

Sternennetz

Inhaltsverzeichnis

Grenzwelt.....	2
Kapitel 1: Das Angebot.....	2
Kapitel 2: Die Abreise.....	5
Kapitel 3: Der Start.....	6
Kapitel 4: Die Brainstormer.....	8
Kapitel 5: Endlich an Bord.....	9
Kapitel 6: Die Technikerin.....	9
Kapitel 7: Der Blinde Passagier.....	10
Kapitel 8: Adios Tingerhove.....	10
Kapitel 9: Bonners Mannschaft.....	10
Kapitel 10: Dr. Browns Geschichte.....	10
Kapitel 11: Das Artefakt.....	10
Kapitel 12: Die Suche beginnt.....	10
Khazzar.....	11
Hydaara.....	11
Kapitel 1: Die Sichtung.....	11
Kapitel 2: Kontrolle.....	12
Download.....	13
Artefakt.....	15
Braindump: RiftRoamers – Dystopia (Sternennetz).....	17
Hydaara (NCT).....	17
Download.....	18
Parallel Plot / 2. Handlungsfaden.....	18
Parallel Plot 2 / 3. Handlungsfaden.....	18
Location-Ideas.....	18
Native Cast & True Story.....	18
Die Luai.....	18
Die Namen der Luai.....	18
Antagonists Cast & Story.....	19
Ron Hertzog.....	19
Kelas Metcheer.....	19
Don Nesbit.....	19
Dough Walston.....	19
Ian Nicholson.....	19
Neutral Cast.....	20
Larry Gniadeck.....	20
Tom Rayton.....	20
Chuck Hanson.....	20
Protagonists Cast & Story.....	20
Vincent MacCabe.....	20
Nuala Griffin.....	20

Grenzwelt

Storyline 1. Teil „Grenzwelt“

Melrose trifft Bonner auf Tingerhove und erhält einen Auftrag den er nicht ausschlagen kann (Transport von Bonner und einer Fracht)

Bonner und Mell bereiten ihren Abflug vor. Mel holt sein Zeug aus dem Panama Resort und Bonner bricht ihre Zelte beim lokalen BoGuards Büro ab.

Bonner und Mel erreichen das Vanguard Shuttle und bereiten den Start vor. Kurz darauf fällt der Boden unter dem Shuttle weg und es beschleunigt schnell in Richtung HPO (high planetary orbit), wo der Frachter von Bonners Onkel wartet. Bonner sieht das Schiff zum ersten Mal.

Bonner überlässt Mel die Kontrollen um das Shuttle im geöffneten und hell erleuchteten Hangar des Schiffes zu landen. Nachdem das Schiff durch die Landeautomatik sicher verklampt ist und die Hangartore sich geschlossen haben, verlassen Bonner und Mel das Shuttle.

Bonner öffnet die codegesicherte Tür der Hangarschleuse. Mel schlägt vor zunächst zum Maschinenraum zu gehen um den Reaktor zu checken, doch Bonner winkt ab, der Tech ihres Onkels wäre bereits dort.

Mel richtet es sich erst einmal ein und beschließt vor dem Gang auf die Brücke noch einmal durch das Schiff zu gehen. Selbstredend stattet er dabei dem Maschinenraum einen Besuch ab. Mel lernt die Technikerin Nina Mendez kennen (Verdammt...)

Bonner und Mel treffen sich auf der Brücke. Mel überzeugt sich dort vom der Raumtauglichkeit des Schiffes. Dabei stoßen die Sensoren auf ein unerwartetes Lebenszeichen in einer der CSBs.

Der blinde Passagier ist Monty Baxter, ein Dhantorian Ridgeback. Der Hund des verstorbenen Onkels. Bonner ist begeistert, sie mag Baxter sehr.

Die Reise geht los. Der Frachter ist nagelneu, soweit Mel das beurteilen kann und liegt am Steuer wie ein hochgezüchteter GravRacer in der SemiPipe. Ein Lächeln nistet sich in Mels Mundwinkeln ein. Erstes Ziel ist die Orion-Class Station im System "New Vegas".

Mel und Bonner treffen auf die restliche Crew von Bonners Schiff. Steven Riggs der Navigator, Lombard „Lom“ Trebier der Schiffsarzt und Conny Wang ist zuständig für Kommunikation und Computer. Zwei Gäste – Freunde von Bonner – betreten das Schiff. John O'Mally ein verbitterter Historiker und Horace Lomax ein exzentrischer Sprachwissenschaftler. Beide sind Experten aus dem Team ihres Onkels

Bonner ruft die Nachricht ihres Onkels ab. Eine unglaubliche Geschichte um das Altertum der Galaxis, vergangene Völker und ungeahnte Errungenschaften fesselt sie und führt sie zum Aufbewahrungsort für das Artefakt.

Mit Mels und Baxters Hilfe gelingt es Bonner das Artefakt ausfindig zu machen und zu bergen. Entgegen der leuchtenden Ausführungen Ihres Onkels ist das Erscheinungsbild dieser großartigen Entdeckung eher ernüchternd.

Da es sich bei dem Artefakt zum einen um ein Bruchstück und zum anderen um ein Teil einer möglicherweise viel größeren Darstellung handelt hatte Dr. Brown eine Expedition vorbereitet um die fehlenden Stücke ausfindig zu machen.

Nach den ersten orientierungsversuchen an bord verlassen die beiden das tingerhove system und nehmen zunächst kurs auf die nächstgelegene orion-clas raumstation, der nächste ort in der spanish main, der als zivilisation bezeichnet werden konnte.

Auf dieser station "new vegas" treffen sie sich mit dem rest der crew, sowie zwei freundenihres onkels.

Mel hat bei einem dieser so genannten freunde auf antrieb ein schlechtes gefühl.

Kapitel 1: Das Angebot

Warum verschleppte es mich eigentlich immer in die entlegensten Winkel des bekannten Raumes? Diese Frage ging mir immer wieder durch den Kopf, als ich über mein SynthAle hinweg durch das Fenster des "Ferry Inn" starrte und das ungemütliche Wetter auf dem OffField des Townsend Astroport beim herumwirbeln von leeren Kunststoffkanistern und einer großen Plane beobachtete.

Der Schaum auf dem dunklen synthetischen Bier war schon lange abgestanden, das Hacksteak auf dem offensichtlich defekten Warmhalteteller längst kalt und wenn ich erst anfang mir auszumalen, was sie dort alles hinein taten, hatte ich ohnehin wenig Appetit darauf auch nur einen weiteren Bissen von dem Essen herunter zu bringen.

Und "Astroport" war ja wohl die Übertreibung schlechthin. Eine von Löchern und Rissen durchzogene - stellenweise rußgeschwärzte und von Kühlmitteln verfärbte - Betonfläche mit mehreren Quadratkilometern Ausdehnung, flankiert von rostigen Wellblechschuppen und einem flachen Gebäudekomplex, der von jeder besseren Raststätte in den Kernwelten um Längen deklariert wurde, konnte sich nur hier im sogenannten Outback-Territory als Astroport bezeichnen.

Und überhaupt der Begriff Territorium für ein Raumgebiet. Sollte es nicht korrekterweise Astrotorium heißen? Ach, was rege ich mich eigentlich auf.

Mit weniger als einem kommerziellen Raumschiff alle 2 Wochen stand nahezu die gesamte Kapazität des Raumhafens den frequentiert vorbeirauschenden Systemfrachtern zur Verfügung. Mit immerhin zwei Starts und Landungen am Tag konnte man den Intrasystem-Verkehr durchaus als lebhaft bezeichnen, aber unter interstellaren Skippern rangierten die zwischen 100 und 200m langen zumeist modularen Schiffe bestenfalls auf dem Niveau eines Lieferwagens oder Zubringerschiffes.

Townsend war so ziemlich der letzte Ort im Universum, an dem ich die nächsten zehn Jahre meines Lebens verbringen wollte. Und wenn ich meine Situation mit den auf dem OffField geparkten Schiffen verglich, dann stand mir genau das bevor.

Meine letzten 10,- BCU hatte ich für dieses miese Essen und eine Tageszeitung ausgegeben und von 4 Zehnteln Wechselgeld konnte man nicht im Mindesten auch nur darauf hoffen eine Passage auf einem Raumschiff in die Kernregion zu buchen. Auch nicht auf so einem abgewrackten, rostigen Seelenverkäufer wie der "Emerald Star", die dort draußen seit Wochen als einziges Schiff auf diesem "Astroport" vor sich hin rostete. Die Crew abgemustert und der Captain betrunken im "Wiggelin"Wags" auf der anderen Seite der Port Lane, die den Raumhafen mit der Stadt verband. Das Schicksal des Schiffes sah damit mehr als nur bescheiden aus.

Townsend wurde seinen Namen wirklich in jeder Beziehung gerecht. An jeder beliebigen Stelle der Stadt hatte man das Gefühl am Stadtrand zu stehen und in Sachen Städten war sie ohnehin die letzte Station die man am Ende eines langen und steilen Weges bergab zu erwarten hatte.

Da saß ich nun und träumte von glänzenden neuen Schiffsrümpfen, die majestätisch in den Hangars eines ECHTEN Astroports im Licht der künstlichen Beleuchtung standen, von schönen Frauen, Sonne und definitiv mehr als den derzeit zehn Grad Celsius über Null, die das stürmische Wetter im Augenblick zu bieten hatte, sowie maßgeschneiderten Klamotten und einem regelmäßigen Einkommen als Frachterpilot auf einer der lukrativeren Nebenrouten.

Die Lizenz als Pilot der Klasse A war kein Problem, aber 932 von 1000 möglichen Strafpunkten und eine Eintrag wegen Medikamentenschmuggels halfen nicht gerade dabei bei einer renommierten Linie unter Vertrag zu kommen. Klar, ich hatte den Job auf der "Emerald Star" bereits in der Tasche und seit zwei Wochen sollte es losgehen. Sobald Captain Ahab - sein echter Name war Ahearn - seine Crew vervollständigt hatte. Nun ja, versuchen Sie mal auf dem Tingerhove Downport eine sechs Mann starke Crew zusammen zu trommeln. Das Beste was er in der Zwischenzeit aufbieten konnte waren ein Navigator mit C-Lizenz (der uns gerade mal bis zum Systemrand hätte bringen können - ein typischer Belter eben) und ein Techniker mit A-Lizenz und Null Erfahrung.

Gestern hatte die Raumhafenbehörde die "Emerald Star" an die Kette gelegt. Die Liegegebühren waren längst überfällig. Und mal ehrlich sechs Leute mit mindestens B-Lizenzen auf diesem gottverlassenen Rattenloch aufzutreiben war wie ein Sechser in der konföderierten Lotterie.

"Na Fremder, auf der Suche nach einem Ziel?" Das Erste was ich im Spiegelbild des Fensters erblickte waren lange blonde Haare und ein hellblauer und grauer Overall.

Ich drehte meinen Kopf von der Scheibe weg und richtete meinen Blick auf das weibliche Wesen mit der angenehmen dunklen Stimme.

Ihr Lächeln war nett, ihre Augen funkelten freundlich und die Abzeichen der Confederated Border Guards grinsten mich eher hämisch an. Die "Bogarts", wie sie in einschlägigen Kreisen genannt wurden waren der konföderierte Grenzschutz der USC, das eher militärisch organisierte und an der Interstellar Legion angelehnte Pendant zur planetaren Polizei.

Leider war ich in ihren Akten - einmal wegen der Schmuggelgeschichte und zum anderen weil ich bisher jeden weiblichen "Bogart" mit eindeutigen Zweideutigkeiten belästigt hatte - und nicht gerade als netter Kerl bekannt bin.

Das sie mich ansprach konnte nur Zweierlei bedeuten. Entweder sie kannte mich noch nicht, oder sie wollte mich für irgendetwas Inoffizielles anheuern. In meiner aktuellen Situation war mir beides nur allzu recht. Ich wartete gespannt darauf was die Dame von mir wollte. Sie sah jedenfalls gut aus, selbst wenn man den Schönheitsstandard der Kernwelten als Maßstab heranzog. Mindestens eine Acht, vielleicht mehr.

Ihre Dienstplakette wies sie als Sublieutenant S. Bonner von der 31. Einheit aus. Ich fragte mich wofür das S. stand und welchen Aufgabenbereich die 31. hatte. Einsatztruppen hatten normalerweise dreistellige Einheitenbezeichnungen. Je weniger Stellen diese Bezeichnung hatte, desto höher stand die Einheit in der Hierarchie der Truppe.

Sie sind Frachterpilot?", ihre Frage klang wie eine Feststellung. Ihre Augen waren ruhig und fest auf die meinen fixiert. Ich machte eine einladende Handbewegung und sie glitt geschmeidig auf die gegenüber liegende Polsterbank.

"Laden Sie mich ein?", fragt ich sie und grinste frech. Innerlich verfluchte ich , daß ich damit bereits meine Karten offen auf den Tisch gelegt hatte.

Lächelnd tippte sie eine Order in das Tastaturfeld des Tisches und kurz darauf glitt der Servierarm mit leise schleifendem Geräusch an der Magnetschiene heran, welche in der Deckenverkleidung eingelassen war. Auf dem Tablett standen zwei Whiskeygläser, darin befand sich eine Flüssigkeit mit der typischen bräunlichem Färbung von Import-Whiskey. Der agile Manipulator der Serviereinheit ergriff nacheinander die Gläser und stellte diese zuerst vor mich und dann vor Bonner auf die Tischplatte. Erst Gast, dann Gastgeber, erst Frau, dann Mann. Es war immer die gleiche Reihenfolge. Manchmal hoffte ich das auch der Servierroboter einmal einen Fehler machte.

"Und?" Ihre dunkle Stimme brachte mich in die Realität zurück.

"Sicher, A-Lizenz." Ich legte meinen Kopf auf die Seite und blickte sie an. Was wollte sie von mir und wofür stand dieses S.?

"Susan." Sie reichte mir die feingliedrige Hand. Ohne zu zögern ergriff ich diese und erwiderte den festen Händedruck.

"Melrose." Sie hielt meine Hand etwas länger als es eigentlich notwendig gewesen wäre, so als wollte sie in meinem Händedruck die Antwort auf eine Frage suchen, die sie beschäftigte.

"Haben Sie Zeit für einen Auftrag, Melrose? Eine Fracht, gute Bezahlung und keine Fragen?" Sie klang unsicher, nicht die übliche Großspurigkeit der "Bogarts".

"Mit einem solchen Job bin ich schon einmal angeeckt. Hat mir einen Eintrag als Schmuggler eingebracht." Meine Antwort war reiner Reflex.

"Darum spreche ich Sie an. Niemand sonst auf diesem Planeten könnte diesen Auftrag erledigen." Sie blickte ernst. Nicht der übliche Spott in den Augen. Ihre linke Hand glitt langsam den Verschuß ihres Overalls vom Hals bis zum Brustkorb hinab und öffnete diesen ein paar Zentimeter. Glauben Sie mir ich genoß jeden Einzelnen davon. Sie griff mit der rechten Hand in den Ausschnitt und brachte einen Folienausdruck zum Vorschein, den sie mir überreichte.

Auf der milchigen Oberfläche war das gestochen scharfe Foto einer goldenen Platte, deren

Oberfläche mit reichhaltigen Gravuren aus mir vollkommen unbekanntem Schriftzeichen versehen war, zu sehen. Die eine der beiden Längskanten war unregelmäßig und nicht besonders winkeltreu, so als sei ein Stück von der Platte abgebrochen.

"Und?" Ich sah sie fragend an.

"Diese Gravurplatte habe ich von meinem Onkel geerbt. Es war die einzige Hinterlassenschaft, die nicht über den Tisch des Nachlassverwalters gegangen ist. Trotzdem muß jemand eine Information an das Khazzar bzw. einen der hiesigen Khazzar-Lords verkauft haben, nach der ich im Besitz dieser Platte bin. Ich möchte, dass Sie die Platte und mich an einen sicheren Ort bringen."

"Was hatte ihr Onkel mit Kunsthandel zu schaffen? Ich dachte Ihr Border Guards vererbt eure Profession auf die nachfolgenden Generationen."

"Nicht Kunsthandel. Archäologie. Dr. Tiberius Brown, sagt Ihnen der Name etwas?" Sie hatte meine kleine Stichellei entweder nicht bemerkt oder souverän überhört.

Ein leiser Pfiff entwich meinen Lippen, Brown war eine Kapazität in der Reliktforschung und zudem gerade deshalb berühmt, weil er seine Forschungen aus dem beträchtlichen Privatvermögen finanzierte. Ein unabhängiger Wissenschaftler mit nicht unumstrittenem Ruf. Hauptsächlich war dafür die Tatsache verantwortlich, dass er seine Studien ohne Rücksicht auf die wirtschaftlichen Interessen von Konzernen oder den militärischen Interessen von Regierungen unter einer öffentlichen Lizenz veröffentlichte und damit für die Zukunft die Unterverschließnahme der Erkenntnisse verhinderte.

Er war eine Kapazität, weil laut CNS sein Shuttle vor einigen Tagen beim Anflug auf Eridan havarierte, es gab keine Überlebenden.

In der Tat war nicht ganz uninteressant, was das Khazzar mit dieser Gravurplatte zu schaffen haben könnte, denn normalerweise ging es denen nur um den Profit und darum ihre Gegner abzumurksen.

Ich machte mir eine geistige Notiz diese Sachlage im WorldNet zu recherchieren, ohne mir wirklich große Hoffnungen auf brandheiße Informationen zu machen. Tingerhove war nicht gerade ein Informationszentrum unter den globalen Datennetzen.

"Bleibt nur ein Problem, Susan Bonner", sagte ich und legte den Kopf leicht auf die Seite: „Ich habe kein Schiff!"

"Mein Onkel hat mir außer der Platte sein Raumschiff, die 'Brainstormer' hinterlassen. Es befindet sich gegenwärtig in einem Parkorbit um Tingerhove."

Das brachte meine Nerven zum vibrieren. Da war sie, die lang ersehnte Chance diesen Rattenplaneten hinter mich zu lassen. Just an dem Tag, an dem mir das Geld ausging.

"Was für ein Schiffstyp erwartet mich? Und wie steht es mit einer Crew.?"

"Die 'Brainstormer' ist ein Venture-Frachter, den mein Onkel nach seinen Wünschen umbauen ließ. Sie werden zunächst mit dem Techniker und mir als Passagier vorlieb nehmen müssen." Sie schien erleichtert, dass ich dem Auftrag positiv gegenüberstand. "Auf der Orion-Station erwartet uns der Rest der Crew und zwei gute Freunde von mir."

"Darf ich fragen, was dabei für mich herausspringt?" erkundigte ich mich.

"Dürfen Sie. Aber die Details besprechen wir auf 'NewVegas', verstehen Sie den Trip dorthin als Anzahlung."

"Okay, Bonner. Ich bin dabei!" ich reichte ihr die rechte Hand, die sie sofort und mit sicherem Händerdruck ergriff.

"Dann kommen Sie, Caldwell. Wir holen ihre Sachen und machen einen Abflug."

"Sie sind nicht gerade von der gemütlichen Art, oder?"

"Man weiß nie was oder wer einen Aufhalten wird, also machen wir das wir hier weg kommen!"

Kapitel 2: Die Abreise

Bonner ging voraus und ich beeilte mich den Anschluss nicht zu verlieren. Der Anblick ihrer sanft schwingenden Hüfte und der sich darbietende Ausblick auf ihren Hintern war natürlich Entlohnung genug.

"In welchem Hotel wohnen Sie?"

"Das Panama-Resort", antwortete ich.

"Exquisite Wahl, Mr Caldwell!" Sagte sie spöttisch und dreht den Kopf kurz mit einem mitleidigen Blick zu mir.

Der Blick war angesichts des Etablissements vollkommen gerechtfertigt. Im Panama-Resort wohnte der zahlende Gast in sogenannten NightCoffins, das sind etwa drei Meter tiefe und knapp zwei Meter durchmessende Schlafcontainer mit einer Hartschaummatratze zum Schlafen und einem ComTerminal für den Anschluss an die Außenwelt oder das lokale TV-Programm.

Für nur sieben Credits je Nacht oder knapp 30,- Credit pro Woche konnte man sich dort halbwegs sicher fühlen. Die Wertsachen und ggf. Waffen ließ man dabei jedoch besser im Panzerschrank für fünf Credit extra je Woche. SleeperCoffins waren genau das richtige wenn man total abgebrannt war.

Bonner winkt eines der beiden vor der Terminalbaracke parkenden Taxis heran und nannte dem Fahrer beim Einsteigen das Fahrtziel. Mit einem schmierigen Lächeln auf den Lippen beeilte sich der Cabby das altmodisch anmutende Gefährt auf den Zubringer zu steuern, der den Astroport mit der Stadt verband.

Die Fahrt in dem Bodenfahrzeug dauerte nicht lange. Der Fahrtwind strömte durch das schräg ausgestellte Seitenfenster ein und brachte feuchte Gewitter-schwangere und kalte Luft herein. Der Blick auf die grauen Fluten des Blue River wurde durch dichten Nebel eingeschränkt und auch die Fassade des STC-Hotels am Fuß der Brücke verlor sich in den Nebelschwaden. Das Wetter hatte sich etwas beruhigt und bot nun statt peitschendem Regen und scharfen Windböen eine neblige Hechtsuppe und frostige Kälte die einem in die Glieder fuhr.

Das Taxi bog hinter der Brücke auf die Harbour Road und rollte mit sirrendem Elektrohybridmotor am Riverview vorbei in den überschaubaren Hafenbezirk von Tingerhove. Hinter dem Torika Industries Bürogebäude - entgegen der sonst üblichen massiven Hochhausfestungen bot das dreistöckige Gebäude mit der Spiegelfassade hier eher den Eindruck eines Fahrzeugdealers - bog der Cabby ab um die Klappbrücke über den Hafenkanal zu überqueren und am Outer Pier entlang in Richtung O'Connel Distillery & Brewery weiter zu fahren. Kurz darauf stoppte das Fahrzeug im Hinterhof eines Lagerhauskomplexes, wo ein flackerndes Neonschild auf das 'Panama Resort' hinwies.

Links und rechts fanden sich lange Reihen von NightCoffins in fünf bis sechs Ebenen wie ein Containerlager angeordnet. Zwischen den Coffins führten in der äußerst knapp bemessenen Gasse Gitterrostgerüste entlang, die den Zugang zu den Coffins gewährten. Stehhöhe konnte man hier allerdings nur erwarten wenn man kleiner als 175cm war. Alle zehn oder zwanzig Meter führte eine Stahltreppe nach oben oder unten und verband die einzelnen Ebenen miteinander. Für sieben Credit je Nacht war das noch hinzunehmen.

Nachdem Bonner den Fahrer entlohnt hatte und ihn aufforderte auf die Rückfahrt zu warten, sagte ich: "Es dauert nur einen Moment."

Mit schnellen Schritten wand ich mich den Coffins zu und erklomm die nächst gelegenen Treppe in die vierte Ebene. Dort befand sich der Coffin, den ich heute so oder so hätte verlassen müssen. Coffin 423 lag gleich vorne am Hof, gut gelegen für eine schnelle Flucht über das Geländer, falls es nötig sein sollte, schlecht jedoch für ein ruhiges Schläfchen, da alles und jeder die Kunststofftür passierte, die den Rest der Welt vom Inneren des Schlafsarges fernhalten sollte.

Der Rucksack war gepackt und alles was ich noch benötigte war meine Ausrüstung aus dem

Sicherheitsfach des Etablissements. Mit Rucksack und Reisetasche bepackt kam ich letzten Endes aus dem Eingang der Rezeption heraus und trug meine gute alte und plombierte Solo FX4000 im MagnaLock Holster am rechten Oberschenkel. Trotz des behördlichen Siegels, das die Verwendung der Waffen unterband, fühlte ich mich deutlich wohler als ich wieder in das wartende Taxi einstieg um endlich diesen unwirten Ort hinter mich zu lassen.

Die nächste Haltestation war das Bogarts Büro in der Lexington. Bonner ging uniformiert hinein und kam in Zivil wieder heraus. Dabei trug sie diverse Taschen und Ordner mit sich, die den Anschein erweckten, das sie den Dienst nicht nur für kurze Zeit verließ.

Sie trug klassische Jeans in dunkelblau, Schuhe mit hohen Absätzen in denen sie sich offensichtlich vorteilhaft bewegen konnte und einen langen dunklen Mantel aus gummiartigem Material. Die langen Haare wurden vom wieder wechselnden Wetter herumgewirbelt. Sie trug eine mattierte antrazitfarbene Sonnenbrille, die so aussah als würde sie irgendeine Art von Visorsystem aufweisen. Die rahmenlose Brille haftete ohne Bügel vor den Augen des weiblichen Sublieutenants. Am Gürtel trug sie eine eloxierte Cougar HGP mit ziemlich gewaltigem Zielsystem, die nicht gerade Deeskalation in einer brenzligen Situation versprach.

Als Bonner wieder im Taxi saß preschte dieses sogleich über die Main Avenue in Richtung Blue River Bridge um beinahe in Rekordzeit vor einem der Nebeneingänge des Astroport zum stehen zu kommen, wo wir das Fahrzeug verließen. Bonner bezahlte den Cabby und schulterte ihr Gepäck.

Kapitel 3: Der Start

Mit schnellen Schritten näherten wir uns dem Wachmann der den Zutritt auf das OffField kontrollierte. Ich ließ mir von ihm die Waffensiegel entfernen, denn die meisten Raumhäfen galten nach USC-Recht als USC Territorium und gewährten damit jedem Bürger das Recht eine oder mehrere lizenzierte Waffen mit sich zu führen. Das Gepäck wurde nur kurz durchleuchtet und wir waren auf dem Weg an den äußeren Rand der Betonfläche, wo uns ein schlankes Vanguard-Class Mehrzweck-Shuttle mit bereits warmlaufenden Triebwerken auf seinen filigranen Stützen stehend erwartete.

Die kurze Heckrampe führte in eine nicht allzu geräumige mit den üblichen hellen Kunststoffen ausgekleidete Luftschleuse in der ich die körperliche Nähe zu Bonner und ihr Parfum genoss. Nach einem Hand- und Retinascan öffnete sich die Innenschleuse und wir standen im Passagierraum dessen Wandverkleidungen und Sitzpolsterungen auf Business und Zweckmäßigkeit zugleich ausgelegt waren. Die Hauptkabine bildete ein großer Konferenz- und Laborbereich von dem zum Bug hin eine Tür – wahrscheinlich - in die Galley und das Cockpit führte.

Bonner steuerte sogleich auf die Tür zum vorderen Teil des Vanguard Class Shuttles zu, legte ihre Sachen im Vorbeigehen auf dem Sessel rechts neben der Tür ab und öffnete die Tür. Dahinter konnte ich eine Art Ruheraum entdecken dessen Liegen seitlich des nach vorne abfallenden Gangs angeordnet waren.

Ich folgte Bonner nachdem ich mein Zeug unter eines der Pulte geschoben hatte. Eine Weitere Tür gab den Weg in das geräumige Cockpit frei.

Das Shuttle hatte für meinen Geschmack eine sehr seltsame Aufteilung. Das Cockpit des kleinen Schiffes war größer als das eines handelsüblichen Frachters und bot sechs Crewmitgliedern reichlich Platz. Ein paar ausklappbare Notsitze in der hinteren Cockpitwand vergrößerten das Platzangebot sogar noch. Der Ruheraum war eine Behelfskabine mit vier Kojen - hinter denen sich zudem beidseitig die Notausstiegsluken befanden - und der große Hauptbereich war als modulares Forschungslabor mit acht Arbeitsplätzen ausgelegt.

Unter dem Rumpf war ein Container angeklampt, was ebenfalls für ein modular rekonfigurierbares Raumschiff stand.

Insgesamt bot sich der Eindruck an, das das Schiff keine Trennung zwischen Crew und Wissenschaftlern vorsah. Die Konfiguration ermöglichte es den Wissenschaftlern auf

professionelle Art im Cockpit Manöveranweisungen an die Crew zu kommunizieren. Eine solche Konfiguration war in der kommerziellen Raumfahrt wenig verbreitet und unterstützte Bonners Ausführungen über die archäologische Arbeit ihres Onkels. Ein Umstand der mich momentan beruhigte. Das Cockpit wartete mit den neusten Torika SenseTec Panels auf, was mich ein weiteres Mal aufatmen lies. Bekannte Technik bedeutete kompetentes Auftreten.

Bonner deutete auf den Pilotensessel und nahm selbst auf dem Navigatorsessel Platz. Eine nette Geste wie ich fand, da sie mir von Anfang an die Verantwortung über alle Schiffsbewegungen in diesem Unternehmen übertrug. Ich machte mich sogleich an den PreFlight Check und fragte beiläufig:

„Wer hat eigentlich die Aufwärmphase des Shuttles eingeleitet?“

„Das habe ich vom Border Guards Office veranlasst. Wir haben hier eine Mark XIV Emosim AI an Bord. Sie hört auf den Namen Lizzie“, sagte Bonner und blickte zu mir herüber. Ich grinste nur und fischte meine ComCard aus der Overalltasche. Mit einer flüchtigen Bewegung wischte ich die scheckkartengroße Multifunktions-ID über die Sensorfläche des Kontrollpultes. Sekunden Später leuchtete die Mattierte silbergraue Fläche des Kontrollpultes in gestochen scharfer Farbbrillanz auf und präsentierte mein persönliches Preset an Kontrollinstrumenten wie es auf der ID-Karte gespeichert war. Immer wieder ein erhebender Moment.

„Willkommen an Bord Pilot Caldwell, mein Name ist Lizzy. Registriernummer 34B12-18/233485. Welches Niveau bevorzugen Sie bei der Kommunikation mit mir?“ begrüßte mich die Bord AI. Eine interessante Mischung war dabei der weibliche Name gepaart mit einer männliche Stimme. Ich konnte mir ein Grinsen nicht verkneifen.

„Danke Lizzie. Informale Kommunikation bitte. Stelle bitte auf ein weibliche Stimme um. Gibt es bereits eine häufig verwendete Stimmfarbe?“ antwortete ich.

„Ja, Melrose. Susan hat mir die jetzt eingestellte Stimmlage einprogrammiert.“ Die AI hatte auf eine weiche, fast schon devote Frauenstimme umgeschaltet.

„Lizzy, diese Stimmfarbe passt besser zu Deinem Namen. Bitte sprich mich mit meinem Kurznamen Mel an. Auf dem Flottenkanal ist mein Callsign Barracuda. Auch hier darfst Du die Kurzform Cuda verwenden.“ antwortete ich und nahm die kurze Bestätigung der AI nur am Rande wahr.

Konzentriert beobachtete ich die PreFlight Checkliste auf den Monitoren in meinem Blickfeld. Wenig später waren wir Startklar.

„Lizzy, besorge uns bitte einen Launch Slot.“ sagte ich mit ruhiger Stimme.

„Sorry, Mel. Townsend Astroport verfügt leider nicht über eine AI-Schnittstelle. Es steht zur Kommunikation mit dem Tower lediglich der planetare Funk zur Verfügung.“ Antwortete die AI. "Townsend Control erbittet die direkte Kommunikation mit dem Piloten.

„Autsch!“ murmelte ich und öffnete einen Kommunikationskanal. „Shuttle BS-1 an Townsend Control. Erbitte Startfreigabe zum HPO-Rendezvous mit der 'Brainstormer'.“

„BS-1 Ihr seit frei zum Start. Euer Startfenster ist – ach seht einfach zu das Ihr bis zum Feierabend verschwunden seit. Mel, tut gut zu hören das Du endlich wieder unterwegs

bist. Ich hasse es gute Piloten in Townsend stranden zu sehen.“ Martin Coleman hatte mit Mel mehr als nur einmal ein Feierabend-Ale im Ferry Inn getrunken und beide verstanden sich recht gut.

„Martin! Danke Dir. Und halt die Ohren steif. Ich schau Mal wieder rein!“ antwortete ich.

Mit routinierten Handbewegungen machte ich die erforderlichen Eingaben für einen manuellen Start und ergriff das Steuerhorn.

„Aber nicht zu bald, Mel. Und achte darauf eine Rückfahrkarte mitzubringen!“, lachte Martin, „Gute Reise, Over and Out!“

„Bereit?“ ich blickte zu Bonner rüber. Sie nickte mit einem seltsamen Ausdruck in den Augen. Dann fiel der Boden unter dem Shuttle weg. Mit atemberaubender Geschwindigkeit gewann das fast 38m lange Shuttle an Höhe und erreichte nach wenigen Minuten die äußersten Atmosphäreschichten. Wir befanden uns im All.

Auf dem Monitor tanzte die Übergabeanfrage an die AI, die bereits einen Kurs zur 'Brainstormer' berechnet hatte. Eine Berührung des Touchpanels hätte gereicht, doch ich mochte die Verbale Kommunikation auf der Brücke. Gerade bei kleinen Schiffen half das Reden die sonst übliche Einsamkeit der Brückenwache zu überwinden.

„Lizzy, häng uns auf deinen Kursspline und übernimm die Kontrollen!“ Die AI reagierte prompt und plottete einen Anflug auf den Kursspline. Er war kurz und flach und gab mir das Recht mich mit ein wenig stolz geschwellter Brust zurück zu lehnen. Das Shuttle war genau auf Kurs.

„Mel, ihren Dienstakten entnehme ich eine mittlere Abweichung von normalerweise 0,24%. Heute beträgt diese 0,31%. Sind sie etwas aus der Übung?“ Ich brauchte einen Moment um wirklich sacken zu lassen, was Lizzy mir da gerade zu verstehen gegeben hatte. Ich blickte zu Bonner. Die grinste nur.

Ich fasse es nicht. Eine Erbsenzähler-AI mit Humor-Modul. Na das konnte ja heiter werden. Gegen die kam man nicht mit flotten Sprüchen an, nur mit Fakten. Ich rollte mit den Augen und beschloss Lizzy erst einmal zu ignorieren. Doch die AI fuhr fort:

„Der Anflug auf den Frachter erfolgt manuell. Soll ich vorab ein Offline-Trainingsprogramm laden?“ Da war es. Diesmal war ich mir sicher einen verschmitzten Unterton in der Stimme des Computers zu hören. Oh man, wer hatte nur diese AI konfiguriert?.

Kapitel 4: Die Brainstormer

Es dauert knapp 10 Minuten, bis die Brainstormer auf Ihrem Parkorbit vor uns auftauchte. Lizze zog das Shuttle in eine langsame Schleife um die Steuerbordseite herum, so das wir einen guten Blick auf das Schiff bekamen.

Man konnte die Frachter der Venture-Klasse durchaus als gefällig bezeichnen. Der in einer hellen Farbgebung mit roten Akzenten gehaltene Rumpf war breit und bauchig, besaß eine glatte und weniger strukturierte Oberverkleidung. Zwei Flügelförmige Antennen-Flaps standen vom Oberrumpf ab und diverse Markierungen deuteten auf Rumpföffnungen hin.

Ein eher grob strukturierter und weniger formschön verkleideter Unterrumpf stand dem gegenüber und deutete auf die eine oder andere Überraschung hin. Zwei mächtige Boostergondeln waren auf Antrieb unter dem Rumpf erkennbar und insgeheim rechnete ich mindestens mit GTrac-Projektoren und einem Lenkflugkörperstarter. Waffen waren nämlich auf

den ersten Blick nicht zu erkennen.

Als Lizzie das Heck um rundete kamen die beiden mächtigen Antriebsprojektoren in Sicht, deren schwach bläuliches Glühen bereits auf ein Warmlaufen des Antriebs hindeutete.

„Ich sehe sie heute zum ersten Mal,“ meinte Bonner. „Ich hatte ja keine Ahnung wie groß das Schiff ist“

Ein wenig konnte ich Bonner verstehen, denn der Unterhalt eines solchen Schiffes ging in die Millionen. Die Brainstormer war gute 200 Meter Lang und gehörte damit streng genommen schon nicht mehr zu den Trampfrachtern die üblicherweise für wissenschaftliche Zwecke umgerüstet wurden.

Ich hatte jedoch keine Zeit mich weiter mit der Bauart der Brainstormer zu beschäftigen, den Lizzy meldete den Übergabezeitpunkt für die Manuelle Steuerung an.

„Mel, klar zur Übergabe?“, fragte die AI; „In 5, 4, 3, 2 – Übergabe an Pilot erfolgt jetzt.“ Die AI war gut. Eine sanftere Übergabe hatte ich selten erlebt. Vorsichtig hielt ich die BS-1 über den gelben Markierungen der immer noch geschlossenen Hangartore.

„Bonner? Haben sie den Schlüssel vergessen?“ Ich blickte zu Ihr herüber.

„Lizzy? Hat mein Onkel irgendwelche Informationen hinterlassen die es mir ermöglichen an Bord zu gelangen?“ Bonner wirkte sichtlich nervös.

„Susan, die Brainstormer fordert eine audiovisuelle Übertragung an. Ich denke Das Schiff wird Sie informieren.“ Lizzy hatte fast schon einen mütterlichen Ton angeschlagen. „Ich stelle die Anfrage durch!“

„Susan? Bist Du das, Kind?“ die Stimme war ganz klar die einer AI, doch sie schien Bonner gefühlsmäßig anzusprechen. Tränen liefen über Ihre Wangen.

„Onkel Tibo.“ Hauchte sie.

„Ich habe Dir eine Nachricht in Deiner üblichen Kabine hinterlassen, Susan. Leider konnte ich Dir dies alles nicht mehr persönlich sagen. Es tut mir so leid. Bitte gib auf Dich acht, mein Kind.“ Die AI pausierte kurz und fuhr dann mit anderer Stimmfarbe fort: „Zugangsberechtigung bestätigt. Öffne Hangartore.“

Ein Spalt erschien längs in der Mitte der Hangartormarkierung und die beiden schweren Rumpflatten des Tores schwangen zu beiden Seiten nach oben. Zeitgleich erstrahlte die Beleuchtung der Hangarbucht. Vier Leitstrahlen markierten die Einflugschneise.

Ein leiser Pfiff entwich meinen Lippen. Das war höllisch eng. Die BS-1 war ein Vanguard-Class Shuttle mit einer Länge von 35,75m und einer Breite von 19,75m bei eingezogenen Winglets. Der Leitstrahl des Hangars hingegen bildete einen 40m langen und 30m breiten Schacht, in dessen Grenzen ich die BS-1 nun ohne Landeautomatik herunterbringen musste. Eine Herausforderung und ein Risiko. Doch es gab momentan keine echte Alternative. Ich fuhr Landescheinwerfer und Landegestell aus und begann mit dem Andocken.

Die BS-1 machte es mir jedoch leicht. Sie lag am Ruder wie ein sorgsam ausbalanciertes Wurfmesser in der Hand eines Könners. Nach einigen stillen und angespannten Minuten war der Spuk vorbei. Die BS-1 setzte punktgenau mittig in der Hangarbucht auf und sank einige Zentimeter auf Ihren Landestützen ein, bis das Schiff exakt nivelliert war.

Durch die ausladende Cockpitkanzel des Shuttles beobachteten wir, wie sich die Hangartore der Brainstormer über uns schlossen und das grelle Licht im Inneren des Hangars auf eine etwas

weniger gleißende Standardbeleuchtung wechselte.

Mit routinierten Eingaben und lang erprobetem Ablauf sicherte ich das Shuttle im Hangar und richtete mehr aus Gewohnheit als aus gegebenem Anlaß einen externen Datenzugriff auf die Systeme des Shuttles ein.

Es dauerte nur wenige Minuten bis sich die Heckrampe des Shuttles öffnete und auseinander schob. Zu diesem Zeitpunkt stand Bonner mit mir bereits samt unserem Gepäck in der Schleuse der BS-1. Nacheinander verließen wir das kleine Schiff und betraten den Hangarboden der Brainstormer.

Sofort spürte ich die rhythmischen Vibrationen des Fusionsreaktors und seiner Supportaggregate und konnte die Freude über die einnehmende Wirkung die dieses Gefühl auf meine Stimmung hatte nur mühsam unterdrücken. Nach mehr als 20 Jahren interstellarer Raumfahrt war ich durch und durch mit dem Gefühl künstlicher Schwerkraft, pulsierender Reaktorenergie und einsam leerem All verwoben. Erst jetzt fiel die entwurzelte Rastlosigkeit, die der wochenlange Aufenthalt auf Tingerhove bei mir hinterlassen hatte von mir ab und wich dem vertrauten und beruhigen Einfluß des Raumschiffs.

Kapitel 5: Endlich an Bord

Gemeinsam erreichten wir die Innenschleuse des Hangars. Bonner neigte ihren Kopf etwas in Richtung des Retinascanners und öffnete so die gesicherte Tür der Hangarschleuse.

"Guten abend Miss Bonner. Willkommen an Bord der Brainstormer. Mein Name ist Neville, Registriernummer 11X42-90/877987. Gemäß der Anweisungen ihres Onkels übergebe ich Ihnen mit sofortiger Wirkung die Eigentumsrechte an der Brainstormer. Welches Kommunikationsniveau bevorzugen Sie?"

"Informelle Kommunikation," erwiderte Susan.

"Haben sie bereits eine Crew?" fragte die Bord-AI.

"Gegenwärtig besteht die Besatzung aus dem Captain Melrose Caldwell – meinem Begleiter, der Technikerin Nina Mendez, sowie mir selbst. Die restliche Crew wird auf New Vegas zu uns stoßen."

Nach einer kurzen Pause erwiderte die AI: "Es ist meine Pflicht sie darauf hin zu weisen, Capt. Caldwell, das die gegenwärtig anwesenden Crewmitglieder nicht die Anforderungen der CTA erfüllen."

"Ich nehme diese Information zur Kenntnis, Neville!" Antwortete ich und übernahm damit offiziell die Verantwortung über das Schiff.

"Welches Kommunikationsniveau bevorzugen Sie Capt. Caldwell?" fragte die AI dann.

"Neville, bitte übernimm die Einstellungen von Lizzie und behalte die aktuelle Stimmfarbe." Antwortete ich und fügte hinzu: "Bitte betrachte die Ansprache mit der Kurzform Nev als gleichbedeutend mit der Ansprache des Namens Neville, ebenso die Nutzung der Bezeichnung Computer in der Ansprache. Betrachte diese als lokal gültig sofern diese ohne weitere Merkmale wie beispielsweise der Adressierung des Schiffes anhand seines Namens oder seiner ID ausgesprochen werden. Temporäre Änderungen der Ansprache sind standardmäßig auf einen Raumhafen oder eine Landestelle beschränkt. Bitte kehre ohne gesonderte Anweisung nach einem Start zu der eben

festgelegten verfahrensweise zurück. Bitte erkenne an Dich adressierte Befehle aus dem Kommunikationszusammenhang, verifiziere bei uneindeutiger Erkennung die Ansprache."

"Bestätigt, Captain!" antwortete Neville.

"Wie ist der gegenwärtige Status des Schiffes?" fragte ich.

"Das Schiff ist startklar und vollständig ausgerüstet. Die Tanks sind zu 83% gefüllt und erlauben uns eine Betriebsdauer von 17 Tagen, 10 Stunden und etwas mehr als 19 Minuten," antwortete die AI. "Die CTA-Regelung für Tingerhove erlaubt unangemeldete Manöver auf einem HPO."

"Danke, Neville."

Ich Blickte zu Susan hinüber.

"Susan," ich sah der hübschen Tochter des ehemaligen Schiffseigners in die Augen, "das Schiff hat eine andere Konfiguration als die Ventures die ich bisher gesehen habe. Kennen sie sich an Bord aus? Wie komme ich zum Maschinenraum?"

Bonner winkt ab. "Richten Sie sich erst einmal gemütlich in ihrer Kabine ein, Mel. Nina Mendez, die Technikerin meines Onkels ist bereits unten und bereitet die Systeme vor." antwortete sie und sie sah dabei urplötzlich sehr müde aus.

"Okay, dann also erst Mal zu den Quartieren." als erfahrener Pilot nahm ich mir vor die Besichtigung des Maschinenraums als erstes nach dem Bezug meines Quartiers nachzuholen.

Wir gingen bugwärts zu einem Lift und fuhren drei Decks tiefer auf Deck D.

Die Quartiere waren weitaus luxuriöser als ich es für ein solches Schiff vermutet hätte. Nicht unbedingt vergleichbar mit einem 5 Sterne Hotel, doch um Klassen besser als alle Mannschaftsunterkünfte die ich je zu Gesicht bekommen hatte.

Die Captainskajüte hatte einen Officebereich oder Dayroom der vom eigentlichen Quartier durch eine automatische, milchig-durchscheinende Schiebetür getrennt war. In ihm befanden sich ein großer frei stehender Schreibtisch mit einem Sessel dahinter und zweien davor, sowie einer Couchecke mit Multimediawand. Die Wände waren mit hellen Holzdekor-Panelen verkleidet, die Decke wies passende Cassetten auf und der Boden war mit antrazit farbener Teppich bedeckt. Die stufenlos anpassbare Beleuchtung war indirekt und komplimentierte das Highlight des Dayrooms, ein etwa 2m hohes und 1,5m breites Fenster mit Blick auf das All, genauer einem Panoramaausschnitt auf den Globus von Tingerhove nebst zwei seiner drei Monde im Hintergrund. Fast schon andächtig verweilte ich vor diesem Fenster, bis ich mich kopfschüttelnd abwendete: "Wie kann so ein Rattenplanet aus dem All nur so gut aussehen?"

Die Verbindungstür zur Captainskajüte gleitete fast lautlos seufzend zur Seite und gab den Blick auf das Innere frei. Decke, Wände und Boden wiesen das gleiche Dekor wie der Dayroom auf.

Ich richtet es mir erst einmal ein und verstaute mein Hab und Gut in den Staufächern des Quartiers. Danach duschte ich heiß und ausgiebig, bis es sich so anfühlte als wäre der Siff des Planeten von meiner Haut verschwunden und ich mich wieder wie ein Mensch fühlte.

Nach gut 30 Minuten stand ich im begehbaren Kleiderschrank vor den Hängern mit den Borduniformen und suchte mir eine passende aus. Dunkelgrau mit Orange und Blau war zwar nicht unbedingt meine erste Farbwahl aber sah noch ganz passabel aus.

Im Dayroom registrierte ich noch meinen Bordnetzzugang und rief mir einen Decksplan auf den Flatscreen. Das Schiff war größer und komplexer als es auf den ersten Blick hin aussah. Mit routiniertem Herangehen über trug ich den Plan auf meine Comcard und machte mich auf den

Weg in den Maschinenraum.

Kapitel 6: Die Technikerin

Über dem gläsernen Schott zum Reaktorraum leuchtete die blaue Arbeitsmarke, die signalisierte das gerade im Reaktorraum gearbeitet wurde. Während diese aktiv war durfte aus Sicherheitsgründen nur derjenige der die Markierung gesetzt hatte diese entfernen oder Einstellungen im Maschinenraum durchführen.

Auf derartige Markierungen traf man überall dort wo Arbeiten durchgeführt wurden, deren Störung oder Unterbrechung den Arbeiter oder Neuankömmling gefährden könnte. Die weiteste Verbreitung fanden diese Markierungen auf Verladeanlagen oder Verkehrsknotenpunkten als sogenannte blaue Flagge, auch wenn eine deutlich sichtbare blaue Warnleuchte heute in der Regel die Aufgabe dieser "Blue Flag" übernahm.

Zur Untätigkeit verdammt aktivierte ich das Interkom zum Reaktorraum und wurde augenblicklich von einem Fluch überrumpelt.

"Verdammt!" eine dunkle weibliche Stimme hallte durch den Reaktorraum, begleitet von knisternden elektrischen Entladungen.

"Verdamt, verdammt!" jetzt klapperte ein schwerer metallischer Gegenstand auf das Stahlgitter des Fußbodens, die Stimme klang dabei deutlich energischer.

"Scheiße!" hallte es laut und langgezogen durch den Raum, eine metallene Werkzeugkiste fegte von einem wütenden Fußtritt beschleunigt über die Gitterroste und prallte scheppernd auf die gegenüberliegende Titanwand, wobei sich ihr Inhalt über den Boden verteilte. Einige Kleinteile fielen durch die Öffnungen des Gitterbodens und klapperten mit hohlem metallischen Geräusch mehrmals von verdeckt verlaufenden Leitungen und ebenfalls unter den Gitterrosten installierten Anlagen abprallend auf den etwa zwei Meter tiefer liegenden Boden.

Hinter der mannshohen Reaktorverkleidung stampfte mit kochendem Gemüt eine erstaunlich zierliche Frau ende Zwanzig hervor und warf wutentbrannt einen mit Kühlmittel verschmierten Stoffetzen in eine Ecke des Kraftwerkraumes, während sie sich mit der anderen Hand eine Schweißermaske vom Kopf zog und scheinbar achtlos vor sich zu Boden fallen ließ, genau vor ihren linken Fuß, der diese mit einem heftigen Tritt quer durch die Luft beförderte, bis die Maske einen Reparaturdroiden traf, der auf der anderen Seite des Raumes an der Wartungsstation angeschlossen war und - von seinen Spinnenbeinen geworfen - reglos auf dem Rückenpanzer zum liegen kam.

Das hübsche verschwitzte Gesicht der temperamentvollen Frau umspielte der befriedigte diabolische Anflug eines Lächelns, um den ein einzelner Schweißtropfen rann, der sich seinen Weg durch die leichten Kerben der Lachfältchen um ihren Mund suchte, über ihr feingeschnittenes und markantes Kinn glitt und in die vom Schweiß glänzende Öffnung ihres Ausschnittes fiel, der durch den bis zum Bauchnabel herabgezogenen Reißverschluss ihres Bordkombis einen interessanten Ausblick auf die Mitte ihres sportlichen Oberkörpers bot. Die glänzende Haut hob und senkte sich sichtbar unter den Atemzügen, die von der schweren Arbeit an dem gigawattstarken Fusionsreaktor herrührten.

Die dunkelhaarige Technikerin fuhr sich mit der rechten durch die kurze modische Frisur und trat in die Sicherheitsschleuse, die den Kraftwerksraum vom Rest des Maschinenraums und dem Kontrollraum trennte. Lautlos schloß sich die Gepanzerte Glastür und ein leichter kühler Luftzug deutete auf die Arbeit der Umwälzanlage hin. Ich nutzte die Gelegenheit mich auf einen der Sessel einer unbenutzten Arbeitsstation zu setzen und erst einmal abzuwarten.

Kurze Zeit Später öffnete sich die zweite Tür der Schleuse und die grünäugige Technikerin ging leichtfüßig auf das Hauptkontrollpult zu.

"Computer!" ihre Stimme klang nun ruhig und angenehm. "Starte Testsequenz RST-34/B genau 10 Sekunden vor der Stelle an der die letzte Unterbrechung aufgetreten ist!"

Einer der hochauflösenden Flächen auf dem Pult verwandelte sich in einen Bildschirm und zeigte

einen Moment später eine graphische Simulation der Testsequenz mit durchlaufenden Logfile-Meldungen. Eine eingeblendete Uhr zählte von knapp vier Stunden rückwärts.

Nach kurzer Zeit schien die Frau in dem dunkelblauen Bordkombi zufrieden und drehte sich zu dem schweren Schott, der in den vorderen Bereich des Raumschiffes führte um. Dabei fiel ihr Blick auf mich und der Mund öffnete sich zu einem Kommentar, den sie jedoch mit Blick auf die Uniform herunter schluckte.

Auch wenn es in der zivilen Raumfahrt absolut unüblich war, nahm sie militärisch Haltung an und zog mit verlegenem Grinsen den Verschluss des Overalls nach oben.

"Captain?" Fragte sie. Ich erhob mich aus dem Drehsessel.

"Melrose Caldwell, oder einfach Mel!" Ich lächelte sie mit einer hoffentlich aufgeschlossenen Mine an und fuhr fort: "Nina Mendez, nehme ich an? ExNavy-Tech?"

Sie gab die Haltung auf und bot mir leicht grinsend die Hand. Ich ergriff diese sofort und erwiderte ihren kräftigen Händedruck.

"Wird man nie ganz los, diese Vergangenheit." Antwortete sie und sah mir lange eindringlich in die Augen.

Wow! Diese Frau hatte das gewisse Etwas das mich zum beben zu bringen vermochte. Ich mußte mich in Acht nehmen.

"Wie steht es um den Reaktor?" Fragte ich und sah mich im sauber gehaltenen Maschinenraum um.

Nina berichtete mir ausführlich von den getroffenen Optimierungen und verschwand dann im angrenzenden Waschraum um sich - wie sie sagte - den ganzen Saft abzduschen.

Ganz sicher meinte sie Schweiß oder Kühlflüssigkeit. Ich sah ihr nach, blickte noch etwa eine Minute regungslos auf den Durchgang zum Nassbereich, bis ich mich von dem bleibenden Eindruck - den die Technikerin bei mir hinterlassen hatte - lösen konnte und ich wieder das leise Flüstern der Klimaanlage, das Summen der Konverter und das Pumpen des Reaktors das gedämpft aus dem versiegelten Maschinenraum herausdrang wahrnahm. Ich machte mich auf den Weg weitere Teile des Schiffes zu erkunden.

»hier deckplan walkthrough einschieben «

Kapitel 7: Der Blinde Passagier

Bonner und Mel treffen sich auf der Brücke. Mel überzeugt sich dort vom der Raumtauglichkeit des Schiffes. Dabei stoßen die Sensoren auf ein unerwartetes Lebenszeichen in einer der CSBs.

Der blinde Passagier ist Monty Baxter, ein Dhantorian Ridgeback (fellfarbe hellgrau, augen leuchtende blaugrüne farbe, weisse od. Schwarze Stiefelförmige farbe, der beine, sonst wie Rhodesian Ridgeback). Der Hund des verstorbenen Onkels. Bonner ist begeistert, sie mag Baxter sehr.

Kapitel 8: Adios Tingerhove

Die Reise geht los. Der Frachter ist nagelneu, soweit Mel das beurteilen kann und liegt am Steuer wie ein hochgezüchteter GravRacer in der SemiPipe. Ein Lächeln nistet sich in Mels Mundwinkeln ein. Erstes Ziel ist die Orion-Class Station im System "New Vegas".

Kapitel 9: Bonners Mannschaft

Mel und Bonner treffen auf die restliche Crew von Bonners Schiff. Steven "Striggs" Riggs der Navigator, Lombard „Lom“ Trebier der Schiffsarzt und Conny "Ali" Wang ist zuständig für Kommunikation und Computer. Zwei Gäste – Freunde von Bonner – betreten das Schiff. John

O'Mally ein verbitterter Historiker und Horace "Homax" Lomax ein exzentrischer Sprachwissenschaftler. Beide sind Experten aus dem Team ihres Onkels.

Ali Wang hat seinen Spitznamen von seinem türkisch-stämmigen Hacker-Kumpel Aydin "Deepdive" Cenc, der meint Wang würde die otomanische Kultur bis zur Perfektion adaptieren. Wang hält dies für übertrieben und gibt lediglich zu von türkischen Bazaaren und Moscheen beeindruckt zu sein. Die beiden waren auf Ceti-Prime eine Zeit lang unter dem Hackersynonym "@cencwang~" unterwegs.

Kapitel 10: Dr. Browns Geschichte

Bonner ruft die Nachricht ihres Onkels ab. Eine unglaubliche Geschichte um das Altertum der Galaxis, vergangene Völker und ungeahnte Errungenschaften fesselt sie und führt sie zum Aufbewahrungsort für das Artefakt.

Hier werden Auszüge der Geschichten um die Cathaner und andere aus dem Goldenen Zeitalter der Metalords stammende historische Zusammenhänge präsentiert.

Die Entstehung des aktuellen Machtgefüges in der Galaxis wird behandelt. Dhor Gondar, Gondari, Cetadeani, Morlorn, Gamaa Ginh, Shak Maral, etc. Reihenfolge wann und wie oft diese wie lange einen Metalord gestellt haben.

Freeport und dessen Rolle und Bedeutung über die Jahrhunderte. Erbauer von Freeport?

Ein Hinweis auf die große Bibliothek von Haist - impliziert einen Entschluss diese aufzusuchen.

Die Historie der Tore. Wer diese erbaut hat, jedoch nicht warum...

Kapitel 11: Das Artefakt

Mit Mels und Baxters Hilfe gelingt es Bonner das auf dem Schiff Artefakt ausfindig zu machen und zu bergen. Entgegen der leuchtenden Ausführungen ihres Onkels ist das Erscheinungsbild dieser großartigen Entdeckung eher ernüchternd.

Kapitel 12: Die Suche beginnt

Da es sich bei dem Artefakt zum einen um ein Bruchstück und zum anderen um ein Teil einer möglicherweise viel größeren Darstellung handelt hatte Dr. Brown eine Expedition vorbereitet um die fehlenden Stücke ausfindig zu machen.

Kapitel 13: Die Bunkerstadt von Noht

Noht. Der Planet Noht liegt auf dem Gebiet der ehemaligen Shak' Maral Raumsektoren.

(- 67/+ 144/- 15; Spektralklasse: F3 V)

Noht liegt auf dem Boden der Cetadeani, genauer in deren Raumgebiet. Noh'Endar F3-Stern mit einem M1-Begleiter. Um beide Sterne kreist der Wüstenplanet Noht in großer Entfernung als einziger Planet.

Das restliche System besteht aus Planetentrümmern und Gaswolken die einmal von einem oder mehreren sehr großen Gasriesen stammen könnten.

Es scheint es haben die Shak'Maral dieses System während der Meta-Kriege als Kriegsdepot ausgebaut und das System dabei vollständig ausgebeutet. Ihre Architektur findet sich in allen Anlagen wieder.

Die Cetadeani erhalten diesen Planeten als Mahnmal im Urzustand der Zerstörung samt Kriegsgerät, abgestürzten Raumschiffen, Robotern, Werften, komplett ausgestattet in ihren verschiedenen Stadien der Zerstörung.

Der Zugang zum Planeten ist natürlich reglementiert, was Freibeuter und Looter nicht vom Plündern abhält. Die Cetadeani Flotte sichert das System rudimentär ab, doch für jeweils 10-20

aufgebrachte Plünderer gehen ein oder zwei von ihnen durch die Maschen.

Das erscheint den meisten wohl ausreichend lukrativ, denn es werden stetig mehr. Einigen so genannten Augenzeugenberichten zufolge sind schon komplette Kriegsschiffe vom Planeten gestartet und nach kurzem Gefecht in den Raum entwischt. Diese wurden am Boden aus Wrackteilen in den noch fast komplett ausgestatteten Werftanlagen zusammengebaut oder instandgesetzt. Nachdem sie ausgerüstet waren, ebenfalls mit lokalen Ressourcen, starteten sie.

Der orbitale Beobachtungsposten ist nicht besonders mächtig ausgestattet, was wohl hauptsächlich daran liegt, dass die Technologie auf Noht dem Stand entspricht, den die Shak'Maral am Ende der Meta-Kriege besaßen. Dies entspricht in etwa dem Stand der USC zwischen 2380 und 2450, also in etwa TechIndex 11.

Die Hardware ist veraltet, sie ist bei so gut wie allen Nationen obsolet in Bezug auf die vom Militär verwendete Technologie. Keine der interstellaren Nationen kann auf militärischer Ebene irgendetwas mit der Technik und den Werftanlagen anfangen, da diese zu unproduktiv für eine aktive und moderne Kriegsmaschinerie sind.

Diese Einschränkung gilt natürlich nicht für Piraten, Freibeuter, Söldner oder Schmuggler, die hier ein Paradies vor finden. Bei deren Tätigkeitsumfeld ist 2. Wahl oft noch State-of-the-Art.

Kapitel 14: Der Graue Rat

Kapitel 15: Ma´Salam

Der B2-Stern Salantar befindet sich zirka 150 Lichtjahre von Sol entfernt im Reich der Vess'Cal inmitten einer so genannten heißen Gaswolke (Koordinaten: 142/35/- 17).

M'ah Salan ist ein normalerweise unbewohnter Planet, dessen einziges interessante Feature die zweimal jährlich auftretenden Sporenstürme sind. Jeweils im Frühjahr und im Herbst platzen dabei die Köpfe der Nasham-Kakteen auf und verteilen ihre Sporen in der Luft.

Ob wohl diese eine starke Sucht fördernde Substanzen darstellen, ist ihre lebensverlängernde Wirkung Grund genug für die Skyfisher das Risiko einzugehen wenn sie hierauf ihre Fangzüge gehen.

Die Skyfisher sind im Prinzip Grav-Aero Piloten, die in offenen Gravfahrzeugen mit Netzauslegern und durch Raumanzüge geschützt durch die Sporen tragenden Luftschichten fliegen und kiloweise Nasham Sporen absahnen. Natürlich braucht jeder der Skyfisher eine Lizenz und muss dafür 50% der Sporen an die Regierung abführen. Bei einem Kilopreis von umgerechnet 1,2 Millionen Credit ist man schnell versucht den Anteil der Regierung ebenfalls für sich zu behalten. Umso weniger erstaunt es, dass sich diesen Nasham Piraten im Falle des erwischtwerdens auch gleich eine ganze Sektorflotte annimmt.

Es gegengeschätzte 800 Tonnen dieser Sporen pro Jahr durch Nasham Piraten verloren, das sind 16 Prozent der gesamten Ernte.

Ein guter Skyfisher schafft in einem Jahr eine Ernte von etwa 200 Kilo der begehrten Sporen. Von den für ihn übrig bleibenden 100 Millionen Credit gegen 20 Millionen für die Jahreslizenz drauf, weitere 20 Millionen für den Schutz und die Lagerung der Sporen über das gesamte Jahr und ein weiterer geringer Anteil für die Ausrüstung. Alles in allem ist ein Skyfisher am Ende eines Jahres entweder ein gemachter Mann oder ein toter Mann.

Kapitel 16: Khazzar-Agenten

Kapitel 17: Die große Bibliothek von Haist

Haist ist die Zentralwelt der Cetadeani. Das System selbst ist stark befestigt und durch weitere Tricks geschützt. Interessant ist, dass Besucher der Bibliothek zu einem kleinen Mond am Rande des Systems gebracht werden und von dort per Materie Transmitter in die Empfangshalle der fensterlosen Bibliothek gebracht werden.

Es ist nicht bekannt, ob die Bibliothek einen oberirdischen Zugang hat oder überhaupt auf diesem Mond liegt. Im Hinblick auf die Transmitter-Technologie, die den Cetadeani hier zur Verfügung steht, muss man nicht einmal davon ausgehen, dass sich die Bibliothek überhaupt im Haist-System befindet. Jeder, der den Transmitter betritt, betritt diesen einzeln und ohne Ausrüstung. Er wird gebeten, sich zu entkleiden und seine Kleider in einen speziellen auf sein genetisches Muster kodierten Behälter zu legen.

Auf der anderen Seite wird er in einer Kammer empfangen, welche in den Stein eines Berges gehauen scheint. Auf einer Art Altar bzw. Steinbank liegt eine helle Tunika in der Größe des Besuchers, daneben liegt ein Info-Pad (eine Art Reiseführer durch die Anlage).

Sobald der Reisende durch die einzige Tür des Raumes in den Großen Saal tritt, kann er sich völlig frei bewegen.

Im Inneren finden sich Teppiche an Boden und Wänden, die Decken sind mit kunstvoll verzierten Schalen verkleidet, und das Licht entstammt antik wirkenden Deckenflutern und Kronleuchtern. Es herrscht eine gedämpfte Atmosphäre, der Führer spricht über ein telepathisches Interface mit dem Träger. Die Stimme ist sanft, unaufdringlich und klar. Sie stellt sich als „Persönlicher Bibliothekar“ vor und bietet an, auf einen beliebigen Rufnamen zu reagieren. Der Bibliothekar informiert den Träger, dass er alles Wissen, das der Träger einzusehen wünscht, für ihn speichert und auf späteren Abruf verfügbar hält. Der Bibliothekar ist zum Verbleib beim Träger bestimmt. Er ist auf dessen Genmuster kodiert und kann nur von ihm genutzt werden. Die Speicherkapazität ist nicht bekannt, aber sie wird nur ein Bruchteil der Informationen aufnehmen können, die in der Bibliothek vorgehalten sind.

In der Bibliothek existieren sehr alte Schriftrollen, von denen einige noch nicht digitalisiert sind. An diese Informationen kommt man Anfangs nicht heran. Erst wenn man über Jahre die Bibliothek genutzt hat und über den Bibliothekar seine Rechercheergebnisse der Bibliothek zurück gegeben hat (dies ist die Bezahlung für die Nutzung), kommt man an die sehr alten Aufzeichnungen heran. Aufzeichnungen aus der Zeit der Meta-Lords und des Alten Imperiums vor mehr als 25.000 Jahren.

Der Bibliothekar ist eine BlackBox. Er ist als Amulett konstruiert, das sich wie ein Schmuckstück oder eine Erkennungsmarke tragen lässt. Er führt bei jedem Besuch einen Datenabgleich mit dem Bestand der Bibliothek durch, die den gespeicherten Informationsumfang auf Schlüssigkeit und Falschinformationen prüft und diese Korrekturen gleich an den Bibliothekar weiter gibt. Alle zusätzlichen Arbeiten sind auch als solche gekennzeichnet.

Die Bibliothek steht allen Bürgern des Galaktischen Bundes offen. Den Dhor'Gondar und den Morlorn ist der Zugang offenbar verwehrt, denn keiner dieser Spezies ist dort je gesehen worden.

Kapitel 18: Die Shak'Maral

Kapitel 19: Die Karte

Kapitel 20: Das Vermächtnis der Meta-Lords / Das Mysterium der Builder

Das Vermächtnis der Meta Lords

Die Führungskaste der Meta-Lords regierte die Galaxis zwischen ca. 686.000 BC und ungefähr 48.750 BC, als die aktuellen Hochrassen sie Verdrängten. Sie übernahmen das Vermächtnis der Builder, die zur dieser Zeit bereits auf millionen Jahre aufgezeichnete Geschichte und auf ebenso lange überlieferte Legenden zurückblicken konnten. Mit der Übergabe der Macht an die Metalords traten die Builder ihre Lange Reise an.

Den zahlreichen - teilweise widersprüchlichen - Legenden nach stammten Mandat und Technologie der Metalords direkt von den Builder-Zivilisationen. Sie setzten die Meta-Lords ein um bis zur Vollendung des Tor-Netzwerks alle Zivilisationen der Galaxis zu vereinen und gerecht und weise anzuleiten.

Neben der Builder-Technologie stand den Meta-Lords nach der formalen Amtsübergabe der Regierung ohnehin jegliche in ihrem Einflussbereich entwickelte Hochtechnologie zu. Besondere Erfindungen wurden dabei oft geheim gehalten um einen generellen Vorteil für die direkten Regierungsapparate zu erhalten.

Banh'Ashtoran ist einigen Legenden nach der alte Regierungsplanet der Meta-Lords. Seine Position gilt als verschollen. Doch gibt es uralte Verbindungen dorthin. Es heißt von jedem der Builder-Regierungswelten gäbe es Hinweise oder Tore dorthin. Nach derzeitigen Erkenntnissen kommen also die Regierungswelten der Gamah'Ginh und der Shak'Maral für eine nähere Untersuchung in Frage

Unglücklicherweise verweigern die Gmah'Ginh jegliche Untersuchungen auf ihren Regierungswelten, während die Shak'Maral so zersplittert sind, das nichts mehr an das "Alte Reich" erinnert. Die Suche nach den antiken Verbindungen ist der nach der sprichwörtlichen Nadel in einem Heuhaufen nicht unähnlich.

Die Galaxis unter den Meta-Lords

Die Galaxis befand sich damals in einem Goldenen Zeitalter, frei von nationalen Grenzen oder individuellen auf einzelne Spezies begrenzte Einflussgebiete. Regionen zeichneten sich zwar durch kulturelle Unterschiede und auch technologische Unterschiede aus, doch auf Nationalismus, Materialismus oder Rassismus basierende Differenzen waren kein Thema.

Der Hochkanzler

Jede Region ermittelte anhand komplexer Eignungstests KandidatInnen für das Amt des Hochkanzlers und Generaladministrators. Im Rahmen weiterer Tests wurde aus ihnen der Hochkanzler und Generaladministrator und seine Berater ermittelt und zugleich geschult. Im Rahmen einer mystisch und religiös anmutenden Zeremonie traf der Rat der ältesten Hochkanzler zusammen und benannte den neuen Hochkanzler und Generaladministrator, der von da an die Galaxis regierte.

Hochkanzler und Generaladministrator stellt dabei einen kombinierten Titel dar. Hochkanzler den politischen Titel und Generaladministrator den militärischen Rang.

Die Ankunft der Ältesten

Die Ankunft der Ältestenschiffe ist den Legenden nach immer ein besonderer Anblick gewesen. Ihre kompliziert ornamentierten silber und goldfarbenen Rümpfe muten an wie indianische Symbolik und verbreiten eine Aura der Erfurcht.

Das größte unter ihnen verblieb 417,3 Erd-Tage (1 lokales Jahr um den Regierungsplaneten um den alten Hochkanzler nach übergabe der Amtsgeschäfte zum Versammlungsort der Ältesten und damit in seine oder ihre neue Heimat zu bringen. Dieser Versammlungsort ist unbekannt und definitiv nicht Freeport.

Ob dort irgendwann wenn sie bereit sind alle metalords zu einem bewusstsein verschmelzen steht in den sternern.

Freeport

Freeport war und ist in jedem Galaktischen Zeitalter das galaktische Handelszentrum gewesen. Auch unter den Meta-Lords war die Bedeutung gewaltig. Um die Ringwelt herum und auch auf

Freeport selbst waren die größten Flottenstützpunkte der Metalords angesiedelt. Es heißt es bestand einmal eine direkte Torverbindung von dort zum heute verschollenen Heimatplaneten. Es heißt ferner weitere Einrichtungen der Meta-Lords existierten dort noch.

Diese unvorstellbar gigantische torusförmige Megastruktur hat einen mittleren Durchmesser von etwa 40 AU. Der Torus selbst hat einen Querschnittsdurchmesser von etwa 75.000 km. Der Umfang des Torusrings beträgt etwas mehr als 120 AU oder 18 Mrd Kilometer.

Der Torus besteht aus einzelnen Segmenten von je etwa 50000 km Länge. Platz für 360.000 planetengroße Siedlungsgebiete.

Den Siedlungsgebieten - ein Siedlungsgebiet wird praktischerweise als "Welt" bezeichnet - ist gemein, das sie zwischen sich und der nächsten Welt einen flanschartigen Wall besitzen, in dem sich Wartungsanlagen, Raumhäfen, Energiegewinnung und Ver- und Entsorgungseinrichtungen für jede Welt befinden. Die meisten dieser Übergangsegmente befinden sich hinter tarnenden Felswänden und reichen bis ins All hinaus.

Die mittlere Schwerkraft liegt zwischen 0,50G und 1,30G und im Schnitt bei 0,90G, in Abhängigkeit des Dichte-Querschnitts durch den Weltzylinder. Messungen zufolge muß dieser teilweise hohl sein oder die Dichte zum Kern hin stark abnehmen. Die Atmosphären werden durch Gravitation gehalten. Ein Magnetfeld hüllt den Torus etwa 10000km oberhalb der Torusgrenzen ein und verläuft schlauchartig tangential zu den Weltsegmenten. Ein Welt-Segment wird bei der Besiedlung initialisiert und passt seine Biosphäre den Bedürfnissen der neuen bewohnenden Spezies nach etwa 13 Tagen ununterbrochenen Aufenthalts an. Möglicherweise haben auch andere "mentale" oder "technologische" Faktoren einen Einfluss auf die Zeitspanne bis zur Initialisierung und darauf ob diese überhaupt stattfindet.

Geschätzte 0,5% der Weltsegmente sind leer. Teilweise sollen sich dort Spuren vergangener Zivilisationen befinden und so wird angenommen, das auch eine erfolgte Initialisierung nicht endgültig ist. Eine unbekannte Macht gebietet über Freeport. Der "Betreiber" ist über die Segment-AI jederzeit erreichbar, jedoch nie persönlich in Erscheinung getreten. Ist die Megastruktur möglicherweise vollständig automatisiert? Ist sie möglicherweise sogar lebendig?

Die lange Reise der Builder

Die Builder kämpfen zusammen mit anderen Spezies in anderen Regionen des Universums gegen die Corroder. Nicht alle Builder-Rassen entstammten unserer Galaxis.

AI's der Builder überwachen das Tornetzwerk (Keeper). Jegliche Kommunikation oder jeder Transit wird für eine gewisse Zeit archiviert.

Die Zerstörung eines Tores ist in diesem Überwachungsnetz so ziemlich als höchste Alarmstufe hinterlegt.

Khazzar

Storyline 2. Teil „Khazzar“

1. Der Graue Rat – ein Treffen wichtiger Khazzar Lords - auf Ceti Prime.

Hydaara

Storyline 3. Teil „Hydaara“

1. MacCabe hat eine unerwartete Sichtung

Kapitel 1: Die Sichtung

Es regnete. Das Heulen der Energieumformer und Pulsormotoren lag schwer über der von tiefen Furchen gezeichneten Schlammrinne. Landcrawler mit breiten Kettenlaufwerken benutzten die Rinne mehrmals täglich um Rohstoffe von den Abbaustätten zum Raumhafen und Versorgungsgüter von dort zur Siedlung zu transportieren.

Warum MacCabe sich freiwillig beim Sicherheitsteam gemeldet hatte, welches die Strecke sicherte, konnte er heute - knapp eine Woche später - nicht mehr genau sagen, denn die Bezahlung war mäßig, es regnete seit 4 Tagen ohne Pause und der Bau der Wildbarrieren entlang des Perimeterverlaufs ging mehr als nur schleppend voran. Man konnte nicht behaupten das Vincent MacCabe nach einer ereignislosen Woche in der zunehmend kälteren Luft des

beginnenden Winters besonders aufmerksam war.

Eine Bewegung am Rande des Wahrnehmungsbereichs seiner Augenwinkel erregte plötzlich seine Aufmerksamkeit. Adrenalin durchspülte in der Schrecksekunde seinen Körper während er aufgeschreckt mit dem Kopf herumzuckte und eine schlanke hochgewachsene Gestalt unter ihm im Unterholz erblickte.

Der etwa 20m entfernt stehende Fremde trug offenbar grünliche Tarnkleidung die nahezu perfekt mit der Textur des Waldes übereinstimmte und beobachtete ihn aufmerksam. Eine Art metallischer Speer, den er in der Rechten haltend neben sich aufgestellt hatte, war etwa einen halben Meter größer als die Gestalt. Zudem trug er so etwas wie eine Waffe oder ein Werkzeug in der anderen Hand.

Es dauerte einen Moment bis MacCabe die Unterschiede zwischen dem Fremden und den Menschen auf diesem Planeten auffielen. Das extrem schmale und lange Gesicht, die äußerst langen und feingliedrigen Arme, die gebeugten Beine und das auffallend lange dunkle Haar.

Kurz nachdem MacCabe sich zu dem Fremden umgedreht hatte tauchte dieser seitlich ins Unterholz ab und verschwand lautlos in der Geräuschkulisse der Piste. Einem Impuls folgend wollte MacCabe ihm nachsetzen, doch er durfte seinen Posten nicht verlassen.

Sollte es auf Hydaara doch intelligentes Leben geben? Wahrscheinlich ist es hier wie auf vielen Welten der USC zugegangen: Konzerneigene Scouts haben den Planeten untersucht, ihm ein frühes "pre-sapient" Entwicklungsstadium bescheinigt und darauf basierend vorläufige Abbaurechte beantragt. Die Behörden haben diesem Antrag - mangels vollwertigem Gutachten - auf zwei Jahre befristet stattgegeben. In den folgenden Jahren ist es dem Interstellar Exploration Office (IEO) offenbar nicht möglich gewesen eine anständige Kategorisierung durchzuführen. Und als Folge wurden die Abbaurechte zunächst erneut um zwei Jahre und zuletzt um ein weiteres Jahr verlängert.

Nach fünf Jahren konnte der Konzern erstmals permanente Abbaurechte beantragen. Solange das IEO keine offizielle Freigabe erteilte handelt es sich bei der permanenten Abbaulizenz sogar um Exklusivrechte - offiziell um einen industriell durchgeführten Wettlauf um die besten Bodenschätze und dem damit einhergehenden Raubbau vorzubeugen. Zumeist hatte es das IEO dann ohnehin nicht mehr eilig die Kartographierung vorzunehmen, um nicht unnötig die öffentliche Aufmerksamkeit auf die eigenen Versäumnisse zu richten. Eine Haltung die dem betroffenen Planeten meist nicht besonders gut bekam. Hydaara wurde seit beinahe fünf Jahren vom Orion Mining Consort (OMC) bewirtschaftet und stand an der Schwelle dem Konzern permanent zugesprochen zu werden. Seit Jahren wurden von Konzerseite her Gerüchte dementiert, nach denen es auf Hydaara eine Eingeborenenkultur gäbe.

Aufgekratzt und hyperperzeptiv verweilte MacCabe bis zum Schichtende auf dem mobilen Wachturm. Als Liam O'Connor - seine Ablösung für Heute die elektrische Liftplattform anforderte, fragte sich McCabe ob er ihm von seiner Beobachtung erzählen oder zunächst darüber schlafen sollte.

Als der Söldner von der Liftplattform durch die Bodenluke gehoben wurde, hatte sich MacCabe bereits dagegen entschieden ihm von der Beobachtung zu berichten.

"Keine besonderen Ereignisse!" meinte er als Liam das mit modernster Elektronik vollgestopfte Fernglas an die Augen hob und aufmerksam die Umgebung beobachtete.

Na dann, MacCabe", brummte er. "Na dann", dachte MacCabe, drehte sich wortlos um und ließ sich vom Lift herunter fahren.

Am Fuße des Wachturms standen zwei Geländefahrzeuge. Ein brandneuer CAGRAM Camel Mk.II in Tarnfarben-Lackierung. Auf der Tur prangerte das OMC Logo.

Daneben stand ein älterer, bulliger CVC Mohawk in mattgrauer Lackierung. Im Gegensatz zum Camel war die Ladefläche offen und bildete die basis für einen massiven Überrollbügel auf dem

einige starke Scheinwerfer montiert waren.

Der Mohawk Geländewagen brachte ihn in kurzer Zeit zurück zur Siedlung, deren 5m hoher Perimeterzaun einen gewissen Schutz gegen die potenziellen Gefahren dieser neuen Welt suggerierte.

Hydaara liegt etwa 83 Lichtjahre vom Solaris-System entfernt im New Colonies Territorium (NCT) und hat zur Zeit eine Bevölkerung von knapp 40.000 Kolonisten - zumeist Minenarbeiter. Reiche Erzvorkommen und einige Tempelrelikte machen den Planeten für eine Besiedlung interessant. Die meisten Kolonisten hoffen hier auf einen schnellen Reichtum und ein langes sorgenfreies Leben. Real jedoch ist, dass die meisten Kolonisten gerade Mal so eben ihr Auskommen haben und mit harter körperlicher Arbeit und wenig Freizeit konfrontiert sind.

MacCabe kam hierher als Teil einer Erzfrachter-Crew, wurde jedoch nach einer durchzechten Nacht völlig Pleite gefeuert und zurückgelassen. Die Kerle die ihm - davon ist er nach wie vor überzeugt - etwas in seine Drinks geschüttet und ihn danach seines Lohnes beraubt hatten waren wie vom Erdboden verschluckt. Das einzige woran er sich noch erinnern kann ist ein Tattoo das das Kreuz des Südens umschlungen von einer Cobra zeigt.

MacCabe fristet seit dem ein eher trostloses Dasein als Gelegenheitsarbeiter und Wachmann einer privaten Sicherheitsfirma. Er verdient etwas besser als die meisten Kolonisten und sein wertvollster besitz ist der 13 Jahre alte Mohawk ATV mit dem er nun zwischen zwei schwer beladenen Landcrawlern in der Perimeterschleuse auf die Abfertigung durch die Koloniale Miliz wartet.

Mit den Crawlern haben die routinierten Kontrolleure kaum Arbeit, da die Trucks die Kolonie mit allem Lebensnotwendigen versorgen, werden selbst für den Fall das potenziell gefährliche Güter in den Perimeter hineingelangen oft beide Augen zugedrückt.

Mit den Privatfahrzeugen sieht die Welt ganz anders aus, das weiß MacCabe aus der Erfahrung, doch das ein Trupp schwer bewaffneter Marines die Koloniale Miliz begleitet ist bisher nie vorgekommen. Die beiden Milizen haben nun den letzten Wagen vor ihm abgefertigt und wenden sich zu MacCabe um. Der Blick des Größeren der beiden Kontrolleure beunruhigt ihn derart, das sich die Nackenhaare aufrichten. Irgendetwas stimmt hier nicht. Ein Blick auf den Heckmonitor bestätigt, das MacCabe von vier weiteren Soldaten eingekreist ist. Was war hier los?

Kapitel 2: Kontrolle

"ID bitte!" fordert der Kontrolleur und es klingt rein gar nicht nach einer Bitte. MacCabe reicht dem hageren aber hoch gewachsenen Mann seine ID-Card hinüber und behält wie üblich die Hände auf dem Steuerhorn des Mohawk ATV.

"Vincent MacCabe," stellt der Mann fest. Sein Namensschild weist ihn als Corporal Gordon Hamerton von der Kolonialen Miliz aus. "Ihr Fahrzeug wird im Zusammenhang mit einem Diebstahl gesucht. Folgen sie dem Einsatzfahrzeug, zwei Männer werden Sie begleiten!"

Hamerton deutet auf zwei der Marines hinter ihm, die sofort reagieren und auf den Mohawk zugehen. Der eine mit einem Exo-Gefechtsanzug bekleidete Soldat hält ein Torika 022 LAR locker in der Rechten und springt hinten auf die Ladefläche. Das Fahrzeug bebte als der weit mehr als 100 Kilogramm schwere Gefechtsanzug mit seinen Träger und der Ausrüstung auf der Ladefläche aufsetzt.

Der Andere - offenbar ein Offizier - setzt sich neben MacCabe auf den zweiten Vordersitz des Mohawk.

Langsam setzt sich das Einsatzfahrzeug in Bewegung. Nur Sekunden später ließ MacCabe den Mohawk anrollen. Fast gleichzeitig zog neben der Fahrertür ein Landcrawler gleich. Dieser rollte auf gewaltigen Reifenwalzen über die aufgeweichte Pise und der seitlich der Räder herausgedrückte Schlamm sorgte für eine reichlich unangenehme Fahrt. Der allradgetriebene Mohawk kämpfte sichtlich mit den gut einen Meter hohen Schlammwällen die gleich gewaltigen Schneewehen die Fahrspur säumten.

Etwa hundert Meter hinter der Perimeterschleuse kreuzte MacCabe die rechte Crawlerspur und fuhr auf die östliche Schotterstraße in Richtung des Zentrums der Siedlung. Das weissblaue Einsatzfahrzeug beschleunigte und MacCables alter Mohawk musste ganz schön kämpfen um an dem fast neuen CAGRAM Camel dran zu bleiben. Nach etwa einem Kilometer bog der Camel nach rechts in die Harbour Road ein und fuhr in Richtung Fluß.

Download

Storyline 4. Teil „Download“

1. Max Cruger, Carl Scot und Lee van der Verft werden von Unbekannten abgeschossen.
2. Max erwacht in einer Klonbank und findet sich in einem neuen Wirtskörper wieder.

Max Cruger war zusammen mit zwei Weggefährten - Carl Scott und Lee van der Verft - auf den Gibsonhöhen in einer Flugverbotszone unterwegs, um im Auftrag eines Klienten eine nicht näher definierte versiegelte Fracht durch unwegsames Gelände zu einem durch planetare Koordinaten definierten Bestimmungsort zu transportieren.

Der fusionsgetriebene Landcrawler schaffte in dem rauen Terrain kaum 30 Klicks pro Stunde. Ein scharfer eisiger Wind fegt von der Gibsonebene herauf. Die Luft hier oben ist so klar das man hundert Kilometer weit entfernte Objekte deutlich und detailliert auf den Bildschirmen der Rundumkameras erkennen konnte.

Max erblickte den Speeder über dem Bergkamm der McAubry Range und beobachtete den Aero dabei, wie er in das weitläufige Tal einschwenkte durch das der Landcrawler gerade rumpelte. Der Anblick verhieß nichts Gutes und er rief lau:

"Bogey auf zwei Uhr, 85 Klicks rapide Fallend. Carl, mach den SAM-Werfer klar. Das sieht nach Ärger aus."

"Roger Max, hab ihn. 65 Klicks fallend. Er hat uns aufgeschaltet."

Das weinende Geräusch des Flugabwehr-Raketenwerfers auf dem Dach der Kommandosektion des insgesamt über 150m langen Kettenfahrzeuges hallte von den unverkleideten Wänden der großen Brücke zurück.

Plötzlich liefen die Elektromotoren aus. Begleitet von Kopfschmerz und heftiger Übelkeit fielen auf einen Schlag alle Geräte aus. Die Brückenbeleuchtung, alle Monitore, die Lüftung, einfach alles. Das einzige Geräusch war das Nachlaufen des Landcrawlers, der nach etwa 10 Metern zum Stillstand kam. Dann herrschte Stille.

"EMP!" Stöhnte Lee aus dem Maschinenkontrollraum hinter der Brücke und begann die Abdeckung für die Kontrollarmaturen der GCM-Turbine zu lösen und den gekapselten Hilfsgenerator in Betrieb zu nehmen.

Die herannahende Rakete bemerkte niemand. Der Moment des Einschlags durch das Brückenfenster und die folgende Explosion verschmolzen mit der Wahrnehmung eines gleißenden Lichtblitzes und dem Gefühl als ob man aus der Ferne genau beobachtet wird. Noch bevor die Sinne einen Schmerz wahrnehmen konnten, empfing die drei Gefährten das schwarze Nichts.

Dunkelheit.

Stille.

{Eingeschobene Szene???

Ein digitales Frequenzrauschen beginnt irgendwo weit, weit weg. Wird stärker. Gleich einem Tsunami - einer alles verschlingenden Riesenwelle - stürmen Milliarden von fremden Nervensignalen kreischend aus den Enden jeder einzelnen synaptischen Verästelung binnen weit weniger als einer Zehntelsekunde direkt in das Gehirn und entfachen ein gigantisches Neuronenfeuerwerk...

Herzschlag.

Das Blut rauscht in den Schläfen. Alles ist so fremd. So anders. So...
Vertraut?

Gleissendes Licht.

Schnell kneift Max die Augen zusammen. Er will zurück in die sichere Schwärze. Die Erinnerung setzt nur langsam ein. Er nimmt erneut den Moment wahr, in dem der EMP die Elektrik des Crawlers lahm gelegt hatte. Danach ist alles grau, unwirklich und überlagert von nur am Rande vertrauten körperlichen Signalen. Zu stark ist der physische Eindruck des Erwachens, als das er sich weiter auf den Vorfall konzentrieren könnte.

Ihm ist kalt, er ist naß - irgendeine schleimige Flüssigkeit benetzt seine Haut überall - und er hat eine Erektion. Dem Gefühl nach liegt er rücklings auf einer Metallbahre. In seinem Rücken sammelt sich die zähe Flüssigkeit. Im Hintergrund kann er das EKG-Geräusch eines MedScanners wahrnehmen. Bis auf die viel zu kühl eingestellte Lüftung ist es still.

Max zwingt sich die Augen wieder zu öffnen. Die anmutige Visage einer OP-Leuchte blickt grimmig auf ihn herab.

Der Raum hat den Charme eines Kellergewölbes. Mit einem etwas tauben Gefühl im Genick dreht Max den Kopf leicht zur Seite. Links von ihm befindet sich eine medizinische Überwachungskonsole mit großem Wanddisplay zur Projektion von lebensgroßen medizinischen Scans des jeweiligen Patienten. Die Röntgen- und CT-Daten zeigen jedoch einen Mann von unteretzter Statur, und nicht ihn selbst.

Zu seiner rechten Seite befindet sich eine große polierte Metalltür, durch die bequem ein Krankenhausbett hindurch fahren konnte. Daneben eine Türkonsole die anzeigt, das die Tür verschlossen ist.

Herzrasen, ein leichtes Zittern in den Fingern und ein beklemmendes Gefühl in der Brust kündigen etwas an, das er schon seit langem überwunden glaubte. Wie eine Fehldiagnose zuckt ihm der Gedanke an eine Nokhakraut-Pfeife und als hätte eine Sucht ein schlechtes Gewissen an bestimmte Entziehungssymptome durch den Kopf.

Ein metallisches Einrastgeräusch gefolgt von einem leicht Zischen sind hinter seinem Kopf zu hören.

Ein leichtes Schwindelgefühl und eine bleierne Müdigkeit empfangen Max übergangslos und er sinkt zurück in einen tiefen erholsamen Schlaf.

Ein Murmeln das sich nach und nach zu einer Unterhaltung auflöst ist das Erste Geräusch das Max beim Erwachen hört.

"Hat sich Patient 78-A08 bereits geregt?" Eine dunkle Stimme die Max sogleich mit einem Arzt assoziiert.

"Er war vor 2 Stunden für einige Minuten wach, nur Minuten nach der Exaktion." Eine weiche weibliche Stimme.

"Und die anderen Beiden?"

"09-G67 ist noch in der Verifikation. 45-K10 hatte nur ein unvollständiges Image. Die NRU ist noch mit der Rekonstruktion beschäftigt." Die weibliche Stimme hat sich an sein Ohr angenähert.

"Er wacht gerade auf."

Eine Hand legte sich auf seine unbedeckte Schulter.

"Mr. Cruger? Können Sie mich verstehen? Mein Name ist Dr. Lana Deverau."

"Angenehm!" krächzte Max und traute seinen Ohren kaum als er die fremde Stimme wahr nahm.

"Wo bin ich?"

"Guten Abend Mr. Cruger, mein Name ist Prof. Phillip Marcus. Sie befinden sich in der DIM Reanimation Unit des Gibson Naval Hospital. Willkommen zurück." der Doc klingt fast schon etwas gelangweilt.

Max öffnet die Augen und blickt durch eine ungefasste Brille in die braunen Augen einer etwa 30

Jahre alten attraktiven Frau. Max dreht den Kopf in die Richtung aus der die letzten Worte kamen und erblickte einen dunkelhäutigen, grobschlächtigen Mann mit Glatze, Kinnbart und ein 3m traditionellen altaranischen Familien-Tattoo im Gesicht. Seine wasserhellen Augen blickten unbeeindruckt auf Max hinab.

"Wir werden noch ein paar Tests durchführen um das Emotaktile Feedback ihres neuen Wirtes einzustellen und dann können sie sich dem Papierkram widmen."

Ein Wirt. Das war es also, die Suchtanzeichen.

"Richten sie sich bitte auf und bewegen sie langsam Finger und Zehen", sagte die hübsche Helferin.

Das aufrichten fiel Max sichtlich schwer. Der Wirt entsprach gefühlsmäßig der Scannerdarstellung an der Wand der SickBay. Ein düsteres Gefühl der Enttäuschung überkam ihn.

"Was ist mit meinem..." begann er doch Dr. Marcus gelangweilte Stimme unterbrach ihn.

"Ihr natürlicher Körper wurde von der Explosion völlig zerrissen. Keine Chance für eine schnelle Restaurierung. Es ist noch genug Material da um einen Klon zu züchten." Er grinste: "Möchten Sie Ihren Vertrag upgraden?"

Es folgte eine langwierige und nicht minder langweilige Prozedur in der er immer wieder Mikroinjektionen und Bewegungsanweisungen erhielt.

Nach 20min schien Dr. Marcus zufrieden und tippte einige Befehle in die Konsole eines großen grauen Metallschranks mit zwei Öffnungen an der vorderen Seite.

Max Cruger erwacht in einem neuen Wirt der neben einigen unangenehmen Angewohnheiten und der Sucht nach AntiAge augenscheinlich einem Vorgänger gehörte der einige sehr einflussreiche Feinde hat. Stichpunkte: Cloning, Piraten, Artefakte

Artefakt

Storyline 5. Teil „Artefakt“

1. Vin Callaway trifft auf der Straße einen Sterbenden der ihm einen Koffer nebst der Bitte einen gewissen Deerhound aufzusuchen und ihm den Koffer zu bringen.

Auf der immer währenden Suche nach dem sprichwörtlichen Glück hat Vin seine Heimatwelt Dobb's World in der Territorial League hinter sich gelassen und ist als Hilfs-Schiffstechniker auf einem alten Frachter nach New Sydney gekommen.

Kaum hatte Vin den Transfer zur Oberfläche und die Einreiseprozedur hinter sich gebracht, fand er sich auch schon im Schmelztiegel der Stadt wieder.

Blauäugig wie ein Kind ließ der groß gewachsene Mann sich im Strom der Menschen treiben, folgte ziellos den unterschiedlichen Pulsorband-Routen kreuz und quer durch die City. Es ist nur eine Frage der Zeit bis ihn etwas aus der fälschlich wahrgenommenen Tourismusatmosphäre herausreißen und auf den Boden der Tatsachen zurückholen sollte.

Auf dem Dungannon Streetmarket schließlich hängen die ersten Verfolger am Hacken des grobschlächtigen Provinzweltlers und ehe er es sich versieht, platzt ihm plötzlich und ohne Vorwarnung fast der Schädel vor Schmerz und dankbare Schwärze empfängt ihn.

Als seine Wahrnehmung wiederkehrt, hat Vin beachtliche Kopfschmerzen, auf der Zunge liegt ein eisenhaltiger Geschmack. Der Untergrund auf dem er liegt fühlt sich erdig weich an und riecht nach Gras und Senf. Senf?

Vin reißt die Augen auf, doch gleißendes Sonnenlicht belehrte ihn eines besseren.

Nach einiger Zeit kann er seine Umgebung wieder wahrnehmen. Ein Park, geauer ein Stadtpark. In einiger Entfernung erheben sich - eher brachial als majestätisch - die Fassaden riesiger Wolkenkratzer, einige von ihnen tauchen trotz der Entfernung den Park unter ihnen in düstere kalte Schatten.

Der junge Mann steht vom feuchtkalten Boden auf und setzt sich auf die Betonbank hinter der er gelegen hatte. Diese wird bereits von den Schatten die die Nachmittagssonne wirft in ein für seinen arg mitgenommenen Schädel angenehmes Halbdunkel getaucht.

Bestandsaufnahme.

Außer etwas Kleingeld und einem zerknitterten holographischen Folienausdruck von seiner Familie hatte man ihm alles abgenommen. Rucksack und Reisetasche sind verschwunden. Sein PDA mit dem schon seit langem lädierten Display liegt nur drei Meter weiter neben der Parkbank im Gras.

Ächtzend steht Vin auf und schlurft zu dem altersschwachen Gerät. Auf dem Weg zurück zur Bank fällt sein Blick auf den Inhalt des überfüllten Abfallbehälters, der seitlich an der Bank befestigt ist. Seine ID, eine zerknickte Kunststoffkarte, blinzelt ihm entgegen.

Mut- und jetzt mittellos sinkt Callaway auf der harten Bank zusammen.

Wie konnte er nur so naiv gewesen sein? Er stützt sein Gesicht in seine Handflächen und schüttelt kaum merklich den Kopf, als schnelle Schritte sich im Halbdunkel der Gebäudes nähern. Es fallen Schüsse ganz in der Nähe. Ein Mann strauchelt, als er neben Vin aus dem Gebüsch hervorbricht und zu Boden stürzt. Die Waffe des Mannes und ein flacher schwarzer Koffer schlittern von Callaways Füße.

"Der Koffer!" stöhnte der Mann mit schmerzverzerrtem Gesicht.

Vin starrt wie versteinert auf die immer größer werdende Blutlache die unter dem Brustkorb des Mannes hervor sickerte. Der starrte Vin flehend an: "Du must ihn zu Deerhound bringen!".

Vin war nicht in der Lage zu reagieren.

"Bitte. Bring Deerhound den Koffer. Du findest ihn im Dark Nebula. Schnell!"

Hinter Callaway im Gebüsch krachten schwere Schritte durch das Unterholz. Der Kopf des fremden sackte auf sein Gesicht.

Wie in Zeitlupe bückte sich Vin und ergriff den Koffer. Drei Schritte weiter lag die Waffe des fremden, Callaway nimmt auch diese an sich.

Hastig setzt Vin sich in Bewegung. Weg. Nur weg von hier, schreit eine ängstliche Stimme in seinem Kopf. Im laufen schiebt er die schwere Waffe vorn in seinen Hosensack. Mit jedem seiner schweren Laufschriffe schlägt der Koffer an Vins Oberschenkel, drückt die Waffe empfindlich in seine Körpermitte. Doch Vin läuft, schneller und weiter als je zuvor, wagt es nicht sich umzudrehen. Er nimmt nicht wahr wo er sich befindet. Verläuft sich, läuft, läuft und beginnt plötzlich zu straucheln. Ein stechender Schmerz breitet sich von seiner Nierengegend aus.

Ungläubig schleppt sich Vin in eine dunkle Gasse. Lläuft plötzlich auf Gitterrosten. Eine Treppe.

Callaway folgt der langen Treppe abwärts. Über vier Zwischenebenen geht es knapp 20m in die Tiefe. Die Fenster der Gebäude links und rechts der Gasse sind hier unten verschlossen. Fünf Stockwerke tiefer steht er wieder auf Beton. Ladedocks für Versorgungsfahrzeuge sind in die Gebäudewände eingelassen. Es riecht nach Urin, verschmorten Kabeln und nach... Fisch?

Vin Callaway folgt der Treppe weiter in die Tiefe. Neun Zwischenebenen waren es diesmal und er blickt ungläubig ein spärlich beleuchtetes Hafenbecken in dessen brackigen Wasser eine Menge Abfall und einige Frachtschuten liegen.

Callaway sieht sich um, kann niemanden entdecken als er im Halbschatten zu den Schuten hinüber, vom Pier mit einem kurzen Satz an Bord der erstbesten Schute springt. Durch eine Luke gelangt der gebürtige Eridaner in einen Frachtraum um seine Wunden zu lecken.

Der Schmerz in seiner Seite hatte Vin erst für eine Schußverletzung gehalten. Hysterisch lachend jedoch quittierte er die Erkenntnis das er einfach nur Seitenstiche hatte.

Nur wenig später fällt Vin auf einem Haufen Luftpolsterfolien in einen unruhigen Schlaf.

Bilder seines Lebens zuckten durch seine Träume. Wie er als Ausbilder die Land- und Forstleute auf Dobbs World darin einweichte welche Anzeichen ein bestimmtes Wetter ankündigten...

Der grobschlächtige und etwas naive Außenweltler Vin Callaway entdeckt New Sydney. Dabei lernt er Tarlon Rhaan, Deerhound und ihre Freunde kennen, erlebt den Alltag und einige ziemlich abgedrehte Leute auf Altara.

Braindump: RiftRoamers – Dystopia (Sternennetz)

Melrose aka Max und Bonner lernen sich auf Tingerhove kennen. Bonner bietet Max einen Job an. Da Max total abgebrannt ist nimmt er an. Die beiden sammeln Max sachen ein und verlassen dann den Planeten in einem Shuttle.

Hydaara (NCT)

Hydaara ist ein kleiner erdähnlicher Waldplanet mit ca. 60% Oberflächenwasser von dem mehr als die Hälfte in Form von Süßwasserbeständen existiert die sich auf vier große Binnenseen verteilen welche durch ein Sehr stark verästeltes Seen und Flußsystem miteinander verbunden sind und auf diese Weise einen Süßwassergürtel entlang des Äquators bilden dessen Breite bis zum 30. Breitengrad reicht. Zwei Polarmeere befinden sich nördlich des 60. Breitengrades und sind zum größten Teil vereist.

Auf Hydaara gibt es sechs Hauptsiedlungen: Torshavn (15000 EW), Sandvik (11000 EW), Storholm (6000), Langtorp (3000), sowie die Hafensiedlungen Norhavn (3000) und Söderhavn (1000). Weitere 1000 Leute halten sich verteilt auf etwa 40 Camps auf dem restlichen Planeten auf.

Etwa 20 Tagebaustätten und Bergwerke verteilen sich über den Planeten. Hinzu kommen noch einmal halb so viele Holzfällercamps, die dem Verlauf neu entstehenden Pisten folgen. Etwa 10 Camps dienen der Forschung und Erschließung neuer Ressourcen

Die Bergwerke in den Bergen werden aufgrund des problematischen Terrains durch Carryalls bedient. Die Tagebaustätten nahe der großen Siedlungen werden von Landcrawlern bedient. Diese sind zugleich die größten Abbaugelände.

Landcrawler sind riesige Lastwagen fast 10m breit, bis zu 20m hoch und über 100m lang. Solch ein Monstrum besteht zumeist aus einer Zugmaschine auf zwei Paar Laufketten und einem Trailer mit einem weiteren Paar Laufketten.

Zwei entferntere große Abbaugelände werden jeweils durch eine Magnetschwebenbahntrasse versorgt.

Alle Verkehrswege treffen in Torshavn aufeinander, wo sich der interstellare Raumhafen des Planeten befindet.

Die Siedlung Torshavn ist von einem etwa 8m hohem Perimeterzaun umgeben und besitzt im Süden eine Fahrzeugschleuse für Landcrawler.

Im Norden befinden sich Vehicle Launch Pads, der Erz-Raumhafen über den eine Flotte Industrial Carryalls mit Erz-Frachtmodulen den Ertrag der entfernteren Tagebaustätten einfliegen und in aufgeständerte Siloanlagen abschütten, von wo aus das Erz mit Förderbändern zu den nahe gelegenen Erzschnmelzen transportiert wird.

In der Mitte befindet sich die Kernsiedlung und der größte Teil des Business Districts.

im Westen der Siedlung befinden sich Lagerhäuser und Versorgungsbetriebe, sowie ein kleinerer Business District.

Am Ostrand befinden sich großflächige Industrieanlagen, Werkstätten, eine Roboterfabrik und die Energiestation der Siedlung.

Im Süden befinden sich ebenfalls Versorgungsbetriebe, sowie Umschlaganlagen und die Recyclingbetriebe der Siedlung.

Im Osten Norden und Nordwesten fließt ein Arm des Flußdeltas um die Siedlung herum. Dort

befindet sich ein Flußhafen über den hauptsächlich Holz in die Siedlung gelangt. Hydaara verfügt über Mammut-Laubbaumbestände die sich über nahezu den ganzen Planeten ausbreiten, mit Baumkronen von über hundert Metern Durchmesser. Groß genug um mit einem der großen Carryalls oder einem Trampfrachter unter dem Blätterdach hindurch zu fliegen.

Download

Parallel Plot / 2. Handlungsfaden

Die Gruppe findet ein treibendes Raumschiff und birgt dieses.

Nachdem das Schiff in einen Parkorbit um eine/-n unbewohnten Sonne/Planeten geschleppt und zurückgelassen wurde, beginnt man mit der Recherche über das Schiff und scheucht dabei einige interessierte Parteien mit gegenteiligen Interesse und skrupelloser vorgehensweise auf.

Artefakt

Parallel Plot 2 / 3. Handlungsfaden

Old storyline

Location-Ideas

Strand, Bucht, Klippen, Steilküste, Höhle, Gezeiten, Raumschiff auf Sandstrand, Licht des flackernden Feuers unter dem Rumpf.

Raumstation, Piraten und Schmuggler-Treffpunkt, Wohnstation, Reparaturdock, Beschädigungen, treibende Wracks, Asteroidengürtel, Schürfer, Wrecker, Spieler, Verbrecher, zufällig wirkende Erweiterungen der Station, fahrende TrampTrader, Schwarzmarkt, AlienTech, Kontakte, hydroponische Gärten, NewVegas

Rebellenbasis im Santora-Territorium, CyberDoc, Hacker, Söldner, Agenten, alter Tempelbau, Tempel-Raumhafen, unterirdische Zisternen, Katakomben, Relikte, Kontakte

Native Cast & True Story

Die Luai

Te-Ereena (T'Ereena), Jägerin der Luai, Ihre Gestalt entdeckt MacCabe im Wald. T'Ereena hat als einzige der Luai bisher die Sprache der Menschen fließend erlernt und beginnt allmählich durch die Denke der Menschen hindurch zu blicken und ein Gefühl dafür zu bekommen wem sie vertrauen kann und wem nicht.

Ko-Orshon (K'Orshon), Stammesältester der Luai

Ti-Ira (T'Ira), Schamanin der Luai

Ke-Enor (K'Enor), Lehrer der Luai

Ho-Ontrosh (H'Ontrosh), der blinde Seher, ein Mensch, kein Luai. Er stürzte vor langer Zeit hier ab. Ein Scout der zunächst alleine auf der für ihn fremden Welt klar kommen mußte. Durch eine Speifrosch-Attacke erblindete er und begann plötzlich übersinnlich Wahrnehmungen zu entwickeln (Psionik). H'Ontrosh ist der Lehrer der Luai in Bezug auf die Menschen und ihre Profitgier. T'Ereena ist seine beste Schülerin und für H'Ontrosh so etwas wie eine Tochter.

Die Namen der Luai

Weibliche Namen beginnen mit „T“, männliche Namen mit „K“ und Gastnamen mit „H“. Die Buchstaben repräsentieren das Geschlecht des Namensträgers und werden stimmhaft gesprochen, wobei der erste Vokal des Namens die Stimmfarbe ergibt.

T = Tongert - Frucht

K = Kingert - Samen

H = Hargai - Neutrum

Ein vielerorts angetroffener Name für Fremde ist auch noch Mo-Ortan (M'Ortan), was soviel wie

Feind bedeutet. Der Geschlechtsbuchstabe steht dabei für Raubtier (Monorag).

Antagonists Cast & Story

Ron Hertzog

CEO (Chief Executive Officer) of Orion Mining Consort (OMC). Hertzog ist im Vorstand von OMC ein wenig geschätzter Kollege. Nach Jahren der Erfolglosigkeit mit anderen Konzernkolonien ist er fest entschlossen auf Hydaara seinen stark angeschlagenen Ruf zu sanieren.

Da alle Vorstandsmitglieder eine variable Vergütung erhalten mußte sich Ron nun schon mehrere Jahre mit der untersten Gehaltsstufe abfinden. Ein Umstand der ihm die teure Scheidung von seiner damaligen Frau und den Verlust der Mitgliedschaft im Country Club eingebracht hatte. Er wuste bis heute nicht was ihn davon mehr störte. Vermutlich letzteres.

Als der Konzern ihn nach Hydaara abschob, blieb Ron nichts anderes übrig als den Job anzunehmen. Aber er schwor sich aus Hydaara alles heraus zu holen was in seinem Bereich der Möglichkeiten liegt. Bereits die erste Tagebaustätte übererfüllte die Erwartungen. OMC und mit dem Konzern auch Ron Hertzog erwirtschafteten gigantische Profite.

Gerüchte über natives Leben auf dem Planeten jedoch gefährdeten diesen Profit. Hertzog ist fest entschlossen keinerlei Gerüchte über die Existenz nativen Lebens nach außen dringen zu lassen. Er scheut dabei nicht die betroffenen Leute umzubringen.

Kelas Metcheer

Metcheer, der CLO (Chief Legal Officer) von OMC war ehemals Richter auf Ceti Prime. Er ist der Rechtsberater von Ron Hertzog und seit einiger Zeit in die Machenschaften seines Bosses eingeweiht. Metcheer war zunächst ein rechtschaffender Mensch. Durch eine trickreiche Erpressung seitens Ron Hertzog ist Metcheer diesem gefügig. Genauere Umstände sind zunächst nicht bekannt.

Don Nesbit

Leader Survey Department. Er ist der erste Scout des Konzerns. Nesbit war in seiner ersten Lebenshälfte beim Confederated Exploration Office unter Vertrag. Dort lernte er sein Handwerk und die internen Prozesse des CEO kennen und hat somit Zugriff auf Insider-Informationen. Er konnte genau vorhersagen wie das CEO sich um die Kartographierung des Planeten drücken würden, wenn die OMC-Daten über Hydaara entsprechend aufbereitet in die richtigen Hände gelangten.

Dough Walston

Chief Engineer. Er überwacht den technischen Betrieb aller Anlagen. Walston ist eigentlich kein schlechter Kerl. Er empfindet eine tiefe Befriedigung darin das die Maschinen die er betreut optimal laufen. Durch seine Perfektion jedoch ist er zugleich der technische Ingenieur, der die Folteranlagen von Ian Nicholson wartet, was ihm den Spitznamen Folterknecht eingebracht hat.

Ian Nicholson

Chief of Militia. Er befehligt die Truppen des Konzerns. Nicholson ist sadist. Er quält seine Truppen wie auch seine Feinde. Dabei geht es ihm nicht um körperliche Befriedigung sondern ausschließlich darum mit seiner Macht über andere Menschen zu spielen und diesen geistige wie körperliche Schmerzen zuzufügen. Nicholson ist berüchtigt für seine archaischen Foltermethoden.

Neutral Cast

Larry Gniadeck

Sheriff von Torshavn. Er bekleidet das einzige offiziell unabhängige Amt des Planeten. Zwar wird er größtenteils durch OMC finanziert, doch hat er sich eine gewisse Unabhängigkeit bewahrt und den Blick für Gerechtigkeit nicht verloren.

Tom Rayton

Deputy von Torshavn. Larry und Tom sind Freunde. Doch Ian Nicholson hat etwas gegen ihn in der Hand das er zur Erpressung verwendet. Dieser Umstand macht Tom zu Hertzogs Spitzel in der Bevölkerung.

Chuck Hanson

Ripper-Doc. Hanson war einst ein angesehener Chirurg, hat für die Legion in einem der Kriesenherde der USC Soldaten zusammengefglickt und dadurch einige Probleme mit der psychischen Belastbarkeit bekommen. Er ist einer Medikamentensucht nach bestimmten Beruhigungsmitteln verfallen, die ihn vor einigen Jahren die Zulassung gekostet hat. Für die Bevölkerung von Hydaara jedoch ist er der fähigste Arzt auf dem Planeten.

Protagonists Cast & Story

Hydaara Plot

Vincent MacCabe

MacCabe ist als Techniker einer Frachter-Crew vor einigen Wochen nach Hydaara gelangt und hält sich mit Gelegenheitsjobs über Wasser

Ist nach durchzechter Nacht aufgrund von KO-Tropfen am Folgetag nicht zum Dienst erschienen und prompt gefeuert worden.

MacCabe hat in seiner Vergangenheit als freischaffender Schmuggler, Blockadebrecher gearbeitet sowie meistbietend geheimdienstliche Informationen an die verschiedenen Organisationen gebracht. Dabei hat er unzählige Tarnidentitäten verschlissen. Die zuletzt angebotene Daten waren fingiert und er ist nur sehr knapp einer inhaftierung entkommen. Maccabe weiß das nuala griffin auf ihn angesetzt war, doch er empfand auch eine persönliche sympathie ihr gegenüber. Seine letzten mittel verwendete er darauf seine neue identität zu schaffen und sorgfältig die vergangenheit zu grabe zu tragen. Maccabe ist ausgestiegen und versucht auf hydaara einen glaubwürdigen und wasserdichten neustart hinzulegen.

MacCabe besitzt eine Pilotenlizenz Klasse A, eine Navigatorlizenz Klasse C und eine passende Technikerlizenz der Klasse C. Seine Patente ermöglichten es ihm Schiffe der Korvettenklasse eigenverantwortlich zu operieren. Und große schiffe mit vollständiger mannschaft zu steuern. Einige behördliche Vermerke im Zentralregister jedoch sorgten zuverlässig dafür das er nicht bei renomierten Arbeitgebern als Pilot eingestellt wurde. Seit Jahren hat ihn niemand auf diese Vergangenheit hin angesprochen.

Bewohnt ein Dauerzimmer im einzigen Hotel der 15000 EW Siedlung Torshavn und besitzt ein 13 Jahre alten Mohawk ATV der er vor ort erworben hatte.

Nuala Griffin

Crawler-Pilotin, sie schätzt MacCabe sehr und ist diejenige die hin und wieder an dessen Gewissen appelliert. Die dunkelhaarige Nuala war Sanitäterin bei der Interstellaren Legion und ist nach dem letzten Konzernkrieg ehrenhaft entlassen worden. Sie kann große Crawler und Baumaschinen bedienen, warten und instandsetzen. Kennt sich in der Bedienung mobiler und stationärer Verladeanlagen aus und behauptet nach ein paar Drinks gerne Mal das niemand in der Lage ist einen Crawlertrain so schnell wie sie selbst mit Containern zu beladen und Reiseklar zumachen. Nuala ist mit knapp 36 Jahren eher drahtig geraten, attraktiv und hat einen männlich harten Schlag drauf, wie einem jeder auf Hydaara bestätigen würde. Mit ihrer samtweiche Stimme hingegen singt sie im Interstellar Country Style das einem das Blut in den Adern aufkocht. Man erkennt Sie daran dass sie in der Regel einen zerbeulten Stetson zusammen mit Jeans und Tanktop trägt.

Tara Wyman

Tara Wyman ist eine von sieben Damen die in der Roadside Ranch in Torshaven, eine Adresse die sich vornehmlich dadurch auszeichnet einem Interessierten Kunden auf angenehme Weise möglichst viel Geld aus der Tasche zu ziehen, ihrer täglichen oder eher nächtlichen Arbeit

nachgehen. Mit nur knapp 30 Jahren blickt sie auf ein ereignisreiches Leben zurück das sie diverse Male gezwungen hatte ihre Weiblichen Reize gewinnbringend einzusetzen. Als Tara vor 1 Jahr nach Hydaara kam folgte sie als CIS Agentin einem gewissen Vincent O'Connor der Mal wieder von sich Reden machte indem er strenggeheime Informationen zum Verkauf angeboten hatte die der CIS zuvor in Umlauf gebracht hatte.

Auf Hydaara verlor sie seine Spur und die Transportmöglichkeit zurück in die Zivilisation. Natürlich hatte sie einen Verdacht, das MacCabe der gesuchte Agent war, doch der verhielt sich über Monate so Unauffällig, das sie es nicht schaffte auch nur einen Beweis für die Vermutungen zu erbringen.

Verknüpfung und Ordnung der Handlungsfäden