

Inoffizielles Computerlogbuch der Mission „Goldener Ball“

LahxLahn

Mein Name ist Lahx Lahn. Ich erblickte vor 25 Jahren auf Altanis das Licht der Welt, einer Welt in der lokalen Gruppe Aljijd Merkar, im Einflussbereich des Imperiums. Allerdings habe ich nie besonders viele Gedanken an die aktuelle Politik der Regierung und die ihrer Opponenten in den alten Weiten verschwendet. Meine Interessen liegen weiter zurück, zeitlich gesehen. Aber ich will meinen Bericht chronologisch weiter erzählen. Als ich das reife Alter von 2 Jahren erreicht hatte, begann ich ein Studium an der Mathefakultät des Altanis-Techno-Colleg. Nach meinem Abschluss engagierte mich eine Gruppe Shujin als Netzer für ihre interstellaren Reisen. Damals war ich noch jung und aufnahmefähig. Die Mönche führten mich auf den zeitraubenden Langstreckenflügen von „Kloster zu Kloster“ in die Kunst des Ausweichens und der Balance ein. Zu dieser Zeit erwachte mein Interesse für die Kulturgeschichte der Mönche. Dieses Interesse weitete sich im Laufe meiner Reisen aus und ich begann mich auch für die Kunst und Historik anderer Rassen und Welten zu interessieren. Meine guten Recherchefähigkeiten kamen mir bei der Suche nach immer neuen Aspekten der unterschiedlichen Kulturen sehr zu Gute. Schließlich verließ ich die Mönche und reiste auf eigene Faust durchs All auf der Suche nach interessanten Ausgrabungsstätten und Informationen. Was als Hobby und Zeitvertreib begonnen hatte, nahm nun immer professionellere Züge an. Auch nach meinen „Reisejahren“, als ich wieder daheim auf Altanis war, ließ mich die Kunstgeschichte nicht los. Mehrere Jahre forschte ich über die Ssor Nnontes und andere Frühkulturen und veröffentlichte einige Artikel zu vergleichender Artefaktgestaltung. Meinen Lebensunterhalt bestritt ich durch Vorträge über meine Forschungsarbeiten und Reiseerlebnisse. Mir wurde die Auszeichnung zuteil, einen Ehrendokortitel meiner Alma Mater verliehen zu bekommen. Seither suche ich nach einem interessanten Thema für eine Promotion auf dem Gebiet der Kunsthistorik, um dem Ehren- noch einen tatsächlichen Dokortitel hinzuzufügen. Während ich also weiterhin die Bibliotheken und Museen verschiedener Welten auf virtuellem und direktem Wege durchforschte, erreichte mich kürzlich die Nachricht eines gewissen Rue Pelton, der, wenn auch recht vage, einen interessanten Auftrag beschrieb, für den er mich und meine kunsthistorischen sowie mathematischen Fähigkeiten gerne engagieren wollte. Das weckte mein Interesse und ich machte mich auf den Weg nach Zm´Irkan, um Näheres zu erfahren. Ich will auch nicht verhehlen, dass ein gewisses Interesse an der in Aussicht gestellten reichlichen Entlohnung die Neugier dieses, immer etwas klammen, Forschers weiter anfachte...

Auf Zm´Irkan angelangt wurde ich von einem komfortablen Shuttle direkt zum Haus meines Gastgebers gebracht, wo ich in einen Raum geführt wurde, in dem sich, neben einem reichlichen Buffet, bereits 3 weitere Personen befanden. Eine recht ansehnliche Terranerin, etwa in meinem Alter, was bei Terranern allerdings eher jung ist, stand in einer Ecke des Raumes. Sie war recht auffällig gekleidet, in einem kurzen schwarzen Kleid mit einer blauen Perücke. In einer anderen Ecke des Raumes saß ein weiterer Terraner von etwa 40 Jahren, der augenscheinlich stark verdrahtet war. Er war etwas kleiner als die Frau und trug legere Kleidung. Die dritte Raumecke war mit einem hellhäutigen Edeniten besetzt; vom Äußeren einem Terraner sehr ähnlich, wenn auch mit 250 cm deutlich größer. Er trug ebenfalls legere Kleidung und ein kleines Täschchen. Ich kam mir in meinem guten Anzug beinahe ein wenig zu förmlich vor, allerdings war ich auch bei weitem der Älteste, wenn man die Lebenserwartung zugrunde legt.

Ich stellte mich vor, von Ecke zu Ecke und plauderte dann kurz mit dem Edeniten, der ebenfalls von Altanis stammte. Dann betrat ein Tallz den Raum – eine kleine augenlose Bärenkreatur. Er stellte sich als Slepwok vor und bereitete sozusagen das Terrain für seinen Herrn, Rue Pelton. Slepwok teilte uns mit, dass unser Auftraggeber ein etwas spleeniger Multimilliardär sei und sein Geld durch

einen gewissen Anteil am Aktienpaket des Megakon MT verdient. Er sei möglicherweise ein wenig seltsam in seinen Hobbys, aber von uns auf jeden Fall mit Respekt zu behandeln.

Nach dieser Einführung betrat dann auch Rue Pelton höchstpersönlich den Raum. Eine, wie ich gestehen muss beeindruckende Gestalt, nicht nur von seinem Äußeren, das ihn ebenfalls als Edeniten auswies, wenn auch mit dunkler Haut, sondern auch von seiner Ausstrahlung und seinem Auftreten her. Er begrüßte uns und begann dann, uns mit Einzelheiten des Auftrages vertraut zu machen. Wir sollen, wenn wir den Auftrag annehmen, nach Norati San fliegen und dort ein Artefakt suchen. Es handelt sich dabei um einen goldenen Ball von etwa 7 cm Durchmesser, der vor sehr langer Zeit von den Äußeren hergestellt wurde. Dieser wird unter anderem auch als „Kaltes Gold“, „Übergang ins Transzenz“ und „Omega Knoten“ bezeichnet. Rue Pelton hofft, dass dieses Artefakt ihm einen Weg ins Ein-Aus-System öffnen kann.

Wir wären nicht die erste Gruppe, die sich in seinem Auftrag auf die Suche macht. Die letzte Gruppe ist vor 28 Wochen (fast ein halbes Jahr) bis auf einen im Akana Norat System umgekommen. Die Aufzeichnungen dieser Gruppe konnten aber gerettet werden und würden uns bei unserer Suche zur Verfügung stehen.

Die Bezahlung für die Zeit der Mission würde 2 Megacreds pro Monat (Reisezeit inklusive) betragen. Bei erfolgreichem Abschluss, also dem Finden und Aushändigen des Artefaktes, gäbe es noch einmal 20 Megacreds pro Person als Prämie dazu. Andere Gegenstände, die wir im Laufe des Auftrages finden, dürfen wir behalten, eine Auskunft, die mich besonders erfreute. Allerdings machte es mich ein wenig stutzig, dass offensichtlich so große Gefahren für Leib und Leben mit dem Auftrag einhergingen, den ich für eine archäologische Expedition gehalten hatte. Darum erbat ich von den anderen Anwesenden eine kurze Vorstellung ihrer Person und Profession, um einen Überblick über die Zusammensetzung der Gruppe und somit ihre Erfolgchancen zu erhalten. Diese Vorstellung erfolgt hier in eigenen Worten:

Wolf

Wolf wurde im Aspidiske System geboren und verbrachte seine Kindheit in der Kolonie „Schweres Dasein“. Er wurde als Jugendlicher von verschiedenen Söldnergruppen aus der äußeren Sphäre umworben (die suchen immer und überall und vor allem auf Aspidiske), da physiologische und psychologische Frühtests ihm eine außergewöhnliche Befähigung zusprachen. Dank seiner Befähigung bot schließlich die Söldnertruppe *GreyDeathLegion* seinen Eltern für eine 10-jährige Dienstzeit und die Rechte an seinem Genom umfangreiche Privilegien, eine lebenslange Versorgung und die Genehmigung 2 Kinder natürlich zeugen zu dürfen. Auf Aspidiske ist das eine wichtige Sache. Dies war das erste Mal das er als Ware gehandelt wurde.

Er durchlief bei der *GreyDeathLegion* Trainings- und Diagnosephasen, wurde ausgebildet und schon als Halbwüchsiger mit Cyberware bestückt. Als Tech einer Kommandoeinheit wurde er mehrfach in kleinere Kampfeinsätze geschickt, so dass er mit 21 als *Tactor* - ausgebildet und ausgewachsen – an den Megakon *Deneschjech* für eine längerfristige Aktion in den Randweiten gegen Raumpiraten vermietet wurde. Dies war das zweite Mal das er als Ware gehandelt wurde.

Er bekam eine Cortexbombe implantiert, wurde konditioniert, mit weiterer Cyberware versehen, für Einzelaufträge ausgebildet und als Kämpfer in die äußeren Weiten geschickt. Zwei Jahre später, auf den Weg nach *Stars End*, wurde er bei einem Piratenüberfall auf den Frachter *Zehrer-Balsam* von der Dschang Ho gefangen genommen. Da seine Cortexbombe ihn vor allzu investigativen Methoden

schützte, ließen sich die Dschang Ho es sich nicht nehmen, ihn in Leibeigenschaft zu übernehmen. Dies war das dritte Mal, dass er als Ware gehandelt wurde.

Da sein Wert nur zu schätzen war, aber die Scans zeigten, dass einiges an Potential vorhanden war, wurde er über Mittelsmänner an das Haus *Davion* auf Phendra verkauft (eine Handelsgesellschaft mit Sitz auf *Kathil/Randweiten* ca. 2.500 Lichtjahre von Phendra entfernt, die sich auch mit Piraterie beschäftigen). Hier genoss er mehr Privilegien als im Gefängnis des Piratenclans, doch machten ihm eine ständige Drogenzufuhr, die seine Konditionierung brechen sollte, schwer zu schaffen. Als dieses misslang, wurde das „Steckenpferd“ erneut weggeworfen. Ein anderer sollte sich daran versuchen und so wurde er dem zehnten reichsten Mann des Imperiums als „Gastgeschenk“ offeriert. Dies war das vierte Mal, dass er als Ware gehandelt wurde.

Durch den ständigen Drogenfluss waren er und die Konditionierung geschwächt und so nutzte Babatus/Rue Pelton, der von Sklaverei überhaupt gar nichts hält, die Gelegenheit, Wolf komplett aus der Konditionierung zu lösen und ihm seinen freien Willen zurückzugeben. Daraufhin entschloss sich Wolf, einem Angebot von Babatus zu folgen: 3 Jahre Dienst für Babatus als Leibwächter für eine gute Bezahlung mit der Option auf Verlängerung – für den 27jährigen die erste echte Option.

Die Jahre vergingen, Wolf reiste teilweise mit Babatus/Pelton durch die Gegend, wobei er hauptsächlich auf einer Raummyacht von 10.000 T und Zm'Ircan war, und zum ersten Mal durfte er sich als freier Mensch fühlen. Frei? Immerhin hatte er etwas gelernt, was er als Dienstleistung anbieten konnte. Jetzt mit 30 hatte er schon einiges hinter sich und stand am Ende seiner Vertragslaufzeit mit Babatus und bekam ein neues Angebot über Slepwok. Und wenn sich der Tallz meldet, versprach das meistens gute Bezahlung für schwierige Arbeit.

Haleb

Haleb ist ein Edenit. Edeniten sind genmodifizierte Abkömmlinge der Menschen (Terraner). Leider eignen sich die Edeniten auch sehr gut zu klinischen Tests.

Als kleiner Junge wurde Haleb aus dem Waisenhaus „Zuflucht“ auf Terra unter mysteriösen Umständen an eine private Forschungsklinik übergeben. Die Ärzte sorgten sich um ihn als ob sie seine Eltern wären. Auch die vielen Tests, die man mit ihm durchführte, wurden Haleb so verkauft, als seien sie notwendig, um erwachsen zu werden. Zu nennen ist hierbei ein großer Eingriff, der eine seiner Fähigkeiten verbessern sollte, die er noch nicht so richtig einzusetzen wusste.

Seine Fähigkeiten wurden verbessert und er musste täglich trainieren – aber der Erfolg war der Mühe Wert. Dank des großen Eingriffs konnte er kleine, aber auch große Distanzen mit seinem Willen überqueren. Auch viele andere geistige Fertigkeiten wie zum Beispiel die Telepathie bildete er mit den Jahren aus und erhielt schließlich sogar die imperiale Telepathenlizenz.

Im Alter von 28 Erdenjahren wurde er schließlich aus der Obhut der Klinik, die ja schließlich seine Heim war, entlassen. Er arbeitete 5 Jahre als Telepath in der Rechts- und Vertragsabteilung eines Megakons, bis der Wunsch nach persönlicher Veränderung so groß wurde, dass er in das Weite zog. So vergingen weitere 3 Jahre, in denen er einen Gelegenheitsjob nach dem anderen wahrnahm und von Ort zu Ort kam. Seine ungewöhnlichen Fähigkeiten abseits der Telepathie hielt er stets geheim, denn sein Pflegevater (Oberarzt der Klinik) warnte ihn dringend davor, dass der öffentliche Gebrauch negative Aufmerksamkeit nach sich ziehen könnte.

Vor kurzem kam über seine Agentur ein neuer Job für einen lizenzierten Telepathen herein, der außergewöhnlich gut bezahlt werden und in die Randweiten führen würde. So kam er nach Zm'Ircan, wo der Auftraggeber auf ihn warten sollte.

Dr. Lee

(Psychologin, Promotion im Bereich Konformität und Gehorsamkeit / Einstellungsänderungen, kann jedoch auch mit kleinen Argumentationsverstärkern umgehen (I. Infan.)

Wir würden also eine recht homogene Gruppe ergeben, die auf die unterschiedlichsten Eventualitäten vorbereitet wäre. Erleichtert konnte ich feststellen, dass sich kein weiterer Kunsthistoriker im Team befand, denn nichts kann mir die Laune so verderben, wie ein besserwisserischer Berufsgenosse. Nachdem das geklärt war, hatte ich für meinen Teil keine Einwände mehr dagegen, den Auftrag anzunehmen. Auch die anderen Drei schienen zufrieden zu sein.

Also sagten wir zu und Rue Pelton machte uns mit näheren Einzelheiten unserer Mission bekannt. Er übergab uns das Log unserer Vorgänger, sowie TL 14 Schildfelder und „Medikamente gegen Sklaverei“, die sich bei näherer Betrachtung als mentalschildverstärkende Drogen bzw. Anti-PSI Spray entpuppten.

Im Laufe des Gesprächs zeigte uns unser Auftraggeber auch die Aufzeichnungen bzw. die Gedächtnisrekonstruktionen seines Freundes Assada, der vor etwa 50 Jahren den Goldenen Ball von der Gothal Spezies gekauft hatte, während er im Auftrag des Bengosi Hierats unterwegs war. Als er anschließend auf Norati San war, geschah etwas mit ihm, was ihn zwang, sich einem mentalen Block zu unterwerfen, dieser umfasst den Zeitraum von 3 Monaten vor Abreise von Norati San. Aufgrund der Struktur des Blocks kann festgestellt werden, dass Assada sich den Block hat in einer Notsituation einsetzen lassen.

Ein weiterer, darüber liegender Block konnte inzwischen gelöst werden, so dass zumindest klar ist, dass der Schlüssel zum ersten Block sich in der „Hall of Fame“ auf Norati San befindet. Er hat die Form einer Heldenikone von Assada und Shashan Lassar.

Näheres zum Goldenen Ball

An den G.B. kann sich Assada gut erinnern; er hörte das erste Mal von ihm im Bengosi-Hierat, genauer auf Bengosi Prime, wo er gerade einen Deal für MT über Grundstoffindustrien mit dem Hierat abgeschlossen hatte. Derjenige, der es ihm erzählte war ein „Artefakt-Jäger“ namens Lörse Pagal, ein Vendurianer, der ein Dossier im Namen seines „Ordens des logischen Zentrismus“ darüber angefertigt hatte. Lörse Pagal behauptete, dass es sich um einen Schlüssel zur Schaffung eines Übergangs zu jedem Punkt im Universum ohne Verzögerung handeln würde; wenn man es beherrscht, könne man an jeden Punkt des Universum sehen, fühlen, schmecken etc. – genau das richtige für Babatus, der nach Ein-Aus will, dachte sich Assada. Der Vendurianer erzählte auch, wo man den G.B. kaufen könne, nämlich im Chinnock-System bei den Gothals, aber er sei sehr gefährlich und auf keinen Fall zu benutzen. Letzteres hielt Assada für stark übertrieben, also flog er zu den Gothals, fädelte den Deal ein und heimste das Artefakt ein. Den Vendurianer verlor Assada leider aus den Augen und mit ihm das Dossier, das ihn nun brennend interessiert hätte. Von dem Vendurianer weiß er nur noch, dass sein Kloster in den Kristallbergen von Adegä III liegen soll – ebenfalls im Bengosi-Hierat.

Beeindruckt von den physischen Werten des G.B. hielt sich Assada noch einige Monate zurück, doch dann versuchte er, es zu benutzen mit dem Ziel, nach Ein-Aus zu blicken. Er weiß nicht, was er gemacht hat oder ob er was falsch gemacht hat, aber plötzlich raste sein Geist/Körper durch eine Art

bläulich schillernden Tunnel, während er extreme Schmerzen durchlitt. Dann tauchte er im Ein-Aus-System auf und konnte sich dort frei bewegen, doch die Sinneseindrücke, die er erhielt, waren so gewaltig, dass er von Minute zu Minute schwächer wurde und sein Gehirn von Reizen völlig überflutet wurde – eine Art sensorischem Tsunami. Hier im Ein-Aus-System lagen Millionen und Abermillionen von unterschiedlichsten Schiffen, welche den Stern sphärisch umkreisten, und die sich sicherlich im Laufe von Millionen, wenn nicht Milliarden von Jahren dort angehäuft haben. Scheinbar war alles tot, doch dann konnte er irgendwo inmitten der treibenden Wracks eine Schiffsbesatzung unbekannter Spezies sehen, die gerade ihr vollkommen intaktes Schiff verließ und sich in diesem Moment mittels Grav-Packs in Richtung Sonne stürzte. Und überhaupt – die Sonne: auf der Sonnenoberfläche trieben schwarze, wabernde Wolken, die das Licht des Sterns zum Teil verschlangen. Das Ganze wirkte irgendwie lebendig und nicht natürlich und schließlich machte er in der Korona des Sterns Milliarden und Abermilliarden leuchtender Gestalten von unterschiedlicher Größe aus, die umherschirrten und immer wieder in die Oberfläche des Stern eintauchten. Dann war es mit seiner Konstitution vorbei, er verlor das Bewusstsein und wachte zuhause wieder auf. Später versuchte Assada noch zweimal, das Artefakt zu benutzen, jedoch immer ohne Erfolg. Dafür stellten sich andere "komische Begleiteffekte" ein, die jedoch mit wachsendem Abstand zur "Reise" nach Ein-Aus abnahmen. Diese Begleitumstände waren Halluzinationen von den leuchtenden Gestalten, die um Ein-Aus tanzten, die jedoch plötzlich bedrohlich wurden, ihn durchdrangen und dabei ungeheure Kälte verströmten. Mehrere Male brach er in diesem Zusammenhang bewusstlos und mit starker Unterkühlung zusammen.

Assada erinnert sich, dass er den G.B. auf Akana Norat lassen wollte, da er nicht durch die Rückreise gefährdet werden sollte. Er erinnert sich auch, dass derjenige, der es aufbewahren sollte keine freundliche aber eine bedeutende und damit stabile Persönlichkeit/Familie war.

Einige weitere Informationen, die wir im Laufe unseres Gespräches mit Rue Pelton erhalten:

Superwaffe Akana Norats

Die mysteriöse Geheimwaffe Akana Norats, von der auch im Log unserer Vorgänger die Rede war, scheint ein selbst replizierendes Minenfeld zu sein, welches sich schon seit längerer Zeit vermehrt haben könnte. Trotz intensiver Suche wahrscheinlich einiger hundert Fernjäger des Imperiums konnte es allerdings noch nicht gefunden werden, immerhin kommen einige Millionen Sterne dafür in Frage.

Ein imperiales Team ist aufgrund dieser Informationen vor 10 Wochen, ein weiteres vor 2 Wochen nach Norati San aufgebrochen mit dem Ziel mehr über das Minenfeld (vor allem Standort) herauszufinden. Das Team ist nicht feindlich gesonnen, aber das schließt Verwechslungen nicht aus. Wie groß das Team ist, ist nicht bekannt, jedoch wird es gut ausgerüstet und talentiert sein. Das Imperium weiß nichts von der Bedeutung des G.B. und soll es auch nicht wissen; mit etwas Glück können sich die C. in das Fahrwasser der Imperialen hängen und so von den anderen profitieren, unter Umständen ist sogar eine Zusammenarbeit möglich.

Das Neueste von Akana Norat

Die gefallene Kampagne werden als Hochverräter und Spione aus dem Imperium bezeichnet, ihr Tod ist eine gerechte Strafe. Angeblich ist der Metamorph ebenfalls gefallen. Zur Zeit gibt es Diskussionen unter den größten 10 Familien Norati Sans über eine Generalmobilmachung gegen das Imperium.

um und einen spontanen (Vergeltungs-)Angriff auf das Kelsen-System, eine mittelalterliche Welt, auf der eine vorgeschobene Basis des Imperiums in den Randweiten liegt. Ebenfalls gibt es zur Zeit heftige Rängeleien unter den mittelgroßen Familien Akana Norats.

Die Krypta im Netz von Norati San ist ein Virus, eine Art Datenfäule, wie sie von Akana Norat nicht geheilt werden kann. Einige Imperiums-KI mutmaßen diesbezüglich auch den Verdacht einer drohenden, unkontrollierten KI-Geburt. Auf Norati San begegnet man derzeit dem Problem durch schnelleren Ausbau der Kapazitäten – eine Art permanentes Wachstum.

Nach diesem intensiven Briefing weist uns Rue Pelton darauf hin, dass zwei Reisemöglichkeiten für uns nach Norati San arrangiert wurden. Die zweite Variante ist nach Möglichkeit zu bevorzugen – die letztendliche Entscheidung liegt jedoch bei den Charakteren:

- mit dem taurillianischen Frachter *Schneller Hufschlag* nach Bengosi Prime, dort umsteigen in den Akana Norianischen Frachter *ANS Mokassi San* über Mokassi nach Norati San (Reisezeit 16+14 Wochen)
- mit dem imperialen Kurierschiff *Princess Dareius* zum metallischen Kern, von dort mit Deneschjeh-Frachter *Sound of Hell* nach Norati San (8+8 Wochen)

Wir sollen darüber nachdenken.

TBC

Es geht los

Wir sitzen nun also in einem Gemeinschaftsraum des geräumigen und exklusiv ausgestatteten Quartiers, das uns unser Auftraggeber für die Dauer unseres Aufenthaltes freundlicher Weise zur Verfügung gestellt hat, und besprechen die Situation. Es ist 17 Uhr und die Sonne versinkt vor unserem Panoramafenster. Wir „beschnuppern“ uns und machen uns näher bekannt. Haleb, der Edenit versucht, die Gunst von Frau Dr. Lee zu gewinnen, geht dabei allerdings etwas zu plump vor. Ich plaudere derweil mit Wolf, der offensichtlich schon häufiger Aufträge für Rue Pelton übernommen hat. Er ist von der Aufrichtigkeit und Potenz unseres Auftraggebers überzeugt.

Durch das Log unserer Vorgänger und die darin beschriebenen Vorgänge auf Phendra beunruhigt, erkundige ich mich über den Sicherheitszustand der hiesigen Niederlassung Peltons. Es scheint aber, als sei der Vorfall auf Phendra der einzige dieser Art gewesen. Später wenden wir uns der konkreteren Vorbereitung und Planung unserer Mission zu. Wolf ist bemüht, uns von der Notwendigkeit von mentalen Blöcken und Kortextbomben zu überzeugen. Nachdem er uns ausführlich informiert hat, muss ich ihm für meinen Teil zustimmen. Ich werde mich für diese Mission, die uns mit den Gefahren der Gedankenpolizei und möglicher Folter auf Norati San konfrontieren wird, sowohl der Operation als auch einem mentalen Block unterziehen, der allerdings noch genau abgestimmt werden muss. Slepwok der Tallz wird den Block setzen. Er wurde von Wolf wärmstens empfohlen. Schließlich lassen sich auch die Beiden anderen von den Vorsichtsmaßnahmen überzeugen. Dr. Lee allerdings verweigert den mentalen Block.

Im Anschluss machen wir uns daran, einen plausiblen und möglichst wasserdichten Hintergrundplan und offiziellen Reisegrund zu erarbeiten. Schnell entscheiden wir uns für eine kunsthistorische Forschungsmission zur Hall of Fame als Aufhänger. Dies liegt aufgrund der Zusammensetzung der

Gruppe und auch meiner speziellen fachlichen Kenntnis der Materie näher, als beispielsweise eine Handelsmission vorzutauschen. Auch die mentalen Blöcke können so auf ein Minimum beschränkt bleiben. Tatsächlich habe ich auch schon verschiedene ähnliche Stätten besucht und erforscht, so dass ich in kurzer Zeit ein Dossier zusammenstellen kann. (Historik 252) Unser Auftraggeber muss nun also nur noch einen offiziellen Auftraggeber auf Bengosi Prime für uns finden, von wo aus wir uns offiziell auf den Weg machen wollen. In recht kurzer Zeit gelingt es Rue Pelton mit Hilfe einer großzügigen Spende, das Historische Mzajische Institut auf Bengosi Prime für unser Vorhaben zu gewinnen. Ich weise meine Kollegen in den historischen Grundkontext unserer Mission ein, damit sie auf mögliche Fachfragen zumindest im Rahmen ihrer dargestellten Tätigkeit antworten können.

Nun gilt es nur noch, die Hardware für die Reise, insbesondere für die peniblen Zollkontrollen auf Norati San zu präparieren. Hierbei sind die Techniker Rue Peltons eine große Hilfe.

Dann geht es endlich los. Wir haben uns für die Passage auf dem Taurillianischen Frachter entschieden, die über Bengosi Prime führt. Mit uns sind noch 45 weitere Passagiere an Bord. Ich lasse mich einfrieren, um Lebenszeit zu sparen. Wolf verfährt ebenso. Die ersten Tage unserer Reise verlaufen recht ereignislos. Dr Lee schließt intime Freundschaft mit einer mitreisenden Mzajerin. Leider gerät sie mit Haleb aneinander, der ebenfalls ein erotisches Interesse an ihr zeigt, auf recht unbedarfte Weise... Doch Anfang der 3. Woche wird das Schiff plötzlich Opfer einer heftigen Erschütterung. Der Frachter bockt und trudelt. Die Schwerkraft setzt aus. Die Bordkommunikation ist tot. Verständlicherweise sind die Passagiere aufgeregt. Unsere Kollegen wecken uns aus dem Kälteschlaf und Dr. Lee macht sich daran, die Mitreisenden zu beruhigen. Kurz darauf flackern die Bildschirme und der Kapitän erscheint. Er bittet um Ruhe und erklärt uns, dass die Situation keine Gefahr für die Passagiere birgt. Allerdings sei ein Sprungtriebwerk bei einer Havarie ausgefallen. Die Mannschaft sei dabei, den Schaden zu beheben, allerdings sei noch nicht abzusehen, wie lange die Reparatur dauern wird. Inzwischen sind wir aufgetaut und sehen uns mit einer undurchsichtigen Situation konfrontiert. Haleb meldet, dass wir angegriffen werden. Ich hacke ins Schiffsnetz, um mir einen internen Überblick zu verschaffen.

Alarm und Schäden auf allen Decks. Ein Antrieb ist extrem beschädigt das Sprungtriebwerk ist in der Tat zerstört. Allerdings scheint es keine Anzeichen für einen externen Treffer zu geben. Ich vermute, ebenso wie Wolf, der mir schützend zur Seite steht, einen Sabotageakt von Innen. Weitere Recherchen fördern zu Tage, dass sich offenbar eine Hypersprungblase nicht korrekt entladen hat und durch die entstehende fehl gerichtete Energie das Triebwerk zerstört wurde. Ich erlange Zugriff auf diverse Videodateien, kann aber bei der knappen mir zur Verfügung stehenden Zeit, keine verwertbaren Informationen herausziehen. Allerdings fällt mir auf, dass für einen Frachter dieser Größe ungewöhnlich viele Passagiere an Bord sind. Auf Wolfs Drängen hin, gehen wir zur Kabine. Es meldet sich der Kommunikationsoffizier und bittet nochmals um Verständnis für die wahrscheinlich länger dauernden Reparaturarbeiten.

Ich checke nun in Ruhe die Passagierliste und kann feststellen, dass sich 5 Mitglieder der einflussreichen Umara-Familie aus dem Bengosi Hierat nebst Entourage an Bord befinden. Sie könnten das Ziel einer möglichen Piratenoperation sein. Allerdings befinden sie sich derzeit im Kälteschlaf. Wir beschließen, sie zu wecken, gehen aber vorher noch bei den Ausrüstungscontainern vorbei und ziehen uns unsere Feldpanzerungen an. Während wir die Auftauprozedur abwarten, schreibe ich ein kleines Programm, das mich bei ungewöhnlichen Sensordaten informieren soll. Beinahe sofort teilt es mir mit, dass sich 3 kleinere Objekte (etwa 50 t) nähern. In 2,5 Stunden werden sie uns erreicht haben. Inzwischen ist die Familienchefin aufgetaut und wir klären sie über die Lage auf. Sie hält es für möglich, dass der Angriff ihrer Familie gilt. Derzeit haben sie 8 Blutfehden am Laufen... Ich stöbe-

re derweil etwas weiter im Netz und muss zu meinem Schrecken feststellen, dass die Taurilianer offenbar einen Teil des Schiffes, der noch über weitere intakte Sprungtriebwerke verfügt, vom Rest, in dem wir uns befinden, abkoppeln wollen. In wenigen Runden werden sie sich davon machen und uns unserem Schicksal, das sich in Form dreier Schiffe nähert überlassen.

TBC

Die Situation spitzt sich zu.

Während sich im All drei potentielle Angreifer nähern, sollen wir von unserer taurillianischen Mannschaft, die anscheinend in diesen Akt der Piraterie eingeweiht ist, im Stich gelassen werden. Ich muss gestehen, dass entgegen meiner aufgeschlossenen Einstellung, diese Mannschaft ein schlechtes Bild auf ihre Rasse wirft... Ich hacke mich in den Schiffsknoten und versuche das Ablegemanöver zu stoppen, während Wolf einen mechanischen Zugang zu den Docking-Klammern sucht, um sie zu blockieren. Es gelingt mir tatsächlich, die Schiffstechniker im virtuellen Raum vom Docking-Vorgang auszuschließen. Wolf entdeckt einen Zugang zur Fluchtsektion. Auch der Rest von uns begibt sich an diesen Ort, gefolgt von Jori Sana vom Hause der Umara. Bevor sie sich an unsere Fersen heftet, benetzt sie allerdings eine der Kälteschlafkammern mit Speichel.

Während sich die Schiffstechniker bemühen, meine Sperre zu durchbrechen, sprinten wir zur Schleuse. Wolf kommt als erster an. Zu diesem Zeitpunkt durchbrechen die Techniker meinen Block und versuchen, das Schiff erneut zu starten. Allerdings hat Wolf inzwischen die Klammern auf mechanischem Wege gesperrt. Ein Ruck geht durch den Schiffsrumpf, als die Taurillianer versuchen, sich trotz angelegter Docking-Klammern loszureißen. Wir öffnen die Schleuse und hasten in das bockende und sich verbiegende Verbindungssegment. Kaum haben wir das Gangstück betreten, als sich die Fluchtsektion auch schon mit einem letzten gewaltigen Ruck losreißt. Abgasstrahlen der Triebwerke fluten zu uns in das geborstene Segment, wir können uns nicht mehr halten und werden herausgeschleudert. Glücklicherweise bleiben wir unverletzt. Lediglich die Mzajerin scheint ordentlich was ab bekommen zu haben. Als wir gerade mit unseren Gravgürteln die Verfolgung der Taurillianer aufnehmen wollen, springen sie davon.

Wir begeben uns also zur beschädigten Passagier- und Frachtsektion zurück, wo sich Haleb sofort daran macht, die Dame Umara zu heilen. Dieser Edenit steckt voller Überraschungen. Um die Situation unter Kontrolle zu bekommen, wendet sich Dr. Lee über Schiffskom an die Passagiere. Sie stellt sich als neuer Kapitän vor und beruhigt die Leute, die durch die Stromausfälle und Erschütterungen verunsichert sind, indem sie ihnen die Situation darlegt, allerdings nicht ohne auf die drohende Gefahr und das Fehlverhalten der Taurillianer hinzuweisen. Haleb nimmt sie nicht mehr ernst.

Auf Dr. Lees Ansprache hin schaltet sich ein mzajischer Techniker ein, offensichtlich ein Crewmitglied und bestreitet unsere Version der Geschehnisse. Vielmehr sei es zu technischen Problemen gekommen, die sie gerade zu beheben versuchen; Hilfe sei bereits unterwegs. Ich verfolge die Sendung zurück und entdecke, dass dieser Techniker sich mit einem Kollegen im Maschinenraum aufhält. Parallel dazu wird das Shuttle starklar gemacht. Sofort begibt sich Wolf in Richtung Maschinen-deck, während ich die dortigen Vorgänge virtuell analysiere.

Die Techniker scheinen eine Art Abtastungssystem zu improvisieren. Haleb heilt sich nun selbst. Die Dame Umara kehrt zu ihrer Familie zurück. Inzwischen ist Wolf am Maschinenraum angekommen. Er klopft an und stellt sich auf Anfrage durch die verschlossene Tür als hilfsbereiter Techniker vor. Über Videoüberwachung kann ich sehen, dass die beiden Mzajach sich ungläubige Blicke zu werfen. Dann zieht einer eine Waffe und nähert sich der Tür. Ich schalte Live auf Wolfs Helmvisor. Er bereitet sich vor, ich öffne die Tür und Wolf schießt dem überrumpelten Mzajach den Kopf weg. Auch der zweite Techniker hat keine Chance. Wolf sieht sich die Leichen an und entdeckt, dass sie Tattoovierungen tragen. Diese werden kurz darauf von den Umaras als Dschang Ho Bandenzeichen identifiziert. Die Umara Familie will das Schiff mit dem Shuttle verlassen, da sie nun sicher sind, dass sie das Ziel dieser Aktion sind.

Wie Haleb herausfindet, als er sich in den Geist der Jori Sana schleicht, tragen sie eine genetische Veränderung, die sie besonders wertvoll macht, auch als Geiseln. Da wir uns noch nicht sicher sind, wie wir weiter vorgehen sollen, sperre ich zunächst einmal die Schleuse zur Shuttlerampe und die Shuttlesteuerung. Dann ziehen wir vier uns in einen Raum zurück und beraten über unser weiteres Vorgehen. Nach kurzer Beratung steht unser Plan: Wir wollen aus den zwei verbliebenen Sprungtriebwerken und dem Shuttle eine Rettungsbarkasse bauen, weil wir ohne Sprungtriebwerke viel zu lange bis ins nächste System brauchen würden. Wenn möglich wollen wir uns hierfür mit den Umara-Mzajern (die gerade die Tür zur Rampe aufschweißen) zusammen tun, die im Bengosi Hierat (unserem nächsten Ziel) zu Hause sind. Während ich mich mit Wolf in die Ausrüstungskammer begeben, um unsere Ausrüstung instand zu setzen und wenn möglich zu erweitern, begeben sich Haleb und Dr. Lee zur Dame von Umara und legen ihr unseren Plan dar. Die Mzajach wollen es nicht darauf ankommen lassen. Zwar hätten sie uns gerne mitgenommen, aber sie wollen nicht länger warten, sondern sofort fliehen. Allerdings loben sie unseren Heldenmut und rüsten uns mit großen Gewehren aus. Ich gebe das Shuttle frei und lasse sie ziehen.

Wir müssen also einen Alternativplan aufstellen. Zunächst heißt es Kampfvorbereitungen treffen. Wir informieren und bewaffnen die übrigen Passagiere und Wolf erstellt einen Gefechtsplan. Britt und Bratt werden aktiviert. Auch Dr. Lees Freundin Jamila steht uns zur Seite bzw. weicht Dr. Lee nicht von selbiger. Anschließend suchen wir einen virtuellen Zugang zu den Piratenschiffen. Erschrocken stellen wir fest, dass die Piraten sich schon direkt neben uns befinden. Als der Zugang steht, hacke ich in das erste Schiff. Eine Landefähre mit einer Landungstruppe von 25 Mann. 2 Terraner, 4 CM 3 Echsen und der Rest Mzajach freuen sich auf das bevorstehende Entermanöver. Ich gebe über die Bordsoftware Gegenschub, werde aber nach kurzer Zeit entdeckt und aus dem Rechner geworfen. Hacke wieder rein, werde wieder raus geworfen.

Die Piraten docken an. Wolf und Dr. Lee begeben sich in die erste Reihe. Sie platzieren eine Panzermine und gehen in Stellung. Unser Schiff wird von außen erneut getroffen – jedoch nicht von der Landefähre. Der Strom fällt aus. Durch austretende Luft beginnt das Schiff langsam zu rotieren.

Das Schleusentor wird aufgesprengt. Rauch von Nebelgranaten wabert durch die Öffnung. Durch die Nebelschwaden kommen zwei „Wespennester“ zum Vorschein, von denen jedes 20 Jägersucher abgeben kann. Glücklicherweise kann Wolf dem zuvorkommen, indem er die Nester pulverisiert. Schüsse aus dem Rauch treffen Wolf. Der Kampf beginnt. 4 Mzajach springen durch die geborstene Schleuse in den Gang. Wolf und Dr. Lee räumen auf. Wolf muss einen schweren Raketentreffer einstecken. Da zündet Dr. Lee die Panzermine und reißt einige Gegner in den Tod. Nun sind 13 Piraten platt. Plötzlich erscheint Haleb neben Wolf (sagte ich schon, dass Haleb voller Überraschungen steckt?!) und teleportiert mit ihm zurück zu mir, in die Sicherheit unserer Kammer. Wir verarzten Wolf und ich programmiere die Sensordrohne, um sie auf Erkundung zu schicken.

Es sieht nicht sehr rosig für uns aus. Die Piraten stellen ein Ultimatum. Wir sollen uns ergeben. Allerdings haben wir, besonders Wolf, keine Lust in Sklaverei zu enden. Wir melden, dass die eigentlich Gesuchten, die Umara Familie mit dem Shuttle weg geflogen sind. Ich schicke Britt los, die leider nach kurzer Zeit in einem heftigen Gefecht zerledert wird. Immerhin hat sie zwei weitere Piraten ausgeschaltet. Wolf ist inzwischen zusammengeflickt und macht sich mit Bratt auf Guerilla-Tour, während ich mich in den Kryotrakt begeben, um die Speichelprobe der Dame Umara zu bergen. Alles scheint still zu sein, aber ich spüre Vibrationen im Fußboden. Es nähern sich Leute. Ich verberge mich.

Unterdessen nähert sich Dr. Lee dem Piratenschiff. Sie sprengt die Tür und späht hinein. 2 Wachen springen auf. Sie wirft einen Detonator durch die Öffnung. Mächtiges Badaboom. Zerborsten trudelt die Fähre davon. Inzwischen ist leider meine Sensordrohne ungeschickt gegen die Wand geschepert, entdeckt und zerschossen worden. Ich warte nicht länger im Versteck, sondern mache mich auf, um die abgesprengte Fähre zu bergen.

Die Piraten scheinen sich nun zurückzuziehen. Es war kein guter Tag für sie. Ein Schiff verloren, die Hälfte der Mannschaft tot und nur 4 Gefangene gemacht. Sie begeben sich zu ihrer verbliebenen Fähre und heben ab, dann funken sie noch eine Nachricht: „Wir geben euch 48 Stunden Zeit zum Ergeben. Anschließend werden wir euch beseitigen.“ und beschleunigen weg. Im Abflug zersieben sie noch die Antriebssektion unseres Schiffes und somit unsere letzte Hoffnung, die Sprungtriebwerke benutzen zu können.

Ich bin inzwischen am Fahrenwrack angekommen und kann von dort aus sehen, wie sich die ersten Passagiere mit Fluchtkapseln davon machen. Während ich die Flugbahn inmitten der umherfliegenden Trümmerteile stabilisiere, melden die Sensoren eine starke radioaktive Strahlung aus den zerstörten Triebwerken. In wenigen Stunden wird sie lebensbedrohliche Ausmaße annehmen. Es ist also Eile geboten. Wir sammeln uns auf dem Wrack. Auch Jamila ist noch mit von der Partie, sowie ein weiterer Mzajach, den wir retten konnten.

Ich untersuche mit Wolf, der sich bereits als versierter Techniker bewährt hat das Wrack, das nun unsere allerletzte Hoffnung darstellt. Wir machen einen Plan zur Instandsetzung und begeben uns dann alle wechselweise in Teams auf den Frachter zurück, um notwendige Ersatzteile zu beschaffen. Neben Sensoren und Kryokammern bergen wir auch zwei Rettungskapseln, die wir an die ausgebrannte Fähre schweißen und deren Antriebe wir parallel schalten.

Der gerettete Mzajach beschließt, sein Glück doch lieber in der Flucht mit seiner Familie in einer Rettungskapsel zu suchen. Jamila, deren Familie inzwischen ohne sie geflohen ist, bleibt bei uns. Wir basteln einen Sensor Typ 7 mit 1000 km Reichweite. Dann versehen wir das „Wrack 215“ mit einer neuen, aufblasbaren Plastikscheule, 5 Kryokammern, einem Sender und einem Navigationssystem. Während unserer Arbeit hören wir immer wieder Fetzen von Funkverkehr „Achtung Kapsel XY, sie haben keine Chance zu entkommen!“ „Wir ergeben uns!“ „Piff“ „CHRRCHR“ und sehen, wie Rettungskapseln abgeschossen werden. Nach 11 Stunden sehen wir in der Ferne einen Energieimpuls, der höchstwahrscheinlich von einer Explosion stammt. Innerlich verabschieden wir uns von der Familie Umara...

Die Arbeiten am „Wrack 215“ sind soweit abgeschlossen. Die Strahlung auf dem Frachter ist lebensbedrohlich geworden. Wir beraten über das weitere Vorgehen. Solange die Piraten in diesem Sektor sind, können wir keinen Hilferuf absetzen ohne uns zu verraten. Wolf besteht auf der möglichst schnellen Ausführung unseres Auftrages, womit Einfrieren, Kurs setzen und das Beste hoffen ebenfalls ausscheidet. Also entscheiden wir uns, unser Glück auf einem nahen Planeten zu versuchen, auf dem wir auch die Basis der Piraten vermuten. Vielleicht können wir uns dort ein Schiff mit Sprungtriebwerk besorgen. Wir korrigieren also unseren Kurs dementsprechend, lassen uns aber

möglichst häufig treiben, um keine auffälligen Energiesignaturen zu erzeugen. Auf diese Weise werden wir uns binnen zwei Wochen dem Planeten nähern.

Mit Ablauf der 48 Stundenfrist tauchen 4 Schiffe am Frachterwrack auf und beziehen dort Stellung. Dann schleppen sie es anscheinend zum Planeten. Als wir in die Umlaufbahn des Planeten einschwenken, können wir durch die dichten Wolken, die diese Welt umhüllen den Start eines Raumschiffes beobachten Trotz seines recht niedrigen Techlevels ist es offensichtlich mit einer Art Sprungtriebwerk ausgerüstet. Ein Hoffnungsschimmer???

TBC

Wir umkreisen den Planeten

..., der sich im Kenada Sternenstrom befindet (ca. 13.000 Mitglieder) und seinen Namen durch seinen "Entdecker" Mustafa al Kenada erhielt, der zu Beginn des 2. Zeitalters die Randweiten kartographierte. 16 Kenada gehört zu den jüngeren Systemen des Sternenstroms und ist ein hellblauer Riesenstern, der einige Planeten vergangener Systeme eingefangen hat und diese langsam zerkoht. Zwei Planeten sind bereits verglüht und haben einen Trümmergürtel aus stark radioaktiv strahlenden Asteroiden hinterlassen, die in exzentrischen Bahnen durch das System schwirren. Zwei weitere Planeten (16a und 16b) kreisen auf stark exzentrischen Bahnen (variierend zw. 300 und 3.400 Millionen Kilometern Abstand) und werden innerhalb der nächsten 4 – 6 Millionen Jahren ebenfalls verglühen. Das ganze System scheint zu sagen: haut ab – Lebewesen haben hier nichts verloren.

Auf „unserem“ Planeten, 16a, herrschen genauso ätzende Bedingungen. Er besitzt eine sehr dichte Atmosphäre mit sehr hohem Druck, ätzenden Gasen und zersetzenden Winden. Ein Anflug auf die Welt ist schwierig, und ständig läuft man Gefahr, von Windhosen gepackt zu werden, deren Stärke und Aggressivität außergewöhnliche Maßstäbe erreichen. Durch die starke Einstrahlung der Riesen-sonne wird die obere Atmosphäre außergewöhnlich stark aufgewühlt. Strahlungsbombardements führen zur chemischen Zersetzung der Gase und produzieren häufig Wasserstoffgasblasen, die durch elektrostatische Blitze Feuer fangen und mit Fluor verbrennen. Die untere Atmosphäre ist durch Rauchgase sehr trüb und die Windgeschwindigkeiten nehmen nochmals zu. Sehr häufig gibt es Tornados bis zum Boden. Funk und Sensoren sind extrem stark gestört und fallen gelegentlich komplett aus. Der Boden ist felsig, steril und von Erosion geprägt. Sehr oft fällt konzentrierte Schwefelsäure und anderes ätzendes Zeug wolkenbruchartig aus dem Himmel und füllt die Senken mit zähflüssigen Seen. Es gibt zwei flache „Ozeane“ mit einer aggressiven, sirupähnlichen chemischen Schwefelverbindung, die nur unter hohem Druck existieren kann.

Ich beobachte die klimatischen Verhältnisse etwas genauer, indem ich mich meiner galaktographischen Kenntnisse bediene und stelle fest, dass das unwirtliche Wetter mit Tornados an der Oberfläche an der Stelle des gesichteten Raumschiffstarts am gemäßigtsten ist. Die Blitze und Wasserstoffverpuffungen sind ein Phänomen, das glücklicherweise auf die oberen Schichten der Atmosphäre beschränkt bleibt, unseren Abstieg aber nichtsdestoweniger erschwert. Wolf erstellt parallel eine Analyse der Planetenoberfläche. Er kann keine Energieanlagen entdecken. Starke atmosphärische Störsignale behindern seine Abtastung. Das Schiff scheint aus dem „Meer“ von unterhalb der „Wasser“-oberfläche gestartet zu sein. Zudem entdeckt Wolf eine periodische Energiesignatur, offensichtlich auf codierter Frequenz, die von dem zweiten Planeten, 16b, ausgeht.

16b ist ein stark radioaktiv strahlender Gesteinklumpen, dessen kochendheiße Oberfläche von Zinn- und Bleiseen bedeckt ist. Er rotiert sehr schell und entwickelt dadurch ein sehr starkes Magnetfeld.

Er besitzt keine Atmosphäre und sondert durch Vulkanismus starke Rauchgase ab, die sich im All verlieren. Zusätzlich ist er in ein Trümmerfeld eines zerbrochenen Mondes gehüllt, deren Einzelteile häufig auf der Oberfläche von 16b einschlagen. Alles in allem ein wirklich lebensfeindlicher Ort.

Nach diesen Vorarbeiten beraten wir über ein mögliches Vorgehen. Wir entscheiden uns, zunächst unauffällig vorzugehen. Ran schleichen, Gelegenheit abpassen, Schiff klarmachen. Ich fühle mich wohler mit ein paar Pistolen im Nacken. Wir gehen gemeinsam in eine der Fluchtkapseln, die Wolf zuvor vom „Wrack 215“ gelöst hat. Jamila, die keine ausreichende Rüstung besitzt, bleibt zurück. Ich starte und senke die Kapsel ruhig in die oberste Schicht ein. Doch schon nach kurzer Zeit beginnt die raue Atmosphäre an unserer Kapsel zu zerrn. Es rüttelt und schüttelt ganz gewaltig und ich kann sie nur mit Mühe halten. Haleb nimmt auf dem Planeten 3 PSI-Quellen wahr. Es rüttelt weiterhin. Wir kommen vom Kurs ab. Wolf scannt die Oberfläche: Zersetzende Atmosphäre, flache „Wasser“-flächen, Qualm, Schwefelsäureregen. Jedoch nichts, womit unsere Gefechtspanzer nicht klar kommen könnten. Haleb erkennt eine Struktur in der Ferne. Dann schlagen wir auf. Unsanft und etwa 300 km vom Zielpunkt entfernt. Wolf modifiziert unsere Rüstungen mit chemoresistenten Komponenten aus der Kapselausrüstung. Dies gelingt ihm exzellent in kürzester Zeit. Bravo!

Dr. Lee hält Ausschau nach der „Struktur“. Hunderte wenn nicht Tausende ineinander geschachtelte Röhren bilden einen langsam zerbröckelnden Kegel von etwa 1 km Höhe bei einem Durchmesser von einigen hundert Metern an der Basis. Insgesamt mag die Anlage jedoch mal 20 km Durchmesser gehabt haben.

Ich bin fasziniert. Einer solchen Gebäudestruktur bin ich noch nie begegnet. Sie ist anscheinend nicht ekkridisch und auch keiner anderen mir bekannten Rasse zuzuordnen. Offensichtlich handelt es sich um einen Monumentalbau zu religiösen o.ä. Zwecken. Dabei scheint er auf einem TL von mindestens 10 erbaut worden zu sein. Technologisch derart hoch entwickelte Kulturen bauen aber normalerweise keine solchen Monumente mehr. Sehr rätselhaft... Zudem scheint es über 1 Milliarde Jahre alt zu sein und damit zu den ältesten Monumenten zu gehören, die in der imperialen Kultur bekannt sind.

Wir schließen unsere Gravgürtel mit Bratt zusammen und machen uns derart stabilisiert auf den Weg zu unserem Ziel, dem Ort des Raumschiffstarts. Glücklicherweise ist das Wetter außergewöhnlich ruhig. So gelangen wir ohne unliebsame Zwischenfälle an den Rand des Ozeans, unter dessen undurchdringlicher, blubbernder, dunkelgrüner Oberfläche der Zielpunkt liegt.

Wolf improvisiert ein kabelbasiertes Kommunikationssystem. Über unserem Zielpunkt angekommen tauchen wir in die dunkle Brühe ein. Sofort ist der Funk weg, allerdings ist die zähe Flüssigkeit ein hervorragender akustischer Leiter. Wir nehmen ein Pochen aus der Richtung der vermuteten Piratenbasis wahr; Maschinengeräusche, vielleicht ein Generator. Auf dem Boden erkennen wir die Auslaufzone des Kegels. Erosionsgeröll 40 Meter unter der „Wasser“-oberfläche. Ich kann es mir nicht nehmen lassen, einen kurzen Blick darauf zu werfen. Am meisten Ähnlichkeit hat die Struktur mit einem „Kalenderbau“, etwas, das frühe Kulturen in vielen Ausprägungen hervorgebracht haben – jedoch niemals in dieser Größenordnung. Teilweise ragen kleine, fingerdicke Metallteile aus dem Geröll, Lantanium, ein künstliches Mineral aus der TL13 Translichttechnologie. Alles sehr rätselhaft. Allerdings drängen meine Begleiter und ich muss die Untersuchung abbrechen.

Schließlich kommen wir an der Station an, die aus zusammengekoppelten Containermodulen am Grund des Ozeans besteht.. Wolf entdeckt Leitungen und Energiequellen. Haleb nimmt die Psioniker in der abgewandten Gebäudeseite wahr. Wir schleichen an der Wand lang zur größten Energiequelle und siehe da, es handelt sich um eine Raumfähre. Sie hat allerdings kein Sprungtriebwerk, sondern nur einen Translichtantrieb, den keiner von uns bedienen kann. Etwas summt und blubbert, dann hört man Motoren-und Schwimmgeräusche. Wir schwimmen weiter zu einem anderen Schiff. TL 10

Frachter mit Sprungtriebwerk. Auf dem Weg zum 3. Schiff werden wir gerufen und aufgefordert den gesperrten Bereich zu verlassen. Nun können wir auch unsere Verfolger erkennen. Zwei Mzajach. Dr. Lee platziert einen Detonator. Wir kehren zum sprungfähigen Frachter zurück und schwimmen zu einer Schleuse. Während ich die Schleuse öffne, entledigt sich Dr. Lee mittels des Detonators unserer Verfolger nebst einem Schlepper.

Wir betreten die Schleuse. Terranische Bauteile. Wir pumpen ab und öffnen die Innenschleuse, wo wir auf zwei Besatzungsmitglieder treffen, die Wolf sofort ausschaltet. Die Einrichtung ist barock. Als ich mich in den Bordrechner hacken will, muss ich leider feststellen, dass die Anschlüsse nicht mit meinen kompatibel sind. Also bastle ich auf dem Weg zur Brücke schnell einen Stecker, während weitere Gegner auftauchen. Diesmal gibt sich Dr. Lee die Ehre.

Wir kommen auf der Brücke an. Ich bereite mich vor. Dr. Lee und Haleb teleportieren raus, um mittels Detonatoren etwas Ablenkung zu erzeugen. 3 Typen erscheinen mit gemeinem Piratenlachen auf der Brücke, einer von ihnen offensichtlich ein Psioniker. Ich übernehme die Netzkontrolle des Schiffes, während Wolf den Kampf gegen die gefürchteten Dschang Ho aufnimmt. Antimateriegeschosse und Raketen hageln auf uns ein. Glücklicherweise tauchen Haleb und Dr. Lee in diesem Moment wieder auf. Dr. Lee unterstützt den verwundeten Wolf. Der Psioniker wird schwer verwundet und verschwindet. Das Gefecht geht weiter. Ich versuche das Schiff zu starten. Alarmstart dauert 7 Runden. Dr. Lee und Wolf beharken weiter die Piraten...

TBC

Ein Pirat steht noch.

Haleb legt einen psionischen Schutz über uns. Das Gefecht steht nicht zum Besten. Wolf ist verwundet und kann seine Fähigkeiten nicht voll zum Einsatz bringen. Immer wieder trifft er wichtige Teile des Schiffsrumpfes. Das Säuregelee des giftigen Ozeans brodelt ins Innere. Der Pirat zerschießt einen Teil unserer Armaturen. Ich verriegele die Tür zum Gang, um die Säure zu isolieren. Unglücklicherweise springt der Pirat durch das sich schließende Schott zu uns auf die Brücke. Dr. Lee gelingt dies nicht. Wolf erschießt nun endlich den Piraten, während ich die zerstörten Maschinenteile überbrücke. Dr. Lee und Wolf installieren eine Falle für mögliche weitere Piratenbesuche. Endlich sind die Startvorbereitungen abgeschlossen und ich kann das Schiff aus dem aggressiven Ozean heraussteuern.

Der Start ist ziemlich holperig. Man schießt auf uns. Glücklicherweise vorbei. Es kommt der Gedanke auf, nochmals zur Piratenstation zurück zu kehren, um Sabotage zu verüben. Haleb erachtet dieses Vorgehen aufgrund der PSI-Piraten als zu gefährlich. Es gelingt mir, den Flug etwas zu stabilisieren, bevor wir in den gefährlichen oberen Teil der Atmosphäre gelangen. Wolf unterstützt mich nun und mit etwas Gerumpel durchqueren wir die letzte Atmosphärenschicht.

Sofort leite ich ein Sprungmanöver ein, das uns in den Schatten von 16 B führt, wo wir uns zunächst verstecken wollen. Haleb holt Janila vom „Wrack 215“ ab. Als Technikerin kann sie uns bei der Reparatur des Schiffes durchaus von Nutzen sein. Wir untersuchen die Leichen der Piraten und finden tragbare Raketenwerfer TL 14 mit 2 bzw 4 Schuss, Feldakzeleratoren, ID-Kristalle und TL 14 Schilde. Die Leichen frieren wir ein. Dann beschäftigen wir uns mit dem Schiff. Es hat einen TL von 10 und war offensichtlich auf einer längeren Reise. Es kommt aus dem Nova Demos System und

scheint häufig auf 16 A gewesen zu sein, um Technologien einzukaufen. Nova Demos möchte gerne ins Imperium, ist aber noch zu wenig entwickelt.

Nun machen Wolf, Janila und ich uns an die Reparatur des Schiffes (8 Stunden) und der Sensoren (3 Stunden). Dr Lee kocht ein ordentliches Essen. Wolf baut eine Abtastung, für die er 16 B benutzt. Beim Testlauf dieser Abtastung entdeckt er einige Satelliten, mit deren Hilfe die Piraten den Raum scannen. Am Ende der zweiten Stunde der Reparaturarbeiten entdeckt Wolf 3 Schiffe im Orbit um 16 A. Eines von ihnen ist wohl das Translichtschiff. Wir müssen einigen treibenden Felsbrocken ausweichen. Die Reparaturen laufen gut. Wolf baut die Pilotenkanzel nach unseren Bedürfnissen um. Dann ruhen wir uns aus. Die beiden kleinen Kontakte bewegen sich. Was sollen wir tun? Mit diesem Schiff würden wir 1,5 Jahre zurück nach Zm`Irkan brauchen; zur Hauptroute 20 Tage.

Der Plan: erst schlafen, dann abhauen.

5,5 Stunden später verschwindet das Translichtschiff. Ich wecke alle auf und schon kurz darauf erscheint das Schiff wieder, keine 5 km von uns entfernt! Glücklicherweise habe ich inzwischen diverse Sprungkoordinaten programmiert und wir können sofort wegspringen. Zwei Tage lang springen wir im Hasenfuß-Zickzack, um die Verfolger abzuhängen. Wir taufen unser neues Schiff „Schiff 1“, um möglichen Knaddermat-Vorschlägen zuvor zu kommen. Wolf optimiert die Lebenserhaltungssysteme. Dann machen wir uns auf zur Hauptroute. Dort nehmen wir Kurs auf Zm`Irkan.

Wolf und ich begeben uns in den Kälteschlaf, um unsere knappe Lebenszeit nicht zu vergeuden. Nach 13 Wochen gibt es Abtastungsalarm. Während wir noch auftauen enttarnt sich ein imperiales Schiff und befiehlt uns anzuhalten. Dr Lee legt unsere Situation dar und bittet um Hilfe. Die Ekkriden scannen uns und lassen uns warten. Sie haben Probleme mit unserem Schiff, das in ihren Datenbanken als gesuchtes Piratenschiff geführt wird.

Wir bieten Informationen über die Piraten an. Der Kapitän will Dr Lee alleine sprechen. Nach einigem Hin und her und mehreren Stunden Wartezeit kommen wir endlich zu einem Ergebnis. Offensichtlich beeindruckt von unseren Kontakten, wenn auch nicht unbedingt glücklich mit der Situation teilt uns der Kapitän folgendes mit: Unser Schiff wird konfisziert und wir mit einem Kurier nach Bengosi Prime gebracht, wo man uns schon erwartet... Wir stocken unsere Ausrüstung auf und machen uns auf den Weg...

TBC

Wir nähern uns Bengosi Prime.

Haleb hat Kopfschmerzen. Unterwegs informiere ich mich über Vendurianer, von denen einer Assada seinerzeit auf den Goldenen Ball hingewiesen hat.

Vendurianer sind Humanoide (CM 1), von dunkelgrüner Hautfarbe. Sie bevorzugen eine schwülwarme Dschungelatmosphäre. Ihre optische Wahrnehmung ist der unseren überlegen insofern sie auch im Infraroten und Ultravioletten Bereich arbeitet. Die Vendurianer sind eine mittel alte Spezies, die zerstreut lebt und größtenteils antitechnisch eingestellt ist. In ihren Reihen befinden sich viele Kristallsänger.

Das Bengosi Hierat:

besteht aus 4 großen Systemen, 4 bis 5 Dutzend Koloniewelten, sowie vielen weiteren „besiedelten“ Planeten. Die Bevölkerung besteht zu 80 % aus Mzajach. Auch Terraner sind recht häufig anzutreffen. Das Hierat ist äußerst imperiumsfreundlich eingestellt und steht auch schon im Aufnahmeverfahrensverfahren. Wenn nicht Angela Merkel an die Macht kommt, kann nichts mehr schief gehen.... Es herrscht ein Grundtechlevel von 12. Militärisch ist das Bengosi Hierat gut gerüstet und nimmt auch schon mal im Interesse des Imperiums „Polizeiaufgaben“ in der Randzone wahr.

Die Hauptwelt Bengosi Prime verfügt über 80 Raumhäfen. Die Hauptstadt Vernant ist unser erstes Ziel. Sie ist sehr groß aber nicht besonders alt. Offenbar ist sie erst nach dem letzten Krieg vor 100-150 Jahren entstanden. Hier sollen wir unseren Kontaktmann Fortes Naran Goren treffen. Bei unserem Anflug auf Bengosi Prime sehen wir 5 imperiale Ekkridenkriegsschiffe, die zusammen mit diversen einheimischen TL 13 Schiffen einen Schutzring um den Planeten bilden.

Um 1300 Ortszeit landen wir in der Hauptstadt. Wir betreten einen ziemlich großen Hangar. Ekkriden wuseln herum. Ein groß gewachsener Mzajach in barockem Gewand und von ebensolchem Benehmen erwartet uns. Fortes. Er freut sich, uns zu sehen und geleitet uns in einem Top TL 15 Gleiter zu sich nach Hause. Uns werden zwei persönliche Bodyguards/Diener zur Seite gestellt. Wir landen in einem großen Komplex (der größtenteils dem Naran Goren Clan gehört), wo uns mehrere Suiten zur Verfügung stehen. Wolfs Untersuchung der Räumlichkeiten fördern mehrere hervorragend getarnte Überwachungseinrichtungen (TL 15) zu Tage. Ob sie allerdings auch aktiv sind, können wir nicht erkennen. Wolf lässt sich bis zum „kleinen Umtrunk“ um 1800 verwöhnen, Dr. Lee sucht die örtlichen Spielplätze auf. Wir bereiten uns auf die hiesigen Umgangsformen im Allgemeinen und die Abendgesellschaft im Besonderen vor.

Ich sehe mich noch ein wenig im Netz um. Ein tolles, hochwertiges Netz gibt es hier. Große Konzerne, Regierungsknoten etc. Unser Forschungsprojekt ist schon auf der Seite des Instituts angegeben, wurde aber noch nicht besucht... (Amateure).

Akana Norat: Es bestehen vielschichtige, diffizile Beziehungen vom Bengosi Hierat zu Akana Norat (Handel, Militär) Das Hierat wird die Zustände bei Ankana Norat langfristig nicht tolerieren können. Sie versuchen familiären und wirtschaftlichen Druck auszuüben, was allerdings nur sporadisch gelingt und im Falle der Rekscha Sanu Familie auch manchmal nach hinten losgeht.

Umara Familie: Ein einflussreicher Clan. Zwar keine extrem hohen Positionen, aber sehr viele mittlere. Es wird die Rückkehr einiger Familienmitglieder erwartet...

1800, das Fest beginnt. Ein kleiner Kreis von etwa 120 Personen ist anwesend. Nur Top-Leute aus Politik und Wirtschaft. Wir werden offiziell vorgestellt und dann geht es erst einmal ans Bankett. Dr. Lee möchte eine Rede halten, gleitet aber unglücklicherweise in Eifer des Gefechtes in Zoten über ihre Arbeit auf Fleisch ab. Bevor die Situation eskalieren kann, ergreife ich schnell das Wort und kann die Rede noch in geordnete Bahnen zurücklenken und uns und unserem Gastgeber eine peinliche Szene ersparen. Im Anschluss bittet uns Fortes ihm zu folgen. Er möchte uns eine Nachricht von Rue Pelton übermitteln.

Unser Auftraggeber, der in Form einer Aufzeichnung mit synthetischer Stimme zu uns spricht, hat folgende Anweisungen für uns:

Wir sollen zunächst nicht nach Norati San reisen, sondern uns um das Kloster in den Kristallbergen von Adeg 3 kümmern. Es wurde zu viel Staub aufgewirbelt. Worum es sich bei dem Staub genau handelt, sollen wir bei der imperialen Botschaft erfragen. Rue Pelton tut es sehr leid, dass wir bereits soviel Unbill erleiden mussten. Wir dürfen uns eine Woche bezahlten Urlaub im Hause Fortes' gönnen. Außerdem hat er uns noch etwas geschickt... Unser Gastgeber führt uns in eine Garage, wo auf jeden von uns ein 1 A Hyperbike mit Sprungtriebwerk von Deneschjech wartet. Wir sind dankbar.

Auf der Party zurück schleppen sich Dr. Lee und Wolf Matratzenwärmer ab.

Die Woche Urlaub tut uns allen gut. Es läuft ein Top Unterhaltungsprogramm ab. Allerdings vergessen wir nicht, auch noch einige Informationen einzuholen. Die Ekkriden in der Botschaft warnen uns erneut eindringlich davor, nach Norati San zu reisen, da offenbar ein Krieg mit Akana Norat unmittelbar bevorsteht. Die forcierte Suche nach der Geheimwaffe hat die Akana Noratianer offenbar zu sehr unter Druck gesetzt.

Ich informiere mich auch ein wenig über unser nächstes Ziel, Adegas 3. Dort leben etwa 10000 Vendurianer. Es gibt auf dem Planeten anscheinend ein ökologisches Problem. Die heimische Flora und Fauna greift aggressiv jeden fremden Organismus an. Nur die Vendurianer können offenbar im Dschungel überleben, obwohl auch sie nicht ursprünglich von Adegas 3 kommen. Seltsam. Mir sind genetische Viren bekannt, die eine Ökosphäre auf derart aggressive Weise umkrempeln können.

TBC

Eine Woche bezahlter Urlaub...

Während meine Kollegen der Fleischeslust frönen, stelle ich Nachforschungen über unser nächstes Ziel an.

Adegas 3 ist eine schon mehrfach besiedelte Klasse M Welt. Sie weist etliche unangenehme Erscheinungen auf. Neben der äusserst aggressiven Flora und Fauna (es sind nahezu alle Pflanzen und Tiere giftig oder säurehaltig oder zersetzend oder auch alles zusammen) gibt es auch noch geomagnetische Störfelder, die technisch-elektrische Ausrüstung lahm legen können. Panzerung, ja selbst gepanzerte Fahrzeuge bieten nur eingeschränkten Schutz vor der Wildnis, da einige Baumarten (deren Wurzeln und Äste sich sogar bewegen können) und auch einige große Tierarten Methoden entwickelt haben, Panzerungen aufzuknacken.

Anscheinend war die Lage auf Adegas 3 nicht immer so. Heutzutage gilt lediglich der Hauptkontinent als befriedet, was aber nur daran liegt, dass hier mehr oder weniger alle heimischen Lebewesen ausgerottet und durch eine importierte Ökologie ersetzt wurden. An den Ränder und den Landbrücken zu den anderen Kontinenten tobt ein permanenter Kampf der heimischen Ökosphäre gegen die Einwanderer aus dem All.

Dank unseres Gastgebers ist es mir möglich, auch im imperialen Netz nach Informationen zu suchen. Die aggressive Ökosphäre scheint am Ende des 2. Imperiums entstanden zu sein durch den Einsatz einer mutagenen Viruswaffe (TL 15/16).

Eine weitere Informationsquelle weist darauf hin, dass es mit der adeganischen Wirtschaft bergab geht. Die von dort exportierten Schmuckedelsteine kommen aus der Mode, ebenso wie die Adeganischen Kristalle. Auf mittlere Sicht wird Adegas bankrott gehen.

Im Verlauf der Woche meldet sich die Familie der von uns geretteten Janela. Der Clan ist uns sehr dankbar und bietet uns eine Blutschuld an. An Angebot, das wir dankbar und geehrt annehmen. In den wenigen Pausen, die sich meine Kollegen gönnen, komplettieren wir unsere Ausrüstung. Dann ist die Woche vorbei und wir starten in unseren Hyperbikes nach Adegas 3.

Die Reise verläuft größtenteils ereignislos. Ich friere mich ein. Im letzten Streckenabschnitt meldet die Abtastung ein TL 15 Objekt, das sich unserem Kurs nähert. Wolf synchronisiert unsere Kurse und wir warten. Ich analysiere die Sprungsignaturen und vermute Seabeams hinter den Objekten. Wir gehen auf Nummer sicher und fächern uns auf. Tatsächlich materialisieren 7 Seabeams neben mir.

7-8 km lang mit einem Durchmesser von 1,5 –2 km. Die Abtastung meldet, dass an der Oberseite der walzenförmigen Wesen etwa 10 000 BrT große Gondeln (mindestens TL 15) befestigt sind. Ein galaktischer Fernhändler meldet sich. Es handelt sich um einen Regul (Froschähnliche Kreatur CM 2, mittelalte Händlerspezies), der am Schirm freundlich grüßt.

Die Regul sind ebenfalls auf dem Weg nach Adegas 3, um mit den Vendurianern Handel zu treiben. Sie haben offenbar kein Problem damit mit den als äußerst verschlossen bekannten Vendurianern in Kontakt zu kommen. Um diese guten Beziehungen für uns zu nutzen, biete ich meine Forschungsergebnisse als Gegenleistung für ein gutes Wort bei den Vendurianern an. Der Regul weiß meine Arbeit zu schätzen und stimmt zu. Er geht sogar soweit, uns zudem noch den Zugang zu ihrem Netz für 3 Fragen zu ermöglichen. Im weiteren Gespräch stellt sich heraus, dass wir großes Glück hatten, die Händler zu treffen, denn sie kennen offenbar den einzigen Weg ins Kloster zu gelangen: Man muss sich mit Hilfe von Ballonen langsam durch die Atmosphäre „abseilen“, denn die Mönche verachten moderne Technik. Wir dürfen mit ihnen zu den Mönchen reisen, allerdings weisen sie uns darauf hin, dass das keine Garantie dafür ist, dass die Vendurianer uns auch nur zur Kenntnis nehmen...

Netzinfos bei den Regul:

Goldener Ball: Gehört zu einer Gruppe von ca. 160 000 bekannten magischen Artefakten, die „überall“ auftauchen. Sie sind schon ziemlich alt. Man sollte sie NICHT besitzen, denn sie sind sehr gefährlich. Ihre Nebenwirkung besteht in einem begrenzten Omega-Knoten. Er zeigt einem nicht alles, macht Schaden. Die Hauptwirkung ist unbekannt.

Ein-Aus-System: Unbekannt. Aber ein Stern von unaussprechlichem Namen ist bekannt. Die Heimat der sog. Feuerschlucker, einer energetischen Spezies, die durch Absorption von Energie am Leben bleibt, allerdings als ausgestorben gilt.

Wir handeln hin und her. Die Liste der 160 000 Artefakte wird herunter geladen und wir beschließen, die Reise mit den Regul gemeinsam fort zu setzen. Sie stellen sich als freundliche, angenehme Gesellschaft heraus. Wir dürfen auch die Gondeln besuchen.

Schließlich kommen wir im Adegas System an. Es herrscht relativ viel Schiffsverkehr. Einige Zollpatrouillenboote machen uns mit den Verhaltensnormen für Welt und Dschungel vertraut. Haleb beschließt, sich impfen zu lassen. Der Rest von uns zieht es vor, den Abstieg in den Ballonen der Regul von Anfang an mit zu machen. Im Anflug auf den Raumhafen kann Haleb den Kampf gegen den Wald beobachten. Er landet, holt sich seine Impfung (500 Crd für TL 14) und fliegt zurück.

Die Seabeams grasen im System herum. Wir haben unsere Hyperbikes in einer Garage untergestellt. Die Gondel wird langsam durch die Atmosphäre hinab gelassen. Schließlich klinkt sich die Gondel aus und befindet sich einige Zeit im freien Fall, bis sich der Ballon aufgeblasen hat. Nun segeln wir mehrere Tage über dem Planeten, wobei wir uns langsam dem Boden nähern. Schließlich erkennen wir mitten im Dschungel einen freien Platz, auf dem ein großer Gebäudekomplex steht. Ein PSI-Scan ergibt, dass der Wald Furcht verströmt

TBC

Timewarp...

Noch auf unserem Anflug auf den Planeten empfängt Wolf eine Nachricht. Ein Minotaur namens Dr. Gromm meldet sich und teilt uns mit, dass er in Rue Peltons Auftrag unsere Gruppe unterstützen

soll. Da seine Verifikationen außer Zweifel stehen, verabreden wir ein Treffen auf einer Raumstation. Ich sehe mit Freude, dass der Minotaur ein sehr schönes historisches Kunstwerk in Form eines Anhängers besitzt. Auf diesem wird der erste minotaurische Zug dargestellt. Wir parken unsere Hyperbikes in der Station, lassen uns alle impfen und begeben uns an den vereinbarten Treffpunkt, wo schon kurze Zeit darauf auch Dr. Gromm eintrifft. In seiner Begleitung befindet sich ein schwer bewaffneter Mzajach. Wir begeben uns zur Lagebesprechung in ein Separee, wo uns der Minotaur mit näheren Informationen betreffs seines Auftrages und Neuigkeiten von Rue Pelton versorgt.

Lebenslauf von Dr. Gromm:

Ayle Kumasi Gromm wurde im Jahre 250 NIZ auf Solamabad (Nähe LG Vigh Loy) in eine der größten Minotauren-Herden des Planeten geboren, die "Kumasi". Seine Familie, die "Ayle", war seit Anbeginn des Horns im medizinischen Bereich tätig und so studierte auch Gromm, denn der "Weg soll lang und eintönig sein", Medizin und machte dort 275 NIZ seinen Dokortitel - noch mehr als die heilende Medizin hat ihn allerdings interessiert, was Spezies zu dem macht, was sie weitgehend sind: die Gene und insbesondere deren Einfluss auf die Psyche des Menschen. Entsprechend wurden mehr genetische Vorlesungen besucht als andere. Aufgrund der herrschenden wirtschaftlichen Depression gab es genug Gründe den Planeten zu verlassen und ein Job beim Militär brachte Dr. Gromm, wie er sich jetzt nannte, in viele Winkel der Randweiten des ekkridischen Sektors und zudem haufenweise genetische Proben aller Art - im Jahr 290 kam ein hochdotierter Job in einer exzellenten Genklinik auf Eden, mit dem neuen Jahrhundert dann eine eigene kleine Klinik auf Eden und somit das Startkapital für ein eigenes Raumschiff und die Gründung der MSA (Medizinischer Service & Ambulanz), die in wiederrum auf viele Planeten der Randweiten brachte, wo sein medizinischen und natürlich gentechnisches Wissen sehr gefragt waren.

Im Jahre 328 NIZ wurde er dann auf Zm'Ircan durch Slepwok den Tallz, den Sekretär von Rue Pelton, für den jetzigen Auftrag engagiert, denn Dr. Gromms Ruf auf dem Gebiet der genmolekularen Analytik eilt ihm im Imperium voraus. Slepwok engagierte Gromm für die Mission, weil Pelton einen Gen-Ingenieur auf Akana Norat für wichtig hielt. Jedoch übergab der Tallz gab alle Details, gesprochen hat Dr. Gromm mit Pelton nie.

Seit etwa 4 Jahren wird Dr. Gromm durch die beiden Assistenten Kedi und Schabuk begleitet. Der Mzajach Kedi ist für die Sicherheit zuständig und Schabuk ist Pilot und medizinischer Assistent. Dr. Gromm hat ihnen im Horressin-System (LG Vigh Loy) nach einem schweren Unfall in den Umschlagplätzen im Transportsystem des allgemein zugänglichen Teils des Raumhafens durch seine medizinische Hilfe das Leben gerettet. Seitdem begleiten sie ihn, um ihre Dankbarkeit auszudrücken.

Dr. Gromm ist also ein versierter Biochemiker und Gentechniker und auch auf anderen Gebieten der Medizin bewandert. Seine Unterstützung ist besonders zu späterer Zeit auf Akana Norat von Nöten, da man sich dort offenbar in letzter Zeit unangenehmer Genmanipulationen bedient. Ich fange langsam an, an meiner Toleranz gegenüber Akana Norianern erste Abstriche zu machen...

Wir begeben uns mit den Bikes zurück zu den Righul und lassen unsere Fahrzeuge im Orbit zurück. Während des nun folgenden Ballonabstieges untersucht Dr. Gromm den adeganischen Impfstoff und kann ihn entscheidend verbessern. Selbst unsere Gastgeber, die Righul sind angetan von der Verbesserung und erklären sich bereit, uns für den Impfstoff ein Abflugfenster von 48 Stunden einzuräumen.

Wir landen inmitten von (hochinteressanten) TL 4 Monumentalbauten. Die Vendurianer (CM 1, humanoid, graugrüne Haut, große gelbe Augen), die auf den umliegenden Feldern arbeiten interessieren sich nicht für unsere Ankunft. Ein Vendurianer steht allerdings am Landeplatz als Empfangskomitee bereit. Kleine (junge eher dumme) Righul strömen in alle Richtungen aus der Gondel. 4 Erwachsene treten zum Vendurianer und beginnen ein Gespräch.

Eine Analyse der Umgebung ergibt, dass der Dschungel in sich nicht besonders gewalttätig ist, Flora und Fauna bekriegen sich nicht intern. Auch das Kloster scheint sich dieser Atmosphäre sehr gut angepasst zu haben. Es besitzt eine dschungelartige Aura.

Dr. Lee, als unsere offizielle Abgesandte, nähert sich der Gruppe auf einige Meter, während wir anderen in der Gondel bleiben. Sie wird allerdings nicht weiter beachtet. Nach einiger Zeit, die Righul sind mit dem Vendurianer etwas weiter geschlendert, Dr. Lee im Schlepptau, kommt ein zweiter Vendurianer auf sie zu und erkundigt sich nach ihrem Begehren. Als sie nach Lörse Pagal fragt, sagt er „der ist nicht hier“ und geht wieder. Sie ruft ihn, er bleibt stehen, sie fragt nach dem Dossier, er versucht sie zu beeinflussen (Kristallsänger), gibt aber keine Auskunft, Überzeugungsversuch, Drohgebärden...

In der Gondel sehen wir, wie sich ein Schwarm aus Raubvögeln (ganz Schwingen, Schnäbel und Klauen, im Normalfall Einzelgänger) aus dem Dschungel erhebt und Kurs auf das Kloster nimmt. Wolf nimmt das zum Anlass, seinen Flammenwerfer zu aktivieren und sich zur Einstiegs Luke zu begeben. Dr. Lee indessen sprintet zur Gondel zurück. In dem Augenblick, in dem sie das Gondelinne-re erreicht, löst sich der Vogelschwarm auf.

Haleb hatte inzwischen die gute Idee, die Righul zu bitten, das Dossier für uns zu besorgen, sie wollen es auch gerne versuchen. Auch ich beschließe noch einen Versuch zu unternehmen. Außerdem, muss ich gestehen, dass mich das äußerst interessante Kloster aus der Gondel lockte...

Es weist eine zentrale Pyramide auf und ist symmetrisch aufgebaut. Es scheint sich um eine fortschrittliche Religion in archaischem Gewand zu handeln. Ewigkeitssymbolik. Die Anlage, die mir schon sehr alt zu sein scheint, bietet etwa 700 Personen Platz. Ich schlendere auffällig über den zentralen Platz, an dessen Rand sich ein Vendurianer zu mir gesellt, der sich als Talis Pagal (Pagal ist eher ein Titel) vorstellt. Als ich ihm meine Profession enthülle, bietet er sich gerne als Führer an. Zudem scheint er sehr erfreut, einen Shing kennen zu lernen. Er zeigt mir die Bibliothek, die auf einer sehr raffinierten aber archaischen Technik (Steinzeit-Hightech, TL4 advanced) basiert. Er erklärt mir, dass die Vendurianer in der Lage sind, mit der Zunge zu lesen. Informationen werden im Geschmack und Aromen gespeichert. Das erscheint mir etwas suspekt... Dann erfahre ich noch einiges über das Leben der Vendurianer (300 Jahre Lebenserwartung) und der Glaubensgemeinschaft, das sich auch zum großen Teil im Dschungel abspielt. Insgesamt ein sehr angenehmer und informativer Tag. Was allerdings das Dossier angeht vollkommen erfolglos.

Am Nächsten Tag machen wir mit der Führung weiter. Ich versuche noch einmal das Thema Goldener Ball anzuschneiden, kann aber nach Meinung der Mönche keine ausreichende Befugnis nachweisen. Allerdings tauschen wir einige minderwertige Informationen aus. Auch die Righul haben nicht mehr Glück. Was also tun?

TBC

Unser nächster Plan:

Weiß der Weise keinen Rat, braucht er einen Mann der Tat... Attacke!

Die Righul warnen uns vor einer aggressiven Handlung. Wir danken ihnen für ihre Besorgnis und verabschieden uns. Dann tarnen wir uns, putschen uns auf, bereiten eine Betäubung vor und verlassen die Gondel, um einen Bibliothekar in unsere Gewalt zu bringen, dem die Information entrissen werden soll, wo das Dossier zu finden sein mag. Der Righul wünscht uns gutes Gelingen.

Wir kontaktieren die Hyperbikes, die sich in einigen Dutzend Kilometer Höhe auf Abruf in Position bringen sollen. Unten gehen wir in 3 Zweiertteams vor. Ich bin mit dem Mzajach von Dr. Gromm unterwegs. Ein Vendurianer nähert sich mir am Rande des Platzes und spricht mich freundlich an. Mir ist die Situation äußerst unangenehm. Er entdeckt den Mzajach, dessen Tarnung unzureichend war und ist etwas verunsichert. Daraufhin schicke ich meinen Begleiter fort. Die Katze entfernt sich, tarnt sich und kommt zurück, wo er allerdings aufs Neue entdeckt wird. Nun fliegt auch Wolfs Tarnung auf. Der Vendurianer verbeugt sich indigniert zum Abschied. Wolf schlägt ihn nieder.

Inzwischen sind Dr. Lee und Haleb an der Bibliothek angelangt. Sie betreten das Gebäude und warten auf uns. Nach erneuter Tarnung machen wir uns wieder auf den Weg. Allerdings sind wir offenbar aufgefliegen, denn nach kurzer Zeit ertönt ein hoher Ton. Eine Warnung, die von einem Kristallsänger ausgestoßen wird. Alle sollen das Gelände verlassen.

Dr. Lee schießt auf 4 Mönche. 3 sterben, 1 verletzt. Wir laufen zur Bibliothek. Die Mönche verlassen das Gelände. „Der Wald kommt“. Vogelschwärme steigen auf, Insekten machen sich auf den Weg, die Vendurianer begeben sich in den Wald.

Wir haben inzwischen die Bibliothek erreicht und verschanzen uns. Dr. Gromm bearbeitet den verletzten Vendurianer, Wolf verbarrikadiert die Zugänge zum Hauptraum. Haleb teleportiert mich weg zum Hyperbike. Nun sind auch schon die Vögel da. Mit aller Gewalt rennen sie gegen die Barrikaden an und schließlich gelingt ihnen der Durchbruch. Sie greifen an und werden von Wolfs Flammenwerfer gegrillt. Unterdessen durchsucht Dr. Gromm das Gehirn des Mönches nach Informationen. Der Kampf tobt.

Im oberen Teil der Pyramide bersten Fenster. Die Luft ist nun erfüllt von Vögeln. Die Sensoren geben Alarm. Wolf versinkt in einem Ansturm aus Schnäbeln und Fängen, kämpft aber verbissen weiter. Wildes Flügelschlagen, Beißen und Kratzen. Wolf sieht nur einen Ausweg: Er setzt sich selbst in Brand und röstet auf diese Weise alle Vögel, die ihm zu nahe kommen. Allzu lange wird seine Feldpanzerung dieser Belastung allerdings nicht stand halten können. Endlich findet Dr. Gromm das gesuchte Dossier – eine dünne Steinplatte mit komplexen Gravuren, die bis in den Mikrometerbereich gehen. Er greift sie sich. Dann wird schnell ein Ausweg in die Decke geschossen und mit Hilfe der Gravgürtel ergreifen sie die Flucht. Aus der Höhe sehen sie wilde Tiere aus dem Wald in Richtung Bibliothek schleichen. Die ganze Sache wäre in Kürze also noch deutlich unerfreulicher geworden... Nun nichts wie in die bereitstehenden Schiffe und ab in den Orbit.

TBC

Wir befinden uns nun wieder im Orbit um Adega 3

..., in unmittelbarer Nähe der beeindruckenden Seabeams. Die röhrenartigen Transportiere der Righul-Händler gleiten trotz ihrer enormen Größe elegant durch den Raum. Wenn ich mehr Zeit hätte, würde ich sehr gerne etwas mehr über diese erstaunlichen Wesen herausfinden, doch Wolf drängt

zu Recht darauf, unseren Weg fortzusetzen um unseren Auftraggeber zu informieren. Also starten wir unsere Hyperbikes in Richtung Bengosi Prime. Um die Reise zu erleichtern, haben wir die Fahrzeuge an einander gekoppelt.

Wir haben nun einige Tage Zeit, die Gesteinsplatte zu untersuchen. Sie ist ungewöhnlich dünn. Wenn man sie vor eine Lichtquelle hält, kann man den Schein durch sie hindurch schimmern sehen. Die darauf enthaltenen Informationen sind von unterschiedlicher Art. Zum einen gibt es Gravuren, die bis in mikroskopisch kleine Details gehen, zum anderen gibt es Informationen, die nur auf geschmacklicher Ebene erschlossen werden können. Dr. Gromm, der nicht wie wir anderen in einem Hyperbike reist, sondern sein eigenes Schiff mit einem Labor zur Verfügung hat, befasst sich zunächst mit dem gesicherten Bewußtsein des Bibliothekars. Tatsächlich gelingt es ihm, den „Geschmackscode“ der Inschriften auf der Platte zu lokalisieren. Nun beginnt Wolf mit der Konstruktion einer elektronischen Zunge, mit deren Hilfe wir uns diese Informationen zugänglich machen wollen. Derart ausgerüstet mache ich mich nun daran, den Code zu entschlüsseln. Leider muss ich schon bald feststellen, dass die Steinplatte von größerer technischer Finesse ist, als wir bislang angenommen hatten. Waren wir von einem eher primitiven, wenn auch sehr ausgefeilten Techlevel ausgegangen, so erscheint es mir nun doch eher eine Technik zu sein, die der unseren zumindest ebenbürtig ist, wenn nicht gar überlegen. Mit der derzeitigen Ausrüstung gelingt es mir nicht, den Code zu knacken.

Am 3. Tag der Reise geraten wir in einen Kometenschauer, der uns allerdings nur leichte Lackschäden verursacht. Ansonsten verläuft der Flug ereignislos, bis wir am 5. Tag, 1/3 Lichtjahr von Bengosi Prime entfernt, auf 5 Hypersprungkontakte aufmerksam werden. Es handelt sich um 5 Schiffe, die sich langsamer als wir bewegen und sich genau in unserer Flugbahn befinden. Da wir nichts zu verbergen oder zu befürchten zu haben glauben, so dicht an Bengosi Prime, setzen wir unseren Weg fort, wobei wir allerdings getarnt bleiben.

Die Tarnung war möglicherweise eine gute Idee, denn als wir an den Kontakten vorbeispringen, identifizieren wir sie als Akana Norat Schiffe, 2 Fernjäger zu je 1.500 T, ein 50 000 T Frachter, ein 15.000 T-Raketenkreuzer und ein 10.000 T-Kommandoschiff. Sie bemerken uns nicht. Da uns dieses große Aufgebot an militärischen Begleitfahrzeugen etwas seltsam erscheint, machen wir bei unserer Ankunft Meldung bei den imperialen Ekridenschiffen, die immer noch im Orbit von Bengosi-Prime kreuzen. Der 2. Krieger Callhadis dankt uns für die Übermittlung der Daten, versichert uns aber, dass keine Gefahr besteht. Wie ich später im Netz lese, sind die Begleiter des akana norianischen Tankers offiziell zum Schutz gegen die gewachsene Piratengefahr mitgekommen.

Wir landen auf dem Rollfeld des Raumhafens von Bengosi Prime. Dr. Lee kontaktiert Fortis und dieser läßt uns von einem Butler in einer edlen Limosine abholen. Zuvor habe ich, um die Schäden an unseren Bikes zu beheben, die Beste der Besten der Besten (Sir) Werkstatt des Spiralarms für Luxusyachten und Spezialraumschiffe ausfindig gemacht, der gerne unsere Bikes zusätzlich ein wenig tuned. Ohne dass wir dafür bezahlen müssen.

In Fortis Anwesen werden wir freundlich willkommen geheißen und bei einem kleinen Begrüßungssnack informiert uns unser Gastgeber über die aktuelle Lage.

- Akana Norat und das Imperium sind inzwischen so gut wie im Krieg, wenn auch noch keine offizielle Kriegserklärung ausgesprochen wurde.
- Das Minenfeld Akana Norats ist wohl, entgegen anderslautender Behauptungen aus Imperiumskreisen, noch immer nicht entdeckt worden.
- Das Bengosi Hierat hat zunehmend Probleme damit, seine Neutralität zu bewahren, denn von allen Seiten wird es zum Beziehen einer Stellung gedrängt

- Der Informationsfluß von Arkana Norat wird durchs Imperium gestört. Die Nachrichtenlage ist sehr dünn und basiert auf wenigen abenteuerlustigen Schiffen, die durch die imperiale Blockade schlüpfen.

Wir lassen die Steinplatte in Fortis Labor bringen, um sie zu untersuchen, aber auch mit den hiesigen Geräten kommen wir dem Code noch nicht auf die Spur.

Während ich mich im Labor um die Dechiffrierung des Dossiers kümmere, frischen Wolf und Haleb ihre zwischenmenschlichen Kontakte von unserem letzten Besuch auf. Dr Lee überredet Dr Gromm zu einem Zug um die Häuser auf der Suche nach einer Spielbank, derweil ich unsere Forschungswebsite auf Trojaner untersuche. Ich finde keine Anzeichen für Spyprogramme auf der Seite, Lee und Gromm finden eine rauschende Party, auf der sie sich mit Promis der B- und C-Kategorie in betäubenden Dämpfen vergnügen. Unter den Gästen befinden sich auch Droiden, so auch zwei pfeiferauchende, kugelförmige Drohnen in arroganten schwarzen Rollkragenpullovern.

Im weiteren Verlauf der Nacht nutzt Haleb eine Verschnaufpause, um sich nach weiteren Psionikern umzusehen. Er findet tatsächlich mehrere Psi-Quellen, zwei davon auf dem Gelände des Anwesens.

Auf der Suche nach relevanten Informationen stöbere ich noch ein wenig im Netz und stoße dabei auch auf eine Seite, die sich „Night-life“ nennt und Fotos und streams diverser Partys zeigt. Zunächst bin ich verwirrt, denn sie scheint nicht in meine Suchmatrix zu passen, aber als ich die Verweise abgleiche wird mir der Zusammenhang klar: Die Party, die gerade im mainframe steht wird von einem Mitglied der Umara-Familie besucht. Ich suche den betreffenden Mzajach und stelle fest, dass er sich gerade, mit diversen anderen Personen in einem sexuell motivierten Handgemenge befindet. Ich bin nur wenig überrascht, als ich im Zentrum dieses Knäuels meine Pressesprecherin entdecke. Größere Überraschung bietet da schon die geloopte Szene eines Minotauren, der sich an einer Vorrichtung zum Bullriding zu schaffen macht: Dr. Gromm schiebt einen Teilnehmer am laufenden Kontest vom Gerät und hockt dann selber auf. Ein weiterer Loop zeigt unseren Gentechniker beim Verkehr mit einer üppigen Mzajerin, die einen gehörnten Wikingerhelm zu tragen scheint. Ich kann nur hoffen, dass unsere Reputation nicht allzusehr unter diesen Vorfällen leidet. Dann meditiere ich eine wenig.

Am Morgen trifft sich eine matte Runde im Konferenzraum. Wir stehen vor neuen Aufgaben:

- die Entschlüsselung der Steinplatte
- Babatos hat eine Botschaft geschickt. Er lobt unseren Erfolg bei der Beschaffung des Dossiers. Bevor wir nun aber nach Norati San aufbrechen (der Konflikt zw. Imperium und Akana Norat spitzt sich weiter zu), sollen wir erst noch nach Pekschar San reisen.

Auf dieser rebellischen Wüstenwelt leben zwei Personen, die uns möglicherweise interessante Informationen liefern können. Zum einen eine Ex-Generalin Akana Norats, namens Plizia Gamesch, die vor 50 Jahren Kontakt zu Assada hatte. Die Mzajerin, die in der Hauptstadt Ilassus lebt, ist mit 225 Jahren schon recht alt und war im Geheimdienst tätig. Wir sollen versuchen sie mit einem lebensverlängernden Mittel (für 200 Lebensjahre) zu bestechen, um ihr Informationen über ihre Zeit mit Assada zu entlocken.

Die andere Person ist ein Mensch, der sich selbst als Experten für Vendurianer bezeichnet und behauptet, ihre Sprache und Schrift zu beherrschen. Allerdings ist er ein recht suspektes Individuum. Er lebt in der Provinz, in Stochos.

Dr. Gromm scannt vor unserem Aufbruch die Steinplatte und extrahiert die chemischen Moleküle. Damit gelingt es ihm, eine virtuelle Karte des Steines zu erstellen, die wir auf der Reise zur Entschlüsselung verwenden können, ohne die Platte mitnehmen zu müssen.

Ich erhalte Informationen über auftragsrelevante Ausgrabungsstätten und Museen auf Pekschar San, die in eine Recherche fallen könnten.

Der Plan ist, zunächst im Rahmen unserer Forschungen, die Generalin als berühmtes Mitglied des AN-Militärs über die Hall of Fame zu befragen um dann unauffällig auf Assada zu sprechen zu kommen. Derart vorbereitet machen wir uns also auf den Weg nach Pekschar San.

Das Pekschar San-System ist ein Binärsystem mit Standard-Sonnen. Es gibt 4 Planeten um PS1 (3 x Typ Merkur, 1 x Wüstenwelt) 1 Planet um PS2 (Gasriese mit ca. 40 Eismonden). Auf etlichen der Planeten gibt es starke industrielle Aktivitäten, vor allem auf den Eismonden wird intensiver Wasserabbau betrieben; das Wasser wird in gigantischen Eisblöcken zur Wüstenwelt transportiert, um dort im Raum zu Eisregen pulverisiert zu werden, der dann langsam in die Atmosphäre einsinkt. Die Wasseranreicherung des Planeten ist das größte derzeit laufende Terraforming-Projekt der Randzone. Daran beteiligt sind hunderttausende von Arbeitskräften, Zehntausende von Drohnen und Hunderte von Schiffen.

Pekschar San hat derzeit einen TL von 10 und ca. 250 Mio. Einwohner, hauptsächlich Mzajach (80%). Die Wüstenwelt hat wenige offene sehr salzige Wasserflächen. Es gibt eine mäßige Wüstenflora und -fauna. Hauptstadt ist Ilassus mit 3 Mio. Einwohnern. Es gibt viele Städte, die einen geringeren TL aufweisen und zusätzlich finanziell unter Umgesiedelten und Flüchtlingsgruppen leiden, die aus Regionen kommen, die man aufgrund des Terraformings aufgegeben hat und die jetzt nach und nach im Regen aus dem Orbit versinken. In diesen Regionen toben auch permanente lokale Gewitter.

Das System wird beherrscht durch mehrere mzajische Familienclans (Nijinad, Brischa und Iherza), die jedoch alle finanziell in der Hand von Konzernen (bengosische und auch außerbengosische) – u.a. der Syndikatsbank, eine akana norianische Bank. Die Bevölkerung hegt eher Abneigungen gegen das Imperium und seine Leute und Sympathien für Akana Norat. Der Grund dafür liegt in der ungünstigen Entwicklungsperspektive für Pekschar San. Die wesentlichen Einnahmen des Systems fließen derzeit und in absehbare Zukunft nach Bengosi-Prime und sonst wo hin, bleiben aber nicht auf Pekschar San. Medien machen dafür das Imperium, einzelne Fürstenhäuser, den Schiedsrichter und das Wetter verantwortlich – was von den hiesigen Hillbillys kommentarlos geglaubt wird. Der Justizlevel des Systems erlaubt Pistolen und Nahkampfaffen, jedoch kein militärisches Gut – auch nicht Defensivzeugs.

TBC

Auf Pekschar San:

Wir sichten noch einmal das Dossier über Muse Kania. Er ist nicht, wie zunächst angenommen ein Mzajach sondern ein Mensch, der in der Stadt Stochos (eine Oasenmetropole mit ca. 1 Mio Einwohner) lebt. Muse entstammt einer Familie, die es mit Produktionsanlagen für Droiden und Kleinfahrzeugen zu großem Reichtum gebracht hat. Seit er die Leitung des Familienunternehmens übernommen hat, ist es ihm jedoch gelungen, einen Großteil des Geldes für Kunstwerke und Mäzenendienste auszugeben. Nun ist er nahezu pleite. Es ist ihm lediglich eine Fabrik geblieben, in der Bergbaudrohnen hergestellt werden. Dort wurden allerdings die technischen Neuerungen der letzten Jahre verschlafen, so dass auch diese Produktionsstätte in absehbarer Zeit brach liegen wird. Das einstmals milliardenschwere Vermögen ist auf wenige Millionen an Sachwerten zusammengeschrumpft. Außerdem verfügt er noch über eine stattliche Anzahl an Kunstwerken und historischen Artefakten, de-

ren Wert sicherlich ebenfalls in die Hunderte von Millionen geht. Sogar Stücke von der alten Erde sollen darunter sein. Einige Teile seiner Sammlung sind als Leihgaben in verschiedenen Museen zu bewundern, die Anderen hat er in seinem Haus. Diese sind nur in Ausnahmefällen für private Gäste zu sehen. Unter diesen Artefakten befindet sich auch ein galaktischer Holocron, der Vendurianisch übersetzen können soll; das eine Ziel unseres Aufenthaltes.

Da wir damit rechnen, eher bei der Generalin auf Schwierigkeiten zu stoßen, beschließen wir, zunächst nach Stochos zu reisen. Wir bereiten aber schon einen Fragenkatalog für die Generalin vor, sowie Tagespläne für unseren Aufenthalt, und nehmen Kontakt zu lokalen Führern und Ortskundigen auf, die uns an relevante aber unzugängliche Orte bringen können.

Wir wollen in Stochos zunächst drei Tage lang offiziell forschen, denn wir hoffen, dass sich Muse Kania initiativ an uns wendet. Sollte dies nicht der Fall sein, werden wir ihn im Anschluss an unsere Forschung kontaktieren.

Die Bikes parken wir im Raum und schweben alle in Dr. Gromms Raumschiff ein, das uns am Raumhafen absetzt und dann weiterfliegt. Haleb prägt sich für eventuelle spätere Teleportmanöver die Frachtkabine des Raumschiffs ein.

Die Anflugvektoren führen uns auf einer Schleife zum Raumhafen, auf der wir gründlich gescannt werden. Da auf dem Planeten Bewaffnung und auch Panzerungen verboten sind, kaufen wir uns Vakuumkleidung, um für einen möglichen Allaufenthalt gewappnet zu sein. Wir haben darauf verzichtet, den Versuch zu unternehmen, illegale Waren oder Waffen einzuschmuggeln und so kommen wir problemlos durch den Zoll. Wir mieten uns ein Impellerfahrzeug und beziehen Zimmer im ersten Haus am Platz. TL 11-12, schick und geräumig. Dann starten wir zu einem Rundflug, um uns einen ersten Überblick zu verschaffen. Es handelt sich um eine typische Randzonenweltstadt. Von der schicken Innenstadt fällt das Niveau zu den Stadträndern hin immer weiter ab. Ganz am Rand finden sich die Blech- und Kartonbehausungen der Landflüchtlinge.

Zurück im Hotel setze ich einige Nachrichten über unsere Forschungsarbeiten ins Netz. Erfreulicherweise scheint auf diesem Planeten ein reges Interesse an Altertumsforschung zu bestehen. Mehrere Gruppen und interessierte Einzelpersonen melden sich und es entsteht über die Tage unserer Anwesenheit ein regelrechter Historikknoten, in dem ein interessanter und durchaus fundierter Austausch stattfindet. Wann immer ich Zeit erübrigen kann, logge ich mich ein und kann sogar einige neue Erkenntnisse über die Geschichte des Planeten und besonders der hiesigen Ausgrabungsstätten gewinnen. Und Zeit habe ich in den Abendstunden genug, während meine Begleiter Milieustudien betreiben. Dr. Lee kann erstaunlicherweise auch mit einigen relevanten Informationen über Ausgrabungen aus terranischer Zeit (vor etwa 1300 Jahren) aufwarten. Da wir sie nicht bei den Ausgrabungsstätten benötigen, macht sie sich in den folgenden Tagen auf die Suche nach Informationen über unsere Zielperson Muse Kania.

Unseren ersten Tag verbringen wir mit interessanten Arbeiten an verschiedenen Ausgrabungsstätten. Um die Mittagszeit herum meldet sich Dr. Lee. Sie meint Muse Kania in einem Café getroffen zu haben. Er wollte sie offenbar zu einer Besichtigung der caféeigenen Sanitärbereiche einladen. Ein Angebot, das sie für unter ihrem Niveau befand. Meine Begleiter überreden mich, einen Mittagsimbiss in dem Café einzunehmen. Als wir ankommen, sind wir tatsächlich überrascht über die Ähnlichkeit des Porzellanfreundes mit Muse Kania. Ein Netzcheck allerdings bringt zu Tage, dass es sich bei ihm nur um einen Cousin des Gesuchten handelt. Er hat her eine Geschäftsbesprechung.

Am nächsten Tag besuchen wir einige interessante Museen und Bibliotheken. Da wir hier nichts zu befürchten haben, nimmt Wolf an einem Survivaltrip in der Wüste teil. Ein großer Spaß für ihn.

Da sich Kania am dritten Tag, den wir wiederum mit Ausgrabungsbesichtigungen verbringen (hochinteressant), noch immer nicht meldet, kontaktiert ihn Dr. Lee. Zunächst will die Sekretärin sie abweisen, als Dr. Lee jedoch recht dick aufträgt, was unsere Reputation betrifft, bekommen wir einen Termin für den nächsten Tag um 1700.

Wir fahren zur angegebenen Adresse und kommen am Verwaltungsgebäude eines langsam herunterkommenden Industriekomplexes an. Am Parkplatz erwartet uns eine Abordnung aus zwei Sekretären, die ein wenig nervös zu sein scheinen. Sie begrüßen uns und führen uns in einen edlen Konferenzraum, wo Kania bereits auf uns wartet. Nachdem wir uns vorgestellt haben, gehen wir zunächst in einen kunsthistorischen Smalltalk über. Unser Gastgeber gebärdet sich dabei recht großtuerisch und wir gehen darauf ein und schmeicheln ihm als Sammler. Mir ist allerdings schon vorher bewusst gewesen, dass er beim Zusammenstellen seiner Sammlung keinen rechten Plan im kunsthistorischen Sinne hatte, sondern gekauft hat, was gerade schick und teuer war. Ein Snob. Kein Wunder, das es bergab geht mit seiner Firma. Nach einiger Zeit kommt er auf den Grund unseres Besuches zu sprechen. Ihm ist nicht ganz klar, was wir tatsächlich wollen. Wir begutachten also die offenen Kataloge und ich entdecke tatsächlich ein interessantes Detailfragment aus einer Tempelanlage von Sjiost, von der ich schon häufig gelesen habe. Das etwa 30 cm hohe Fragment zeigt Kopf und Oberkörper sowie den zum Streich erhobenen Schwertarm eines mzejischen Kriegers. Ich erwerbe das Stück für 300000 creds.

Da Kania im Anschluss daran aber noch immer nicht gänzlich zufriedengestellt ist, überzeugt ihn Dr. Lee schließlich mit gutem Zureden davon, uns die Liste mit den „guten Sachen“ zu zeigen. Nun bekommen wir einige echte Schätze zu sehen. Kunstartefakte aus der Urgeschichte sind im Katalog aufgeführt einige sogar aus der Prä-Raumfahrt-Zeit, neben einigen interessanten Softwarepaketen. Auch das Holocron finden wir in dieser Liste. Um nicht gleich „die Hosen herunterzulassen“, wie Dr. Lee zu sagen (und des öfteren zu tun) pflegt, stellen wir eine Liste von einigen Stücken zusammen, unter denen sich auch das Holocron befindet und lassen uns zu diesen Dingen nähere Informationen und Preise geben.

Leider stellen wir fest, dass er für den Holochron 120 Megacreds haben will...

TBC

Die Ex-Generalin Gamesch:

Die Preise der privaten Liste sind allesamt frech überzogen. Ich muss aufs Neue feststellen, dass Kania zum Teil völlig ahnungslos ist, was den tatsächlichen Wert seiner Sammlungsstücke angeht, allerdings in der für uns falsche Richtung. Selbst die beherzten Überzeugungsversuche Dr. Lees können unser Gegenüber nicht dazu bewegen, uns preislich entgegen zu kommen. Als letzten Versuch will sie ihre weiblichen Reize in einem abendliche tete-a-tete zum Einsatz bringen. Wir anderen verabschieden uns also ins Hotel, und lassen den Dingen ihren Lauf. So kommt Musil Kania in den Genuss einer Überzeugung á la Fleisch und auch Dr. Lee kommt auf ihre Kosten. Sie überträgt den Verkehrslärm per Kehlkopffunk. Der Hauptadressat der Sendung liegt krank im Bett. Er schläft tief und hört nichts. Fremdrassige und Leibwächter haben keinen rechten Sinn dafür und schalten ab. Es muss zudem gesagt werden, dass all diese Bemühungen unserem Bestreben, das Holocron zu bekommen, nicht zuträglich sind. Wenigstens Dr. Lee erhält als Andenken und Liebesgabe einen schönen Ring aus Kantias Familienerbschatz von nicht unerheblichem Wert.

Etwas unzufrieden mit dem Ergebnis, wenn auch nicht mit dem der interessanten kunsthistorischen Forschungen, verlassen wir Stochos und fliegen in die Hauptstadt Ilassos, die wir gegen 1900 erreichen.

Ilassos ist eine wohlhabende Gebirgsstadt. Im Anflug sieht man bedeutend weniger Favela-Pappbauten als in Stochos, dafür erheblich mehr gehobene Wohnbezirke, Arcologien und Wolkenkratzer. Unterhalb der 3,5 Millionen Einwohner-Metropole liegen einige interessante Kavernen, die man auch besichtigen kann. Das wird auf jeden Fall ein Punkt auf unserer todo-Liste. Wir checken in einem guten Hotel ein und machen unsere Ankunft in üblicher Weise im Netz bekannt und bitten um einen Termin bei der Generalin Plissia Gamesch.

Dann stöbere ich ein wenig im freien Netz nach unserer Zielperson. Die Generalin lebt seit Jahren sehr zurückgezogen und tritt nicht in der Öffentlichkeit auf. Sie scheint auch von offizieller Seite eher unerwünscht zu sein. In der ersten Zeit ihrer Anwesenheit wurde sie vom Staatsschutz überwacht, die Überwachung wurde aber inzwischen wieder eingestellt. Ich lade einige interessante files herunter, als ich bemerke, dass ein Programm aktiv wird und beginnt, nach mir zu suchen. Da ich für dieses öffentliche Netz nicht maskiert bin, logge ich aus.

Offline siebe ich die heruntergeladenen Dateien und kann noch einiges brauchbares herausfinden:

- Offenbar hat eine Affäre die Generalin dazu gezwungen, Norati San und ihren Dienst zu verlassen. Da sie aber eine hochgestellte Persönlichkeit war, wurde sie nicht liquidiert, sondern lebt hier nun geduldet im Exil.
- Ich finde drei Einrichtungen, in denen sie noch verkehrt. 1 Klinik und zwei Clubs, anscheinend Veteranenverbindungen, die sich regelmäßig aber an wechselnden Orten treffen; die Besuchsdichte der Generalin ist bei der Klinik relativ kurzperiodisch, bei den Clubs eher sporadisch und selten
- Die Generalin verfügt über ein ausreichendes Finanzeinkommen, woher auch immer.

Meine Kollegen begeben sich in die Stadt, um die Informationen zu verifizieren und zu ergänzen. Dr. Gromm gewinnt dabei den Eindruck, dass viele Leute vor kurzem schon einmal nach der Generalin befragt wurden. Mitten in der Nacht kehren sie ins Hotel zurück. Dabei werden sie möglicherweise verfolgt. Weder Dr. Gromm noch Dr. Lee sind sich da ganz sicher. Wolf kümmert sich nun verstärkt um unsere Sicherheit. Er spricht mit dem Sicherheitschef des Hotels und es stellt sich heraus, dass vor wenigen Minuten jemand nach Dr. Gromm gefragt hat. Ein Check der entsprechenden Videodatei zeigt einen Terraner im Cityflexarmor, der in einem unauffälligen Fahrzeug vorfuhr. Die Bildholographie, die er dem Personal zeigt, bildet Dr. Gromm ab, wie er vor wenigen Stunden im Milieu aktiv war. Wolf verabredet einige weitergehende Sicherungsmaßnahmen mit dem Wachpersonal. Ich hacke ins Verkehrsleitsystem, um den Wagen des Terraners zu verfolgen, scheitere aber an der letzten Sperre. Dann installiere ich ein zusätzliches Warnprogramm in der Hotelüberwachung.

Gromm, Lee und Wolf begeben sich wieder ins Milieu – diesmal hauptsächlich zum Zocken. Dr. Gromm stößt jedoch auch weiter nach Plissia Gamesch. Dabei werden sie im Hauptcasino der Stadt von 2 Gestalten (1 Mzajach, 1 Terraner) angesprochen. Sie wenden sich an Dr. Gromm, mit der Frage, warum wir die Generalin sprechen wollen. Gromm berichtet über unsere Forschung und dem damit zusammenhängenden Interesse an der Generalin als Member der Hall of Fame. Die Beiden kündigen an, sich für uns verwenden zu wollen. Wir sollen erstmal einen Fragenkatalog schicken, denn die Generalin ist alt und gebrechlich und darf sich nicht aufregen, was bei bestimmten

Themen allerdings der Fall sein würde. Deshalb wollen sie die Fragen vorab durchsehen, um derartiges zu vermeiden.

Auf dem Rückweg vom Casino werden Gromm und Lee bis zum Hotel zurück verfolgt. Da sie jedoch damit rechnen und die Tarnung der Historienforschung nicht gefährdet werden soll, ergreifen die beiden keine Gegenmaßnahmen.

Im Laufe des nächsten Tages wird Wolf vom Hotelwachdienst informiert, dass wiederholt Netzangriffe aufs Hotel stattfinden, mit dem Ziel, Informationen über uns zu gewinnen. Die Angriffe konnten jedoch abgeblockt werden.

Die Adresse, an die wir den Fragenkatalog schicken sollen, führt mich in den Knoten der Familie Gamesch. Es handelt sich für einen Privatknoten um einen ungewöhnlich großen Knoten mit sehr großer Bandbreite. Ich mache 50 bis 60 gleichgroße Datenströme aus, von denen mehrere an der Syndikatsbank enden. Auch finde ich einige Akana Norat Sympathisanten.

TBC

Am nächsten Tag beginnen wir mit unseren Forschungen. Zum warming up besichtigen wir erstmal die wirklich sehr schönen Kavernen unter der Hauptstadt Ilassus. Sie entstammen dem terranischen Zeitalter und sind lange Zeit das Versteck von Überlebenden des terranischen Bürgerkriegs gewesen.

Um 1200 kontaktiert uns eine elektronische Präsenz (eine Art KI) unseres Kontaktmanns Fortes von Pekschar San. Dieser hat uns in Ermangelung einer Translichtverbindung ein Express-Kurierschiff gesandt, das einen aktuellen Lagebericht und zu unserem Verdruss auch Haleb mitnehmen will, der an einen anderen Einsatzort abkommandiert wurde. Die Präsenz hat gewisse Entscheidungsbefugnisse, Kenntnisse und finanzielle Möglichkeiten.

Wir übermitteln das Log und berichten von unseren Schwierigkeiten, Musil Kania das Holochron abzuhandeln. Fortes erteilt uns die Erlaubnis, das Holochron auf illegalem Weg zu erwerben – er verabscheut den Emporkömmling Kania. Allerdings soll Musil dabei am Leben bleiben, und der reelle Preis (30 Megacreds) soll ihm zukommen.

Weiterhin teilt uns Fortes mit, dass sich im Orbit ein imperielles Schiff (das 3.000 T Diplomatschiff *Acanthus*) befindet, das uns notfalls zur Hilfe kommen könnte. Auf Anfrage erhalten wir zudem einen Veranstaltungskalender und Mitgliederlisten der Veteranenclubs.

Es ist nicht unüblich, dass mzajische Adelshäuser ihre ältesten Söhne in den Militärdienst schicken, wo sie sich ihre Sporen im Kampf verdienen sollen. In dieser Gegend ist Norati San der einzige Planet, der ständig in Kampfhandlungen verwickelt ist, daher gilt der Dienst für Akana Norat als erste Wahl. Unter der dementsprechend großen Zahl an Veteranen finden sich auch zwei, die angeblich in der Hall of Fame verewigt wurden. Wir stellen offizielle Gesprächsanfragen vor dem Hintergrund unserer Forschungsarbeit an die beiden.

Dann nehmen wir über unseren verschlüsselten Kanal Kontakt zum Imperiumsschiff auf. Der 1. Vermittler Pekulus nimmt den Anruf entgegen. Angesichts unserer hohen Einstufung, die er an unserem Passwort erkennt, billigt er uns ein 4er-Team Rettungstruppe samt Orbitalfahrzeug zu, die im Notfall innerhalb von 10 Minuten an jedem Punkt von Pekschar San vor Ort sein kann. Wir bedanken uns in der Hoffnung, keinen Gebrauch davon machen zu müssen.

Um 1600 erreicht uns ein Anruf von einem der Veteranen. Der Sekretär von Wussuf Jakes, Alter 85, will noch einige nähere Informationen zu unseren Forschungen und gibt uns dann zufriedengestellt einen Termin für den nächsten Tag um 1600.

Im Hotel zurück, schicken wir einen Fragenkatalog an die Generalin. Als er zurückkommt, stellen wir fest (nicht sonderlich überrascht), dass alle Fragen über Assada rausgestrichen wurden. Damit wir die Intention der Kontrolleure tatsächlich verstehen, ist der Katalog mit der Notiz „Keine Fragen zu Assada“ versehen... Nun bekommen wir auch einen Gesprächstermin mit Plissia Gamesh. Am nächsten Tag um 1800. So wird es wenigstens nicht langweilig.

Am Abend pflege ich meinen Historikknoten, während Wolf trainiert und Gromm-Lee ins Casino-Milieu einsteigen. Eine Information gewinnt Gromm: Generalin Gamesh ist z.Z. sehr aktiv und bekommt viel Besuch.

Am nächsten Tag stehen Bibliotheken und Museen auf dem Programm. Immer noch werden wir von einem Überwachungsteam verfolgt – wir vermuten Akana Norat dahinter oder die Polizei/Staatsschutz von Pekschar San. Wolf markiert mit einem Sprayer eine Konsole, an der wir arbeiten und wir können im Anschluss feststellen, dass jemand das Tracersignal aufgenommen hat uns verfolgt. Nach einer halben Stunde verschwindet das Signal aber wieder.

Nachmittags machen wir uns auf zu Wussuf. Das Taxi bringt uns ins Villenviertel. Alles ist hier sehr gediegen. Ein riesiger Park umgibt das Anwesen. Vom Haupttor werden wir in Gravsesseln zu einem kiesbestreuten Vorhof geflogen. Am prächtigen Eingangsportal empfängt uns ein Sekretär, der uns in ein Empfangszimmer geleitet, wo wir bei Keksen und Erfrischungen auf Wussuf warten. Dieser erscheint schon nach kurzer Zeit, in seine Uniform (akana-norianisches Militär) gekleidet, die ihn als Captain der Bodentruppen ausweist. Auf unsere Bitte hin beschreibt er uns die Schlacht, die ihn in die Hall of Fame brachte. Als Befehlshaber konnte er in einer Schlacht gegen das Imperium, die ansonsten für Akana Norat verloren ging, durch seinen persönlichen Einsatz dafür sorgen, dass vielen akana-norianischen Schiffen der Abzug ermöglicht wurde. Somit blieb Norati San eine Kriegsflotte erhalten, die ohne den Einsatz von Wussuf Jakes komplett ausgelöscht worden wäre. Diese außergewöhnliche Tat brachte ihm die Bürgerschaft des Hauses Socorro (eines der großen 10 auf Norati San) ein und ermöglichte so seine Aufnahme in die Halle. Tatsächlich ist er mit einem bewegten Einzelbild ziemlich weit vorne im Katalog der Ehrungen.

Nachdem wir seine Schilderungen und Taten entsprechend gelobt und gewürdigt haben, kommen wir auf unsere Forschungen und die damit verbundene Reise nach Norati San zu sprechen. Er empfiehlt uns dringend, uns an die Kulturbehörde und die führenden Familien um Unterstützung zu wenden, da der Planet für Ausländer ein recht hohes Gefahrenpotential bereithält. Für eine besonders positive Darstellung seiner Taten in unserem Forschungsbericht ist er bereit, uns ein Empfehlungsschreiben an die Familie Socorro zu geben, um unsere Reise zu erleichtern. Mit einer Zusage habe ich kein Problem.

Wir befragen ihn zu einigen Gerüchten, die wir uns zu diesem Zweck zurechtgelegt haben. In der Hall of Fame soll es spuken? Tatsächlich berichtet er, soll es dort wabernde Lichtgestalten und akustische Auffälligkeiten geben, Erscheinungen, die den Seelen verstorbener Helden zugeschrieben werden. Leider ist es bisher nicht gelungen, sie wissenschaftlich zu belegen. Wann immer ein Aufnahmegerät in der Nähe ist, zieren sich die alten Haudegen.

Ein Imperieller Namens Assada ist in der Halle dargestellt? Auch das ist richtig. Er war ein Blutsbruder der Generalin Plissia Gamesh, die übrigens auch auf diesem Planeten lebt. Allerdings hat er sie später verraten und Militärgeheimnisse ans Imperium weitergeleitet. Daraufhin wurde er zum Verrä-

ter erklärt. Da war er aber schon in der Hall of Fame und wer einmal drin ist, der bleibt auch dort. Es gibt auch keine Verunstaltungen oder Graffitis; derlei wäre ehrlos und würde äußerst hart bestraft.

Wir plaudern noch ein wenig, er meint, dass der andere Veteran gar nicht wirklich in der Halle verewigt wurde, was seine ausgebliebene Rückmeldung zu bestätigen scheint. Dann bedanken wir uns für das Gespräch nebst Empfehlungsschreiben und verabschieden uns. Bevor wir nun zur Generalin weiterfahren bleibt uns noch Zeit für einen Cappucino.

Nach der Erfrischungspause stellen wir fest, dass es noch eine Steigerung zu dem Villenviertel gibt, in dem wir zuvor waren. Die Generalin residiert im TOP-Villenviertel der Hauptstadt. Hinter dem Zufahrtstor fahren wir durch ein Waldstück, in dem Wolf eine ungewöhnliche technische Struktur entdeckt, die dort versteckt ist. Das Gelände insgesamt wirkt verlassen, ist aber äußerst gepflegt. Am Portal der Villa öffnet uns wiederum ein Sekretär. Er führt uns durch das Anwesen und teilt uns mit, dass wir zunächst eine halbe Stunde Zeit mit der Generalin bekommen. Im Anschluß könnte diese möglicherweise aufgestockt werden, je nach Gesprächsverlauf. Die Räume sind sehr luxuriös eingerichtet, allerdings macht die Einrichtung eher einen terranischen Eindruck. Der Sekretär, darauf angesprochen, gibt zur Auskunft, dass die Villa früher in terranischem Besitz war und die Einrichtung mit dem Gebäude übernommen wurde. Das Gebäude wirkt, wie das umgebende Gelände, recht verlassen. Es herrscht wenig Betrieb, was uns nach dem Gerücht über viel Besuch seltsam erscheint. Wolf entdeckt viele Überwachungseinrichtungen unterschiedlichster Couleur. Hinter einigen verschlossenen Türen, zeigen seine Sensoren starke Energiesignaturen, die auf Schildfelder oder schwere Waffen, ergo verborgene Bewaffnete, hindeuten. Im Konferenzraum angelangt, stellt uns der Sekretär noch einige Fragen zum Ablauf und unserer Arbeit, dann erscheint Plissia Gamesch. Die Generalin sieht sehr alt und schwach aus. Sie wird von einem Exoskelett aufrechtgehalten und bewegt. Allerdings argwöhnen wir, dass sie hier etwas dick aufträgt und nicht gar so gebrechlich und hilflos ist, wie sie auftritt. Hinter ihr erscheint ein höchstverdrahteter Zivi.

TBC

Etwas ist faul:

Während die Generalin den Raum zu ihrem Schreibtisch durchquert, startet Dr. Gromm seinen Mini-analysator, um nach Drogen bei unserer Gastgeberin zu suchen.

Sie setzt sich hinter ihren Schreibtisch, der Zivi nimmt davor Aufstellung. Neben uns und den beiden befinden sich nach wie vor ein Sekretär und ein Diener im Raum.

Plissia Gamesch begrüßt uns förmlich und erwartet unsere Fragen. Das Gespräch verläuft gut in dem vorbereiteten Schema. Die Generalin ist kunsthistorisch durchaus bewandert und ein Quell interessanter Informationen. Allerdings wirkt sie unter der generösen Oberfläche nervös, hat sich aber gut im Griff. Auch stellt sie uns ihrerseits knifflige Fangfragen, um unsere Geschichte zu kippen. Wir können diesen Fallstricken aber ausweichen. Schließlich händigt uns Plissia Gamesch einen Raumplan der Halle aus, die, wie wir erfahren, nicht auf einer Anhöhe sondern in einen Berg hinein erbaut wurde. Zur Zeit forscht dort eine Gruppe nach den angeblichen Geistern, die sich im besonderen in dem Bereich aufzuhalten scheinen, in dem die Generalin verewigt wurde.

Als wir sie auf die Spukerscheinungen ansprechen, wird die Generalin wortkarger. Sie will damit nichts zu tun haben und wird, als wir weiter nachbohren geradezu ärgerlich.

Nun schaltet sich auch der Zivi ein. Er zeigt auf die Uhr und dann zur Tür. Wir bedanken uns bei Plissia Gamesch und verabschieden uns.

Im Gehen scannt Wolf Haus und Garten. Im Haus befinden sich 12 potentiell gefährliche Ziele (Soldaten?). Die Struktur im Wald ist verschwunden. Eine Sänfte bringt uns zum Tor, ein Taxi zum Hotel.

Dort angekommen, kontaktiert Wolf die Ekriden im Orbit und befragt sie zu der Struktur im Wald der Generalin. Sie können nur sagen, dass es sich um ein großes Fahrzeug gehandelt haben muss. Ein kurzer Scan der Ekriden ergibt, dass es nur 2 Fahrzeuge im Umkreis gibt, die in Frage kommen, sie bewegen sich derzeit in unterschiedlichen Richtungen in offenes Gelände.

Ich suche im Netz nach Informationen über den CyberZivi. Der Cyvi scheint erst kürzlich (vor etwa drei Monaten) in den Dienst der Generalin getreten, bzw. bei ihr eingeschleust worden zu sein. Im Netz finden sich auch ältere Daten, die den Cyvi mit Plissia Gamesch in Verbindung bringen, diese wurden aber, wie ich erkenne, eingeschoben, um eine Geschichte zu erzeugen. An diesem Punkt wird ein Subprogramm auf mich aufmerksam und tastet mich ab. Es hat meinen Standort in der realen Welt entdeckt. Ich kann erkennen, dass das Programm vom Gamesch-Knoten aus gesteuert wird.

Das Telefon klingelt. Dr. Gromm nimmt den Anruf entgegen. Es ist eine reine Stimmverbindung. Die verbundene Stimme sagt: „Wenn sie Interesse an bestimmten Informationen haben, können wir zusammenarbeiten.“ Dr. Gromm bekundet Interesse und erhält die Adresse eines Treffpunktes, an dem wir uns in 4 Stunden einfinden sollen. Auf einer Autobahnraststätte in einem Industriekomplex außerhalb der Stadt. Plätze 42/43. Wir sind uns einig, es riecht nach Falle.

Ich suche weiter nach Informationen über die Entourage der Generalin. Der Sekretär ist bereits seit mindestens 8 Jahren in ihren Diensten.

Nun melden sich die Ekriden. Ein Fahrzeug, das von Interesse war, fährt mit etwa 10 Leuten an Bord nach Stochoss und verschwindet dort in der Halle eines Industriekomplexes.

Die Ekriden schicken uns einen Container mit unserer Kampfausrüstung auf den Planeten, ohne dass die Behörden Wind davon bekommen.

Wolf und Gromm nebst Kedi mieten ein Fahrzeug, holen unsere Ausrüstung und fahren dann zum Treffpunkt, während ich im Hotel die virtuelle Stellung halte. Eine halbe Stunde vor Rendezvous melden sich unsere insektoiden Verbündeten und teilen uns mit, dass auf dem Parkplatz ein unmarkierter Transporter mit erweiterter Sensorkapazität parkt. Ein typisches 4-Personen Überwachungsfahrzeug. Kurz vorm vereinbarten Zeitpunkt kommt eine 8-CM-Limousine an und parkt auf Platz 43. Impellerantrieb. Darin 4 Mzajach in Kampfausrüstung. Wolf und Kedi sind kampfbereit. Wir landen. Eine Tür der Limousine öffnet sich und ein Mzajach steigt aus. Auch Dr. Gromm (in Flexarmor) steigt aus und der Mzajach spult seinen Text ab. Sein Name ist Tussi-Man und er will uns zu einer Unterredung mitnehmen. Gromm soll bei ihm einsteigen.

Zur gleichen Zeit klopft es im Hotel an meine Tür. Ein Check zeigt zwei Terraner und einen Mzajach, die sich am Schloss zu schaffen machen. Ich rufe den Sicherheitsdienst und suche ein Versteck.

Gromm beschwätzt Tussi-Man. Dieser greift in seine Tasche und holt einen Sprayer heraus. Gaswolke, Gromm wird schwummerig. Der Überwachungstransporter löst nun zu allem Überfluss auch noch einen EMP-Stoß aus. Kurzzeitig fällt unser Fahrzeug, unsere Rüstungen und Waffen aus, eine sofort eingeleitete Gegenmaßnahme Wolfs kann den Schaden aber umgehend beheben. Kedi schießt auf Tussi-Man. Dieser geht zu Boden, während Gromm seine letzte Klarheit nutzt, um sich zurück in unser Fahrzeug fallen zu lassen.

Im Hotel gibt die Tür den Manipulationsversuchen der gemischtrassigen Einbrecher nach. Sie beginnen die Räume der Hotelsuite zu scannen. Ich laufe zum Notausgang.

Wolf feuert seinen Netzfeuerprojektor in die offene Tür der Limousine ab. Mächtiges Badaboum. Das Fahrzeug mit etwaigen Insassen wird in Stücke gerissen und geht in Flammen auf. Die Überwachungstransporter startet und hebt in entgegengesetzte Richtung ab. Auch wir verabschieden uns.

Ich finde die Tür des Notausgangs verschlossen. Ebenso verschließt sich mir das Netz. Ich suche und finde eine Funkverbindung außerhalb und hacke von dort aus ins Hotelnetz. Ein Virus hat das Netz, insbesondere das Sicherheitssystem infiltriert. Ich kann jedoch die Blockade der Tür aufheben, renne die Wendeltreppe hinunter und geradewegs in 2 Mzajach hinein. Deren Einer reißt mich zu Boden, der andere betäubt mich. Ich kann gerade noch einen Funkspruch absetzen, dann umfängt mich Dunkelheit...

TBC

40 EP

Tabula Rasa:

Wolf und Gromm empfangen meinen Hilferuf, während sie sich schon auf dem Rückweg befinden. Gromm ruft sogleich die Ekriden und bittet sie Unterstützung. Die Imperialen beginnen mit der Überwachung des Hotels und melden schon nach einer Minute, dass ein Fahrzeug, in dem ein Shing liegt, die Hotelgarage verläßt. Das Fahrzeug fährt nach etwa zwei Minuten in eine Tiefgarage, die mit einem Störfeld ausgestattet ist, allerdings können die Ekriden mich in einer der Limousinen orten, die kurz darauf das Gebäude verlassen.

Nun beginnen hektische Verhandlungen, in deren Verlauf Dr. Gromm eine leicht modifizierte Version unseres echten Auftrages preisgibt. Als er in diesem Zusammenhang den Namen Dajewo Benjuri (eines der Pseudonyme Assadas) fallen lässt, sind die Ekriden bereit die Limousine zu entführen und mich aus den Klauen meiner Entführer zu retten.

Als ich wieder zu mir komme, sehe ich um mich herum 3 Ekriden und neben mir zwei betäubte Terraner. Wir befinden uns in der Kabine eines recht großen Fahrzeuges, auf dem Weg zu einem geheimen Treffpunkt. Dieser befindet sich auf einem Grundstück mit mehreren leeren Lagerhallen. In eine davon fahren wir.

Auch Wolf und Dr. Gromm sind inzwischen eingetroffen und sehen nun, wie sich das Ekridenschiff enttarnt. Meine Retter steigen aus und begrüßen die Beiden. Wolf nimmt die Limousine der Entführer in Augenschein. Ein TL 10 Hovercraft. Im Innern findet er ein elektronisches Notizbuch. Die Schriftform sieht Akana-noratisch aus. Sonst nichts Besonderes zu finden. Dr. Gromm untersucht mich, kann aber keine Manipulationen irgendeiner Art feststellen. Nun werden die Terraner untersucht. Sie tragen Akana-Norat-typische genetische Veränderungen. Dr. Gromm gelingt es, die mentale Konditionierung der Entführer zu brechen und den Hirninhalt downzuladen.

Sie sollten mich zum Anwesen Plissia Gameschs bringen, zu einem Gespräch. Wir wurden für Überläufer aus dem Imperium gehalten und sie erhofften Informationen von uns. Auftraggeber war Akana Norat.

Ich siebe die Vielzahl von Informationen aus dem Terranerhirn ein wenig und kann folgende relevante Informationen finden:

Einiges über Gebäude und Sicherheitsmaßnahmen

- Plissia Gamesch ist entgegen unseren Vermutungen doch die offizielle Befehlshaberin des AN Geheimdienstes auf Pekschar San. Sie will nun offenbar ein „Makel“ wiedergutmachen. Infos über Assada bleiben unklar.
- Der Lassar-Clan soll aufgelöst worden sein.
- Viele Infos über Hall of Fame. An Geister glaubt der Terraner nicht.

Nun lösche ich den Fahrzeugspeicher und Gromm den relevanten Zeitraum aus den Hirnen der Terraner, wir bedanken uns bei unseren tüchtigen Helfern und brechen auf.

Da wir hier sicher nicht mehr lange sicher sind, und vor den Nachrichten der hiesigen Ereignisse auf Norati San sein wollen, ist nun Eile und ein Plan geboten. Wir entschließen uns, Tabula Rasa zu machen. Erst besorgen wir uns das Holochron in Stochos und dann steigen wir bei der Generalin ein und Gromm schaut ihr ins Hirn. So der Plan.

Auf dem Weg nach Stochos informiere ich mich erneut eingehender über Musil Kania.

In Musils Villa gibt es einen Raum mit exklusiven Stücken, allerdings scheint ein besonders gut gesicherter Tresorraum in der Drohnenfabrik für unseren Bedarf erfolgversprechender.

Nun hacke ich in Musils Industrieknoten, scheitere aber schon nach wenigen Klicks. Die Entführung hat mir offenbar doch stärker zugesetzt, als ich gedacht hatte. Also ruhe ich mich zuerst noch ein wenig aus und meditiere. So erfrischt gelingt es mir beim nächsten Versuch, in den Datenkern zu gelangen. Nun kann ich erkennen, dass das Holochron sich neben einigen anderen höchst interessanten Gegenständen tatsächlich im Tresorraum der Fabrik befindet. Ich checke die Sicherheitsmaßnahmen, die zwar ausgeklügelt sind, aber durchaus nicht unumgebar. Zugang zum Tresorraum haben nur Musil Kania, sein Prokurist und seine Schwester. Es gibt 8 permanente Wachdroiden im Gebäude, 8 auf dem Gelände, sowie zusätzlich angeheuete Mzajach-Wachleute auf Patrouille. Die mechanischen Schlösser sollten für Wolf kein Problem darstellen, die anderen Fallen und Überwachungseinrichtungen lassen sich durch Wolfs Gravgürtel und einige Manipulationen meinerseits umgehen bzw ausschalten.

Ich sehe noch kurz die Personenlisten und Einsatzpläne im Headquarter an, dann parken wir auch schon auf einem Rastplatz in der Nähe der Fabrik und Wolf macht sich getarnt auf den Weg, während Keli zum Imbiss geht und einen Fischburger bestellt.

Ich installiere einen vorbereiteten „Wolffilter“ im System der Überwachung und öffne ihm die erste Tür. Der Weg läuft problemlos dank unserer Kooperation durchs gesicherte Treppenhaus, 10 Meter in die Tiefe, durch den stark gesicherten Flur bis zur Vortür des Tresorraumes. Auch diese kann Wolf öffnen und nun steht er im Vorraum des eigentlichen Tresors, in dem sich neben der Tresortür noch ein kleines Podest befindet. Wolf öffnet die Tür und ist endlich im Tresor. Ich leite ihn zu einer allerletzten Tür, nach deren Öffnung er dem Holochron gegenüber steht. Er tauscht den Gegenstand gegen den Credstab von Rue Pelton und zieht sich elegant zurück. Ich logge aus dem System, Kedi verspeist seinen 7. Fischburger und wir verlassen Stochos, um beflügelt von diesem Erfolg der Generalin das Hirn auszulutschen...

20 EP

TBC

Nach dem erfolgreichen Einsatz in der Provinz

... fahren wir nun in die Hauptstadt zurück, um Teil 2 unseres Vorhabens in die Tat umzusetzen: den download des Hirns von Plissia Gamesch. Auf dem Weg gehen wir nochmals unseren Plan durch. Wir werden ähnlich vorgehen wie bei Musil Kania. Nach einer Überprüfung der Sicherungssysteme werde ich mich in den Knoten des Hauses hacken und dort die Kontrolle übernehmen, während sich Wolf und Dr. Gromm von Außen Zutritt verschaffen und die Generalin bearbeiten, solange sie schläft. Dann eleganter Rückzug und keiner hat was gemerkt.

Soweit der Plan. Schließlich kommen wir in der Villengegend an und Dr. Gromm versorgt mich mit den nötigen Hilfsstoffen. Dann gehe ich ins Netz und hacke in den Gamesch-Knoten. Unglücklicherweise sind ndie relevanten Sicherheitsdateien hinter einer weiteren Sperre gesichert, die mir etwas Mühe bereitet. Schließlich gelange ich aber doch in die Überwachungssysteme und überblicke die Lage. Im Haus befinden sich diverse Agenten und Kameras. Die Wachmannschaften wurden erst kürzlich verdoppelt auf jeweils 8 voll gepanzerte Agenten. Diese Änderung scheint jedoch in keinem Zusammenhang mit uns zu stehen, sondern mit kurz bevorstehenden Terrorakten, die das Haus Gamesch an verschiedenen Orten auf Pekschar San verüben will.

Die Generalin wird voraussichtlich noch 5 Stunden schlafen, wie ein kurzer Check des üblichen Tagesablaufes zeigt. Dr. Gromm bereitet ein Betäubungsgift für die Generalin vor, während ich erfolgreich versuche, die Sicherungssysteme im eingeschränkten Bereich unserer Aktion zu manipulieren.

Nun nähern sich Dr. Gromm und Wolf dem Schlafzimmerfenster der Generalin. Als sie das Simms erreichen, beginnen sich im Innern des Hauses die ersten Hausangestellten zu regen. Um 5 Uhr öffnet Wolf den Fenstermechanismus und die beiden treten ins dämmerige Schlafzimmer der Plissia Gamesch. Die Generalin schläft. Dr. Gromm unterstützt ihren Schlaf mittels des vorbereiteten Mittels und macht sich daran, das Bewusstsein der Generalin über den Neuralkoppler auf seine Festplatte zu ziehen. Da stockt unser Plan. Das Bewusstsein der Genralin ist verschlüsselt und hat einen eingebauten Kopierschutz. Aber wir hadern nicht lange, sondern haken die alte Mzajerin an Wolfs Gravgürtel und machen uns mit ihrer schlafenden Gestalt aus dem Staub.

Was nun? Wir kontaktieren die Ekkriden, schildern unsere Lage und bitten um Hilfe. Zunächst stellen sich die Imperialen quer, zu riskant erscheint die Entführung der Generalin, als Gromm ihnen jedoch hochbrisante Informationen in Aussicht stellt, und dies mit Engelszungen, sind sie schließlich doch bereit, uns abzuholen. Wie beim Mal zuvor, werden wir in ein altes Industrieviertel gebracht. Unser Fahrzeug wird dekontaminiert und abgesetzt. Dann versetzen die Ekkriden Plissia Gamesch in eine weitere Stasis und wir begeben uns gemeinsam zum Labor der anderen Basis. Dort soll in professioneller Umgebung ein weiterer Versuch des Gedächtnisdownloads angegangen werden. Nach anfänglichen Schwierigkeiten gelingt es Dr.Gromm schließlich, das Gedächtnis runterzuladen. Zudem nimmt er sich eine Probe klonbaren Materials von Plissia Gamesch.

Die Ekkriden sind tatsächlich noch nicht über die bevorstehenden Attentate informiert gewesen und entsprechend dankbar für diese Informationen. Sie behalten die Generalin bei sich, was uns nur Recht ist. Wir verabschieden uns und werden mit einem Shuttle zu unserem Schiffskonvoi geflogen.

Nun folgt eine längere Reise zurück nach Bengosi Prime. Dr. Gromm versucht mit meiner Unterstützung unter zuhilfenahme des Holochrons die Steinplatte zu dechiffrieren. Zwar gelingt es uns, den Übersetzungsmodus zu aktivieren aber es können nur 60 % der Daten übersetzt werden. Ein Pro-

zess, der mehrere Tage in Anspruch nehmen wird. Diese Zeit nutzen wir, um die Daten aus dem Gedächtnis der Generalin zu untersuchen. Folgende Informationen können wir herausfiltern:

Goldener Ball:

Nur eine Erinnerung im Zusammenhang mit einer romantischen Szene, in der Assada etwas davon erzählt, sehr vage

Assada:

Viele Erinnerungen aus der Vergangenheit. Die beiden waren ein Blutsbrüderpaar. Er hat sie enttäuscht, betrogen und ausgenutzt, um Informationen über die Geheimwaffe Akana Norats zu erhalten. Sie hielt ihn für einen Überläufer. Seine Enttarnung hatte für sie und ihre Familie unmittelbares Exil zur Folge. Sie hält ihn für tot. Plissia Gamesh hat Assada auch einigen „grauen Eminenzen“ Akana Norats vorgestellt, die in unmittelbarem Zusammenhang mit dem Minenfeld stehen. Diese wurden auf Umwegen so ebenfalls verraten.

Hall of Fame:

Die Generalin ist hier mit Assada zusammen abgebildet. Auch Hochadmiral Hasardi Kell und Colonel Schaschan Lassar sind auf dem Bild, das an eine militärische Operation erinnert, in der eine imperiale Sensorbasis ausgeschaltet wurde. Ein großer Erfolg für Akana Norat.

Die Geistererscheinungen sind der Generalin durchaus bekannt. Ihrer Meinung nach handelt es sich hierbei um ein psionisches Phänomen, das mit Assada in Zusammenhang steht. Sie glaubt, dass Assadas Begleiter, der Shing Goschven Esfendi dahintersteckt, ein Telepath und Psioniker.

Dieser Shing hat sich allerdings auf der Flucht selbst erschossen, wie wir wissen.

Die Erscheinungen sind etwa 1 mal im Monat zu beobachten und begannen einige Jahre nach Assadas Flucht und vermeintlichem Tod.

Weitere Kontakte Assadas im Hinblick auf den GB:

Hochadmiral a.D. Hasardi Kell, lebt heute wie damals im Mokassi-System – einem bedeutenden System Akana Norats. Assada hat ihn dort häufig besucht, auch ohne die Generalin mit zu nehmen. Sie schienen so etwas wie Freunde zu sein.

Schaschan Lassar, inzwischen verschollen. Die Familie Lassar wurde zerschlagen und vermutlich ausgelöscht.

Es finden sich im Gedächtnis der Generalin noch einige Örtlichkeiten, an die man sich gut teleportieren könnte (um den GB zu verstecken?)

Wolf vermutet, dass Kell das Minenfeld mit Hilfe des GB nach Außerhalb der Galaxis gebracht hat.

Nun ist auch die Übersetzung des Dossiers abgeschlossen, soweit mit unseren Mitteln möglich. Wir durchforsten das Material:

Der GB hat eine Masse von 10 Mio Tonnen

Er dient zur Schaffung eines künstlichen Wurmportals, das energetische Lebensformen in beide Richtungen passieren können. Der GB verwandelt den Benutzer in eine energetische Lebensform und kann ihn an jeden beliebigen Ort versetzen.

Bei Aktivierung kann der GB jedem Objekt im Umkreis von max. ca. 15 km Wärmeenergie entziehen. Auf welche Weise das geschieht, bleibt undurchsichtig.

Wir erreichen Bengosi Prime und quartieren uns wieder bei Fortes ein, der uns zu unseren Erfolgen beglückwünscht.

40 EP

TBC

Wir erstatten umfassend Bericht

Fortes hält es für einen schlaun Schachzug, das Imperium über die bevorstehenden Attentate informiert zu haben, da es unsere Position in zukünftigen Verhandlungen stärkt. Er hat einige neue Informationen für uns:

- In der Zwischenzeit sind verschiedene imperielle Missionen nach Akana Norat gescheitert.
- Das Dossier, das wir „gefunden“ haben ist eine wahre Goldgrube für die Wissenschaft. Uns stehen Tantiemen aus daraus folgenden Veröffentlichungen und Entwicklungen zu.

Für unsere gute Arbeit erhalten wir außerdem einen Bonus von jeweils 10 Megacreds und 4 Tage bezahlten Urlaub. Wolf stürzt sich in Vergnügungen und auch Dr. Gromm nutzt diese möglicherweise letzte Gelegenheit sich zu amüsieren. Ich sortiere derweil unsere Daten und treffe Vorbereitungen für den bevorstehenden Hauptteil unserer Mission.

Wir beschließen die bisher so erfolgreiche friedliche Forscherschiene weiterzufahren. Nochmals gleichen wir für mögliche Befragungen unsere Hintergrundgeschichten ab. Offiziell wurden mir meine Begleiter auf Bengosi Prime vom dortigen „Mzajisch Historischen Institut“ für meinen Forschungsauftrag zur Seite gestellt. Ich informiere mich zusätzlich über Spukerscheinungen und entsprechende Forschungen und stelle ein Dossier darüber zusammen. Es scheint tatsächlich mehr und ernsthafteres Material zu diesem Thema zu geben, als ich vermutet hatte.

Wir stellen eine adäquate Forscherausrüstung (auch was fürs Auge) zusammen. Dazu gehören nun auch 3 katzenähnliche PSI-Sniffer, subsonische Felder, 20 PSI-Blender und 10 PSI-Granaten (alles TL 15). Wolf und Dr. Gromm tarnen diese Ausrüstungsteile. Zudem nehmen wir etwas Post für Norati San mit. Unter anderem für den Unikator auf Norati Prime vom Institut auf Bengosi Prime.

Dann machen wir uns auf den Weg.

In der 3. Woche gibt es einen sensorischen Alarm. Ein Funkspruch in unbekannter Sprache, wahrscheinlich Maschinencode o.ä. Möglicherweise auch eine Kriegssprache. Keiner von uns ist in der Lage es zu dechiffrieren. Wir springen an den Ausgangspunkt und finden einen Würfel von 450 km Kantenlänge. Er besteht aus dünnen Strängen mit einer Maschung von etwa 3 km. Wir haben so etwas noch nie gesehen, noch davon gehört. Offenbar ist es aber nicht von Menschen hergestellt worden. Wir zeichnen auf und setzen unseren Weg fort.

Während der nunmehr ereignislosen Reise stattet uns Dr. Gromm mit Paracitin- Drüsen aus. Dann erreichen wir den Akana Noratischen Raum und das System Norati San. Der Planet Norati Prime

besitzt einen Mond, Brobe. Es herrscht ein 140 Stunden Tages Zyklus in der schmutzigen Atmosphäre. Ein Megafrachter liegt im Orbit. Im weiteren Anflug beginnen die langwierigen Verwaltungsformalitäten. Wir übermitteln unsere Botschaften und Nachrichten auch die Empfehlung an die Familie Soccoro, die uns Käpten Wussus mitgegeben hat. Dr. Gromm erledigt den Papierkram mit Bravour und wir werden in eine exklusive Landebucht auf Brobe geleitet, wo uns ein Zollbeamter der Familie Soccoro empfängt. Die weiteren Formalitäten nehmen noch einige Zeit in Anspruch, dann werden wir durch belebte Korridore zu einer Garage geführt, wo unsere Ausrüstung gerade in ein Fahrzeug geladen wird. Wir steigen ein und fliegen ein Stück, bis wir schließlich in der Privatkuppel der Familie Soccoro ankommen. Hier soll es in 4 Stunden ein Bankett geben. In der Kuppel bewegen sich viele Soldaten. Jedem von uns wird ein Besucherzimmer zugewiesen. Wir sehen, dass noch weitere Gäste anwesend sind.

Unser Gastgeber ist der Chef der Zweigstelle der Familie Soccoro auf Brobe. Sein Name ist Nanjach Lee Soccoro, sein Titel Seraph entspricht einem imperialen Hierodulen. Sein Auftrag ist uns zu bewirten, sein Wunsch ist es, möglichst viel Ruhm in unserem Bericht für sich einzuheimen. Er wird, so argwöhnen wir, keinen Höhergestellten Kontakt für uns herstellen. Das Dinner beginnt und wir werden vorgestellt. Ich probiere etwas Konversation zu machen, was mir leidlich misslingt. Also übernimmt Dr. Gromm das Gespräch und wir das Essen.

TBC

Im Laufe des angenehmen Tischgespräches ...

... kommt die Rede auch auf die geheimnisvolle „Krypta“, eine besondere Art von Datenfäule im Netz von Norati Prime. Unser Gastgeber meint, dass diese Erscheinung zwar ein Problem darstellt, welches aber durch die schnelle Neuprogrammierung „außen rum“ ausreichend im Griff behalten wird. Laut seinen Angaben ist die „Krypta“ vor etwa 30 Jahren entstanden. Inzwischen hat sich eine Kaste von „Computer-Sehern“ gebildet, die behaupten, in der Krypta gezielt nach Daten fischen zu können und dies gegen ein entsprechendes Entgelt auch tun.

Wir erkundigen uns beim Seraphen nach dem schwer zu übersehenden Deneschjeh-Frachter, der im Orbit liegt. Er teilt uns mit, dass es sich um einen System-Sympathisanten handelt, wobei uns nicht entgeht, dass er uns in diesem Zusammenhang etwas verschweigt, das ihn nervös macht.

Dann sprechen wir von unserem geplanten Aufenthalt auf Norati Prime und die Forschungen in der Hall of Fame. Seraph Nanjach Lee Soccoro erwirkt für uns eine 3-Tage Aufenthaltsgenehmigung auf dem Planeten und gibt uns ein Team zur Unterstützung mit. (1 Sekretär, 1 Techniker, 6 Bodyguards) Wir können die Herbstresidenz der Familie in der Hauptstadt zur Unterbringung nutzen. Der Seraph glaubt persönlich nicht an Geistererscheinungen. Er ist so freundlich, mir einen Code für Nachforschungen in seiner Bibliothek zur Verfügung zu stellen. Dann verabschiedet er sich.

Auch wir ziehen uns zurück. Ich durchstöbere die Bibliothek auf der Suche nach interessanten Informationen. Zunächst will ich etwas mehr über diese Krypta erfahren. Es stellt sich heraus, dass sie erheblich bedrohlicher ist, als Najach meint; zudem ist sie schon seit über 100 Jahren aktiv. Dann suche ich auf Umwegen nach GB-spezifischen Wärmeenergie-Ausfällen. Tatsächlich finde ich einiges.

Vor 46 Jahren kam es im Stadtpalais einer unbedeutenden Familie in einer Sphäre von 20 Metern Durchmesser zu einem unerklärlichen Temperaturabfall.

Zwei Monate danach geschah ähnliches auf dem Kajan-Mond. Ein medizinischer Zwischenfall. 2 Mitglieder der Kell-Familie mussten mit schweren Erfrierungen in die Klinik gebracht werden, haben aber überlebt.

Darüber hinaus finden sich noch drei weitere Ereignisse in verschiedenen Systemen innerhalb der Einflußsphäre von AN (außerhalb kommt in der Bibliothek nicht vor):

Vor 38 Jahren im Areakus System (Schmutzig, Industrie, hoher Druck)

Vor 30 Jahren auf der von der Chikara Familie beherrschten Klasse M Koloniewelt Sarromin

Vor 28 Jahren im Mokassi System (Klasse M Welt)

Bei diesen Vorfällen kamen Sklaven durch schockartige Gefrierungen zu Tode. Man geht als Ursache von geheimen Waffentests aus.

Nun suche ich nach Infos über die anderen großen Familien. Offenbar darf ich an ungewöhnlich viele Informationen heran...

Wir schlafen, stehen auf, frühstücken und werden in ein schickes TL 12 Shuttle gebracht. Hier werden uns die Sicherheitsleute vorgestellt. Bis auf den Sekretär handelt es sich um konditionierte Sklaven. Gemeinsam machen wir uns auf den 2-stündigen Flug nach Norati Prime. Dr. Gromm schwatzt mit dem Sekretär, der uns beobachtet und lässt ihm keine Sekunde der Konzentration. Unsere PSI-Sniffer-Katzen regen sich nicht.

Dann landen wir auf einem privaten Raumhafen auf dem schmutzigen, vulkanischen Planeten. Die Luft ist erfüllt von den Abgasen der allgegenwärtigen Kraftwerke. Dr. Gromm lenkt den Sekretär weiterhin ab. WOLF BETRITT DEN BODEN VON NORATI PRIME. Weiter geht die Reise in einem Impellerbus zum großen, prächtigen Herbsthaus der Familie Soccoro. Hier tummeln sich viele Bedienstete und anscheinend sind auch noch andere Gäste anwesend, die wir aber persönlich nicht zu Gesicht bekommen.

Nach einer kurzen Rast geht es sofort weiter zur Hall of Fame, denn wir haben schließlich nur drei Tage Zeit. Allerdings haben wir Glück, denn unsere drei Standard-Tage liegen im hellen Abschnitt des Norati Prime 140 Stunden-Tages und die Halle bleibt während der gesamten Dauer unseres Aufenthaltes geöffnet. Der Impellerbus weicht auf dem Weg großräumig Abgasen und sporadischen Gefechten am Boden zwischen verfeindeten Gangs und Familien aus. Dann befinden wir uns am Haupteingang der Halle. Die Wachen schirmen uns nach Wolfs professioneller Einschätzung nur mäßig ab.

Das Hauptportal der Hall of Fame ist eine beeindruckende Arbeit. Der Sekretär ist so freundlich ein Foto von uns vor dem Portal zu machen. Dann betreten wir die Halle. Große Wachdrohnen sorgen für Sicherheit. Unsere PSI-Sniffer wollen die Halle nicht betreten. Dr. Gromm streichelt sie und redet beruhigend auf sie ein, bis sie sich doch ins Innere bewegen lassen. Wir nutzen unsere Parazitin-Drüsen. Die Halle ist an Pracht und Größe wirklich beeindruckend. Wir gehen zunächst zum Gründervater und schließen eine erste schnelle Übersichtsrunde an. Das Bildnis Assadas ist in der vermuteten Ecke. Wie auch diverse andere Statuen „spricht“ auch dieses von der Heldentat, zu deren Ehren es erstellt wurde. Es spricht aber keiner der 4 Abgebildeten persönlich. Die Katzen reagieren auf das Bildnis. In der Halle befindet sich neben diversen Wachen und Besuchern noch ein weiteres „Forscher“-Team von Norati Prime. An Drei Stellen haben sie Sensoren aufgebaut, um nach den

Geistererscheinungen zu forschen. Der Sekretär rät dringend davon ab, sich mit diesen „Forschern“ zu unterhalten um Ergebnisse auszutauschen... Nach unserer ersten Runde beginnen wir mit dem Aufbau unserer Ausrüstung und der Aufzeichnung aller Bildnisse. Wolf baut die Sensoren auf und Dr. Gromm macht eine weitere, langsamere Runde wobei ihn die Sniffer begleiten. Ich beginne mit ersten Aufzeichnungen und Notizen. Als er in Assadas Ecke angekommen ist, kann Wolf keine mikro-technisch relevanten Besonderheiten am Bildnis feststellen. In der Tonaufzeichnung gibt es aber offenbar eine unterschwellige zweite Spur....

TBC

20 EP

In der Halle...

Dr. Gromm macht seine Runde mit den PSI-Sniffern, wobei er damit fortfährt, den Sekretär Sule Kiaval in ein Gespräch verwickelt zu halten. Wolf erhält „Unterstützung“ vom Techniker. Unter Zuhilfenahme von potenzierenden Substanzen versucht Dr. Gromm beim Bildnis von Assada eine empathische Botschaft zu empfangen, ihm bleibt allerdings nur ein vages Bauchgefühl als Ergebnis. Wir ziehen unsere Forschungsroutine durch. Bei einer Kaffeepause mit dem Sekretär durchleuchtet Dr. Gromm diesen empathisch mit einigem Erfolg.

Sule Kiaval ist genervt von der ständigen Ablenkung durch den Dr. Sein Auftrag ist es nicht uns zu helfen, sondern uns zu überwachen, zumal er auch ein persönliches Interesse an unserer Mission zu haben scheint. Offenbar ist er, wie schon vermutet ein Psioniker allerdings, was uns neu ist, ist auch er einer Konditionierung unterworfen. Sein Verdacht in Bezug auf unsere wahren Ziele ist, dass wir uns vordringlich für die Geistererscheinungen interessieren und ihren Ursprung kennen.

Unterdessen scannt Wolf die Halle nach Überwachungseinrichtungen. Er findet drei Überwachungs-Quellen. Das zweite „Forscherteam“ scannt den Bereich auf diversen auch unbekanntem Frequenzen, die Drohnen haben sehr starke, zur Zeit aber passive Scanner und es gibt noch das offizielle Dauerüberwachungssystem aus diversen TL 12 Sensoren. Zudem scannen unsere Begleiter sowohl uns als auch das andere Team. Wolf entdeckt, dass wir mit nanitischem Staub (TL12) kontaminiert sind, der allerdings einen reinen Tracereffekt hat. Nun überspielt er mir die verborgene Tonspur und ich mache mich an ihre Entschlüsselung. Eine Aufgabe, die den Akana Norianern auf ihrem Techlevel äußerst schwer fallen würde. Die Botschaft ist so knapp wie rätselhaft. Nur ein Name. Goschven Esfendi. Wir wissen, dass es sich dabei um den Shing-Psioniker handelte, der mit Assada auf der „Kurzer Besuch“ unterwegs war. Nach der Entdeckung der Machenschaften Assadas auf Norati Prime erschoss sich Goschven auf der Flucht. Soweit unsere Informationen.

Wir grübeln und setzen unsere Routine fort. Alle 6 Stunden treffen wir uns zu einem Datenabgleich. Goschven Esfendi ist nicht in der Halle vertreten. Hasadi Kell allerdings hat noch eine weitere Statue.

Um unsere Begleiter abzulenken wählen wir ein „Falsche-Fährte-Objekt“ aus, dem wir in der Folgezeit unsere vermehrte unauffällige Aufmerksamkeit schenken wollen. Dann fliegen wir zur Ruhepause zurück ins Herbsthaus. Der Sekretär verabschiedet sich erleichtert. Dr. Gromm ist traurig.

Ich suche im Netz nach verschiedenen Hochadmirälen. Mein besonderes Augenmerk gilt dabei unauffällig Hasardi Kell. Dieser war zu keinem Zeitpunkt der Energieabfälle öffentlich präsent, auch

nicht auf Norati San. Lediglich beim Kajan-Mond-Zwischenfall wird er zeitnah erwähnt. Zwei Tage zuvor hatte er sich in den Urlaub verabschiedet. In seiner Entourage gibt es viele Leute. Sein persönlicher Leibdiener ist mit ihm in den Ruhestand gegangen. Auch taucht er mit Shing auf, die ihn zu Teil über Jahre hinweg begleiteten.

Ich stelle Dossiers über alle Hochadmiräle zusammen.

Wir grübeln über unsere bisherigen Ergebnisse.

- Die Sniffer haben reagiert, also muss es unabhängig von den Geistererscheinungen eine PSI-Quelle in der Hall of Fame geben.

Am Morgen scheint der Sekretär bedeutend cooler und fitter zu sein als am Vortag. In der Halle angekommen erfahren wir, dass das andere „Forscherteam“ vor 8 Stunden abgezogen ist. Wolf stellt fest, dass jemand an unseren Sensoren herumgepfuscht hat. 4 Stunden fehlen in den Aufzeichnungen. Wir verleihen unserem Unmut darüber Ausdruck. Sule Kiaval windet sich und streitet jede Schuld ab. Zu Unrecht, wie Dr. Gromm empathisch herausfindet. Der Sekretär funkelt herum, was Wolf aufzeichnet, um die Nachtwachen zur Rede zu stellen, und scheint in der Folgezeit unsere Gegenwart zu meiden. Nach Ansicht der Aufzeichnungen der Wachmannschaft kann er sich keinen Reim auf die Manipulation machen, während Wolf durchaus einige Ungereimtheiten auffallen, die wiederum auf Manipulationen dieser Aufzeichnungen hindeuten. Unterdessen nimmt Dr. Gromm mit Hilfe der Sniffer eine Dreieckspeilung vor, mit dem Ergebnis, dass die PSI-Quelle das Bildnis von Assada ist. Er stellt sich noch einmal vor das Bild und lässt sich die Geschehnisse um Assada und seine Mission durch den Kopf gehen. Da ertönt in seinem Kopf eine Stimme: „Identifiziere Dich!“ Im ersten Moment der Überraschung durchdringen grelle Strahlen seine Augen und sein Gehirn wird angegriffen. Wolf bemerkt die plötzliche Starre des Minotauren und begibt sich an seine Seite. Nun identifiziert sich die Stimme als Goschven Esfendi und begrüßt Dr. Gromm als seinen Retter. Nach seinen Aussagen ist er in Dr. Gromms Geist geschlüpft, nachdem er lange hier am „Treffpunkt“ gewartet hatte. Nun möchte er ins Imperium zurück gebracht werden. Esfendi ist überrascht, als er feststellen muss, dass seine Rettung nicht unser eigentliches Ziel war. Seiner Meinung nach ist der Goldene Ball im Besitz von Hasardi Kell.

Wir lassen uns weiter nichts anmerken und nutzen den Rest des Tages um unsere Forschungen zu Ende zu führen. Am Abend erwartet uns ein Essen mit unserem Gastgeber.

TBC

Am Abend ist ein abschließendes Essen...

... mit unserem Gastgeber, dem Seraphen Soccoro, im Herbsthaus angesetzt. Wir haben noch zwei Stunden Zeit uns vorzubereiten. Ich lege letzte Hand an meinen, auf die Forschungen begrenzten Bericht und weise auch meine Kollegen darin ein. Dann betreten wir den opulenten Speisesaal. Dicker Teppich, Ölgemälde an den Wänden. Am Tisch sitzen einige Sekretäre, darunter auch „unser“ Sekretär, zwei Konkubinen und 4 Sicherheitsgardisten. Weitere 8 Wachleute stehen an den Eingängen zum Speisesaal. Zu Beginn des Essens hält unser Gastgeber eine kurze Rede über den Ruhm von Norati San etc, dann gibt es lecker Mittagessen und edle Weine. Nachdem die Tafel geleert ist, sagt Dr. Gromm einige einführende Worte zu meinem Vortrag, der zwar etwas trocken gerät aber durchaus fundiert ist.

Dann gesellt sich die Tischgesellschaft zu lockeren Gesprächsrunden. Dr. Gromm plaudert aus dem Nähkästchen. Dabei wird er etwas redselig und lässt sich hier und da gefährliche Andeutungen entlocken. Unser Gastgeber führt offenbar etwas im Schilde. Sogleich entreiße ich „Plauder-Gromm“ den Gesprächsfaden und fädele ihn zurück in unsere vorbereitete Storyline, während Wolf Dr. Gromm über Schwachbereichscom zur Ordnung ruft. Da war wohl was im Wein. Anscheinend eine Wahrheitsdroge. Dr. Gromm entgiftet sich unauffällig. Doch der Seraph lässt nicht locker. Er vermutet eine geheime Hintergrundmission und als Gromm ihm nun Paroli bietet, unterstellt uns unser Gastgeber offen geheime Spionageabsichten und droht mit Gewalt. Dr. Gromm beschwätzt ihn, aber Soccoro stellt ein Ultimatum. Er vermutet unser wahres Ziel in Richtung Hasardi Kell und gibt uns 30 Minuten Bedenkzeit.

Wir schustern schnell eine Geschichte zusammen, die wir eine halbe Stunde später dem Seraphen auftischen:

Im Laufe unserer Forschungen ist uns aufgefallen, dass von den 4 Leuten auf dem Bildnis nur einer nicht verstoßen, abgewirtschaftet oder tot ist: Hasardi Kell. Im Gegenteil hat er im Anschluss eine glänzende Karriere hingelegt. Wie kann das sein? Ist er vielleicht in Spionage verstrickt? Gibt es Informationen, aus denen man (finanzielle) Vorteile ziehen kann? Das wollen wir herausfinden.

Soccoro steigt auf unsere Geschichte ein. Ihm ist ebenfalls an Informationen gelegen, die Kell schaden und so seinen eigenen Einfluss vergrößern können. Also bietet er uns einen (verbindlichen wie sich herausstellt) Flug ins Mokassi-System auf einem Soccoro-Schiff und Informationen über den Aufenthaltsort von Hasardi Kell. Wenn wir Beweise für schmutzige Geschäfte von Kell finden, besonders für Spionage, gibt es 10 Mio. für jeden von uns. Wir sitzen also in der Patsche. Zunächst gehen wir nach einigem Scheinverhandeln auf das Angebot ein.

Auf dem Shuttleflug nach Brobe, wo unsere Hyperbikes und Gromms Schiff stehen, schicke ich eine Botschaft an Kedi auf unserem Schiff und nutze sie, um unterschwellig eine Nachricht an die Ekriden zu schicken:

„Wir fahren nach Mokassi, bitte beschützt uns. Anliegend die Daten über das Minenfeld“

10 Minuten später meldet sich Kedi und gibt einen Routinebericht. Darunter ein verschlüsseltes Datenpaket der Ekriden. Sie möchten einen Translichtkanal geöffnet haben. Das ist uns zur Zeit zu riskant.

Wir erreichen den Mond Brobe. Dort steht nun ein 3000t-Schiff im Privathafen der Soccoros für uns bereit. Wir machen Pause und laden unsere Bikes ein. Mit uns reisen 6 Sicherheitsleute, der Sekretär und 4 Besatzungsmitglieder. Nach dem Start haben wir große Bewegungsfreiheit an Bord, lediglich ein Bereich ist für uns verboten. Wir schauen uns um und entdecken, ohne uns groß darüber zu wundern, dass das Schiff stark verwandt ist und einige Sektionen mit Schallwaffen bestückt sind.

Nach 16 Stunden Flug meldet das Schiff eine Sprungsignatur. Ein großes Schiff (mehr als 100 000t) nähert sich. In 30 min wird es da sein. Wir sollen sofort in unsere Kabinen gehen. Gromm meckert; umsonst. Wir werden eingeschlossen und schlüpfen in unsere Feldpanzerungen. Ich hacke ins Schiffsnetz. In der gesperrten Sektion entdecke ich ein Shuttle auf einer weiteren Shuttlerampe. Außerdem entdecke ich, dass die gemeldete Sprungsignatur zu einem ekridischen Schiff gehört. Ist das die Rettung?

Wir senden ein Translichtsignal an die Ekriden. Sie antworten. Sie wollen JETZT Esfendi! Ich verschließe via Bordcomputer die Türen zu den Akana Norianern, öffne unsere Kabinen und begeben mich mit meinen Kollegen zu unseren Hyperbikes. Dann öffne ich die Schleusen und wir biken raus. Nachdem ich noch die Steuerung des Katzenschiffes blockiert habe, verlassen wir den Hyperraum.

Nach etwa 5 Minuten kündigt ein greller Lichtblitz vom Ende des Soccoro Schiffes. Kurz darauf taucht neben uns ein imperielles 150 000t Schlachtschiff auf und öffnet die Tore zum Flugdeck.

TBC

Der lokale Kommandant ...

... der ekridisch-imperialen Marinestreitkräfte in den Randweiten, 1. Krieger Bril Janus Callhadis im Rang eines Pentarchen begrüßt uns an Bord des Schlachtkreuzers „Lady Kurati“. Sein erstes Anliegen ist das Gespräch mit Esfendi. Gromm stellt sich zur Verfügung und sein Bewusstsein wird kurzzeitig in den Hirnhintergrund gedrängt. Esfendi und Bril Janus tauschen ekridische Codes aus. Als der Krieger zufrieden gestellt ist, kann er Esfendi sogar einen Klonkörper zusagen, denn die Daten meines Volksgenossen sind im Rechner der Lady Kurati gespeichert. Wir können uns bis zur weiteren Lagebesprechung, die in 4 Stunden angesetzt ist, frei auf dem Schlachtschiff bewegen. Esfendi wird übergangsweise auf einen geeigneten Ekkridenkörper transferiert.

Lagebesprechung:

Wir haben dem Imperium mit der Rettung Esfendis und der damit einhergehenden Informationen über das Minenfeld Akana Norats einen unschätzbaren Dienst erwiesen. Der Schlachtkreuzer wird sofort zum Minenfeld fliegen, um es zu bekämpfen. Zudem sind die Ekriden sehr an Hasardi Kell interessiert. Er soll im Zuge eines fingierten Landungsmanövers von einem kleinen Entführungstrupp (420 Mann) gefangen werden. Viele Schiffe und Bodentruppen werden an diesem Manöver teilnehmen. Für die Dauer dieser Operation können wir mit den Truppen auf dem Planeten landen und im Schutze der Aufregung unserer Aufgabe nachgehen, unterstützt durch ekridische Technik. Das Anwesen der Kell-Familie liegt außerhalb der Militärbasis. Kell verfügt über telepatische Kapazitäten.

Während wir einen großangelegten Scan vorbereiten, sammelt sich die imperiale Flotte. Der größte Teil wird in die Tau-Senke fliegen, um das Minenfeld zu bekämpfen. Wir fliegen mit einer Septime ins Mokassi-System. D.h. mit sieben Fregatten, 14 Zerstörern, 21 Korvetten und 28 Fernjägern plus 1920 Mann hochgedrehten Bodentruppen, 14 Hauptgefechtspanzern und 2.800 Kampfdroiden.

Wir reisen auf einer Fregatte namens „Amazing Grace“. Auf der mehrstündigen Reise ins Mokassi-System nehmen wir an diversen Strategiebesprechungen und Briefings teil, auf denen wir einer Menge Leuten vorgestellt werden. Schließlich sind wir am Ziel in einem weiten Orbit und starten die Suche nach dem Goldenen Ball. Wie schon vermutet ergeben unsere Scans, dass sich das Objekt auf dem Anwesen der Familie Kell befindet – scheinbar in den Kellerräumen. Der Militärstützpunkt ist zur Zeit mit einigen 50000-t Schiffen belegt. Wir nehmen Kurs aufs System und der Tanz beginnt.:

Die Akana Norianer sind völlig überrumpelt. Binnen weniger Minuten ist das Gros der Katzen vernichtet. Ein Gemetzel. Mehrere hunderttausend BRT Material verglüht lautlos im All. Während der Großangriff auf die Militärbasis läuft und die Boden- und Luftstreitkräfte der Akana Norianer bindet, machen wir uns mit dem Enterkommando von 420 Mann auf den Weg zum Anwesen. Hier ist nun mit massivem Widerstand der 2500 Mann starken Wachbatallion zu rechnen. Unser Ziel sind die Kellergewölbe des Haupthauses. Als der Angriff beginnt, stürzen auch wir in unserem Landefahrzeug dem Ziel entgegen. Unentdeckt gelangen wir zum Anwesen und gleiten am Hauptportal zu Boden. Das

Bodengefecht nimmt seinen Lauf. Wolf nimmt am Kampfgeschehen teil und kann einen guten Treffer landen. Inzwischen wird überall im Gebäude gekämpft. Wir dringen in die Halle ein. Wolf schlägt sich wacker. Nun ist das Gebäude größtenteils eingenommen. Hazienda Kell konnte aber noch nicht gefangen werden.

Wir stürmen die Treppe hinunter. Am Fuß der Treppe finden sich in einem Wachraum 4 Personen, die wir schnell ausschalten können. Nun gelangen wir in ein historisches, verliesartiges Gewölbe. Offenbar ist es mit diversen Fallen bestückt. Wolf kann das System überbrücken. Uns erreicht die Nachricht, dass Kell gefangen genommen wurde. Wir durchqueren das Gewölbe zu einem schweren Tor. Wolf knackt das Schloss und mit vereinten Kräften schieben wir das Tor auf. Dahinter erwartet uns eine Stahlkammer voller Schätze. Wir durchsuchen sie nach dem Goldenen Ball und schließlich findet Dr. Gromm in einem Tarnfeld verborgen, ein Objekt, das die richtigen physischen Werte besitzt. Er greift danach, doch der Gegenstand rührt sich nicht von der Stelle. Statt dessen findet ein plötzlicher Kälteeinbruch statt. Immerhin gelingt es Gromm die Tarnung auszuschalten und nun liegt er endlich sichtbar vor uns im Regal: das Ziel unserer jahrelangen Reisen und Forschungen, der Goldene Ball!

Leider kann Dr. Gromm ihn auch im zweiten Anlauf nicht greifen. Er weiß nicht weiter und somit ist die Reihe an mir. Kurz rekapituliere ich mein Wissen um den Goldenen Ball und schreite dann zur Tat. Ich bemühe mich um Innere Ausgeglichenheit und trete mit offenem Geist und geöffneter Hand zu dem Artefakt. Und wirklich: es schwebt auf mich zu und kommt über meiner Hand zum stehen. Nun lässt sich der Goldene Ball problemlos transportieren. Leider bleibt nicht mehr viel Zeit, uns in dieser Schatzkammer genauer umzusehen. Immerhin finde ich noch eine Metallfibel aus Silber in den Regalen, ganz offensichtlich das Krhen eines ornitrophischen Hauses. Extrem wertvoll und extrem riskant, so etwas zu besitzen. Dann müssen wir aber los, hoch in den Hof und ab ins All.

Die Aktion war ein voller Erfolg. Die Ekriden nehmen uns mit zum Kampfgebiet in der Tau-Senke. Der Kampf gegen das Minenfeld ist auch hier gelaufen. Dort bekommen wir in einer schönen Zeremonie von einem leibhaftigen Prätor eine Medaille verliehen: Das Rothex (Rotes Hex der treuen Diener des Imperiums). Anschließend werden wir in einem Kurierschiff nach Zm'lrkan gebracht.

12 Stunden später ist Rue Pelton vor Ort. Er ist ebenfalls dankbar und glücklich über unseren Erfolg. Wir übergeben ihm den Goldenen Ball. Neben einer Lohnnachzahlung (6 Mega/Nase) und einer Vorauszahlung (6 Mega/Nase) erhöht unser Auftraggeber die Erfolgsprämie von 20 auf 100 Mega/Nase. Dann bietet er uns an, bei der Erfüllung unserer „Träume“ behilflich zu sein, nachdem wir ihn seinem Traum vom ewigen Leben nun so nahe gebracht haben.

Wolf möchte endlich frei sein.

Ich bekomme für 5 Jahre ein Forscherteam, mit dem ich die Pyramidenstrukturen auf dem Piratenmond erforschen kann.

Dr. Gromm erbittet sich ein schönes TL15 3000-t Lazarettschiff.

Epilog

Noch mal Lahx Lahn

Zurück auf Altanis im heimischen Arbeitszimmer sichtete ich die Aufzeichnungen unserer „Forschungsreise“. Tatsächlich musste ich feststellen, dass wir über die Monate einiges an interessantem Material zusammengetragen hatten, welches eine nähere Betrachtung und Auswertung durchaus

wert war. Weil ich die zeitintensive Beschaffung von Material und Mitarbeitern des Kegelartefakt-Forschungsmission nach einem intensiven Briefing an Herrn Slepwok delegiert hatte, war ich frei, mich dieser Aufgabe zu widmen. So stürzte ich mich in die Daten und es begannen erinnerungsvolle Wochen des Sortierens und Archivierens. Schließlich entstand ein Werk, das mit unserem ursprünglich fingierten Auftrag zwar nur in einigen Teilen übereinstimmte aber dennoch die detaillierteste vergleichende Abhandlung über Ruhmes- und Gedächtnishallen darstellt, die derzeit zu finden ist. Ich konnte sie erfolgreich als Doktorarbeit einreichen und kann mich nun mit vollem Recht als Dr. Lax Lahn bezeichnen. Nebenbei verkauft sich die Abhandlung recht gut, was sicherlich auch der Tatsache geschuldet ist, dass ich hier und dort einige prosaische Einfügungen über unser Forschungsabenteuer eingestreut habe. Ohne natürlich auf unseren eigentlichen Auftrag einzugehen. Nun ist dieser Teil abgeschlossen und in wenigen Wochen soll es erneut auf Forschungsmission gehen. Ich bin schon sehr gespannt, was die Säuresee an Geheimnissen preiszugeben hat...

Noch mal Wolf:

Barbatus öffnete Wolf die Türen für einen längeren Klinikaufenthalt auf Eden. Dort wurde die Cyberware ausgebaut/deaktiviert, die Wolfs Körper seit seiner Jugend auszehrte oder bedrohte (Cortexbombe). Wolf war zum ersten Mal in seinem Leben frei. Körperlich frei von tödlichen Implantaten, frei von Leibeigenschaft und frei von finanziellen Sorgen. Zm Ircan, die sichere Imperiumswelt, sollte sein neues Zuhause werden. Jetzt war die Zeit für Veränderungen. Reproduktion, in der Kolonie "Schweres Dasein" ein unerreichbarer Luxus, wurde Lebensinhalt. Sein großer Erfahrungsschatz über Technik und Frontoperationen wurde zu seiner Einkommensquelle. Als Berater und Tactor für Missionen in den äußeren Weiten beriet er Reisende, Forschungs- und Rettungsmissionen. In die erste Reihe ließ er jetzt andere. Willige Söldner kannte er in den Randweiten genug. Wenn Barbatus eines Tages zum Ein-Aus System aufbrechen würde, wäre er bereit.

Wie immer.