

Seet und TecWaBo verlassen das energetische Viertel und begeben sich zurück in Babatos Quartier, wo sie auf die anderen treffen. Wir besprechen die Ereignisse und versuchen etwas über die „Schatten“ herauszufinden. Wir untersuchen die Urne und die Container, die wir gefunden haben, können aber keinen „Schatten“ finden. Auch der Tallz und Babatos, der allerdings z.Z. nicht auf dem Planeten ist, können mit „Schatten“ nicht anfangen. *(Ist Babatos für das Imperium unterwegs???)* Wir gehen erstmal schlafen.

Am nächsten Morgen begibt sich Tsonn in Begleitung von Seet in den Tempelbezirk, um theologischen Rat in Sachen „Schatten“ einzuholen.

Der Tempelbezirk ist ein ummauerter Bereich in dem sich, wie der Name schon sagt diverse Anbetungshäuser, Tempel etc unterschiedlicher Religionen befinden. Neben Gläubigen verschiedener Spezies, darunter recht skurrile Gestalten, sind auch einige Touristengruppen zu sehen. Aus vielen Tempeln steigt Rauch auf.

Auch Hathor wird in einem kleinen Tempel angebetet, und zu diesem begibt sich Tzonn als erstes. Die Gemeinde ist begeistert, Besuch von so einer Berühmtheit zu erhalten und bereitet Tzonn einen jubelnden Empfang. Dieser befragt den Gemeindevorsteher, der ihm aber nichts Konkretes über „Schatten“ sagen kann. Er teilt ihm aber mit, dass es 26 Sekten gibt, die mit „Schatten“ in unterschiedlicher Form zu tun haben. Und so macht sich der Minotaur auf den Weg, diese aufzusuchen. Zunächst begibt er sich zum „Erlöser“-Kult, bei dem das Licht eine große Rolle spielt. Ein Priester teilt ihm, auf „Schatten“ angesprochen, folgendes mit:

Die „Erlöser“ glauben, das jeder einen „Begleiter“ hat, eine Art Aura, die auch „Schatten“ genannt wird. Nach dem Tod des Körpers wird der „Schatten“ befreit und verbindet sich im Weltraum mit den anderen „Schatten“. Klone besitzen keinen „Schatten“.

Der Priester bietet Tzonn ein altes, handgeschriebenes Buch seiner Religion an, für 2,5 Megacreds. Weil Tzonn aber nicht genug Geld hat, verschiebt er das Geschäft fürs erste und geht zurück zur Basis.

Warum hatte die Yara einen „Schatten“, wenn sie aus dem Container kam?

TBC

Richtigstellung: Die wiederbelebte Yara hatte KEINEN „Schatten“.

Auslöser für unseren Suchauftrag durch Babatos (schon in den Sümpfen) war das Auftauchen der Yara Eleanna. Bevor Babatos uns losschickte kann die Yara erst wenige Tage „wiederbelebt“ gewesen sein.

Am Vormittag, während sich Tzonn und Seet im Tempelbezirk aufhalten, kontaktiert Tecwa-Bo Slepwok den Tallz. Er ist auf der Suche nach einem attraktiven Tauschobjekt für die Schwerelosen. Dem Tallz ist es jedoch nie gelungen, die Schwerelosen zu kontaktieren. Er ist erfreut, dass wir in dieser Beziehung weiter gekommen sind als alle seine Beauftragten zuvor, kann uns jedoch keine tollen Tipps geben. Er schlägt vor, es mit Gravpinches zu versuchen, von denen bekannt ist, dass die Schwerelosen sie als Zahlungsmittel akzeptieren. TecWaBos Vorschlag, es mit Seelencontainern zu versuchen, hält er aber auch für eine Möglichkeit. Wir wollen allerdings nicht aufs Geratewohl Seelencontainer anbieten, sondern sie zunächst auf „Schattenwahrscheinlichkeit“ prüfen. Slepwok würde uns zur größten Not auch den Container eines der beiden Besatzungsmitglieder der „Kurzer Besuch“, die wir gefunden haben, zur Verfügung stellen. *(Der Chef der Crew, ein Rishan (doppelt so großer Mzajach) hieß übrigens „Osanai Achada“)*

Iek ad Ack und TecWaBo beginnen die Untersuchung der 25 000 Seelencontainer. Sie beinhalten größtenteils Mitglieder von Schiffsbesatzungen. Wir finden aber auch 94 Container, bei denen wir einen Namensbezug im Archiv herstellen können.

Die Meldungen sind bis zu 200 Jahre alt. Sie beziehen sich auf Personen unterschiedlicher Völker (Mzajach, Ekkriden...), die abgestürzt sind und offensichtlich intensiver gesucht wurden als die meisten anderen. Inzwischen gelten sie offiziell als verschollen. 3 von diesen 94 stechen besonders hervor. Hierbei handelt es sich um einen königlichen Astronomen aus dem Volk der Belibringi sowie zwei hoch begabte Ho´ Dihin - Techniker und Systemanalytiker. Der Astronom, der als Koriphäe auf dem Gebiet der Galaktografie galt und zudem ein Mitglied der königlichen Familie war, stürzte vor 130 Jahren ab, die Ho´Dihin vor 180 Jahren. Für das Auffinden der Techniker wurde seinerzeit eine Belohnung von 50 Megadenaren pro Container ausgesetzt, die immer noch gilt! Erfreulich! In einer Nebenquelle stößt Iek ad Ack auf eine überraschende Information: Anscheinend war der Belibringi schon einmal 12 Jahre vor seinem Absturz auf Phendra und erlitt bei diesem Besuch einen tödlichen Unfall im Energetischen Viertel. Dies hinderte ihn allerdings offensichtlich nicht daran, 12 Jahre später bei einem Raumschiffabsturz erneut ums Leben zu kommen...

Wir sammeln Infos über die Urnen:

Sie sind Bestandteil eines Kultes der Ovaris, welcher „gewisse Praktiken“ hat, um die Seelen Verstorbener (ohne Ansehen von Volk oder Religion) in ebendiesen Urnen zu fangen. Da der Kult innerhalb der Stadt geächtet ist, praktiziert er nur außerhalb des Stadtgebietes. Die Ansicht, dass die Geistererscheinungen, die beispielsweise in den Sümpfen auftreten mit dem Kult und seinen Praktiken zusammenhängen können ist zwar weit verbreitet, aber bislang ohne Beweis. Eine später durchgeführte Netzsuche fördert Gerüchte zutage, nach denen die Schwerelosen ein durchaus großes Interesse an solchen Urnen haben.

Möglicherweise wäre auch ein Sprachpaket „Metamorph“ für die Schwerelosen ein akzeptables Tauschobjekt. Immerhin haben sie sich TecWaBo gegenüber interessiert an ihm und seiner Sprache gezeigt. Also verhandelt TecWaBo mit Slepwok dem Tallz über die Herstellung eines solchen Pakets. Der Tallz bzw. sein Chef sind selber auch an einem solchen, bislang nicht existierenden Sprachchip interessiert. Schließlich kommen sie zu folgender Einigung: *TecWaBo wird mit Hilfe einiger Techniker aus Babatos´ Entourage zwei Sprachpakete erstellen. Eines zum Tausch mit den Schwerelosen und eines zum exklusiven Gebrauch für Babatos. Dieser wird sich im Gegenzug verstärkt nach anderen Wandlern umsehen.*

Da die Prozedur der Herstellung etwa 8 Stunden dauert, macht man sich sofort ans Werk. TecWaBo nimmt auf einem bequemen Sitz Platz und die Techniker befestigen einen Spezialhelm an seinem Kopf. Aus diesem führen eine Unzahl Monofilamentdrähte zu speziellen Gerätschaften, vor denen wiederum die Techniker Platz nehmen und los gehts.

Inzwischen ist es Mittag geworden und Tzonn und Seet sind aus dem Tempelbezirk zurück. Sie bringen die Idee auf, sich nach lebenden Verwandten der Yara zu erkundigen. Der Squieser macht sich auf die Suche und wird auch fündig. Sie hat tatsächlich einige entfernte Verwandte in der Stadt, die sie früher auch schon besucht hat. Da stößt Iek ad Ack in einem Nebenlink erneut auf eine seltsame Nachricht. *Vor 72 Jahren versagte im energetischen Sektor ein Schutzsystem. Bei diesem Vorfall kam eine Yara namens Eleanna ums Leben.* Auffällig! Das kann kein Zufall sein. Iek ad Ack macht sich auf die Suche nach weiteren tödlichen Unfällen im energetischen Viertel, deren Opfer später doch wieder am Leben waren. *Tatsächlich scheinen solche Unfälle geradezu alltäglich zu sein. Etwa einmal pro Woche kommt im energetischen Viertel jemand ums Leben. Von all diesen Toten haben sich etwa 50 als „rekonfiguriert“ zurückgemeldet. Unter ihnen auch die Yara Eleanna und der Belibringi.*

Was treiben die Schwerelosen? Stehlen sie interessanten Individuen die „Schatten“ und schicken sie als Klone zurück? Führen sie die „Unfälle“ absichtlich herbei, oder profitieren sie von Zufällen? Gegen die aggressive Version spricht ihr Verhalten gegenüber TeWaBo. Oder konnten sie nur seine „Mächtigkeit“ nicht einschätzen und hielten sich deshalb zurück?

Es kommt die Frage auf, wie die Schwerelosen durch den Raum reisen. Bibliotheks- und Netzrecherche ergeben lediglich dünne Informationen.

Es sind noch nie Raumfahrzeuge der Schwerelosen gesehen worden. Allerdings gibt es Berichte über Schwerelose, die durch den Raum geschwebt sind. Auch sind die „einheimischen“ Schwerelosen zu bestimmten Gelegenheiten wie z.B. Sonneneruptionen, -flecken, energetischen Störungen und heftigen Gewittern außerhalb des energetischen Viertels gesehen worden. Auch im „metallischen Kern“ leben Schwerelose.

Inzwischen ist die Erstellung des Sprachpaketes beendet und TecWaBo gesellt sich wieder zu uns. Wir besprechen den Handel mit den Schwerelosen. Wir wollen ihnen die Urne, einen Seelencontainer und den Sprachchip in dieser Reihenfolge im Tausch gegen eine intakte Kopie des Containers der Yara Eleanna anbieten.

Mit diesem Plan machen wir uns auf zum energetischen Viertel. Tzonn macht den Muskel vorm Eingang, die anderen drei gehen rein. Panzertor, 1000°, Treppen und schließlich stehen Iek, Tec und Seet vor dem Tor zur Y-Halle. Auf dem Weg war uns das Verhalten der N'Zohr etwas seltsam vorgekommen, deshalb sichert Seet vor dem Tor. Der Squieser begleitet den Wandler durch das Tor, das sich hinter ihnen wieder schließt. TecWaBo spricht die Schwerelosen an und bietet ihnen zum Tausch zunächst die Urne an. Die Schwerelosen materialisieren sich. In Iek ad Acks Augen scheinen sie eine Art mononuklearer Fäden zu sein, während TecWaBo genauer hinsieht und erkennt, dass sie aus einem absorbierenden Feld bestehen. Die Urne, gegen die Hitze durch eine Umhüllung aus Keramik geschützt, wird abgetastet und die Schwerelosen bieten im Austausch lediglich ein Gespräch mit der Yara an. Der daraufhin angebotene Container ist für die Schwerelosen uninteressant. Also bietet TecWaBo schweren Herzens das Sprachpaket an. Die Schwerelosen testen ihn und sind begeistert. Gegen den Chip und die Urne sind sie bereit, eine intakte Kopie des Containers der Yara Eleanna herauszurücken. Die Urne wird aus ihrer Schutzhülle gelöst und „zersägt“. Aus allen Richtungen erscheinen blaue Lichtblitze und umhüllen die Urne. Wir können sehen, wie etwas aus der Urne entweicht, einen Teil der Energie absorbiert und dann vergeht. 2 Minuten später öffnet sich das Tor zur Y-Halle. Eine Säule mit einer Keramikbox wird dahinter hochgefahren. Wir verabschieden uns von den Schwerelosen und nähern uns der Säule. In der Keramikbox befindet sich ein Seelencontainer, den wir an uns nehmen. Dann machen wir uns auf den Weg hinaus aus dem energetischen Sektor. Allerdings versperrt

uns etwa 50 N'Zoht den Weg. Wir nehmen eine Abzweigung. Die N'Zoht verfolgen uns, aber wir sind schneller, bis ein Tor uns den Weg versperrt. Allein Seet kann noch durch das sich schließende Tor schlüpfen. 3 N'Zoht nähern sich TecWaBo und lek ad Ack und verlangen die Ausweise. Die beiden benutzen ihre 2. IDs und diese bewähren sich zum ersten Mal. Nach einer Warnung vor Kontakten zu Rhodianern können wir den Rest unseres Weges unbehindert fortsetzen.

In Babatos Quartier empfängt uns ein hochzufriedener Slepwok. Es gibt für jeden 1 Mega Extragratiifikation. Sofort machen sich die Techniker an die Rekonstruktion der Yara. Da die Erweckung erst in zwei Wochen im Beisein Babatos' stattfinden soll, beschließen wir, uns die Zwischenzeit in Babatos Klinik mit Verdrahtung etc. zu vertreiben. Slepwok informiert uns, dass die Rekonstruktion gut läuft. Dann allerdings geschieht etwas unerwartetes. In Babatos Villa wird eingebrochen und der „alte“ Klon der Yara Elenna wird in seinem Quartier ermordet. Die Täter hinterließen ihre Visitenkarte, sie gehören offensichtlich zur „Weißen Gilde“. *Diese Assassinen-Vereinigung, die nur aus Draquiri besteht, ist die mächtigste ihrer Art auf Phendra. Angeblich benutzt sie bei ihren Aufträgen alte Tunnelsysteme unterhalb der Stadt Lalonde, die auf den Ruinen einer alten Draquiri-Stadt gebaut wurde.* Nach diesem Vorfall werden die Sicherheitsvorkehrungen verschärft und es gibt keine weiteren Vorfälle. Als wir die Klinik verlassen, ist auch Babatos wieder da. Er hat inzwischen unterschiedliche Verhandlungen geführt. Ein Ergebnis besteht darin, dass Eleanna und Assada uns in 3 bis 5 Tagen verlassen werden. Bis es soweit ist, sollen wir die beiden außerhalb von Babatos Quartier sicher unterbringen und bewachen. Babatos fürchtet nach dem Einbruch einen Maulwurf in seinem engsten Umfeld.

Eleanna tritt auf und sorgt für eine unangenehme Überraschung. Auf den ersten Blick scheint alles in bester Ordnung zu sein. Die Yara befindet sich bei bester körperlicher und geistiger Gesundheit. Sie ist fröhlich und voller Esprit, kann sich aber an nichts erinnern, was sich nach ihrem „ersten“ Tod vor 72 Jahren zugetragen hat. Babatos ist sehr enttäuscht.

Eleanna berichtet von ihren früheren Reisen, auf denen sie etliche seltsame Wesen traf (z.B. die Gothai-Spezies) und auch Kontakt zu anderen Mitgliedern des späteren Händler- und Diplomaten Teams hatte (insbes. zum Rishan Estrel Assada und dem Shing Prof. Dr. Lieen). Besonderes Interesse entwickelte sie an energetischen Lebensformen. Daher suchte sie auch die Schwerelosen auf Phendra auf. Die Erinnerung an das Geschehen in der Y-Halle fällt ihr nicht leicht. Offensichtlich hat sie damals aus freiem Willen ihre Rüstung deaktiviert und geöffnet, woraufhin ihr Körper verbrannte, ihr Geist aber in einen körperlosen Dämmerzustand, in eine Art Traumwelt übergang. Von einem Ausfall eines Schutzsystems, wie im Netz durch lek ad Ack recherchiert, kann jedoch keine Rede sein. Stand sie in der Y-Halle vielleicht unter Hypnose?

Wir informieren die Yara über die aktuelle politische Lage u.a. betreffs Akana Norat und Ekkriden. Eleanna interessiert sich besonders für die Akana Norianer und die Entwicklung in den Jahren nach ihrem ersten Tod. Ihre Erinnerungen von damals sprechen von einem angeblich bevorstehenden Konflikt Akana Norats mit dem Imperium, bei dem eine Art „Superwaffe“ der Sklavenhalter zum Einsatz kommen sollte. Dies kann jedoch weder von uns noch von Babatos bestätigt werden. Der einzige in Frage kommende Konflikt in diesem Zeitraum fand vor 54 Standardjahren im Hekaion-System – nur 20 Lichtjahre vom Chinnok-System entfernt – statt, hatte allerdings „nur“ die Dimension eines schweren Zwischenfalls, an dem insgesamt 18 Schiffe beider Seiten beteiligt waren (15 Akana Norianer, 3 imperiale). Obwohl 5:1 überlegen, unterlagen die Akana Norianer nach kurzer Zeit und mussten sich zurückziehen. Eine „Superwaffe“ kam weder zum Einsatz, noch wurde etwas derartiges gesehen.

Unsere weiteren Aufträge:

- 3 Tage Eleanna und Assada verstecken und beschützen
- nach Akana Norat zur „Hall of Fame“ fliegen und auf dem Weg im Dracamus-System (Metallischer Kern) und im Chinnok-System (Gothai-Spezies) vorbeischaun und nach Spuren von Assada, notfalls auch Eleanna, Lieen und den anderen Teammitgliedern suchen.

TBC

Letzte Absprache mit Babatos und Slepwok, dem Tallz. In 4 Tagen um 12 Uhr werden wir auf einer vereinbarten Frequenz gerufen und zu einem bis dahin unbekanntem Treffpunkt geleitet werden, an den wir Assada und Eleanna bringen sollen. Bis dahin wird Babatos nicht für uns erreichbar sein. Er verabschiedet sich von uns. Wir sprechen mit Slepwok die Ausrüstungsliste durch. Er richtet ein Konto mit 20 Megadenaren ein, zu unserer Verfügung für die Zeit der Flucht. *Wir bekommen einen 30er Operator für unser Fahrzeug, subsonische Felder und einen EMP-Generator mit 200 m Radius (hat 10 Ladungen, kann nur alle 4 Runden eingesetzt werden). Außerdem rüsten wir uns mit nötigen Schutzvorrichtungen (Nasenfilter, Schutzbrille, Antitox etc) sowie 500 km Monodraht und Verpflegung nebst Moganischem Kaffee aus, um 4 Tage möglichst autark innerhalb unseres Fahrzeuges zu sein. Dieses (das Krötenmobil) wurde in der Zwischenzeit gereinigt und umgemeldet. Es handelt sich um ein TL 12 Impellerfahrzeug von 5 Volumentonnen für 16 Charaktermaßzahlen mit einer Höchstgeschwindigkeit von 800 km/h und 360 Trefferpunkten (bei P 150). Es kann bis zu 13,5 Tonnen zuladen und besitzt einen 1,5 t Stauraum. Zudem ist es mit einem leichten Schildfeld ausgerüstet, 40 Fesselsprayern (20-30 m Radius), 40 Nebelsprayern und einem Minipulser (RW 100 m). Wir beschließen, die drei wertvollen Seelencontainer mit zu nehmen. Während die Ausrüstung komplettiert wird, informiert sich lek ad Ack in der Bibliothek über die „Weiße Gilde“:*

Die Assassinensekte wird vor allem mit folgenden Völkern in Verbindung gebracht:

- Den Firai, einer Schwarm-Spezies aus 20 – 30, CM 0,5 großen schwarzen Käfern und einem nie auftauchenden, größeren „Arachnoiden-Denker“, die von einer Welt mit 15 G stammt, und sich deshalb nur in unterstützenden Anzügen fortbewegen kann. Die Firai sind eine mittelalte Spezies, bei denen die Möglichkeit eines Kontaktes zu Akana Norat besteht.

- Den Druron, eine ebenfalls mittelalte Rasse aus CM 2 großen Marienkäferartigen, die ihrerseits von einer 0,5 G Welt stammen und daher auf Phendra in der Lage sind, kurze Strecken mittels ihrer Flügel in der Luft zu überbrücken.

- Und den Chandrilla, ebenfalls Insektoiden, die wie sehr große Ekriden (CM 2) aussehen. Eine mittelalte, ungewöhnlich langlebige Rasse.

Diese Völker sind alle sternreisend und verstreut lebend und verfügen über Technologien bis zu TL 16. Während die Druron eher nicht mit ihrer Hochtechnologie handeln, tun die Chandrilla dieses durchaus. Zudem sind sie auf Waffentechnik spezialisiert, weswegen wir davon ausgehen müssen, dass die „Weiße Gilde“ exzellent ausgerüstet ist.

Der „Weißen Gilde“ werden auch Beziehungen zu den Sendariern nachgesagt, wenn auch die Lurchis gegen die alte Sekte machtlos sind. Hinzu kommt, dass sie möglicherweise auch von den Morden durch diese profitieren.

Die Garde operiert hauptsächlich in der Hauptstadt ist aber auch schon anderswo tätig geworden. Während innerhalb der Stadtgrenzen Aufsehen nach Möglichkeit vermieden wird und die Operationen im Geheimen stattfinden, wird außerhalb auch schon mal kräftiger hingelangt. Der Preis pro Kopf beträgt je nach Auftrag bis zu 10 MD.

Ermutigt von diesen Informationen lassen wir uns und unsere Ausrüstung noch einmal gründlich durchchecken. Lediglich bei Seet und Tzonn wird eine geringfügige Kontaminierung mit scannbarem Material festgestellt, woraufhin sie eine Dekontaminierung mittels progammierter Naniten über sich ergehen lassen müssen.

Währenddessen lernt TecWaBo eine Wandlung zu Eleanna und Assada durch Umfließen. Dann kann es losgehen. TecWaBo morpht sich zu Hülsenmeister Netus, dessen ID-Card wir ebenfalls besitzen. Das Verkehrleitsystem wird aus- und der White-Noise-Generator angeschaltet, und der erste Teil unseres furiosen Flucht- und Versteckplanes läuft ab. 4 Autos mit je zwei Piloten verlassen zur gleichen Zeit Babatos Garage und fliegen in unterschiedliche Richtungen. Nach 10 Minuten Flug parken sie in verschiedenen Parkhäusern und die Piloten steigen um in jeweils ein neues Fahrzeug, mit dem sie die Parkhäuser in unterschiedlichen Richtungen wieder verlassen, während wir, die wir in einem der Fahrzeuge waren, nun in einem der Parkhäuser in unser bereitgestelltes Krötenmobil steigen und nach 5 Minuten e-

benfalls das Parkhaus verlassen um einen Random-Rundkurs durch die Stadt zu starten, der, wenn alles glatt läuft, erst in 4 Tagen enden soll. Wir müssen leider feststellen, dass das sehr geräumige Innere des Fahrzeuges zwar gesäubert aber nicht renoviert wurde. Kröten-design, zerkratzt und ungepflegt. Außerdem scheint sich jemand in die Lüftung erleichtert zu haben... Zum Glück haben wir Nasenfilter. Sicherheitshalber scannen wir das Auto nochmal, es scheint aber (laut TecWaBo) „sauber“ zu sein. Also stürzen wir uns in den Hauptverkehrsstrom; Schleifen fahren.

Nachdem die ersten 4 Stunden ereignislos verlaufen sind, meldet sich Seet, der in anderen Dingen unterwegs ist, und teilt uns mit, dass in seinem Shujin-Kloster ein Mzjach aufgetaucht ist. Er hatte einen Assassinen-Auftrag für den Orden, der sich gegen die Yara Eleanna, As-sada, Tzonn und TecWaBo richtete. Obwohl es um 5 MD pro Person ging, lehnte der Orden den Auftrag auf Seets Bitte hin ab. Der Mzjach mit Namen Mabirot Kait scheint von Akana Norat zu stammen.

Im Auto dreht sich das Gespräch um Religion und Galaktografie. Tzonn benimmt sich daneben. Er kaut wieder und furzt nach dem Genuß von Salsabohnen.

Nach 8 Stunden Fahrt kommen wir durch ein nobles Industrieviertel. Abgefahrene Gebäude und Energieanlagen. Hitech, breite Straßen. In der Mitte eines Kreises steht ein säulenförmiges Konverteraggregat. Um dieses Gebäude herum stehen mehrere Personen und starren es an. Tzonn nimmt bei diesen Personen seltsame Energiemuster wahr, die ihn an Gestaltwandlerstrukturen erinnern. *Ein eingeleiteter Scan bringt das erstaunliche Ergebnis, dass sich auf dem Kreisel anscheinend 52 Gestaltwandler in unterschiedlichen Formen aufhalten. Wir sind allerdings äußerst skeptisch, da laut allen Aussagen bisher noch kein einziger Wandler auf Phendra gesehen wurde.* Also fahren wir erst mal weiter und kehren nach 4 Stunden an den Kreisel zurück. Die Leute sind noch immer da. Ein erneuter Scan bringt das selbe Ergebnis: Es sind Gestaltwandler. Weiterhin skeptisch setzen wir unsere Rundfahrt fort.

Da meldet sich das Radio:

Ein geistesgestörter Krimineller ist in den Tempelbezirk eingedrungen und hat Angehörige des Hatorianerordens als Geiseln genommen. Tzonn wird aufgefordert, sich zu melden und die Gefangenen befreien, indem er den Wahnsinnigen erlöst. Dieser hat offensichtlich seine geistige Gesundheit bei einem der schlechten Konzerte Tzonns eingebüßt. Daher wird davon ausgegangen, dass der Priester ihn auch wieder von seinem Schaden heilen kann. Wir wittern eine Falle.

„Offene Absprachen haben den Vorteil der Einschüchterung, wohingegen verdeckte den Vorteil der Überraschung auf ihrer Seite haben.“ (TecWaBo)

Im Tempelbezirk spitzt sich die Lage zu. Eine Kameradrohne kam dem Geiselnnehmer offensichtlich zu nahe, woraufhin dieser die Drohne und 5 weitere Leute erschießt. Der Attentäter (CM 2) trägt einen Gefechtsanzug und ist schwer bewaffnet. Möglicherweise ist er ein Draquiri. Dann, nach 6 Stunden Geiselnahme, eine starke Explosion im Gebäude. Es bricht zusammen, eine Reporterin in Tränen aus. Bestürzung, Aufräumen... Tzonn ist sehr ungehalten über diese Behandlung seiner Glaubensbrüder.

Nach 16 Stunden Fahrt in der Hauptverkehrszeit. Wir halten an einer Ampel, als plötzlich aus einem Gebäude am Straßenrand ein bewaffnetes Leopari-Rudel auf die Straße stürzt. Ein Überfall! Auch aus einem Van weiter hinter strömen Leopari. Wir machen Nebel und steigen auf. Man schießt auf uns, wir kommen aber mit einer kleinen Schramme im Lack davon. Allerdings kommt der Vorfall inklusive einer Aufnahme unseres Vehikels in den Nachrichten. Was sollen wir nun tun? Das Fahrzeug wechseln? Die Entscheidung wird uns leichter gemacht durch die Nachricht, dass der Wirt des „Flame Out“ (wo wir das Auto „gefunden“ haben) bei einem Überfall getötet wurde. Wir beschließen, das Auto auszutauschen. Tzonn will lieber bei einem Privatanbieter kaufen, wird aber überstimmt. Wir fahren in ein Parkhaus, nehmen mit, was wir brauchen, löschen den Rechner und schicken unser Krötenmobil auf eine Schleifenfahrt. Dann verbergen wir uns im Parkhaus. TecWaBo begibt sich zu einem Autohändler (per Fahrrad) und erstet dort ein schönes Luftkissenfahrzeug für 16 CM. Leider

lässt er sich dann eine „Tarnvorrichtung“ für 30 000 Denare aufschwätzen, deren Einbau zudem noch eine Viertelstunde dauert.

Währenddessen stehen wir im Parkhaus und versuchen uns unauffällig zu verhalten. Fahren Fahrstuhl, gehen herum, ducken uns hinter Autos usw. Dann sehen wir, dass der Fahrstuhl auf unsere Ebene kommt. Wir verstecken uns. Iek rennt ins Treppenhaus. Der Fahrstuhl kommt an. Er ist leer. Tzonn sieht, dass ein Fahrzeug sich nähert. Pechschwarz, auf schneller Schleichfahrt fährt ein Hoverbike herbei. Der Minotaur informiert die anderen und klettert dann an die Außenwand. Das Hoverbike huscht die Rampe hinauf. Darauf ist eine CM 2 Silhouette zu erkennen. Das Bike fährt trotz seines hohen Tempos fast geräuschlos, was für eine sehr gute Qualität spricht.. Wir wechseln die Positionen. 7 Runden später fangen wir eine Scannerabtastung auf, der wir durch erneute Tarnung zu entgehen suchen. Plötzlich rast das Hoverbike davon. Wir fürchten, dass eine Bombe gelegt wurde und stürzen aus dem Parkhaus, wobei Iek sich übel den Fuß verstaucht. Tzonn, der per Jetpack etwas weiter weggeflogen ist, entdeckt ein zweites Hoverbike, das sich nun dem Parkhaus nähert. Eine Gestalt springt herunter. Iek schießt... vorbei. Die Gestalt, die sich als Draquiri entpuppt (surprise) greift mit Monofilamentschwertern den bis dahin verborgenen Assada an. Zwar kann Iek ad Ack im zweiten Versuch einen Treffer landen, aber der Assassine setzt Assada dennoch übel zu. Dieser geht mit abgetrenntem Arm, übel blutend zu Boden. Die Yara greift ebenfalls an, kann den Draquiri aber auch nicht ausschalten. TecWaBo, durch die Kampfgeräusche in seinem Chronocom beunruhigt, bricht schweren Herzens die nette Plauderei mit dem Verkäuferbot ab, startet den neuen Van und macht sich auf den Weg den Tag zu retten...

TBC

Initiative! Iek ad Ack schießt vorbei. TecWaBo gibt dem Hovercraft die Sporen und Tzonn bringt sich in Kampfwut. Der Draquiri wendet sich, da er Assada niedergeschlagen hat, nunmehr der Yara Eleanna zu und greift sie an. Er trifft sie aber nicht besonders gut. Der Kampf wogt hin und her. Plötzlich bricht die Yara unvermittelt zusammen, ohne das der Assasine sie getroffen hätte und windet sich am Boden. Tzonn greift mittels seiner Hypnosekrallen in den Kampf ein. Der Draquiri zögert, greift ihn aber dennoch an. Der Zweite Versuch gelingt. Der Killer ist in einem inneren Kampf gefangen. Er will Tzonn angreifen, wird allerdings durch die Hypnose daran gehindert. Er verkrampft sich und beginnt zu schäumen. Da kommt der zweite Draquiri zurück. Von seinem Hoverbike springend, greift er Tzonn mit seinen Monofilamentpeitschen an. Tzonn geht zu Boden. Die Peitschen scheinen vergiftet zu sein. Der Draquiri schlägt seinem verwundeten Kollegen die Rübe runter. Der Körper in der Rüstung beginnt zu dampfen. Iek ad Ack schießt auf den Draquiri und landet einen satten Treffer. Dies kann den Krakenkopf allerdings nicht davon abhalten, Assada und Eleanna mit seiner Antimateriepistole die Köpfe wegzuschießen, sich auf sein Bike zu schwingen und abzuheben, begleitet von weiteren Salven aus Iek ad Acks Laserpistole. Als der Draquiri den Blicken entschwunden ist, wendet sich der Squieser dem gefallenem Tzonn zu und verarztet ihn so gut es geht. Es gelingt ihm, das Rind wieder ins Leben zu holen. Tzonn bleibt aber noch ziemlich angeschlagen. Gemeinsam machen sie sich an die Untersuchung der Leichen. Die Köpfe unserer Schützlinge sind bedauerlicherweise inklusive Hals und Decolté zerschossen. Iek ad Ack findet jedoch in den verbrutzelten Schnipseln ein Metallfragment von Assadas Seelencontainer. Auf der Straße fährt ein Medienfahrzeug vorbei, wird aufmerksam und will gerade zurückkommen, als glücklicherweise TecWaBo in unserem neuen Luftkissenfahrzeug am Ort des Geschehens angelangt und gemorpht als motzender Arschlochkrötenchef den Medienheinis den Weg verstellen und sie schließlich abwimmeln kann. Er verfolgt sie noch etwa eine Minute. Schickt das Luftkissenfahrzeug auf Warteschleife und nimmt ein Taxi zurück zum Ort des Geschehens. Unterdessen versuchen Iek ad Ack und Tzonn die Spuren des Kampfes zu beseitigen. Der Squieser untersucht Assadas Leichnam und entdeckt in einer Hauttasche ein leichtes metallisches Etui. Des weiteren finden wir bei der Untersuchung der Toten:

1 CM 3 Antimateriepistole (Wert ca 1 Mio Denare), 2 Schildfelder (TL 13), 1 Mikrohorwitzer (CM 3, TL 15), 1 Standartmazer (30/100), den Taschencomputer der Yara, sowie beim Draquiri 4 Monopeitschen, ein Schildfeld (TL 16) mit Sicherung und einige beschädigte TL 15 Equipment-Teile.

Als TecWaBo zurück ist, wechseln Tzonn und Iek ad Ack ins Taxi und fahren zwei Stunden unter mehrmaligem Wagenwechsel herum und gehen dann ins Kino, während sich der Wandler um die Beseitigung der Spuren mittels Ammoniak und Säure kümmert. Nach der Vorstellung treffen wir uns vor dem Kino beschuldigen uns gegenseitig für die Schlappe verantwortlich zu sein und schmieden weitere Pläne. Sollen wir fliehen? Oder uns herausreden? Zunächst mieten wir uns in einem drei Sterne Hotel ein und begutachten die gefundenen Gegenstände. Das Kästchen, das Assada bei sich trug, hat ein kompliziertes mechanisches Schloss und eine spezielle Signatur. Iek ad Ack forscht im Netz.

Die Signatur passt zu einer kleinen Handelsgesellschaft namens RPT. Die Spur führt zu Rue Pelton, Im- und Export.

Das fällt auf. Der Squieser will mehr über Rue Pelton wissen.

Rue Pelton: gehört zum Volk der Eridani. Gilt als einer der 10 reichsten Männer des Spiralarms. Sein Privatvermögen umfasst 1 % des MT-Aktienpaketes. Er ist noch immer ein Bürger des Imperiums und ihm werden zudem Kontakte in die Randzone nachgesagt. Auffällig ist zudem sein biblisches Alter. Er scheint seit 400 Jahren aktiv zu sein und dabei schon mehrere Inkarnationen durchlaufen zu haben.. Mit zunehmendem Alter ist er anscheinend etwas spleenig geworden, was sich darin ausdrückt, dass er entsprechend seiner Interessen und Hobbys Abenteurergruppen auf verschiedene Missionen schickt.

Mutig geworden hackt sich Iek ad Ack in den Imperiumsknoten, um weitere Informationen zu erhalten. Unter dem Stichwort Rue Pelton findet er im „Vorraum“ mehrere Einträge:

- In Kürze wird die Ankunft der „Lady Nemat“ erwartet, die als Gäste zwei Geheimnisträger aufnehmen soll, die Rue Pelton wieder gefunden hat. Anscheinend hat er sie aber einige Zeit zurückgehalten, was zu gewissen Verstimmungen seitens des Imperiums geführt hat.

- Rue Pelton tauchte vor langer Zeit das erste Mal auf. Er muss noch viel älter als 400 Jahre sein. Wie alt ist ungewiss. Anscheinend war er zunächst eine elektronische Persönlichkeit. Er ist eine skrupellose Person und unter anderem verantwortlich für mehrere schwere Wirtschaftskrisen auf verschiedenen Welten.

An dieser Stelle wird der Squieser entdeckt und muss sich kurz mal ausloggen. Geht wieder rein und sucht weiter.

- Die „Kurzer Besuch“ galt als das am weitesten entwickelte Schiff ihrer Zeit. Sie operierte im Auftrag des Imperiums mit Angehörigen verschiedener Megakonzerne, die neue Kontakte auf Randwelten knüpfen sollten. Sie gilt als verschollen. Die Mission, von der wir wissen, war keine reine Handelsmission, sondern diente der Aufklärung der Vorgänge auf Akana Norat betreffs des Baus einer „Superwaffe“. Es war auch ein Psyoniker an Bord, der wohl auch für die Blockaden in Assadas Gedächtnis verantwortlich zeichnet. Auch seitens des Imperiums besteht daher ein großes Interesse an dem Wiederauftauchen von Assada und Eleanna.

Viele Informationen im „Flur“ des Imperiumsknotens. Iek ad Ack möchte nun in den Kern, schafft es aber erst nach einigen Versuchen und Ausbessern seiner Tarnung.

- Rue Pelton: Er findet den Mitschnitt einer Videokonferenz zwischen Rue Pelton und einem Ekkriden. Es handelt sich um den 1. Vermittler Kallies vom imperialen Geheimdienst „Kontakt BU“. Bei dem Gespräch geht es um den Austausch der zwei uns bekannten Personen. Die Ekkriden haben Psyoniker dabei, die die mentalen Blöcke lösen können. Gibt es Neuigkeiten über die „Superwaffe“ der Nazikatzen? Auch unsere Namen fallen in diesem Zusammenhang. Wir waren offensichtlich mit zwei Duplikaten unterwegs, die der Ablenkung dienten.

- Goldener Ball: Das Imperium hatte Kontakt zu Assada. Dieser hatte eine teure Technologie (10 – 20 Milliarden) jenseits von TL 20 gekauft. Es gibt ein Foto davon. Der Kauf fand im Auftrag des Imperiums statt, nicht für MT. Der Ball scheint sehr massiv zu sein (einige 100 t), schwebt aber aus eigener Kraft.

An dieser Stelle wird der Squieser entdeckt und raus geworfen.

Im Fernsehen shocking News:

Beim Energiekonverter sollen Gestaltwandler gesehen worden sein!

Wir teilen die Gegenstände auf. Iek ad Ack nimmt die Credstäbe, TecWaBo die Container und das Etui. Dann beraten wir unser weiteres Vorgehen. Sind wir, da wir nur Ablenkung waren, entbehrlich? Sollen wir ihm sagen, dass wir wissen, dass wir nur Ablenkung waren? Sollen wir das Etui aushändigen? Nach langem Hin und Her beschließen wir, nicht zu fliehen, sondern zu Babatos zu gehen, wenn er anruft und die Dinge ihren Lauf nehmen zu lassen. Dann verdaddeln wir die übrige Zeit bis zum Anruf. Tzonn geht ins Milieu und kauft über einen Terraner Munition für die „Hypnokralle“ (die Ehre gebührt der Hypnosekröte).

Es tauchen noch einmal Gestaltwandler an anderer Stelle auf.

Schließlich ist die Zeit um. Slepwok der Tallz ruft an. Wir berichten von unserem Misserfolg, werden aber trotzdem abgeholt. Im Fahrzeug schimpft Slepwok uns aus und macht uns Angst vor Babatos' Reaktion. Wir kommen in der Villa an, die inzwischen sicherheitstechnisch aufgerüstet wurde. Babatos will uns sofort sehen.

TBC (hier würde man auch eine Daily Soap beenden)

Die Flügeltüren öffnen sich und wir betreten den Konferenzraum, wo Babatos bereits auf uns wartet. Mit ihm im Raum befindet sich Seet in Gesellschaft eines weiteren Mzajach und eines Draquiri, sowie Eleanna und Assada. Die Anwesenheit der beiden letzten ist für uns durch unsere vorangegangene Netzrecherche nicht besonders verwunderlich, *Slepwok der Tallz scheint allerdings recht überrascht zu sein.* Babatos begrüßt uns. Er ist bereits über unser „Versagen“ informiert und klärt uns darüber auf, dass wir nur mit unvollständigen Kopien unterwegs waren, als Köder für die Weiße Gilde. Für die erlittenen Unannehmlichkeiten bittet er uns um Entschuldigung. Tzonn ist besonders aufgebracht über die zivilen Verluste innerhalb der hathorianischen Gemeinde, woraufhin Babatos zusichert, diese finanziell zu entschädigen.

Nun berichten wir von unseren Erlebnissen der letzten 4 Tage.

Im Anschluss legt uns Babatos seine weiteren Pläne dar. *In 10 Stunden werden Eleanna und Assada ins All fliegen. Babatos und Slepwok werden auf dem Planeten bleiben und hier mit den Konsequenzen der letzten Ereignisse fertig werden müssen.*

Uns stehen in den nächsten Tagen verschiedene Möglichkeiten bereit, für den unauffälligen Abflug ins All. Der erste und möglicherweise beste, da wir teilweise von der Weißen Gilde gesucht werden, startet in 14 Stunden.

Auf die Wandler angesprochen, denen wir begegneten, und über die inzwischen auch in den Medien berichtet wurde, weiß Slepwok zu berichten, dass sie angeblich mit einem Raumschiff angekommen sind, dessen Kapitän dies allerdings abstreitet. Sensordaten des Raumhafens scheinen die Ankunft der Wandler zu bestätigen. TecWaBo ist sehr interessiert an den Wandlern. Er will unbedingt mehr über sie herausfinden, denn er wähnt sich am Ziel seiner lebenslangen Suche nach anderen Individuen seiner Rasse.

Babatos entschuldigt sich nochmals dafür, uns als Köder benutzt zu haben. Wir nehmen seine Entschuldigung an. Inzwischen sind wir unter uns. Der Mzajach und der Draquiri, die gemeinsam mit Seet die echten Assada und Eleanna geschützt hatten, sind inzwischen gegangen. Babatos will wissen, was wir vom Imperium halten. Wir sind neutral bis positiv eingestellt, weil wir in letzter Zeit ohnehin größtenteils gegen Gegner des Imperiums gekämpft haben.

Er will uns daraufhin mit der imperialen Delegation bekannt machen, deren Weg wir im Laufe unseres Auftrages möglicherweise kreuzen werden, weswegen es sinnvoll ist, uns ihnen persönlich vorzustellen. TecWaBo möchte lieber nicht mitkommen, weil er sich nicht auf eine weitere Zusammenarbeit festlegen will, bevor er Näheres über die Wandler herausgefunden hat.

Wir geben Babatos das Etui, das wir der Leiche Assadas abgenommen haben. Er ist nicht sehr erfreut, denn das Etui war als Erkennungsmerkmal für die Attentäter gedacht. Aber egal. Möglicherweise wäre es auch zu plump gewesen, es zu „übersehen“.

Eine halbe Stunde Frischmachen später begeben wir uns in die Halle, um die imperiale Abordnung kennen zu lernen. Wir treffen neben den üblichen Personen auch auf 5 Ekriden in Schmuckpanzern. Einer der Ekriden ruht, die anderen vier, offensichtlich von niedrigerem Rang, stehen. Sie sind es auch, die mit uns sprechen. Babatos stellt sie uns vor. Der Oberkrid nennt sich 1. Vermittler Kadiz T'Czitheris (...nach der imperialen T'Czitheris-Linie, welche den gleichnamigen Sektor des Imperiums kontrollieren), die anderen heißen 1., 2., 4. und 5. Vermittler Kadiz, haben aber sonst keine weiteren Namen. Alle Ekriden tragen aktive Schildfelder. Der 1. Vermittler Kadiz T'Czitheris macht einen leicht angewiderten Eindruck, Er scheint mit der Situation unzufrieden zu sein. Die Anderen bemühen sich nach Kräften, uns Honig ums Maul zu schmieren. Sie sind hoch erfreut uns endlich kennen zu lernen und haben schon so viel Gutes über unsere Arbeit gehört etc. und schlagen einen gelegentlichen Informationsaustausch und -abgleich vor, da unsere Aufträge zwar nicht identisch sind, sich aber höchstwahrscheinlich in Teilen überschneiden werden. Die Laune des 1. Obervermittlers bessert sich im Laufe des Gespräches. Seine Einstellung scheint nun weniger negativ zu sein. Seet versucht eine Kontaktnummer zum Imperium zu bekommen, wird aufdringlich, perlt aber ab. Wir vereinbaren mit den Ekriden, bei sich bietender Gelegenheit während des Auftrages Informationen auszutauschen.

Dann machen wir uns auf, um TecWaBo bei seiner Suche nach den Gestaltwandlern zu unterstützen. Aus den Nachrichten erfahren wir, dass die Gestaltwandler den Kontakt scheuen. Bei Annäherung eines Sensorfahrzeuges sind sie recht spektakulär in morphender Form

abgehauen. Die Bevölkerung hat keine Angst. Zuletzt wurden die Wandler im Industrieviertel gesehen, vor einem Kraftwerk, das schadhaft arbeitet und Strahlung absondert.

TecWaBo, Tsonn und Seet machen sich in einem Fahrzeug von Babatos, der uns auch eine Batterie von 50 Sensordrohnen für die Suche zur Verfügung stellt, auf den Weg, während Iek ad Ack, der vom Feldeinsatz erstmal die Nase voll hat, sie virtuell begleitet. Im Industriegebiet angekommen, können wir zunächst keine Spur der Wandler entdecken. TecWaBo kann allerdings erkennen, warum sie sich hier versammelt hatten. Die Strahlung, die von der schadhaften Fabrik ausgeht schimmert für Wandleraugen in einem Kaleidoskop der herrlichsten Muster und Farben. Nachdem er sich eine Weile an diesem Anblick ergötzt hat, beginnt TecWaBo mit der Suche nach Wandlersignaturen. Tatsächlich entdeckt er welche in einer Rohrleitung entlang der Straße. Auf gut Glück spricht er sie an. In einem fremden Akzent ertönt die barsche Antwort: „Wir kennen deinesgleichen und wollen nichts mit dir zu tun haben!“ (Iek ad Ack zeichnet diese Botschaft auf) TecWaBo läßt sich jedoch nicht entmutigen und legt sein Verlangen nach Kontakt dar, und dass er schon sein Leben lang ein „Suchender“ ist. Diese Auskunft erstaunt und überzeugt die Wandler, sich zu zeigen. Neben dem „Rohr“wandler morphen sich noch 4 weitere, die offensichtlich hervorragend getarnt waren, aus verschiedenen Bestandteilen der Umgebung. Ihre Erscheinung ist nun die von weißen Humanoiden, allerdings wabernd und weichtierartig. Nach einer kurzen Begrüßung umarmen sich die Wandler. Für TecWaBo ein einmaliges, exstatisches Erlebnis. Tsonn zeichnet es für sein nächstes Konzert auf.

Die Wandler unterhalten sich. Sie erzählen TecWaBo, dass sie von unterschiedlichen Welten stammen und seit längerer Zeit (ca. 170 Jahre) gemeinsam reisen. Geeint werden sie von einer Vision, einem Traum, den jeder von ihnen hatte. Dieser veranlasste sie, sich auf die Suche nach einer bestimmten Person zu machen. Sie soll die Antworten auf die Fragen nach dem Warum und Woher der Wandler wissen. Wer genau diese Person ist, ist ihnen nicht bekannt, aber sie glauben, sie erkennen zu können, wenn sie sie sehen. Auf ihrer Suche haben sie schon etliche Welten besucht, auf denen sich ihnen immer wieder auch neue Wandler anschlossen, von der gleichen Vision angetrieben. TecWaBo sind derartige Träume bisher fremd. Nichtsdestoweniger hat es den Anschein (dem Sprecher der Wandler ist es unangenehm, die Sprache darauf zu bringen), dass einige der Wandler in TecWaBo den Gesuchten zu erkennen glauben.

Die Gruppe der Wandler verachtet diejenigen ihrer Rasse, die sich in den Dienst Dritter begeben. Ihrer Meinung nach sind die damit verbundenen Risiken es nicht wert. Besonders die Gefahr eines unnatürlichen Todes zu sterben stößt die grundsätzlich unsterblichen Wandler an derartigen Unterfangen ab. Daher raten sie auch TecWaBo von weiteren Aufträgen für Babatos ab.

TecWaBo berichtet den Wandlern von seiner Begegnung mit den Schwerelosen. Die Wandler sind sehr interessiert an dieser Rasse, zu der sie bislang keinen Kontakt hatten. Für unsere Reise raten sie TecWaBo vom Besuch des metallischen Kerns ab, weil energetische Lebensformen dort nicht gern gesehen sind. Nach dem Hathoriensystem gefragt, sagt der Rohrwandler zu, sich bei seinen anderen Mitreisenden darüber zu erkundigen. Es wird für den nächsten Tag ein erneutes Treffen vereinbart.

Wir kaufen Waffen und reaktivieren das erbeutete TL 16 Schildfeld des Draqiri-Killers von der weißen Gilde. Dann machen wir uns daran, die „guten“ Seelencontainer der beiden Ho`Dihin Systemanalytiker zu verkaufen. Im Voraus informieren wir uns noch einmal kurz im Netz über den Empfänger. *Das Volk der Ho`Dihin hat in der Zwischenzeit eine kleine Revolution hinter sich. Immerhin liegt das Alter der Container bei etwa 120 Standardjahren. Der Clan der beiden, einst einer der wirtschaftlich führenden, ist in seiner Macht etwas zurückgefallen – das Interesse an den beiden Containern ist daher stark abgeflacht und der einstige Preis von 50 Mio Denaren pro Container gilt sicher nicht mehr, auch wenn er offiziell niemals zurückgenommen wurde. Allerdings haben wir Glück – der Clan will offensichtlich in jüngster Zeit zurück ins Geschäft. Offenbar liegen in dieser Beziehung große Hoffnungen auf den beiden Verstorbenen. Daher können wir für die Container immerhin den Preis von 10 Mio. pro Container erzielen.*

Wir teilen das Geld sowie die 1,6 Mega vom Credstab des verschiedenen Draqiri unter uns auf. Dann machen wir uns auf zum Treffen mit den Wandlern. Schlafen brauchen wir dank des moganischen Kaffees noch immer nicht.

Das Rind hat Hunger. Wir halten auf dem Weg zu den Wandlern an einer Eisdeale an. Als wir noch am Sorte aussuchen sind, fällt uns ein ekridisches Fahrzeug auf, das sich uns nähert. Einer der Untervermittler steigt aus und wünscht uns in Ruhe zu sprechen. Er mag das Graseis nicht, von dem ihn Tzonn probieren lässt. Wir willigen in einen Spaziergang ein. Der Ekrid aktiviert ein Störfeld. Iek ad Ack ist muss also draußen bleiben. TecWaBo schließt sich dem Gespräch aus den üblichen Gründen nicht an.

Der 1. Vermittler möchte wissen, ob wir an einer zusätzlichen Zusammenarbeit mit dem Imperium interessiert sind. Diese würde sich nicht gegen Babatos richten, sondern parallel zu unserem Auftrag für ihn laufen. Der Vorteil für uns würde neben der Bezahlung von 60 Mega/Person vor allem in möglichen Rettungsaktionen liegen, die das Imperium schneller durchführen könnte als Babatos. Tzonn und Seet sagen nicht zu, aber auch nicht ab. Das genügt dem Vermittler erstmal und er gibt, um seinen Willen zur Zusammenarbeit zu untermauern, einige interne Infos preis, von denen wir im Laufe eines Auftrages mehr bekommen würden, was uns möglicherweise auch den Auftrag für Babatos erleichtern könnte. Er erzählt von der Superwaffe der Nazikatzen und dem damit zusammenhängenden Auftrag Assadas in der Vergangenheit. Diese pikanten Informationen waren uns zwar schon bekannt, aber das konnte er ja nicht wissen.

Das Gespräch endet ohne feste Zusage unsererseits. Wir begeben uns weiter zum Treffpunkt mit den Wandlern. Tatsächlich sind alle 52 Wandler zum Treffen erschienen. Sie haben sich, TecWaBos Rat folgend zu Einheimischen gemorpht, um sich unauffällig bewegen zu können.

Keinem der Wandler ist das Ein-Aus-System namentlich bekannt. Wohl aber kennen einige das stellare Phänomen von Ein-Aus/Hathoriensystem – ein Stern, der periodisch alle 300.000 Jahre hell aufflammt und anschließend im gesamten Strahlungsbereich immer leuchtschwächer wird bis er scheinbar erlischt. Dabei beschreibt er die typische Bahn eines Halosterns der Galaxis – eine Pendelbewegung durch die galaktische Scheibe mit einer Periodizität von 30 Mio. Standardjahren für eine volle Amplitude (70.000 Lichtjahre). Einer von ihnen hat auch von etwas derartigem in Zusammenhang mit der Suche geträumt. Mehrere Wandler bringen auch das Hathoriensystem, TecWaBo und „das Wissen“ in Zusammenhang mit ihren Träumen. Selbst der Rohrwandler ist nun der Meinung, TecWaBo könnte das Ziel ihrer Suche sein.

Es folgt eine Gruppenberatung. Einige Fragen:

- Sollen wir das Angebot des Imperiums annehmen?
 - Sollen wir Babatos vom Angebot des Imperiums erzählen und hören, was er dazu sagt? Möglicherweise gibt es ja durchaus die Möglichkeit beide Aufträge „legal“ miteinander zu verbinden.
 - Will TecWaBo mit uns kommen, oder sich lieber seinen träumenden Kollegen anschließen?
- Es wäre vielleicht interessant zu erfahren, welcher Wandler sich als erster auf die Suche gemacht hat.

TBC

TecWaBo hat sich zur allgemeinen Freude entschlossen, bei der Gruppe zu bleiben. Er verspricht den Wandlern, auf seinen Reisen Nachrichten für sie zu hinterlassen, ihnen eine Spur zu legen, da wir schneller reisen werden als die Wandlergruppe. Die Wandler finden die Idee gut. Allerdings warnen sie TecWaBo erneut vor den Gefahren einer solchen Reise. Der erste Wandler machte sich vor etwa 10 Jahren vom Almara-System aus auf die „Suche“ (im Inneren des Imperiums, ca. 8.500 Lichtjahre von Phendra entfernt).

Wir mieten uns in einem Hotel ein für eine Lagebesprechung. Nach ein wenig Hathorverspottung (damals in Pamplona - Hossa) entscheiden wir uns für eine Zusammenarbeit mit dem Imperium, ohne Babatos davon in Kenntnis zu setzen.

Unser Link wird die „Pride of Gosan“ sein, ein Megafrachter des mzajischen Konzerns Deneschjech. Dieser verfügt über Kabinen für 60 CM Passagiere und wird gegen 23 Uhr zum metallischen Kern im Drakamus System anfliegen. Auf seinem Weg dorthin wird er durch zwei weitere Systeme fliegen. Im Drakamus-System, nur 120 Mio. km von der Zentralsonne entfernt, gibt es einen Planeten, der von Akana Norianern bevölkert wird. Er ist offiziell zwar selbständig, es ist jedoch kein Geheimnis, dass er massiv von Akana Norat aus kontrolliert wird. Hier befindet sich auch eine Flottenbasis der Nazikatzen.

Gegen 17 Uhr ruft uns Slepwok der Tallz an, um letzte Absprachen zu treffen. Er teilt uns mit, dass erneut Hacker in Babatos Haussystem eingedrungen sind. Wir handeln einen neuen Vertrag aus. Von heute an werden wir alle 30 Tage 4 Mio/Person erhalten. Die erste Zahlung erfolgt sofort. Außerdem übermittelt uns Slepwok eine Liste mit Kontaktpersonen auf verschiedenen Welten, die Slepwok und Babatos für vertrauenswürdig halten. Wir erhalten neue Ersatz-IDs (339). Slepwok rät von einer initiativen Zusammenarbeit mit dem Imperium ab.

Unser Auftrag lautet: Einen Weg in Ein -Aus-System finden, möglicherweise mit Hilfe des goldenen Balls.

TecWaBo verkauft unser Luftkissenfahrzeug (430000 Den) und das Krötenmobil (1,2 Megaden). Wir kontaktieren den Vermittler. Er übermittelt ein Programm zur Codegenerierung, um an spezifische Infos zu gelangen bzw. vor allem, um einen sicheren Kanal zu imperialen Basen vor Ort zu öffnen.

Wir begeben uns zum Raumhafen. Es ist laut und warm. Hologramme blinken, Roboter zischen hin und her. Wir werden mit einem Fahrzeug übers Flugfeld gefahren. Mit uns fahren 16 Leute. Unter ihnen zwei Draquiri, die sich unauffällig für uns zu interessieren scheinen. Wir steigen ins Shuttle zur „Pride of Gosan“, die sehr groß etwa 400 Meter über uns schwebt. Viele Lichtpunkte blinken an ihrem gewaltigen Rumpf, der durch die angeclippten Container noch größer wirkt. Am Heck prangt das Firmensymbol Deneschjechs. Letzte Wartungsarbeiten stehen kurz vor dem Abschluß. Im Shuttle sind wir etwa 30 Personen. Wir docken an und checken ein. Jeder bekommt ein Pass-Schlüssel-Kügelchen. Wir begeben uns in unsere Kabinen, die es nicht an Komfort fehlen lassen. 58 der 60 Kabinen sind belegt. Etwa die Hälfte der Passagiere war schon vorher an Bord. Wir bringen im Gang vor unseren Kabinen einige Kameras an und stürzen uns dann ins Bordleben. Tzonn schläft, Seet duscht, TecWaBo geht an die Bar und lek ad Ack startet das Waldprogramm in seiner Kabine. Die „Pride of Gosan“ startet.

In der Nacht unterhalten sich die Draquiri auffällig vor Tzonn's Tür. Die folgende Untersuchung der Tür fördert eine Manipulation am Belüftungssystem zu Tage, anscheinend zum Zweck eine Explosion herbeizuführen. Seeth bezieht Posten vor der Draquirikabine. Tzonn geht in die Bar. lek ad Ack hackt sich unterstützt von TecWaBo in den Schiffscomputer. Zunächst verschafft er sich einen Überblick über die Zugriffspunkte zum Belüftungssystem. Dann sieht er sich die Videoaufzeichnungen aus unserem Gang an. Zur fraglichen Zeit war im Gang wenig Betrieb. Daher kann man gut erkennen, wie ein Mzajach stehen bleibt und komisch mit der Hand rumwedelt. Möglicherweise setzte er auf diese

Weise Naniten aus, die die Belüftung auf die nämliche Weise beschädigten. In der Passagierliste finden wir seinen Namen: Allekis Arkur der Vierte. Er reist mit einem weiteren Mzajach Namens Akija, der als sein Leibwächter agiert. Die Kamera im Quartier der Beiden ist geloopt.

Da wir nun sicher sein können, dass die Mannschaft nichts mit dem Anschlag zu tun hat, rufen wir den Kontaktoffizier und schildern ihm die Lage. Er läßt die Leitungen reparieren und die Mzajach verhören. Weil aber keine wirklichen Beweise gegen sie vorliegen, können sie nicht unter Arrest gestellt werden. Allerdings werden sie bewacht.

Nach 51 Stunden Reise, um 4 Uhr morgens flackert plötzlich das Licht. Auch die Monitore flackern und in den Lautsprechern ist nur ein Knirschen zu hören. Dann fällt das Licht ganz aus bis auf eine orangefarbene Notfallbeleuchtung. Auf den Bildschirmen ist ein Text zum Notfallverhalten zu lesen. Wir schlüpfen in unsere Dosen. Iek ad Ack geht ins Netz, wird allerdings sofort entdeckt und rausgeworfen. Wir begeben uns, der Anweisung folgend zu den Rettungskapseln, steigen jedoch nicht ein, sondern verharren im Gang. Alle anderen Schotts außer dem zu den Kapseln sind verschlossen. Andere Passagiere fliehen in die Rettungsboote und verlassen das Schiff. Schließlich wird ein Schott zum Schiff zum Teil geöffnet und ein Konzerntechniker schaut hindurch und scannt herum. Er teilt uns mit, dass es nur ein Fehlalarm war, was wir ja bereits vermutet hatten. Angeblich ein Computerfehler.

Die abgesprengten Kapseln werden eingesammelt, was eine Verzögerung von 20 Stunden bedeutet. Der Mzajach und sein Leibwächter entpuppen sich bei der nun eingeleiteten Untersuchung als gar keine echten Mzajach, sondern als gezüchtete Draquiri Konstrukte. Sie werden über Bord geworfen.

Schließlich kommen wir im Dakamus System an.

TBC

Zu unserer Sicherheit sind wir nun in Mannschaftsquartieren untergebracht worden. Als Belohnung für unsere Aufklärungsarbeit dürfen wir das nächste Mal mit 10% Ermäßigung mit Deneschjeh reisen.

Seet belauscht die Draquiri und zeichnet das Gespräch auf. Als wir es übersetzt haben, erfahren wir, dass die beiden tatsächlich nur als Ablenkung angeheuert wurden. Von weiteren Plänen scheinen sie nichts zu wissen. Sie sind sich unsicher, was nun zu tun ist, wo ihre Auftraggeber ins All geworfen wurden.

-GONG- In der Lobby gibt es eine sensorische Übertragung mit Daten über das Drakamus System. Das sehen wir uns an.

Das Drakamus System besteht aus einem großen Asteroidenfeld, das sich um die Sonne verteilt ist. Unter den Asteroiden sind auch einige Planetoiden. Im Inneren System befinden sich die zwei Planeten des Systems. Drakamus wurde vor längerer Zeit von Akana Norianern bevölkert, die offiziell unabhängig sind. Allerdings unterhält Akana Norat dort eine Militärbasis.

Der Metallische Kern kreist im Äußeren Bereich um einen Gasriesen. Er besteht aus einem kleinen Mond von 3 km Durchmesser, der vollständig von Gängen ausgehöhlt ist. 65 verschiedene Spezies unterschiedlichster Couleur leben auf der Station, die seit 8000 Jahren existiert. Hinzu kommen noch 100 Weitere Rassen, die den Metallischen Kern als Gäste besuchen. Der durchschnittliche Techlevel liegt bei 14/15, geht aber teilweise bis 17. Zeit regieren die Dralasisen. Eine CM 1 Amöbenspezies von wabernder Erscheinung, die dazu in der Lage sind, Ansätze von Gliedmaßen auszuformen. (Kein Vergleich zu den erstaunlichen Fähigkeiten eines Wandlers...) Die Ordnung wird durch Wachdrohnen und CM 3 Echsenöldner aufrecht erhalten.

Besprechung. Auf unseren Wunsch hin werden unsere Daten und Aufzeichnungen über unser Wirken an Bord der „Pride of Gosan“ aus den Schiffsrechnern gelöscht.

Ilek ad Ack informiert sich über das Bordnetz.

- Goldener Ball: „Bei der Einreise wurden illegale Güter eingeführt.“ Es ist ein Bild des Goldenen Balls zu sehen. Er ist etwas kleiner als ein Golfball, beitzt aber eine Masse von mehreren Millionen Tonnen. Weitere links sind gesperrt.

- Die „Kurzer Besuch“ war häufig am Metallischen Kern, aber immer nur kurz...

- Assada taucht mehrmals auf. Eine Mediennotiz (52 Jahre alt) beschäftigt sich mit ihm als Händler, der einen Deal mit der Nach-Terranischen-Imperiums-Zivilisation eingefädelt hat.

- Rue Pelton war oft auf dem Metallischen Kern. Er treibt Handel fürs Imperium und auch auf eigene Faust. Sein letzter Aufenthalt datiert vor 10 Tagen (als er sich für die Zeit unserer „Bewachung“ verabschiedete).

- Der 1. Vermittler Kadiz T'cns tritt als Kontaktperson (Chef des Geheimdienstes) des Imperiums in der Randzone auf.

- Unsere Kontaktperson ist Dominik Holdens

- Nichts über TL 20 darf auf die Station gebracht werden.

- Laut Medienberichten ist es zu unerfreulichen Auswüchsen mit Rhodianern und N'Zoht gekommen. Diese Rassen sind nicht gern auf der Station gesehen. Es leben allerdings Schwerelose und G'hosts auf dem Metallischen Kern.

- Bei der Suche nach Telematen erscheint plötzlich eine wabernde Erscheinung on screen, die nach kurzer Zeit die Form eines Squiesers im Geschäftsanzug annimmt und sagt: „Wer uns sucht, der wird uns finden. Was können wir für euch tun?“

Unvermittelt wird Ilek ad Ack aus dem Netz geworfen Loggt sich wieder ein.

- Die Weiße Gilde ist auch im Metallischen Kern aktiv. Sie stellt allerdings für die Sicherheitssysteme kein Problem dar.

- Eine neue Gruppe von Pilgern ist vor 40 Stunden auf der Station angekommen. Es sind offenbar Hathorianer.

TecWaBo findet Kartenmaterial über die gesamte Wanderung des Hathoriensystems. Er kauft sich eine aktuelle Auswahl vom vermutlich derzeitigen Standpunkt (10 000 Den)

Wir landen!

Dockingvorgang erfolgreich. Riesige Schiffe in großer Zahl liegen im Raum in der kilometerlangen Dockingstation verteilt. Ein überwältigender Anblick...

- Die Hathorianer sind im Menschenbezirk und hängen im Raumhafen rum

Wir checken aus und gehen durch den Zoll. Unsere großen Waffensysteme müssen wir abgeben.

Wir sehen eine Hologrammkarte des Metallischen Kerns. Alles sieht ordentlich gepflegt und intakt aus. Wir rufen Dominik an. Seine Sekretärin wimmelt Tzonn ab. Tzonn und Seet sehen sich um. Iek ad Ack hackt ins Netz. Archiv des Sicherheitsdienstes auf der Suche nach Informationen über den Goldenen Ball.

- Der Sicherheitsdienst hat den GB zum illegalen Objekt erklärt. Der Ball scheint die Bewegungen vorauszuahnen. Wenn man ihn hochheben will, schwebt er von allein nach oben. In den Quellarchiven der Telematen wird der Ball als sehr seltene und mächtige Waffe geführt, deren Wirkung als „Übergang“ bezeichnet wird. Die Telematen warnen davor.

Iek ad Ack bestellt sich ein neues TL 17 Deck mit TL 17 Programmen. Drogencrash, Auszeit.

Tzonn schlendert durch den Raumhafenbezirk. Plötzlich wird er von einem Haufen Hathorianer erkannt und jubelnd angebetet. Er wird umringt und um Segen angefleht. Laut ihren Aussagen haben die Hathorianer ihn gesucht und nun endlich gefunden.

Sie berichten, dass ihnen auf Zm'lrkan ein Medium die Begegnung mit einem mächtigen Hathorpriester geweissagt hat. Dieser würde das Horn tragen und sie ins Licht führen... Kein Wunder, dass sie sich nun nicht mehr von Tzonn trennen wollen. Nach einer Menge gutem Zureden gelingt es dem Rind dennoch, sie zu überzeugen, auf der Weide auf ihn zu warten. „Wann kommt die Arche?“, wollen sie noch wissen.

Währenddessen sucht TecWaBo im Netz nach den Telematen. Ein Popup erscheint als Holo-Gestalt eines Draquiri. „Wer uns sucht etc...“. Bei den Telematen handelt es sich um künstliche Intelligenzen, die gegen Bezahlung die Datenspeicher der Station nach Informationen durchforsten. Auf Bitte des Wandlers schicken sie ihm einen „realen“ Abgesandten. Dieser erscheint in Form eines Mzajach. Offensichtlich ein Roboter. Er sagt, dass die Telematen alles rausfinden, manipulieren, löschen können, was sich in den Rechnersystemen der Station befindet. Zu einem Preis von 1,4 bis 6,8 Megacred. Dann hinterlässt er TecWaBo eine Kontaktnummer und Tschuß. Der Wandler wandelt Lust auf der Suche nach interessanten Strahlungen, in deren Nähe er, wie versprochen den anderen Wandlern eine Nachricht hinterlassen will. Er findet eine Hohlkugel mit interessanten Strahlungen. Es gibt sogar Schießfächer in der Nähe. Der Wandler bereitet alles für eine potentielle Nachrichtenhinterlassung vor.

Seet schlendert über den Markt und wird von einer Gruppe Borghesen angesprochen, die ihn beauftragen wollen, einen "verlorenen Bruder" wiederzufinden – tot oder lebendig!! Als Belohnung winken 30 SCE. Der Shaolin lässt sich auf den Deal jedoch nicht ein.

Tzonn geht auf die Weide. Seine Jünger sind glücklich ihn zu sehen. Allerdings warten sie noch immer auf die Arche. Der Priester erzählt gerade einige hochinteressante Gleichnisse, als zwei Wachechsen auf ihn zukommen. Tzonn ahnt bereits, was sie von ihm wollen und rückt auch sofort die Hypnokralle raus, die der Zoll anscheinend zunächst übersehen hatte.

Telefonkonferenz. Noch keine Neuigkeiten von unserem Informanten. Wir tragen einige noch zu sammelnde Infos zusammen:

- Akana Norat
- Goldener Ball

- Assadas letzte Mission
- Gothai Spezies

Tzonn kauft sich 6 Nexx. Dominik meldet sich. Wir vereinbaren einen Termin um 20 Uhr.

TBC

Tzonn gibt ein Konzert bei Dominik Holden. Dieser hat zu dieser Gelegenheit die Creme de la Creme der Station eingeladen; Ekriden, Terraner, Mzajach und sogar zwei Dralassiten. Das Konzert läuft hervorragend. Das Publikum ist begeistert. Der Hirschhornkäfer kann das 67000fache seines Eigengewichtes tragen.

Seet, der ein großes Interesse an dem „verlorenen Bruder“ hat, will auf eigener Faust eine Befreiungsaktion starten. Primär geht es ihm darum, herauszufinden, wieso der Bruder so wertvoll ist.

„Man sollte in seinem Leben nicht die Shaolin-Gesetze mit den Füßen treten“, sagt sich Seet, und beschließt daher so wenig Lebewesen ernsthaft zu verletzen wie es irgend geht. Daher geht er zum nächst guten Waffenshop und besorgt sich zwei Blaserohre.

Ein Blaserohr ist mit mzajischen Künsten verziert. Das andere Rohr ist eher unauffällig. Beide haben jedoch ein extrem kleines Kaliber (Strohalm), eine Reichweite von ca. 15m und sind praktisch geräuschlos. Passend zu den Blaserohren besorgt sich der gute Seet 20 mikroskopische Betäubungspfeile. Charakteristikum der Pfeile ist, dass man gegen WI 130 bestehen muss, Wirkungsdauer 1-10h. Zu den Pfeilen besorgt er sich Kryorin, um die Gegner nach der Betäubung eventuell in einen kryogenen Tiefschlaf versetzen zu können. Der ganze Spaß kostet ihn 47.500 Den ein Versuch zu handeln scheitert.

Auf dem Weg zu dem besagten „Kayene-Motel“ schaut sich Seet mehrmals sorgfältig um, aber ohne etwas Besonderes festzustellen. Das Hotel liegt eher in einer Arbeitergegend, in einem ansonsten lange schon nicht mehr intensiv genutztem Bereich. Gelegentlich gibt es Stellen, die für hiesige Verhältnisse als heruntergekommen gelten. Die Gebäude der Gegend sind pragmatisch aufgebaut. Viel los ist nicht – gelegentlich Arbeiter in dreckigen Kombis oder Herumtreiber ohne wirkliches Ziel.

Gegenüber dem Hotel ist ein Imbiss. Der Imbiss ist drittklassiger Natur und auch nicht für gute Gaumen geeignet. Dort geht der Seet hin, um den Hoteleingang zu beobachten. Um nicht aufzufallen bestellt er sich etwas Mzajisches. Es ist genetisch gezüchtetes Djoscho, das nicht besonders schmeckt. Seet pumpt sich mit Antitox und Antibak voll. Seine Katzenaugen erkennen, dass nach dem Haupteingang des Hotels eine Durchgangsschleuse kommt mit einem weiteren verschlossenen Tor. Das gesamte System wird mittels einer Security-Card geöffnet.

Um an eine Security-Card zu kommen, schleicht Seet einem Arbeiter hinterher, der gerade aus dem Hotel kommt. In einer ruhigen Ecke macht Seet ihn nach einem gezielten Betäubungsschuss kampfunfähig. Mit der Securitycard des Arbeiters gelangt Seet in das Hotel. Nun das Hotel hat 1.500 Betten (!), die meisten in Form von Schlafkabinen für Einzelpersonen. In welchem könnte die Zielperson nur sein?. Seet fällt ein, dass die Zielperson bei „Freunden“ sei. Daher müsste es schon eine Suite für mehrere Personen sein und keine Schlafkabine.

Seet denkt sich: „Jetzt scheint die Zeit gekommen zu sein sieht ein wenig aufzuputtschen“ und klinkt ne Droge. In einer Informationskonsole versucht er Informationen über Zimmerbelegung und Anzahl der größeren Räume herauszufinden. Obwohl der virtuelle Agent des Hotels eigentlich keine Informationen preisgeben kann, gelingt es Seet, das System auszutricksen. Er stellt fest, dass er eigentlich keinen üblen Computiker abgeben würde. Einer der Suiten liegt in einem separaten (und ansonsten wenig ausgebuchtem) Teil des Komplexes.

Seet tarnt sich ab und schleicht sich hin. Tatsächlich, vor der Suite halten zwei Katzen wache, sind leicht bewaffnet. Seet schleicht sich bis auf 10 m heran und gibt zwei Betäubungspfeile ab. Die Wachen haben keine Chance, bewusstlos gehen sie zu Boden. Aus dem Raum erklingen Rufe: „Ist da was los?, warum antwortet ihr nicht?“ Seet stellt sich schräg zur Tür, so dass er von dem Tür Spion (Kamera) nicht entdeckt werden kann. Außerdem ist er immer noch getarnt. Die Tür geht auf und im Rahmen steht ein mit beiden Händen bewaffnete Katze und späht nach draußen. Seet ergreift die Initiative und betäubt auch diesen Gegner. In dem Raum selbst sieht er einen weiteren mit einer Laserpistole bewaffneten Menschen und drei weitere Borghesen. Der Mensch schießt in Panik und blindem Feuer, ohne den tapferen Seet zu sehen, einfach um sich... Was für ein unglaublicher Schuss (fast drei offene), sollte eigentlich fast unmöglich sein, doch Seet wird schwer getroffen. Er macht sich wieder kampffähig durch Biosupporter und Indolin. Er springt in den Raum, enttarnt sich, Schild an und geht auf den Schützen mit seinem Schwert los, denn Shaolin-Gesetze sagen

„Wehre Dich, wenn Du angegriffen wirst“. Der Schütze, hart getroffen von dem Schwert geht zu Boden. Der zweite Angriff trifft einen Borghesen, der eine Waffe gezogen hat. Blut spritzt – der Kampf ist schnell entschieden. Alle im Raum (sofern sie noch bei Bewusstsein sind) ergeben sich. Mit der Zielperson kommt Seet ins Gespräch, nachdem er seine Freunde gefesselt und geknebelt hat. Folgende Geschichte steckt hinter dem „Verschwinden“ des Bruders:

Die hiesigen Borghesen sind Sklavenhalter, die ihre Opfer mit der „Nadel“ gefügig machen – so erging es auch ihm. Freunde beschafften ihm jedoch eine Art Anti-Serum, welche die Naiten ausschalten und die synaptische Neuverdrahtung rückgängig machen kann. Damit war er in der Lage seinen „Brüdern“ zu entfliehen. Seine Freunde versprachen ihm zusätzlich, ihn zu verbergen und ihn auf einem Raumfrachter von der Station zu schmuggeln.

Das Anti-Serum ist wertvoll, da es Immunität gegen die Nadel bewirkt. Kein Wunder also, dass die Borghesen so viel Ressourcen einsetzen, um in den Besitz des Serums zu kommen.

Seet merkt, dass er wohl nicht mehr allein viel weiter kommen wird. Der Drogencrash naht und die Verletzungen aus dem Kampf sind auch noch da, daher beschließt er seine Gefährten um Hilfe zu rufen. Er verschwindet aus dem Hotel und versteckt sich zusammen mit der Zielperson.

Stunde 3 metallischer Kernzeit. Uns erreicht ein Hilferuf von Seet. Iek ad Ack informiert Dominiks Büro und bestellt eine unauffällige Transportmöglichkeit zu einem bestimmten Treffpunkt. Anschließend netzt er sich zu einigen Überwachungskameras in der Umgebung von Seets Hideout. TecWaBo sprintet zum Treffpunkt, übernimmt die dort ankommende gravitische Standardflugkapsel und lenkt sie zum Versteck. Es handelt sich um eine unauffällige aber nichtsdestotrotz exklusive Transportmöglichkeit. Er lädt Seet und den „befreiten“ Borghesen Mattuk Lzzm ein und fährt in Dominiks Privatklinik, wo der Mzajach sofort versorgt wird. Auch Iek ad Ack begibt sich nun zu Dominik. Dort warten wir zwei Stunden auf Seets Heilung und die Beendigung von Tzonns Konzert. Der Borghese wird ungeduldig, was den ohnehin ob Tzonns Nichtbeachtung der Situation genervten TecWaBo zu erschreckendem Waffenmorphing provoziert. Als Seet wiederhergestellt ist, beruhigt er den Borghesen. Mattuk erzählt, dass er früher ein Sklave war, bevor ihn seine Freunde ihn mit Hilfe des Serums befreit haben. Seet versucht ihn von unserer Gutmütigkeit zu überzeugen, scheitert aber.

Währenddessen scharwenzelt Tzonn auf der Aftershowparty herum und versucht Kontakte mit dem begeisterten Publikum zu knüpfen. Er erhält diverse Einladungen und Adressen etc.

Dominik Holden ist nicht begeistert von Seets „Rettungsaktion“. Erneut weist er darauf hin, dass es auf der Station keine 100%ige Datensicherheit gibt. Zudem will er vermeiden, dass Mattuk herumerzählt, was passiert ist. Allerdings wäre er auch an dem immunisierenden Serum interessiert. Wir überlassen Dominik den Borghesen. Holdens Medtechniker extrahieren das Serum. Auch wir erhalten einen Resorbator, der das Serum reproduzieren kann und immunisieren uns. Iek ad Ack setzt seinen unterbrochenen Schlaf fort, während die anderen auf die Aftershowparty gehen.

TecWaBo kauft Tzonn seine Nexx ab.

Unsere Reise soll nun langsam weiter gehen. Als Transportmittel wählen wir die „Cronos“, einen 150 000 t Frachter, unter dem Kommando von Kapitän Akekire Nish. Wir buchen unsere Passagen und lassen uns von Dominiks Flugkapsel hinbringen.

Nachdem wir eingchecked haben, geht TecWaBo noch einmal mit seinen Nexx Gassi. Er hinterlässt potenziellen Wandlern, die auf der Suche nach ihm sind, oder ihm folgen wollen, eine Nachricht, schickt die Nexx in die Kältekammer, wo sie während der Passage verbleiben müssen und begibt sich dann auf einen Abschiedstrunk in die „Schubdüse“. Dort plaudert er mit einem kleinen terranischen Freihändler, der ihm von einem Stern berichtet, welcher trotz seiner geringen Größe ein hohes Alter aufwies. Er war älter, als er sein sollte. Der Stern trägt den Namen K 320 und befindet sich in einem unbewohnten System ca. 5000

Lichtjahre in Richtung galaktischem Kern. Laut dem Freihändler ist die „Cronos“ in der Gegend ein respektiertes und bekanntes Schiff und ein Freihändler mit guter Bewaffnung (Plasmakanonen und Torpedos). Es wurde aber auch schon mal ausgeplündert. Der Kapitän ist ebenfalls schon lange im Geschäft. Er ist zuverlässig, wettet allerdings leidenschaftlich gern.

Unsere Reisezeit wird 8 Wochen betragen. Außer uns befinden sich noch weitere Reisende an Bord. 32 Akana Norianer im Kälteschlaf und zwei scheue Taurilianer (Zentauren mit Hörnern). Die Mannschaft besteht aus 12 Mzajach und Terranern. Der Kapitän lädt TecWaBo und Iek ad Ack, die auf der Reise ihre technischen Fertigkeiten schulen wollen, ein, das Schiff zu besichtigen. Er ist etwa 50 Jahre alt und ein Abenteuerertyp. Uns fällt auf, dass die „Cronos“ auch mit Fremdtechnologien ausgerüstet ist. Akekire Nish ist kein Freund der Akana Norianer, allerdings kann man gute Geschäfte mit ihnen machen. Sie pflegen eine Bestechungskultur und haben eine stark wachsende Bevölkerung (Lebensraum im Osten...). Das Hatoriensystem ist dem Kapitän unbekannt. TecWaBo zeigt ihm seine Karten. Sie tauschen Karten aus.

Tzonn unterhält sich mit den Taurilianern, die schließlich ihre Scheu überwunden haben. Die Taurilianer sind eine verstreut lebende Händlerasse. Sie besitzen ein Medikament, das sie in eine Trockenstarre versetzt und es ihnen so ermöglicht, Jahrzehnte zu überdauern. Sie sind so alt, dass sie sogar schon mal einen Durchlauf der Tachyonenfeldlinie auf dem Metallischen Kern erlebt haben. Das Hatoriensystem ist ihnen nicht bekannt. Die Gothal Spezies ist in viele Kasten aufgeteilt. Redner, Verwalter, Bibliothekare, Techniker, Sammler ... Diese unterscheiden sich in Form und Intelligenz.

Die dritte Woche unserer Reise. Wir fliegen durch einen toten Raumsektor, als wir per Bordfunk (12 Uhr) in die Lobby gebeten werden. Dort ist ein seltenes stellares Phänomen zu beobachten. Hunderte von Sprungsignaturen bewegen sich wolkenförmig auf uns zu: eine Herde Raumwale auf der Jagd nach galaktischem Plankton (Dunkelwolken mit komplexen Aminosäuren). TecWaBo nutzt die Gelegenheit, um auf der Außenhülle des Schiffes zu surfen.

5. Woche. Um 17 Uhr schaltet sich die Beleuchtung aus. Roter Alarm. Wir ziehen die Raumanzüge an. Der Bildschirm flackert, dann meldet sich der Kapitän: „Wir haben unidentifizierte Begleitung durch ein sehr kleines Schiff, möglicherweise getarnt. Scheinbar TL 13.“ Er befürchtet eine Auseinandersetzung. Wir machen uns bereit und begeben uns in die Lounge, wo wir uns in Andruckliegen legen, um für mögliche Sprungmanöver gewappnet zu sein. Die Abtastung identifiziert unsere Begleitung als 200 BRT Schiff, welches nun Torpedos absondert. Wir werden getroffen, Maschinenraum, Hauptenergie, etc. Der Strom fällt aus. Notlicht. Nun erkennen wir, dass es sich um Zwei Angreifer handelt. Einer nähert sich zum Enternmanöver...

TBC

Der Kapitän ruft uns. Das Entermanöver hat begonnen, mit dem Ziel, uns und die Mannschaft gefangen zu nehmen und in die Sklaverei zu verkaufen. Das kleinere Piratenschiff nähert sich. Es handelt sich dabei um eine umgebaute Raumfähre von 500 t, die bis zu 50 Mann Besatzung fassen kann. Das größere Schiff ist ein 1500-Tonner, der allerdings nicht ins Geschehen eingreift. Der Strom ist wieder da.

Wir netzen. TecWaBo analysiert den Angreifer. Es handelt sich um ein klassisches Enterboot, das ein Wappen trägt. Dieses wird von Iek ad Ack im Netz als dasjenige der „Barkley-Verbindung“ identifiziert. Ein altes Terranisch-Mzajisches Haus, das vor mehreren 100 Jahren untergegangen ist. Seither treiben sie als Piraten ihr Unwesen. Sie gelten als zynisch, grausam und spaßorientiert. Wir vermuten, dass sie eine Basis haben müssen. Ihr Kurs deutet darauf hin, dass sie in der Hauptsektion der „Cronos“ landen werden. Möglicherweise direkt darin... Der Kapitän bittet uns, den Passagiertrakt zu sichern. Iek ad Ack versucht, in den Rechner des Piratenschiffes zu hacken, stößt aber auf Abwehrmaßnahmen. TecWaBo entdeckt eine Möglichkeit mit Hilfe der Lebenserhaltung der Cronos eine Explosion zu erzeugen, die einige Piraten in den Tod reißen könnte. Die Mannschaft der „Cronos“ versucht ihr Möglichstes, die Piraten am Entern zu hindern. Das langt aber nicht! TecWaBo gelingt es, über unsere Außenbordsensoren einen Zugang zum Piratenschiff zu installieren. Nun versucht Iek ad Ack sich reinzuhacken. Wird entdeckt, fliegt raus und bekommt einen Virus mit, den er aber wieder entfernen kann. Er versucht sich wieder reinzuhacken und diesmal gelingt es ihm. Ein erster Überblick: 52 Typen, ein gemischter Haufen (Mzjach, Terraner, CM 2 Echsen) machen sich zum Entern bereit. Des weiteren 4 Piloten, libellenartige Vodeganer. Iek gelingt es, die EMP-Abwehr der Piraten auszuschalten. Dann übernimmt er die Steuerung und fliegt er die Kiste rückwärts von der „Cronos“ weg. Die Abwurfschächte öffnen sich und die ersten 10 Piraten springen aus dem Schiff und nehmen Kurs auf die „Cronos“. Die nächsten 10 haben schon größere Schwierigkeiten. Nun trifft auch der EMP-Stoß der „Cronos“. Iek ad Ack, unterstützt von TecWaBo, schießt die restlichen Piratentorpedos auf das Piratenmutterschiff ab. Sie entfalten dort allerdings keine Wirkung. Die Piraten an Bord der Rammfähre sehen keine andere Möglichkeit sich unseren Hackingangriffen zu entziehen, als ihre Systeme „Not-Aus“ zu schalten. Iek muss sich aus dem System verabschieden..

Nun kommen die ersten Piraten an der „Cronos“ an und das Gefecht beginnt. Das große Schiff kommt näher, greift jedoch nicht ins Geschehen ein. Die „kleinen“ Piraten suchen am Rumpf unseres Schiffes nach Einstiegsmöglichkeiten. TecWaBo macht sich auf die Suche nach versprengten Opfern an der Außenseite. Die übrigen verschanzen sich, um den Kabinentrakt zu sichern. Iek stellt fest, dass die Piraten einen Virus in den Datenkern der „Cronos“ gepflanzt haben. Er unterstützt die Bordtechniker bei dessen Bekämpfung. Währenddessen haben die Schiffsscanner eine weitere Bedrohung ausgemacht. Etwas unbekanntes biologisches schwebt im Schiff herum. Wir sehen winzige Robotdrohnen in die Lounge eindringen. Tzonn macht zudem einen Piraten aus, der um die Ecke lugt. Der Minotaur bringt sich in Kampfwut und feuert auf die Ecke, die sich daraufhin aus dieser Existenzebene verabschiedet.

In der Zwischenzeit kämpfen Iek ad Ack und die Bordtechniker mit dem Virus, sie können es einkapseln, aber nicht ausschalten.

Tzonn fängt Funksignale auf. Piraten nähern sich unserem Versteck. Er feuert auf die Minidrohnen und zerlegt sie nebst großen Teilen der Lounge. Dann sprintet er durch die Überreste der Lounge und entdeckt zwei Piraten, die dabei sind, etwas zu montieren bei dem es sich offensichtlich um eine Drohne handelt.

TecWaBo fliebt in den Frachtraum und besorgt einige Panzerminen nebst Monodraht. Auf seinem Weg durchs Schiff verteilt er Minikameras.

Seet greift ins Gefecht in der Lounge ein. Er verwundet einen Piraten und schießt die Drohne kaputt, welcher daraufhin unkontrolliert Fesselkristalle entweichen. Dann erledigt er den Verwundeten. Tzonn kann den anderen Piraten nur leicht verwunden. Auch Seets Schuss kann ihm noch nicht den Rest geben. Er feuert zurück und verwundet Seet. Tzonn kommt zu Hilfe. Trifft nicht. Aber Seets nächster Schuss gibt dem fiesen Freibeuter den Rest.

Auch Iek ad Ack hat schließlich Erfolg. In einem glänzenden Manöver gelingt es ihm, den Virus zu isolieren und zu eliminieren.

Wir wechseln unsere Position. Eine neue Angriffswelle schwappt heran. Viele Piraten nähern sich der Lounge, vom Kampflärm angelockt. Wir beeilen uns weg zu kommen. Auf un-

serem Weg treffen wir TecWaBo wieder, der die Panzerminen verteilt. Iek wird um Hilfe gebeten im Kampf gegen einen neuerlichen Virenangriff. Erst kann er nichts ausrichten, mit TecWaBos Unterstützung gelingt es ihm dann aber doch. Der Virus wird eingekapselt und ausgelutscht.

Weiter zum Raum „Strategisch wichtig“. Hier ist offensichtlich schon gekämpft worden. Das Schott ist aufgesprengt. Darin liegt eine Piratenleiche. Die Kameras sind offline, die Schiffstechniker planlos. Iek erkennt EMP-Einsatz als Ursache. Eine TecWaBo Kamera zeigt uns 6 Piraten, die an einer Technik-Konsole herummanipulieren... TecWaBo tentakelt eine Panzermine in die Kammer.

BOOOOM!

Alles kaputt. Zwei Piraten stehen noch. Tzonn stürmt rein, Seet schießt, einer fällt. Der andere schießt zurück. Sein Laser schaltet Seet aus. Tzonn schießt auf ihn. Er steht noch und schießt zurück. Schließlich bleibt Tzonn Sieger. 3 neue Piraten kommen in die Halle und gehen sofort in Deckung. Iek ad Ack (alter Silberrücken) zerrt Seet zur Luftschleuse. Er wird beschossen, nimmt aber NUR 52 Schäden hin. Im kleinen Hangar, der hinter der Luftschleuse liegt, schleift er der Mzajach zu einer altertümlichen Barkasse (TL 10). Er startet die Barkasse, weil der Autodoc Seet nur in Atmosphäre ohne Raumanzug operieren kann. Alles geht sehr langsam. Unterdessen kämpft Tzonn weiter. Er schaltet 2 Piraten aus und schließlich auch den Dritten. Der Minotaur ist nun aber auch schwer angeschlagen. Er wankt zur Schleuse und kriecht hindurch, während TecWaBo die Halle sichert. Dann begibt sich der Wandler zur nahe gelegenen Krankenstation und besorgt zwei weitere Autodocs. Nun liegen Affe, Katz und Rind und harren ihrer Heilung. 12 Stunden Seet, 6 Stunden Tzonn. Iek ad Ack ist nicht sehr schwer verwundet, aber sicher ist sicher.

Die Gefechtssituation auf der „Cronos“ ist unklar. Einige Piraten sind geflohen, andere fest gesetzt. Das große Schiff ist in 70 Km Entfernung längsseits gegangen und hat uns gesannt, aber keine weiteren Feindseligkeiten erkennen lassen.

TBC

Der Kapitän meldet sich. Die Lage an Bord ist unter Kontrolle. Dank unserer Mithilfe, besonders in der Datensicherung konnte der Angriff erfolgreich abgewehrt werden. Allerdings ist die „Cronos“ zur Zeit noch manövrierunfähig. Das andere Schiff nähert sich uns langsam, hat sich allerdings weder eingeschaltet, noch einen Kommunikationsversuch unternommen. Der Kapitän rät uns, in eine Kabine umzuziehen, die zu diesem Zweck wieder mit Atmosphäre gefüllt wird. Leider verstirbt in diesem Augenblick Seet. All unseren und des Autodocs Bemühungen zum Trotz, erliegt er den Wunden, die er sich im heldenhaften Kampf zugezogen hat. Wir bringen ihn ebenfalls in die Kabine, um ihn später einzufrieren und mit seinem ruhmreichen Schwert zu seinem Kloster zu schicken, wo er im Schoße seiner Glaubensbrüder die ewige Ruhe finden soll...

Alsdann untersucht TecWaBo, der als einziger nicht medizinisch versorgt werden muss die Piratenleichen in der Halle. Er stellt fest, dass einer der Piratenhelme ein schwaches Notsignal an die Rammfähre aussendet.

Die Libellenpiloten sind gute Piloten und brauchen niedrige Schwerkraft. Sie besitzen einen Elektroschocker (eine typische Vodeganische TL 14 Waffe)

Unser Plan:

Die Rammfähre als Piraten verkleidet einnehmen und behalten.

TecWaBo, der Kapitän, sein Sicherheitschef, sowie ein weiteres Besatzungsmitglied legen die Piratenausrüstung an und begeben sich an einen geeigneten Ausstiegspunkt. Auf ihrem Weg zur Rammfähre werden sie auf sensorischem Weg von Iek ad Ack begleitet. Vom Raum aus kann man gut die Beschädigung der „Cronos“ erkennen. Sie beschränkt sich auf wesentliche Teile (Steuerung, Antrieb, Waffenplattform). Nach einer Minute Flug, meldet sich die „Cronos“ beim Kapitän und teilt ihm mit, dass das fremde Schiff einen Kontakt wünscht. Der Kapitän nimmt den Ruf an. Ein hässlicher, alter Terraner erscheint auf dem Bildschirm. Tätowierungen, Schmucknarben und andere gefährlich-aussehen-Unterstützer zieren sein Antlitz. Er stellt sich vor als Rohero Agadiz, Kapitän des leichten Kreuzers „Sacarato“ der Dschang Ho.

Dschang Ho: Die mächtigste Piratenvereinigung der Diaspora. Seit mehreren 100 Jahren aktiv, gelegentlich als Händler, meist jedoch als „Schutzgelderpresser“ in der gesamten Diaspora und noch weit darüber hinaus aktiv. Sie gelten als arrogant, überheblich und grausam (wie alle Piraten), aber auch als gut gerüstet und bedrohlich – sogar für kleinere interstellare Staaten wie dem Bengosi-Hierat, Akana Norat oder auch einzelnen, weit draußen liegenden lokalen Gruppen des Imperiums. Oft suchen sie sich kleinere Partner (z.B. die Barclay-Verbindung), die für sie die „Drecksarbeit“ erledigen und die für sie nicht sehr viel gelten.

Er zeigt sich beeindruckt von unserer Kampfstärke. Unser Kapitän nutzt die Gelegenheit zum Extremposing und der Pirat steigt darauf ein. Er will uns verschonen und fordert als „Lösegeld“ lediglich einen Teil (beinahe die gesamte) der Frachtsektion. Wir haben 10 Minuten Bedenkzeit. Akire Nish ist einverstanden angesichts der Aussicht, die wertvolle Raumfähre quasi als Ersatz zu erobern. Wir machen uns groß und erhandeln für unsere Hilfe die Hälfte der Raumfähre. In diesem Augenblick ruft die Rammfähre den Piratenhelm, den TecWaBo trägt. „Erwarten Anweisungen, bitte melden!“ Unser Enterkommando nähert sich währenddessen der Hauptschleuse. TecWaBo befiehlt, diese zu öffnen, wird allerdings nach dem Passwort gefragt.

Iek ad Ack hackt sich ins Schiff und entdeckt, dass die Hauptschleuse schon seit längerem zu geschweißt ist. Daraufhin öffnet er zur Verblüffung der vodeganischen Piloten die zwei kleineren Schleusen. Gleichzeitig erhöht er die Schwerkraft an Bord der Fähre, um die Libellen zu behindern. TecWaBo und seine Mannen gelangen an Bord und hasten in Richtung Kommandostand. Iek ad Ack erhöht die Schwerkraft auf 2 G woraufhin die Vodeganer zu Boden gehen und sich nicht mehr rühren können. Der Sicherheitsoffizier der „Cronos“ erschießt die Piloten. Während Iek die Fähre zur „Cronos“ fliegt, untersuchen wir das Gefährt. Es handelt sich um einen umgebauten Frachter, der neben der verstärkten Außenhülle über Sprungtriebwerke und Bewaffnung verfügt. Die Besatzung versetzte sich offensichtlich in Kryostasis während sie weitere Entfernungen überbrückten, um zu lohnenswerten Enterobjekten zu gelangen, die ihnen (zumindest in unserem Fall) von Kontaktleuten gemeldet wurden. Es gibt 52 Kälteschlafkammern an Bord. Der abgesehen von Kleinkram und Ausrüstungsteilen leider beinahe leere Laderaum der Fähre wird von einer Kampfdrohne bewacht. Iek ad Ack sichert die Codes und übernimmt die Drohne. Sie verfügt über Beintrieb und

zwei große Gatlingkanonen (230/130, P 120/90, 140 TP). Die vodeganischen Piloten hatten keine Kabine, sie waren spezialisierte Sklaven, und lebten als Teil der „Pilotenmaschine“ in der Kanzel.

Die Fähre gelangt an der „Cronos“ an. Der Kapitän stimmt den Bedingungen der Dschang Ho Piraten zu und lässt die Frachtsektion lösen. Die Piraten entfernen sich, ohne die Frachtsektion mitzunehmen. Akekire Nish entdeckt kurz darauf einen neuen Kontakt, der sich auf einem Parallelkurs bewegt. Er kann ihn aber nicht genauer identifizieren. TL 15, möglicherweise Imperiumsschiff.

Wir treffen uns in einer provisorischen Lounge. Der Kapitän hält eine Rede zur Feier unseres Sieges. Tzonn gibt ein spontanes Konzert, in dem er auf meisterliche Weise die Freude über den Sieg mit der Trauer um unseren Freund Seet verbindet. Das Publikum ist begeistert besonders der Squieser ist sehr mitgenommen. Im Anschluss stellt sich uns ein Mzajach vor. Sein Name ist Utuku. Er stammt von Akana Norat. Als die Schergen des Systems allerdings seinen Bruder umbrachten, wurde er abtrünnig und ein erbitterter Gegner der Herrscher seiner Heimatwelt. Nun sucht er Anschluss an eine Gruppe Gleichgesinnter, um auf Akana Norat einige Rechnungen zu begleichen. Er verfügt über Kontakte, die uns unauffällig auf den Planeten bringen könnten. TecWaBo ist schlau (332 IG-Probe). Wir beschließen, Utuku aufzunehmen. Als Probegehalt bekommt er ein Schild und Laserpistolen.

Wir helfen bei der Reparatur der „Cronos“, die 16 Stunden dauert.

Akekire Nish schlägt ein Spielchen vor. Es geht um die Raumfähre, die wir gerne ganz haben würden, was wir uns allerdings nicht leisten können. Doppelt oder nichts, heißt das Spiel. Wir sollen in einem abgeschotteten Frachtraum gegen einen Kraydrachen von Narth antreten. Nach anfänglichem Zögern und Zaudern (TecWaBo hat Angst) entschließen wir uns, auf die Wette einzugehen. Ausgerüstet mit Nexx und Drohne gehen wir in den Frachtraum. In der Dunkelheit lauert der Kraydrache. Er ist ziemlich groß... und flink. Iek ad Ack hat Angst, aber zum Glück seine Technohose an. Die Nexx stürmen los auf den Kraydrachen. Schaffen nichts, der Drache dezimiert ihre Zahl. Utuku macht erheblichen Schaden und schießt sich ins Herz der Gruppe. Tzonn peitscht mit der Monopeitsche. Auch die Drohne schießt und trifft. Der Drache plättet weitere Nexx, haut Tzonn und beißt die Drohne. Wir schlagen zurück. Der Kampf wogt hin und her. Es gelingen uns zu wenig Wirkungstreffer, der Drache macht uns zu schaffen, bis schließlich Utuku den finalen Treffer landet.

WIR HABEN EIN RAUMSCHIFF!!!

Der Rest unserer Reise verläuft ereignislos. Wir lernen.

TBC

Akire Nish ist nicht glücklich darüber, dass wir gewonnen und ihn somit um das Raumschiff gebracht haben. Er trinkt aber trotzdem noch mit uns.

Wir machen uns mit unserem Schiff vertraut. Iek ad Ack knackt die Datenbänke. Er entdeckt geheime navigatorische Daten über die Heimatbasis der Piraten, die sich in einem ausgehöhlten Asteroiden befindet. Dort leben etwa 5000-7000 weitere Piraten. Es existiert auch ein Schwesterschiff zu unserer Rammfähre. Wir finden die Codes und Embleme verbündeter Mannschaften und Familien im Bordrechner. Auf der Basis gibt es auch eine Anlaufstation der Djang Ho.

Wir entdecken, dass unser Schiff mit einer fremden Spezialtechnologie ausgerüstet ist. Es handelt sich um ein Horthoss-Interrogativmodul, das in den Datenbänken angeflogener Welten / Stationen etc. eine verifizierte ID erstellt, die das Schiff als bekannt und ungefährlich ausweist.

Wir erreichen das Chinnok-System. Es wird beherrscht von einem Roten Überriesen. Dieser ist so groß, dass er schon leicht nebulös erscheint. Ansonsten besteht das System zum größten Teil aus weit auseinander liegenden Asteroidenfeldern. Die großen Entfernungen machen professionellen Bergbau unrentabel. Wir sind noch 100 Milliarden km von der zentralen Sonne entfernt, als in der Nacht gelber Alarm ausgelöst wird. Uns erreicht ein Ruf von der Brücke. Die Sensoren haben einen beständigen Energieimpuls aufgefangen. Eine expandierende Wolke aus Gas, etwa 50 Milliarden km entfernt. Der Kapitän vermutet, dass es sich hierbei um eine Waffe handeln könnte. Wir tasten uns trotzdem näher heran. Es werden zwei Energiequellen sichtbar, auf jeder Seite des Strahls eine. Wir erkennen, dass ein ungleicher Kampf im Gange ist. Ein starker Bohrlaser unbekannter Bauart (möglicherweise Gothai-Spezies) schießt von einem sechseckigen 300T-Schiff aus ein anderes Schiff (500 t) zu Klump. Gase und Öle und verdampfendes Metall treten aus.

Akire Nish wird die Sache nun zu heiß. Er will nicht weiterfliegen. Also verabschieden wir uns und klinken uns mit unserer Fähre aus. Die „Cronos“ springt weg und hinterlässt dabei eine rauchende Wolke virtuellen Gummis auf der kosmischen Straße. (Spacken) Wir taufen unser Schiff auf Utukus Wunsch hin „Knaddermat“. Mit offenen Kanälen nähern wir uns dem Kampf. Das Schiff wird verdampft. Schließlich meldet sich das sechseckige Schiff auf unserer Grußfrequenz. „Was wollt ihr?“ „Wir suchen den Bibliothekar.“ „Er ist nicht da.“ Das Schiff bezeichnet sich als Sammler und gibt uns Auskunft über eine Anlaufstelle für Besucher. Diese deckt sich mit unserem ursprünglichen Ziel. Da erreicht uns ein Hilferuf von dem unterlegenen Schiff. Ein kurzer Blick in die Datenbank verrät Iek ad Ack, *dass Sammler-Drohnen manchmal von Dritten eingefangen und zum Bergbau umprogrammiert werden. Sie greifen niemals von sich aus an, wissen sich aber durchaus zu verteidigen.* Die Beschossenen weisen sich als Freihändler von Bengosi Prime aus. Auf unsere Anfrage teilt der Sammler uns mit, dass er kein Interesse an „den Lebensformen“ hat. Wir fordern die Bengosianer daraufhin auf, ihr Schiff zu verlassen. Als sie das tun, schwenkt der Laser des Sammlers kurz herum und zersägt sie, um anschließend mit der Demontage ihres Schiffes fortzufahren. Wir denken „selber schuld“. Wir fragen uns, wie der 300T-Sammler überhaupt dem 500T-Freihändler gefährlich werden konnte. Vielleicht sind aber auch einfach nur noch mehr Sammler in der Nähe. Der Sammler meldet sich bei uns, um zu erfahren, wo wir hinwollen. Wir geben ihm die Ziel-Koordinaten und er wünscht uns eine gute Reise.

Also springen wir zu unserem Etappenziel, dem „Fels 215“. Begeistert von so viel prosaischer Finesse, beschließen wir spontan unser Schiff in „Fels 215“ umzubenennen Hunderte von Sammlerdrohnen umschwirren den Asteroiden. Wir sehen die Andockplattformen wo einige 300T-Drohnen von der Bauart „Sammler“ sowie ein Fremdschiff (1500 t) festgemacht haben. Etwa 1000 weitere Kontakte von TL 10 schwirren herum. Der Äther summt von binärem Gothai-Code. Uns erreicht eine Begrüßungsnachricht und es wird uns ein Liegeplatz zugewiesen. Wir docken an. Die Station ist geprägt von mechanischem Maschinen design (was keinen wirklich wundert...). Die umgebende Welt ist karg und unwirtlich. Man teilt uns mit, dass wir im orangenen Bereich atembare Atmosphäre vorfinden. Es herrschen 0,1 G. In einer Bar treffen wir auf 5 Mzajach und eine Getränkekonsole. Wir entscheiden uns für ein Gespräch mit den Mzajach... Sie stammen aus dem Demos System, haben einen TL von 10 – 11 und treiben im Chinnok-System Handel. *Sie berichten uns vom Handel und den Kom-*

munikationswegen der Gothai-Spezies, von der ihnen mehr als 70 Kisten bekannt sind. Man kann mit der Gothai Spezies auch um Informationen handeln.

Das Netz ist von mieser Qualität. Iek ad Ack findet einen verschlüsselten Datenkern, Handelsdaten und -register, Angebote für Reparaturdienstleistungen und eine Suchmaschine. Das „Kalte Gold“ wird hier unter dem Namen „Inverse Energie“ geführt und kann für 400 Millionen t Roheisen erworben werden. Zur Zeit ist es allerdings nicht im Lager. Wir kaufen für eine Menge Monodraht den Kontakt zu einem Bibliothekar, die sich sehr rar machen. Von diesem erhalten wir nach und nach folgende Informationen:

- Das Kalte Gold taucht immer wieder auf. Die „Äußeren“ haben das Kalte Gold gebaut. Sie waren Meister des Raumes (TL 25) und sind seit mehreren Mio Jahren verschwunden. Assada hat es vor 51 Jahren für 400 Millionen t Roheisen gekauft. Vor 210.000 Jahren hat eine biologische Wesenheit den GB benutzt um zu verschwinden. Der GB ist zwei Jahre später wieder aufgetaucht. Normalerweise taucht der GB im Durchschnitt zwei Jahre nachdem er verkauft wurde in einem bestimmten Raumsektor wieder auf. Die Gothais gehen dann davon aus, dass der vormalige Käufer zu diesem Zeitpunkt tot ist. Die Koordinaten verraten die Krämerseelen der Gothai-Spezies nicht. (Raffzähne) Seit Assada den Goldenen Ball gekauft hat ist also eine ungewöhnlich lange Zeit vergangen, in der der GB nicht wieder aufgetaucht ist.

Weitere Informationen:

- Zu allen Zeiten haben sich alle Zivilisationen zum Ein-Aus-System begeben. Die Gothai-Spezies weiß, dass es einen Zusammenhang GB-Ein-Aus gibt, kennen aber keine Einzelheiten. Wir entdecken eine zeitliche Synchronität zwischen Assada, Goldener Ball und dem Waffenbau von Akana Norat.

Tzonn bietet als Bezahlung für weitere Informationszeit ein Konzert an. Eine Bibliothekardrohne kommt angefahren und wir lauschen gemeinsam einem sehr guten 15-minütigen Konzert des Priesters. Die Drohne fährt Antennen und Sensoren aus, wir stellen eine drastische Verstärkung der CPU-Aktivitäten fest. Sie scheint tatsächlich „zuzuhören“. Nach dem Konzert werden uns weitere 15 Minuten Information zugestanden.

-Die Gothai-Spezies bauen aus dem Eisen, das sie erhandeln „Sphären zum Bewohnen“ (die sichtbaren Drohnen)

- Vor 51 Jahren hat Akana Norat mehrere 1000 Stück 5 t Sammlerdrohnen gekauft. diese können sich replizieren. Sie haben sich seinerzeit nach den Quadranten L52Rand und L55Rand erkundigt, die beide kaum 200 Lichtjahre von Chinnock entfernt liegen. Das einzige was dort erwähnenswert ist, ist das 68 Chinbukku-System. Dort hat die Gothai-Spezies in den letzten 30 Jahren mehrere hundert Drohnen verloren. Diese Verlustrate ist mit den üblichen Piratenüberfällen, „natürlichen Beschädigungen“ etc nicht zu erklären.

Iek ad Ack kauft einen Impellerantrieb für seine Drohne, die übrigens 2000 l groß ist. Diese ist nun sehr schnell (max 300 km/h).

Wir verlassen den Felsen 215. Doch wohin sollen wir uns wenden? Wir entscheiden, zunächst nach Norati Sun, der Akana Norat Hauptwelt zu fliegen.

7. Woche: Lankargleiter begleiten unser Schiff ein Stück weit

8. Woche: Ein Komet. Tzonn hält das für ein schlechtes Omen

10. Woche: Schiffskontakt im Hyperraum. Wir verhalten uns unauffällig.

12. Woche: 46 Schiffskontakt auf Abfangkurs...

TBC

Das Staatsgebilde „Akana Norat“ hat eine Ausdehnung von 200 Lichtjahren. Es herrscht ein TL von 10-11, auf einigen Koloniewelten bis höchstens 12. Die Hauptwelt „Norati San“ ist eine überlebende Welt des 2. Zeitalters. Sie beherbergt 3,5 Milliarden Bewohner. Hauptsächlich Mzajach und Terraner, wobei letztere größtenteils der konditionierten Unterschicht angehören. Wegen der extrem scharfen Kontrollen kann man schwer auf „Norati San“ landen. Dafür gibt es große Landkapazitäten auf dem Mond „Brobe“. Norati San wird von rivalisierenden Familienclans beherrscht, die auch die gefürchtete „Gedankenpolizei“ kontrollieren. Die Clans, von denen es 150000 bekannte gibt, umfassen 100 bis 100000 Personen, größtenteils Mzajach. Die 10 mit Abstand wichtigsten Familien bilden den herrschenden „Rat der Familien“. Dieser stellt die Armee und den Geheimdienst. Es gibt eine Art von Sklaverei. Gehirnwäsche bis hin zum so genannten „Blankputzen“ gilt als Standardverfahren. Allein die Welt „Sarromin“ stänkert ein wenig herum im Verband Akana Norats. Hier regiert nur eine einzige Familie, der „Chiharu“-Clan, der etwas weniger menschenverachtend als die anderen ist.

Wir sind noch 50 Lichtjahre von Norati San entfernt, als ein 2000 Brt-Schiff zu uns aufschließt und einen parallelen Sprungkurs einschlägt. Wir öffnen die Grußfrequenzen und das fremde Schiff meldet sich. Es gibt sich als Freihandelsschiff namens *Equorant* zu erkennen. Auf den Bildschirmen erscheint eine CM 1 Kreatur mit grober brauner Haut und großen Augen. „Sehr erfreut, sind sie auch Freihändler? Sind sie an einem Warenaustausch interessiert?“

lek ad Ack begibt sich kurz in die Datenmine, um näheres über unser Gegenüber zu erfahren:

Die Rasse nennt sich „Corlagi“. Es handelt sich um ein verstreut lebendes TL 10-12 Handelsvolk. Da sie sich gut zu bewaffnen und zu verteidigen wissen, sind sie mit Vorsicht zu genießen und möglichst nicht anzugreifen (Piratendatenbank).

Nachdem wir Interesse bekundet haben, senden sie uns einen Warenkatalog. Wir finden nichts Brauchbares. Lediglich eine Reihe von angebotenen Seelencontainern erregt unsere Aufmerksamkeit. Unter ihnen befinden sich auch einige Container bereits ausgestorbener Völker. Tzonn kauft einen Satz von 10 Ornitrophencontainern in einer prächtigen Schmuckschatulle.

Als der Corlagi erfährt, dass wir auf dem Weg nach Norati San sind, bietet er uns einen Transportauftrag an. Wir sollen für ihn ein Objekt von der Größe zweier Reisekoffer bei einem Gewicht von 30 kg an einer bestimmten Adresse auf Brobe abgeben. Bezahlung bei Ablieferung. Sie selber wollen das Paket nicht liefern, weil es „nicht auf ihrer Route“ liegt...

Tzonn nimmt den Auftrag an und ein Minicontainer wird auf unser Schiff verladen.

Der Kapitän empfiehlt uns noch einen Wirt im Raumhafenbezirk auf Brobe, der kein Agent der Gedankenpolizei ist. Sein Name lautet Jasper Xohen und sein Lokal heißt dementsprechend „Xohen’s“. Dann verabschieden wir uns und jeder fliegt seiner Wege.

Schließlich gelangen wir an unser Etappenziel, den Mond Brobe.

Das umgebende System besitzt eine normale Ausformung. Es herrscht wenig Schiffsverkehr. Der Mond Brobe selber besitzt einen TL 11 und 500000 Einwohner, die unterirdisch und in Kuppeln wohnen. Es herrschen 0,5 G. Auf dem Mond ist viel Industrie angesiedelt. Der Verkehr zwischen Mond und Norati San findet größtenteils in Shuttles statt. Auf diesem Wege pendeln auch die Chefs im Berufsverkehr, während die niederen Arbeiter die Bevölkerung von Brobe bilden. Es gibt ein „Fremdenviertel“ für auswärtige Besucher. Will man es verlassen, muss man aufwändigste Zoll-, Genetik- etc checks über sich ergehen lassen. Auf Brobe wie auf Norati San herrscht ein 140-Stunden Tag-Nacht-Zyklus.

Ein Netzkontakt klärt uns über die diversen Vorschriften auf, die es zu beachten gilt. Eine offensichtlich nicht ganz intakte terranische Gestalt von der Brobe Basisstation erkundigt sich nach unserem Begehren. „Handel treiben“ Wir werden gescannt und zu einem Anleger geleitet. Im Hangar gibt es keine Atmo. Wir schmeißen uns in unsere Dosen und gehen von Bord. 0,5 G bereiten einigen von uns Schwierigkeiten bei der Fortbewegung. Ein Terraner, der sich als

Subcommander soundso vorstellt und ebenso wie der Netzkontakt rekonfiguriert worden zu sein scheint, begleitet uns zu den Zollformalitäten. Medizinischer Scan, TecWaBo muss noch mal mitkommen, weil er in einem Anfall von temporärer Hirnplasmaverkrustung angibt, seine schwere Disruptorpistole im Imperium gekauft zu haben... Die anderen bekommen einen Visums-Chip und gehen durch die Schleuse in die Raumhafenhalle, um auf ihn zu warten. In der Halle herrscht ein reges Treiben

Stimmengewirr und Lautsprecherdurchsagen erfüllen die Luft. Wir entdecken verschiedene Caféterias, Snackbars etc.

Unterdessen wird TecWaBo links rum und rechts rum mehrere Kilometer durch diverse Tunnel in einen klassischen Verhörraum geführt. Der Raum ist gefliest, besitzt einen großen Spiegel an einer Wand und ist ansonsten leer, bis auf einen Stuhl und einen Resopaltisch in der Mitte des Raumes. Von der Decke baumelt eine nackte Glühbirne. TecWaBo wird in den Raum geführt und allein gelassen. Die Tür wird verschlossen. Der Wandler vertreibt sich die Zeit mit einer genaueren Untersuchung des Raumes. Diese fördert diverse Sensoren sowie einen EMP-Generator in den Wänden zutage. Außerdem einige Blutspritzer in den Fugen zwischen den Kacheln...

Nach 10 Minuten kommt ein protziger Militär in die Zelle zu TecWaBo und befragt ihn. Es gelingt dem Wandler den Hauptmann von seiner Freihändlergeschichte zu überzeugen. Allerdings bekommt er nur ein Zwei-Tage-Visum. Dann wird auch er in die Halle geführt, wo er auf Tzonn und Utuku trifft. Lek ad Ack ist inzwischen ins „Xohen´s“ gegangen, um sich dort ein wenig um zu sehen. Tzonn und TecWaBo gehen nun ebenfalls in die Kneipe, während Utuku in der Halle bleibt und eine Nachricht an seinen Kontaktmann absetzt.

Im „Xohen´s“ untersuchen wir den Visums-Chip von TecWaBo und entdecken, dass er getraced ist und zudem regelmäßig einen schwachen Impuls absendet. Das System Puschmokistan lehnt aus historisch-ästhetischen Gründen ID-Cards kategorisch ab.

TecWaBo beschließt ins Schiff zurück zu kehren. Tzonn begleitet ihn. Der Wachmann ist irritiert, lässt sich aber beruhigen.

Unterdessen setzt Lek ad Ack eine Nachricht an unseren Babatos-Kontaktmann auf der Station ab. In der Halle meldet sich Utukus alter Widerstandskumpel per Chronokom. Sie verabreden sich in einem schäbigen Wohnquartier.

TecWaBo morpht sich zu Hülsenmeister Netus. Er tarnt sein Manöver mit Hilfe von einigen Nex-Auftau- und Technikgebastel-Aktionen. Dann verlässt der Wandler mit Tzonn das Schiff wieder. Der Wachmann ist noch irritierter. Seine Aufforderung, ihm die genaue Zahl der Besatzung mitzuteilen, umgeht TecWaBo mit einem geschickten rhetorischen Schachzug. Sie werden gescannt und bekommen neue Visa-Chips.

Der Babatos-Kontaktmann meldet sich nicht. Das kommt dem Affen komisch vor und er begibt sich unauffällig in die Netzbibliothek des Mondes, um einen Grund dafür heraus zu finden. Er findet auch schnell einige unerfreuliche Meldungen. Der Kontaktmann wurde von der Kajemis-Familie als Rebell geoutet und mitsamt seiner Entourage ausgelöscht oder umgeschrieben. Er war allerdings nicht als Spitzel bekannt. Bei seiner Nachforschung merkt Lek ad Ack, dass etwas ausgelöst wird. Er loggt aus.

Utuku begibt sich auf Ansage des Kontaktmannes allein zum schäbigen Treffpunkt. Er geht rein und wird sofort angesprungen und abgetastet. Es ist sein misstrauischer Kontaktmann. Nach anfänglichem Zögern erkennt er Utuku aber doch und unterrichtet ihn über die aktuelle Lage, die sich immer weiter verschlechtert. Es gibt offenbar eine neue Droge, mit deren Hilfe die Gedankenpolizei ihre Fähigkeiten stark erweitert hat. Die Zeiten sind sehr unsicher geworden. Utukus Familie wurde ausgelöscht und umgepolt. Gegenüber unserer Gruppe ist er extrem misstrauisch. Erst als Utuku ihm verspricht, dass wir 48 Rebellen vom Mond wegschleusen können, kann er sich entschließen, uns zu helfen. Sie vereinbaren ein Treffen in einer halben Stunde im „Xohen´s“

TBC

Im „Xohen´s“ treffen Tzonn und TecWaBo wieder mit lek ad Ack zusammen, während sich Utuku noch mit seinem Kontaktmann trifft. Sie schauen sich in der Kneipe um. Es gibt anscheinend erstklassige Überwachung und Defensivbewaffnung, die zudem noch hervorragend in den Wänden verborgen ist (nicht hervorragend genug für TecWaBos Adleraugen). Außerdem entdecken wir ein Abwehrnetz gegen Suchscans von außen. Diese Maßnahme kommt uns etwas seltsam vor, denn sie scheint „konspirativer Rebellentreff“ zu rufen... Der Hauptraum des „Xohen´s“ ist etwa 600 qm groß und besitzt einige abzweigende Nebenräume. Das Publikum ist größtenteils verkabelt (TL 12-13). Zur Zeit sind etwa 150 Gäste anwesend. Viele Mzajach, einige Terraner, aber auch Angehörige von ca. 15 anderen Völkern, die von 7 Bediensteten, offenbar nicht konditionierten Mzajach und Terranern bedient werden. Tzonn entdeckt auf dem zentralen Tresen einige Skulpturen, von denen eine besonders seine Aufmerksamkeit erregt. Es handelt sich um eine Art Lavalampe, die eine Quallenartige Lebensform zu enthalten scheint. Tzonn und Cher nähert sich der Laberlampe und betrachtet sie genauer. Es ist tatsächlich eine Lebensform. Als er vergeblich versucht, mit ihr zu kommunizieren, nähert sich ein mißtrauischer Bediensteter und fragt nach seinen Wünschen. Es entwickelt sich ein zähes Gespräch. Der Kellner lässt nicht locker. Schließlich gibt sich Tzonn als Händler zu erkennen und bekundet als solcher Interesse an der Laberlampe. Der Besitzer von Kneipe und Lampe ist nicht zu sehen, aber Tzonn hat Glück. Der Kellner hält kurz kehlige Rücksprache und Xohen gewährt dem Rind einen Termin. Der Kellner führt Tzonn durch einen Gang hinter der Theke. Sie treffen auf einen heroischen Morichulwächter, der Tzonn scannt. Schließlich gelangen sie an eine Tür, durch die der Priester in ein Zimmer tritt. Der Raum ist luxuriös eingerichtet und enthält eine ganze Menagerie an exotischen Geschöpfen. Bunte Zierfische schwimmen in leuchtenden Aquarien, ein sehr großer Hund liegt in einer Ecke und auf einer Stange sitzt eine Art Echse mit schillernden Libellenflügeln. Xohen sitzt hinter einem wuchtigen Schreibtisch und bittet Tzonn, Platz zu nehmen. Dieser wiederholt sein Anliegen, die Qualle zu kaufen. Sie ist aber nicht verkäuflich. Nun bringt Tzonn die Sprache aufs „Schmugglergeschäft“. Der Große Hund erhebt sich, kommt zu Tzonn und beschnuppert ihn. Der Minotaur berichtet von seinem Deal mit den Corlagi. Nach anfänglicher Skepsis ist Xohen schließlich doch bereit, den Koffer zu übernehmen, nachdem er dessen Scandaten angeschaut hat. Et schlägt ein Vorgehen zur Übergabe vor. Tzonn bittet darum, sich zuerst mit seinen Kollegen beraten zu dürfen, was ihm gewährt wird.

Währenddessen im Schankraum:

Die Bedienung ist unfreundlich zu TecWaBo in Sippayaform. Unter den Gästen entdecken wir zwei KIs von terranischem Äußeren. TecWaBo begibt sich mit seinem Hülsenaffen zu ihrem Tisch. Die Roboter durchschauen seine Formwandlung und sind misstrauisch. Sie erlauben ihm dennoch, Platz zu nehmen. Schließlich gelingt es lek ad Ack in seiner Parade-rolle als Sklavenäffchen, das Misstrauen der KIs zu zerstreuen. Sie haben noch nie zuvor Wandler getroffen, besitzen jedoch Dateien über sie. Die Beiden kommen geradewegs aus dem System Aspidiske, 1500 Lichtjahre Richtung imperiale Grenze (gehört zu einer Gruppe einiger hundert sehr hellen blauen Riesensternen, welche in eine große interstellare Staubwolke gehüllt sind.). Aspidike ist ein bekannter Schmuggler- und Händlertreffpunkt auf dem Weg von der imperialen Sphäre in die Randweiten. Die Droiden sind KIs, die ihr Heimat-Netzwerk in diesen Körpern verlassen haben. Woher sie ursprünglich stammen bleibt uns verborgen. Ihre Rasse ist vor etwa 150 Jahren geschrieben worden. Nach etwas Plauderei und unhöflichen Fragen verabschieden wir uns von den Robotern und setzen uns wieder zu Tzonn und Utuku, die auch wieder im Gasträum eingetroffen sind. Um Neuigkeiten auszutauschen ziehen wir uns in ein Separee zurück. Zunächst beschließen wir, den Koffer zu öffnen und ihn dann an Xohen zu verkaufen, dann entschließen wir, ihn doch nicht zu öffnen. Nach 1/2 Stunde betritt Utukus Kontaktmann den Raum und sieht sich um. Die Qualle in der Laberlampe verfärbt sich, als er daran vorbei geht. Ist wohl ein Telepath, meint Tzonn. lek ad Ack geht aufs Klo und will per Kehlkopfübertragung dem Gespräch folgen. Tzonn beginnt zu senden. Auf Umwegen nähert sich der Kontaktmann dem Tisch. Er bittet uns schroff, Sendungen zu unterlassen und stellt sich dann als Hissidreos vor. lek ad Ack kommt zurück. Hissidreos legt uns seinen Plan zur Rettung der 48 Dissidenten dar. Sie sollen im Raum von uns aufgenommen werden. Bevor wir auf die Oberfläche von Norati San gehen, wollen wir zunächst im Netz mögliche Zielpunkte abchecken. Hissidreos gibt uns einen Da-

tenkristall (Maske +20) und die Adresse eines sicheren Hotels. Er warnt noch vor bestimmten Adressen im Netz und gibt uns auf unsere Bitte hin eine Netzadresse für Handelfakes. TecWaBo und lek ad Ack begeben sich zu dem Hotel und loggen sich ein. Kein tolles Netz aber sehr groß und recht langsam...
Keine Treffer zum Goldenen Ball

Assada:

Es ergibt sich folgendes Bild: Offensichtlich hat Assada unter dem Namen „Dajewo Benjuri“ als Handelsreisender – auf Rundreise im Auftrag des Bengosi Hierats – das Haus Lassar mit neuen Technologien versorgt. Auf einem Bild ist er anlässlich einer Militärparade mit einem der höheren Familienmitglieder – einem gewissen Colonel Schaschan Lassar – zu sehen.

Das Ein Aus System ist galaktografisch bekannt (Zyklus etc), die Daten hierzu jedoch sehr jung (< 10 Jahre)

Gothal Spezies Handel: Die Lassar Familie hätte das Knowhow gehabt, selbstreplizierende Drohnen herzustellen und war seinerzeit Herrscher im Saromin System.

Hall of Fame: Gebaut vor einigen hundert Jahren von Blabla.... Mit Bildern und Symbolen zu Ehren der Gefallenen geschmückt. Wird häufig erweitert, um neue Ehrungen aufnehmen zu können. Es gibt keinen vollständigen Katalog der Abbildungen.

Die Lassar Familie bewohnt ein großes Anwesen. Sie umfasst 10-15000 Angehörige, ihr Einfluss ist aber in den letzten Jahren geschwunden. Die Chikara Familie hat im Zuge einer normalen Übernahme das Saromin System von der Lassar Familie erworben.

Wir gehen zu tradefake.ns und machen den fake klar.

lek ad Ack hackt in den Knoten der Kajemis Familie. Eine junge Familie (300-400 Jahre), die durch Transaktionen zu Geld gekommen ist. Sie umfasst etwas weniger als 2000 Mitglieder und eine erhebliche Anzahl von Gebrainwashten (ich liebe denglish...)

Endlich gelingt es dem Squieser mit Hilfe seiner Barbie-Hack-Software einen Zugang zum Knoten der Lassar Familie zu finden. *Im Keller dieses virtuellen Raumes trifft er auf eine fremde Welt ohne Datenstruktur. Er schwebt rein. Fragmente flitzen umher auf rein zufälligen, nicht nachzuvollziehenden Bahnen. Der Raum scheint sich weiter auszudehnen als der von außen sichtbare Datenknoten zulässt und sich von den geordneten Dateien des angrenzenden Knotens zu „ernähren“. lek bemüht sich die Struktur zu durchschauen, das gelingt ihm aber nur sehr peripher. Er kann nur unzusammenhängende Bilder und Sinneseindrücke aufschnappen. Nur ein Mal gelingt es ihm einen Programmcode etwas länger festzuhalten. Anscheinend gibt es eine Gruppe aus 12 Personen, von denen regelmäßig einer alle 3 Tage auf das Archiv zugreift (das Archiv wird im hiesigen Netzknoten „Krypta“ genannt. Es muss also doch eine Möglichkeit geben, das Chaos einem gewissen System gefügig zu machen... Leider wird leks Maske in diesem Moment entdeckt und angegriffen. Er loggt aus. Erstaunt stellt er fest, dass der Angriff ihm tatsächlichen Schaden zugefügt hätte und nicht nur virtuellen. Das ist eigentlich gar nicht möglich...*

Unterdessen trifft sich Tzonn mit Xohen und macht das Geschäft klar. Ein Versuch den Preis in die Höhe zu treiben scheitert...

TBC

Der Kofferdeal: Tzonn ruft Utuku ins „Xohen´s“. Dort instruiert er ihn, den Koffer, der Medikamente gegen die Sklaverei enthält, aus dem Schiff zu holen und an den vereinbarten Übergabepunkt zu bringen. Dieser Zielpunkt liegt in einem atmosphärenlosen Teil des Raumhafens. Auf seinem Weg zum Schiff begegnet Utuku zwei Uniformierten von der „Norati Pol“, dem Geheimdienst von Norati San, der von den 10 mächtigsten Familien kontrolliert wird. Die Agenten mustern ihn im Vorübergehen. Auf der „Fels 215“ angelangt, bereitet sich Utuku gründlich vor und macht sich mit dem Koffer auf den Weg. Er scannt den Zielbereich, findet aber keine Auffälligkeiten. Also legt er das Paket ab und begibt sich auf einem Umweg über das Schiff zurück ins „Xohen´s“.

Auch TecWaBo und Iek ad Ack sind wieder im „Xohen´s“ eingetroffen. Wir tauschen Infos aus und planen unser weiteres Vorgehen. Da wir laut Auftrag in die „Hall of Fame“ müssen, legen wir uns einen Plan zurecht mit Hilfe unserer tradefake-Daten auf den Planeten zu reisen. Als wir gerade dabei sind, uns die Eckpunkte unseres „Handels“ einzuprägen, entdeckt Utuku einen der Agenten, der nun in Zivil das „Xohen´s“ betritt und sich umschaute. Dabei bleibt sein Blick einen Moment zu lange auf uns haften. Einige andere Gäste trinken aus und verlassen die Kneipe. Iek ad Ack nutzt einen günstigen Moment und schleicht sich aufs Klo, um sich möglichen Mentalschnüffeleien zu entziehen. Der Agent schlendert auf unseren Tisch zu. Er stellt sich vor und bittet uns, ihm unauffällig zu folgen, um einige Fragen zu beantworten. Als wir zögern, weist er darauf hin, dass man uns andernfalls offiziell abführen müsste. TecWaBo wirft dem Kellner einen unauffälligen fragenden Blick zu, den dieser mit ebenso unauffälligem Kopfschütteln beantwortet. Auf Klo schwitzt der Squieser. Der Agent teilt uns mit, dass es angeblich einen unberechtigten Zugriff auf unserem Schiff gegeben habe. Tzonn spielt den entrüsteten Händler und stürmt zur Tür. Utuku und TecWaBo stehen langsam auf. Vor der Tür nehmen sie ein wartendes Fahrzeug sowie einen Bewaffneten an der Tür wahr. Der Agent wird ungeduldig. Die drei gehen raus und steigen in das Fahrzeug, woraufhin der Funkkontakt zu Iek ad Ack abreißt. Die letzte Meldung war, dass einer der Agenten in der Kneipe geblieben ist. Das Fahrzeug entschwebt. Der Squieser wird zunehmend nervös. Er verlässt die Toilette und versucht in einen Technikraum auf dem Gang zu gelangen, seine zitternden Hände scheitern jedoch an dem komplizierten Schloss. Also rennt er zurück in die Toilette und zwingt sich, im verzweifelt Bemühen sich zu verstecken, in eine eklige CM 3 Kloschüssel. Doch schon nach kurzer Zeit sieht er einen Schatten, der sich über die Schüssel beugt. Der Squieser wird am Schlafittchen gepackt und aus der Schüssel gezogen. Sofort zieht Iek ad Ack seinen Laser und schießt auf den Mzajach, der ihn gepackt hat, leider vorbei. Der Agent schleudert ihn zu Boden und versucht ihn fest zu halten, während der Squieser weiter versucht, ihn zu erschießen. Schließlich gelingt es dem Mzajach, Iek ad Ack in einen Haltegriff zu zwingen. Mit unsquiesischer Kraftanstrengung reißt sich der Squieser sich noch einmal los und schießt auf seinen Gegner. Dieser hat nun aber leider die Nase voll und verpasst Iek ad Ack einen tödlichen Kopfschuss.

Unterdessen ist auch im Fahrzeug die Situation eskaliert. Tzonn beginnt zu randalieren, weil die Agenten eine Trennscheibe hochfahren und keine Auskunft geben. Dafür lösen sie einen EMP-Stoß aus, der bei unseren Dosen und Energiewaffen einen Systemausfall hervorruft. TecWaBo kollabiert und beginnt zu zerfließen. Gas strömt ein. Tzonn bringt sich in Kampfwut und Utuku haut die Trennwand durch. TecWaBo mäandert aus dem Fahrzeug. Utuku erschlägt den Fahrer mit seinem Schwert. Das Fahrzeug macht einen Bocksprung und wird dann langsamer. Der Kopilot schießt auf Utuku. TecWaBo ist in die Fahrzeugmechanik geflossen und schaltet ein wenig herum. Die Türen und Heckklappen öffnen sich. Utuku erschlägt den Beifahrer, Tzonn gibt ihm den Rest. Das Fahrzeug landet. Die Agenten werden auf die Straße geworfen. Leider bekommt TecWaBo das Fahrzeug nicht unter Kontrolle. Also steigen wir aus. Tzonn läuft in Richtung „Xohen´s“. Polizeisirenen nähern sich. TecWaBo und Utuku hijacken ein Fahrzeug von der Straße und rasen in Richtung Schleuse. Am „Xohen´s“ angelangt kann Tzonn gerade noch sehen, wie der Mzajach-Agent mit dem eingepackten Squieserkadaver das Lokal verlässt. Er informiert die anderen Beiden über diese traurige Nachricht. Es folgen 4 Minuten Debattierklub über das weitere Vorgehen. Soll eine Passage von Xohen erbeten werden oder sollen wir mit der „Fels 215“ fliehen? Zunächst aufs Schiff. Wir machen uns auf den Weg zu den Dockinganlagen. TecWaBo morpht sich zum Norati Pol Agenten, dessen ID-Chip er mitgenommen hat. Derart getarnt führt er die anderen beiden zur Hauptschleusenanlage auf dem Raumhafen. Ihnen fällt auf, das massive

Bewegungen von Sicherheitskräften im Gange sind. Die Jungs ziehen ihre Raumanzüge an. Die Wachen werden verstärkt und führen Suchmanöver durch. Die Schleusen werden gesichert. Aus der Garderobe begeben wir uns zur Schleusenkammer. Dort werden wir jedoch aufgehalten. „Die Ausgänge sind alle gesperrt. Code 7R“, meldet der Posten. Er wundert sich, dass TecWaBo als Agent diese Nachricht über seinen Kehlkopffunk nicht empfangen hat. Als TecWaBo darauf beharrt, dennoch die Schleuse zur „Fels 215“ zu passieren, wird der Posten endgültig misstrauisch und scannt Den ID-Chip.

MEEEEEEEEEP! Initiative!

Kampf gegen 4. Utuku macht einen lang, wird aber selbst auch getroffen. TecWaBos Raumanzug wird getroffen. Er fließt raus. Utuku steht wieder auf und macht alle platt. Allerdings nähern sich schon 8 neue Wachen. Tzonn flieht halluzinierend, während Utuku weiter kämpft. Der Minotaur sieht ihn schließlich unter den Projektilsalven der Wachen zu Boden gehen...

Tzonn flieht weiter in Richtung Raumhafenausgang, während weitere Wachen mit gezogenen Waffen herbeistürmen. Gerenne in der Haupthalle. Die Ausgänge sind abgeriegelt. Tzonn wird angerufen. Er flieht weiter auf eine Tür zu doch auch diese ist bewacht. Er ignoriert alle Aufforderungen sich zu ergeben und wird durch viele Geschosse durchlöchert bevor auch er zu Boden geht.

TecWaBo fließt traurig durch die schmalen Gänge der Station, bis er einen Weg an die Oberfläche findet. Er wartet einige Tage, bis sich die Situation beruhigt hat und hängt sich dann an ein Schiff, das zum metallischen Kern fliegt...

TBC??

Das Kampagneneende ist schnell erzählt:

TecWaBo kehrte zwar noch zu Babatus zurück und erstattete umfassenden Bericht, entschloss sich aber den Job bei Babatus zu kündigen und sich auf die Suche nach den anderen Wandlern zu begeben, denen er zuvor begegnete...