

Day 1 [12.03.2017, Holgi]

*zig, zig, zig, zig, emergency, red alert, emergency, red alert, energy low, 1054512.232.2323
complete drop off risk level 2,76534, start procedure, malfunction, malfunction, stop
10.2123.223.212. save mode 76.123.231.123 for D7, D8, D9, D10, overwrite protocols, support D9*

Es wird kalt um mich herum. Die Erinnerung verschwimmt, nur ein Gesicht ist übrig von dem was vor mir lag. Wie ein Embryo in einem weißen, glitschigen Sack voller Geburtsflüssigkeit, werde ich mit mehreren anderen in einen 10 auf 6 Meter großen Raum ins Leben gespuckt. Viele Kabel und Gummischläuche stecken in meinem Körper. Ich kann sie langsam herausziehen. Wie bei einer Geburt sind wir vollkommen nackt. Eine der acht Glaskammern im Raum hat sich nicht geöffnet, eine andere speit einen bereits verfaulten Leichnam aus. Ein dritter Tank scheint sich nicht richtig zu öffnen. Einige scheinen sich schneller an die Situation zu gewöhnen. Später stellt sich heraus, dass dies **Aaron** und **Riley** sind. Sie retten die letzte von uns, **Samantha**. Ich kann erkennen, als **Samantha** aus dem Glaskasten gespuckt wird, dass uns irgendeine Flüssigkeit an 16 verschiedenen Stellen in den Körper gepumpt wird. Ich bin mir nicht sicher was ich eigentlich bin, vor allem wer ich bin. Nach einiger Zeit hat eine andere Frau, sie heißt **Arina**, in einer Konsole oder Kommode für jeden für uns etwas zum anziehen gefunden. Sie bemerkt auch, dass dort eine Art Computer installiert ist. **Amar**, ein furchtbar fetter Asiate, scheint sich zuerst an einiges zu erinnern. Er kann **Samantha** helfen, da er anscheinend Arzt war, und er kennt sich auch ein wenig mit Software aus. Ich kann mich an fast nichts erinnern, ich weiß aber, dass mein Name **Camille** ist, und anscheinend habe ich einmal gelernt, mich lautlos wie ein Geist zu bewegen.

Wir lernen uns trotz der deprimierenden Situation kurz kennen. Und **Amar** scheint etwas mit dem Pult geschafft zu haben. Plötzlich spricht eine weibliche Stimme zu uns, sie wird als Hologramm über der Kommode dargestellt. Wir stellen fest – oder vermuten es –, dass wir eine Art Versuchsobjekte sind, aber es wird uns nichts genaues mitgeteilt. Wir sollten warten, bis die KI namens **Sirtana** ihre Arbeit gemacht hat. Aber **Aaron**, will unbedingt raus und kann **Riley** überreden, ihm zu helfen. Beide versuchen mit einer abgerissenen Abdeckung aus der Kommode das Panel an der Tür abzureißen. Ich will sie abhalten, aber dann lass ich es doch ...

Mit **Amar** kommen sie auf die Idee, eventuell den Bereich vor unserem Raum zu aktivieren, um weniger Strom zu benötigen, da die KI anscheinend allen Notstrom benötigt, um die Situation zu beurteilen. Sie hoffen, dass sie dann eventuell die Tür aufbekommen. Sie haben das Panel an der Tür fast abgerissen und auf Wartungsmodus umgestellt. Das hat **Arina** gesehen, die währenddessen auf einem der Tanks herumgeklettert ist wie eine Katze, und kann sich plötzlich erinnern, wie man den Sicherheitsmechanismus überbrücken kann. Die Tür öffnet sich tatsächlich! Wir erkennen einen Gang mit vier kleinen (inklusive unserem eigenen) und einem großen Schott am Ende. Ein Toter mit einer Kopfverletzung liegt an einer Tür. Dahinter hören wir zweimal Klopfen. Ich bleibe zurück und **Arina** öffnet das Schott. **Riley** und **Arina** sehen etwas Schreckliches. Irgendetwas reißt – von Kopf bis Fuß mit Blut verschmiert – die Gedärme von einigen toten Menschen heraus. Als es erkennt, dass dort noch neues Fleisch steht, rennt es sofort los. Doch **Arina** kann das Schott sofort wieder schließen. **Aaron** – obwohl er in der ersten Reihe steht – hat nichts gesehen, da er sich über die nassen Füße geärgert hat.

Amar denkt wir sollten versuchen, eventuelle Überlebende zu retten. Andere finden die Idee weniger spannend. Dennoch beschließen wir, das Schott nochmal zu öffnen – jedoch nicht ohne einen Plan, das Wesen herauszulocken. Es geht dann sehr schnell. Anscheinend war ich einmal eine gute Nahkämpferin. Es dauert nicht lange, dann ist der Gegner überwältigt. Ist das ein Mensch oder ein Tier? Es hat einen echsenartigen Kopf und einen deformierten Kiefer ... **Riley** und **Arina** laufen nach und nach zu unserem Raum zurück, wo **Amar** noch immer an der Computerkonsole werkelt. Leider hören nicht alle darauf, dass ich sie aufgefordert habe, sich zurückzuziehen, vor allem **Aaron** will bei mir bleiben, obwohl er gerade erst wieder nach einem unbehändigen Sturz auf die Beine kommt.

Doch bevor wir weitere Pläne schmieden können, kommt die zweite Kreatur, die zuvor nackt in einer dunklen Ecke kauerte, aus dem Raum heraus. Es könnte eine Art Bär-Mensch-Mischling sein, denn er ist locker 2 Meter groß mit einer Art Fell bewehrt und hat einen überdurchschnittlichen Brustkasten und gewaltige Oberarm. Es ist ebenfalls ein Monster ... oder was auch immer das für ein verrücktes Experiment ist, das mit diesen armen Kreaturen

durchgeführt wurde. **Aaron** will den Riesen mit seinen Schultern zu Boden reißen, doch er prallt einfach ab. Dann will er ihm in die Eier treten, aber es haut ihn erneut auf die Fresse. Ich kann mich nicht konzentrieren, wenn ich die ganze Zeit den Tölpel neben mir noch beschützen muss. Der Kampf ist noch nicht zu Ende.

Day 1 [29.03.2017, Georg]

Geile Karre und geile Schnecke auf dem Beifahrersitz. Gleich wird sie flachgelegt. Ich biege in den Hof meiner Villa ein und steige aus. Vor mir stehen zwei Typen mit Militärmasken. Die Schnecke liegt zuckend am Boden, dann bekomme ich was in die Fresse. Alles wird schwarz.

Zurück im Hier und Jetzt.

Camille schlägt das Drecksvieh zu Boden. Dann ist es still. Die Ruhe tut ihr nicht gut. Sie schwankt etwas. Trotz ihrer Mattheit will sie mit **Aaron** zusammen die Leichen zurück in den Raum tragen. Wir schauen uns die beiden Angreifer etwas genauer an: Der eine ist reptilartig, der andere hat etwas von einem Bären oder einem Wolf ... beide wurden nur bewusstlos geschlagen.

In dem Raum selbst sind nur Schwerverletzte und Leichen. Die Schwerverletzten sterben uns unter der Hand weg. Auch sie sind verändert: Schwimmhäute und fischartige Glubschaugen hier, Beine wie bei einem Paarhufer dort. Ansonsten gleicht der Raum dem unsrigen. Zwei Tanks sind hier nicht aufgegangen, den Inhalt möchte ich gar nicht sehen. **Arina** besorgt sich Kabel und bindet die beiden Angreifer – und erwürgt sie heimlich.

Amar bekommt das mit dem Licht unterdessen immernoch nicht dauerhaft hin. Es ist ein Katz- und Maus-Spiel zwischen ihm und **Sirtana**. Ach ja, **Sirtana**: Nachdem ich **Samantha** erfolglos angebaggert habe, versuche ich mein Glück nun bei dem **Avatar**; irgendetwas muss sich da ja rausbekommen lassen. Eine Selbstmorddrohung hilft und am Ende erfahre ich, dass wir alle "Eigentum" von **ZUS** sind. Das Logo dieser Firma zeigt einen Berg, glänzend und strahlend (Leuchteffekt) und fast schon göttlich; darunter befinden sich die drei genannten Buchstaben. Auch zeigt sie mir ein paar Zahlen als "Beweis" meiner vertraglichen Verpflichtung. Viel lese ich nicht da raus, nur dass ich 25 Jahre alt bin.

Inzwischen kommen die anderen zurück. Die Tür des anderen Raums verschließen wir sicherheitshalber. Was uns **Amar** nicht verrät: ihm fällt auf, dass diese Veränderungen an den Menschen nicht passieren dürften. Es gibt ein Gesetz dagegen: den *Human Preservation Act* ("HPA"). Es dürfen nicht mehr als 0,0035% des Genmaterials verändert werden. Was wir bisher gesehen haben, verstößt deutlich dagegen.

Ich schlage vor, dass **Amar** (unser "Arzt") uns alle untersucht – nur um sicher zu gehen, dass wir nicht auch verändert sind und bald die Kontrolle über uns verlieren. Er findet an keinem etwas (außer an **Samantha**, aber das erzählt er uns nicht), nur **Camille** weigert sich, die Untersuchung über sich ergehen zu lassen. Sie sei definitiv verändert ...

Dann erzählen **Samantha** und ich von der Unterhaltung mit **Sirtana**. **Arina** erinnert sich: Das **ZUS**-Logo prangte in ihren Häusern an jeder Wand. Eine Stimme in ihrem Kopf gab ihr Befehle: Sprengladungen in anderen Firmen anbringen und zünden.

Auch **Amar** findet ein paar Brocken in seinem Gedächtnis: **ZUS** steht für **Zeus Under Silence**. Was er nicht sagt: Er selbst hat für **ZUS** an einem Transhuman-Projekt gearbeitet. Es war allen klar, dass dieses Projekt am HPA vorbeientwickelt wird. Und als es der Firma schlechter ging, wurde er vor die Wahl gestellt ... er wählte das Leben und den Tank. Auch fällt ihm ein, dass die KI die Singularität wohl überschritten hat ... ein Hack ist so nicht mehr möglich.

Samantha gibt offen zu, dass sie für **ZUS** gearbeitet hat – in Kanada. Ihr ist klar, dass die KI uns hätte aussortieren müssen, wenn wir kontaminiert wären. Da wir noch leben, sind wir nicht kontaminiert – womit auch immer ...

Ein paar Diskussionen später ist klar, dass wir uns wieder aus unserem Raum entfernen. **Camille** – immer noch fix und fertig – und **Amar** bleiben hier, um für Strom zu sorgen. Ein dumpfes Krachen und ein kleines Erdbeben erinnern uns daran, dass wir uns beeilen sollten.

Im Gang knackt **Arina** das große Schott mit Leichtigkeit (die zwei weiteren kleinen Türen überspringen wir – später blockieren wir das Schott noch). Ein Luftzug (Druckausgleich). Gegenüber befindet sich ein weiteres Schott (offen, eine Leiche ist zu sehen), dazwischen kreuzt ein ca. 2m breiter Gang den Weg. Auch auf diesem Weg liegt eine Leiche. Hinter dem Schott sehen wir das Spiegelbild von unserem Gang, nur scheint es dort sechs statt vier Räume zu geben. Dann hören wir zwei Stimmen. Wir gehen in Deckung.

Eine Stimme gehört zu **Eve**, einer ziemlich heißen Schnecke, die dieselben Klamotten trägt wie wir. Die andere Stimme gehört zu **Nathan** – er hat einen Kopf so groß wie ein Medizinball. Und

entsprechend große Schmerzen. **Amar** versorgt ihn. Solange **Nathan** am Boden liegt sind die Schmerzen ertragbar. Dann erinnert sich **Amar** an das Kunstwort "Gengineering" ("Gene Engineering").

Eve will mit uns zusammenarbeiten, wir könnten nützlich für sie sein ... Sie trägt eine Brechstange, die sie in dem Schrank unter der zentralen Recheneinheit des Raumes gefunden hat (und noch weiteres "unnützes" Zeugs neben den üblichen Klamotten). Die beiden sind die einzigen Überlebenden aus ihrem Raum. Den Rest hat **Eve** erledigt, nachdem sie aggressiv wurden.

Irgendetwas stimmt nicht an **Eve** – sie verströmt einen feindseligen Geruch. Moment, ich kann Gefühle riechen? Ich probiere das gleich mal weiter: Bei **Arina** kann ich gar nichts riechen – sie riecht nur nach Mensch. **Samantha** und **Nathan** riechen nach Angst, bei **Nathan** kommen in der Kopfnote noch die Schmerzen dazu. **Aaron** versprüht den Duft einer positiven Aufregtheit – positiv? Verwunderlich. Unsicherheit unterstreicht den Duft von **Camille**. Und **Amar**? Er riecht nach Hunger und Stress ...

Wir gehen nach rechts in den Gang nach dem Schott. Am Ende des Ganges befindet sich ein weiteres Schott – diesmal verschlossen. Es gibt einen weiteren kleinen Raum zu unserer rechten: klinisch rein und mit einer Menge Spinden.

Eve behauptet, die Energie wird über die Luft übertragen – man sehe ja keine Kabel. **Arina** hält das für Blödsinn, da in den Wänden durchaus Kabel verlegt sein könnten. Der Boden erzittert wieder.

Um die Spinde zu öffnen, brauchen wir Werkzeuge. **Arina** und ich gehen in den Raum, in dem **Eve** aufgewacht ist, um das "weitere unnütze Zeug" zu holen. Außer Leichen, die von hinten erschlagen wurden, finden wir noch eine Tasche mit Grobwerkzeug. Uns fällt auf, dass sechs Tanks offen sind – bisher haben wir aber nur drei Leichen und die beiden Überlebenden gesehen – wo ist Nummer 6? Wieder im Spind-Raum erzählt **Eve**, dass sie Nummer 6 mit dem Brecheisen erwischt hat. Nummer 6 ist davongekrabbelt, ist aber sicherlich keine Gefahr mehr. Warum **Eve** draufgehauen hat? Wir hätten die Augen sehen sollen ...

Die Werkzeuge helfen nicht, aber nach einer Stromüberbrückung durch **Amar** bekommt **Arina** die ersten fünf Spinde auf. Diese sind komplett leer ...

Nathan erzählt inzwischen **Camille**, dass **Eve** ihn gerettet hat. Die anderen sind ohne Grund aufeinander losgegangen. Er erinnert sich auch an einen Sohn – aber ob diese Erinnerung echt ist? Auf **ZUS** angesprochen erzählt **Nathan**, dass es sich bei dem Berg auf dem Logo vermutlich um den Olymp handelt. Und dann warnt er **Camille** noch vor dem "Fetten" (**Amar**) – es handelt sich um **Dr. Anandyn**. Er arbeitet für **ZUS** und hat sowohl **Nathan** als auch seinen Sohn hier "behandelt".

Immer wieder nimmt uns **Sirtana** den Strom weg. Doch was noch verwunderlicher ist: Manchmal kommt er ohne **Amars** Zutun wieder. Irgendwer muss hier noch sein!

Wir gehen zurück in den Gang und gehen ihn in die andere Richtung runter. **Amar** hat rausgefunden, dass dort ein "Maintenance Room" ist. Auf dem Weg dorthin finden wir die Blutspur, die **Eves** Geschichte zu Nummer 6 belegt. In dem Raum befindet sich ein riesiges Terminal, etwa 20 holographische Screens schweben in der Luft. Sie zeigen Vitalwerte und massig Fehlermeldungen: Breach-Fehler, Software-Fehler, einfach alles scheint am Arsch zu sein ... Vor einer Stunde gab es schwere Zugriffe. Daten wurden heruntergeladen und gelöscht. Vielleicht kann man einiges davon wiederherstellen, doch das kostet Zeit. Auch unsere Eingriffe und die aus D4 (dem Raum von Nathan und Eve) sind hier gelistet. Und weitere Eingriffe aus Raum D8. Dort befindet sich also noch jemand ...

Insgesamt gibt es wohl 8 Decks (also vermutlich um die 640 Probanden). Die Tanks auf unserem Deck ("Minotaurus Deck") wurden durch einen Breach von außen geöffnet. Es war also nicht **Sirtana** und passierte nicht zu unserem Schutz!

Hier drinnen finden wir auch Nummer 6 – tot, das halbe Gesicht zertrümmert. Ihre Augen? Katzenaugen. Laut **Eve** haben sie so hell geleuchtet wie eine Taschenlampe. Nummer 6 wollte **Nathan** liegenlassen, andere aus dem Raum wollten ihn gar töten. Es gab Streit – **Eve** hat ihn gewonnen.

Auf dem Boden neben dem Terminal sehen wir Gitter mit Griffen. Diese bilden einen Zugang zu einem Wartungsschacht. Der Schacht verläuft von "Norden" nach "Süden" und ist viel zu klein für normale Menschen. Ein paar Displays laufen auf Not-Standby. Und **Arina** findet etwas Feinwerkzeug.

Das Licht geht wieder aus. **Sirtana** erscheint und wir hören uns die übliche Strafpredigt an.

Day 1 [03.04.2017, Berni]

-Switch- Ein Mann – ihr Vorgesetzter? – brüllt sie an, weil sie eine Frau mit Kind nicht erschlagen hat? Da ist **Nathans** Stimme. **Camille** schreckt aus einem Albtraum hoch, oder war es doch ein Erinnerungsfetzen?

-Switch- Zurück im *Maintenance Room*: **Aaron** geht raus und ruft nach **Camille**. Er will sie warnen, dass in der Nähe (*D8*) noch andere aktiv sind. Plötzlich gibt es eine Erschütterung und eine laute Detonation. **Samantha**, die immer noch auf dem Gang steht, sieht, dass das nähere der großen Sicherheitsschotts, die wahrscheinlich aus diesem Bereich führen, eine Delle hat. Irgendwas oder irgendwer versucht, das Schott aufzusprengen. Die meisten der anderen Probanden wollen sich zurückziehen und bewegen sich zurück in unseren Ursprungsraum. Es fällt mir schwer, diese Option der ausweglosen Sackgasse gegen die Gefährdung, die hier in der Nähe des Schotts durch den Einsatz schwerer Waffen entsteht, abzuwägen. Ich folge den anderen, da ich allein und ohne Ausrüstung in einer noch schlechteren Position wäre.

Es folgt eine weitere Detonation, ich kann eine weitere Deformation des Schotts erkennen. Auf dem Weg zu *D10* sehe ich, dass sich die Tür zu *D7* einen kurzen Moment einen Spalt weit öffnet. Ich warne **Aaron** und **Riley**, die als letzte mit mir auf dem Gang warten.

Innen höre ich, wie **Amar** versucht, der KI **Sirtana** weitere Informationen zu entlocken. Es bestätigt sich, dass es aus den Räumen *D7* und *D8* erfolgreiche Zugriffe auf die Energieversorgung gab. Weiterhin gibt **Sirtana** an, an sechs Orten der "Station" Sicherheitskräfte im Einsatz zu haben, auch auf dem *Minotaurus-Deck*. **Amar** fragt, ob er eine Nachricht an die Konsole in *D8* übermitteln kann, doch bevor er dazu kommt, gibt es eine entfernte Detonation, die KI-Projektion verschwindet und das Display flackert.

Riley ruft, dass er einen weiteren Mutanten im Gang entdeckt hat, der mehr oder weniger an der Decke geklebt und sich schnell zurückgezogen hat. **Aaron**, **Riley** und **Camille** gehen vor, um die Sachlage zu untersuchen. **Aaron** hat sich eine neue Strategie zurechtgelegt, er ruft in den Gang und bietet "Frieden" an, aber es erfolgt keine Reaktion.

Ich folge mit etwas Abstand. Das Licht geht mal wieder richtig an, ich höre ein Schott und kann sehen, wie sich **Camille** in Richtung *D7* stürzt. Einen Moment später höre ich Schreie und **Aaron** und **Riley** stürzen auch in den Raum. Als ich in den Raum blicke, sehe ich **Aaron**, an dem ein halb zur Ratte mutierter Humanoide hängt und ihm mit Bissen und Krallen schwer zusetzt. **Riley** versucht zu helfen und schlägt seinen Werkzeughammer mit großer Wucht in den Rücken des Wesens. Weiter hinten streckt **Camille** ein weiteres stark mutiertes Etwas mit schnellen und gezielten Schlägen und Tritten nieder und widmet sich nun auch dem Rattenwesen.

Dieses lässt schließlich von **Aaron** ab und geht winselnd zu Boden. Es sieht so aus, als ob es sich ergeben will. **Riley** und **Camille** lassen von ihm ab. Die Situation ist sehr verwirrend, ohne Erinnerung und Informationen über diese Mutationen ist es nicht möglich, die Bedrohungslage richtig einzuschätzen. Aber wenn die anderen schon entscheiden, die Kreatur am Leben zu halten, so sollte sie zumindest gebunden werden. Ich greife mir ein paar geeignete Kabel aus einem der Tanks und nähere mich. **Camille** greift sich den schwer angeschlagenen **Aaron**, um ihn zu **Amar** zu bringen. Ich finde das zu diesem Zeitpunkt sehr unvorsichtig, da sie offensichtlich die beste Kämpferin hier ist und mich und **Riley** so mit diesen gefährlichen Mutanten alleine lässt. Der Rattenmensch schnappt immer noch sehr bedrohlich um sich. Ich muss ihn fesseln. Irgendein Instinkt lässt mich im richtigen Moment auf seinen Rücken springen und ihn so blockieren, dass er sich nicht mehr wehren kann. Ich fessle alle Extremitäten. Puh, er stinkt widerlich, hoffentlich ist da nichts Ansteckendes.

Riley schaut nach dem anderen, dem Frettchenmenschen. Er scheint tot zu sein. Die Haut hat eine seltsame Eigenschaft, erst erscheint sie weich, aber wenn er etwas Druck ausübt, wird sie steinhart. Dennoch hat **Camille** ihm mit bloßen Füßen das Rückgrat gebrochen. Sie kommt gerade wieder zurück, das ist irgendwie beruhigend.

Der Rattenmutant winselt weiter, es klingt fast, als wollte er mir was mitteilen. Wenn das früher mal Menschen waren und sie in der Lage waren, die Energie umzuleiten und die Türen zu öffnen, dann können sie uns vielleicht verstehen. Also versuch ich es und frage ihn, ob er die Türen geöffnet hat. Ich kann zwar nicht verstehen, was er mit seiner deformierten Schnauze von sich gibt, aber er bestätigt eindeutig durch Nicken, dass er mich versteht.

Riley untersucht den Schrank unter der Konsole, findet dort aber nur Kleidung. Er bringt sie in *D10*, falls **Aaron** sie gebrauchen kann. **Camille** spricht mich an, sie warnt vor **Amar**, dass er mit verantwortlich ist für dieses Forschungsprogramm oder was auch immer es ist. Außerdem meint

sie, diese Mutanten wären in der gleichen Situation wie wir und nicht per se eine Bedrohung, obwohl sie uns angegriffen haben. Doch bevor sie es mir erklären kann, kommt **Amar** zusammen mit **Eve** in den Raum. Daraufhin verlässt **Camille** etwas eilig den Raum. **Amar** und **Eve** schauen sich unseren Gefangenen an und befragen ihn weiter. Wenn wir ihm glauben können, ist in *D8* niemand mehr. **Eve** besteht darauf, nachzuschauen.

-Switch- Als **Riley** in *D10* ankommt, hat **Amar** mit Hilfe von **Samantha Aarons** Wunden notdürftig versorgt (im Nachhinein fällt **Amar** auf, dass **Aaron** eine veränderte Haut haben muss, sonst hätte er die Angriffe der Ratte nicht so gut überstanden). Da **Aaron** und **Nathan** mit sich selbst beschäftigt und **Amar** und **Eve** sich *D7* anschauen wollen, ist das eine gute Gelegenheit für **Riley**, **Samantha** besser kennenzulernen. Sie ist seinen Avancen nicht abgeneigt, aber schon kehrt **Camille** wieder zurück. Immerhin bringt sie endlich diese widerlich stinkende Leiche heraus. **Riley** trollt sich wieder zu den anderen, die nun die Tür zu *D8* öffnen wollen.

-Switch- Wir bereiten uns vor, den nächsten Raum zu untersuchen. Nachdem, was ich gesehen habe, muss ich mich irgendwie bewaffnen. Ich hole mir das Rohr, mit dem der große Mutant aus *D7* auf uns losgegangen war, auch wenn es etwas unhandlich ist.

Amar macht von *D7* aus das Licht an und die Tür zu *D8* auf, inzwischen hat er wohl einen Weg gefunden, die Türen direkt aufzumachen, so dass ich gar nicht an die Tür-Konsole muss. Gut, denn es geht schneller.

D8 ist von der Tankflüssigkeit und Blut überschwemmt, auf dem Boden liegen drei leblose Körper. Bei näherer Betrachtung weisen sie starke Mutationen auf, zwei haben Hautlappen zwischen Armen und Beinen und stark vergrößerte Ohren, vielleicht wurde hier mit Fledermausgenen experimentiert. Der Dritte hat einen stark deformierten Kopf und Facettenaugen, nach viel Mensch sieht der nicht mehr aus. In diesem Raum sind drei Tanks komplett unbelegt, so dass wir mit dem Frettchen- und dem Rattenmensch nun auch alle Insassen dieser Kammer gefunden haben. Unter der Konsole ist neben der Kleidung eine Notversorgungstasche für Verletzungen zu finden. Es enthält neben Anti-Septikum und Wundklammern auch Naniten-Technologie. Da hier nichts mehr zu finden ist und das gefundene Material eine bessere Versorgung **Aarons** Wunden erlaubt, versammeln wir uns wieder in *D10*. **Eve** drängt darauf, mit *D9* weiter zu machen. Vielleicht können wir dort wieder ein Häppchen Ausrüstung finden. Das erinnert irgendwie an ein Computerspiel, aber ich kann mich nicht erinnern, eines gespielt zu haben. Wenn ich mich hier in einer irgendwie gearteten Simulation befinde, so muss die Technologie sehr fortgeschritten sein, da ich keinerlei Bezug oder Hinweis auf eine andere Realität wahrnehmen kann. Es fällt mir nach wie vor schwer, die Situation zu bewerten. Anscheinend geht es den anderen Probanden ähnlich, denn die Vorschläge für das weitere Vorgehen sind inkonsistent.

Amar versucht ein weiteres Mal, mehr Informationen von der KI zu erhalten. Sie gibt an, Verluste bei ihren Sicherheitskräften erlitten zu haben. Diese sind auf Rückfrage nicht menschlich. Sie weist wiederholt darauf hin, dass ihre Datenbank beschädigt ist, aber sie gibt an, dass sich auf dieser Station kein Homo sapiens oder nur einige im Toleranzbereich des Homo sapiens befinden. Nach wie vor gibt sie keine Information über den Ort dieser Station preis, aber ein weiteres kleines Detail über die Station: Die Energie der Station wird normalerweise auf der obersten Ebene erzeugt, doch die Kollektoren sind zerstört.

Eine weitere Detonation lässt die Projektion wieder verschwinden.

Day 1 [23.04.2017, Holgi]

Sequenz 102.976.120.2,009,009 – Gedankenfragment: Anandyn Amar ... Initiierung Download Link Koordinate 87.98.27 Frontallappen, aktiviert, Cortes aktiviert. "Was ist die richtige Entscheidung, soll ich eine Backdoor in das Programm einbauen? Ich kann das Projekt aufhalten." Interner Gedankenruf: Wintersun, das Arschloch. Reproduktion Gesprächssubsequenz 102.976.120.2,009,009-WS. Emotionale Interaktionsreproduktion. Hormonspiegel: Adrenalin 70%, Cortisol 29%, Brüllen und Drohung. Initiierung Wortlaut: "Wir wissen alles, was du machst. Wenn das Projekt nicht funktioniert wird es schlimme Folgen haben; nicht nur für dich, sondern auch für deine Familie, vor allem dein kranker Bruder wird es zu spüren bekommen!" ... Sequenz 02.976.120.2,009,009 Ende, Prozessinteraktion abgeschlossen.

Wir sind uns weiterhin nicht ganz einig, wie wir weiter vorgehen sollen. Ich bin in mich gekehrt und versuche mich an die Situation zu gewöhnen. Sollen wir jetzt die weiteren Räume durchsuchen, oder nicht? Die Entscheidung wird uns durch eine weitere Explosion abgenommen. Es gibt Strukturschäden, an der gesamten Anlage, der Strom fällt kurzfristig vollständig aus. Es geht ein

Ruck durch die Anlage. Die Rauchentwicklung nimmt zu mit zunehmender Zeit wird die Atemluft knapp.

Auf Anfrage bei **Sirtana** erhalten wir die Information, dass sie ohne eine Drohne das Deck nicht öffnen kann, eine entsprechende Drohne kann sie aber nicht schicken, da wir von den anderen Bereichen abgeschnitten sind.

Also doch durch das Schott auf die Minoraus-Decks! **Amar**, der Verräter scheint uns zu sabotieren. Er bekommt den Strom nicht an. Ich befreie unseren Gefangenen, nachdem er mir versichert, dass er die Konsole bedienen und den Strom anschalten kann.

Arina gelingt es erneut die Sicherheitsvorrichtungen zu knacken. Wir haben Zugang zu dem System! Dahinter ist ein Raum mit vier Glasvitrinen mit wissenschaftlichen Anzügen, Apparaturen und Geräten. Eine Stimme informiert uns, dass wir nicht berechtigt sind, die Gegenstände zu verwenden, dies scheint aber **Arina** und **Aaron** nicht davon abzuhalten, die Vitrinen zu öffnen.

Wir treffen uns gemeinsam vor dem neuen Sektor. Kurz bevor sich das gegenüberliegende Schott des zentralen Hochsicherheitsschotts öffnet, erkennen wir noch, dass sich das Display aktiviert. Als das Schott offen ist, kommt ein riesiges Exoskelett mit schwarzer Rüstung zum Vorschein, die Waffe ist riesig, und der gesamte Raum wird mit Sensoren gescannt. Das sieht nicht gut, aus. Ich bin wieder schneller als alle anderen zusammen, und versuche den Roboter zu entwaffnen, was mir aber nicht gelingt, kurz danach greift die nicht mehr gefesselte "Ratte" **Riley** von hinten an. Gemeinsam mit **Aaron** können sie den aggressiven Feind überwältigen und kaltstellen. Der aufgebrachte **Riley** wird von **Aaron** daran gehindert ihn zu erwürgen.

Arina erkennt sofort, dass ein Kampf sinnlos ist, da es sich bei dem Roboter um ein – wenn auch modifiziertes – Modell der Lonestar-Reihe handelt. Am Besten geht man diesen aus dem Weg. Angriff ist die schlechteste Alternative. Nach einem eindringlichen Befehl wird die Kampfhandlung von uns eingestellt, und wir verlassen den *Wissenschaftsbereich*. **Amar** hat sich in den *Maintenance Room* zurückgezogen und erfährt noch rechtzeitig, dass es zu einer weiteren Explosion im Bereich kommen wird, alle Probanden, sollen den Gang räumen und in den *Wissenschaftsbereich* gehen. Der Countdown läuft: 10, 9, 8, 7, ... 2, 1, 0. Es passiert nichts. Wir alle haben uns in irgendeinem Gang verschanzt. **Riley**, **Eve**, **Arina**, **Aaron** und ich im **Locker Room**, **Amar** hinter der Konsole, und **Samantha** und **Nathan** im Gang zu unserem Raum *D10*. Die Rechenoperationen sind wohl nicht mehr sehr genau. Wir wollen alle bereits wieder herauskommen, als eine nochmals gewaltige Explosion das Eingangsschott zerstört. Es sind viele Stimmen in einem komischen englischen Dialekt zu hören. Etliche der Kreaturen, die sicherlich keine Menschen sind, betreten den Gang. Der Lonestar eröffnet das Feuer mit einer Strahlenkanone, nachdem auf seinen Befehl den Gang zu verlassen niemand folge leistet. Es bleibt nichts mehr außer einigen Fleischklumpen von den Eindringlingen übrig. Was dann passiert ist kaum zu beschreiben. Ein weiterer Roboter oder was auch immer kommt von der anderen Seite herein und es gibt einen furchtbaren Schusswechsel zwischen diesem Ding und dem Lonestar. Wer gewinnt ist nicht klar auszumachen. Beide sind stark beschädigt. Dem Lonestar fehlt sein Waffenarm und das B ein scheint ebenfalls fast abgetrennt. Die Infrastruktur des Komplexes ist ebenfalls schwer in Mitleidenschaft gezogen; die Strahlenkanone und die Hochgeschwindigkeitsgeschosse haben gute Arbeit geleistet. Alles was im Gang noch gelebt hat ist nun endgültig tot.

Riley sucht nach **Samantha** und **Aaron** nach **Amar**. **Nathan** und **Samantha** haben den Schusswechsel nicht überlebt. **Aaron** findet **Amar**, der eine Information von **Sirtana** erhalten hat, im hinteren Bereich der Anlage eine Art Flammenwerfer zu konstruieren – wir müssen über den *Wissenschaftsbereich* dort hinkommen. Doch bevor die beiden zurückkommen können, bewegen sich im Gang zwei weitere der komischen Kreaturen. Eine davon trägt eine Nahkampfwaffe, die andere eine Schusswaffe. Der Rückzug ist versperrt. **Arina** begutachtet noch die Waffe, stellt aber fest, das diese gelockt ist, und keine Energiezufuhr mehr besitzt.

Was machen wir jetzt? Wer hilft uns, wer ist der Angreifer, wie kommen wir hier lebend heraus? So viele Fragen ... Ich bin erschöpft.

Day 1 [28.04.2017, Holgi]

Es riecht so frisch. Woher kommt das Vogelzwitschern? Ein wohliges Gefühl, lange nicht mehr so ein schönes Gefühl gehabt. Ich höre das Lachen eines Kindes. Es kommt vom Garten. Ich gehe heraus und sehe es: meinen Sonnenschein, mein Kind. Die Welt ist in Ordnung, ich habe mein Glück gefunden, keine abgestumpften Befehle mehr, ein Lachen, mein Kind spielt im Garten. Ich bin glücklich. Ich höre die Stimme meines Mannes, auch das ist mir nicht fremd, es ist der Wunsch

*in die Normalität zurückzukommen. Der Tag ist herrlich, ich drehe mich wieder zu meinem Kind um, ich höre ein Rufen ... Ein Soldat steht mit dem Gewehr im Anschlag und zielt auf den Kopf meines Sprösslings. Ein zweiter kommt zu mir. Widerstand ist zwecklos. Ich werde fortgerissen, aus meinem Leben, aus meinem Glück. "Arina, Arina", ich werde von **Eve** gerufen. Ich bin wieder zurück in diesem Gefängnis, in dem Gefängnis meiner Emotionslosigkeit.*

Die Situation ist verzwickelt, im Wissenschaftsbereich sind **Eve**, **Arina** und der funktionsunfähige Lonestar-Roboter. Im Locker Room sind **Riley** und **Camille**, **Aaron** und **Amar** sitzen im Wartungsraum fest. Dazwischen stehen zwei unheimliche Kreaturen, ehemals menschlich aber vollkommen entstellt.

Arina öffnet ein weiteres Schott, dahinter befindet sich eine Art Labor, doch auch in diesem Raum ist kein Licht.

Amar bemerkt, wie sich ein schwer verletzter Eindringling langsam wieder aufsetzt, sein kompletter linker Arm fehlt, abgetrennt durch die Strahlenkanone des Lonestar. Er scheint sich aber langsam wieder zu erholen. Die Mutation dieses entstellten Menschen ist genauso grotesk wie bei dem Vierarmigen, nur dieser hat anscheinend die Fähigkeit sich wieder zu regenerieren und besitzt eine oder mehrere Tentakeln zusätzlich zu seinen Armen.

Camille will **Amar** und **Aaron** die Chance verschaffen, zurück in den Wissenschaftsbereich zu kommen und versucht mit **Riley** die beiden Kreaturen anzulocken. Sie gibt sich als verletzt aus und bittet um Hilfe. Es scheint auch gut zu klappen und einer kommt herein. **Camille** möchte ihn überwältigen und in den zweiten Mutanten stoßen, doch gelingt es ihr nicht. Der Nachrückende feuert aus seinem Magnetbeschleuniger und schießt dabei seinen eigenen Mitstreiter nieder – versetzt **Camille** aber auch einen schweren Treffer in den Bauch. Im gleichen Atemzug dreht er sich um, und schießt auch auf **Riley**, der aber mehr Glück hat. Zum einen wird er nicht so schlimm getroffen, und zum anderen lässt die Kreatur die Waffe fallen, die der Charmeur kurzerhand aufnimmt und seinerseits auf den Eindringling feuert – aber sein Ziel verfehlt.

In der Zwischenzeit sind **Aaron** und **Amar** weniger schlecht als recht am Zurücklaufen. **Aaron** sucht sich zwischen den getöteten Eindringlichen noch eine Faustfeuerwaffe, **Amar** stolpert vor sich hin und rennt so schnell wie er kann in Richtung Wissenschaftsbereich. Gleichzeitig kommt auch **Arina** nach vorne, um die Lage besser beurteilen zu können.

Die schwer getroffene **Camille** versucht unterdessen sich aus dem Raum zu schleppen. Der herbeieilende **Amar** schafft es, sie zu packen und zurück hinter das große Schott zu bringen.

Riley kann die Waffe fast nicht halten, da diese so schwer ist, und zu guter Letzt gibt das Gewehr den Geist auf, was den Weiberheld dazu nötigt, so schnell wie möglich zu türmen, die vierarmige Kreatur, die sich zuvor ergeben hat, stürmt hinterher und läuft **Arina** fast in die Arme, um dann in Richtung **Aaron** zu rennen, aber dann doch in den Gang von **D1** bis **D6** flieht.

Aaron wird von weiteren Eindringlingen gesichtet und gestellt, versucht zu verhandeln. Plötzlich kommt der Vierarmige aus dem Gang gerannt und brüllt seine Kameraden an. Die Situation spitzt sich zu und **Aaron** stürmt los und schmeißt sich mit letzter Kraft gerade so in den *Locker Room*. Die beiden Kreaturen folgen ihm, während aus dem Rauch auf den Fliehenden gefeuert wird.

Arina erkennt die Situation und beschließt **Aaron** zu helfen und geht zurück in den *Locker Room*. Dabei kann sie einen der beiden überraschend von hinten ohnmächtig schlagen. Der am Boden liegende **Aaron** feuert seine neu erworbene Pistole auf kürzeste Distanz in die Brust des über ihm knienden Vierarmigen und kommt danach wieder auf die Füße.

Amar beginnt sofort mit lebensrettenden Maßnahmen bei **Camille** – ohne das Medkit, wäre **Camille** vielleicht jämmerlich verblutet, so aber kann **Amar** mit Unterstützung einer Armee von Naniten und seiner medizinischen Fähigkeit die Wunde schließen und vollständig heilen. Kurz danach wird auch der angeschossene **Riley** verarztet.

Aaron hält währenddessen Wache, während **Arina** die restlichen Räume des wissenschaftlichen Bereichs öffnet. Auch hier handelt es sich um sorgsam aufgeräumte Räume, die auf einen Laborkomplex hindeuten.

Kurz darauf hilft **Camille** bei der Durchsuchung, nachdem die Behandlung erfolgreich abgeschlossen wurde. **Riley** hat mal wieder nichts anderes im Kopf, als **Eve** schöne Augen zu machen und sie anzubaggern.

Leider sitzen wir in der Sackgasse. Kein Strom, keine funktionsfähigen Terminals und vor allem kein Ausgang. In der Zwischenzeit tobt im gegenüber liegenden Raum (hinter dem Rauch und Qualm) ein weiterer Kampf zwischen den Eindringlingen und – vermutlich – den Drohnen **Sirtanas**.

Noch während der Kampfärm zu hören ist, gehen wir in unsere Geburtszelle zurück, um wieder Kontakt mit **Sirtana** aufzunehmen. Wir erfahren, dass sie **Amar** einen Bauplan für einen primitiven Flammenwerfer zur Verfügung gestellt hat; dieser soll angeblich besonders wirksam gegen die Eindringlinge sein. **Amar** versucht sich rauszureden, warum er uns nichts gesagt hat. Wir erhalten von **Sirtana** weitere Informationen über den Status der Station und auch unsere weiteren Optionen.

Der Zustand wird immer kritischer, die Lebenserhaltung und auch andere Systeme können nicht mehr lange aufrecht erhalten werden. Eine exakte Prognose ist durch **Sirtana** nicht mehr möglich. Nahrung sollte in den Minotaurus-Quartieren vorhanden sein. Die Priorität für die KI ist immer noch gleich: Priorität 1 ist die Verteidigung der Station, Priorität 2 ist das Überleben der Probanden. Es hört sich alles so an, als ob die zweite Priorität auch so zu deuten ist, dass sie die Probanden beschützen muss, aber auch das Verlassen der Station keine Option für die Probanden ist. Anscheinend haben auch bereits einige ihrer Drohnen Insassen eliminiert.

Es gibt eine kurze Unterbrechung des KI-Hologramms, einen Augenblick später erscheint eine andere Person auf dem Display; es ist eine einfache Darstellung eines Mannes mit Kapuze, der uns mitteilt, dass wir uns ihnen anschließen, die Eindringlinge (?) unterstützen und keinen Widerstand mehr leisten sollen, dann wir auch darüber hinweggesehen, dass wir Gegenwehr geleistet haben. Die "Jünger" werden die Station zerstören.

Wir beschließen in den Raum zu gehen, der hinter dem zerstörten Schott liegt, um einen Aushang zu finden. Alle verlassen gemeinsam die Geburtszelle und **Arina** und **Camille** schleichen bis zum Eingang und beobachten die Lage im Raum.

Vieles ist zerstört, es brennt an mehreren Stellen und zwei der drei Gänge aus dem Raum sind nicht mehr passierbar. Anscheinend gibt es Überlebende des Gefechts, da **Camille** noch das Röcheln von mindestens fünf unterschiedlichen Kombatanen ausmachen kann. In der Mitte des Raums richtet sich aus dem Rauch einer der Eindringlinge wieder auf ...

Den Raum ohne Atemschutz zu durchqueren ist wahrscheinlich unmöglich. Aus diesem Grund werden wir die restlichen Schutzanzüge aus dem Labor holen müssen.

Day 1 [11.05.2017, Holgi]

Während **Arina** und **Camille** nach vorne schleichen, erleidet **Riley** einen emotionalen wie auch körperlichen Flashback aus seinem vorherigen Leben. *Plötzlich verschwindet die Wahrnehmung um ihn herum, das Alarmlicht und der Geruch von Rauch verziehen sich, wie durch einen Film kann er in Gedanken durch seine riesige Villa fliegen, von Raum zu Raum. Überall nur die feinsten Stücke aus Kunst und Technik. Er spürt den Schweiß auf seiner Stirn und den kalten Lauf der 45er, die er bei Flüchtlingen aus den USA gegen irgendeinen Plunder getauscht hat. Zitternd, vollgepumpt mit Neo-Amphetaminen und die Gedanken vernebelt von einer schweren Sensie-Sucht. Er hatte alles, war der Tollste, hatte jede Braut auf der Welt aufgerissen, die er haben wollte und jetzt ist alles ausweglos. Er hat es endgültig übertrieben. Alles Geld ist weg, alle Freunde belogen, alle Kumpels betrogen, nichts außer der nackten Angst ist übrig. Der letzte Akt in seinem Leben hat soeben begonnen. Jetzt nur noch den Finger krumm machen und alles ist vorbei. Bevor er den Gedanken beenden kann, wird die Tür zu seinem Haus geöffnet, die Agent-KI hat keinen Alarm geschlagen. Vor ihm steht **Wintersun** mit zwei Soldaten. "**Biogenics United**, nicht einmal jetzt lassen sie mich in Frieden", denkt er noch und will abdrücken, doch die Stimme von **Mister Wintersun** unterbricht abrupt seine Gedanken: "Du hast nicht das Recht dich zu töten, wenn du es trotzdem machst, werden wir **Marta** ebenfalls töten. Entweder du lässt die Waffe fallen und unterschreibst den **ZUS**-Vertrag oder sie ist tot." **Marta**, die einzige Frau, die der Frauenheld wirklich geliebt hatte. Aber auch sie hatte er damals betrogen und sie ihn dafür verlassen. Er wollte nicht an ihrem Tod schuld sein. Aus diesem Grund lässt er die Waffe sinken und unterschreibt mit zitternden Händen den Vertrag ... **Amar** versucht **Riley** aufzurichten, als diese plötzlich im Gang zusammensackt. Nur langsam kommt er wieder in das Hier und Jetzt zurück.*

In diesem Augenblick kommen **Arina** und **Camille** zurück und berichten von dem was sie beobachtet haben. Anscheinend sind noch nicht alle Gen-Mutanten verstorben, es röchelt an mehreren Ecken. Gerade als die beiden mit ihrem Bericht fertig sind, kommt der erste hustend und prustend aus dem Rauch heraus in unsere Richtung. Kurz danach taucht die zweite nicht hübschere Kreatur auf. Beide scheinen schwer verwundet worden zu sein. Als sie uns sehen bleiben sie stehen. Wir versuchen Kontakt aufzunehmen, doch wir bekommen keine richtige Antwort. Auf ein Kommando des einen fliehen beide zurück in den Raum mit dem Rauch und Gas. Wir lassen sie ziehen.

Gemeinsam machen wir uns in den Wissenschaftsbereich auf, um zu überprüfen, welche Anzüge wir noch verwenden können. **Camille** und **Riley** scheinen die Funktionsweise der Anzüge zu kennen. **Riley** gelingt es tatsächlich mit Unterstützung von **Amar** aus den beiden zerschossenen Anzügen aus dem vorderen Bereich, die Atemmasken zu entfernen und sie funktionsfähig zu machen. Zusammen mit den vier intakten Anzügen verfügen wir nun über sechs intakte Masken. **Riley** ist sich sicher, dass er auch die Waffe des Roboters wieder einsatzfähig bekommt. Es gibt einige Diskussionen mit **Amar**, ob es denn notwendig sein muss, eine weitere Waffe gangfähig zu machen, da Waffen noch nie dazu geführt haben, dass etwas gut ausgegangen ist. Es ist aber eine sehr einseitige Diskussion, da keiner den Argumenten **Amars** Gehör schenkt.

Und auch diese zweite Reparatur gelingt **Riley** und so werden die Waffen ein wenig getauscht. **Aaron** nimmt den Teilchenbeschleuniger des Roboters und **Eve** bekommt das etwas komische Modell von den Mutanten.

Nachdem alle in den Anzügen sind und **Camille** und **Amar** sich die ummodellierten Atemmasken aufgezogen haben, gehen wir zurück in den großen Raum. Es ist eigentlich alles zerstört, wir können aber erkennen, dass noch Strom auf dem Aufzug ist. Wir beschließen in den angrenzenden Gang zu gehen und kommen in einen ehemaligen Aufenthaltsraum des Decks. Auch hier ist kein Strom, in der Mitte befand sich einmal ein Blumenbeet. Auf der andern Seite ist ein weiteres Schott. Von hier aus muss einer der Roboter den großen Raum unter Beschuss genommen haben. Aber bevor wir den Raum noch näher untersuchen können, hören wir wieder laute Explosionen und Schusswechsel. Wir gehen in Deckung, was gut ist, denn plötzlich geht das Schott auf und ein weiterer **Lonestar** torkelt rückwärts unter starken Feuer in den Raum. Im gleichen Augenblick wird ein Hologramm von **Sirtana** in Mitten des Raumes projiziert. Sie rät uns, uns sofort auf Ebene C oder B mit Hilfe des Aufzugs zurückzuziehen. Keine zehn Sekunden später sind wir alle hinter dem Schott und **Arina** sichert die Zugangstüre, damit die Verfolger nicht einfach nachrücken können. Wir sind erst einmal sicher vor dem Kampf.

Riley ist davon überzeugt, dass er den Aufzug wieder in Gang setzen kann. **Eve** und **Camille** versuchen die Öffnung am oberen Teil des Fahrstuhls zu öffnen, was der Französin auch gelingt. Sie klettert an einer Leiter nach oben. Der Schacht ist etwa 50 Meter hoch aber das erste Schott mit der Aufschrift C befindet sich in etwa 20 Meter Höhe. **Camille** kommt zurück und berichtet. In der Zwischenzeit ist **Riley** ein gutes Stück vorangekommen, doch dann passiert das Unglück: irgendwie reicht **Amar** ihm ein Werkzeug nicht richtig, in der gemeinsamen Rettungsaktion lassen sie einen Teil des Werkzeugkasten fallen, zerreißen damit einige Drähte und zu guter Letzt stürzen einige Gerätschaften in den Schacht. **Camille** rennt los, um neues Werkzeug aus dem Wissenschaftsbereich zu holen. **Riley** und **Amar** setzen die Reparatur fort und der Rest schaut gespannt auf das Schott, welches mittlerweile unter Dauerfeuer liegt. **Riley** schafft es kurz darauf dennoch den Aufzug wieder in Gang zu bringen, **Camille** wird gerufen und rennt zurück. In diesem Augenblick wird das Schott durch eine heftige Detonation zerstört. Der erste Angreifer bricht durch und eröffnet das Feuer auf **Aaron**. Sein Anzug bekommt etwas ab, er selbst anscheinend nicht. Und noch im letzten Augenblick schafft es **Camille** in den Aufzug zu springen und man bewegt sich auf Ebene B.

Ebene B scheint schon seit einiger Zeit nicht mehr gewartet zu werden. Es riecht sehr modrig, ein Gangsystem ist zusammengebrochen. Es scheint ein altes Bettenlager zu sein. In einem Wartungsraum hören wir plötzlich eine Art Gesang. Er kommt aus dem Lüftungsschacht. Es stellt sich heraus, dass am anderen Ende eine Person schwer verletzt ist, die sich **Samael Giddock** nennt. Wir beschließen ihn zu retten. So machen sich **Camille**, **Riley** und **Aaron** auf, einen Weg durch das Schachtsystem zu dem Verwundeten zu finden.

Dort angekommen, sehen wir einen "normalen Menschen", dessen linker Arm unterhalb des Ellenbogens abgetrennt wurde. **Amar** beginnt sofort die Wunde zu verarzten. Über das Com-System der Anzüge bekommen die anderen alles mit, was uns der komische Fremde erzählt. Es stellt sich heraus, dass wir ca. 40 Jahre hier in dieser Station waren, oder etwa sogar 60 Jahre. Wir sind im äußeren Asteroidengürtel der Eos-Gruppe zwischen Mars und Jupiter auf Hydra I-23, die Station wird als **Phönix** bezeichnet. **Phönix** wurde vor etwa 60 Jahren errichtet und 59 PS aufgegeben. Er selbst wurde von **Dr. Javier Schulz**, einem Wissenschaftler entführt, da er glaubt, er könne ihm als Sicherheitsexperte des Hauses Silva helfen, diese Station einzunehmen. Dieser Schulz scheint unerlaubte Experimente an Menschen zu machen und hat ein Virus entwickelt, das Menschen in Mutanten verwandelt und unsterblich macht. Er möchte die Geheimnisse der Station ergründen, um sie seiner Forschung hinzuzufügen. Es gab anscheinend einen Krieg zwischen der

sogenannten Allianz und der Föderation, in deren Folge die Erde anscheinend zerstört wurde (ist das so?). Diese Station gehört einem Ableger des Biotech-Unternehmens **Biogenics United** namens **ZUS**, der später in das Haus Silva aufgegangen ist. Hier sollten ebenfalls Soldaten gezüchtet werden, die den Krieg für die eine oder andere Seite entscheiden sollten. So weit ist es wohl nicht gekommen. Er schmeißt noch viele andere Wörter um sich mit denen wir nicht aber nichts anfangen können. Was ist ein CIST? Cyber Intrusion Security Terminal. Was oder wer ist ein Savant oder Mimir? Anscheinend ist so ein Savant namens **Gaderan** bei den Eindringlingen dabei, um die KI zu besiegen, was auch immer das bedeutet. Er deutet an, dass wir hier mit ihm rauskommen, eventuell ein Raumschiff kapern und ihn zurück zu seinem Haus bringen können. Das sollte für uns eine Art Belohnung geben, da er ein angesehenere Sicherheitsexperte im Hause Silva ist. Aber in jedem Fall scheinen wir so etwas zu sein wie Apostates (Abtrünnige), da wir zu keinem Haus gehören, was anscheinend auch nicht viel besser als Proband ist. Nachdem die andern auch durch das Schachsystem zu uns gekommen sind machen wir uns auf mit **Samael Giddock** die Anlage zu verlassen.

Day 1 [21.05.2017, Holgi]

Noch während wir uns überlegen, wie wir weiter vorgehen, hat **Camille** einen weiteren Flashback. *Sie sitzt auf ihrem Bett vor dem Fenster mit ihrer Katze **Case** und schaut auf die Skyline der riesigen Stadt mit den glitzernden Lichtern. Sie betrachtet während sie ihren einzigen Freund streichelt nochmals die Bilder des Babys auf ihrem PPC. Sie konnte es nicht töten, und hatte es in der Vorstadt zu einer Familie gebracht, wo es hoffentlich in Sicherheit vor diesem **Wintersun** aufwachsen wird. Gerade in diesem Augenblick klingelt ihr Com und seine Stimme dröhnt durch ihren Kopf: "Du hast deine letzte Chance vertan, aber es gibt noch ein letztes Treffen. Wenn du morgen nicht im Park an dem Treffpunkt bist, wirst du terminiert." **Wintersun** beendet das Gespräch und **Camille** verabschiedet sich von **Case** und geht im Regen hinaus in die Stadt.*

Arina untersucht den Raum und versucht herauszufinden was los ist. **Camille** und **Aaron** gehen auch in Deckung, wobei dies nicht so leise geschieht wie bei **Arina**. Wir hören einen der Gruppe (welche Gruppe?) noch den Namen von **Samael Giddock** rufen, und die Aufforderung, dass er rauskommen soll. Kurz danach wird der Raum mit Taschenlampen abgesucht und dann geht es sehr schnell: vier aus dem Suchtrupp stürzen sich auf **Aaron**, die beiden anderen gehen mit gezogenen Waffen und Taschenlampen vorsichtig hinterher. **Aaron** wird komplett überwältigt von den vier Mutanten, sie springen auf ihn drauf und schlagen und kratzen wild auf ihn ein. **Arina** zielt geschickt auf den ersten der Nachrückenden und trifft diesen voll auf der Brust. **Camille** nimmt sich die Gegner bei **Aaron** vor und schleudert sie alle quer durch den Raum, um den bedrängten und bereits am Boden liegenden **Aaron** zu befreien. Einen Wimpernschlag später und nach einem kurzen Schusswechsel, sind die Angreifer überwältigt. Es scheint aber wirklich so zu sein, dass diese biotechnisch entstellten Menschen, Afflicted, wie sie **Samael** nennt, unsterblich sind. Die Wunden regenerieren sich mit rasanter Geschwindigkeit, und so stehen einer nach dem anderen wieder auf. **Aaron** und **Riley** machen dem Spuk ein Ende. Der eine zertrennt die Mutanten und dabei auch etliche der Sarkophage mit seiner Strahlenwaffe, der andere nimmt sich die Waffe eines der Mutanten und schießt den auf dem Boden liegenden in den Kopf.

Der letzte wird von **Arina** fachmännisch gefesselt. Wir beschließen so schnell wie möglich weiter zu gehen und die Spur von **Samael** zurück zum Raumschiff zu verfolgen. An einer Gangkreuzung haben die Eindringlinge eine Wache oder Aufklärer zurückgelassen. **Arina** kann ihn noch entdecken, aber er zieht sich tauchend in einen mit Wasser voll gelaufenen Gang zurück. Jetzt wissen sie, dass wir **Samael** helfen und auf der Flucht sind. Auf der anderen Seite haben wir Glück, da **Amar** in einem anderen überfluteten Gang eine Art Erste-Hilfe-Box sieht, die wir dann auch mit viel Mühe plündern können. Viel Erfolg haben wir nicht, da die meisten Dinge bereits durch das Wasser unbrauchbar geworden sind. Es reicht aber um **Aarons** Wunde zu versorgen, so, dass er wieder voll einsatzbereit ist. Wir gehen mit einem unguuten Gefühl weiter, da wir nicht wissen, ob in unserem Rücken die Mutanten folgen. Wir kriechen wieder durch ein Belüftungssystem und kommen in einem weiteren Raum heraus, der in der gleichen Weise aufgebaut ist, wie der erste, den wir durch das Gangsystem erreicht haben. Im Hintergrund hören wir Geschrei. Wir können ausmachen, dass wohl ein Anführer seine Mannschaft zusammenstaucht. Es erinnert an die Befehle von **Wintersun**, wenn er nicht zufrieden mit der Ausführung eines Auftrages war. Wir erkennen, dass am Ende eines sehr langen Ganges ein weiterer Raum ist, dort scheinen nun nach der Ansprache drei oder mehr der Mutanten Wache zu schieben. Wir beschließen die Wachen zu überwältigen. **Aaron** und **Riley** gehen mit den

Gewehren am Ende des Gangs in Stellung. **Arina** und **Camille** schleichen nach vorne. Der Plan ist einfach: **Aaron** schaltet den einen aus, den man vom Gang aus sieht. **Arina** schießt auf die anderen, die noch im Raum sind, und **Camille** stürmt dann in den Raum und setzt den Rest, der noch steht, außer Gefecht. Eine einfache Aufgabe für ein eingespieltes Squad-Team. Aber die Durchführung verläuft dann doch etwas anders als der Plan. **Camille** hat Probleme mit dem Anzug, daher bekommt sie nicht mit, dass einer der Mutanten im Raum ein Com dabei hat.

Aber der Reihe nach. **Aaron** schießt und der Erste wird ausgeschaltet, check! **Arina** springt sofort nach vorne und eröffnet das Feuer auf die beiden Verbleibenden. Aber die Genauigkeit bei ihrem Dauerfeuer lässt zu wünschen übrig. **Camille** stürmt herein, schaltet den ohne Com ohne Probleme aus, der andere hat aber noch Zeit einen Funkspruch abzusetzen. Dann überschlagen sich die Ereignisse. **Arina** will den Kampf so schnell wie möglich beenden und schießt in das Handgemenge, trifft aber **Camille** in den Rücken, diese ist so verwirrt, dass sie sich aus dem Kampf zurückzieht, was dem Mutanten die Chance gibt, aus kürzester Entfernung mehrere Salven in sie hineinzupumpen. Schwer verletzt sinkt sie besinnungslos und blutüberströmt zu Boden.

Aaron und **Arina** können dann gemeinsam mit gezielten Schüssen den letzten der Mutanten ausschalten. Der Rest rennt den langen Gang herunter ...

Jetzt wird es brenzlig. Der Funkspruch ist abgesetzt und wir müssen annehmen, dass durch das Schott gleich eine Horde von Mutanten über uns herfallen wird. Hoffentlich kann **Arina** den Zugang sichern, sonst wird es Ernst für uns.

Day 1 [25.05.2017, Holgi]

*Auf dem Boden sitzend in der dunkeln Ecke überkommen **Amar** die Bilder der Vergangenheit. Auch damals war es schon so, dass mit Waffengewalt keine Probleme gelöst werden können. Er kann sich noch gut erinnern, wie der "Earth Unification Act" an dem Veto der damaligen USA gescheitert ist, und wie sich die Blöcke Freiheits-Föderation und Allianz bildeten. Alte Muster der Ökonomie und des gemeinsamen Zusammenlebens funktionierten nicht mehr, die Weltwirtschaft brach zusammen, da mehrere Hundert Millionen Menschen arbeitslos wurden, durch verbesserte Produktionstechniken. Die Kriege wurden auch im Weltraum ausgetragen, es war ein übergreifender Krieg. **Amar** wurde eines Tages von **Wintersun** abgeholt, verabschiedet sich von seiner Familie und schließt sich der großen Sache an, im Weltraum die Geschicke der Menschheit zu lenken ... hin zum Guten und Frieden.*

Amar wird von **Eve** aus dem Tagtraum gerissen. Es ist etwas schief gelaufen und **Camille** ist schwer verletzt. Man macht sich gemeinsam auf den Weg in die große Halle. Dort angekommen kann **Amar** die Nahkampfexpertin noch mit einer speziellen Technik wieder aus der Bewusstlosigkeit herausholen und mit den experimentellen Medikamenten die schwere Verletzung am Bein behandeln. **Arina** sichert den Bereich, untersucht das Com und verstaut die Waffen. Das Schott wird durch eine Sicherheitsüberbrückung versiegelt.

Amar, das Genie, kann mit den Minicomputern die Sprache der Mutanten simulieren und somit verhindern, dass sofort Verstärkung geschickt wird. Wir entscheiden uns nach kurzer Absprache nicht zurückzugehen, um noch eventuelle Medipacks aus dem Schrank zu bergen, sondern gehen hinter dem Schott weiter. **Arina** verschlüsselt die Eingangscodes des Schotts erneut, damit uns keiner folgen kann.

Bei einer Kreuzung hören wir Gelächter und anschließend einen Lichtschein in einem der Räume. Wir untersuchen den Raum, finden aber nur einen offenen Luftschacht. Wir müssen auf der Hut sein, wir können jederzeit von den Gegnern von hinten überrumpelt werden. Wir gehen weiter und bald erkennen wir weiter vorne einen Lichtschein. Wir beschließen zwei Räume zuvor in Deckung zu gehen. **Arina** erkundet die Lage und berichtet, dass mindestens drei Wachen dort sind, zusätzlich noch andere in der Fahrzeughalle dahinter. Nach einiger Diskussion wird ein weiterer Funkspruch abgesetzt und wir versuchen einen Teil der Gruppe von den Vehikeln wegzulocken. Es scheint auch zu klappen, denn der Anführer ist außer sich vor Wut und schickt vier (nicht drei!) seiner Leute los. Wir gehen jetzt zum Angriff über.

Mit gezielten Schüssen werden die ersten drei an den Fahrzeugen ausgeschaltet. Kurze Zeit später schleichen wir nach vorne und versuchen an das Zimmer mit dem Anführer heranzukommen. Wir haben aber die Aufmerksamkeit der beiden erregt, und geht unser Plan nicht ganz auf. Wir werden von einem der Mutanten überrascht. In dem Schusswechsel wird **Eve** getroffen, **Arina** trifft zwar den Mutanten, aber die Kugeln prallen einfach von seiner Brust ab, und **Camille** ist so erschreckt, da sie eigentlich mit einem Fußtritt angreifen wollte, dass ihr die Waffe im hohen Bogen nach hinten aus der Hand gleitet.

Riley stürmt nach vorne und bläst dem dicken Mutanten den halben Bauch weg, was aber dazu führt, dass er durch den in den Gang hineinleuchtenden Anführer eine volle Slave aus dem Sturmgewehr abbekommt, was ihm nicht gut bekommt. **Aaron** springt nach vorne und spaltet den noch auf dem Boden liegenden vom Kopf abwärts mit seiner Partikelwaffe. Jetzt muss es schnell gehen, wir müssen zu den Fahrzeugen ... Die anderen Mutanten haben den Schusswechsel sicherlich gehört und sind bald hier.

Day 1 [08.06.2017, Georg]

Ich sehe nur weiß, größte Schmerzen, mehr noch als bei meinem ersten Neo-Amphetamin Entzug. Ich hätte mir damals beinahe selbst die Hand abgebissen, bin wild durch die Wohnung gelaufen, wusste nicht, woher das Blut kommt – meins war es nicht. Doch der Schmerz im Hier und Jetzt ist anders: brennende Säulen durchfahren mich, mein linker Arm hängt zwar noch am Körper dran, aber er schmerzt nur noch. Riesige Flatschen aus Blut sind an der Wand – dabei wollte ich die Wand eigentlich nicht mit meinem Leben beschützen. Anscheinend hat der Afflicted sein ganzes Magazin in mich reingefeuert. Er war deutlich menschenähnlicher als die anderen und wahrscheinlich der Anführer. Und er hatte eine große schwere Wumme. **Camille** nimmt sie sich.

Arina sieht wie ich zusammensacke. Es tangiert sie nicht. Ihre Erinnerungen sind lückenhaft. Ihr Ehemann ist wahrscheinlich tot. Aber wie hieß er? Ihr Kind lebt wahrscheinlich noch; oder nicht? Es sind 40 oder gar 60 Jahre vergangen ... Ist **Arina** eigentlich inzwischen Oma geworden? Sie hat keine Angst, keinen Hass, kein Mitgefühl.

Aaron ruft über die Lautsprecher **Amar** – schließlich gibt es jetzt zwei Verwundete mehr: **Eve** und mich – falls man mich noch als verwundet und nicht schon als tot bezeichnen kann. **Amar** setzt sich vorsichtig in Bewegung. **Aaron** nimmt mich unter die Arme und schleppt mich dem Doktor entgegen.

Hinten an einem der Wagen richtet sich einer der Afflicted gerade wieder auf. **Arina** schießt drei Projektile in ihn hinein – das war es dann mit dem Aufrichten.

Eve brüllt, sie bekäme in dem Anzug keine Luft mehr und stürzt zu Boden. Sie versucht sich aus dem Anzug herauszuschälen.

Inzwischen schaut **Camille** in den Raum hinein: Er ist groß, richtig groß. Zwei schwere Tische mit Displays und Computerinlays leuchten vor sich hin. Rechts und links sind gewaltige Terminals. Eine große Displaystruktur zeigt nur ein Rauschen an. An der Wand wurden Kabel herausgerissen. Davor steht ein enormer, schwerer Würfel. Allerdings sieht er so aus, als ob er an tausend Stellen hunderte Male geflickt wurde. Gegenüber ist die Halle mit den beiden massiven Kampf-Pickups, jeweils mit einem großen, schwenkbaren Geschütz auf der Ladefläche. Rechts und links sind Tore, das rechte ist offen, das linke jedoch verschlossen. **Camille** bemerkt, wie sowohl bei dem Anführer als auch bei dem anderen Afflicted das Gewebe nachwächst.

Arina stürmt nach vorne zu den Fahrzeugen. Das Vordere ist durch einen Kampf ziemlich mitgenommen, das Hintere scheint in besserem Zustand zu sein. Rechts von den Fahrzeugen liegen haufenweise Kisten, Tonnen und anderes Zeug. Diese Container enthalten hauptsächlich Krempel. Alles sieht ziemlich kaputt und geflickt aus – von hier ist das Zeug nicht. Es findet sich ein bisschen Werkzeug (**Arina** nimmt etwas an sich), Waffenteile, anderer Schrott und zum Glück auch etwas Seltsames zu Essen und Wasser. Das Licht ist hier gedimmt. Sehen kann man hauptsächlich deswegen, weil eines der Fahrzeuge seine Scheinwerfer angeschaltet hat. Weiter vorne liegt noch ein großer, total zeretzter Roboter – vermutlich ein weiterer **Lonestar** mit einer entsprechend großen Knarre.

Amar fängt mit den nötigsten Behandlungen meiner Wunden an. Es tut höllisch weh und ich schreie wie am Spieß. Sie bringen mich hinter den kaputten Jeep, um mich an diesem "geschützteren" Ort weiter zu verarzten.

Damit die Afflicted nicht wieder aufstehen, kümmern sich **Camille** und **Arina** um deren "Leichen". Das Com des Anführers erliegt **Arinas** gewaltvoller Einwirkung.

Eve hat sich inzwischen wieder unter Kontrolle und geht zu **Samael**. Dort werden die beiden von **Camille** abgeholt. Sie wollen das verschlossene Tor aufmachen, müssen aber auf **Arina** warten.

Außer meinem Geschrei ist es beachtlich still. Nur **Camille** bemerkt, dass die Station einmal leicht erzittert. So langsam schein ich über den Berg zu sein. Ich kann die anderen um mich herum wieder wahrnehmen. Doch **Amar** macht weiter: Schließlich will er nicht, dass meine Wunden wieder aufspringen.

Samael versucht an einem der Terminals auf das System zuzugreifen. Allerdings kommt er nicht weit. Eventuell ist **Sirtana** schon von dem Savant kompromittiert. Pläne findet **Samael** nicht. Er

konnte nur feststellen, dass von extern Daten abgegriffen wurden.

Aaron und **Arina** untersuchen die Fahrzeuge. Vorne sind vier Lafetten-artige Röhren, sie entpuppen sich als Raketenwerfer. In die Fahrerkabine passen drei Personen. Innen sind sehr alte Instrumente und Armaturen. Auf der Ladefläche ist das schwere MG montiert. Am Fuß des Geschützes findet sich eine Munitionskiste. Zwei Sitzbänke mit Platz für ca. vier Leute stehen an den Seiten. Bei dem ersten Wagen liegt kein Strom an. Der zweite Wagen ist ähnlich, aber besser gepanzert, in besserem Zustand und auch ausgeschaltet. Allerdings ist Strom vorhanden und die Batterie auch gut geladen. **Arina** schaltet den Wagen ein, ist aber von den ganzen Anzeigen überfordert. Irgendwie kommt ihr das komisch vor: Eigentlich muss man doch gar nicht mehr selbst fahren – was sollen also die ganzen Instrumente?

Nachdem er mich weitestgehend stabilisiert hat, geht **Amar** in den Technik-Raum. Er nutzt die Terminals und bekommt den Avatar des Savants zu Gesicht. Dieser will ihn in sein Team aufnehmen, sobald er die *Phoenix-Station* übernommen hat. Strom will er uns nicht geben – immerhin scheint **Sirtana** noch gut in Schuss zu sein. Dann bemerkt **Amar** den PowerCube – eine Art Generator oder Batterie – die diesen Raum versorgt. Der Arzt will die Energie umleiten, um endlich das Tor mit Strom versorgen und es dadurch öffnen zu können. Im letzten Moment schafft es **Arina** noch zum Schloss und öffnet das Tor ein Stück weit. Dann schaltet **Sirtana** den Strom ab. **Amar** zieht die Kabel vom PowerCube ab. Außer den Fahrzeugen und unseren Kopflampen gibt es nun kein weiteres Licht mehr.

Hinter dem Tor ist es stockdunkel. **Arina** leuchtet rein. Der Raum sieht auf den ersten Blick absolut identisch aus wie der davor: Terminals, aber kein weiterer PowerCube. Dafür gibt es einen Luftschacht-Zugang. Sie betritt den Raum und findet zwei Fächer an den Terminals: Einen mit dem Symbol einer Schlange an einem Stab, ein anderes mit Schild und Schwert. Ein weiterer Tisch hat einen Schwenkarm und Sensorflächen. Es scheint sich um einen Behandlungsraum zu handeln.

Arina findet drei der experimentellen Power Gels (eines davon jagt **Amar** in **Eve** rein, eine andere in **Camille**, die dritte mich), sechs Pistolen (Betäubungswaffen auf Energie-Impuls-Basis mit niedrigem Energiestand) und vier kleine Granaten. Sie holt sich ein paar Beutel aus den Containern und packt alles ein.

Einigermaßen okay, hole ich mir meine Waffe zurück. Dann schaue ich mir die Pick-ups genauer an. Ich setze mich in die Kabine des besser aussehenden. An dem Wagen wurde zu viel rumgebastelt – Hardware und Software sind vermurkst. In der Kabine könnte man eine Fahrt durch Wasser überleben, doch dazu müsste der Wagen in besserem Zustand sein. Das war mit Sicherheit ein Militärfahrzeug – und sicherlich fährt es noch. **Samael** meint, dass wir durch den Gang, der vor den zwei Wagen liegt, direkt zu den Schiffen kommen.

Zwei der Afflicted haben das Bewusstsein wiedererlangt. Doch dank **Arinas** Fesselungskünsten können sie uns nicht gefährlich werden. Kaum wundern wir uns, wann die anderen Gegner zurückkommen, da hören wir undefinierbare Geräusche aus dem Gang. **Camille** und **Aaron** holen den PowerCube und wir alle rennen zu dem funktionierenden Pick-up. Das andere Fahrzeug sabotieren und plündern wir: Ich reiße ein paar Kabel raus ("ich habe die Gurte durchgeschnitten"), **Arina** schnappt sich die Munitionskiste und **Camille** schraubt eine Metallplatte vor die Lafetten-Öffnung.

Nachdem ich mir Sicherheitsgurte angelegt habe, starte ich unser Fahrzeug. Bei mir in der Fahrerkabine sitzen **Samael** und **Camille**. Der Rest geht auf die Ladefläche, **Aaron** bezieht am Geschütz Stellung. Dann fahren wir los.

Sehr stabil fährt dieses Ding nicht. Es ist unausgewogen und so muss ich immer etwas gegensteuern, um nicht gegen eine Wand zu fahren. Richtig schnell kommen wir zudem nicht voran: Zum einen ist die Röhre stockdunkel, zum anderen liegen hier Trümmerteile rum. Auch vor den Verwerfungen müssen wir uns in Acht nehmen. Laut Bordcomputer befinden sich in dem Geschütz zwei Magazine (64 und 96 Schuss) und zwei Raketen für die Lafetten sind noch an Bord (12 war die maximale Ladezahl).

Ich genieße das Fahren. Eine kurze Erinnerung an bessere Zeiten flammt auf: ich fahre durch die Stadt, als einer der wenigen Privilegierten mit meinem eigenen Fahrzeug. Das können sich nur Wenige leisten – nicht mal alle in der Chefetage der großen Konzerne. Allerdings konnte mein Fahrzeug fliegen. Dieser Pick-up konnte vielleicht mal schwimmen oder ein kurzes Stück durchs All treiben ... in dem jetzigen Zustand will ich das nicht ausprobieren müssen.

Im Rückdisplay sehe ich, dass Scheinwerfer am Ende des Tunnels angehen. Nach kurzer Rücksprache mit **Camille** und einer Vorwarnung per Außenfunk an die anderen, jage ich eine

Rakete in das verfolgende Fahrzeug. Es bleibt nichts mehr davon übrig ...

Day 1 [08.07.2017, Georg]

In diesem Korridor gab es wohl mal Beleuchtung – man sieht die Aussparungen an den Decken. Nur Strom fehlt. Wie gesagt ist der Wagen recht schäbig. Bin ich eigentlich schon mal einen Kampfeinsatz gefahren? Ich glaube nicht, nur entsprechende Trainings. Rennen bin ich gefahren, haufenweise, aber nicht mit so einem Gefährt. Wenn allerdings jeder so eine Schrottkiste hat, wäre so ein Rennen schon eine lustige Sache.

Laut **Samael** führt der Gang direkt zur Verladestation. Eine Fahrt von ca. 30 Minuten. Die Verladestation ist auch der Eingang zu den Raumschiffen **Gamma** und **Brugia**. Und vermutlich sind die Schiffe bewacht. 20 Afflicted waren dort ursprünglich stationiert. Die meisten sind sicherlich inzwischen abgezogen worden.

Nach ein paar Minuten erkenne ich vor uns einen kurzen Lichtschein. Ich warne die anderen. Dann ertönt das Warnsignal, dass sich zwei Raketen versuchen, auf unseren Schrotthaufen einzuloggen. Ein Raketenabwehrsystem hat diese Mühle nicht. Also versuche ich durch Ausweichbewegungen das Einloggen der Raketen zu verhindern. Erfolgreich. Die Erfassungssoftware der Raketen ist wohl ziemlich schlecht. Doch wo sind die Schützen?

Kaum habe ich die Raketen abgeschüttelt, erhalte ich zwei weitere Log-ons. Eine der Raketen wird wohl ca. 200m vor uns auf uns ausgerichtet. Ich gebe **Aaron** Bescheid: Er wendet das Geschütz. Dann starte ich wiederum erfolgreiche Ausweichmanöver. **Aaron** erkennt vor uns eine natürliche Barrikade mit einem Afflicted darauf: Anscheinend ist dort der halbe Tunnel durch eine Verwerfung eingebrochen. Es wird haarig da durchzukommen, aber ich schaffe das schon. Unser Kanonier feuert auf die Barrikade: Es fliegen haufenweise Leuchtspur-Geschosse, riesige Stücke fliegen von der Wand weg.

Auf der rechten Seite gehen plötzlich Scheinwerfer an: Ein weiterer Pick-up. Er fährt los, von uns weg, richtet sein Geschütz auf uns aus und schießt. Gleichzeitig versucht eine weitere Rakete sich bei uns einzuloggen. Durch geschicktes Ausweichen bekommt unser Wagen nur ein paar Schrammen ab. **Aaron** feuert zurück: Den Jeep zerreißt es in Stücke, der Rest klatscht gegen die Wand. Weiter vorne steht noch ein weiteres Fahrzeug. Gleiches Spiel: Es gibt Gas, dreht sich von uns weg und richtet sein Geschütz auf uns aus. Wir sind nun auf der Höhe der Verwerfung. Ich schaffe es durch die Engstelle durch, nur ein leichter Kratzer bleibt am Fahrzeug.

Der andere Jeep schlingert jedoch, fährt gegen die Wand und bleibt stehen. Metallteile fliegen durch die Luft. Eines verhakt sich in unseren Rädern. Ich kann den Schrotthaufen nicht mehr halten: zuerst schramme ich einen Trümmerhaufen dann an der Wand entlang. Es schüttelt uns heftig durch, der Wagen bekommt eine mächtige Beule ab, doch dann bekomme ich ihn wieder unter Kontrolle. **Aaron** feuert noch mal auf das andere Fahrzeug. Dann ziehe an dem zerstörten Schrotthaufen vorbei.

Nach ca. 25 Minuten erkennen wir am Ende des Tunnels ein sehr fahles Licht: Da hinten ist eine riesige Halle: 4m hoch, 50m von rechts nach links und 25 Meter nach vorne. Vor uns auf der anderen Seite liegt ein großes Schott. Es ist 6m breit, zwei Jeeps passen da durch. Das Tor ist nicht durchsichtig, doch es gibt große Paneele auf beiden Seiten und sie haben Strom. Ich verlangsame und halte mitten im Raum an. Es stehen wie häufig schon große Blumenkübel in den Ecken, doch die Pflanzen sind tot. Links stehen dutzende Metallpritschen, wie wir sie schon davor gesehen haben. Rechts neben uns liegt ein Verloaderoboter zerschossen auf dem Boden. An der rechten Wand ist ein großer Haufen dieser seltsamen Metallsärge, ca. 27 Stück. Ein gleicher Haufen ist noch mal rechts hinter uns. Rechts vor uns, neben dem Schott, stehen viele der zerbeulten Kisten: Vermutlich ein Haufen Schrott von den Afflicted, eventuell aber auch Wasser und Nahrung – das hätten wir wirklich nötig.

Links zwischen den Pritschen verbergen sich eine Handvoll dieser veränderten Bestien (unbewaffnet), rechts sind auch noch mal zwei oder drei, bewaffnet. Sie haben auf uns gewartet.

Nur **Arina** hat das früh genug bemerkt, warnt uns alle und killt einen der bewaffneten Afflicted. Er geht zu Boden. **Aaron** dreht noch das Geschütz, feuern kann er nicht mehr. Auch auf ihn wird geschossen, doch zum Glück wird er verfehlt. Der Rest der Biester stürmt auf uns zu. Zwei kommen nach vorne an und in die Fahrerkabine herein. **Camille** bringt den einen um, wird dann aber vom Anschnallgurt zurück in den Sitz gepresst.

Der andere will mich am Fahren hindern. Der letzte Bewaffnete läuft vorne am Wagen vorbei und versucht mich abzuknallen. Aber er schießt daneben. Sechs von diesen Viechern sind inzwischen auf der Ladefläche des Wagens und halten die anderen in Schach. **Amar** schubst einen vom

Wagen. **Camille** befreit sich aus dem Gurt, springt aus dem Wagen und geht hinter der Ladefläche in Deckung. Trotz dem Viech auf meinem Schoß fahre ich los und überfahre den bewaffneten Afflicted. Dieses überraschende Manöver schleudert auch meinen "Schoßhund" aus der Fahrerkabine.

Aaron erschlägt einen der Angreifer mit einem Gewehrkolben. Ich überfahre noch das Viech, das eben noch am Lenkrad hing. **Amar** wird durch meine Aktion auf der Ladefläche zu Boden geschleudert. In einem geschickten Manöver springt **Camille** auf die Ladefläche, kickt einen Afflicted vom Wagen runter und springt neben ihn. Er rappelt sich auf, will **Camille** angreifen, doch sie ist schneller und schlägt so sehr auf ihn ein, dass er zu benommen ist um den Angriff fortzuführen. **Arina**: "Ich hab einen Speer. Ich hab einen Gegner. Ich versuch ihn zu treffen." Allerdings trifft sie **Amar** am Arm. Der Arzt spürt einen brennenden Schmerz, doch der hört plötzlich auf. Auch die Blutung stoppt genauso schnell.

Aaron drischt eines der Viecher von der Ladefläche runter. Dann geht er zu **Amar** (der in Deckung "rennen" will) und gibt ihm Deckung. **Arina** speißt dieses Mal wirklich einen Afflicted auf (und nicht **Amar**). Kurz darauf will sie den Afflicted bei **Eve** angreifen, doch dieses Ding bekommt den Speer zu fassen und stößt sie von der Ladefläche. **Aaron** erschießt einen weiteren Gegner. Das letzte verbleibende Viech wendet sich von **Camille** ab, um zu fliehen. Sie rennt ihm hinterher und drischt ihn in die Kistenwand rein. Nur zögerlich und zittrig kommt er wieder auf die Beine, nur um von **Aaron** niedergeschossen zu werden. **Camille** entwapnet ihn und setzt noch mal einen Schuss nach. Dann kümmert sie sich um die anderen "Leichen".

Wir wollen die Afflicted in die "Särge" stecken, doch diese Kisten lassen sich wegen ihres Gewichts nicht bewegen. **Arina** und **Camille** suchen sich etwas, um diese Monster zu binden und schnüren sie zu einem dichten Paket. Einige sind schon aufgewacht und mussten noch mal "behandelt" werden.

Wir finden Raumanzüge (benutzt, grottig, stinkig, abgeranzt, sehen nicht wirklich vertrauenswürdig aus, aber scheinen zu funktionieren und wurden kürzlich erst benutzt). Vermutlich brauchen wir sie noch. Dazu finden wir noch abgestandenes Wasser (im Moment wirkt es wirklich köstlich, obwohl es nach Schweiß schmeckt) und seltsame, gallertartige Lebensmittel. Auch ekliges Zeug. Riecht nach süß-säuerlichem Nichts.

Amar schaut sich unterdessen die Panels am Schott an: Das Sicherheitssystem wurde komplett ausgeschaltet. Das Tor führt zu einer Schleuse. Laut **Samael** müssen wir nur noch da durch, dahinter liegen die **Brugia** und die **Gamma**. Die **Gamma** ist sicherlich noch bewacht. Es ist ein riesiges Schiff. Zu groß, als das wir sie alleine in die Luft bekommen können. Die **Brugia** hingegen ist kleiner und sicherlich nicht bewacht.

Camille schlägt vor, dass der Raketenwerfer aus dem Jeep so programmiert wird, dass die Schleuse zeitverzögert zerstört wird, doch wir machen das nicht.

Wir nehmen noch die beiden Waffen der nicht mehr ganz so toten Afflicted an uns (**Arina** nimmt eine Light PAC PDW (eine Strahlenwaffe), **Aaron** nimmt sich die Strahlenpistole). Dann öffnet **Arina** noch eine der verschlossenen Kisten. Sie beinhaltet Reagenzgläser und so Zeug. Laut **Amar** sind es vermutlich Bakterienkulturen, sortiert nach Stämmen und Entwicklungsstadien. Solange es verschlossen ist, ist es ungefährlich. **Samael** drängt uns wiederholt zu gehen. Immerhin sind die ersten Viecher wieder wach. Sie können sich nicht bewegen, aber sie schreien die ganze Zeit.

Wir ziehen die Raumanzüge an und ändern den Funkkanal, so dass (hoffentlich) niemand mithören kann. Dann machen wir das Tor zur Schleuse auf. Den PowerCube nehmen wir mit. Die Schleuse ist ca. 15m lang und 10m breit und es ist sehr hell. Der vordere Teil ist oben aus Glas. Blicken wir zurück, merken wir, dass wir aus einer Felswand treten. Hinter uns schließt sich das Schott, vor uns befinden sich zwei Schotts mit Dreh-Schließ-Mechanismen und ein Terminal.

Die Schotts sind jeweils mit einer vollbeweglichen Sicherheitstube versehen – sozusagen einer Gangway. Diese sind mit Außenkameras ausgestattet und vom Computerterminal aus steuerbar. Über die Kameras sehen wir, dass wir in einer Schlucht sind. Zwei Raumschiffe liegen dort: Ein großes hässliches, wie aus Container-Einheiten zusammengelötetes Ding. Haushoch ist es und total verrostet. Ca. 100m lang, mehrstöckig, ein Haufen Schrott. Das ist wohl die **Gamma**. Unscheinbar daneben liegt ein schnittig aussehendes Schiff: 40m lang, 25m breit, allerdings nicht weniger rostig und auch ziemlich geflickt. Aber immerhin stellt man sich so ein Raumschiff vor. Das ist die **Brugia**. **Amar** steuert eine Röhre an das kleine Schiff und öffnet die Schleuse. Dann überprüft er die Besatzung: 0.

Samael erzählt uns, dass der Savant sicherlich noch in der Station ist. Er ist über den Haupteingang reingegangen. Die beiden Schiffe vor uns sollten die Sonnenkollektoren zerstören – und haben das auch getan. Sie wurden von ein paar Gleitern unterstützt, diese sind nach der Aktion zum Haupttor abgezogen worden.

Wir gehen durch die Gangway in die **Brugia** und nehmen den PowerCube mit. Im Schiff schließen wir die Tür. Nach der Schleuse durchqueren wir den Laderaum und lassen hier unsere Raumanzüge zurück. Atmosphäre und Gravitation sind vorhanden. Hinter dem Laderaum schließt sich ein Schlafräum an (für 6 Personen). Dann kommt ein Aufenthaltsraum mit Kombüse, eine kleine Krankenstation, zwei weitere Schlafräume, die Rettungskapseln und schließlich die Brücke. Letztere enthält 3 Plätze (Pilot, Navigator?, Waffen). Ein kleiner Waffenraum schließt sich an, doch da ist nichts weiter. Das Schiff funktioniert, ist aber in einem fürchterlichen Zustand. Eine KI hat der Bordcomputer nicht, alles muss man hier manuell machen – ziemlich rudimentär. Allerdings sagt er uns, dass die **Brugia** auch atmosphären- und sogar wassertauglich sein soll. Probieren möchte ich das nur im Notfall. Waren wir eigentlich schon einmal in einem Raumschiff? Anscheinend nur **Amar** ...

Wir fragen **Samael**, wo wir hinmüssen: Zum Mond und das wird ca. drei Erdenwochen dauern. Wenn wir ihn dort hinbringen, könne er viel für uns tun. Genug Vorräte sollten vorhanden sein. **Camille** überprüft das, für 20 Tage sollte es ohne Rationierung reichen – soweit sie das verstanden hat. Ob es noch andere Stationen oder andere Orte auf dem Weg gibt, an denen wir "auftanken" und Vorräte auffrischen können? **Samael** weiß es nicht.

Amar schaut sich die Navigation an, sie funktioniert. Den Mond werden wir finden. Allerdings keine Basen oder andere Punkte, die man dort direkt ansteuern könnte. Dasselbe gilt für den Mars. Wenn nötig, können wir aber dort zwischenlanden. Dumm: Ich finde keine Energieanzeige. Ob es für den Weg reicht? Egal. Erst mal weg hier. Ich starte. Kann ja nicht schwerer sein, als ein Flugzeug zu fliegen. Durch das kleine Fenster sieht man nur gähnende Schwärze, ab und an unterbrochen durch einen Klumpen Eis oder Gestein.

Ich bemerke, dass das Schiff auch ein Waffenarsenal hat: Ein schweres Waffensystem, an das ein weiteres leichtes System gekoppelt ist. Das schwere ist ein Raketenwerfer mit 8 Slots, allerdings sind nur noch vier große Raketen da. Die Nachlademagazine sind alle leer. Dafür haben wir zehn verschiedene Systeme an Täuschkörpern zur Raketenabwehr.

Amar bemerkt, dass das Schiff auch Cyber-Warfare-Equipment hat. Wir können damit feindliche Schiffe und andere "Entitäten" von innen heraus lahmlegen, in dem wir ihr Computersystem kapern. Und es gibt auch Gegenmaßnahmen und Sicherheitssysteme gegen Hacker (Counter Warfare).

Ich bemerke, dass der Name, Registriernummer, Herstellungsdatum etc. dieses Modells aus dem System gelöscht wurde. Auch wurde die Software komplett verändert und das ganze Ding kurzgeschlossen. Daher also ist die Software so rudimentär. Anscheinend ein geklauter Raumer ... Schön ist, dass es auch außerhalb des Schiffs visuelle Aufklärungssysteme in Form von Kameras gibt. Diese kann man anscheinend auch für Reparaturen an der Schiffshülle verwenden. Ich erblicke den Asteroiden – ein ganz schöner Brocken. Rechts neben dem Krater aus dem wir gestartet sind war eine riesige Fläche mit komplett beweglichen Sonnenkollektor-Segeln. Davon ist nicht mehr viel übrig. Wie schon erwähnt heißt der Asteroid **Hydra I-23** und liegt in der Eos-Gruppe im äußeren Teil des Asteroidengürtels zwischen Mars und Jupiter (also auf der Jupiter-Seite des Gürtels). Und was ist das dort? Zwei schnelle Schiffe nähern sich uns von der anderen Seite des Asteroiden ...

Day 1 [13.07.2017, Limbl]

Warnsignale ertönen und **Riley** fragt, ob jemand die Schiffsgeschütze übernehmen könnte, denn wir kriegen schnellen Besuch. **Aaron** traut es sich zu – anscheinend hat er mal in seinem ersten Leben an einem Panzergeschütz gedient und übernimmt die schwere MG. **Amar** lässt sich zurück in den Navigator-Sessel fallen und wir anderen suchen uns Plätze, wo wir uns wenigstens anschnallen können. **Camille** und **Eve** ziehen sich sogar ihre Raumanzüge wieder an. Das habe ich mir auch kurz überlegt, aber wo soll man hin, wenn dieses Stück Blech hier im leeren Raum kaputtgeht? Da verlängert der Raumanzug das Unausweichliche nur unwesentlich.

Verwirrung aus dem Cockpit, die Ziele sind verschwunden. **Riley** traut den Sensoren nicht und fliegt wilde Ausweichmanöver. Ein bisschen davon spüre ich gegen die künstliche Schwerkraft. Die Gurte liegen nicht besonders eng an, aber ich fühle mich wie gefesselt ohne Informationen und Handlungsoptionen.

Plötzlich wird es laut – die Ziele, zwei Raumgleiter ähnlicher Kategorie wie die **Brugia**, sind wieder da und schicken Raketen auf uns los. Und das andere Geräusch müssen Projektile sein, die auf unsere Hülle prasseln ...

Das Gewackel wird wilder, **Riley** versucht dem Beschuss auszuweichen, während **Aaron** unter wildem Kampfesgebrüll das Feuer erwidert. Wenn ich es richtig höre, jubelt er gerade auf, doch das wird von bedenklich lauten Einschlägen übertönt. **Amar** versucht uns mit einem Lagebericht zu beruhigen: der erste Gegner ist zerstört, aber **Riley** musste in die Trümmer reinfliegen, um einer weiteren Rakete zu entgehen. Außer einem Ausfall der Frontsensoren sind bisher aber keine größeren Schäden an der **Brugia**.

Das Gefecht geht weiter, ab und zu kann uns die künstliche Schwerkraft kaum im Sessel halten und wieder sind Projektileinschläge zu hören. Auch unser Bordgeschütz ist andauernd zu vernehmen. **Amars** Berichte werden knapper, anscheinend ist er mit etwas anderem beschäftigt. Später wird er uns sagen, dass er das erste Mal in seinem Leben mit einem militärischen Cyber-Warfare-System einen Angriff gestartet hat und ihm sogar ein kurzer Zugriff gelungen ist. Den Rest scheinen die KIs der beiden Schiffe (ja, auch die **Brugia** hat in diesem Cyber-Warfare-Modul eine noch operationelle KI) gegeneinander auszumachen, ein Mensch hat hier laut **Amar** keine Chance mitzuhalten.

Auf einmal hören die Manöver und Gefechtsgeräusche auf, ein Jubeln und Lachen ist von der Brücke zu hören. **Riley** kommt nach hinten, sein Gesicht ist leicht gerötet und seine Gestik und Mimik zeugen von seinem hohen Adrenalinpiegel.

Er berichtet sehr ausführlich, wie er eine Rakete genau in die Kanzel des Gegners versenkt hat und das Schiff daraufhin komplett explodiert ist. Außerdem hatte der gegnerische Pilot wohl kurz vor dem Abschuss angenommen, er hätte die Oberhand und eine Nachricht übermittelt. Da **Aaron** und **Riley** die Nachricht erst nach dem Abschuss abgehört hatten, löste der Text: "Das war's für dich, Idiot", bei ihnen offenbar große Erheiterung aus.

Während **Amar** und **Aaron** sich um **Samael** kümmern, der in der Krankenstation ruht und sich die anderen Frauen zurückziehen, bleibt **Riley** bei mir und erzählt weiter.

So wie er sich verhält, nehme ich an, dass er mit mir schlafen will. Ich muss mir erstmal überlegen, ob das Konsequenzen in der Gruppe haben könnte. Bis dahin möchte ich mich endlich mal waschen und mich erholen. Nach und nach begeben sich alle in eine der Kojen. **Riley** macht mich nochmal an, aber ich bin echt müde und außerdem kann ich mich irgendwie erinnern, gelernt zu haben, dass das korrekte Verhalten in so einer Situation ist, den Mann erstmal hinzuhalten.

Day 2

Riley und **Amar** nehmen den Bordcomputer genauer unter die Lupe. Am Vortag hatten sie schon festgestellt, dass die meisten Speicher tatsächlich physikalisch entfernt wurden, wohl auch, um Sicherheitsmechanismen zu umgehen. Selbst die Sternenkarte enthält nur die puren astronomischen Koordinaten der Himmelskörper, ohne weitere Informationen über menschliche Besiedlung oder Raumhäfen. Hier lässt sich wohl nicht viel retten und auch die KI aus dem Cyber-Warfare-Modul lässt sich wohl nicht zweckentfremden.

Die Untätigkeit und die Enge sind unangenehm. Aber es ist interessant, wie wir uns auf diesem engen Raum aus dem Weg gehen können. **Camille** habe ich schon eine Weile nicht gesehen, sie hat sich in eine der Kabinen zurückgezogen. Das gleiche gilt für **Eve**.

In dem Aufenthaltsraum entdecke ich ein holographisches Unterhaltungssystem. Die Illusion eines Spaziergangs in einem weiten Wald hat etwas Beruhigendes.

- Switch -

Während sich **Amar** und **Riley** mit dem ausgeweideten Bordcomputer beschäftigen, betritt **Eve** mit erhobener Waffe das Cockpit. Sie verlangt, dass **Riley** den Kurs ändert auf *Asklepios* in der *Coronis*-Gruppe. **Riley** reagiert gelassen, geht voll auf die Forderung ein und versucht **Eve** zu umgarnen, um etwas über ihre Beweggründe zu erfahren, aber **Eve** lässt nicht mehr raus als dass sie eine feste Erinnerung hat, dass sie dorthin muss. Auch **Amar** versucht die Situation zu verstehen und schlägt vor, die gesamte Gruppe einzubinden, um eine Lösung zu finden. Schließlich weiß ja eigentlich niemand so recht, wo er hin soll. Doch **Eve** verlangt, dass **Riley** und **Amar** den anderen nichts erzählen. Sie unterstreicht ihr Anliegen mit der Ankündigung, Vorkehrungen getroffen zu haben, dass sie alle in die Luft sprengen würde, wenn **Riley** und **Amar** nicht mitmachen. Außerdem droht sie den einzigen, der helfen kann (wahrscheinlich meint sie **Samael**), zu ermorden, wenn **Amar** und **Riley** nicht kooperieren. Dann verzieht sie sich wieder in ihre Kabine und lässt einen sichtlich niedergeschlagenen **Amar** zurück.

- Switch -

Das Astronautenessen ist sehr eintönig. Immerhin gelingt es **Riley**, den heruntergekommenen Essensspender etwas zu reparieren, so dass ein paar weitere Geschmacksrichtungen zur Verfügung stehen.

Außerdem stinken unsere Sachen. Ich entdecke eine defekte Waschmaschine und bitte **Riley**, sie zu reparieren. Er macht es, aber er verhält sich seltsam, ob ich mich gestern doch nicht erwartungsgemäß verhalten habe?

Der Tag endet ereignislos, alle sind noch recht erschöpft von den gestrigen Strapazen.

Day 3

Alle wirken etwas frischer und aktiver. **Aaron** repariert und wartet die Waffen. Er muss irgendeine militärische Vergangenheit haben.

Amar erzählt, dass **Samaels** Blut verändert sein muss, sonst hätte er das Ganze nicht überleben können. Aber er bzw. sein Immunsystem kämpft auch irgendwie mit dieser Veränderung oder er hat eine "innere Entzündung", deshalb geht es ihm nicht gut.

Auch **Riley** und insbesondere **Camille** brauchen Behandlung. Einige der experimentellen Naniten, die ihre Leben gerettet haben, arbeiten wohl fehlerhafterweise noch weiter und versuchen zu reparieren, wo es nichts zu reparieren gibt. Bei **Camille** führt das zu starken und unangenehmen Hautveränderungen. **Riley** hat ähnliche, aber deutlich schwächere Symptome. **Amar** gibt ihnen eine Salbe, die den Juckreiz mildert.

Ansonsten passiert auch heute nicht viel. Ich nutze die Zeit und reinige meinen Raumanzug, falls ich da nochmal reinsteigen muss.

Riley versucht noch mehrmals, einen intimeren Kontakt mit mir einzugehen. Das könnte die langweilige Zeit etwas überbrücken. Ich bleibe erstmal noch bei der Hinhaltetaktik.

Day 4

Endlich ist **Samael** wieder ansprechbar, wenn er auch noch sehr bleich und offensichtlich geschwächt ist. Er kommt am Vormittag aus der Krankenstation, bedankt sich für unsere Hilfe und erzählt etwas über unsere neue Welt.

Die Erde ist bei einem großen Krieg zerstört worden. Die großen Parteien waren die sogenannte Allianz und die Föderation. Die Zerstörung wurde durch den (ersten) Einsatz eines militärischen Nanitenschwarms, genannt "Technophage", ausgelöst. Die Biester lösen alles in seine molekularen Bestandteile auf und strukturieren daraus irgendwelche gefährlichen Dinge, die **Samael** nicht weiter beschreiben will oder kann.

Das Ganze scheint so ungefähr 30-40 Jahr her zu sein. Inzwischen ist die Erde Quarantänezone, der Rest der Menschheit hat sich ins All, hauptsächlich Mond und Mars, zurückgezogen. Anscheinend muss die Erde sogar weiterhin bombardiert werden, damit die Technophage die Erde nicht verlässt.

Dennoch prägt die Nanitentechologie weiter das menschliche Leben, sämtliche Bau- und Produktionsarbeiten werden davon übernommen.

Dadurch ist auch die Gesellschaft verändert. Was **Samael** im Weiteren beschreibt, trifft wohl zumindest auf die "Koalition" zu, in der er lebt. Das scheint ein Verbund von "Häusern" zu sein, Organisationseinheiten, die wohl aus Firmen entstanden sind und, wenn ich es richtig verstehe, jetzt sowas wie damals die verschiedenen Nationen auf der Erde darstellen. Er spricht von 6 großen Häusern mit den Namen **Silva (Samaels Haus, das größte auf dem Mond)**, **Cipriani**, **Dalianis**, **Jinzhan**, **Tsarya** und **Kimura**.

Obwohl wir uns nicht erinnern können, erscheint uns das Lebenskonzept, das er beschreibt, etwas fremd. Früher musste man irgendwie arbeiten, um Geld zu verdienen, um zu leben. Das scheint sich grundsätzlich geändert zu haben, Geld gibt es nicht mehr und zumindest die Grundversorgung wird wohl durch das Haus, dem man angehört, gesichert. Allerdings gibt es eine andere "Währung", die man durch Arbeit anreichern kann: er nennt es "Reputation" und wer sich diese verdient hat, dem eröffnen sich wohl neue Möglichkeiten bzw. er kann Ansprüche geltend machen. Das Ganze, also der "Wert" der Menschen in der Gesellschaft, wird über ein Amt verwaltet. Wer seine Reputation verliert, kann zum Ausgestoßenen werden, die werden "Apostates" genannt.

Es gibt auch Siedlungen von Apostates, die einen traditionellen Lebensstil führen, klassische Technologien verwenden und sogar echte Pflanzen züchten.

Dagegen haben die Häuser sogenannte "Compiler" und "Decompiler", um etwas mit Hilfe von Nanitentechologie herzustellen bzw. zu zerlegen. Der Schlüssel zur Herstellung von sinnvollen Dingen sind dabei die "Templates", sozusagen die Blaupausen, nach denen die Naniten etwas

herstellen sollen.

In diesem Zusammenhang fällt auch wieder der Name **Mimir**. Wenn ich es richtig verstehe, war das eine besondere KI – genannt Dynamic Creation Engine (DCE) – die diese Templates liefern konnte und damit irgendwie auch das gesamte Desaster ausgelöst hat. Sogar die Zeitrechnung geht danach. Wir sind wohl jetzt im Jahr 98 nach Mimir bzw. nach der Singularität (PS). **Samael** beschreibt, seit **Mimir** weg ist, gibt es keine neuen Templates mehr und damit stockt auch die Technologie.

Außerdem erwähnt er irgendeine Methode namens "Apotheosis", bei der mit Naniten irgendwas mit dem Gehirn gemacht wird, so dass man sein Leben (oder Bewusstsein) wohl auf andere Körper ("Sleeves") übertragen kann.

Day 4 aka 21.03.98 PS [06.08.2017, Holgi]

In den tiefen des Weltraums erholen wir uns von den Strapazen des ersten Tages. Die Informationen von **Samael** müssen wir erst einmal verarbeiten. Die meisten sind der Meinung, dass wir bestimmt eine Möglichkeit bekommen, Teil der Gesellschaft zu werden. Jeder versucht sich auf seine Weise die Zeit zu vertreiben. **Riley** schraubt an der Technik und **Arina** herum, **Aaron** pflegt die Waffen, die wir erbeutet haben, **Amar** kümmert sich um die Ausschläge, die anscheinend durch die Naniten entstanden sind und **Eve** und **Camille** bleiben die meiste Zeit in ihren Zimmern.

Am Nachmittag schnappt **Amar** einen Notruf auf, und kann einen Teil entschlüsseln. Das Signal wurde wohl vor mehr als zwei Stunden in einer Entfernung von etwa 0,1 AUs vom Asteroiden **Vertumnus** abgesetzt. Der genaue Inhalt, eine simple Bild-und-Ton-Nachricht, lässt sich über die veraltete und reduzierte Hard- und Software der **Brugia** jedoch nicht auslesen. Er spricht mit **Eve**, was sie davon hält und ob wir nicht dort hinfliegen sollten. **Eve** hat eine eindeutige Meinung, dass er die Nachricht löschen soll, da sie keine Diskussion mit **Aaron** haben will. **Amar** stimmt zu, legt aber eine Kopie des Notrufes an.

Riley bastelt aus seiner Dusche eine Sauna und möchte damit **Arina** überraschen und final verführen. Wie gewünscht klappt der Versuch und er bekommt **Arina** in die Kiste. Leider scheint der Umbau aber nicht so geklappt zu haben, da es plötzlich zu einer Explosion kommt und Rauch aus der Kabine dringt. Alle sind erschrocken, **Riley** rennt ins Cockpit und macht eine Durchsage, dass alles in Ordnung ist: "Wir haben alles unter Kontrolle, anscheinend hat uns irgendetwas getroffen, was dann das Schiff etwas geschüttelt und zu einer kleinen Explosion geführt hat." **Eve** verwechselt **Amar** mit einem Afflicted und schlägt auf ihn ein. **Camille** begleitet **Aaron** noch ins Cockpit um anschließend mit **Aaron** das Schiff nach weiteren Afflicted abzusuchen.

Eve geht wieder ins Cockpit und bedroht **Amar** ein weiteres Mal. Irgendwas scheint nicht zu stimmen ... **Camille** bekommt es mit, und rennt ins Cockpit, doch **Amar** möchte nicht, dass es Probleme gibt, und die Nahkampfexpertin lässt von **Eve** ab und verlässt das Cockpit. Anschließend wird die Tür geschlossen und **Amar** muss diese software-seitig sichern.

Eve stellt fest, dass nicht alles klappt wie sie es geplant hat. Auch muss sie noch **Riley** hereinlassen, da **Amar** das Raumschiff nicht fliegen kann. Es wird in jedem Fall kompliziert ...

Außerhalb des Cockpits werden die restlichen Raumfahrer von **Riley** aufgeklärt und man versucht die vermeintliche Bombe zu finden. **Arina** findet in Eves Zimmer zumindest Werkzeuge und Bauteile, die mit einer Bombe in Verbindung gebracht werden können. Von dem Sprengsatz fehlt aber noch immer jeder Spur – und das Schiff ist groß.

So richtig weiß niemand was jetzt zu machen ist. Vor allem versteht niemand das Verhalten von **Eve**.

21.03.98 PS [10.08.2017, Holgi]

Wir besprechen uns noch kurz, bis **Eve** sich wieder aus dem Cockpit meldet. Sie möchte, dass **Riley** ins Cockpit kommt. Es entbrennt eine lange Diskussion wie wir den gewichtigen Wissenschaftler aus dem Geiselstatus befreien sollen. Während einige Stimmen keine Probleme mit dem Tod von **Eve** haben, drängen andere darauf, den Konflikt ohne Gewalt zu beenden.

Unterdessen wird **Amar** von ihr gefesselt, mit den Händen auf dem Rücken am Pilotenstuhl fixiert und muss dann das Schott öffnen. Wir ziehen das Abgesprochene durch. **Riley** betritt seine Bühne. Er beginnt einen betörenden Tanz, irgendwo zwischen Womanizer und laszivem Tanzgott. Unterdessen bleiben **Camille**, **Arina** und **Aaron** einsatzbereit im Hintergrund, bereit auf das Zeichen des Piloten loszuschlagen. **Eve** ist von dem Schauspiel dermaßen abgelenkt, dass **Arina** unbemerkt zur Ecke vorschleichen und mit der Stun-Pistole einen wohlplatzierten Schuss abgeben kann. Der Volltreffer am Hals lässt die Geiselnehmerin augenblicklich zuckend zu Boden gehen.

Der gefesselte **Amar** wird befreit und kurze Zeit später wird **Eve** in der Transportkammer der **Brugia** verhört.

Durch eine Art Schlafmittel, das unser Arzt **Amar** zusammenrührt, können wir von ihr erfahren wie man die Bombe entschärft und im Anschluss auch noch wo wir die Bombe finden können. Während **Camille** und **Arina** den selbst gebauten Sprengsatz suchen um ihn endgültig entschärfen zu können, kommt es in dem kleinen Raum – als der wachhabende **Aaron** mit der Gefangenen alleine ist – zu einem tragischen Zwischenfall. Es gelingt der schwer von **Arina** Gebundenen sich aus den Fesseln zu winden. Sie stürzt sich offensichtlich auf den überraschten Soldaten, der einen Warnschuss in ihr Bein abgibt. Dabei hat **Aaron** allerdings die schiere Macht der Pistole unterschätzt. Der Partikelstrahl zerfetzt der Aufbegehrenden den Oberschenkel und zertrennt dabei die lebenswichtige Arterie. Auch der schnell herbeieilende Arzt kann nur noch den Tod feststellen. Die undurchschaubare Tote wird zusammen mit ihrem Sprengsatz "bestattet" – wir lassen sie schweigend ins Weltall gleiten.

Schweigsam wendet sich die unfreiwillige Besatzung der **Brugia** verschiedenen Aufgaben zu: **Riley** repariert den Schaden am Schiff und lässt sich dabei auch nicht durch die Argumentation von **Camille** stören, die gerne den Kurs neu setzen würde. Denn unterdessen ist es **Amar** gelungen, den eingehenden und heimlich gespeicherten Hilferuf vom Asteroiden **Vertumnus** komplett zu encodieren. Ein kleines Mädchen spricht verzweifelt: "Wir werden angegriffen. Es ist kein Koalitionsschiff, aber Piraten sind es auch nicht. Sie haben meinen Vater erschossen und die anderen gefangengenommen. Wir wollten verhandeln, aber die wollen unsere Sachen und die Station. Sie tragen komische Abzeichen mit einem Vogel drauf. Helfen sie uns, bitte. Ich habe solche Angst, dass sie meiner Mutter auch noch was tun." Nach den abgeschlossenen Reparaturarbeiten an der **Brugia** ändert der Pilot endlich den Kurs auf **Vertumnus**. Es wird noch etwa einen Tag dauern bis wir das Ziel erreichen. Hoffentlich kommen wir rechtzeitig an ...

21.03.98 PS [25.08.2017, Georg]

Eves Tod geht **Aaron** ziemlich zu Herzen. Zwar bedankt er sich noch bei mir für mein Ablenkungsmanöver, aber dann kehrt er in sich und versucht sich mit Putzen abzulenken (zusammen mit **Camille**).

Derweilen im Cockpit: **Amar** findet die Energie-Anzeige. Um Treibstoff müssen wir uns wohl kaum Sorgen machen. Es gibt einen Antiparticle Exchange (kurz APEX) Generator, nachtanken muss man den nicht. Allerdings: Geht das Ding kaputt, dann überleben wir nicht lange. Es gibt nicht mal ein Back-up-System. Zum Glück ist der APEX ziemlich zentral im Schiff untergebracht.

Amar lässt sich noch eine Liste mit den vorhandenen sowie fehlenden Soft- und Hardware Modulen anzeigen. Die wichtigsten Standard-Funktionen sind noch da, darüber hinaus eigentlich nichts.

Ich überrede **Arina**, mit mir zuerst die reparierte Sauna und dann das Bett zu teilen. Sie wirkt seltsam leidenschaftslos – mir doch egal.

Samael sieht schlecht aus. Noch ist er stabil, doch die Naniten stellen für ihn ein ziemlich großes Problem dar. **Amar** kümmert sich weiterhin um ihn. Er überlegt, ob ein EMP-Signal helfen könnte (ja, vorübergehend). Bei anderen Lösungen ist er sich nicht sicher, ob sie klappen ...

22.03.98 PS Am nächsten Tag schreibt **Amar** zwei Software-Module. Das eine kündigt uns ankommende Nachrichten über die Bordlautsprecher an. Das zweite warnt uns, wenn sich ein Raumschiff nähert. Derweilen repariere ich das Entertainment-System: zum Zeitpunkt der Entwicklung war das State-of-the-art. Ich bekomme es fast komplett wieder in Gang. Allerdings fehlt definitiv eine Musik-Bibliothek.

Arina und **Aaron** unterhalten sich über die vorhandenen Waffen. Die Strahlenwaffen suchen wohl regelmäßig nach einem Netzwerk. Da kein Bordnetzwerk vorhanden ist, findet die Waffe nichts.

Aaron vermutet, dass es in einem mit solchen Waffen ausgerüsteten Trupp mindestens eine größere Batterie gibt, über die sich die Waffen kabellos aufladen. Mit den Partikelwummen muss man jedoch vorsichtig umgehen: sie überhitzen relativ schnell. Die Granaten entpuppen sich als Rauchgranaten.

Arina findet noch zwei stabile, wasserfeste, kälte- wie hitzebeständige rucksackartige Dinge. Einen davon füllt **Amar** mit medizinischem Krams. **Camille** versteckt ihre Pistole unter ihren Klamotten ... Ich selbst begeben mich in die Pilotenkanzel. Und so bereitet sich jeder mehr oder weniger auf die bevorstehende Rettungsaktion vor.

Etwa zwei Stunden vor der erwarteten Ankunftszeit passieren wir einen Haufen Trümmer. Entweder sind sie von einem großen oder von mehreren kleinen Raumschiffen. Havariert?

Abgeschossen? Ich fliege außen rum.

Endlich am Ziel: **Vertumnus** taucht vor uns auf. **Riley Air** hat es mal wieder geschafft ... Unser Bordcomputer versucht sich einzuloggen, findet aber keine Datenbank.

Der Asteroid entpuppt sich als schwarzer Klumpen, ca. 30 km lang und 20 km breit. Mehr bekommen unsere rudimentären Scanner nicht raus. Auch hier in der Nähe befinden sich haufenweise Trümmerteile. Eine Abwehranlage? Oder einfach nur Umwelt- bzw. Weltraumverschmutzung? Wie sollten wir uns überhaupt ausgeben? Laut **Samael** kommt es auf die andere Seite an: Sind es *Apostates*, dann ist es egal. Es kommt nur darauf an, was sie wollen. Sind es *Centurions*, dann merken sie sofort jede Lüge über angebliche Zugehörigkeit zu Häusern. *Centurions*? Das sind die heutigen Sheriffs ...

Langsam sieht man einige Oberflächenveränderungen, die definitiv nach menschlicher Einflussnahme aussehen: Eine Schlucht? Eine Tagebau-Mine? Man sieht eine riesige Fabrikanlage, ca. 4 Quadratkilometer im Ausmaß. Es gibt Straßen, Röhren, Silos, Kräne, Schienensysteme, Tanks, Sonnenkollektoren (zum Großteil kaputt) ... Am linken Rand gibt es ein einziges kleines Lichtchen. Da ist eine Erhebung, davor eine primitiv ausgeleuchtete Fläche. Anscheinend die Landefläche. Ein hässliches Raumschiff in Form eines übergroßen Blattes steht dort – weit über 100m lang und über 60m breit. Auch hier erhalten wir keinen Datenzugriff. Aus dem Raumschiff selbst dringt kein Licht. Ein kurzes Heranzoomen zeigt ein vogelartiges Abzeichen. **Samael** meint, dass das nicht das Abzeichen eines Hauses ist. Auch wenn es gewisse Ähnlichkeiten mit dem von Haus **Cypriani** hat. Ansonsten findet sich auf dem Asteroiden nichts.

Ist da noch ein weiterer Lichtschein am rechten Rand des Geländes? Als ich genauer hinschaue kann ich nichts erkennen.

Wir fliegen durch den großen Graben zu der erspähten Stelle [*und bringen damit den Spielleiter aus dem Konzept, Anm.d.Verf.*]. Im Graben befinden sich mehrere Metallstrukturen, Aufzüge, Plattformen ... Anscheinend wurde hier Eis abgebaut und nach Erz gegraben.

Laut **Samael** sieht das hier so aus, als ob seit Jahren, seit Jahrzehnten nichts mehr abgebaut wurde. Vieles ist kaputt. Nicht zerstört, sondern über die Jahre in sich zusammengesackt und verrottet. Vermutlich lebt hier auch niemand mehr – oder nur *Apostates*. Und: Seit dem Krieg wurden keine Flotten mehr ausgeschickt, um Wasser abzubauen ... Wasser war damals eines der größten Probleme der Raumfahrt.

Am Ende des Grabens bleiben wir im Schwebeflug stehen. **Arina** schlägt vor, dass wir ein Terminal finden und uns dann erst mal eine Karte geben lassen. Allerdings findet unser Intrusion System nichts. Erst als wir höher an den Rand des Grabens fliegen wird ein anderes System erkannt: ca. 800m vor uns ist ein Computer online.

Wir fliegen aus dem Graben raus und möglichst tief durch die Fabrikanlagen. Ca. 2.2 km entfernt erkennen wir nun zwei weitere Systeme. Wir fliegen in Richtung des ersten Signals, dem 800m vor uns. Zusammengefallene Anlagen, Trümmer, kaputte Straßen – es sieht schon gespenstisch hier aus. Plötzlich verändert sich etwas, anscheinend kommen wir in ein Feld mit künstlicher Gravitation. Vor einer Halle entdecken wir ein militärisches Fahrzeug. Es ist deutlich neuer als die Umgebung. Und es steht vor einer geschlossenen Tür.

Wir fliegen von der Seite an das Fahrzeug heran und landen außerhalb der Sichtweite. **Amar** und **Arina** gehen vor, **Aaron** gibt Deckung. Der Rest bleibt an Bord. Das Außenteam nähert sich dem Fahrzeug. Es sitzt niemand drinnen, allerdings leuchtet ein Computerdisplay. Insgesamt sieht das gesamte Ding ziemlich gebraucht aus, allerdings immer noch deutlich besser als die **Brugia** oder die Jeeps der *Afflicted*. Hinten im Mannschaftsbereich liegt haufenweise Kram: Computer-Teile und andere Elektronik. Anscheinend war diese Karre der Ursprung des Computer-Signals.

Im zweiten Anlauf bekommen **Arina** und **Camille** das Tor zur Halle auf. In der Halle ist es noch dunkler als draußen. Anscheinend ist es eine Sortieranlage: Überall stehen Bänder, Mauern, ein riesiges ofenartiges Teil. Ein idealer Ort für einen Hinterhalt. Am rechten Rand ist eine offene Tür.

Camille und **Arina** nähern sich ihr unauffällig. In der Tür erscheint ein Typ in einem Raumanzug, die Waffe im Anschlag. **Arina** verharrt bewegungslos, **Camille** zieht sich zurück und geht in Deckung. Der Typ kommt näher, er bewegt sich wie ein ausgebildeter Soldat. **Camille** sendet ein "Hallo" auf allen Kanälen. Sie erwischt die anderen und überrascht sie. Es kommt ein Gespräch in Gang.

Es ist ein Trupp von sechs Soldaten. Ihre Anführerin heißt **Eva Taler**. Laut ihr ist es eine gute Ausgangsbasis, dass **Camille** aus Kanada kommt und keinem Haus angehört. Etwas verstört ist sie davon, dass wir seeeehr alte Technik nutzen (und dass **Camille** immer wieder betont, dass wir

selbst sehr alt sind). Die Soldaten tragen unterschiedliche Anzüge, allerdings finden sich an allen dieselben Abzeichen: Die jeweils gleiche Fahne eingebettet in militärische Rangabzeichen. Ihnen gehört das Raumschiff mit dem Vogel-Abzeichen (die "Adlerkopf").

Eva lädt uns ein, in den Mannschafts-Unterkünften unsere Geschichten ("könnte länger dauern") bei einem Getränk auszutauschen. Dort gibt es noch Atmosphäre. Allerdings leben hier wohl noch ein paar "massive gestörte Hinterwäldler", die angeblich die gesamte Station demontiert und wichtiges Material zerstört haben. Acht haben sie erwischt, vermutlich läuft aber noch jemand frei herum. Was sie mit ihnen machen, wissen sie noch nicht. Und: **Eva Taler** ist verwundert, dass es bei uns einen Piloten gibt, der ein Raumschiff alleine fliegen kann (und nebenbei noch poppen). Ich lasse sie wissen, dass sie eine total süße Stimme hat und ich sie gerne mal kennenlernen würde.

Camille macht ein paar Andeutungen über die Dinge, die wir auf *Hydra* erlebt haben. Eva fragt sofort, ob wir mit Haus **Silva** Kontakt hatten. Die würden überall ihren Müll abladen (**Samael** meint, das sei ein landläufiges Gerücht, die illegalen Experimente seien schon lange her). Doch das können wir nicht wirklich sagen. Die Afflicted sahen nicht nach Angehörigen eines Hauses aus.

Aaron, der offensichtlich technische Probleme mit dem Comm hat, erinnert uns daran, dass es vermutlich **Evas** Trupp war, der den Vater des Mädchens umgebracht hat. Vertrauen will er ihnen nicht entgegenbringen.

Sie fahren mit dem Wagen vor, wir fliegen hinterher. **Eva** wundert sich, dass wir für sie quasi unsichtbar sind – veraltete Computer. Auch erzählt sie uns, dass es zwischen Landebahn und Mannschaftsquartieren keine Schleuse gibt. Wir müssen wohl mit Raumanzügen da rüber. Waffen dürfen wir nicht mitnehmen. Ihre Waffen hingegen behalten sie. Und die sehen so aus, als ob sie nicht nur einen Einsatz hinter sich haben: modifiziert, neu lackiert, einfach alt. Allerdings deutlich besser gewartet als alles, was die Afflicted mit sich rumgetragen haben.

Aaron ist sichtlich verwirrt darüber, dass wir mit den "Piraten" reden und uns zu einem Getränk verabreden. Wir überlegen kurz, ob wir eine Rakete in das Fahrzeug versenken, aber entscheiden uns dagegen. Schließlich wissen wir nicht, ob da noch mehr von denen sind.

Ich lande die **Brugia** hinter der **Adlerkopf**, so dass ich schnell starten und wegfliegen kann. Offiziell bleibe ich im Schiff, um unseren "Gefangenen" aus Haus **Silva** zu bewachen. Dementsprechend darf auch **Samael** nicht mit raus. Ich hoffe, es ergibt sich noch eine andere Gelegenheit, **Eva** fi ... kennenzulernen.

Camille meint noch, dass wir die Gefangenen anschauen sollten: Ist unter ihnen kein kleines Mädchen, dann wissen wir, warum sie sich "komisch" verhalten: Sie wissen, dass ein Funkspruch abgesetzt wurde ...

22.03.98 PS [14.09.2017, Holgi]

Wie vereinbart gehen wir zu viert zu dem Treffen; **Amar** und **Samael** bleiben zurück. Wir werden von zwei der Soldaten abgeholt. Auf dem Weg zum Schott beobachten wir die Umgebung, **Arina** findet heraus, dass das Schott mit einer Kamera überwacht wird. Wir gehen bewacht von den zwei Soldaten durch die Luftschleuse. Die gesamte Anlage ist in einem schlimmen Zustand, überall riecht es modrig und aus den Luftschächten tropft Wasser. Wir werden in einen großen Raum gebracht, der Gestank nimmt zu, da dort zwei Leichen liegen, denen man anscheinend gezielt in den Kopf geschossen hat. Es scheint sich um eine Art Hinrichtung zu handeln. Wir werden von den beiden Soldaten unterrichtet, dass wir hier noch warten sollen. **Riley** lockert mit seiner besonderen Art die Stimmung auf. Er schafft es auch, dass der jüngere der beiden Wachen sich etwas entspannter verhält und bei den Witzen des Piloten mitlacht. Der Ältere richtet seine Aufmerksamkeit jedoch auf die Aufgabe uns im Auge zu behalten.

Nach einiger Zeit stoßen die anderen Soldaten mit der Anführerin **Eva Taler** zu uns. Wie versprochen wird uns ein Schluck richtiger Wein angeboten und **Riley** erzählt dabei unsere Geschichte von der Flucht von *Phönix*. Er versucht einige Fakten nicht preiszugeben: wie wir die Afflicted bekämpft haben, und Details um was für eine Einrichtung es sich gehandelt hat, aus der wir geflohen sind.

Anschließend erzählt uns **Eva Taler** ihre Sicht auf die Welt, dass sie und ihre Männer der Allianz angehören und dass sie außerhalb der Koalition leben, die nur ein goldener Käfig ist, eine Art Gefängnis für ihre Bürger. Das Leben scheint bei ihnen deutlich härter zu sein, dafür aber frei von einer totalen Überwachung. Grundsätzlich können sie sich vorstellen, dass wir uns bei ihnen anschließen. Auf unsere Frage, was sie hier machen, ist die Antwort, dass sie lange mit den Bewohnern hier verhandelt haben – dies hat ihr Anführer **Jochen Radegast** gemacht –, aber es kam zu keiner Einigung. Da sie sich als die legitimen Nachfolger der Firma Thyssenkrupp

verstehen, gehört ihnen auch die gesamte hiesige Anlage, die früher einmal im Besitz des Unternehmens war.

Wir versuchen noch etwas Zeit zu bekommen und verabschieden uns, da wir das Angebot mit dem Rest der Crew besprechen wollen. **Eva Taler** gibt uns drei Stunden für unsere Entscheidung. Es kommt im Anschluss zu einer kontroversen Diskussion. Die Möglichkeiten sind vielschichtig, aber wir können uns nicht entscheiden, was wir machen sollen. Ist es besser einen Maulwurf bei ihnen einzuschmuggeln oder sollen wir auf eine direkte Konfrontation setzen? Jede Idee hat seine Nachteile und Vorteile ... Vielleicht doch eher sich einschleichen oder was auch immer? Die Zeit verrinnt, eventuell sollten wir Kontakt aufnehmen und noch einmal mit der Kommunikation herausfinden, was wir machen sollen?

Egal was wir auch beschließen, eigentlich wollen **Amar** und **Aaron** sich nicht einer Organisation oder Gruppe anschließen, die Menschen einfach hinrichten. Während der Diskussion schlägt **Amar** vor, dass wir zur Station der hundert Schiffe, die sich am Rande des Sonnensystems befinden soll, aufbrechen könnten. Aber egal was wir machen, uns fehlt es an Optionen. Wir benötigen Essen und Trinken. Am Schluss kommt die Idee auf, unseren tragbaren Generator gegen Vorräte einzutauschen. Es bleibt uns nur noch eine Stunde, um zu einer Einigung zu kommen ...

22.03.98 PS [22.09.2017, Holgi]

Die letzte Stunde versuchen wir noch weitere Möglichkeiten zu eruieren. Das Einzige, das man als Ergebnis werten kann ist, dass wir uns nicht einig sind, was wir machen sollen.

Nachdem die dritte Stunde vorbei ist bemerken wir, wie die Geschütztürme der **Adlerkopf** auf uns gerichtet werden und zwei Soldaten das Gebäude verlassen. Wir werden über Com gerufen und uns wird mitgeteilt, dass Frau **Taler** es nicht schätzt, wenn man sie warten lässt. Die drei Stunden seien nun vorbei. Warum auch immer entschließen wir uns alle gemeinsam zu gehen, kein Pilot bleibt zurück auf dem Schiff, lediglich der nach wie vor angeschlagene **Samael**. Wir beschließen aber noch, einige Waffen mit ins Gebäude hinein zu schmuggeln.

Nachdem wir die Prozedur mit der Luftschleuse hinter uns haben, kommen wir wieder in den gleichen runden Raum. Bevor noch jemand etwas sagen kann, beginnt **Riley** mit einer Entschuldigungslitanei, die mit einer Pointe endet, dass man bei so langer Zeit im Kälteschlaf, schon ein wenig das Gefühl für die Zeit vergessen könne. Das bringt das Eis zum Schmelzen und Frau **Taler** zieht ein Lächeln über das ansonsten strenge Gesicht.

Es sind wieder andere Soldaten bei ihr und alle sehen in jedem Fall sehr konzentriert aus. Zwei scheinen den Auftrag zu haben, Frau Taler vor uns zu beschützen, die anderen warten auf Befehle und beobachten uns. Das Gespräch verläuft kurz, und nachdem wir uns mitgeteilt haben, dass wir uns erst einmal nicht der Allianz anschließen wollen, und gerne etwas Essen gegen den Generator tauschen wollen, wendet sich das Blatt. Sturmscharführerin **Taler** meint nur noch lakonisch, ob sich noch jemand anschließen möchte. Als nicht sofort ein bekenndes "Ja" kommt, gibt sie den Befehl uns festzunehmen, und meint dazu in der heutigen Zeit seien Menschen nichts mehr wert, nur noch Ausrüstung, da man diese nicht mehr herstellen könne, Menschen aber schon.

Wir widersetzen uns der Festsetzung. **Camille** springt über die beiden Wachen und attackiert die Anführerin. **Arina** reißt die versteckte Rauchgranate von **Rileys** Rücken und dann geht es Schlag auf Schlag. Frau **Taler** kann entkommen und ruf ihren Leuten noch zu, dass wir – wenn möglich – am Leben gelassen werden sollen.

Aber nach nicht einmal 30 Sekunden ist der Kampf zu Ende. **Amar** ist verletzt und die fünf Wachen sind überwältigt – teilweise tot oder benommen. Leider erfahren wir über Com, dass ein weiterer Trupp schon vor Beginn der Auseinandersetzung versuchte, unser Raumschiff zu kapern, und mittlerweile fast durchgebrochen ist ...

22.03.98 PS [12.10.2017, Georg]

Der Raum ist ein Schlachtfeld. Blut, Leichen und noch ein Rest Rauch, der sich langsam lichtet. Zwei der am Boden liegenden gegnerischen Soldaten leben noch – zumindest dem Jammern und Stöhnen nach zu urteilen. **Amar** ist schwer verwundet, ansonsten stehen wir noch ganz gut da. **Amars** Schussverletzung? Sie verkrustet schon, die Heilung verläuft widernatürlich schnell.

Kommen da Schritte auf uns zu? Ich meine welche aus dem Gang zu hören, in dem **Eva Taler** verschwunden ist. An der rechten Tür (bei **Aaron** und **Amar**) scheint **Arina** jemanden oder etwas zu hören. **Camille** glaubt mir und will das entsprechende Schott sichern. Sie schnappt ihre Waffen und rennt alleine in den Gang.

Das Schott linkerhand der Luftschleuse geht langsam auf. Es stehen drei Leute dahinter: zwei Soldaten, die Waffen angelegt. Greifvogel und Flaggenzeichen zieren ihre Anzüge. In Ihrer Mitte

ein Zwei-Meter-Mann in einer großen, massiven Rüstung. Der Helm in Form eines Adlerschnabels, Schriftsymbole (irgendwie gezackt) stehen da drauf. An beiden Armen kommen 1,20 Meter lange 3-fach-Klingen heraus. Alle Rüstungen sehen abgenutzt aus.

Einer der Soldaten wird sofort von **Arina** abgeknallt. Daraufhin springt die 2-Meter-Rüstung durch die Luft und direkt in **Aaron** rein. Dieser kann gerade noch ausweichen. Ein Schuss des dritten Soldaten hinterlässt ein Loch in **Arinas** Raumanzug. Daraufhin zermalme ich mit meiner LRA den Oberkörper des Schützen zu Brei. Ein Gemisch aus Helm, Blut, Hirnmasse und Knochensplitter ziert den Gang.

Camille rennt den Gang weiter hinein an vier Türen vorbei und trifft auf eine Kreuzung. Vor ihr geht es noch 20 Meter weiter, dann führt eine Treppe nach oben in eine weitere Kuppelhalle. Ein Schuss von links, **Camille** kann gerade noch in Deckung gehen. Sie stürmt auf den Schützen zu: es ist **Eva Taler**. Sie trägt eine Art Säbel und eine Knarre, mit der sie auf unsere Kanadierin feuert. Beide kommen unverletzt davon.

Vor lauter Aufregung schieße ich mir unterdessen in den Fuß. Zum Glück treffe ich nur die Schuhe. **Arina** feuert auf das Riesending. Viel scheint das nicht ausgerichtet zu haben.

Frau **Taler** bedroht weiter hinten **Camille**: "Es wäre Zeit, sich zu ergeben. **Rohner** wird deine Freunde in Stücke hacken, wenn ihr nicht aufhört." Doch der 2-Meter-**Rohner** ist gerade am Straucheln. **Arina** verpasst ihm noch eine, auch dieses Mal mit geringen Effekt. Erst meine LRA haut dem Viech eine der Metallplatten aus der Rüstung raus. **Eva** versucht **Camille** die Hand abzuschlagen, was eine tiefe Schnittwunde hinterlässt. Dann haut sie ab, zurück in unsere Richtung. Die Kanadierin bleibt stehen und schaut sich um: ein schwach beleuchteter Raum, ein großes rotes Kreuz an der einen Seite. Es riecht muffig.

Rohner erwischt **Aaron** und verwundet ihn schwer. Zudem bekommt unser Mann noch eine "Kugel" rein – wo diese jetzt herkommt, ist unklar. **Arina** schießt noch mal auf den Riesen, er strauchelt weiter. **Amar** schnappt sich eine Waffe und bemerkt, dass sich **Eva** von hinten **Arina** nähert. Sie hat anscheinend aus einer Tür kommend den Schuss auf **Aaron** abgefeuert. Unser Arzt warnt unsere emotionslose Dame gerade noch rechtzeitig.

Der 2-Meter-Mann schlägt **Aaron** schließlich gänzlich zu Boden. Wie wahnsinnig drischt er auf ihn ein. **Arina** dreht sich um und nimmt **Eva** unter Feuer. Die Schüsse sitzen, die **Taler** fordert "**Schredder**" auf Deutsch zum Rückzug auf. "**Schredder**" jedoch erhält noch eine weitere Behandlung durch meine LRA: er dreht sich um, rutscht runter und bleibt liegen. "So macht man das!", quittiere ich.

Amar sprintet sofort zu **Aaron** und stoppt die Blutungen: er entdeckt unter der Haut des Verwundeten eine Art Fettgewebe, flexibel, genetisch eingepflanzt. Das sollte da nicht sein. Doch hat es **Aarons** Leben gerettet. Da er nicht mehr in Lebensgefahr schwebt, wird er vom Arzt geweckt. Kaum zu sich gekommen, will **Aaron** sofort eine Waffe haben.

Camille ruft uns zu: sie weiß, wo **Eva Taler** sich verkrochen hat. Ich renne in den entsprechenden Gang rein und sehe einen Raum, die Tür ist offen. **Arina** versucht, das andere Tor zu sichern – immerhin hat sie dort vorhin weitere Geräusche gehört.

Ein Schuss wird auf mich abgefeuert, zum Glück streift er mich nur. Ich gehe sofort zurück in Deckung und warne die anderen. **Camille** hört **Eva** leise auf Deutsch flüstern. **Aaron** schnappt sich die Waffe von **Amar** ("Ist die für mich?"). **Camille** geht weiter im Gang umher. Sie versucht eine Tür zu öffnen, schafft es aber nicht ("Access denied")

Ein Vermittlungsversuch von **Amar** bleibt weitestgehend unberücksichtigt. **Arina** sammelt irgendeinen Schrott vom Boden auf und wirft ihn in den Gang. Leider nicht sehr weit. Ich trage dick auf: "Wir sprengen unser Schiff in die Luft und eures mit dazu – per Fernzünder". Niemand fällt drauf rein. Anscheinend gibt es in dieser Zukunft keine Bomben, die groß genug sind. **Camille** wird von einem Schuss getroffen und sackt zusammen. Ihr rechter Arm hängt nur noch an einigen Sehnen und Fasern. Wir sehen nur noch, wie sie vorne im Gang umfällt. Scharfschützen?

Amar sucht bei den getöteten Soldaten nach Medi-Kits. Acht Gel-Päckchen findet er. Diese sind deutlich anders als das Zeug, was wir bei uns haben. Dann redet er mit tonnenweise Tech-Kauderwelsch auf **Eva** ein. Zum ersten Mal scheint sie auf uns einzugehen. Anscheinend hat er erklärt, wie unsere "Bombe" funktioniert ...

Noch scheint **Camille** zu leben, wir sehen wie sie zuckt. **Arina** schaut sich etwas genauer um: vorne, in der Kuppelhalle liegt ein Scharfschütze an der Ecke auf dem Boden. Etwas näher an uns dran (an der Kreuzung) liegt noch ein zweiter, der sich hinter einer Kiste verschanzt hat. Dieser hat sich seine eigene Deckung mitgebracht. Kameras befinden sich in den Gängen überall, ca. alle

fünf bis sechs Meter ist so eine Sensor-Scannereinheit. Es wird ihr aber nicht klar, ob diese noch funktionieren. Inzwischen rafft sie aber, dass hinter der anderen Tür keine weitere Gefahr lauert. Die Geräusche sind zu regelmäßig. Vermutlich eine Pumpe ...

22.03.98 PS [01.11.2017, Holgi]

Es herrscht kurz Ruhe, dann kommt man wieder ins Gespräch. Es wird ausgemacht, dass die Verletzten ausgetauscht werden. Es dauert eine gefühlte Ewigkeit, bis zwei der Soldaten **Camille** den Gang entlangtragen. **Riley**, der das Geschehen beobachtet, erahnt, dass etwas nicht stimmt: die beiden Soldaten laufen auffällig in der Mitte des Flurs, und im Augenwinkel erkennt er, dass die Scharfschützen schießen werden. Mit einem Gedankenblitz eröffnet er das Feuer, trifft aber den Scharfschützen nicht. Wie durch ein Wunder treffen die beiden ihn auch nicht. Im gleichen Moment rennen die beiden Soldaten los und lassen **Camille** fallen. Noch bevor sie die Halle erreichen können, wird der eine von **Arina** getroffen, der andere verschießt sein volles Magazin auf **Riley**. Keine der Kugeln trifft, und so wird der Angreifer von **Aaron** erschossen, da hat es ihm auch nicht geholfen, dass **Amar** es ihm vorher noch zugerufen hat, dass er in eine Falle gegangen ist. Kurz danach wird auch der zweite Soldat niedergeschossen.

Kurze Zeit später wird eine Granate in den Raum geworfen, und eine klebrige Masse breitet sich in der Halle aus. **Arina**, die an der Wand hochgeklettert ist und **Riley** sind durch die Explosion festgeklebt. Einige Augenblicke später wird aus dem Hinterhalt geschossen. Auch diesmal kann man **Riley** nicht treffen. **Aaron** schießt zurück nachdem wir gesehen haben, dass ein weiterer Scharfschütze hinter den toten Soldaten in dem schrägen Gang neben der nach wie vor geschlossenen Luftschleuse liegt. Ein ausgedehnterer Schusswechsel beginnt. In der Zwischenzeit versucht **Arina** das große Schott rechterhand zu öffnen, was ihr spielend gelingt. Dahinter verbirgt sich ein Versorgungsraum in dem ein Wartungsroboter seine Arbeit verrichtet. **Amar** und **Arina** können aus dem Schussfeld entkommen. **Aaron** erschießt – unter Hilfestellung von **Riley** – den Scharfschützen nachdem er fast das komplette Magazin auf ihn abgefeuert hat.

Arina öffnet noch ein weiteres Schott und verschließt das vorherige, nachdem alle anderen nach dem Gefecht auch das erste Schott passiert haben. Der Pilot musste hierzu noch einen cleveren Trick anwenden, um an den anderen Scharfschützen vorbeizukommen.

Unterdessen haben sich an einer anderen Stelle im Gebäudekomplex die ehemaligen Bewohner befreien können, da die kleine **Abigail** aus dem Luftschacht gekommen ist, und die Gefesselten losgebunden hat. **Saulus** bestimmt jetzt als ältester Mann der Gruppe, dass die Kleinen sich wieder im Luftschacht verstecken, und der Rest in den Hangar 27 gehen soll. Er selber macht sich auf den Weg, um an sein Versteck außerhalb des Gebäudes zu kommen, er möchte die "Eindringlinge" unterstützen.

Im Fahrzeughangar findet **Saulus** gut aufgereiht seine Sachen – unerwarteter Weise alle. Die **Arische Allianz** hat vorbildliche Plünderdienste geleistet. Das erste Mal im heiligen Bereich benutzt er seine gefundene und instandgesetzte Ausrüstung. Es ist komisch, die vielen Dinge, die in seinem Kopf sind, die Informationen und dann das Eintauchen in die Drohne. Er bewegt den Tank vorwärts, an der nächsten Kreuzung kommen zwei Soldaten um die Ecke. **Saulus** spricht über die Anlage mit ihnen, dass sie sich ergeben sollen. Der eine schmeißt sofort seine Waffe auf den Boden, der andere flüchtet in den Raum aus dem sie gerade gekommen sind. Kurz danach wird der Tank von hinten angegriffen, doch die Drohne dreht sich um und erschießt den Aggressor mit ihrer großkalibrigen Waffe. Danach zieht **Saulus** den Tank zurück und erkundet mit dem Spider die Gänge. Anscheinend ist niemand mehr da? Es dauert eine Weile, bis er die "Retter" in der Krankenstation ausmachen kann, die unterdessen ihr Versteck ebenfalls verlassen hatten. **Paulus** beschließt sich vorzustellen und kommt mit dem Tank zu den schwer Verletzten. Wie es jetzt weitergeht, und ob die Arier noch in der Station sind ist nicht sicher.

22.03.98 PS [09.11.2017, Georg]

Mit Hilfe des Medi-Scanners in der Krankenstation kümmert sich **Amar** erst um sich selbst und dann um **Aaron**. Bei sich selbst meldet der Scanner viele nicht-identifizierbare Objekte in seiner Blutbahn. Es scheint sich um "smarte" weiße Blutkörper-Ersatzstoffe zu handeln. In maximaler Vergrößerung sieht man auf diesen Zellen einen Key-Code von **Biogenics United**.

Auch bei **Aaron** findet er eine seltsame Veränderung mit dem Logo dieser Firma: Zwischen Ober- und Unterhaut hat sich ein fast spinnenartiges Netz gebildet. Ein Messer kommt da nur schwer durch, Geschossen wird dadurch Energie genommen. Und es scheint sich um eine Alpha-Version zu handeln.

Unterdessen unterhalten wir uns mit **Saulus**: Dass er Roboter und Drohnen steuern kann, davon

wissen die anderen Einwohner wohl nichts. Und wir sollen es auch nicht verraten. Er überprüft über das Sicherheitssystem die Kameras. Wo sie ausgefallen sind, schickt er die Spider-Drohne hin. Anscheinend sind die Eindringlinge geflohen.

Wir holen **Camille** und legen sie auf eine Bahre. **Saulus** betet und salbt sie; er scheint dieser alten Religion anzugehören. Wie hießen deren Anhänger noch? Christen? Davon habe ich schon gehört. **Arina** schaut sich auf dem "Schlachtfeld" um: Die Verletzten fehlen. Sie holt ihren Helm und kommt zu uns zurück.

Aus den Lüftungsschächten heraus gesellen sich zwei Kinder zu uns: Ein Mädchen (**Abigail**, sie hat den Funkspruch abgesendet) und ein kleinerer Junge (**Jonas**). Letzterer ist ziemlich frech: Er bezeichnet **Amar** als Todsünden-dick und behauptet, wir hätten hier nicht eindringen dürfen. Sie gehören zu **Saulus**; dieser beschwichtigt die Kleinen. Irgendwie sehen die Drei aus wie typische Südweststadt Veganer-Grünwähler.

Abigail erzählt, dass das große Raumschiff weg ist und das kleine gebrannt hat. Die Arier sind wohl Hals über Kopf geflohen: sie hatten Angst davor, dass "die Verrückten" sie alle umbringen. Das nenne ich mal einen Ruf! Von den 19 Eindringlingen haben nicht allzu viele überlebt.

Saulus erzählt uns, dass ab und an ein Händler vorbeischaute, und dass es in der Nähe eine Raumstation („*Omikron*“) geben soll. Er schickt die Kinder zu den "Müttern" (Hangar 27), evtl. müssen sie alle die Station für immer verlassen. Er selbst begibt sich zu seinen "Vätern" – die Leichen wurden in die Recycling-Anlage geschmissen. Er zieht sie raus, kniet sich neben sie und weint.

Der Rest der hiesigen Bevölkerung gesellt sich zu uns: Zwei ältere Frauen um die 40. Sie wirken freundlich und sind gezeichnet von harter Arbeit. Dann gibt es noch **Elias** (ein junger Mann Mitte 20) sowie eine ebenso junge und nicht unattraktive Frau – definitiv grätschbar. Wir werden freundlich und mit Gebeten begrüßt. Ihre Kleidung scheint selbstgemacht zu sein, DDR-Braun, DDR-Grau und ähnliche Ost-Farben. Ich breche das Eis so lange, bis die junge Frau meint, dass wir durch Gottes Wirken zu ihnen gekommen sind. Wir haben sie alle gerettet. So sind wir eben ...

Wir werden in einen anderen Bereich geleitet und bekommen Essen (selbst angebaut) und Trinken (inkl. Traubensaft, Wein und Bier). Das Essen wird auf Feuer gekocht – Technik nutzen sie hier nur, wenn es nötig ist, um auf einem Asteroiden zu überleben. **Jonas** bezeichnet **Amar** noch mal als zu dick, ansonsten wird ständig über Gott geredet. Es wird erzählt, dass die Mine vor 23 Jahren aufgegeben wurde. Nur die Väter, Mütter, und der damals noch junge **Saulus** blieben zurück. Und so langsam glaube ich, ich bekomme die junge Frau, deren Namen ich schon längst vergessen habe, noch ins Bett ...

Die Arier waren wohl mehrmals hier – immer in ca. einmonatigem Abstand. Mehr Zeit werden wir also nicht haben, bevor sie zurückkommen.

Saulus wird uns helfen, unser Schiff wieder auf Vordermann zu bringen. Wir gehen in den Sicherheitsraum und holen Equipment. Es ist eine große Halle, einige der neueren Computer funktionieren noch ganz gut. Die Hardware, Software und die Datenbanken wurden bewusst auf das nötigste reduziert: Sternenkarten, Bau- und Reparaturpläne, ein Medical-Supply-Tool, sowie Abhandlungen über Glaubensformen, über christliche Führer der Weltgeschichte sowie ein Verzeichnis mit christlicher Musik vom Mittelalter bis zum Gospel. Daneben noch ein Asteroiden-Survival-Guide. Das war es ...

Wir vergewissern uns, dass die **Adlerkopf** nicht mehr da ist. Unser Schiff wurde beschädigt, man sieht schwere Einschusslöcher von Projektil-Waffen. Das Feuer wurde auf die Antriebe konzentriert – die Verfolgung sollte unmöglich gemacht werden.

Arina besorgt uns Coms, der Rest besorgt sich Raumanzüge, dann geht es zu unserem Schiff. Dort entdecken wir **Samael**: Er wurde mit einem sauberen Kopfschuss getötet. Wir legen ihn zu **Camille**, beide werden von den Frauen rituell einbalsamiert.

Für den Tag haben wir genug und dürfen uns im Schlafraum der Familie endlich niederlegen und ausruhen.

23. - 25.03.98 PS

Mit Hilfe von **Saulus**, seinem Bruder **Elias** und dem Reparatur-Roboter **Wall-E**, mehreren Tagen Arbeit sowie zwei Rückschlägen („Geschafft. Die Sauna funktioniert wieder!“ – kurz vor dem Knall – und „Ist das Kabel wichtig?“) ist das kleine Schnuckelchen wieder einsatzbereit. **Amar** und **Saulus** schaffen es sogar, ein paar Speicherchips in die Kiste einzubauen – so können wir den Bordcomputer sicherlich dauerhaft besser verwenden. Die Arbeiten werden öfters zum Beten (auf Latein) unterbrochen.

Währenddessen schaut sich **Arina** in und außerhalb der Station um. Sie sammelt Waffen ein (so sie nicht schon von den Christen-Frauen weggeräumt wurden). Es gibt einen "Hintereingang": ein schweres, massives Schott. Anscheinend ist hier schon lange niemand mehr durchgegangen: es gibt keine Spuren. Von oben ist es kaum auszumachen. Nicht mal **Abigail** war hier. Das Mädchen meint, dass sie hier nicht hindarf, da hier Dämonen sind. Sie würde krank werden und soll nicht in Versuchung geführt werden ...

Früher war das wohl man eine wunderbare Station: es gab Kühlkammern, Erholungsräume, Reparaturshops und vieles mehr. Von Wert findet sich hier wohl nichts mehr: Als die Mine verlassen wurde, wurde alles mitgenommen was niet- und nagelfest war ... inklusive der Nägel. Heute werden in diesen Kammern Lebensmittel angebaut. Jedoch gedeiht nicht alles wirklich gut. **Arina** ist nur seltenst alleine: Entweder halten sich eine der Mütter in ihrer Nähe auf oder **Abigail** geht ihr auf den emotionslosen Keks.

Nach noch mehr Gebeten ist es Zeit zum Aufbrechen. Wir bekommen Lebensmittel, die bis zur Omikron-Station reichen sollen. Auch Raumanzüge, etwas "Technikschrott", anderer Krempel, kleine Goldnuggets und Münzen werden uns als Dank für die Befreiung mitgegeben. Der Gegenwert entspricht wohl dem eines Einfamilienhauses ... Anscheinend gibt es kein Geld mehr. Tauschhandel ist der Markt der gegenwärtigen Zukunft. **Saulus** kommt mit uns und soll auf **Omikron** nach dem Händler (**Theorit**) Ausschau halten.

Der Rest der Familie bleibt auf **Vertumnus**. Es gibt wohl einen Notfallplan. Die Arier werden sich rächen wollen. Es wird einen knappen Monat dauern, bis sie zurückkehren, zur Station sind es nur 10 Tage ... Sollten wir zu lange für Hin- und Rückweg brauchen, können sich die Bewohner im "schwarzen Teil" der Station verstecken. **Saulus' AI – Max Headroom** – weist uns den Weg nach Omikron.

25.03.98 PS (Freitag) [01.12.2017, Georg]

Die Asteroid-Bewohner bezeichnen sich als Katharer – eine Religion christlicher Art. Sie sind glücklich in sich selbst. Und sie fürchten die Allianz nicht. Die Arier werden als Prüfung Gottes gesehen, und der Glaube gibt **Saulus' Familie** die Zuversicht, diese Probe zu bestehen.

So langsam wird klar, was die Allianz hier will: Die gesamte Station wäre mit ein wenig Pflege schnell wieder in Betrieb – auch der Wasserabbau und Bergbau könnte wieder starten.

Saulus ist ein wahrer Wunder-Mechaniker. Er geht intuitiv an die Arbeit, so als ob er schon als Kind die ganzen Maschinen hier zerlegt hat. Und er ist gewohnt, mit dem Wenigen zu arbeiten, das ihm zur Verfügung steht.

Da mir langweilig ist, verführe ich **Salome**. Auf ihren Wunsch hin findet das Stell-Dich-Ein am Rand der Station statt. Und wow, so verklemmt die Katharer auch sind, wenn sie mal aus sich rausgehen, dann richtig! Die Biss-, Kratz- und Schürfwunden kann ich am Frühstück leider nicht so gut erklären. Nachdem ich eine Standpauke durch die Mütter über mich ergehen lassen muss, wird **Salome** weggesperrt. Danach bin ich hier nicht mehr so gern gesehen wie zuvor (und erhalte als einziger keine Gold-Nuggets). Zum Glück scheinen die Katharer keine enthaltsame Glaubensrichtung zu sein – **Salome** wird (außer dem Wegsperrern) nicht weiter bestraft. Eine gute Voraussetzung für ein eventuelles späteres Tête-à-Tête.

Am späten Nachmittag legen wir ab, nachdem wir einen Haufen Lebensmittel an Bord gebracht haben. **Saulus** begleitet uns, er soll auf der **Omikron**-Station den Händler **Theorit** suchen. Es ist sein erstes Mal, dass er von **Vertumnus** fortgeht. Er sieht es als eine große Prüfung an. Ich checke den Kurs mit links ein, anscheinend brauchen wir nicht so lange, wie wir zuerst angenommen haben.

26.03. - 01.04.98 PS

Saulus hat ein paar schräge Ticks: er betet sieben Mal am Tag und zusätzlich noch vor dem Essen. Nach dem Essen reinigt er alles. Dazu hat er extra einen Besen mitgebracht. Noch dazu trennt er den Müll. Wozu eigentlich? Den Recycling-Anlagen ist das doch komplett egal? Und dann erzählt er uns die gesamte Zeit etwas über seine Glaubensgrundsätze: Er glaubt an das Gute und Böse im Menschen. Den Bösen kann man vergeben und – falls das nicht hilft – kann man sie auch tilgen. Apotheosis lehnt er ab, solche Menschen brauchen eine Reinigung und Segnung, bla bla ... Nach ein paar Tagen stimmt ihm **Aaron** immer häufiger zu

Und dann sind da noch seine Drohnen: er lässt uns alle von ihnen scannen und ordnet uns der Gruppe "Crew" zu. Diese Gruppe soll von der Drohne geschützt werden. **Aarons** Schutz hat höchste Priorität, dann **Amar**, **Arina** und zuletzt ich. Vielleicht hätte ich doch nicht seine Schwester vögeln sollen? Haha! Guter Witz. Ich nehm mir **Arina** vor. Aber mehr als ein wenig Fummeln und

Lecken ist nicht drinnen.

Aaron geht es immer besser und auch der Rest erholt sich von den Strapazen der Kämpfe auf dem Asteroiden **Vertumnus**.

02.04.98 PS (Samstag)

1.000 km vor der **Omikron**-Station werden wir am späten Nachmittag von einer weiblichen Roboter-Stimme aufgefordert, uns zu identifizieren. Da wir keine Ahnung haben, wie das geht, baggere ich die Stimme an. Daraufhin dringt ein schallendes Männerlachen an mein Ohr. Ob wir Idioten sind? Ja klar, aber das ist eine lange Geschichte. Nach ein paar weiteren Scherzen dürfen wir an Dock 3 anlegen und sollen uns dann bei **Ernie** melden. Aber nur eine Waffe pro Person (max. eine PDW) und nur unbewaffnete Drohnen! Mein Anflug ist so sacht, dass die Crew nichts mitbekommt.

Der Asteroid ist recht groß und länglich geformt. Es gibt einen ein Kilometer-langen Aufzug ins All. An ihm hängen 7 Ebenen, jede mit 3 Andock-Ports. Es liegen einige Schiffe dran. Die größten davon sind der Adlerkopf ähnlich. Auf dem Asteroiden selbst liegt die Bodenstation. Nur Teile davon sind beleuchtet – sie hat wohl schon bessere Tage gesehen.

Nach dem Anlegen müssen wir noch etwas warten bis das Dock geschlossen und der Druck ausgeglichen ist. Dann können wir hinaus. **Saulus** programmiert seine Drohnen so, dass sie jeden, der in das Raumschiff eindringt, umnietet (nur nicht-tödliche Gewalt) – ausgenommen Mitglieder der Crew. In unseren **Vertumnus**-Jute-Design-Klamotten und mit den PDWs gerüstet begeben wir uns durch einen Gang (groß genug für einen Panzer) zum Personenaufzug (**Saulus** schmuggelt noch eine kleine Drohne mit hinein.) Die Station ist schon viel schicker als alles, was uns bisher begegnet ist, allerdings ist auch hier schon einiges etwas heruntergekommen. Neben dem Aufzug befinden sich noch zwei weitere Zugänge sowie zwei weitere Aufzüge. Einer davon ist ein Lastenaufzug, den dürfen wir nicht benutzen. **Saulus** Agent, **Max Headroom**, findet hier auch einen Mesh-Zugang und besorgt sich alle frei verfügbare Daten.

Kaum im Aufzug, geht ein nerviges Geklimper an. Laut dem Panel im Fahrstuhl befinden wir uns in "Hangar A". Durch seine AR-Brille sieht **Saulus** eine attraktive Mittdreißigerin mit Waffengurt, die ihn auf der Station begrüßt. Nach **Theorit** befragt verweist uns der Avatar auf **Ernest "Ernie" Cline**, den Besitzer der Station.

Als die Fahrstuhltür aufgeht, betreten wir den **Omikron**-Club: Von Farbverläufen in Blau, Orange und Violett geblendet und von einem stumpfen Beat betäubt, erkennen wir einen schicken, aber abgenutzten Raum mit Sitz- und Tanzflächen (nur **Saulus** kann dort ein paar leicht bekleidete Mädels tanzen sehen). Zwei weitere Türen führen noch hinaus, eine davon recht groß. Die *Island Bar* ist am Ende des Clubs gegenüber der Tanzfläche. Bevor wir dorthin kommen, werden wir von einer gut bewaffneten Drohne gescannt und willkommen geheißen – offensichtlich **Bert**.

Hinter der Bar steht **Ernie**: Er ist mindesten 50, hat ne Glatze und einen ganz schönen Bierbauch. **Saulus** erkennt im AR ein paar Daten um Ernie herum: seine CID. Braucht man die? Ja. Wo bekommt man die her? Eigentlich (und uneigentlich) überhaupt nicht ... **Ernest** hat schon längst bemerkt, dass wir nicht "gechipt" sind und macht einen Drink raus: Er stellt Gläser in eine seltsame Maschine ("Compiler"). Dort manifestiert sich dann aus dem Nichts eine leckere Flüssigkeit. **Arina** bemerkt, dass unser Gastgeber künstliche Arme und ein militärisches Tattoo trägt. Zuerst fragt er uns nach unserem veralteten Schiff, dann nach unserer Herkunft. **Vertumnus** genügt ihm als Erklärung für unsere Jute-Klamotten. Als wir die **Arische Allianz** erwähnen, hält er kurz inne und rät uns dann, **Kabir Najjar** aufzusuchen. Der will der **Arischen Allianz** "die Eier abreißen". **Theorit** ist zwar gerade nicht hier, wird aber sicherlich demnächst hier auftauchen. **Saulus** will, dass dem Händler ein Funkspruch von den Mc Donnells und Richtern übermittelt wird. Dann weist uns **Ernie** darauf hin, dass wir offiziell im Koalitions-Gebiet sind. Kein Tauschhandel, kein Gold, keine Waffen. Und man sollte aufpassen, was man wann und wo sagt.

Wir wollen Standard-Zimmer für 16 Tage buchen. Nach einer halben Stunde des Verhandeln sind wir uns endlich einig: Tauschgeschäfte sind lästig. Essen und Trinken sind im Preis inbegriffen, alles andere muss man von **Ernie** erwerben. Die Zugangskarte erlaubt uns, den Hangar (unser Schiff), die Bar, und die Quartiere aufzusuchen. Die Zimmer haben keine Toiletten, aber komfortable Waschräume sind in der Nähe. Die Bar ist der Hauptraum. Daneben gibt es noch einen Entertainmentbereich bei den Quartieren. Alles andere ist für uns Tabu. Datenbank-Zugriff gibt es auf den Zimmern. PPCs braucht man dort nur bedingt – ein Screen ist vorhanden.

Aus Richtung Tanzfläche torkelt ein stark pigmentierter mit Afro-Frisur auf uns zu. Sein Körper scheint hauptsächlich aus Ersatzteilen zu bestehen, noch dazu ist er besoffen: seine Bewegungen

sind seltsam unnatürlich. Das ist **Mojo**. An sich soll er harmlos sein, doch sollten wir ihm besser aus dem Weg gehen. Eine CID hat der nicht. **Mojo** bekommt eine weitere Flasche und verschwindet so seltsam, wie er gekommen ist. Eine traurige Existenz.

Wir begeben uns zu den Quartieren. Auf dem Weg dorthin will **Saulus** alle unwichtigen "Dinger" aus seiner Augmented Reality ausblenden lassen. Max macht ihn darauf aufmerksam, dass das zu einem "Rep-Hit" führt. Das bedeutet ein "Einbüßen gesellschaftlicher Reputation". Diese wird wohl über ein Amt der Koalition verwaltet.

Der Quartierblock ist trostlos und düster im DDR-Style, Mini-Zellen reihen sich an Mini-Zellen. Eine Massenunterkunft auf engstem Raum. Nur für **Saulus** sieht alles schön aus – er darf in der AR aus verschiedenen Umgebungstemplates auswählen und entscheidet sich für den Griechischen-Tempel-Look. Unsere fünf Zimmer liegen sich gegenüber. Alle sind etwa genormte 8qm "groß", enthalten ein Bett, einen Tisch mit Stuhl, einen Schrank, eine Minibar und einen großen Screen. Den Bildschirmschoner dürfen wir auswählen. Ich wähle einen Strand ohne Mädels – die kosten extra. Irgendwie ist es komisch, dass alle Einrichtungsgegenstände mit uns reden wollen ... **Arina** findet um die Ecke die sanitären Anlagen. Sie sind doppelt so groß wie die Kabinen und enthalten neben der Toilette und einem Waschbecken auch Dusche und Bidet. Eigentlich ziemlich komfortabel.

Eine hübsche kleine Asiatin ohne CID aber in einer coolen Space-Kadetten-Uniform gesellt sich zu uns. Ihr Name ist **Shiyan Huáng** und sie ist der Kapitän der **Lóng**. Auf meinen "Long" angespielt, habe ich sie schon um den Finger gewickelt und eine Verabredung zum Abendfi ... -essen. Sie ist auf dem Weg zurück zu **Minos** (Mars) und will vorher noch "Interaktion" tanken. Die kann ich ihr besorgen! Sie wundert sich über unsere Klamotten. Ich versichere ihr, dass derzeit alle auf **Vertumnus** so rumlaufen und dass das der letzte Schrei ist. Wir wundern uns eher, dass dieser Trend noch nicht auf **Omikron** angekommen ist. Sie nimmt mir das tatsächlich ab! Na gut, ganz gelogen war es ja nicht. Sie erzählt uns noch, dass **Ernest** früher Soldat war. Als er ausstieg, hat er die Station (am 16.06.86 PS für "Post Singularity") für einen symbolischen Preis übernommen. Der vorherige Betreiber **TriStar** wollte den gesamten Bereich stilllegen, nachdem die Minenarbeiten großflächig eingestellt wurden.

Bis zum Abendessen beschäftigen wir uns noch mit den Screens im Zimmer und lernen was das Zeug hält. Laut Datenbank wurde die Station 51 PS von **TriStar Entertainment** in Betrieb genommen und war Handels- und Angelpunkt für die Mining-Stationen. War wohl ein ziemlich großes Geschäft. Heute sind nur noch ein riesiger Lagerraum, der Club und ein kleiner Teil der Quartiere in Betrieb. 95% der Station sind stillgelegt. Derzeit sind kaum mehr als 50 Leute auf der Station.

Ich informiere mich vor allem über die aktuellen Musiktrends. Wen interessiert schon Geschichte? Allerdings kommen wir nicht an die gesamte Datenbank ran, vieles ist gesperrt. Auch alle Nachrichten. **Saulus** informiert sich noch über die **Arische Allianz**: sie gehört zu den sog. *Remnant Forces*, Überbleibsel der Staaten der alten Erde. Wie der Name vermuten lässt, berufen sich unsere Widersacher auf die Reste der deutschen Weltraumflotte. Sie wird als sehr gefährlich eingestuft und ist eines der Hauptziele der Koalition. Anscheinend gibt es gefährlichere Gruppierungen, aber keine störte die militärischen Operationen der Koalition so sehr wie die Arische Allianz. In den letzten Jahren konnte die Koalition den einen oder anderen Sieg davontragen und die Arier zum äußeren Teil des Asteroidengürtels zurückdrängen, genauer: in die **Koronis**-System-Gruppe.

Als wir schließlich in den Club zum Dinieren gehen, werden wir von der Kampfdrohne freundlich begrüßt. Ich entdecke den China-Bölller auf der Tanzfläche und ein paar Kerle, die sie anbalzen. Ich geh rüber, werde von ihren zwei Begleitern aufgehalten, beglückwünscht und zu einem Spiel aufgefordert. Es geht fair zu und macht Spaß. Aber irgendwann ist das Mädels so heiß, dass ich mich mit ihr in einen Waschkraum verziehe und jede Menge Spaß habe – dieses Mal deutlich behutsamer als auf **Vertumnus**, eher humorvoll, zärtlich, cool und (fast) ohne Worte. Mit ihrer engen Uniform werde ich nicht so richtig warm, also besser weg damit ... Kaum sind wir fertig, verabreden wir uns sogleich für morgen. Dann geht sie ab.

Inzwischen sieht sich der Rest der Mannschaft in der Bar um: Zur Essenszeit ist es voller. Es treibt sich ein ganz schön gemischter Haufen hier rum. Eine Gruppe von ca. 20 Kaukasiern in militärähnlichen Uniformen bildet den größten Batzen. Sie gehören laut **Headroom** zum Haus Kimura (Computersoftware, Cyber Sleeves, Virtual Software, Agent-Programmierung), arbeiten für **Akron Hades** und sind mit der **Endurance** unterwegs. Praktisch, so ein Agent.

Als wir endlich zum Essen kommen, gesellt sich ein Araber mit traditionellem Krummsäbel zu uns. Er gehört zu einer Gruppe von sechs Leuten und stellt sich als der bereits erwähnte **Kabir Najjar** vor. Sein Ziel: Arier töten und Kopfgeld bekommen. Er würde sich sehr freuen, von uns ein paar Informationen zu bekommen. Es sei schwierig, die Allianz-Typen in dieser Gegend ausfindig zu machen. Nachdem **Saulus** ein paar Andeutungen fallen lässt, wird das Gespräch auf morgen vertagt. In dem Moment gesellt sich eine wunderhübsche Araberin hinzu. Leider bin ich nicht da, sonst wäre ich mit zwei Frauen verschwunden. Sie wird als **Zada Bhari** vorgestellt, **Kabirs** fähigste Jägerin.

Arina fällt an ihr auf, dass sie viel durchtrainierter und geschmeidiger ist, als es ihr Körper vermuten lässt. Auch an **Kabir** stimmt etwas nicht: Er beobachtet uns ständig. Auf jede kleine Bewegung deutet er instinktiv eine kleine, kaum wahrnehmbare Abwehrhandlung an. Er hat unglaubliche Instinkte und noch schnellere Augen.

Ob der Araber die **Adlerkopf** kennt? Nein. Aber die **Arische Allianz** bedient sich vieler deutscher Symbole – der Adler ist nur eines davon. Sein Schiff, die **Djinn**, ist eher klein und wendig. Vielleicht ist sie dem dicken deutschen Brummer im Kampf nicht gewachsen. Aber die Wendigkeit macht einiges wett ... Mit einer arabischen Grußformel verabschiedet er sich. So richtig trauen tun wir ihm nicht: Falls wir ihm die Informationen geben, sollte **Saulus'** Familie vorher evakuiert werden.

Ruhe kehrt nicht ein: Etwas später kommt ein eigenartiger Typ auf meine Kumpels zu: weite Hose mit Löchern, total verschmiert, weißes T-Shirt. Laut CID ist es **Sid Marundson**, ein Schwede: Ex-Erd-Streitkräfte, unehrenhaft entlassen. Danach 40 verschiedene Arbeitgeber bevor er auf **Omikron** zum Lead-Engineer wurde. Er ist ein alter Freund von **Ernest Cline** und war am Funk, als ich die Avatar-Stimme angebaggerte habe. Er begrüßt die Gruppe freundlich und will sich die Ware auf unserem Schiff ansehen – und uns unter "4" Augen einen Vorschlag unterbreiten. Schließlich ist unser Kahn so alt, dass wir dort nicht im Mesh sind. Sobald wir Zeit haben, sollen wir uns bei ihm melden.

Nach dem Essen holt mich **Arina** ab. Dann geht es zu **Sid** und mit ihm zur **Brugia**. Auf dem Weg dorthin erzählen wir ihm die gesamte Geschichte. Es erklärt ihm so einiges über uns. An unserem Kahn angekommen sorgt **Saulus** noch dafür, dass unser Gastgeber nicht von seinem Kampfroboter (ein unverkäuflicher **Ardent OS-3 "Overseer" Armed Tank**) über den Haufen geknallt wird. Dann wird die Ware unter die Lupe genommen: Einige Dinge sind nichts wert, andere wird er nehmen, sind aber eher Ersatzteile. Allerdings haben wir auch durchaus etwas zu bieten: einige der *Afflicted*-Waffen hat er noch nie gesehen, für andere muss sich sogar **Ernie** (steht mit **Sid** in Kontakt) erst mal schlaumachen. Wir hatten anscheinend Glück: Heutzutage sind Waffen häufig an die CID gekoppelt, andere Personen können sie nicht verwenden. Da die *Afflicted* aber ähnliche Hinterwäldler wie wir sind (Waffen ohne CID-Kopplung), konnten wir uns dann doch noch mit den erbeuteten Waffen zur Wehr setzen. Auch der APEX (und ein paar andere Dinge) scheinen etwas Wert zu sein. Aber **Ernie** wird die Preise machen und das wird ein paar Tage dauern. **Sid** weist uns noch darauf hin, dass die Station in der legalen "Grauzone" operiert. Hier wird man dank Schmiergeld und einiger Software-Agenten nicht ganz so stark überwacht. Allerdings ist das keine Garantie: Wenn die Koalition etwas hören will, dann bekommt sie es auch mit. Bisher hat es aber immer gereicht, dass **Ernie** ein paar Informationshäppchen freiwillig rausgegeben hat. Daher scheint die Koalition diesen Ort zu dulden.

Theoretisch müssten wir eigentlich in die Koalition reinkommen: Schließlich sind wir als **ZUS**-Angestellte anscheinend Eigentum eines Hauses. Dort müssten wir uns bewerben können. Raten kann er uns nicht dazu, da die Koalition derzeit von mehreren Seiten angegriffen wird. Eher würde er uns empfehlen, die Apostate-Höhlen auf dem *Merkur* oder der *Venus* aufzusuchen.

Dann kommt er endlich zu dem Vorschlag: es gibt wohl zwei bis drei wichtige und dringliche Aufgaben zu erledigen. Erst wollen **Ernie** und er allerdings abchecken, was wir wirklich können (und was nicht). Danach wird er uns einen Handel anbieten, einen bezahlten Auftrag. Sie haben zwar auch andere auf der Station in Betracht gezogen: **Ronald Lefevre** zum Beispiel haben sie gefragt. Dem China-Bölller trauen sie nicht so ganz und die **Djinn**-Gruppe kann man vergessen. Sollten wir den Auftrag bekommen und durchziehen, wird das sicherlich auch andere Dinge beschleunigen. Ob wir Interesse haben? Nur unter Vorbehalt: Natürlich kommt es darauf an, was es für ein Auftrag ist. Und auf das Timing! Schließlich müssen wir **Theorit** abpassen und **Salome** ... die Menschen auf **Vertumnus** retten. Details werden wir allerdings erst etwas später erfahren. Sobald die Bar leer ist, sollen wir uns mit **Ernie** unterhalten – vorausgesetzt wir sind dann noch fit, denn mittlerweile ist es spät geworden.

03.04.98 PS (Sonntag) [14.12.2017, Holgi]

Die Nacht ist für **Riley** noch lang, er macht auf der Tanzfläche noch alle Frauen an, aber es scheint keine mehr seinem Charme zu erliegen. Als er zurück in die Quartiere geht und noch kurz zur Toilette will, hört er ein bekanntes Geräusch, die Absätze von hohen Frauenschuhen. Kurz danach steht eine Traumfrau vor ihm und sagt, dass sie schon einiges über ihn gehört habe, und ob er nicht für drei Assets versuchen will zu beweisen, wer der bessere sei. **Riley** nimmt an und verschwindet mit der Schönheit in der Toilette. Nach einer aufregenden Nummer und drei Assets weniger geht auch er befriedigt ins Bett. Die Frau verabschiedet sich noch und meint, ihr Name sei **Cynthia** und sie lebe auch hier auf der Station.

Der Morgen des Herrn. Sonntag! Der Tag beginnt mit einem Gebet und anschließend mit dem gemeinsamen Frühstück mit den Mitreisenden. **Riley** fehlt, es ist wohl so, dass er auf dem Weg zur Dusche noch eine Französin kennengelernt hat, die anscheinend mit ihm gemeinsam den Duschvorgang verbringt.

Während des Frühstücks bietet **Amar** unserem Stationsbetreiber an, die Templates für die Essenherstellung zu verbessern. **Ernie** ist skeptisch, lehnt aber auch nicht ab.

Kurz darauf kommt der Kapitän der **Arcadia**, **Ronald Lefevre**, zu uns herüber und bittet **Amar**, sich um seine beiden verletzten Crewmitglieder zu kümmern. Dies macht der Mongole bereitwillig und kann den beiden auch helfen. Als Gegenleistung hat Amar einen Gefallen gut. Amar muss nicht lange überlegen und wünscht sich dafür Schokolade, echte Schokolade.

Parallel dazu werden wir von **Sid** und **Ernie** "geprüft", wie sie es ausdrücken. Es ist ein kleines Spiel in dem sie erkennen können, wie wir uns verhalten, und ihre KI **Eliza** kann daraus ein Persönlichkeitsprofil erstellen. Wenn wir Aufträge von **Ernie** bekommen wollen, ist das die Vorleistung, sich diesem Test zu unterziehen. Jeder von uns willigt ein, das Ganze dauert bei jedem ca. 1 Stunde. Der Raum, in dem die Prozedur stattfindet, befindet sich im hinteren verschlossenen Bereich der *Island Bar* und ist das Technikerparadies eines Messies; man sollte mal wieder richtig darin aufräumen, überall liegen Kabel, Computerteile, Chips und Werkzeug herum. Am Ende des vollständig virtuellen Tests, der sich scheinbar dynamisch an das Verhalten des Spielers anpasst, erfahren wir, dass wir alle außergewöhnliche Fähigkeiten haben, und dass er gerne mit uns zusammenarbeiten will.

Saulus versucht am Nachmittag in Kontakt mit den anderen Gästen auf der Station zu bekommen. Er möchte sie für seinen Glauben begeistern. Allerdings will die Crew aus der Coalition überhaupt nicht mit ihm sprechen. Bei den Arabern entwickelt sich ein interessantes Gespräch, doch ist ihr Glaube an Allah sehr gefestigt, während der Unterhaltung wird die Begleiterin **Zada** dann fast aggressiv, so muss das Gespräch abgebrochen werden.

Am Abend nimmt uns **Ernie** noch einmal zu einer Unterhaltung mit in den hinteren Bereich der Bar. Er schlägt uns ein Geschäft vor: Er benötigt den Inhalt eines bestimmten Datenträgers den der Kapitän der **Endurance**, **Akron Hades**, auf seinem Zimmer hat. Es sieht so aus, dass jener **Akron** etwas zu verheimlichen hat, und da er auf Grund der Angriffe der *Afflicted* und der **Arischen Allianz** einen Centurion auf die Station gerufen hat, möchte **Ernie** wohl etwas in der Hand haben, damit dieser schnell wieder verschwindet. Der Stationsbetreiber stellt uns bereitwillig einige Unterstützung zur Verfügung, aber es darf auf keinen Fall etwas auf ihn zurückfallen.

[21.12.2017, Georg]

Wir sollen also eine Kopie der Daten machen. Diese befinden sich in einem Koffer. Ein CIST zum Datenabgreifen bekommen wir (es hat ungefähr die Größe eines Phablets). Vor dem Raum stehen jederzeit allerdings zwei Wachen. Am besten wäre es, wenn der Koffer im Raum bleibt. Doch müssen wir das CIST direkt auf den Datenträger legen, damit es funktioniert. Demnächst kommt ein Centurion in die Station. Daher vermutet **Ernie**, dass die Daten aus dem Koffer einen immensen Wert haben. Als Gegenleistung bekommen wir **Ernies** Vertrauen, ein "bisschen" Kleinkram (ca. 3-4 Assets pro Person) und bessere Kontakte zu "Kunden". Wenn es schiefgeht, sind wir auf uns gestellt. Falls wir etwas benötigen, können wir jederzeit zu **Ernie** oder **Sid** gehen. Wir diskutieren mögliche Szenarien durch bevor wir zusagen, z.B. mit der Spinnen-Drohne über die Lüftungsschächte den Raum erkunden etc. **Sid** kann uns Informationen zu den Lüftungsschächten geben.

Dann verdrücken wir uns auf unser abhörsicheres Raumschiff und diskutieren unser weiteres Vorgehen. Wir werden nach einer Weile von **Sid** unterbrochen, der sich die schon verkaufte Ware unter tosendem Lärm (Garagenpunk) abholt.

Zu den diskutierten Vorschlägen gehören:

- Wir warten, bis nur noch weibliche Personen Wache schieben. Ich vögel sie durch, während die anderen den Raum plündern.
- Die Railgun der "Spinne" mit Schlafpatronen bestücken.
- **Ernie** einfach irgendwelche falschen Daten abliefern.
- Ernie an die Koalition ausliefern, schließlich wollen wir es uns nicht mit der Koalition verscherzen (mit Ausnahme von **Saulus**), dort gibt es immerhin die hübscheren Mädels.

Zudem erzählt uns **Sid**, dass die Lüftungsschächte nur mit Schrauben und Muttern gesichert sind. Allerdings sind sie nicht groß genug für einen Menschen. Zudem muss man sie vom Zimmer heraus öffnen. Nachdem **Sid** alle Ware zusammengetragen hat, verzieht er sich. Wir sind quasi nackt: keine Waffen, kein Werkzeug, keine Anzüge etc. In ein bis zwei Stunden will er wiederkommen. Nachdem er gegangen ist, legt **Saulus** ein paar Choräle auf – mein Zeichen, zu gehen.

Etwas später verzieht sich auch **Arina**. Nach einem Umweg über Bar und ihr Zimmer, schaut sie sich den Entertainment-Bereich der Quartiere an. Dieser ist in der Nähe unseres Zieles. Vor dessen Eingang stehen zwei Wachen, allerdings scheint das eher Schiffspersonal ohne militärischen Drill zu sein. Auch scheinen die Türen auf den ersten Blick das normale Sicherheitssystem zu haben. Im Entertainment-Bereich stehen zwei Compiler und eine nette Ansammlung an etikettierten Flaschen. Allerdings ist niemand hier. Aus einem der angrenzenden Elite-Quartiere kommt ein durchtrainierter Schwarz-Afrikaner namens **Orpheus** mit Krausel-Haaren auf **Arina** zu. Er hat von uns gehört: Wir hatten doch mit den Afflicted zu tun? Sie selbst haben viele Funksprüche aufgefangen. Vielleicht können wir seinem Chef helfen ("er wird uns nicht fragen"), wenn der Centurion da ist ("Es wird Untersuchungen geben"). Das wird uns auch etwas bringen. Um an seinen Chef ranzukommen, will **Orpheus** mit **Mateo** und **Maria** reden, zwei Offizieren der **Endurance**. Er verabredet sich mit **Arina** noch auf einen Drink und geht, nach **Barbash** rufend, ab. Unserer gefühllosen Begleiterin fällt auf, dass **Orpheus** keine normalen Augen hat. Sein ganzes Gesicht ist wie durch eine Schablone gemalt, seine Zähne reinstes Zahnpasta-Werbungs-Weiß.

In der Bar trifft **Arina** auf mich, wie ich mich mit dem China-Bölller und ihren Leuten mit einem lustigen Strategie-Rammel-Spiel vergnüge. Sie will kurz mit mir sprechen, aber **Shiyan Huáng** hat die besseren Argumente unter ihrem Rock und holt sie mit ihren Fingern hervor. Ich spiele das Spiel zu Ende und **Arina** steigt mit der Figur "Schwanzus Longus" mit ein. Ich nutze die Zeit, das Spiel zu gewinnen. **Arina** nutzt die Zeit, um **Akron Hades** und seine Leute zu beobachten. **Akron** ist ein stocksteifer Militär-Typ mit einer hochpolierten Uniform, die aus dem letzten Jahrtausend stammen könnte; so altbacken sehen seine Klamotten aus. Er trägt ein Monokel oder eine Lupe bei sich. In seiner Crew ist kaum jemand mit militärischem Drill. Zudem bekommt **Arina** noch einen Wachwechsel mit. Als ich mich endlich mit **Shiyan** verdrücken will, hält mich unsere Empathieabstinente noch kurz auf und fragt, wem ich alles von den Afflicted erzählt habe – nur **Sid**? Ja, nur **Sid** *[das ist laut meiner Unterlagen falsch, denn eure Geschichte hat Riley eindeutig Ernie erzählt, Anm. des SL]*. Dann gehe ich rammeln.

Inzwischen stößt **Aaron** in der Bar dazu und genehmigt sich mit **Arina** zusammen etwas zu essen. Beide beobachten die **Hades**-Truppe genau. Inzwischen beobachte ich die Chinesin genau – jeden einzelnen Quadratzentimeter. Nach dem Fick gehe ich mit ihr essen und verabrede mich für morgen früh zum "Duschen".

Arina und **Aaron** begeben sich zurück zum Schiff und treffen dort den betenden **Saulus** und **Amar**. Von **Orpheus** wird berichtet, und dass er von den Afflicted wusste. Es werden weitere Pläne geschmiedet:

- Gas über die Lüftungsschlitze in den Raum leiten.
- Das Ganze von einem unbenutzten Elite-Quartier in der Nähe steuern. Eine Zutritts-Karte für das Quartier brauchen wir nicht, wir kommen auch so rein.
- Coms nur für den Notfall: sie sind nicht abhörsicher.

Sid kommt vorbei, bringt unsere neuen Sachen und erklärt uns einiges. Und wir sollen ihn nicht fragen, wo die False-CIDs herkommen. Nachdem ich sehe, was für eine Identität ich habe, wird mir klar: ich benötige **Saulus'** Hilfe. Die bekomme ich aber nicht. Den Rest der Nacht werde ich wohl mit Religion-Büffeln verbringen müssen ... Ob **Sid** die Sensoren in den Elite-Quartieren ausschalten kann? Eher nicht. Aber er kann ungewollte Daten im Nachhinein löschen ... oder

anderweitig ungesehen machen.

Arina knackt zusammen mit **Saulus** ein Elite-Quartier – mit Einverständnis von **Sid** natürlich. Drinnen ist es wesentlich geräumiger und auch deutlich nobler eingerichtet: Tische und Stühle aus Holz (oder Holz-Imitat), Betten mit Satin bezogen, ein eigenes Bad mit Badewanne und ein Reinigungsroboter. Zudem stehen in der Küchenzeile ein eigener Compiler und De-Compiler zur Verfügung. Der Lüftungsschacht befindet sich im Bad. **Arina** und **Saulus** öffnen ihn und jagen die Spinne rein, den Lüftungsschacht entlang zum Zimmer von **Akron Hades**. Wie erwartet, kann die Drohne nur hineinschauen – ins Bad. Zusätzliche Sicherheitsmaßnahmen wurden hier nicht installiert. Zumindest kann die Drohne sich **Akrons** Parfum erschnuppeln und abspeichern. Dann wird sie zurückgerufen, alle verlassen den Raum, **Arina** verschließt ihn wieder. Keiner wird je merken, dass hier jemand drinnen war. Und dann treffen wir uns erneut auf dem Schiff, um weitere Pläne zu schmieden:

- Ablenkungsmanöver? Ja, aber wie und: Die Wachen und **Hades**?
- **Saulus** schickt die Drohne los, um die Wachschichten zu erkunden.

Es dauert ziemlich lange, bis wir uns zurückziehen und uns mit den neuen "Spielzeugen" vertraut machen (PPC, Neural-Link, Waffen, etc.). Ich selbst lese mich in das Christentum ein. Schließlich pennen wir alle.

04.04.98 PS (Montag)

Zuerst mal mit der Chinesin duschen. Dann frühstücken und verabschieden. Nach dem Frühstück gehen wir im Team die Drohnen-Aufzeichnungen durch: Die Wache wird alle zwei Stunden gewechselt. Das geht zwar pünktlich, aber undiszipliniert vonstatten. Nur eine Wache in der Früh-Morgens-Schicht war aufmerksamer, den Rest kann man vergessen. Die Drohne kann von ihrer Position aus auch das Elite-Quartier gegenüber einsehen (ein adretter Mann mit langen Haaren und Zopf wohn dort) und 13 Mannschaftsquartiere.

Idealerweise muss das CIST auf den Datenträger, unser Knack-Profi **Amar** direkt nebendran stehen. Über Greeneye (Nachfolger von Bluetooth) geht es aber im Notfall auch aus ein paar Metern Entfernung. Wir bekommen noch ein Bild von dem Aktenkoffer: Es handelt sich um ein Diplomaten-Modell, das bewusst nicht am Mesh hängt. Es reicht nicht das CIST da oben drauf zu legen, wir müssen den Koffer selbst erst knacken.

Und wieder gehen wir haufenweise Ideen durch:

- Ich vergnüge mich mit **Shiyan Huáng** im Entertainment-Bereich zur Essenszeit, als Ablenkung. Entweder **Amar** ins Zimmer oder Koffer zu **Amar**.
- Abführmittel für die Wachen (mit Wissen über den Wachplan)?
- Stinkbombe?
- Notalarm und Fahrstühle stoppen, damit **Akron** nicht "zu früh" nach Hause kommt?
- Mit Drohne das Gitter zum Lüftungsschacht aufschweißen?
- Aufzug blockieren?
- Die Wachen nur insoweit ablenken, dass die Spinne rein kann, um den Koffer zu suchen?
- Sollen wir jemanden Schmiere stehen lassen?

Wir nehmen uns noch ein weiteres Elite-Quartier in der Nähe vor und knacken es. **Amar** will noch ein Schlafmittel herstellen und erhält alles, was er dafür benötigt. Allerdings dauert das eine ganze Zeit. Inzwischen wertet **Saulus** die Wachdaten aus. Dann bemerkt er, dass sich eine Wache in Richtung Klo entfernt. Anscheinend ist ihr irgendwie schlecht. Es steht also nur noch eine (hässliche) weibliche Wache rum. **Saulus** hält erst mal vor dem Klo wache. Wir schicken **Aaron** in die *Island Bar*, er soll sich mal umsehen. Dort finden sich tatsächlich **Akron Hades** und der Großteil seiner Mannschaft. Es fehlen nur sechs Leute, darunter die Offiziere und die Wachen. Die Offiziere haben sich laut **Max Headroom** vor einiger Zeit aus ihren Quartieren entfernt. Also scheint unten auf der Quartier-Ebene wirklich nicht mehr viel los zu sein. **Aaron** begibt sich zurück in den Aufzug und blockiert ihn. Die Chinesin ist nicht zu entdecken, also rufe ich **Cynthia** an und überrede sie zu einer öffentlichen Nummer im Entertainment-Bereich. Auf dem Weg dorthin, schlendern wir gemütlich an der Wache vorbei. Sie grinst uns an, ich versprühe meine Pheromone in ihre Richtung. An der Bar angekommen wird es laut und dreckig. Die Wache braucht einen Moment und nähert sich nur schüchtern. Erst auf meine Aufforderung hin kommt sie näher und guckt zu. Mitmachen will sie zuerst nicht, dann erliegt sie allerdings meinem Charme und steigt

lautstark mit ein [hier war der Tagebucheintrag erneut falsch und hat behauptet, sie hätte nicht mitgemacht].

Arina und **Amar** warten unterdessen in unserem geknackten Elite-Quartier. Der fette Arzt richtet sich gleich dort ein. Unsere gefühllose Dame begibt sich dann sofort zu **Akrons** Quartier und knackt die Tür. Man wird die Überbrückung des Schlosses nur entdecken, wenn man es genauer untersucht – und dafür muss ein Verdacht vorliegen. Sie geht rein und findet nach einer Weile den Koffer – er ist unter dem Tisch mit Panzer-Tape festgeklebt. Sie fertigt ein kleines Foto mit ihrer PPC an, dann entfernt sie den Koffer vorsichtig und bringt ihn zu **Amar**. Auch den Koffer bekommt sie so elegant auf wie **Hades'** Zimmer. Innen befindet sich "nur" eine PPC – die richtige. Mit Hilfe des CIST kopiert **Amar** im Handumdrehen die Daten (und macht eine weitere Kopie auf seine eigene PPC). CIST abnehmen, Koffer zu und zurückbringen. Schnell mit Hilfe des Bildes das Panzer-Tape wieder in die richtige Position bringen, dann aus dem Raum raus, Tür zu und verschwinden. Kurze Nachricht an **Sid**.

Nach längerer Zeit bin ich dann auch mit den beiden Mädels fertig. Ich verabschiede mich und bagger noch mal die Wache an. Allerdings will diese zurück zum Raum. Egal, sie war wirklich hässlich. Mission accomplished.

[11.01.2018, Holgi]

Nach dem erfolgreich Diebstahl der Daten **Akron Hades'** übergeben wir das CIST mit den Kopien an **Sid** und **Ernie**. Bei der ersten Begutachtung der Unterlagen stellt sich heraus, dass wir unseren Job besser gemacht haben als gedacht, wir haben einen kompletten Mirror des Speichers übertragen, es wird aber schwierig die Informationen auszulesen, da diese nochmals gesichert und verschlüsselt sind. Wir erhalten wie vereinbart die Goldkrümel.

Jeder geht noch seinen Beschäftigungen nach, wobei **Amar** sehr viel Zeit auf seinem Zimmer verbringt, keiner weiß do recht warum. **Riley** geht am Abend seiner Lieblingsbeschäftigung nach und vernascht bei einem schnellen Fick auf der Toilette zwei Besatzungsmitglieder der **Endurance**, vor dem Frühstück hat er dann noch eine Verabredung mit **Shiyan Huáng**.

05.04.98 PS (Dienstag)

Beim Frühstück bekommen wir eine persönliche Nachricht, dass **Ernie** mit uns sprechen will, er möchte uns um 12:00 Uhr treffen.

Arina fragt uns während des Frühstücks wie wir mit der Anfrage von **Orpheus** umgehen sollen, da wir unsere Geschichte über die *Afflicted* dem Centurion berichten sollen. Weil **Saulus** die Story noch nie richtig gehört hat, stellt er einige Fragen und die anderen diskutieren darüber, ob es eventuell gefährlich für sie ist, Preis zu geben, dass sie aus einem geheimen Labor kommen. Man beschließt diesbezüglich **Ernie** um Rat zu fragen.

Während der Diskussion kommt es noch zu einer Unterhaltung zwischen **Amar** und **Saulus** über den Glauben und die Seele, es wird eine hitzige Disputation geführt, aus der keiner als Sieger hervorgeht, aber alle haben das Gefühl, dass die Worte von **Saulus** etwas ausstrahlen, das eventuell nicht wissenschaftlich beweisbar ist, aber dennoch Sinn macht.

Zum 12-Uhr-Treffen kommt **Amar** zu spät, aber auch **Ernie** ist nicht pünktlich. Wir gehen wieder in den hinteren Raum der Bar, mit den vielen Computern und Kabeln. **Ernie** berichtet uns, dass es schwieriger ist, die Daten zu entschlüsseln als gedacht. Wir bieten nochmals unsere Hilfe an, doch **Sid** ist sich sicher, dass er es hinbekommt. Er hat sich auch bereits Hilfe geholt. Aber dennoch haben sie etwas herausgefunden. **Akron** hat Funksprüche der **Arischen Allianz** abgefangen, aus denen hervorgeht, dass auf einer verlassenen Minenstation derzeit Waffen zwischengelagert werden. Diese werden von zwei Raumschiffen und einer Wachmannschaft von etwa zehn Soldaten beschützt.

Die Minenstation befindet sich auf einem S-Klasse-Asteroiden namens **Urda**, der augenblicklich etwa 4 Tagesreisen, also grob 0,4 AUs, von hier entfernt ist. Ob die Waffen noch dort sind, sollen wir herausfinden, und wenn ja, die **Arische Allianz** vertreiben und die Waffen sicherstellen. **Ernie** rückt dann – wenn alles sicher ist – mit einem Schiff an, um die gekaperte Ware einzuladen. Es handelt sich dabei anscheinend um Handfeuer-, Schiffs- und Framewaffen, also eine ganze Menge an Material – wenn das stimmen sollte. In dem Funkspruch wird auch davon gesprochen, dass die Munition und Schusswaffen bald abgeholt werden sollen, da sie vor Ort nicht ausreichend geschützt sind. Die beiden patrouillierenden Raumschiffe sind **Nova R-24**, ein einsitziger Jäger und ein Schiff vom Bautyp **Silverpike**, das ungefähr die Größe der **Brugia** haben dürfte. Das Problem ist, dass beide Schiffe Tarnvorrichtungen besitzen und eines davon ständig "in der Luft" ist, und wir somit den ersten Angriff ohne Vorwarnung abbekommen werden. Für **Riley** scheint das aber kein

Problem zu sein, und er sieht keine Schwierigkeiten darin die beiden Feinde auszuschalten. **Saulus** meint, es wäre doch nicht schlecht eines der Raumschiffe zu kapern, da man dann gleich die Ladung mitnehmen könnte und nicht auf **Ernie** warten muss. Es ist eine Sache die Wachmannschaft auszuschalten, aber dann noch vier Tage die Station zu halten, wird sicherlich schwieriger. Es wird sich vermutlich nicht verhindern lassen, dass ein Funkspruch abgesetzt wird, bevor wir die Wachen überwältigen ...

Wir ziehen uns auf unser Schiff zurück, um ungestört und unabgehört besprechen zu können, ob wir den Auftrag annehmen. **Amar** berichtet uns, dass er die Daten von **Akron Hades** auch auf seinen PPC kopiert hat, und somit können wir die Informationen überprüfen. Auch finden wir einen alten Teil eines Standardplan des Stationstyps der **Star Mining Corp.** im Extranet. Wir beschließen den Auftrag anzunehmen, und das Angebot von **Ernie** anzunehmen. Wir bekommen 20% der Waffen und Munition als Anteil, zusätzlich erhalten wir weiter 16 Tagen auf der Station umsonst, und **Ernie** unterstützt uns bei der Ausrüstung für den Auftrag, sofern er in der Lage ist (gegen entsprechende Assets). Wir müssen so schnell wie möglich aufbrechen, aber zuvor sollten wir noch überprüfen, welche Ausrüstung wir noch benötigen.

[26.01.2018, Georg]

Nach langer Diskussion einigen wir uns darauf, den Auftrag zu erledigen. Wir gehen vom Schiff und runter in den Club. Dort werden wir schon erwartet und in das "Lager" geleitet. **Ernie** ist schon ganz erpicht auf unsere Entscheidung. Wir sagen ihm zu, brauchen jedoch noch ein paar Ausrüstungsgegenstände. Ich spreche den alten Fotzenkopf leider zu harsch an, so dass er nicht allzu sehr gewillt ist, uns zu helfen. Eine portable Plasma Torch für **Arina**, ein Advanced Repair Kit, einen Comlink und ein älteres Handheld-Sensor-Gerät für **Saulus** verkauft uns **Ernie** noch. Ein Raumanzug wäre ebenfalls verfügbar, aber der Prediger lehnt dankend ab. Für **Aaron** kaufe ich noch eine ziemlich dicke Granate, während er den pazifistischen **Amar** ablenkt, der sicher wenig angetan wäre davon. Nahrung und Wasser bekommen wir für 14 Tage umsonst.

Wir erzählen, dass wir eines der Schiffe entern wollen. **Ernie** hält das für extrem schwierig, denn alleine das Andocken ist schon ganz schön übel. Man muss das Schiff bewegungsunfähig schießen und dann Geschwindigkeit und Rotation anpassen. Aber das werde ich schon schaffen.

Eine Liebespuppe kann mir der Stationsbesitzer nicht verkaufen, allerdings kann ich ja **Cynthia** fragen, ob sie mitfliegt. Das mache ich sogleich. Für eine (ziemlich große) Handvoll Assets willigt sie ein, auf unseren "Ausflug" mitzukommen. Ach ja, die zusätzlich benötigten Lebensmittel kosten mich dann auch noch etwas ...

Ca. zwei Stunden später sind wir dann alle auf dem Schiff. Die anderen schauen verdutzt auf **Cynthia**. Ob man ihr vertrauen kann? Bis zu meinem Schwanzende und zurück! Nach ein paar Fragen sowie einem Sich-Die-Beine-Reiben-Mit-Röckchen-Leicht-Hochziehen sind so ziemlich alle Männer der Meinung, das Luder mitzunehmen ist eine tolle Idee. Nur **Saulus** scheint irgendwie desinteressiert zu sein. Und **Arina** kapiert gar nichts mehr.

Während ich die **Brugia** sanft starte, schnappt sich **Aaron** die Hure und "zeigt ihr kurz das Schiff".

Amar und **Saulus** beschäftigen sich mit dem Dechiffrieren von **Akron Hades'** Daten. Die nächsten Tage verlaufen für die Mannschaft ruhig und für mich heiß. **Cynthia** liebt meine Sauna, wenn sie es nicht gerade mit mir (oder jemand anderem aus der Mannschaft) treibt. **Aaron** trainiert mit **Arina** Nahkampftechniken – die Begegnung mit dem arischen Hünen hat ihn wohl beeindruckt.

06.04.98 PS (Mittwoch)

Saulus will uns davon überzeugen, dass wir nicht gekommen sind, um alle Anhänger der **Arischen Allianz** umzubringen. Wir sollten auch vergeben können, wenn sie bereuen. Nur wenn sie nicht bereuen, sollten wir sie tilgen. Aber sicher doch. Wir werden nur in Notwehr alle abknallen. Die Idee ist immer noch, ein Schiff zu kapern, dieses und die **Brugia** mit der Beute vollzustopfen und möglichst schnell zu verschwinden. Ob wir die Typen abknallen oder verhungern lassen ... Ersteres ist weniger grausam. **Amar** hat er eigentlich schon von Anfang an auf seiner Seite, **Aaron** hingegen würde gerne alles in Schutt und Asche legen. **Arina** bleibt nüchtern und meint nur, es käme auf die Situation an.

Unser gottesfürchtiger Begleiter bittet mich noch, dass ein Alarm uns ca. acht Stunden vor Ankunft am Ziel aufmerken lässt. Er will diese Zeit für Vorbereitungen nutzen.

Von **Cynthia** lässt sich unsere emotionslose Begleiterin ... Schminktipp geben. Frauenkrams halt. Siebenmal am Tag kann man **Saulus** irgendwo betend finden. Wenn er nicht betet, so putzt er. Putzt er nicht, lässt er Choräle über unser Audiosystem spielen. Das ist schon ein seltsamer Kauz.

Amar lässt sich ebenfalls von **Cynthia** verführen ("Gelegenheit macht arm") und drei Stunden

später ist er so glücklich, dass man sein Lächeln nicht mehr von seinem Gesicht wegbekommt. Später erzielen **Amar** und **Saulus** einen ersten kleinen Erfolg beim Codeknacken: Anscheinend handelt es sich bei einem Teil der Daten um ein Logbuch. Sie können es extrahieren. Allerdings ist auch dieses verschlüsselt, sie werden es sich morgen im Detail vornehmen.

07.04.98 PS (Donnerstag)

Amar geht zu **Cynthia** und will sie "verarzten": er merkt, das ficken viel einfacher und befriedigender ist als Bücher lesen. Gegen Abend schicke ich unsere Schiffs-Prostituierte zu **Saulus**. Nachdem sie ein wenig religiös-motivierten Widerstand überwunden hat, bekommt er die Nacht seines Lebens serviert. Widerstand ist halt doch zwecklos.

Danach ist **Aaron** dran (er ist nun fast pleite), bei **Arina** hingegen bleibt Cynthia weiterhin erfolglos. Die Daten von **Akron** sind interessant: Es handelt sich um ein inoffizielles Logbuch der **Endurance**. Die Inhalte sind anscheinend illegal, daher wurde es bewusst geheim gehalten. **Akron** gehört dem Haus **Kimura** an. Allerdings betreibt er Geschäfte mit einem **John Doe**. Auch unser Ziel, der Asteroid **Urda**, ist erwähnt: **Akron** war wohl mal dort. Neben dem, was wir schon von **Ernie** und **Sid** wissen, ist hier noch aufgeführt, dass die gesamte Umgebung des Asteroiden mit Weltraummüll voll ist. Anscheinend sind ganze Flotten-Verbände hier aufeinandergetroffen. Auch das Logbuch nennt die beiden Schiffe sowie eine Stationsbesatzung von 13 Personen. Von Waffen und Raketen wird gesprochen – älterer Kram ... Auch **John Doe** scheint hier zu sein oder er wird zumindest oft erwähnt. **Akron** hat ihn kontaktiert und wollte ihn treffen. Anscheinend hatte **Ernie** recht: Herr **Hades** hat einiges zu verbergen. Und im Logbuch sind sicherlich noch weitere interessante Daten versteckt. Ob er Waffen an die **Arische Allianz** liefert? Aber hat nicht er den Centurion gerufen? Oder ist das eine seiner Lügen und Intrigen?

08.04.98 PS (Freitag)

Da wir der Station langsam näherkommen, erzähle ich **Cynthia** die Wahrheit über unsere Mission und auch, dass mir **Ernie** geraten hat, sie mitzunehmen. Ich muss noch etwas draufzahlen und ihr versprechen, dass ich sie nächstes Mal von Anfang an einweihe.

Dann begeben wir uns in die Pilotenkanzel und bremsen die **Brugia** langsam ab. Auch **Aaron** bezieht seinen Posten am „Kanonierpult“. **Amar** schreibt noch ein wenig Software, um mir das Zielen zu vereinfachen.

Noch ein paar letzte Diskussionen: Bleiben wir auf der Station oder im Orbit? Das entscheiden wir basierend auf der Sensor-Ausstattung der Station. Wenn ein anderes Schiff da ist? Dann werden wir erst einmal mit ihnen sprechen. Nach dem Gespräch werden die Raumanzüge angezogen. **Saulus** will im Flieger bleiben, er kann die Drohnen im näheren Umkreis von hier steuern. Für Operationen weiter weg kann er seinen Robotern Befehle erteilen, die sie dann gnadenlos ausführen.

Wir nähern uns dem Asteroiden. Zeit für **Cynthia** (ohne Raumanzug) und **Saulus**, sich in die Rettungskapseln zu begeben. Da sie nichts weiter tun können, vögeln sie.

Ein riesiges Trümmerfeld erwartet uns. Das müssten mindestens 20 Raumschiffe gewesen sein. Viel zu spät reagieren unsere nicht vorhandenen Sensoren: ein paar Trümmer bekommen wir ab, bevor wir so sehr verlangsamt sind, dass ich hier gemütlich durchkomme. Doch ich bin vorsichtig: Ein Jäger der Nova-Klasse ist so klein, dass er sich hier überall verstecken kann. Da ich allerdings keinen sehe, fliegen wir langsam auf die Station zu. Wir können schon die roten und grünen Positions-Lichter sehen, Landegestänge, Bay-Eingänge. In der Kommandozentrale brennt Licht. Ich nähere mich behutsam an: immer in Deckung, man soll uns schließlich nicht sofort sehen. Unten im Hangar steht ein großes Schiff, dann bemerkt **Arina** einen Schatten: Irgendwo links hinter uns ist der Jäger. Sie brüllt gerade noch rechtzeitig eine Warnung aus.

Wir werden angefunkelt und von einem gewissen **Abel Görlitz** aka **Der Schwarze Baron** bedroht, aber ich mach mir nichts draus. Eine Rakete wird auf uns eingeloggt, aber ich weiche locker aus. Dann hören wir ein paar Geschosse einschlagen, aber unserer extra-dicken Panzerung macht das gar nichts. Ich versuche den anderen auszumanövrieren, bringe mich aber selbst in eine doofe Lage – die haben einen gar nicht mal so schlechten Piloten. Auch **Aaron** hat seine Probleme, den kleinen schwarzen Jäger zu treffen. **Amar** hackt sich inzwischen in das andere Schiff ein. Er schafft es aber nur, die **Brugia** zu verlangsamen. Erst beim zweiten und dritten Versuch kann er dem Gegner "ein Bein stellen". Zwei weitere Male weiche ich einem Raketen-Log-On aus, dann trifft **Aaron** endlich. Das Schiff explodiert.

Der andere Raumer hat sich inzwischen genähert. Sie greifen mit allem an was sie haben: Ihren Cyber-Warfare-Angriff können wir abwehren, ihre Raketen können uns nicht anvisieren und ihre

Bordkanonen machen uns nichts aus. **Amar** dringt in ihr System ein und verlangsamt sie. Dann visieren **Aaron** und ich das Schiff an und Ballern gezielt auf den Antrieb: Es gibt eine dumpfe Explosion, es zerreißt die Triebwerke. Dann sehen wir wie Teile der Besatzung ins All geschleudert werden. Das Schiff bricht in zwei Teile. Entern kann man das nicht mehr ... **Aaron** hat ein schlechtes Gewissen.

[08.02.2018, Holgi]

Wir nähern uns dem Asteroiden und erkennen, dass in der Kommandostation keine Personen mehr zu sehen sind. Aus diesem Grund beschließen wir **Arina** und **Aaron** aus der **Brugia** aussteigen zu lassen, um zu erkunden, ob wir ohne Probleme im Hangar landen können. Warum wir den beiden nicht die Sensoreinheit mitgeben, die wir extra für viele Assets bei **Ernie** gekauft haben, wird für immer ein Rätsel *bleiben [und wohlgemerkt kam die SL-gesteuerte Arina auf die Idee, das zu tun ☺]*. Die Zwei erkunden die Lage und geben uns das Zeichen, dass wir in den Hangar einfliegen können. **Riley** steuert unsere Schrottkiste, die uns bis jetzt gut beschützt hat, in die gewaltige Landeplattform hinein, in der gleich mehrere Schiffe Platz finden würden.

Plötzlich geht das weiter hinten gelegene Schott auf, und wir werden durch die Besatzung der Station angegriffen. Bevor wir noch irgendetwas machen können, werden wir von zwei Raketen getroffen; die eine reißt unseren Antrieb in Stücke, die zweite schlägt auf die Hülle ein. Durch die Explosion am Antrieb wird zusätzlich auch unsere Luftschleuse beschädigt. Geistesgegenwärtig kann **Arina** mit einem gezielten Schuss den Soldaten der arischen Allianz mit dem Raketenwerfer ausschalten, bevor er einen weiteren Abschuss vornehmen kann. Die in der **Brugia** verbliebenen versuchen so gut es geht, das Schott zu reparieren, damit sie zumindest das Schiff verlassen können. Im Anschluss öffnet sich auch das zweite Schott zum Inneren der Station und es kommt zu einem kurzen Schusswechsel, bei dem **Arina** einen Streifschuss abbekommt, wodurch sie gezwungen wird sich mitten im Gefecht in die **Brugia** zurückzuziehen, wo unterdessen **Riley** und **Amar** die Außentür und die Luftschleuse notdürftig instandgesetzt haben. Um **Arina** wieder einsatzfähig zu bekommen, macht sich das Techniker-Duo daran, den Raumanzug ihrer Mitstreiterin schnell zu flicken. Das Einsatzkommando der Soldaten wird daraufhin wie von **Saulus** prophezeit für seine Sünden bestraft, da es sich nicht ergeben und für seine Sünden nicht reumütig um Vergebung gebeten hat.

Nach dem Gefecht hat **Arina** drei der Angreifer ausgeschalte, im Geschosshagel von **Aaron** sind zwei weitere getötet worden; der letzte wurde durch **Saulus'** Drohne hingerichtet, nachdem er sich nicht ergeben wollte und in einer Granate seinen letzten Ausweg sah. **Aaron** sammelt noch einen Teil der Waffen, Granaten und den Raketenwerfer ein. Er hat mit seiner heldenhaften Tat, während des Kampfs mutig nach vorne zu stürmen, die Aufmerksamkeit der Angreifer auf sich gelenkt.

Nachdem das Außenschott der **Brugia** wieder repariert und der Schaden genauer untersucht wurde, beraten wir das weitere Vorgehen und entscheiden die Spinnendrohne vorzuschicken. Mit den daraus gewonnenen Informationen können wir dann weiter planen. Hinter dem Hangar befindet sich die vermutete Lieferung von Waffen. Es ist eine riesige Menge, die wir in keinem Fall mit unserem Schiff transportieren können. Mit Hilfe von **Arina**, der Karte und dem Sensor, den sie mittlerweile bei sich trägt, versuchen wir die weiteren Bereiche der Station zu untersuchen. Die Spinne hat soweit alles gesichert, bis sie auf der oberen Ebene durch ein Schott gestoppt wird.

Aaron, **Riley** und **Arina** rücken nach, entscheiden sich dann aber über den Aufzug nach oben zu fahren und nicht die Treppe zu nehmen wie die Spinne. Die Kampfdrohne wird von **Saulus** bei der Lagerhalle mit den Waffen zurückgelassen.

In der Zwischenzeit hat **Amar** einen ersten Check der Bordsysteme durchgeführt und einen detaillierten Schadensbericht erstellt. Diesen, sowie die Information, dass die Menge der vorgefundenen Fracht zu groß für die **Brugia** ist, senden wir an **Ernie** – er soll sich auf den Weg machen und für uns Ersatzteile mitbringen.

Unterdessen fährt der Erkundungstrupp mit dem Aufzug nach oben und wird von einem Überraschungsangriff von sechs bis sieben weiteren Angreifern überrumpelt. Zum Glück verfehlt eine Granate den Aufzug, sonst hätte es wahrscheinlich keiner überlebt. **Aaron** erwidert das Feuer mit dem Raketenwerfer, dies hat verheerende Wirkung für einen Teil der Soldaten (und der Station). **Arina** und **Riley** feuern ebenfalls noch einmal in den Raum und strecken einen der verschanzten Aggressoren nieder, bevor **Arina** den Aufzug geistesgegenwärtig wieder schließt und den Rückzug nach unten antreten lässt. Der Trupp kommt mit einem Schreck davon.

Wir beschließen mit der Kampfdrohne wieder nach oben zu fahren, während die Spinnendrohne

bei den Waffenbeständen bleibt. Dort finden wir jedoch nur zwei Leichen in den Trümmern der Raketenexplosion. Die restlichen Verletzten (oder sogar Getöteten?) haben sich mit ihren Kumpanen zurückgezogen. Nach einer kurzen Untersuchung der umgebenden Räumlichkeiten wählt **Arina** als nächstes Ziel die Kommandostation, um von hier eventuell Zugriff auf die Systeme der Anlage zu bekommen.

[25.02.2018, Georg]

Wir (**Arina**, **Aaron**, die Drohne und ich) stehen vor der Kommandozentrale. Der Scanner zeigt keine Lebenszeichen an. Das Schott geht auf. Es ist ein ca. 40m breiter und 20m tiefer Raum. Durch die komplette Front hat man eine fantastische Sicht ins Weltall. Es ist hier nur bedingt dunkel: man sieht die Positionsstrahler und auch einen Rest Sonnenschein. Auch das riesige Trümmerfeld im Orbit kann man sehen. Beeindruckend.

Die Zentrale gleicht einem Meer aus Lichtern: Lampen und Screens an den Schaltpulten, die holographische Projektion einer Sternenkarte schwebt über einem riesigen Besprechungstisch. Die ganzen Pulte geben eine Vielzahl Verstecke her. Aber weder andere Leute noch Fallen befinden sich im Raum. **Aaron** brüllt: "Wir bringen euch Vergebung, wenn ihr euch ergebt. Ansonsten blasen wir euch in die Luft!" Ich frage ihn, was der Unterschied sei und er meint nur: "Keine Ahnung, da musst du **Saulus** fragen."

In der Zwischenzeit kommt eine Com-Nachricht im Raumschiff an. **Saulus** bekommt ein bekanntes Gesicht zu sehen: **Eva Taler**. Sie trägt dieselbe Kluft wie auf **Vertumnus**. Sie will unser "Mindset aus dem Universum tilgen". "Unvorbereitetes Wegeilen bringt unglückliche Wiederkehr", soll einmal ein gewisser Goethe in Wilhelm Meistes Lehrjahren gesagt haben und ferner hinterlässt sie uns ein "Meine Ehre heißt Treue". Ich will einfach nur ihr Mindset aus dem Universum vögeln... **Amar** findet heraus, dass die Truppen der **Arischen Allianz** noch ca. 65 bis 75 Stunden entfernt sind. Damit kommen sie noch vor **Ernie** bei uns an. **Saulus** will diese Information noch an uns wren Auftraggeber durchgeben, doch dann bekommt er ein Notsignal von seinem Spider. Kurz darauf existiert diese kleine Drohne nicht mehr. Sofort gibt unser Prediger über Com Bescheid und ordnet seinen großen Roboter an, so schnell wie möglich zum Schiff zurückzukehren (wohlgemerkt zum "hinteren Bug", Anm. d. SL). **Aaron**, **Arina** und ich selbst rennen mit.

Saulus versucht sich über die Scanner des Schiffes eine Übersicht zu verschaffen. Etwas Großes scheint hinter dem vorderen Airlock zu warten. Ein Frame? Dann wären **Amar** und der Prediger verloren. **Saulus** nimmt die Bordgeschütze und schießt mit voller Power auf die Luftschleuse der Station. Zwar wird das Schott nicht durchschlagen, jedoch bildet sich ein Riss. Eine weitere Salve, doch die Schüsse versinken in den Wänden. Und noch eine ... Wir hören die Einschläge bis hier drüben. Auf den Scannern verschwindet das Signal des Frames. Doch am hinteren Schott scheint sich jetzt etwas zu tun. Dorthin kann er jedoch die Geschütze nicht ausrichten.

Inzwischen kommen **Arina**, **Aaron** und ich in den Raum mit dem Aufzug. Das von der Granatenexplosion verrußte Schott zur Treppe ist offen. Ein kurzer Blick auf den Scanner verrät unserer emotionslosen Begleiterin, dass der Luftdruck abfällt. Sie warnt uns, dann rennt sie zum Fahrstuhl und entsperrt ihn. Die Drohne wird nach unten geschickt. Ein weiterer Scanner-Blick zeigt an, dass in der Lagerhalle die Luft rein ist – oder was noch von der Luft übrig ist. **Aaron** und ich sollen vorrücken. Wir springen über die Brüstung der Treppe und schweben – dank Schwerelosigkeit – langsam zu Boden. Zum Glück habe ich mein Hoverboard dabei.

Wir hören **Amar** über Com, dass sich jemand an dem Schott der **Brugia** zu schaffen macht. Die Besatzung der Station ist im Airlock des Schiffs angekommen. **Amar** versteckt sich im Mannschaftsraum, **Saulus** verzieht sich mit seine Waffe zu **Cynthia** in die Rettungskabine.

Die Drohne und **Aaron** stürzen sich den schnellsten Weg entlang zu dem vorderen Airlock, an dem der Frame stehen müsste. Doch sie bekommen das Schott nicht auf. Mit dem Hoverboard nehme ich den anderen Weg. Auch **Arina** schwebt jetzt von der Treppe in den Raum hinein. Sie scannt kurz einen der Räume, die wir noch nicht erkundet hatten. Dort lauert keine Gefahr. Es gibt eine Leiter in einen Wartungsschacht, der sowohl nach oben als noch nach unten führt. Auch gibt es dort Ladungsstützen mit Schlauchsystemen, sowie Computersysteme. Sie sind ausgeschaltet. Dann begibt sie sich zu **Aaron** und öffnet ihm das Schott. Die restliche Luft entweicht. **Arina** erkennt dabei, dass die Station schon einen Sicherheits-Shutdown durchgeführt hat. In dem Moment in dem sich das Schott öffnet, werden weitere Notschotts geschlossen. Die Drohne (und damit **Saulus**) bekommt angezeigt, dass man die Ladebereiche A und B verlassen soll.

Ich selbst komme am anderen Schott an, kriege es aber nicht auf. Sicherheitsverrieglung. Also zurück zu den anderen. Dort sprintet **Aaron** durch die offene Luftschleuse. Die Drohne sorgt noch

dafür, dass die Reste der Spider-Drohne nicht in den Weltraum gesogen werden, dann rennt sie unserem Tank hinterher.

Inzwischen kommen die fünf Allianz-Typen durch das Airlock ins Innere des Schiffs. Sie wollen scheinbar zur Pilotenkanzel. Doch schnell bemerken sie, dass sie mit diesem Raumer nicht wirklich klarkommen: Sie kennen einfach so alte Technik ohne Mesh-Zugang nicht ...

Saulus befiehlt seinem Kampfroboter, **Aaron** zu begleiten und alle Nicht-Crew-Mitglieder mit tödlicher Gewalt auszuschalten. Dann verschließt er noch die Tür zur Rettungskapsel und gibt uns Bescheid, wo **Cynthia** und er sich aufhalten.

Aaron öffnet das Außenschott der **Brugia** und tritt in die Luftschleuse. Er wird sogleich bemerkt und ins Visier genommen. Unser etwas simpel gestrickter Kämpfer zieht sich zurück. Dafür geht die Drohne rein. Schott zu. **Amar** klinkt sich inzwischen in die Kommunikation der arischen Streiter ein und labert sie mit seinem technischen Geschwätz zu. **Arina** sucht einen anderen Zugang ins Raumerinnere. Gibt es einen Wartungsschacht dort, wo die Triebwerke waren?

Saulus bemerkt durch die Drohne, dass zwei der Gegner am Ende des Mannschaftsquartiers in Position sind. Ein weiterer verzieht sich gerade zur Seite. Weiter hinten zwischen den Räumen steht noch jemand herum. Einige haben eine Granate in der Hand. Die Drohne lässt Choräle erschallen und auch ihre Stimme: "Ergebt euch und bereut. Oder es wird euch Vergebung erteilt!"

Arina erkennt über ihren Scanner vier Personen im Entertainment Bereich. Eine davon ist unseres Wissens nach **Amar**. Vier weitere sind bei den Quartieren – inklusive **Saulus** und **Cynthia**. **Amar** steht wohl kurz vor seiner Entdeckung.

Dann ist die Luftdruckschleuse mit dem Druckausgleich fertig. Das Innenschott geht auf. Die Drohne wird von einer schweren Waffe und zwei Granaten getroffen. Der komplette Laderaum ist weg, das Außenschott nicht mehr zu gebrauchen. Die Struktur ist bis oben hin zerbeult, zudem reißt es das obere Geschütz partiell auseinander. Ein Loch hat sich in der Decke gebildet, eine kleine Rauchwolke entfleucht. Der Roboter schaltet sich ab und fällt um. Auch im Schiff befindet sich kein Sauerstoff mehr.

Arina öffnet das Schott, späht rein und meint zu **Aaron**: "Baller sie ab!" Sie sieht einen Gegner: kniend, auf das Schott zielend. Ein anderer steht und legt sein Gewehr gerade an. Ein Dritter steht weiter hinten mit einer schweren Waffe. Zwei bleiben unentdeckt. **Aaron** erschießt ohne zu zögern die beiden vorne und zerfetzt die Wand der hinteren Schlafkabinen. Endlich komme ich mit dem Hoverboard an. Ich werfe einen Blick nach drinnen, bevor ich mich wieder in Deckung begeben: hinten kniet ein Typ mit einer schweren Waffe. Er hat sie runtergelassen und schaut sich um. Ein zweiter scheint sich hinter einem Stuhl im Mannschaftsbereich zu verstecken. Ich gebe die Infos weiter.

Amar labert immer noch auf die Gegner ein. Inzwischen müssen ihnen die Ohren bluten. Sie lassen die Waffen fallen, stehen auf und nehmen die Hände hoch. Auch der bisher "unsichtbare" fünfte Gegner kommt aus einer der Schlafkabinen hervor. **Aaron** ist verwirrt und fragt **Saulus** um Rat. Da sie sich ergeben, soll **Aaron** sie in Ruhe lassen. **Amar** gibt uns die Com-Frequenzen der Feinde durch. **Saulus** hört sofort zu und bemerkt, dass die Gegner einen Hinterhalt planen. Er gibt **Aaron** Bescheid. Dieser richtet die drei verbliebenen Gegner hin. Unser dicker Wissenschaftler ist entsetzt. Eigentlich wollte er ihre Aufgabe erzwingen und noch Informationen über sie erhalten.

Auf der Frequenz hört man jetzt keine Stimmen mehr. Auch die Scanner zeigen nichts mehr an. Um **Saulus** und **Cynthia** zu helfen, will ich das Schiff abdichten (dauert kaum eine Stunde, ich fange sofort an). Danach will ich schauen, wie wir hier Sauerstoff reinbekommen und das Ganze wieder sichern. **Arina** schlägt vor, die Schwerkraft hier auszuschalten und die Rettungskapsel mit Hilfe eines Laderoboters in einen sicheren Bereich der Station zu bringen. Idealerweise sollten wir auch die Stations-Schotts reparieren.

Was ist aber mit dem Frame? Der Wissenschaftler merkt an, dass **Saulus** eventuell gar nicht auf einen Frame gefeuert hat, sondern auf einen ... Laderoboter? Zumindest schließt er das aus der von **Saulus** genannten Größe. Frames wären seinen Informationen nach zu urteilen deutlich größer als drei Meter.

[Spielleiter-Nachtrag]

Während sich **Aaron** und **Amar** um die Anzüge kümmern, damit **Cynthia** und **Saulus** schnellstmöglich aus der Rettungskapsel der **Brugia** geborgen werden können, nimmt sich **Riley** fachmännisch dem Versiegeln des Schiffes an. Die äußere Schleusentür ist schnell "gestopft"; ein wenig mehr Probleme machen die in der Decke oberhalb der hinteren Schlafräume entstandenen Schäden. Die Granatenexplosionen haben nicht nur die Luftschleuse und die Einrichtung der

Kammer zerstört, sie haben auch die mittelschwere Kanone auf dem Dach der **Brugia** lahmgelegt. Für den Moment muss es jedoch reichen, dass der kleine Kreuzer erst einmal wieder luftdicht gemacht wird.

Unterdessen macht sich **Arina** nach Untersuchung der getöteten Feinde und ergänzt um drei Frag-Granaten vorsichtig auf den Weg zur Kommandozentrale, schließlich wurde die erste Untersuchung des beeindruckenden Raumes durch den Gegenangriff der **Arischen Allianz** unterbrochen. Doch kurz nach Betreten der luftleeren Laderäume entdeckt die geschulte Aufklärerin 30 Meter über sich eine schnelle Bewegung eines Lebewesens. Mit noch mehr Bedacht schwebt sie die Treppe hinauf zum Stationsinneren und entdeckt dort, dass drei Sicherheitsschotts dafür sorgen sollten, das keine weitere Luft aus dem Herzen der Basis entweicht. Jedoch hat der Einschlag von **Aarons** Rakete dafür gesorgt, dass das links gelegene Tor neben der großen audiovisuellen Präsentationsleinwand nicht mehr richtig schließt und eine etwa 70 cm hohe Öffnung verbleibt, die durch Gesteinsbrocken blockiert wird. Beim Hindurchklettern ortet **Arina** erneut eine Bewegung in den Mannschaftsquartieren, folgt aber weiterhin ihrem Ziel.

In der Kommandozentrale angekommen untersucht sie die dortigen Computeranlagen und stellt fest, dass es zwei voneinander getrennte Systeme gibt: einmal eine Anlage, die für die Aufrechterhaltung, Steuerung und Überwachung der Station da ist, inklusive des dortigen Meshs, und eine weitere abgekoppelte Anlage des **Star Mining** Unternehmens, die sich um die Belange der Förderprozesse usw. kümmert. Beide sind jedoch auf unterschiedliche Weise vor fremdem Zugriff geschützt. Arina erkennt jedoch, dass die Station bereits von den ausgeschalteten Vertretern der Arischen Allianz gehackt wurde, indem eine Art Backdoor verwendet wurde. Offensichtlich mangelt es dem veralteten Betriebssystem sogar an einem verteidigenden Agent. Die Star-Mining-Anlage wird durch ein altes "physikalisches" Keycard-Sicherheitssystem gesichert – etwas, das **Arina** sicher umgehen können wird.

Nach einem kurzen Lagebericht kehrt die Agentin zur **Brugia** zurück, um dort **Amar** einzusammeln, der bis dahin auch die beiden Anzüge für **Cynthia** und **Saulus** geflickt hat (nachdem einer bei der Reparatur unbrauchbar wurde). **Riley** kommt mit seiner "Flick"-Arbeit (im Gegensatz zu seiner sonstigen Fick-Arbeit) bestens voran und verkündet gut gelaunt, dass sein "Baby" bald wieder dicht sei. **Aaron** beginnt vor dem Schiff zu patrouillieren, um einen überraschenden Angriff des von **Saulus** gesichteten Frames rechtzeitig zu vereiteln. Um dieser Abwehrtätigkeit besser nachkommen zu können, hat er nicht nur seinen erbeuteten Raketenwerfer im Anschlag (der allerdings nur noch eine letzte zerstörerische Ladung abfeuern kann), sondern auch ein von den Eindringlingen im Schiff abgenommenes *Heavy Coil Automatic Rifle* im Gepäck.

Nach mühsamem Erreichen der Kommandozentrale hackt sich Amar ohne Probleme in den Computer der Station und stellt schnell fest, dass die Arier über das hier vorhandene Mesh eine äußerst effiziente Aufklärung zur Verfügung hatten – sie konnten innerhalb der Station alle Bewegungen der Gruppe und ihrer Drohnen sehen, vermutlich auch einen nicht geringen Teil der Gespräche mithören. Dazu musste ihr Software-Experte jedoch jeden einzelnen der Soldaten entsprechend autorisieren, denn eigentlich erlaubt die Station nicht jedem Nutzer des Meshs den Zugriff auf die sensorischen Daten. Schnell wird **Arina** ebenfalls mit dem erheblichen Vorteil ausgestattet. Diese hat es kurz darauf auch geschafft, den Kartenleser des **Star-Mining**-Rechners zu täuschen und erhält Zugriff auf das System. Offensichtlich haben sich die Mitglieder der **Arischen Allianz** nicht die Mühe gemacht, den Computer zu infiltrieren, denn die Software wurde seit Stilllegung der Minenanlage nicht mehr genutzt. Leider wurde die Station fein säuberlich geräumt, weshalb erhoffte Luftvorräte für die Anzüge und ähnliche praktische Utensilien nicht mehr vorhanden sind. Die noch vorhandenen Ressourcen des Asteroiden werden detailliert aufgelistet, jedoch sind diese Kleinigkeiten weniger interessant für die Expertin. Erfreulich ist jedoch, dass es in der Tat einen Laderoboter der Corporation geben muss, der im Mining Sector der Station zu finden ist. Und ganz nebenbei entdeckt **Amar** noch, dass der sich schnell bewegende Unbekannte, den **Arina** mehrfach orten konnte, vermutlich ein kleines Haustier – ein kleiner Hund oder eine Katze – in einem Raumanzug ist.

[08.03.2018, Holgi]

Nachdem die **Brugia** durch **Riley** behelfsmäßig geflickt ist und **Cynthia** und **Saulus** aus der Rettungskapsel herauskönnen, wird darüber diskutiert, was zu machen ist. Die Zeit läuft uns davon.

Das Wichtigste scheint, die Station wieder zu verschließen, damit wir sie wieder mit Luft fluten können, und damit wir die Chance haben, die Anzüge aufzuladen. **Saulus** hat eine göttliche

Eingebung, einfach einen Antrieb der um die Station herumschwebenden Raumschifftrümmer zu bergen und in das eigene Schiff einzubauen. So verrückt sich diese Idee auch anhört, **Amar** kann sich das gut vorstellen und untersucht mit den Scannern der Kommandozentrale potentielle Schrottteile, die wir verwenden könnten.

Zusätzlich können wir sicherlich auch eine neue Luftschleuse aus den Schrottteilen zusammenbauen. Während **Saulus** sich daran macht, das von ihm zerschossene Stationsschott zu reparieren, macht sich **Riley** auf den Weg mit seinem Hoverboard, um die Teile zu bergen und in den Hangar zu bringen. Da er einiges schweißen muss und die Navigation der Teile zur **Brugia** auch nicht so einfach ist, dauert der Weltraumspazierflug fast drei Stunden. **Arina** untersucht in der Zwischenzeit noch die Mannschaftsquartiere und beginnt alle Ausrüstungsgegenstände der vorherigen Besatzung zu sichten. **Aaron** macht sich nützlich und checkt die gelagerten Waffen und – nachdem ihm langweilig geworden ist – die Minenschächte. Da **Arina** in den Unterlagen gelesen hat, dass hier auch gefährliche Rohstoffe abgebaut wurden, die nur mit Robotern geschürft wurden, kommt sie nach unten nachdem **Aaron** aus dem Asteroideninneren zurück ist und scannt ihn durch. Sie stellt fest, dass er erhöhte Strahlenwerte aufweist, und bittet ihn in die Dekontaminierungsanlage zu gehen, da er sonst sich und uns gefährden könnte.

Saulus hat in der Zwischenzeit die kleine Drohne wieder einigermaßen einsatzbereit bekommen, gebetet und sicherheitshalber das Raumschiff aufgeräumt und geputzt.

Amar bleibt vorerst in der Kommandozentrale und macht sich mit dem System vertraut, ein offenes Mesh bekommt man auch nicht so oft in die Finger. Er untersucht die Anwendungen und auch die Kommunikationsprotokolle. Wir stellen fest, dass es drei Kommunikationen seit unserer Ankunft auf der Station gab. Dabei sind zwei Verständigungen sehr schnell beantwortet worden, eine dritte kam mit Verspätung zurück, vermutlich die von der **Adlerkopf**. In jedem Fall ist die **Arische Allianz** gewarnt, und wir rechnen fest damit, dass wir bald Besuch bekommen.

Cynthia kümmert sich um die kleine Katze, ist sicherlich einige Assets wert, und jemand muss sie sehr gerne gehabt haben, da ihr Raumanzug mit einer Kommunikationseinheit ausgerüstet und einem Link zu den Steuerdüsen eines anderen Anzuges verlinkbar ist.

Amar erstellt einen Virus, mit dem er die Andockroutine an die Station manipulieren kann; somit sollte das Andocken über die Hilfsroutine erschwert werden.

Kurz nachdem **Riley** zurückgekommen ist, beginnen wir um 17:00 Uhr mit dem Einbau der Turbine. **Amar** hat hierfür ein Programm geschrieben, das uns bei dem Vorhaben unterstützen soll. Ohne die Werkzeuge der Station und dem Laderoboter wäre die Arbeit nicht durchzuführen, aber es läuft ganz gut. **Saulus** scheint durch eine unsichtbare Hand geführt zu werden und benutzt das Programm von **Amar** nicht einmal. Er macht keine überflüssige Schraube auf, und kann ohne weiteres die Turbine mit der Bordinfrastruktur verbinden. Es grenzt an ein Wunder, doch spät in der Nacht sind sie fertig mit der Installation des Antriebs, und die ersten Tests lassen vermuten, dass es auch funktionieren wird.

Währenddessen wurde noch diskutiert, was man jetzt machen sollte, ob es besser ist einen Luftkampf zu riskieren, eventuell die Kisten zu verstecken und einfach wegzufiegen und später wieder zurückzukommen. Eine Nachricht von **Ernie** kommt zwischendurch ebenfalls rein: "Ihr seid klasse, Jungs und Mädels! Die **Johnny Rotten** läuft in wenigen Minuten aus und wird in etwa 100 Stunden bei euch sein. Haltet durch, egal was auch geschieht. Soweit ich die Sache beurteilen kann, wird das ein genialer Coup!" Auch hier hat **Saulus** – nachdem sie mit der Turbine fast fertig sind – eine göttliche Eingebung: Da Gott will, dass sie die Station verlassen können und ihnen dabei hilft, sollten sie die Ladung gleich in einem großen Container mitnehmen. Wenn man sie geschickt an die **Brugia** anschweißt und man keinen Luftkampf führen muss, sollte es möglich sein, damit durch den Weltraum zu fliegen.

09.04.98 PS (Samstag)

Am nächsten Morgen wird es wirklich anstrengend, denn die gesamte Hülle und die Luftschleuse müssen repariert werden. **Amar** beginnt nochmal ein Programm zu schreiben um die Arbeiten zu unterstützen. **Riley** und **Saulus** fangen aber bereits an – und auch diesmal geschieht ein Wunder.

Saulus scheint auch jetzt wieder genau zu wissen, was zu machen ist, und die Arbeiten gehen ihm einfach von der Hand. Eigentlich muss **Riley** nichts mehr machen, selbst die Steuerung des Laderoboters scheint **Saulus** in seinen Arbeitsablauf perfekt zu integrieren. In dem Fall ist nach 14 Stunden alles repariert und die **Brugia** einsatzbereit. Das zentrale Geschütz ist zwar nicht einsatzfähig, aber das kann später durch ein funktionierendes ersetzt werden.

Unterdessen hat **Amar** einen geeigneten Container gefunden, und da **Riley** beim Instandsetzen

der **Brugia** beteiligt ist, fliegt der Mongole um keine Zeit zu verlieren mit seinem Anzug raus in das Schrottfeld und navigiert perfekt einen geeigneten Container in den Hangar. Während der Arbeiten an der Hülle haben dann **Arina**, **Cynthia** und **Aaron** genügend Zeit den Container zu füllen. **Amar** schreibt erneut eine kleine App, um die Ladung perfekt in dem Container zu verstauen. Vor dem Abflug schreibt **Amar** noch eine Routine, mit der wir unseren Abflug in den Logdateien vollständig entfernen, so kann später niemand mehr feststellen, zu welchem Zeitpunkt wir die Station verlassen haben. **Arina** wird von **Cynthia** nach der getanen Arbeit zu einer Schminkrunde mit anschließender "Entspannungsübung" überredet. Für **Arina** ein unglaubliches Erlebnis – für **Cynthia** drei Assets mehr.

Kurz vor dem Abflug werden noch alle Gegenstände in die **Brugia** verladen, die wir aus der Station mitnehmen können. Zusätzlich wird unser Flugpanzer mit drei weiteren Raketen bestückt, die für unsere Vorrichtung passend sind. Somit sind es jetzt insgesamt sechs einsatzbereite Geschosse.

Voller Freude und nicht einmal 36 Stunden nach Eintreffen auf der Station machen wir uns um 23:00 Uhr auf den Rückflug. Wir aktivieren noch **Amars** Virusprogramm und dann fliegen wir quasi unsichtbar los. Um aus der üblichen Sensorreichweite eines Schiffes zu kommen haben wir 15.000 km im Schneckentempo vor uns.

Sobald wir außerhalb der Reichweite der Sensoren der Station sind und **Riley** eine Position festgelegt hat, beschließen wir **Ernie** die Rendezvous-Koordinaten zu schicken und teilen ihm mit, dass wir die Ladung notdürftig gesichert und dabei haben, aber die Station verlassen mussten, um Kontakt mit der **Arischen Allianz** zu vermeiden. Ebenfalls schicken wir die Nachricht, dass wir keine Ersatzteile mehr benötigen, da wir die **Brugia** mit Gottes Hilfe und dem Schrott außerhalb der Station wieder einsatzbereit bekommen haben.

[18.03.2018, Georg]

Wir verlassen die Station. Da nicht alle Kabinen bewohnbar sind, teilen wir die Räume neu auf. Zu mir muss auch jemand: **Cynthia**. Da bin ich nicht abgeneigt.

Unsere liebgewonnene Hure verliebt sich in die Katze aus der Raumstation. Sie hat sie fast immer bei sich. Im Ohr dieser Katze entdecke ich jedoch eine Art Schlauch mit einer weißen Flüssigkeit sowie einen Code – handelt es sich um eine Maschine? **Amar** schaut sich das genauer an: das Tier sieht echt aus (schmeckt sie auch so?), ist aber eine rein synthetische Lebensform. Es gibt keine Zusatz-Systeme, keine Sender oder Empfänger, Nachbildungen von natürlichen Organen ausgenommen.

Wir informieren **Ernie** über den neuen Rendezvous-Punkt (in ca. drei Tagen Entfernung). Er kommt selbst vorbei. Dann gehen wir schlafen. **Arina** übernimmt die erste Wache im Cockpit. Es wird eine langweilige Nacht allerdings ist der Ausblick wunderbar: das Asteroidenfeld, ein größerer Planet und das Ganze auch noch im Sonnenlicht.

10.04.98 PS (Sonntag)

Am Morgen wird erstmal **Cynthia** gevögelt. **Saulus** und **Aaron** beten. Unser Prediger widmet sich dann der Reparatur seiner Drohne. Drei Stunden später ist sie wieder insoweit einsatzbereit, dass ihre Selbstreparatur-Funktionen in Betrieb sind. Ich selbst lese noch christliche Literatur – man will sich ja vorbereiten. Dann begeben wir uns in den Pilotensitz.

11.04.98 PS (Montag)

Die nächsten Tage vergehen langsam und für einige auch langweilig. **Cynthia** vögelt sich durch die Mannschaft, **Amar** arbeitet am Logbuch. **Arina** zieht sich zurück und versucht sich an ihr altes Leben zu erinnern.

Saulus betet, putzt, arbeitet sich mit **Aarons** Hilfe in ein Gewehr der **Arischen Allianz** ein und lässt dauernd seine Choralgesänge über die Bordsysteme laufen.

Irgendetwas Seltsames geht vor sich: **Amars** PPC schaltet sich aus und rebootet. Per Neurolink wird der dicke Arzt von seinem Agenten informiert, dass es einen massiven Angriff auf seine PPC gab. Der Angriff dauerte ganze 15 Sekunden. **Amar** will mehr herausfinden, löscht aber aus Versehen das Protokoll. Wir werden wohl nie rausfinden, was hier los war. Theoretisch kann es keinen Zugriff gegeben haben. Nur PPCs in der Nähe können das. Haben wir einen Verräter unter uns? **Amar** informiert uns, wir checken sofort unsere PPCs. Keine wurde gehackt. Allerdings habe ich bei meinem Avatar das kleine rote Kleid freigeschaltet. Schick!

In den nächsten Tagen scannt **Saulus** das Raumschiff nach einem Hacking-Device. Er findet aber nichts. **Amar** erzählt uns von der synthetischen Katze. Ein Scan des vermeintlichen Tieres verrät aber nichts Neues. Ist die Katze synthetisch geworden oder wurde sie erschaffen? Bei der Apotheose werden Naniten in den Kortex gespritzt, diese verwandeln das Gehirn in einen

Computer. Christen wie **Saulus** sehen das Dasein danach als seelenloses Leben an. Die Prozedur soll nicht schmerzhaft sein, allerdings gibt es wohl Personen, die die Veränderung bemerken. Beim Vorgang der Synthese wird dagegen der gesamte Körper von Naniten in einen künstlichen Korpus ersetzt. Dieser Vorgang ist spürbar, und auch nach der Behandlung kann der Patient weiterhin "normal" empfinden. Diese Prozedur ist belastend – nicht nur für den Körper, sondern vor allen Dingen für den Geist. Doch wer sie übersteht hat unglaubliche Vorteile: man braucht weniger Energie, hat einen optimierten Körper, benötigt weniger Schlaf, unglaublich wenig Essen und Trinken, ist resistent gegen viele Krankheiten und so weiter. Allerdings ist man abhängig von Energiequellen. Daher sollte man immer eine in der Nähe haben ...

Ist die Katze nun ein Synthet, der über die Prozedur der Synthese erschaffen wurde? Oder wurde sie von vorneherein synthetisch erstellt? Das bleibt unklar. Sicher ist nur, dass es eine 100%ige Kopie von realem Leben ist, inklusiver vieler Nachteile. Das Tier ist empfindungsfähig und daher untersagen wir **Amar**, die Katze auseinanderzunehmen. **Cynthia** bekommt **Cuddles** zurück. **Saulus** kümmert sich darum, dass das Tier den Raum nicht verlassen kann. Und wenn sie es doch schafft, wird sein Spider es melden.

Da die Katze nicht am Hack von **Amars** PPC schuld sein kann, wer oder was dann? Hat die **Arische Allianz** noch etwas auf dem Schiff versteckt? Allerdings war dazu kaum Zeit. Hat eine unserer PPCs einen Virus? Befindet sich etwas in der Ladung? Aber wenn, dann ist es nicht aktiv.

Amar will sich den Energieverbrauch des Schiffes anschauen. Gibt es Unregelmäßigkeiten? Anscheinend ja, aber leider wurden dafür nie Statistiken gesichert.

Da weder das GreenEye- noch das Funkprotokoll Hinweise geben, bleiben wir ratlos. Auch das Logbuch fehlt. Wurden wir am Ende auf der Station gehackt? Dort waren wir schließlich im Mesh. Wir geben schließlich auf.

Saulus putzt weiter und verbessert die Reparaturen: Schöner und praktischer. Zudem versucht er weiterhin, uns alle zu bekehren. Am besten kommt das bei **Aaron** an, allerdings schafft der es nicht mal das Standard-Gebet zu rezitieren. Ich selbst heuchle Interesse vor, um aus **Saulus** noch so einiges über das Christentum zu lernen. Zudem schaue ich mir seine Gestik und Mimik ab.

Wenn **Arina** nicht im Entertainment-System durch Wälder läuft, wird es von **Aaron** zur Alien-Jagd genutzt.

12.04.98 PS (Dienstag)

Der nächste Tag. Weil uns die Choräle total auf die Nerven gehen, wollen **Amar** und ich unserem Prediger einen Streich spielen: Wir modifizieren die Musik-Abspielroutine, so dass statt der Choräle ein paar Frauen-Abschlepp-Songs abgespielt werden. Die Überraschung gelingt besser als geplant. **Saulus** ist so von der Rolle, dass er ausversehen seine ganzen Choräle löscht. Er schiebt das Problem wiederum auf einen Virus und einen Hack. Bis **Amar** ihm klarmacht, dass es der Prediger selbst war, der die Dateien gelöscht hatte. Den Rest schieben wir auf einen Bug in der Musiksoftware. Diese Erklärung hält unseren Heiligen davon ab, die Hauptspeichereinheit des Raumschiffs zu entfernen. Er ist den Tränen nahe und findet im Gebet Trost.

Aaron und **Arina** nutzen die Zeit für gemeinsames Kampftraining.

13.04.98 PS (Mittwoch)

Am dritten Reisetag kommen wir am Checkpoint an. **Saulus** singt jetzt seine Choräle selbst. Und er nutzt die Lautsprecher seines Roboters, um mit seinen Liedern das gesamte Schiff zu beschallen. Ich müsste fasst schon heulen, wenn es nicht so lustig wäre.

Wir parken am Checkpoint hinter einem relativ großen Asteroiden mit griechischem Namen, der mir komplett scheißegal ist. Dort finden wir auch schon ein knallbuntes Schiff, der Name, **Johnny Rotten**, als abgefahrener Schriftzug aufgebracht. Eine metallische Irokesen-Schnitt-Nachbildung zierte die Oberseite. Obskur und total kotz-hässlich: ein reines Handelsschiff, das nur dazu gebaut wurde, viel Fracht aufzunehmen.

Wir nehmen Kontakt zu **Ernie** auf und geben ihm ein kurzes Status-Update. Wir docken an und gehen auf das Schiff. **Ernie** empfängt uns und führt und durch ein Gangsystem und durch einen großen und leeren Laderaum auf die Brücke. Diese sieht genauso blöd aus wie das Schiff von außen: Orangener Plüsch überall, ein komplett übertriebener großer Stuhl, irgendwo taumeln ein paar Totenkopf-Nachbildungen rum. Überall blinkende Lichter, die meisten davon haben wohl nichts zu bedeuten. Es sieht total albern aus. Als wir ankommen wird Musik von den **Sex Pistols** abgespielt, **Ernie** schaltet sie sofort stumm. Dann bemerkt er die Katze und nimmt sie an sich.

Für **Amar** hat unser Gastgeber noch eine kleine Überraschung parat: Ein großes Paket von **Ronald Lefevre**. Die heiß ersehnte Schokolade, 2 Kilo davon. Der Fette nimmt das Paket an sich

und verputzt die ersten 200g alleine. Auch stellt mir der Stations-Vorsteher eine Gitarre in Aussicht. Eine Echte, von einem Apostate gebaut. Wenn alles klappt wartet sie auf der Station auf mich. Dann bemerkt **Ernie** die "leichten" Veränderungen an unserem Schiff und das fehlende Geschütz. Er erzählt uns, dass wir schnellstens zurückmüssen, es werden viele Gäste auf der Station erwartet: Der Centurion **Marv** wird dort sein. Er erwartet uns und hat einige Fragen in Bezug auf die Afflicted (die auf der Station auf der wir aufgewacht sind) und auch zur **Arischen Allianz**. **Marv** darf auch durchaus wissen, dass wir hier Container für **Ernie** verschieben, die vermutlich ursprünglich von der Koalition stammen. Von **Marv** brauchen wir nichts zu befürchten, solange wir ihm nicht blöd kommen. Für ihn ist es egal, dass wir Apostates sind (falls wir das wirklich sind). Für ihn ist es interessanter, was wir getan haben und was wir noch tun werden.

Das Logbuch von **Akron Hades**? Noch ist **Sid** damit nicht durch.

Der Händler, auf den **Saulus** wartet? **Sid** hat gestern Nachrichten von ihm bekommen. Sie werden uns auf der Station gegeben.

Saulus würde sich noch gerne ins Mesh einloggen, um ein paar Choräle runterzuladen. Doch da das hier das richtige Coalition-Mesh ist und kein Omikron-optimiertes Mesh, kommen wir da nicht rein. Der Prediger könnte seine CID benutzen. Doch wird das Mesh geloggt. Fällt irgendetwas auf, können wir die CID vergessen. Allgemein sollte man darauf achten, dass man mit einer False CID nicht auffällt. Weder ein Bump noch ein Hit sind ratsam, denn dann wird die CID geprüft. Nicht auffallen, zum Schatten werden und unter dem Radar bleiben gilt also auch trotz Tarnung.

Nachdem wir die Informationen ausgetauscht haben, verladen wir den Container ins Frachtschiff. Dann gehen wir zurück auf die **Brugia**. Wir gehen auf parallelen Kurs zur **Johnny Rotten**. **Cynthia** kommt mit uns, schließlich will sie noch etwas Geld verdienen.

13. – 16.04.98 PS (Samstag)

Und dann beginnt wieder die Langeweile mit der ewig selben Routine. Immerhin bekomme ich meine ambiente Beleuchtung und **Saulus** ein kleines Security-Programm zur Sicherung seiner Musik-Bibliothek in der Zeit gebacken. Ansonsten gehen wir uns gegenseitig auf die Nerven. **Ernie** checkt schon mal das Equipment. Nicht alles ist bombig, aber ein paar Sachen sind nicht schlecht. Wir können uns entscheiden, ob er uns gleich auf Basis eines Schätzwertes ausbezahlen soll, oder ob wir den erzielten Preis dann bekommen, sobald die Ware verkauft ist. Letzteres kann jedoch Jahre dauern. Wie nehmen den Schätzwert.

Drei Tage später kommen wir an der **Omikron**-Station an. Ein paar Schiffe fehlen, ein paar neue sind darunter, aber vor allem ein sehr abartiges Schiff mit abgerundeten stylischen Wölbungen liegt an. Es sieht futuristisch und windschnittig aus. Und es ist einfach riesig. Das Schiff von **Akron Hades** fehlt, die **Lóng** ist noch da. **Sid** freut sich per Funk über unsere Ankunft: Sollten wir mal blank sein, können wir uns sicherlich als Söldner verdingen. Die **Johnny Rotten** und die **Brugia** legen an. Wir bekommen den gleichen Hangar wie davor.

Cynthia nimmt die Katze mit – die hat sie sich verdient. Über den Aufzug geht es in die Bar. Auf dem Weg bemerken wir, dass der zweite Personenaufzug funktioniert. Auch der Lastenaufzug ist in Betrieb. In der Bar selbst ist es abartig laut. Mindestens 100 Leute sind hier, entsprechend laut ist das Gequassel. Auch die Musik ist laut. Dazu kommen noch die AR-Tussies, die halbnackt überall rumtanzen. **Sid** hat Unterstützung an der Bar: ein ganzer Trupp an Leuten, die wir vorher noch nicht gesehen haben. **Shiyan Huáng** kommt sofort auf mich zu und fällt mir um den Hals. Zu meiner Überraschung hat sie einen Jute-Sack an. Wir verdrücken uns auf die Toilette. **Sid** kommt zum Rest der Mannschaft und geht mit ihnen nach hinten ins Lager. Er ist sauer: Wenn wir das nächste Mal mit **Cynthia** weggehen, will er uns auf die Fresse hauen. Dann merkt er, dass ich gar nicht da bin und beruhigt sich. Er erwähnt noch, dass der Chinaböller ständig von mir gequasselt hat. Ich bin halt unverzichtbar.

Saulus erhält Nachricht vom Händler: Er wird Verstärkung holen und sich um alles kümmern. Und er hat jetzt schon einen Hass auf die **Arische Allianz**. Es ist sicherlich die richtige Person für diesen Job und anscheinend tatsächlich ein Freund der **Vertumnus**-Familie.

Wir erkundigen uns nach dem gestohlenen Logbuch von **Akron Hades**. Doch auch **Sid** hatte seine Probleme. Die Sicherungssysteme haben Gegenangriffe gefahren und sogar einige Daten der Station gelöscht. Anscheinend ist **Akron Hades** einer der "Super-Protectorat-Arschlöcher" (**Scholae Palatinae** oder **Prätorianer** oder wie die heißen), also ein "Drecksschwein", das direkt aus der oberen Riege des Protectorats kommt. Anscheinend wurde auch das Original komplett gelöscht. Nur ein paar Daten konnte **Sid** vorher rausziehen. An einem Teil muss er noch ein paar Tage arbeiten, bevor er die Daten entschlüsselt hat. Einige Daten waren vollkommen nutzlos,

andere könnten interessant sein. Doch wir sollten uns erstmal ausruhen. Die meisten Daten erfordern keine sofortige Aktion. Außer vielleicht die eine Sache "mit den Viechern".

Die Station hat auch eine Werft. Werft-Zeit ist ziemlich teuer wegen dem hohen Upkeep. Wir sollten daher mit **Ernie** reden. Vor ein paar Jahren wollte er schon mal die Werft schließen. Doch da hier fast jedes zweite Schiff beschädigt ankommt, wird sie doch noch gebraucht. Wir geben einen kurzen Bericht über unsere Beute ab. Die ist "amtlich": Das sind nicht nur Waffen für einen kleinen Aufstand. Auch Waffensysteme für Frames sind dabei. Wer die benötigt, hat auch Frames. Das klingt nach einem richtigen Landkrieg.

Sid spekuliert, ob die Arier die **Omikron**-Station angreifen wollen? Wahrscheinlich nicht. Haus **Kimura** erstellt zwar kleine Battle-Frames, die sich hier problemlos bewegen könnten. Die riesigen Frames des Hauses **Tsarya** machen hier allerdings keinen Sinn.

[12.04.2018, Holgi]

Wir sind am Abend in der Bar und essen noch eine Kleinigkeit. **Arina** bemerkt, dass wir von einem Passagier der **Terra Nova** beobachtet werden. **Amar** wiederum richtet sein Augenmerk auf seltsame Muster der AR-Projektionen – versteckt sich ein Code dahinter? Sind das Anzeichen eines bevorstehenden Angriffs? Der Arzt ist sich sogar sicher, dass er die Musterfolgen bereits bei **Akron Hades** Dateien gesehen hat.

Für **Riley** ist die Jagdsession bereits wieder eröffnet, nachdem er sich mit seiner Chinesin **Shiyan Huáng**, die jetzt die gleiche Kleidung wie **Saulus** trägt, vergnügt hat, beweist er uns, wie man mit Gottes Wort gleich zwei der hübschen Mädels abgreifen kann. Wir beobachten auch den Kapitän **Achilleus Papadakis** des Kreuzfahrtschiffes. Jeder von uns bekommt eine "Credit Disk" mit einem Wert von sieben Assets. Es scheint so etwas wie eine Währung zu sein. Die Münze zeigt digital die verfügbaren Assets an.

Am Morgen kommt **Aldwyn Trevelyan** an unseren Tisch und stellt sich und seine Leute vor. Sie wollen gemeinsam mit uns ins Geschäft kommen und eventuell gemeinsam Aufträge erledigen. Da wir aber derzeit mit **Ernie** und **Sid** verbunden sind lehnen wir ab. Ein wenig später taucht auch der **Centurion Marv Miller** auf, ein bärbeißig wirkender Mittdreißiger mit Zigarre und schwerer Rüstung. Sind alle Cops hier so unorthodox? Neben seinem Kopf schwebt eine medizinballgroße Drohne namens Oink, die uns die ganze Zeit beobachtet. **Riley** erzählt in seiner unvergleichlichen Art, was in den letzten Wochen passiert ist. Anschließend bittet uns der Gesetzeshüter, dass sich jeder von uns heute noch zwei Stunden für eine individuelle Befragung zur Verfügung stellen soll.

Arina kann während ihrer Befragung mit **Marv** aushandeln, dass er sich bei Gelegenheit einmal umhört, ob ihre Verwandten beim Exodus gerettet wurden und welchem Haus – wenn überhaupt – sie sich angeschlossen haben.

Sonntag, 17.04.98 PS [27.04.2018, Georg]

Falls wir nochmal auf die **Arische Allianz** stoßen, will sich Centurion **Marv** für uns eine Art "Kopfgeld" überlegen. Viel wird er nicht raushauen können, schließlich sind wir keine Bürger der Coalition. Auch könnte er dafür sorgen, dass wir bessere Ausrüstung über **Ernie** beziehen können. Das wäre eine Win-Win Situation.

Beim Abendessen tauschen wir uns über **Marv** aus. Danach nehme ich mir eines der Mädels (Namen vergessen, ich nenne sie **Blabla**) aufs Zimmer ... also eigentlich kommt sie später nach, sie traut sich nicht mit einem Apostate gesehen zu werden. Also fahre ich ohne Mädels aber dafür mit meinen Kumpels nach unten. Die Fahrstuhlür geht auf unserem Stockwerk auf und wir hören einen größeren Tumult. Anscheinend dreht **Mojo** gerade durch und vermöbelt ein paar andere Gäste. Wir umgehen den Tumult und informieren **Sid** (**Mojo** ist ein Freund – wir sollten ihn nicht verletzen). Bis auf unser A-Team (**Aaron**, **Amar** und **Arina**): das fasst sich ein Herz und will den Verletzten helfen. Es gibt davon schon mehr als ein halbes Dutzend. Blut fließt am Boden.

Aaron stellt sich schützend vor ein paar Verletzte, doch **Mojo** springt einfach nur in ihn rein. Unser Kämpfer kann gerade noch ausweichen. Einen zweiten Schlag jedoch muss er einstecken während **Amar** sich um die ersten Verletzten kümmert. **Arina** zieht die Waffe. Doch der Schwarze ist schneller bei ihr als sie es nachvollziehen kann und verpasst ihr eine. Sie kann sich gerade noch fassen und nimmt ihn in den Schwitzkasten. **Mojo** kann sich gerade noch rauslösen aber irgendwie schafft er es dabei, sich selbst noch mehr zu würgen: er röchelt. **Aaron** grätscht ihm zwischen die Beine und bringt ihn zu Fall. Sofort ist **Arina** zur Stelle und fixiert den Reggae-Man am Boden. Inzwischen stabilisiert der Doc drei weitere Verletzte. Zwar versucht sich **Mojo** mehrfach zu befreien, doch unsere emotionslose Agentin hält ihn fest im Griff. **Aaron** schießt ihm ins Bein, dann schlägt **Arina** ihrem Gegner ins Genick. Endlich verliert er das Bewusstsein. Es gibt

tobenden Beifall von der umstehenden Menge. Ich komme im Bademantel vorbei, beschwere mich über den Lärm und gehe ab. **Achilleus Papadakis, Marv, Sid** und **Ernie** kommen endlich vorbei. **Marv** hat seine fliegende Drohne **Oink** dabei – wie immer. Der Centurion nickt **Arina** anerkennend zu und fragt: "Welcher Schwachkopf hat ihm ein Loch ins Bein geschossen?". Dann jagt der Weltraum-Cop eine Spritze in **Mojo** und bedankt sich. **Achilleus** – im Folgenden "gelackter Arsch" genannt – hält eine Lobesrede und verabreicht **Arina** ein Ehrenabzeichen seiner Fluggesellschaft. Er hat sichtlich damit zu kämpfen, mit "Außenweltlern" zu tun zu haben. Wie ich schon sagte: gelackter Arsch. Die Patienten werden versorgt und weggebracht, **Arina** fühlt sich im Rampenlicht sichtlich unwohl. Anscheinend kennt sie doch noch das eine oder andere Gefühl (das ist kein Gefühl, sondern eher ein Instinkt). Das Ergebnis: zwei Leute sind tot, **Arina** wird zum Essen eingeladen. Erstmals jedoch zieht sie sich zurück.

Den Rest des Abends verbringt **Aaron** damit, **Saulus** um Hilfe zu bitten: Er braucht noch ein paar Raketen für den Raketenwerfer. Bei mir kommt endlich **Blabla** vorbei. Sie ist noch etwas geschockt von den Ereignissen des Abends, aber nach gutem Zureden landet sie dort, wo sie hingehört: bei mir im Bett.

Montag, 18.04.98 PS

Vor dem Frühstück will ich noch etwas an meiner Kabine rumwerkeln, doch **Saulus** verdirbt mir den Spaß. Alles muss genau aufgeräumt sein. Er hat ein eigenes System, alles ist etikettiert, sogar der Etikettierer. **Arina** bekommt eine Nachricht von **Marv** – er will ein gutes Wort für **Mojo** einlegen, doch die Chancen für ihn sind gering. Dann gibt es Frühstück.

Saulus geht noch die Raketen für **Aaron** besorgen, doch es dauert noch ein paar Tage. Zudem will unser Priester die Raketen zuerst bekommen, um sie zu segnen.

Arina hört sich bei den Leuten um, wann denn die Kreuzfahrt weitergehe. Das wird allerdings noch dauern. Es gibt wegen der **Arischen Allianz** eine erhöhte Gefahrenstufe in dieser Gegend. Daher war die Kreuzfahrt recht billig und das Schiff ist auch nicht voll ausgebucht.

Wo ist eigentlich **Amar**? Er hat schon – ungewöhnlicherweise – das Frühstück ausfallen lassen. Er wird schon auftauchen. Und so geht **Saulus** zurück zum Dock.

Auch ich höre mich unter den Passagieren um. Das Schiff gehört zur **Terra Nova**-Kette. "Defaults" (also Leute, die von der Coalition-Grundversorgung leben und keiner weiteren Arbeit nachgehen) kommen bei denen nicht an Bord. Zudem erfahre ich, dass diese Kette zwischen *Olympus* (eine Stadt auf dem *Mars*) und *Europa* (dem Jupiter-Mond) kreuzt. Die Gäste dieser Fahrt befinden sich auf einer Adventure-Tour im Asteroidenfeld. Es gibt alte, ausgemusterte Stationen und Wracks zu besichtigen.

Dieses Gebiet hat inzwischen die Gefahrenstufe "Bedenklich" erreicht. Wöchentlich gibt es Überfälle durch die **Arische Allianz** und andere Gruppierungen. **Gelackter Arsch** hat schon bei der Reederei nach einer anderen Flugroute angefragt. Nachdem ich noch erfolglos eine Sekretärin aus Haus **Tsarya** anbaggere, begeben wir mich wieder zum Schiff und in meine Kabine. Zum Glück habe ich dort mein eigenes Entertainment-System, sonst müsste ich die ganze Zeit Choräle anhören. **Saulus** macht leise die Tür zu meiner Kabine zu.

Aaron kann **Amar** nicht finden. Er kontaktiert **Arina**. Diese will, dass **Sid** im Mesh nach unserem Arzt schaut, doch das ist verboten. Ob er wenigstens die Tür zu **Amars** Zimmer aufmachen kann? "Oder soll ich das selbst machen?" Wir treffen uns beim Zimmer unseres Arztes. Doch der Fette ist nicht da. Auch sein Raumanzug fehlt. Auch der Ruf "Amar, Schokolade!" führt nicht zum Erfolg.

Saulus lässt seine Spinne die Spur aufnehmen. Sie führt zu einem Standard-Quartier, dort geht sie in Deckung. Wir folgen ihr. Das Quartier gehört wohl den Jungs von der **Glendronach**. Die wollten doch gestern noch bei uns mitmachen? Dann geht es schnell: die Spinne wird geröstet, vor uns geht die Tür auf und **Aaron** und ich werden von mehreren Seiten unter Beschuss genommen.

Aaron rennt zur Tür und knallt einen Typen ab. Dann wieder Schüsse, ich sehe hinten im Gang einen laufen. Er geht in eine Tür rein und feuert auf uns. Zum Glück trifft er nicht. Ein weiterer Schuss verfehlt mich nur knapp, neben mir geht ein Energiestoß in die Wand rein. Ich fasse mich und renne zu **Aaron** in den Raum vor mir. Sofort gebe ich über die PPC den anderen Bescheid.

Saulus kontaktiert daraufhin **Sid**.

Aaron lugt um die Tür in den Gang. Dort sieht er zwei Typen, die schreiend den Gang runterrennen – direkt auf uns zu. Weiter hinten steht zögernd ein dritter (**Ilias**). Unser Kämpfer ballert in den Gang rein und mäht die zwei Anstürmenden nieder. Ich nehme mir irgendetwas, was im Zimmer rumliegt und schmeiße es mit möglichst viel Lärm in den Gang. Dabei brülle ich Bibel- und ähnliche Verse. Anscheinend scheint es zu funktionieren: der letzte Angreifer im Gang ist

verwirrt. **Arina**, die mittlerweile flankierend hinzugekommen ist, nietet ihn um. Nun ist es ruhig. **Aaron** meint, dass irgendetwas nicht stimmt: Der Typ mit der Strahlenwaffe fehlt noch. Er rennt raus und geht zu der Tür, in der einer von ihnen verschwunden ist. Ich schaue mich derweilen im Raum um: **Amar** ist hier, allerdings nicht bei Bewusstsein. Aber er lebt und ist stabil. Ich schnappe mir die PDW eines toten Gegners – man weiß ja nie, was noch kommt. Inzwischen geht **Arina** zu **Aaron** und öffnet ihm die Tür. Er stürmt rein. Aber hier ist niemand, nur **Amars** Raumanzug findet sich hier. **Saulus** bittet **Sid**, dass er den Abflug der **Glendronach** verhindert. Er kann bzw. darf das nicht, allerdings kann er **Marv** fragen. **Sid** kommt bei uns an. Er sagt uns, dass diese Jungs noch zwei weitere Räume belegt hatten. **Arina** öffnet alle, allerdings finden wir auch hier niemanden. **Saulus** holt seinen Scanner und schaltet ihn ein. Doch er findet in der näheren Umgebung nichts Auffälliges.

[10.05.2018, Georg]

Ich rüttelte und schüttelte nochmals an **Amar**. Es hilft endlich: Der Doc kommt aus seinem Betäubungsmittel-Schlaf zu sich. Anscheinend habe ich doch die Hände eines Heilers. Er bekommt sofort mit, dass wir seinen "neuen Freunden" "Vergebung" erteilt haben.

Arina schaut sich die umgebenden Räume an. Die meisten stehen nicht unter Strom, der Scanner zeigt auch keine Lebenszeichen an. Wir dringen in das Zimmer **Aldwyn** Trevelyans ein, der fehlende Kopf der Truppe und vermutlich der Träger des Partikelbeschleunigers. Es ist nicht aufgeräumt, anscheinend wollten sie noch etwas länger bleiben.

Inzwischen kümmert sich **Saulus** um seinen Spinnen-Roboter und bekommt ihn gerade so mal wieder hin. Ein Nano-Kit kann dann den Rest erledigen. Ich selbst sammle ein paar Waffen und Ausrüstungsgegenstände auf, unter anderem vier PPCs. **Amar** nimmt diese an sich, er will sie eingehender untersuchen. **Marv** kommt endlich an. **Arina** überredet ihn sofort, den Fliehenden zu verfolgen, was dieser auch prompt in die Tat umsetzt. Haben die beiden was laufen?

Saulus segnet die Leichen und geht mit **Amar** zu unseren Zimmern – Schokolade holen. Zudem gibt der Prediger dem Arzt noch eindringend zu verstehen, dass er NIE mit irgendeinem kybernetischen Zeugs geheilt werden will.

Nachdem der Doc durch den Zuckerschock wieder beisammen ist, gehen wir in die Bar: Wir haben Hunger. Kaum jemand befindet sich hier oben. **Sid** gesellt sich zu uns und klagt sein Leid: Er hat nicht genug Leute, um die Bar zu den Hauptzeiten zu schmeißen. Unser Glaubensbruder und ich melden uns freiwillig bis die bestellten Ersatzteile eintrudeln. So sollte man doch das eine oder andere Mädels flachleg ... kennenlernen können.

Schlimmer jedoch als das fehlende Personal ist die folgende Tatsache: **Sid** kann auf den Mesh-Aufnahmen zwar sehen, wie **Amar** gestern Abend in sein Zimmer ging, allerdings gibt es keine Aufzeichnung davon, wie er da wieder rausgebracht wurde. Die Schotten haben wohl das Mesh gehackt. Dazu braucht man entweder ein ziemlich heftiges CIST oder aber einen Savant. Ein Savant? So einer entsteht, wenn jemand bei seiner eigenen Apotheose durch einen Fehler oder Fügung im Prozess den Mimir-Code "hacken" konnte. "Hacken" weil das eher eine Art Unfall ist als ein gezielter Prozess. Durch diesen Fehler bekommt man Zugriff auf das eigene Mindset und kann dadurch andere Mimir-Kreationen beeinflussen. Klingt schräg, aber so hat **Sid** es uns erzählt.

Marv meldet sich bei **Arina**. **Aldwyn Trevelyan** flieht mit seinem Schiff. Hat der Kerl Priorität? Für **Arina** schon, denn er hat zu viele Infos über die Gruppe. Er soll ihn gefangen nehmen oder ausschalten. Bald darauf meldet sich **Marv** wieder: Er hat das Schiff des Schotten zerstört – inklusive **Aldwyn**. Er macht wach auf den Rückweg.

Nach einem ausgiebigen Mahl geht **Amar** an die PPCs. Ein Virus hier, ein Angriff da, schon ist er für ganze sechs Sekunden drinnen. Er bekommt das in schönen Bildern präsentiert: Eine Burgmauer, ein Loch in der Wand, ein Schriftzug, der ihn zum Hack beglückt und ein Katapult, das ihn nach besagten sechs Sekunden wieder rauswirft. **Amar** braucht die folgenden 90 Minuten, um die gesammelten Daten auszuwerten. Es handelt sich um die PPC von **Ilias**. Er konnte die anderen nicht leiden, ausgenommen seinem Anführer. **Ilias** war der Sicherheitstechniker der Crew und das seit fünf Jahren. Früher gehörte er einem Haus an, ist aber wegen dem einen oder anderen krummen Ding rausgeflogen. Er hat **Trevelyan** auf einer Inwards-gerichteten (sonnennahen) Raumstation im Asteroidengürtel kennengelernt. Anfangs haben sie nur gestohlen, später gab es auch Leichen. Mit der Zeit wurden sie Teil eines Netzwerks. Als sie von den Aktivitäten der **Arischen Allianz** in diesem Sektor erfuhren, sind sie hergekommen. Es könnte ja etwas für sie abfallen. Anfangs wollten sie den Kapitän der Reisegesellschaft entführen. Doch mit **Marv** wollten sie sich eigentlich nicht anlegen. Dann wurden sie auf uns aufmerksam.

Zurück zur Bar. Während ich erfolglos **Arina** anbaggere, kommt der Centurion zurück und zeigt uns ein paar Überreste des Geflohenen (abgetrennte Teile des Raumanzugs, eine PPC, eine Partikelwaffe, ein CIST, ein Erste-Hilfe-Kit). Dem Protokoll folgen müssend, verhört er uns. Schließlich hat er dort unten vier Leichen. Ich erzähle ihm alles. Irgendwie scheint er dieses Mal sehr intensiv zuzuhören. Hat er mir gerade zugezwinkert? Ahmt er mit seiner Zigarre einen Blowjob nach? Langsam und unauffällig bewege ich mich mit meinem Stuhl etwas weiter weg. Und weiter ... und weiter ... **Arina** hingegen bemerkt nur einen kurzen Datenzugriff in **Marvs** Gesichtsausdruck – anscheinend gibt er seiner Drohne einen Befehl – diese zieht sich zurück.

Leider dürfen wir das Hab und Gut der Leichen nicht behalten. Da wir die PPCs noch weiter auswerten wollen, dürfen wir sie bis zu seiner Abreise leihen. Diese ist allerdings schon bald, nämlich vermutlich morgen: Er muss **Mojo** "seinem rechtmäßigen Besitzer" übergeben. Bevor er sich verabschiedet zwinkert mir die Schwuchtel noch einmal zu. Scheiße!

Dann trennen wir uns. **Saulus** und ich gehen zur Arbeit an die Bar. Nach einer kurzen Einweisung durch **Sid** wird es auch schon voll und wir haben alle Hände voll zu tun. Ich mache mich großartig und baggere haufenweise Mädels an. **Saulus** macht sich auch ganz gut, bekommt aber auch Ärger mit dem einen oder anderen Gast. "Überraschenderweise" sind die anderen Gäste überfreundlich zu ihm. Sein Zeter und Mordio gegen kybernetische Erweiterungen werden mit "Amen" oder "Der Herr segne Dich" beantwortet. Als dann noch alle möglichen Leute aufstehen und einen seiner Lieblings-Ernte-Dank-Choräle singen, ist **Saulus** zutiefst ergriffen und **Sid** vollkommen überrascht. Ich erzähle unserem Prediger nichts davon, dass ich die Gäste zu diesem Flashmob angestachelt habe. Allerdings bin ich **Sid** gegenüber ehrlich. Ihn überrascht vor allem, dass mir Leute einen Gefallen tun, die mich sonst nicht einmal mit dem Arsch ansehen würden.

Inzwischen macht sich **Amar** über die PPC und das CIST des Anführers her. Auf dem CIST ist eine Fog-Of-War-App, die beliebteste CIST-Art bei Intrusion-Truppen. Das erklärt, dass die Mesh-Kameras nichts gesehen haben.

Die PPC gibt so einiges über **Trevelyan** preis: Auch er war früher in der Coalition. Doch war er gegen alles. Als sein Rep-Rating immer tiefer sank, ist er freiwillig "ausgetreten". Zuerst hat er sich als Sicherheitstyp verdingt. Dabei hat er nach und nach die anderen kennengelernt, ausgenutzt und hintergangen. Regelmäßig behielt er 3/7 der Beute für sich. Er hatte kein Problem damit, Leute umzubringen. Auch uns wollte er tot sehen, den anderen gegenüber hat er aber nur etwas von "Entführung" gesagt. **Trevelyan** hat Verbindungen zu zwei Apostate-Ringen aufgebaut. Sein Raumanzug hatte eine Tarnvorrichtung.

Bevor wir zu Bett gehen gibt uns **Sid** noch Bescheid, dass **Marv** uns morgen noch einem weiteren Eignungstest unterziehen will. Geht nicht lang, läuft ähnlich ab wie der erste.

Ich gehe zu meinem Zimmer. Der Bar-Dienst hat sich gelohnt: Vor meiner Tür warten zwei heiße Granaten aus dem Haus **Dalianis**. Ich nehme sie mit ins Zimmer und bemerke leider zu spät, dass beide total auf Sado-Maso abfahren. Über den Rest der Nacht will ich nicht reden. Hat jemand Eis für meine Klöten und Pflaster für meine Wunden?

Dienstag, 19.04.98 PS

Frühstück: Wir übergeben das Plündergut an **Marv**. Die CIST kann **Saulus** ihm bedingt abschwatzen: Er will sie hier lagern, dann können wir sie uns gegebenenfalls "borgen". Allerdings muss er noch abklären, ob er das wirklich darf. Immer noch macht er das eine oder andere Zeichen von "geheimen" Schwulen-Clubs. Ich verdrücke mich immer weiter auf die andere Tischseite. Und was meint er mit Kommentaren wie "Wir müssen alle irgendwelche Ärsche lecken"?!
Er ist hochzufrieden mit der Arbeit von **Amar**, was die PPCs angeht. Zudem macht er uns das Angebot, dass wir ihm von Zeit zu Zeit helfen können. Das könnte auch ein Einstieg in die Häuser sein, wenn wir das wünschen. Er selbst geht für ein paar Tage auf Patrouille, inzwischen sollen wir den von **Sid** angesprochenen Eignungs-Test machen. Dann verabschiedet er sich.

Wir gehen zum Test und werden von **Sid** an das System angeschlossen. Wir werden in die **Pinnacle World** hochgeladen, detailgetreu virtuell nachmodelliert wie im echten Leben. Den Scheiß benutzen wohl auch die **Legions**, also die einzelnen Militärzweige des **Protectorates**. Wird auch vom **CentComm** ("Coalition Legion Central Command") genutzt – der militärischen Kommandozentrale, die man auch als **Tetragon** bezeichnet. **Sid** rät uns, dass wir so schnell wie möglich die Apotheose zu durchlaufen. Das würde das Anschließen einfacher machen. Ansonsten vermutet er, dass es wohl öfter Apostate-Einheiten gibt, die die Drecksarbeit für die Coalition erledigen. **Marv** hat wohl einiges mit uns vor, hoffentlich behindert das nicht die Zusammenarbeit mit **Ernie**. Schließlich bereiten die beiden noch Projekt "Viehzeug" vor.

Wir tauchen in den Test ein. Er ist fordernder als der Erste und es werden auch mehr Daten über unseren Körper und unsere Fähigkeiten erhoben. Das ganze Szenario ist sichtlich militärischer ausgelegt. Während des vorletzten Tests hören wir **Sid** fluchen. Es gibt Schwierigkeiten. Er holt uns raus. Das fühlt sich an wie ein lauter Knall und uns dröhnen die Köpfe. Doch das vergeht schnell. Wir hören sofort ein Alarmgeräusch und rotes Licht leuchtet auf. Es gibt mehrere Explosionen. Ein Terminal sagt uns, dass die Station wohl gleichzeitig von außen und innen angegriffen wurde. **Ernie** meldet sich: Die **Arische Allianz** ist da. Sie haben den Beanstalk abgeschossen. **Marv** ist runtergegangen und meldet sich später. **Sid** müsste bei uns in der Nähe sein, meldet sich aber nicht mehr. Wir müssen hier aus dem Verwaltungstrakt raus. **Arina** geht sofort an die Tür und hackt sie auf.

Dahinter ist der Gang unnatürlich verdreht und fällt deutlich ab. Metall knarzt. Anscheinend bricht hier bald alles auseinander. Es riecht nach Rauch. Irgendetwas fällt lautstark in eine Wasseroberfläche. Aus einer offenen Tür kommt Wasser heraus. Wir laufen vorsichtig vor. Da der Gang abfällt, müssen wir die letzten paar Meter fast schon klettern. Ich rutsche ab, zum Glück passiert nicht viel. Wir schauen durch die zerfetzte Tür: Der Raum ist voller Wasser, am anderen Ende treibt **Sid**. **Arina** wadet durch das eiskalte Wasser und holt ihn. Dann klettern wir vorsichtig nach oben. **Sid** kommt zu sich und faselt etwas über ein "Problem mit Viechern" und wir sollten seine Waffe aus dem Wasser bergen. Dann verliert er wieder das Bewusstsein. Zum Glück haben wir den Doc dabei, der den Punk einigermaßen stabilisiert. Bewusstlos bleibt er trotzdem.

Ernie weiß nichts von Viechern. Allerdings sagt er uns, dass die **Adlerkopf** Raketen abgefeuert hat. Doch es gab drei Explosionen. Eine davon auf der Quartier-Ebene. Das Mesh ist instabil.

Hier im Verwaltungsteil gibt es für uns nichts mehr Verwertbares: Eine Tür führt zu **Sids** Schallplattensammlung, der Raum mit den von Amar behandelten ist in einem nicht erreichbaren Bereich. Also können wir nur noch zurück in den Club und sollten das auch schleunigst tun. **Arina** ist schon an der Tür. Einen freundlichen Hack später ist diese auf. Wir gehen in die Bar und schließen die Tür höflich hinter uns. Hier gibt es Blutlachen, abgehackte Körperteile und Leichen. Den Blutschlieren zu Folge wurden auch Leichen über den Boden geschleift. Ein Blick auf die Einschusslöcher verrät uns, dass **Bert** wohl einiges zu "vergeben" hatte. Den Lastenaufzug hat es ziemlich erwischt. Aus der Toilette kommt rauch. Bewegt sich dort etwas? Wir nehmen einen Personenaufzug nach unten zu den Quartieren. Nach oben zum Beanstalk wäre auch gar nicht mehr möglich laut den Anzeigen im Aufzug. Es gibt einen Schlag und die eine Hälfte der Fahrstuhlür bekommt eine riesige Delle. Zum Glück fährt der Aufzug weiter. Unten angekommen sehen wir das normale Bild, geschmückt mit einer Leiche, die an der gegenüberliegenden Wand hängt. Der Hals ist durchtrennt. Rechts ist ein Haufen Menschen. Dies ist wörtlich gemeint: Leichen oder Verletzte wurden hier aufgestapelt. Skurril. Dann hören wir Leute schreien, das scheint aus dem Entertainment-Bereich zu kommen. Wir laufen zu unseren Quartieren, sehen, dass eines der Chinesen-Quartiere offen steht. Auch bei einem Araber-Quartier kommen wir vorbei: Einer von denen hat sich in sein Schwert gestürzt. An unseren Zimmern angekommen, rüsten wir uns aus. Ein Blick auf den Scanner verrät uns, dass hier noch so einiges lebt: 15 Meter nördlich in den Quartieren der Araber gibt es noch ein Signal. Drei weitere Signale befinden sich in den Zimmern in der Nähe des Leichenhaufens. Bei den Schotten-Zimmern sind zwei weitere. Und bei den Waschräumen sind noch mal zwei Signale – diese beiden jedoch sind nicht humanoid ("unknown species"). Weiter reicht unser Scanner nicht.

[17.05.2018, Pöda]

Der Lärm ist ohrenbetäubend. Es scheint als falle **Omikron** komplett auseinander, während es sporadisch hier und da schwere Explosionen gibt. Über allem kreischt unaufhörlich der Alarm. **Ernie** scheint unterdessen in der Lager-Ebene in Bedrängnis. Gleichzeitig benötigt die Gruppe aber einen Zugang zum Computer der Station. **Sid** möchte das Team in den Bar-Bereich der Quartiere schicken, von dort aus sei ein Zugriff zum Root-Verzeichnis möglich. Während noch diskutiert wird, was als nächstes zu tun ist – **Aaron** möchte unbedingt die Zivilisten in Sicherheit wissen, während andere egoistischere oder persönlichere Ziele verfolgen –, schließen sich zwei angeschlagene Zivilisten und **Jered** aus dem Team um **Kabir Najjar** der Gruppe an.

Gemeinsam rückt man unter ständiger Scanner-Beobachtung in Richtung Bar vor, wird jedoch auf dem Weg dorthin nach kaum einem Drittel der Strecke von seltsamen Geräuschen verunsichert, denen sich schnell ein riesiges Heer an fürchterlich aussehenden insektoiden Riesenfliegen anschließt, das auf den Tross zuwalzt. Geistesgegenwärtig öffnet **Saulus** in Windeseile eines der umliegenden Quartiere und die Gruppe bringt sich dort schnellstmöglich in Sicherheit. **Jered**

betitelt jene als "europäische Feiglinge", zieht seinen gewaltigen Krummsäbel und wartet auf die Monsterflut. **Aaron**, der die Ehre seiner Kameraden retten möchte, tut es ihm gleich, bleibt auf dem Gang und eröffnet das Feuer mit seiner PDW ... in seinen Oberschenkel und in den Rücken des Arabers. **Arina** verfolgt ihre eigenen Ziele, nimmt die Beine in die Hand und tritt panisch und unkontrolliert den Rückzug an. **Saulus** gelingt es nicht rechtzeitig die Tür der Kabine wieder zu schließen und so stürzen sich zwei der titanenhaften Insekten in die Unterkunft, bevor die Tür ein für alle mal verriegelt wird. Mit einem einzigen Stoß seiner Greifwerkzeuge durchschlägt das Fliegenungetüm den Hals eines Zivilisten, bevor die beiden Eindringlinge von **Saulus** und **Riley** ausgeschaltet werden können. Doch die Gefahr ist noch nicht gebannt. Denn während vor der Tür **Aaron** und **Jered** ums Überleben kämpfen, dringt durch das Lüftungssystem giftiges Gas in das Quartier ein. **Amar** errechnet eine bedenklich kurze Überlebensspanne für die sich vermeintlich in Sicherheit Befindlichen, weshalb **Saulus** kurzerhand den Belüftungsschacht zuschweißt. Unterdessen versucht **Amar** mehr über die Lage und den Zustand der Station in Erfahrung zu bringen, jedoch nur mit mäßigem Erfolg.

Nachdem draußen vor der Kabine die Schüsse verstummt sind und **Aaron** auch nicht mehr auf Funkanfragen reagiert, hämmern die Ungetüme nun inbrünstig auf die Türe ein – und beschädigen dabei die Energieversorgung und Sicherung des Schotts. Jetzt sitzen die Geretteten in der Falle. Dennoch nutzen sie die Zeit und finden nach einer Weile heraus, dass es sich bei den "Invasoren" um sogenannte "Hunter Beetles" vom Planeten **Chengdan** handelt. **Amar** beginnt eines der erlegten Exemplare im Raum zu sezieren: es handelt sich wohl um ein Männchen, flugfähig und mit äußerst kraftvollen Greifarmen ausgestattet [*Schaden oberhalb von d12*]. Erschreckend ist auch der mehr als ein Meter lange Stachel, der an einem beweglichen Schwanz sitzt und ebenfalls höchste Durchschlagskraft besitzen dürfte. Dieser ist jedoch zu allem übel mit einem paralyisierenden Gift versehen. Vermutlich gibt es bei dieser Spezies größere und eventuell auch gefährlichere Weibchen. Diese dürften der Grund sein, warum die männlichen Vertreter hier Jagd auf Menschen machen. Die Kommunikation der Insektoiden ist nicht unkomplex und besteht aus einer Reihe von Lauten – von einer reflektierenden Intelligenz sind die Kreaturen aber weit entfernt, sondern handeln effektiv instinktiv. So wie es scheint hat **Akron Hades** die Viecher anstelle von den eigentlich abgesprochenen Handelsgütern hier in die Güter-Ebene der Station geschmuggelt, während die **Arische Allianz** einen Angriff von außen eingeleitet hat. Das sieht nach einem sauber durchdachten Plan aus. Während **Saulus** schweißt und **Amar** sezziert, versucht **Riley** den letzten überlebenden Zivilisten zu beruhigen und ein wenig auszuquetschen. Doch viel Hilfe wird von **Michel Krewd** nicht zu erwarten sein, denn es handelt sich lediglich um einen Urlauber des Hauses **Dalianis**, der in seiner Heimat auf dem Mars irgendein kleiner Verwaltungsbeamter ist. Immerhin scheint er aber eine Feuerwaffe benutzen zu können!

Ernie hat sich scheinbar in der Zwischenzeit in Sicherheit gebracht, während **Riley** endlich auch Funkkontakt zu **Cynthia** herstellen kann, die sich in ihrem Zimmer verschanzt hat. Von ihr erfährt er, dass **Ernie** wohl den Verlust von **Bert** beklagt. Dieser muss also nach dem Zusammentreffen mit der Gruppe eliminiert worden sein. Allerdings wird auch **Cynthia** über kurz oder lang Probleme mit dem eindringenden Kohlenmonoxid bekommen. Es bleibt also nicht mehr viel Zeit ...

Irgendwo im "oberen" Teil der Quartierebene kommt **Arina** wieder zu Sinnen. Sie stellt sich ihren beiden insektoiden Verfolgern und kann diese ausschalten. Dann rückt sie vorsichtig in Richtung Aufzüge vor. Doch sie ist nicht alleine. Scheinbar laufen auch die Riesenfliegen Patrouille. Mit viel Geschick umgeht sie eines der Ungeheuer und kann bereits den Aufenthaltsbereich in der Nähe der Fahrstühle sehen. Als plötzlich ...

[14.06.2018, Georg]

Inmitten des ganzen blutverschmierten Ganges sieht **Arina** einen toten Mann vor sich auf dem Boden. Über der Leiche steht gemütlich einer dieser Hunter Beetles, zwei weitere bedrängen etwas weiter hinten eine Frau. Diese hat ein etwazwölfjähriges Mädchen bei sich und versucht sich mit einer Eisenstange die Beetles vom Leib zu halten. **Arina** killt die drei Käfer, verletzt aber dabei das Mädchen am Oberarm. Noch bevor unsere gefühllose Killerin sich mit der Frau unterhalten kann, ist diese schon hastig verschwunden. Was bleibt ist das ungute Gefühl, dass die anderen Hunter Beetles gleich hier sein werden. **Arina** rennt zum Fahrstuhl. Damit sie zu **Ernie** kann, muss sie die Sicherheitssysteme des Fahrstuhls überbrücken. Das eine oder andere Krachen gegen die Fahrstuhltür macht das nicht einfacher ...

Inzwischen an einem anderen Ort im gleichen Stockwerk. Während **Saulus** für **Aaron** betet (und ich so tue, als ob ich mitbete), suhlt sich **Amar** in den Eingeweiden des Beetle-Leichnams. Er

warnt uns, dass der Stachel giftig und die Greifwerkzeuge gefährlich seien. Welche Überraschung. Langsam beruhigt sich **Michel Krewd**. Immerhin das wäre geschafft. Die Tür zu diesem Zimmer ist ohne Energie. Mit Hilfe meines PPC-Schatzes und meines Könnens bekomme ich sie auf. Ein kurzes Umhören verrät mir, wo sich die Insekten aufhalten und ein kurzer Blick zeigt das Blutbad vor der Tür. **Saulus** schnappt sich **Sid**, dann gehen wir nach draußen. Dort müssen wir erst mal den Anblick verdauen: Vor uns liegen die Überreste von **Aaron** und **Jered**, ziemlich zugerichtet. **Amar** ist geschockt und will sich das Leben nehmen. Mein gutes Zureden hält ihn davon ab. Dann brechen wir auf Umwegen (um den Beetles auszuweichen) auf zu einem der Schächte. Ab und an kreuzt eines der Viecher den Weg, zum Glück werden wir nicht entdeckt.

Derweilen im Fahrstuhl. Nachdem **Arina** das Mesh – oder das, was noch davon übrig oder erreichbar ist – abgeklemmt hat, ist der Fahrstuhl gefügig. Nur **Sarah** (der AR-Agent der Station) taucht ab und an mal auf und meckert. Es geht auf Level 4 zu **Ernie**. Etwas schabt an der Tür, **Arina** macht sie auf und erschrickt: Vor ihr steht ein Riesen-Vieh. Schillernde Farben, kleinere Flügel, seltsame Fühler zeichnen dieses Weibchen aus. Unsere Killerin spürt einen Schlag auf die Brust, Blut fließt herunter. Gerade kann sie sich noch fassen und den Fahrstuhl verschließen, doch von außen hämmert es immer noch gegen die Tür.

Anhand der Beetle-Schreie entscheide ich mich für den zweiten Schacht. Ein etwas längerer Weg, aber er sollte sicherer sein. Leise und unauffällig bewegen wir uns durch die dunkleren Trakte des Quartier-Bereiches. Ein paar Viecher kreuzen unsere Route, aber entdeckt werden wir nicht. Ab und zu hört man noch menschliche Schreie und auch ein paar Schüsse – aber es wird seltener. So langsam erkenne ich auch Muster in den Schreien der Insektenmonster – eine Art höhere Kommunikation?

Dann stehen wir endlich vor der Tür zum Schacht. Nach ein paar dilettantischen Versuchen unsererseits, öffnet **Sid** sie mit seiner Zugangskarte, einem Scan seiner Hand und seiner Retina, sowie ein paar gelallter Worte. Hinter der Tür ist ein kleiner Raum, ein paar Fächer und darunter bzw. darüber der Schacht mit einer Leiter nach unten wie nach oben. Damit wir alle in den beengten Raum passen, müssen sich die ersten schon auf die Leiter begeben. Wir schließen die Tür hinter uns. **Sid** kann mit seinen Verletzungen unmöglich die Leitern entlang klettern, vor allem weil jedes Level gut 10 Meter Gesamthöhe hat (von den Zugängen aus 3 Meter in die Höhe und etwa 7 Meter in die Tiefe). Unser Plan läuft darauf hinaus, dass wir zu dritt auf das Technik-Deck gelangen, während **Michel** und **Sid** hierbleiben. Unten gibt es einen Root-Computer. Mit diesem stellen wir den Strom auf der Quartier-Ebene an und die Schwerkraft aus und können dann gemütlich mit allen jedes Deck über den Schacht erreichen. Wir geben **Arina** Bescheid und verabreden uns mit ihr auf der Technik-Ebene.

Arina kommt dort zuerst an. Bevor sie den Fahrstuhl verlässt, kontaktiert sie **Ernie**. Der ist sicher im Container 6c verstaut. Doch raus kann er nicht: Dort ist nicht nur die "Königin", mit der **Arina** schon Bekanntschaft gemacht hat ... insgesamt sind es vier davon. Dazu noch ein Haufen kleinerer Bugs sowie ein weiteres dieser Insekten. Doch ist dieses riesig groß, mindestens so groß wie ein Container. Um es zu erledigen, braucht es schon schwere Waffen. Diese liegen auch hier im Frachtdeck und sind gut verstaut. **Ernie** will einen Plan ausarbeiten, dafür braucht er etwas Zeit. Mit etwas Glück befinden sich Waffen in leicht zugänglichen Containern. Die Hunter Beetle waren wohl in mehreren Fracht-Containern verstaut. Alle standen sie in 2c. Das war der Abschnitt für die Fracht von **Akron Hades**.

Inzwischen klettern wir die Leiter ca. 27m nach unten. Dort angekommen findet sich wieder so eine "Besenkammer". **Amar** knackt die Tür. Dahinter ist es stockdunkel und stickig. Mit dem Licht von **Amars** Raumanzug erkennen wir, dass wir in einem größeren Raum sind. Monitorsysteme gibt es hier und eine weitere Tür. Wir geben **Arina** Bescheid, dass wir angekommen sind.

Sie geht aus dem Fahrstuhl (blockiert dabei die Fahrstuhltür) und steht in der Dunkelheit. Licht am Raumanzug an: Sie steht in einer riesigen, aber nicht hohen Halle. An einer Seite gibt es etwas, dass wie eine überdimensionierte Heizung aussieht.

Auf der anderen Seite gehen wir durch die einzige Tür und kommen in dieselbe Halle. Freudiges Wiedersehen mit **Arina**. **Sid** leitet uns über Funk zu den Root-Rechnern. Wir benötigen allerdings einen der hier massenweise rumstehenden PowerCubes. Doch sollten wir vorsichtig sein: Die meisten sind zu alt und würden nur eine Anti-Materie-Explosion erzeugen. **Saulus** wählt einen aus (mit "Gottes Hilfe" oder einfach nur mit guter Beobachtungsgabe) und schaltet ihn an. Wir sind nicht explodiert. Computer anschließen, dann gehen auch das Licht und die Lüftungssysteme an. Das komische Heizungsding strahlt pulsierendes blaues Licht ab (ähnlich wie ein Warp-Kern in

Star Trek). Mit Hilfe von **Sid** erhält **Amar** Admin-Zugang über Neurolink. Anscheinend war das hier früher die Steuerzentrale der Station. Heute ist diese in den Club verlegt worden. Doch dort gibt es Strukturschäden und Wassereintritte. Es gab mehrere Explosionen innerhalb wie außerhalb der Station. Unser Schiff ist noch intakt und erreichbar – doch noch für höchstens einen Tag. Eher vier, wenn wir Glück haben acht Stunden: Der Aufzug nach draußen ("Needle") ist gebrochen und driftet langsam weg. Die Evakuierung der Station wird dringend empfohlen. Eine weitere Explosion wird auf der Oberfläche des Clubs angezeigt – weiterer Strukturschaden. **Saulus** geht auch ins System und sendet einen Notruf aus. Sofort wird der Root-Rechner angegriffen, die Energie wird überlastet, die Hälfte der "Heizung" fliegt in die Luft. Es brennt. Der Rechner stürzt ab und fährt wieder hoch. Vermutlich wurde auch das SOS-Signal abgefangen. **Ernie** meldet sich: Die **Adlerkopf** ist noch da. Es gibt noch ein Notschiff. Dieses können wir allerdings nur erreichen, wenn wir einen Gang ohne Wassereintritt finden. Im Frachtraum gibt es in der Nähe der Tube einen Container mit schweren Waffen. Dieser ist leicht knackbar. Auch waren in dieser Ecke bisher kaum Viecher. Man kommt leise an den Container ran, allerdings wird das Öffnen nicht lautlos geschehen.

Während sich **Amar** um **Arinas** Wunde kümmert, besprechen wir das weitere Vorgehen: Energie für das Quartier-Deck einschalten, Schwerkraft ausschalten. Über die Überwachungskameras die Geräusche der Beetles aufnehmen. Diese können wir über Lautsprecher so abspielen lassen, dass sie denken, es gäbe an anderen Stellen etwas zu tun. Das sollte es uns ermöglichen, relativ gefahrlos an die Waffen zu kommen sowie **Ernie** und **Cynthia** zu retten. Dann zum Schiff, die Adlerkopf plattmachen und **Marv** informieren. Wenn das nicht einfach ist ...

[22.06.2018, Georg]

Amar senkt die Temperatur auf der Raumstation auf das Minimum (ca. 5 Grad) ab. Das wird eine Weile dauern, dürfte die Insekten-Dinger aber hoffentlich lahmlegen. Dann zeichnet er die Geräusche der Viecher auf. Er bekommt eine Menge Mitschnitte, benötigt aber voraussichtlich ca. anderthalb Stunden, um diese auszuwerten und dann entsprechende Muster abzuleiten und eine Strategie zurechtzulegen. Inzwischen gibt er uns noch etwas zum Gucken: Bilder von den Überwachungskameras aus den verschiedenen Bereichen. Während ich auf den Aufnahmen nach heißen Schnecken suche, schaut **Arina** mit einem viel strategischeren Blick auf die Bildschirme: Sie sieht mindestens 50 dieser Hunter Beetles auf der Quartierebene. Die meisten sind beim Entertainment-Bereich, wo sie mehrere Haufen mit toten Menschen bewachen (mindestens 60 Tote). Es gibt noch einige verschlossene Räume. Überlebende?

In der Storage-Ebene sieht sie mindestens zwei dieser größeren und bunteren Exemplare. Und eine Menge Container. Diese scheinen größtenteils nach DIN-Norm geschnitten. Ein paar müssen schon sehr lange hier stehen – passen sie doch nicht einmal durch den Lastenaufzug. Zwei von diesen Riesen-Containern stehen in einer Ecke und schirmen diese ein wenig ab. In dem Bereich, der sich hinter ihnen bildet, befindet sich ein unglaublich großes Titanen-Ding. Nein, meines ist es nicht, das ist noch in meiner Hose ... was ich meine ist ein drei Meter großer Hunter Beetle. Das muss die Königin sein. Keines der Viecher fährt Fahrstuhl – hatten sie menschliche Hilfe? Aber weitere Eindringlinge kann **Arina** nicht entdecken. Die Allianz-Typen verbleiben wohl noch auf der **Adlerkopf**.

Zwei weitere Einschläge erschüttern die Station. Der fette Arzt schickt uns die (öffentlich verfügbaren) Pläne der Station, wir speichern sie auf unseren PPCs.

Während ich **Arinas** Raumanzug flicke, baut sich **Saulus** aus herumliegenden Teilen einen Flaschenzug. Mit diesem holt er **Sid** zu uns nach unten. Ich versuche **Shiyan Huáng** zu erreichen – aber es meldet sich niemand.

Saulus loggt sich ins System ein und will rausfinden, was mit den anderen Schiffen ist. Die **Terra Nova** ist nicht mehr angedockt, die Andock-Stelle ist komplett zerstört. Nachdem wir noch eine Weile über Pläne diskutieren, bemerken **Saulus** und **Arina**, dass das Schott zu einer der Tubes offensteht. Wir greifen unsere Waffen und gehen in Deckung. Der Priester ruft seine nun wieder voll einsatzfähige Spinne auf den Plan. Sie läuft nach vorne, die Bewaffnung ausgefahren und ausgerichtet. In dem Tube sehen wir Käferbeine von oben herunterkrabbeln. Ein Hunter Beetle hüpfte in den Raum. Wir müssen ihn erledigen, bevor er uns entdeckt und die anderen rufen kann. Ein zweiter Käfer kommt reingelaufen und bleibt stehen, während sich der erste in den Raum reinbewegt. **Arina**, **Saulus** und ich positionieren uns in Deckung und nehmen die Krabbler ins Visier. Der Glaubensmann killt den einen, **Arina** trifft jedoch den anderen leider nicht. Bevor ich noch nachsetzen kann, verschwindet das überlebende Krabbeltier in dem Schacht. **Sid** verschließt

diesen, damit keine weiteren Beetles nachkommen.

Wer hat diese Tube aufgemacht? **Saulus** ist davon überzeugt, dass man das nicht von außen schaffen kann ... also muss es die Königin gewesen sein. Sie muss wohl "telepathische" Kräfte haben. **Amar** findet indessen raus, dass die Türen tatsächlich durch einen Zugriff von außen geöffnet wurden. Er verschließt alle und sichert sie. Da muss jemand schon vorher einen genauen Plan und Zugriffsdaten gesammelt haben.

Unser Priester, unsere Killerin und ich wollen **Ernie** aus der Storage-Ebene holen. Wir nehmen die Spinne mit. Rein in den Wartungsraum vor dem Tube, die Leiter nach oben, das Schott auf dem Weg nach oben auf ... Wie kamen die Beetles da eigentlich durch? Nach kurzem Überlegen bin ich der festen Überzeugung, dass sie mit ihren Greifwerkzeugen durchaus Türen und Luken öffnen können. Dann weiter nach oben. Das Kühlsystem hat die Temperatur inzwischen auf 14 Grad absacken lassen. Noch nicht genug. Noch ein wenig weiter, dann stehen wir im Service-Raum auf der Storage-Ebene. **Amar** lässt über die Lautsprecher einen Befehl in Käfer-Sprache raus: Alle Beetles sollen sich um die Königin scharen – ist diese doch am genau anderen Ende der Storage-Ebene. Es funktioniert perfekt, wie auch **Saulus** auf dem Scanner erkennen kann. Dann geht es schnell: **Arina** öffnet die Tür, **Saulus** funkt **Ernie** an, dass er uns entgegenkommen soll. Ich knie mich ab und bereite mich auf Feuerschutz vor. Wir holen **Ernie** zu uns, dann zeigt er uns den Waffencontainer. **Amar** schaut sich derweilen über die Kameras die Königin an: Sie ist riesig, mehrere dutzend Kubikmeter Körpermasse. Sie hat riesige Antennen – die braucht sie ja auch für ihre vermuteten Psi-Fähigkeiten – und kann nicht fliegen. Sie wird von vier Weibchen (ca. 1,70m groß) umkreist und der ganze Haufen wird dann noch mal von 12 normalen Hunter Beetles umschwärmt. Doch anscheinend können diese nicht mehr richtig fliegen – so langsam scheinen sie die verminderte Temperatur zu spüren.

Arina und **Saulus** begeben sich zum Waffencontainer und öffnen ihn unter großem Kraftaufwand. Sie bringen fünf Kisten zu **Ernie**, bevor wir von **Amar** gewarnt werden: Die Insekten scheinen langsam zu merken, dass sie verarscht wurden. Sofort setzt er einen neuen Befehl ab ("Geht in die andere hintere Ecke"). Das scheint auch erst mal zu klappen – allerdings gehen ein paar Käfer auf Patrouille in unsere Richtung. **Ernie** öffnet die Kisten, doch es befindet sich überwiegend unbrauchbare Munition und ein paar weniger vertrauenswürdige Granaten da drin. Mutig gehen die Killerin und der Priester noch mal raus und schnappen sich noch zwei weitere Kisten. Sie schaffen es in den Serviceraum, die Tür wird sofort verschlossen und gesichert. Die weiteren Kisten enthalten ein brauchbares Scharfschützengewehr und ein schweres Assault Rifle, jeweils mit Munition. Aus den restlichen Kisten bergen wir noch ein paar schwere Feuerwaffen (verschiedene Rail Arrays) sowie nach Instandsetzung sieben brauchbare Handgranaten. Wir schnappen uns das Zeug und gehen zurück nach unten.

Ernie will, dass wir die **Brugia** zurücklassen und direkt mit der **Neptune** zu einem nahegelegenen Centurion-Stützpunkt fliehen. Die Neptune ist ein ziemlich kleines Schiff. Unglaublich schnell und wendig, gut gepanzert. Viele Raketen dürfte die Adlerkopf allerdings sowieso nicht mehr haben: Ein paar haben sie schon abgefeuert und als Frachtschiff sind sie nicht für eine starke Bewaffnung ausgelegt. Er vermutet, dass **Akron Hades** hinter der ganzen Aktion steckt. **Akron** gehört vermutlich zur 3rd Legion und ist ein hohes Tier bei ICON.

Während wir die geretteten Waffen checken und warten, funke ich mal **Cynthia** an. Sie lebt noch, aber hat anscheinend schon erste Auswirkungen einer Kohlenmonoxid-Vergiftung. Ich verspreche ihr, sie zu retten. **Amar** schreibt ein Programm, dass die Viecher auf der Quartier-Ebene von einem Punkt zum anderen lockt – Hauptsache weg von dem Weg, der von der Tube zu **Cynthias** Quartier führt. Dieses will er zeitversetzt in ca. 15 min starten.

Wir gehen zum Aufzug bei Tube 4. Mit **Ernie** zusammen haben wir keine Sicherheitsbeschränkungen, also geht es nach oben. Nach ein paar Sekunden fahrt merken wir, dass der Aufzug unruhig läuft. Rechts und Links gibt es mehrere Schläge, dann knallt etwas von oben gegen die Kabine. Wir bleiben abrupt stehen, was uns ganz schön durcheinander würfelt. **Arina** verletzt sich das Bein, ansonsten kommen wir relativ ungeschoren davon. **Amar** schaut sich das Bein an und bringt **Arina** wieder ... auf die Beine.

Saulus öffnet inzwischen die Luke und klettert raus: Der gesamte Schacht ist deformiert. Wasser tropft herunter, ein großer Gesteinsbrocken liegt auf dem Fahrstuhl. Nach oben führt noch eine Leiter an der Wand, es sind gerade noch fünf Meter bis zu unserem Ziel. Also klettern. Oben angekommen öffnet sich die Fahrstuhltür und gibt den Blick auf das Chaos frei: ein verqualmter Raum, in sich verdreht, es knackt und knirscht, überall fliegen Funken. Ein Gang geht nach vorne

und ist in etwa 5 Meter Entfernung schon etwas mit Wasser gefüllt und sackt bald darauf ab und verschwindet komplett im Wasser. Laut **Ernie** müssen wir diesen Weg nehmen, um zur **Neptune** zu gelangen. Doch mit **Sid** können wir das vergessen. **Ernie** könnte alleine durchtauchen (mit Hilfe des Raumanzuges von **Arina**), an den Root-Computer gelangen und das Wasser über die Lüftungsschächte abpumpen. Doch das dauert eine Weile. Inzwischen kümmert sich **Saulus** darum, dass wir **Sid** aus dem Fahrstuhl nach oben bringen.

Arina und ich nutzen die Zeit, um **Cynthia** zu retten. Da wir den Fahrstuhl nicht nutzen können, um auf die Quartierebene zu gelangen, müssen wir die Tube daneben nehmen. Doch dafür müssen wir erst mal durch eine verklemmte Tür durch. Mit Gewalt können wir sie gerade so weit aufstemmen, dass **Arina** und ich durchkommen. Dann in den Tube, und runter auf die Quartierebene.

Unten angekommen: Die Temperatur ist inzwischen auf 10-11 Grad abgesackt. Unser Plan scheint aufzugehen: Die Masse an Viechern scheint dem Lärm aus den Lautsprechern zu folgen. Nur ca. ein halbes Dutzend Käfer sind an der Bar zurückgeblieben. Es gibt keine Patrouillen mehr. Wir gehen schnell aber vorsichtig zu **Cynthias** Kabine. Auf dem Weg dorthin öffnet **Arina** immer mal wieder ein paar Türen – vielleicht. brauchen wir ja auf dem Rückweg einen Rückzugsort? Wir finden die Hure bewusstlos in ihrem Zimmer. Puls-Check, Mund-zu-Mund-Beatmung, dann ist sie wieder auf den Beinen. Ungehindert kommen wir zurück zum Tube und klettern nach oben.

Dort angekommen hat **Ernie** schon ziemlich viel Wasser abgepumpt. Tauchen brauchen wir nicht mehr, schwimmen reicht.

Bei **Ernie** angekommen. Ob wir noch andere Leute retten können? Nein, dafür ist die **Neptune** zu klein. Es wird sowieso schon eng. Wasser ist genug vorhanden, aber die Vorräte werden knapp werden. Der Flug zum nächstgelegenen Stützpunkt wird ca. vierzehn Tage dauern. Eventuell können wir die **Brugia** irgendwo abfangen und ins Schlepptau nehmen? Mehr ist aber nicht drin. Ein Notsignal hat **Ernie** noch gesendet. Darauf hin klinkt sich **Saulus** ins Mesh ein und informiert die Überlebenden. Sie haben keine Chance, es sei denn, sie ergeben sich der **Arischen Allianz**. Dann sendet er das Kapitulations-Signal.

Wir gehen weiter. Ein paar Gänge, alle ziemlich zerstört. Erst kurz vor der Schleuse sieht die Umgebung wieder gut aus. Durch die Schleuse zur **Neptune**, ein wirkliches Winz-Schiff, ein Notgleiter. Wir sehen die Adlerkopf: Sie wartet über der Needle, worauf ist nicht klar ... Ich begeben mich ans Steuer (per Neurallink), das Schott der Andockbucht geht auf, **Sids** Musik lärmt über die Bordlautsprecher (immerhin besser als Choräle), dann lege ich einen perfekten Jump-Start hin, im Schatten des Asteroiden weg von der **Adlerkopf**.

Im Raumschiffdisplay sehen wir seltsame Muster. Dann erscheint "Pinnacle Universe" und es gibt einen dumpfen Ruck. Wir sitzen alle in dem Test-Zimmer zusammen mit **Sid**. Er klatscht in die Hände. **Aaron** ist noch am Leben und bei uns. **Marv** steht bei ihm. Es stinkt nach Alkohol, Zigarren und Schweiß.

[12.07.2018, Georg]

Wir bekommen die Anschluss-Hauben abgenommen. Es sind dünne kleine Netze mit Stäbchen dazwischen. Nicht mal **Arinas** Neurolink musste entfernt werden. Gerade mal zwei Stunden sind in der Realität vergangen, gefühlt waren es eher acht. Der Angriff auf die Station wirkt immer noch real, nicht so künstlich wie die vorherigen Test-Reihen. Ob **Aaron** seinen Tod mitbekommen hat?

Saulus ist sichtlich über **Aarons** Überleben erleichtert. Doch der Kämpfer empfindet nicht dasselbe: Der Priester hat ihn in der Simulation verrecken lassen. Und auch **Arina** haben wir alleine gelassen. Heute hat **Saulus** eines seiner Schäfchen verloren.

Arina selbst scheint es nicht zu stören. Sie hätte nur gerne ein paar Granaten gehabt. Mir reichen die, die jeden Abend im Club auftauchen.

Doch auch ich bin genervt: Da habe ich **Cynthia** gerettet und kurz vor dem Danke-Fick werden wir aus der Simulation entlassen. Was für eine verdammte Kacke!

Marv applaudiert. Er ist begeistert von unserem Ergebnis. Doch es "reicht" nicht für eine Rekrutierung aus. Außer für **Aaron**, denn er hat sich für die Allgemeinheit geopfert. Er wird von den Centurions vereidigt. Und auch mit **Arina** will er noch mal unter vier Augen reden. Er geht mit ihr raus und bietet ihr einen Job in der 3rd Legion an (ICom, die Spionageabwehr des Protektorats), inklusive Apotheose und einem Platz im Haus **Cipriani**. Sie will Bedenkzeit. Übrigens: Die 1st Legion ist die Star Force, die 2nd Legion ist das Space Corp, die 4th Legion ... darüber existieren nur Gerüchte. Zudem stellt **Marv** in Aussicht, etwas über **Arinas** früheres Leben herausfinden zu können – aber es wird nicht viel sein.

Sid kommt rein. Er ist total begeistert. Der Test ist wohl schon oft gelöst worden, aber selten so genial wie von uns. Wir streben wohl einer glorreichen Zukunft entgegen. Auch erzählt uns der Punk, dass sie die Simulation mehrmals durchgerechnet haben: **Aaron** und **Jered** hätte man retten können. Das wir **Arina** alleine gelassen haben war allerdings die best-mögliche Entscheidung. Er bringt uns etwas zu essen.

Während wir speisen klärt uns der Irokesenträger noch auf: **Aaron** wird ein **Centurion**. Er bekommt die Apotheose, die besten Sleeves, wird reich und wird Mitglied eines Hauses. **Saulus** will noch seine Extra-Bestellung für den Kämpfer rückgängig machen. Aber er kann sie höchstens ändern ... Die Hunter Beetles gibt es übrigens wirklich. Da es in den Dateien von **Akron Hades** auch um seltsame Lebewesen geht, hat uns die Simulation schon mal auf solche Überraschungen vorbereitet. Über die **Adlerkopf** brauchen wir uns im Moment keine Gedanken zu machen – da sie bekannt ist, kommt sie nicht sehr nahe an die Station ran.

Das Ganze hier ist eigentlich eine ziemliche Rumpelkammer. **Saulus** kann das nicht mit ansehen und räumt sofort auf. **Sid** schaut ihm verwundert zu. Etwas später gibt **Saulus** auf (vorerst) und begibt sich in die Werft. Derweilen suche ich **Cynthia** auf und erzähl ihr von der glorreichen Rettung, bis wir (kostenlos) vögeln. **Arina** schnappt sich jemanden in der Bar und horcht ihn über die Coalition aus. Das ist gar nicht so einfach, weil laut Coalition alles zur Coalition gehört. Mit Apostates reden ist strafbar, besonders, wenn man ihnen etwas über die Coalition erzählt. Und die Coalition weiß alles. Dennoch erfährt sie einiges: Die Menschheit hat sich inzwischen in unterschiedliche Richtungen weiterentwickelt. Die verschiedenen Lebensräume (Mond, Mars, Asteroidengürtel, Forschungsstationen etc.) gehen mit ihren jeweiligen Lebenswidrigkeiten (wie z.B. Schwerkraft) nicht spurlos an Generationen von Menschen vorüber – körperlich wie geistig. Ihr Gegenüber kommt aus **Olympus**, der Hauptstadt des Mars, die größte Stadt der Menschheit. Perfekt gebaut durch *Vulcan Swarms*. Der Mars war das zweite Ziel, nachdem die Erde verlassen werden musste, schon 2034, also recht früh, wurde er angesteuert. Heute sitzt in **Olympus** der Senat der Coalition. Niemand muss arbeiten, alles kann generiert werden. Man kann sich aber mehr leisten, wenn man sich in der Gemeinschaft einbringt. Ein normaler Arbeitstag geht im Schnitt vier Stunden. Mehr geht auch, das machen aber nur extrem ehrgeizige Leute. Er selbst arbeitet für eine Reiseagentur in der Verwaltung. Die Coalition weiß zu jeder Zeit was jeder Bürger tut. Herkömmliche Vermehrung findet nur noch bei Puristen statt – bei den anderen werden Kinder ausgesucht und optimiert. Alles ist augmentiert, AR hat sich durchgesetzt.

Alles ist Eigentum der Coalition und alles wird geteilt. Sensies sind das Unterhaltungsthema. Filme heißen jetzt Prodexes (Production Experiences) und werden zwar noch produziert, spielen aber nicht mehr die größte Rolle. Sensies sind reelle AR-Aufnahmen von Sinneswahrnehmungen einer Person. Die aktuelle Modewelle orientiert sich an der Erde der 1980er Jahre, auch in der Musik.

Leute wie **Marv** sind quasi unsterblich: sollte sein Körper zerstört werden, bekommt er ganz schnell wieder einen neuen Sleeve. Nur wenn er weit abseits im All verlorenght, gibt es mangels Daten keine Möglichkeit, den Geist in einen neuen Zuhause zu befördern.

Leute mit extrem hoher Reputation ("Higher" oder "Elder") haben auch Real-Time-Backups. Damit ist es dann egal, wo sie sterben. Reputation bestimmt alles. Mit Sleeves wäre es auch möglich, dieselbe Person mehrmals gleichzeitig aufleben zu lassen. Doch dieses "Forking" ist verboten. War Wintersun geforked?

Die Menschheit hat sich auch auf *Mercur* und *Venus* ausgebreitet. Im Erd-Orbit gibt es auch noch Stationen, z.B. **Eye of Sol**. Das ist ein Sprungring, einer der ersten. Heute ist er ein Museum. Dann gibt es dort noch die **Sentinel**-Station, ein Militärkomplex, der vermutlich hunderte Compiler beinhaltet. Unter anderem von dort aus wird die Erde immer noch bombardiert. Stärker sogar noch als jemals zuvor, um die Technophage in Zaum zu halten. Die ist unkontrollierbar geworden, seit sie auch in die Erde und in den Mariannengraben eingedrungen ist. Es wird erwartet, dass sie die Erde irgendwann verlässt und dann Gnade uns ... wer auch immer.

Inzwischen sind auch der *Saturn*, *Jupiter* und sogar der *Uranus* bewohnt. Auch außerhalb des Sonnensystems hat sich die Menschheit ausgebreitet: 15,4 Lichtjahre entfernt ist **Cyngan** bevölkert. In diesem System wurden Erd-ähnliche Planeten gefunden. Aber ob es dahin noch Kommunikation oder gar Warenaustausch gibt, das weiß er nicht. Für ihn klingt das eher so wie *El Dorado* – ein mystischer Ort.

Reisen ist ein Problem: Er selbst musste sich ziemlich abmühen, damit er sich diese Reise überhaupt leisten kann. Das ist also nicht so alltäglich. Das schlimme am Reisen sind die Reisezeiten: Bei den inneren Planeten geht es noch: Venus – Erde: 3 Tage, Erde – Mars: 6 Tage.

Steuert man jedoch die äußeren Planeten an, wird es heftig: Vom Mars zum Jupiter sind es 40 Tage durchs reine Schwarz, zum Neptun dauert es fast schon ein Jahr. Zwar gibt es für solche Reisen Cryo-Kammern, doch sind diese nicht risikofrei.

Beschleunigen kann man Reisen mit Sprungtoren. Das geht auch innerhalb eines Sonnensystems, doch sollten die Gates nicht direkt an einem Planeten sein. Antimaterie-Löcher sprechen nicht gut auf Gravitationsfelder an. Das hat Anfangs viele Menschenleben gekostet. Im Erdorbit und auch beim *Merkur* gibt es ein solches Jumpgate. Extrem teure Schiffe können auch eigenständig solche Tore öffnen. Die meisten dieser Schiffe sind Regierungs- oder Militärvehikel, aber es gibt auch das eine oder andere Transport- oder Reiseschiff, das Jumpgates öffnen kann.

Templates sind Macht. Je mehr Templates es an einem Ort gibt, desto weniger Waren müssen importiert werden. Da sie nicht gleich verteilt sind, herrscht immer noch ein reger Handelsverkehr. Das wichtigste Forschungsfeld ist die Mimir-Forschung. "Template-Creators" werden wie Götter verehrt.

Und so vergeht der Tag.

Mittwoch, 20.04.98 PS

Frühstücksdienst an der Theke: **Saulus** übernimmt die Männer, ich die Frauen, wie es sich gehört. Und eine mache ich gleich für heute Mittag klar.

Ernie und **Aaron** gesellen sich zu **Arina** und **Amar**. **Aaron** ist fest entschlossen, Centurion zu werden. Er hat in der Simulation noch 30 Sekunden gelebt – das hätte locker gereicht, um noch einmal die Tür aufzumachen. Auf **Saulus** Worte folgen einfach keine entsprechenden Taten. Der Priester versucht ihn zu beruhigen, doch der zukünftige Centurion geht verärgert ab. Ich spreche noch kurz mit ihm und bringe ihn zum Lachen – schließlich will ich nicht in Feindschaft von ihm scheiden.

Auch **Sid** gesellt sich zum Tisch: Wir haben eine Extrem-Situation auf eine eigene, sehr coole Weise gelöst. Wir sollten uns – trotz **Aaron** – keine Sorgen machen. Zudem hat er rausgefunden, dass die **Adlerkopf** in der Nähe ist, knapp außerhalb der Stationssensoren. Ob die wissen, dass wir hier sind? Auf Kampfnähe können sie sich nicht nähern ...

Hier im Asteroidengürtel gibt es schon einiges an Leben, allerdings kennt man die meisten Stellen nur als Apostate. **Saulus'** Familie ist in Sicherheit. Mehr sagt **Sid** dazu nicht.

Der Tag vergeht mit dem üblichen Zeitvertreib: **Saulus** schraubt am Schiff, ich an einer Frau (ganz nett, aber langweilig), der Doc denkt über eine größere Krankenstation auf **Omikron** nach und **Arina** trifft **Marv**, wie er und **Aaron** gerade **Mojo** abführen. Sie will nicht in die 3rd Legion eintreten, das geht ihr im Moment noch zu schnell. Damit hat **Aaron** die Wette zwischen ihm und **Marv** gewonnen. **Mojo** bedankt sich dafür, dass **Arina** ein Haufen Leben gerettet hat. Da er sie nicht mehr braucht, übergibt er ihr seine Credit-Disc. In ihm wohne ein böser Geist – da sollte sich vielleicht **Saulus** mal drum kümmern?

Nach dem Fick ist vor dem Fick: abends knall ich noch mal **Shiyan Huáng**, bevor sie zum Mars aufbricht. Dort gibt es anscheinend auch eine Apostate-Mine.

Donnerstag, 21.04.98 PS

Ein großes Handelsschiff erreicht die Station. Es sieht aus wie ein fliegendes Hochhaus. Die Crew sind Apostates und sehen aus wie über 50-jährige Space Cowboys. Sie haben alles für unser Schiff und für meine Kabine, sowie die Rüstung für **Saulus** und 4 Raketen für **Aaron**, die wir nicht mehr brauchen. Nur die bestellte Gitarre, die haben sie nicht. **Saulus** will die Raketen bei **Ernie** umtauschen, am besten gegen Munition für seine Drohne. Die ist nicht einfach zu beschaffen, die Raketen behält **Ernie** aber schon einmal.

Am Mittag wieder Thekendienst: unser Priester kann es nicht lassen, die Kundschaft zu bekehren. Bei Haus **Dalianis** gibt es wohl einige Gläubige, doch die reden nicht mit Apostates. Bei den Cowboys muss er jedoch gar nicht missionieren. Das sind Christen der reinsten Sorte. Ihrem Ältesten (**Soe**) fällt zu jeder Situation ein Bibelzitat ein und auch die anderen können dieses Buch in- und auswendig. Laut ihrer Interpretation des Glaubens, hat Gott auch **Mimir** geschickt: eine göttliche künstliche Intelligenz, die den Menschen einen Weg in die Zukunft weist. Im Gegensatz zu **Saulus** haben sie kein Problem mit Augmentierungen, auch wenn keiner von ihnen entsprechend verändert wurde. Sie bezeichnen sich als Alt-Testamentarier. Mit **Ernie** und **Bert** können sie nicht allzu gut, daher wollen sie hier schnell wieder weg. Von der **Adlerkopf** wissen sie nichts. Doch feiern sie noch lange und mit viel Alkohol, dass sie einen Glaubensbruder getroffen haben.

Während **Saulus** sich also um das Seelenheil der Cowboys kümmert, kümmere ich mich um eine

wunderschöne geile Schlampe aus dem Club. Es ist ein wunderbarer Nachmittag und so heftig, dass mein Schwanz wund wird.

Arina kümmert sich inzwischen um die Station: Die Tubes sind tatsächlich vorhanden – die Simulation hat hier nicht gelogen.

Am Abend werden wir alle von **Sid** angefunkelt: Einsatzbesprechung. Ich komme sogleich, schmeiß dann die Schlampe raus und gehe zu **Sid** in die Rumpelkammer. Unser angesoffener Priester stößt ein wenig später dazu. **Sid** ist das egal: Er kann nicht gut mit den Cowboys, insofern ist er ganz froh, wenn sich **Saulus** um sie kümmert.

Sid zeigt uns eine Projektion der Raumstation **Vulcan Station 47**. Sie liegt in der **Hilda-Gruppe**, die demnächst bei uns vorbeikommt. Sie wurde kurz vor den **Consolidation Wars** in Betrieb genommen. Dies war ein Krieg zwischen der **Föderation** und der **Allianz**. Er fing damit an, dass die **Föderation** einen Anschlag auf den Beanstalk der **Allianz** verübte. Im Verlauf wurde die Erde unbewohnbar. Und das Ende des Krieges ist noch nicht wirklich in Sicht. Die Station war eine „Eierlegende Wollmilchsau“ und war auch einer der wichtigsten Zufluchtsorte. Sie ist ca. 1 Kilometer hoch und hat zu besten Zeiten ca. 4000 Leute beherbergt. Von dort aus wurden einige Einsätze im Krieg koordiniert. Daher wurde sie auch 48 PS hart rangenommen: Ein Angriff von außen und von innen – wie in unserer Simulation. Die meisten Leute mussten evakuiert werden. Nur ein paar Einzelgänger blieben zurück. Sie lebten noch, als die **Coalition** gegründet wurde und sind seither Apostates. Inzwischen leben wieder ca. 3000 Personen dort. Die Station ist heute nur noch ein riesiger Haufen Schrott. Denn auch die besten APEX-Generatoren geben irgendwann mal den Geist auf. Die Station wird von den „Alten“ regiert. Pläne, wie die Station heute aussieht, gibt es nicht. Nur ein Standard Plan der Vulkan Stations: Der untere Teil war früher zum Anlegen von Kampfschiffen gedacht, in der Mitte waren die Lebensräume, der obere Teil war eine simulierte Stadt mit künstlichem Himmel, Häusern, Seen, Bäumen und so weiter. Der Plan dürfte aber nur im Groben passen, wenn überhaupt. Mesh gab es da mal – ob es heute noch gibt, ist unklar. Das Ding schwirrt seit über 50 Jahren im All rum. Wir werden dort sicherlich als Apostates anerkannt. Anscheinend gibt es eine Vereinbarung zwischen der **Coalition** und **Vulcan Station 47**. Anders kann sich **Sid** nicht erklären, warum eine so große Station, von der aus auch Schiffe angegriffen werden, so lange überleben kann. **Marv** ist die Station schon lange ein Dorn im Auge, aber ihm sind die Hände gebunden.

Unser Auftrag lautet, dorthin zu fliegen und **Krishan "Jabba2 Sharma"** abzuknallen. Das Drecksschwein handelt unter anderem mit Kindern, Menschen, und auch so ziemlich allem anderen, was nicht handelbar sein sollte. Und er pisst **Ernie** und **Sid** immer wieder vor den Karren. Er war mal einer der "Alten", zählt heute aber nicht mehr dazu. Trotzdem ist er in einem gut bewachten Komplex. Ein Bild gibt es nicht. Jemand anderes auf der Station könnte auch noch interessant für uns sein: **Owen Gagnon**. Er ist ein ziemlich alter Typ und war früher ein hohes Tier bei **Biogenics United**. Der könnte auch uns weiterhelfen: Immerhin gehörte die **Phoenix Station**, auf der wir aufwachten, zu **Zeus Under Silence** – einer Untergruppe von **Biogenics United**. Wenn **Owen** nichts über uns weiß, kann er uns sicherlich zumindest weitere Namen nennen, bei denen wir Informationen (über uns) bekommen. Und falls er **Krishan** nicht identifizieren kann, gibt es noch 3000 weitere Leute auf der Station.

Wir sollten alles mitnehmen, was wichtig ist. Weitere Infos über die Station hat **Sid** nicht. Die Cowboys waren schon da, rücken aber nichts raus. Sie handeln auch mit **Krishan**.

Wir werden alles bekommen, was wir zum Hinkommen brauchen.

Es kam schon lange niemand von **Vulcan Station 47** nach **Omikron**, daher sind die Informationen dürftig. Das hat auch persönliche Gründe: **Krishan** hat viele Handelswege geschlossen und die Händler unter Druck gesetzt, **Omikron** nicht mehr anzufliegen. Verbündete der **Omikron Station** hat er getötet oder bestochen.

Wir bekommen nichts, außer allem, was wir von **Vulcan Station 47** mitbringen. Falls wir nichts mitbringen können, bekommen wir vielleicht eine Aufwandsentschädigung, aber nicht mehr. Sollte er nicht mehr vor Ort sein, dann sollen wir ihn nicht weiter verfolgen.

Ich überrede **Ernie** zu einem Vorschuss. Sollten wir Beute machen, müssen wir jedoch den Vorschuss verrechnen. Sollten wir keine machen, brauchen wir ihn allerdings auch nicht zurückzahlen.

Wir beschließen, erst einmal das Schiff in Ordnung zu bringen, dann geht es nach **Vulcan**. **Sid** merkt an, dass noch die **Akron-Hades**-Sache offen ist, doch wann sie hier genug Daten haben ... im Moment steht jedenfalls noch nichts wirklich Sinnvolles an. Also erst mal ins Bett ...

Freitag, 22.04.98 PS

Saulus und ich bauen das neue Geschütz auf die **Brugia**. Auch die Hülle und das Airlock sind inzwischen wieder zu gebrauchen. Wir kommen schnell voran.

Arina sucht inzwischen Informationen zu **Sharma** und findet nichts. Allerdings findet sie mit Hilfe ihrer False CID Informationen zu den **Vulcan Stations** und auch zur **47**: Die **Allianz** hat Ende der 2070er damit begonnen, diesen Stationstyp als Forschungsstationen auf der Erde zu bauen. Mit Aufkommen des Krieges hat sich allerdings das Design der Stationen komplett geändert: Sie wurden zu Militärbasen umgebaut. Es gibt unterschiedliche Typen, die durch die Nummern unterschieden werden. **Vulcan Station 47** ist also nicht der 47. Koloss dieser Reihe, sondern vom Typ 47. "Unsere" **Vulcan Station 47** wurde – wie bereits erwähnt – in der **Hilda-Gruppe** stationiert. Die befindet sich in der Nähe des Jupiters und bewegt sich dort ellipsenhaft. In dieser Gruppe gibt es auch einige Mining-Unternehmen. Als der Krieg sich von der Erde ins All verlagerte, hat die Allianz von **Vulcan Station 47** einige massive Schläge gegen den Gegner koordiniert. 48 PS wurde die Station durch einen schweren Schlag der **Föderation** getroffen: 75% der Station wurden zerstört. Der größte Teil der Überlebenden ist geflohen, zurück blieben nur ca. 400 Personen. Diese wollten nicht fliehen, da auch in anderen Teilen des Weltalls die Aussichten zu überleben nicht besser waren, eher noch schlechter. Einige der Überlebenden waren hochrangige Allianz-Typen. **Arina** findet auch einen Hinweis auf die Vereinbarung der **Coalition** mit den "Older Ones" der **Vulcan Station 47**: In einem Artikel eines **Coalition** Members, der im Exil lebt, wird behauptet, dass die 3rd und 4th Legion ihre Hände im Spiel hat. Nur so kann eine solche Apostate-Enklave unbehelligt andere Schiffe und gar Stationen angreifen. Irgendetwas stimmt hier also nicht. Inzwischen hat sie wieder 3000 bis 3500 Einwohner.

Sie findet noch Standard-Pläne der **Vulcan-Stationen** vor der Umstrukturierung. Die Anpassungen waren nur minimal. Also sollten die Pläne noch für die meisten Stationen einigermaßen passen. Nicht so für "unsere": Da sie im Krieg massive Schäden erlitten hat und von Apostates wiederaufgebaut wurde, können wir davon ausgehen, dass sie massiv verändert wurde. **Arina** findet darüber hinaus gar keine Pläne. Das kommt ihr seltsam vor.

[27.07.2018, Georg]

Während **Amar Ernie** und **Sid** davon überzeugt, dass eine richtige Krankenstation der Station gut zu Gesicht stehen würde, schrauben **Saulus** und ich am Schiff rum. Mit meinem Spielzeug bin ich wesentlich schneller im Nageln als der Priester, aber das war ja klar. Am Ende des Tages sieht er ein, dass **Schatzi** (meine PPC) und ich durchaus das Richtige tun und die **Brugia** wieder flugbereit wird. Wir schrauben und nageln bis wir zum Servieren gerufen werden.

Zwischendurch informiert sich **Arina** noch über unsere Zielpersonen. Sie nutzt dafür sowohl Apostate-Informationen als auch – dank False CID – Daten aus dem Coalition Mesh:

- **Owen Gagnon** ist wohl Eigentum des Hauses Silva und taucht nur in einem einzigen Apostate Bericht auf. Er stammt von einem Raumfrachter, der vor fünf Jahren die **Vulcan Station 47** anflieg. Doch um diesen Bericht zu lesen, müsste sich Arina reinhacken.
- Über **Krishan Sharma** gibt es mehr, zumindest ab dem Zeitpunkt, da er auf **Vulcan Station 47** in Erscheinung tritt. Es gibt keine älteren Daten. Im Coalition Mesh gibt es gar keine Infos zu ihm. Was **Arina** findet lässt sich so zusammenfassen: Er verhält sich wie ein Tyrann, hält seine private Elite-Truppe auf seinem riesigen Anwesen. Er schmuggelt, handelt mit Informationen, überfällt Raumschiffe und lässt auch sonst kein schmutziges Geschäft aus. An seiner Ware klebt Blut, seine Kundschaft interessiert das vermutlich nicht. Er ist fett, dunkelhäutig, trägt eine Topf-Frisur, Tattoos und massenhaft Goldketten. Zu jeder Zeit schleppt er zwischen zwei und fünf Sklaven an Ketten mit sich herum: Knaben und junge Frauen. Dies brachte ihm den Spitznamen **Jabba** ein. Seine Feinde lässt er nicht nur töten, sondern er löscht auch ihre gesamten Familien aus. Anscheinend arbeitet er auch mit der Coalition zusammen. **Krishan** hat unglaubliche viele Ressourcen und keinerlei Skrupel.

Arina speichert sich alles, was sie zur Identifizierung benötigt, auf ihrer PPC.

Kann man **Krishan** überhaupt umbringen? Oder hat er die Apotheose hinter sich, ein Backup und mehrere Sleeves? **Sid** weiß es nicht, wir könnten nachschauen, indem **Amar** ihm den Schädel aufschneidet: Hat er einen Mnemonic Core, dann können wir den gleich mitzerstören.

Die **Vulcan Station** hat vermutlich noch Mesh. Es ist aber unklar, ob das flächendeckend vorhanden ist. Die Drohnen sollte **Saulus** benutzen können. Ob die **Brugia** dort sicher ist? Das hängt wohl davon ab, ob wir uns eher Freunde oder Feinde machen.

Während meiner Schicht im Club mach ich mit einem französischen Akzent ein Mädels klar ("Den

Nachtisch? Den éclair isch eusch ersd gar nischd!"). Sie ist das erste Mal von zu Hause weg und will später mit mir so richtig die Sau rauslassen. Das passt.

In der Pause setzen wir uns zu den anderen und gönnen uns selbst etwas zu Essen. **Saulus** bemerkt einen Typen, der Kontakt zu **Arina** aufbauen will. Doch die ist gerade damit beschäftigt, sich ihren Kaffee über die Hose zu kippen. Hatte **Arina** diesen Typen nicht schon die letzten Tage bemerkt? Plötzlich dreht sich Mister X weg und schreit: "Vom Tisch weg, Bombe!" Unser Tisch explodiert. Wir schaffen es gerade noch so, unverletzt zu bleiben. Andere hatten nicht so viel Glück, eine Fast-Leiche liegt auf **Arina**. Die verblutende Frau hat der Emotionslosen das Leben gerettet. Die Ohren sind dumpf, der Raum vernebelt, trotzdem können wir sehen, wie vier Leute in abgestimmtem Vorgehen ihre Waffen schussbereit haben und nach uns Ausschau halten. Wir versuchen, in Deckung zu kommen bzw. zu bleiben. **Amar** verschafft sich einen Überblick über die Verletzten. Mister X ist unverletzt. Auch er zückt eine Waffe.

Das Feuer wird eröffnet und nur mit Glück bekommen wir nichts weiter ab. Eine andere Frau hat nicht so viel Glück – anscheinend ist weiter hinten noch ein zusätzlicher Angreifer. Da sie sich auf Deutsch unterhalten, gehen wir davon aus, dass es sich um Mitglieder der **Arischen Allianz** handelt. **Sid** scheint sich mit seiner PPC zu unterhalten. Aus der Richtung Fahrstuhl hören wir eine weitere Detonation. Anscheinend eine EMP-Granate, mit der **Bert** ausgeschaltet wurde.

Furchtbar lärmende Punk-Musik erfüllt plötzlich den Raum. **Sid** erledigt einen Angreifer mit einer richtig schweren Wumme und springt über die Theke. Dann wird er selbst angeschossen. Der Rest der Idioten kann zum Glück immer noch nicht richtig zielen. Ich verwirre einen, Vorsicht-Bombegestikulierend, und haste in Deckung hinter einen der Tische. Er selbst springt zurück und wird von Mister X zerballert. Ein weiterer wird von unserer gefühllosen Killerin in den Schwitzkasten genommen und als Deckung missbraucht. Jemand eröffnet das Feuer auf sie, doch wird diese Person von **Saulus** erschossen.

Aus zwei verschiedenen Ecken, von der anderen Seite des Dancefloors, wird der komplette Raum unter Beschuss genommen. Mehrere Gäste gehen im Kugelhagel zu Boden. Auch **Arinas** Deckung wird getroffen. **Sid** konnte sich eh kaum noch auf den Beinen halten, jetzt schafft er es nicht mehr. Doch er steht wieder auf und eröffnet (erfolglos) noch einmal das Feuer. Wir hören einen weiteren Schuss – und an der anderen Seite der Tanzfläche geht einer der Schützen zu Boden. Den anderen sieht **Arina** beim Fahrstuhl hinter Bert in Deckung liegend. Zwei weitere Allianz-Typen rücken nach: Anscheinend koordinieren die Herrenmenschen den Angriff von der Herrentoilette. Einer nimmt **Amar** ins Visier und brennt ihm die Backe weg. Ich schmeiße alles vom Tisch vor mir auf einen der Gegner und dränge ihn dadurch weiter in Deckung. Dann ziehe ich meine PDW. **Saulus** benachrichtigt **Ernie**.

Ein weiterer Kugelhagel und **Sid** geht endgültig zu Boden. **Saulus** nietet einen Allianzer um, so dass **Amar** gesichert ist und rennt zu **Sid**. Der Doc bekommt seine Schmerzen unter Kontrolle und stolpert auch in Richtung des Punks. Mister X erledigt den Aggressor, den ich mit dem Salzstreuer des Todes in Deckung getrieben habe und **Arina** nimmt den Arier hinter **Bert** unter Beschuss und erledigt ihn dann im zweiten Anlauf.

Saulus und **Amar** kommen bei **Sid** an und stabilisieren ihn. Sein Schwanz wurde weggepusht, eine furchtbare Angelegenheit. Mister X steht unter Feuer – es gibt also noch einen weiteren Angreifer. Den kann ich entdecken, als ich zur nächsten Sitz-Gruppe in Deckung gehe. Allerdings steht der Arier nicht lange: Mister X schießt ihm das Bein weg.

Ich sehe ein sich seltsam bewegendes Flackern von der Toilette zur Tanzfläche kommen. Dann materialisiert sich dort **Goebbels** – anscheinend ein hohes Tier der **Arischen Allianz** in einem furchtbar altmodischen Anzug –, die Musik und alle AR-Tanz-Häschen verschwinden. Stattdessen tönt es aus den Lautsprechern: "Wir haben die Schnauze voll. Ihr seid erklärte Feinde der **Arischen Allianz!**" Wir nieten ihn um, doch er steht wider auf und seine Wunden verschwinden. Dann ertönt noch: "Egal wo ihr in diesem Universum hingehen werdet, die **Arische Allianz** ist schon dort." Und er verschwindet. Musik und AR gehen wieder an. Ob sie das System gehackt haben? Laut **Ernie** nicht. Aber egal. Nun ist es ruhig.

Das Resultat: Außer den Allianz-Typen haben drei Gäste das zeitliche Gesegnet. Einen kann Amar mit Hilfe von Naninten noch zurückholen. Daneben gibt es viele Schwerverletzte. Hätten wir doch schon die Krankenstation. Doch der Doc schaffte es auch so, sie alle zu stabilisieren.

Ach ja: Und unsere tollen neuen Klamotten sind ruiniert. Eine Schande. Um Stress abzubauen, schnapp ich mir sofort eines der Mädels hier im Raum, beruhige es und fick sie auf der Damentoilette durch. Dann fühle ich mich besser. **Saulus** versucht inzwischen, die Leute zu

beruhigen und zu Gott zu führen. **Arina** und Mister X sammeln die Allianz-Waffen ein. Er kam mit der **Terra Nova**. Laut PPC heißt er **Nathan West** und gehört zu Haus Silva. Doch das ist nur die erfundene Wahrheit seiner False CID. Er selbst ist Apostate. Und er hat eine Rechnung mit der **Arischen Allianz** offen. Eine der Leichen identifiziert er als **Max Sablinger**. Wer dieser **Goebbels** war, das weiß er auch nicht. Aber es war ein SIM. SIMs sind eine höhere Form der Apotheose: Nur noch Hirn auf einem Chip. Sie leben hauptsächlich im Mesh, ohne Strom geht es ihnen gar nicht gut. Außerhalb des Meshs können sie mit holographischen Projektoren und als AR-Objekte erzeugt werden. Doch es gibt Regeln, damit man sie als SIM erkennt: Daher kamen das Flackern und die unnatürlichen Bewegungen.

Laut **Ernie** kamen die Angreifer erst heute Morgen mit der **Springtide** an. Das ist ein kleines Schiff, das gerade im Moment ablegt. **Ernie** versucht noch, es aufzuhalten. Anscheinend haben sich die Bombenleger den Tag über gezielt nach uns und unseren Gewohnheiten erkundigt. Daher kannten sie auch unseren Stammtisch.

Achilleos Papadakis, der Kapitän der **Terra Nova**, sowie einige seiner Crew betreten den Raum. Ihre Gäste beschwerten sich lauthals, dass sie schon vor Tagen hätten aufbrechen sollen. Dann hätten sie dieses Massaker nicht erleben müssen. Ich entspanne die Situation dadurch, dass ich den Leuten von der **Adlerkopf** berichte. Sie ist außerhalb der Station und wartet nur darauf, dass sie Schiffe wie die **Terra Nova** kapern kann. So gesehen hat der Kapitän alles richtig gemacht.

[02.09.2018, Holgi]

Es helfen alle auf der Station, die Bar nach dem Anschlag wieder in Ordnung zu bringen, selbst die Araber um **Kabir Najjar** sind dabei. **Saulus** fragt nach, ob sie uns helfen könnten, das Kopfgeld zu kassieren, aber sie verneinen. Sie werden in den nächsten Tagen inwards fliegen. **Saulus** versucht noch am gleichen Tag einige Dinge mit den Space Cowboys zu verhandeln, aber das geht irgendwie schief.

Samstag, 23.04.98 PS

Amar kümmert sich das letzte Mal um die zahlreichen teils auch schwer Verletzten der **Terra Nova**, wird auch auf das gewaltige Schiff eingeladen und erhält als Dank ein opulentes Mahl im Ambiente eines viktorianischen Schlosses. Ebenfalls erhält er vier Tickets für eine Reise mit dem Kreuzfahrtgiganten.

Am gleichen Tag erhält **Saulus** eine lange Videonachricht von seiner Familie. Sie ist gemeinsam mit dem verbündeten Händler **Theorit** auf dem Weg zum *Mercurial Gateway* und wird auf einem anderen Planeten außerhalb unseres Sonnensystems einen neuen Start zu versuchen. **Saulus** erhält durch den Händler der Familie eine nicht unerhebliche Menge an Assets über **Ernie** ausgehändigt. Der Gläubige versendet an **Aaron** und seine Familie eine Videobotschaft.

Die **Terra Nova** verlässt am späten Nachmittag die Station. **Saulus** und **Riley** machen die **Brugia** fertig. Beide bemerken, dass sie ihren Plan mit dem Verschönern des Schiffes nicht alleine machen können, also einigt man sich auf ein gemeinsames Design.

Sonntag, 25.04.98 PS

Saulus demonstriert den verdutzten Begleitern die Powered Armor, die er eigentlich für **Aaron** gekauft hat. Doch eigentlich können alle bis auf **Amar** die Rüstung benutzen. Und endlich fliegen wir fliegen zu unserem Auftrag los.

Donnerstag, 06.05.98 PS

Nach elf Tagen auf der beengenden **Brugia** erreichen wir endlich die **Vulcan Station 47**. Uns wird eine Flugroute und ein Anlegeplatz zugewiesen – und hier scheint deutlich mehr los zu sein, als auf unserer **Omikron Station**. Dafür sind all unsere Pläne hinfällig, wie wir hier auftreten und welche Geschichte wir für unser Auftreten erzählen wollen. Eine einzige lapidare Frage wird uns hierzu gestellt – und scheinbar ist nahezu jede Antwort okay.

Ein Mitarbeiter der sog. Agency, wohl die Verwaltung der Station, betritt in Begleitung zweier humanoider Roboter, Execs genannt, eines Red Eyes (eine ballgroße Flugdrohne) und zweier Bug-Drohnen die **Brugia**. Es beginnt ein zähes Untersuchungsverfahren, bei dem jeder Winkel des Schiffes durchleuchtet wird, ebenso wie seine Besatzung. Jede Person muss Blut- und Speichelproben abgeben, wird durchgescannt und erhält am Schluss eine Injektion, die insbesondere **Arina** nicht sonderlich gut verträgt. Das Schiff wird für satte 5 Assets 16 Tage hier "abgestellt", 3 weitere Assets muss jeder Einzelne für die Registrierung und das Prozedere entrichten. Darüber hinaus müssen Rüstungen, Waffen, Drohnen und andere kampffähige Devices ebenfalls registriert und bezahlt werden – nicht gerade billig.

Immerhin finden die Käferdrohnen bei ihrer Arbeit in der Krankenstation einen gut verborgenen

Beacon, der offensichtlich aktiv ist. Leider befiehlt man zu flott dessen Vernichtung, ohne sich die Zeit zu nehmen, wer da ein wenig zu viel über den Verbleib der **Brugia** wissen möchte ...

Wir gehen nach der Prozedur noch zu einem Infoterminal in dem riesigen, menschenleeren und recht heruntergekommenen Hangar und finden schnell heraus, dass das Gesetz hier sehr willkürlich ausgelegt werden kann. Klar ist, dass die Station sehr hierarchisch aufgebaut ist und wir im Augenblick auf der untersten Stufe stehen. Einen Zugang in die "höheren" Ebenen müssen wir uns wohl erst verdienen oder erarbeiten.

Es gibt ein paar Begriffe, die wir uns gemerkt haben:

Red Eyes -

Dredds - Richter

47er - haben in allem immer Vorrang, sind die Bewohner der Station

Wardens - wohnen in den oberen Bereichen der Station

Keepers - sind alles Mitglieder der Brotherhood

Brotherhood - Überlebende der Station aus dem Krieg

Mongers - Händlerzusammenschluss

[16.09.2018, Georg]

Nachdem die **Brugia** und wir komplett und mit Hilfe von Drohnen bis auf die (Gen-)technische Ebene abge- und untersucht wurden, dürfen wir nach Zahlung der Gebühr in die Station. Zuerst steuern wir ein Terminal an, um die Vorschriften zu studieren. Ergebnis: Wir sind jeglicher Willkür ausgesetzt. Zudem erfahren wir, dass die Station derzeit 7000 registrierte Personen beherbergt, das sind doppelt so viele wie wir ursprünglich in Erfahrung bringen konnten.

Durch ein knarzendes Tor gelangen wir in eine riesige Halle: 6m Hoch, in mehreren Ebenen sind Container übereinander angeordnet. Alles sieht händisch verschweißt und geflickt aus. Überall hängen Kabel rum. Es riecht nach Urin und Kotze ... also eigentlich sieht es hier aus wie in jeder Dritte-Welt-Großstadt. Auch modetechnisch ist hier nicht viel los – oder eher so ziemlich alles, was man irgendwo finden kann. Hier ist Markt und entsprechend groß ist das Gedränge. **Arina** fühlt sich nicht wohl und **Saulus** kommt überhaupt nicht zurecht. Allerdings gibt es hier ein stabiles Mesh. Zugang haben wir jedoch nur zu dem eingeschränkten Netzwerk der unteren Ebene ("Lower Tube Mesh"). Auf diese Ebene ist auch unser Bewegungsspielraum beschränkt.

Werden wir beobachtet? Ja, von so ziemlich allen. Wie jeder Neuankömmling. Wir schauen uns etwas im Gewusel um: weiter vorne tanzen halbnackte AR-Tussis rum, da will ich hin, **Amar** will was zu Essen (ein riesiges "Probierpaket" frittierter Insekten), **Arina** schaut sich mal die Hotels im Mesh an und **Saulus** will zu einer Gruppe, die lateinische Requiem-Gesänge intoniert. Er bemerkt einen halbnackten blutverschmierten Typen, der ein 2m-hohes Holz-Kreuz trägt. Begleitet wird er von zwei Kuttenträgern. Noch bevor **Saulus** zu ihnen stößt werden wir durch eine Sirene auf eine dreirädrige Motorrad-Rikscha aufmerksam gemacht. Ein langhaariger Typ sitzt drinnen, ein Schraubenschlüssel-und-Drehrad-Symbol ziert die Seiten. Es hat ein gelbes Blinklicht und fährt vorbei. Derweilen bemerkt unser Mädels eine kleine, in das Metall geschnittene Seitengasse. Kaum 1m breit, Sinn nicht erkennbar. Allerdings steht dort eine Person, das ganze Gesicht von einer Maske verdeckt – bis auf einen Augenschlitz. Sie beobachtet uns.

Das alles kümmert unseren Priester nicht: Fröhlich geht **Saulus** auf die Kuttenträger zu und begrüßt sie mit einem "Dominus vobiscum". Nur einer versteht ihn. Ich stelle mich dazu und wir fachsimpeln über die Bibel. Gibt es hier Gottesdienste? Es gibt Predigten, **Saulus** ist dort willkommen. Durch seine Gesten und seinen Auftritt erscheint er den Kuttenträgern wie ein Heiliger. Ich lasse Schatzi schon mal nach modernen Priester-Outfits suchen, anscheinend gibt es sogar einen Laden hier auf der Station, der Passendes hat.

Arina hält zwei Hotels für Erwähnenswert: Das **Necropolis** (nervt, weil es sich immer auf Platz 1 vordrängt, sieht aus wie eine Kathedrale) und das **Siamese Twins** (Logo: zwei sich küssende Mädels). Letzteres ist unsere erste Anlaufstelle.

Wir müssen eine Ebene („Stage“) nach oben und kommen an schlechteren und noch schlechteren Wohnräumen vorbei. An einer Stelle spielen mehrere Leute ein AR-Brettspiel, eine schwangere Frau bedient sie. Ich merke mir den Platz. **Arina** trägt alle nicht in der "offiziellen" und scheinbar völlig veralteten Karte verzeichneten Wege auf ihre PPC ein. An einem Außengate sehen wir Werbung für die "Best X-Fights in Lower Tube": Anscheinend Menschen, die roboterartige Dinge in Stücke hauen. Ein Exec (Humanoider Roboter Polizist) steht hier rum. Auf der oberen Ebene kommt uns ein Colani-Design-mäßiges, leuchtendes Zweirad entgegen. Eine heiße Braut in Fahrerkluft sitzt drauf und tauscht sich mit mir ein Lächeln aus. Man kann das Hotel schon sehen,

da werden wir von zwei Typen abgepasst, die **Amars** Waffe stehlen. Sofort hinterher. Nur **Nathan** und Bremsklotz **Amar** bleiben zurück.

Es geht um mehrere Ecken und **Arina** versucht eine Abkürzung über das nächste Geschoss auf dieser Stage zu finden. Wir können gerade noch sehen, wie der Typ mit **Amars** Waffe in ein Wohnhaus reinrennt, da bemerken wir nicht rechtzeitig, dass die beiden nicht alleine waren: **Arina** sieht sich einem bedrohlich aussehenden Typen gegenüber: über der Schulter pendelt ein Metall-Stachel an einem Chitin-Schwanz. Der Kerl dazu hält ein Eisenrohr in der Hand. Die Augen haben ein eigenartiges schimmerndes Leuchten, seine Zähne bestehen aus einer angespitzten metallartigen Substanz. Aus seinem Handrücken schauen hässliche Klingen raus. **Saulus** und ich geraten unter Feuer. Dann kommen zwei weitere Skorpion-Typen aus dem Haus und geben noch mal Warnschüsse auf uns ab. Während **Saulus** und ich uns um Kopf und Kragen reden (guter Cop/böser Cop), springt **Arina** zu uns runter, nur um dort von einem weiteren Typen bedroht zu werden. Sie warnt uns über Funk, auch über den "Scharfschützen" im Haus. Mit der Info können wir das Böser-Cop-Spiel auf die Spitze treiben. Ich mache ihnen weis, dass wir nicht allein sind und der (von uns aus nicht sichtbare Scharfschütze) zuerst sterben wird. Sie werden sichtlich nervös. **Amar** versucht indessen etwas über die hiesigen Gesetze zur Benutzung von Waffen rauszufinden ... allerdings scheint er stattdessen ausversehen irgendetwas bestellt zu haben. Noch weitere dieser Skorpion-Typen nähern sich. Dann ertönt ein extrem lauter Schrei von oben: Ein halb-nackter Kerl springt ebenfalls von oben herab und brüllt „In Deo Gloria“. Er kracht in den Skorpion-Anführer, rammt ihm das Knie auf den Kopf und stellt sich vor uns. Dann fängt er an zu singen. "Scheiße, Angels", hören wir noch, dann geht es den Skorpionen an den Kragen. Einen erledige ich, doch der Angel gebietet mir Einhalt ("Keine Gewalt, Bruder!"), während er das eine oder andere Genick bricht. **Saulus** stimmt einen Choral an und bekreuzigt jede Leiche.

Dann kehrt Ruhe ein. Aus einem Haus am Rande des Schlachtfeldes ertönt ein Hilfeschrei: Verletzte. Die Einschusslöcher sprechen Bände. Wir rufen **Amar** über Com, **Arina** geht hinein und schaut sich schon einmal um. Währenddessen rügt mich der Angel noch einmal für meine Gewaltanwendung. Ein Kuttenträger erscheint und kümmert sich um "meinen" Skorpion: Er wird es überleben. Ein Glück, sonst würde ich mir ewig Vorhaltungen anhören müssen. Er wacht auf und wird von den beiden Kreuz-Leuten "bekehrt". Dann darf er gehen.

Als ich unsere Waffe zurückhaben will, bekomme ich noch eine Rüge ("Wir plündern keine Toten!") Ich weise darauf hin, dass dies unsere Waffe ist. **Saulus** bestätigt es. Dann ist es okay, bis auf, dass solche Waffen unheilig seien. Ich verspreche, in mich zu gehen. Von oben bis unten werde ich gemustert, dann darf ich gehen. Mir fällt noch auf, dass beide tätowierte Kreuze am Hals haben, fast wie ein Ornament. Ungewöhnlich

Endlich erscheint **Amar**: Er heilt die verletzte Frau. Ihr Mann erzählt uns, dass diese Stacheltypen tatsächlich **Scorpions** heißen. Das ist eine Art Mafia, denen stellt sich im Normalfall niemand in den Weg. Sie werden immer mehr. Doch dann tauchten die Angel-Typen auf. Sie bekämpfen die Scorpions und bringen einen Haufen davon um. Die Leute haben Respekt vor ihnen. Sie sind sektenartig organisiert. Das ganze Scorpions-Angels-Gedöns hat schon etwas von Bandenkrieg. Dredds interessieren sich nicht dafür, vermutlich wird nicht mal ein Red-Eye auftauchen.

Dann taucht ein Typ mit einer Schubkarre auf und steuert **Amar** an. Er habe ihn angeheuert, um Sensies zu liefern. Er heißt **Jean-Claude**. **Amar** versucht sich rauszureden, muss am Ende aber wenigstens ein Tube-Race-Sensie (vom **Lord**) erwerben. Sobald das erledigt ist, hole ich mir vier Porno-Sensies (mit dem Starlet **Arena**) für einen Haufen Assets. Endlich mal was für langweilige Abende!

Inzwischen versammeln sich hier immer mehr Leute. **Saulus** will sie alle bekehren und erweckt großes Interesse. Um die beiden Toten kümmert sich hier niemand. Ich nutze die Szene, um ein Date für heute Abend klarzumachen: meine Probandin ist gar nicht mal so hässlich, aber ein wenig dreckig.

Saulus bemerkt, dass er die heutige Predigt der Angels verpasst hat, aber es ist ja nicht die letzte. Der Kreuz-Kämpfer wäscht sich noch mit öligem Weihwasser, dann gehen die beiden von dannen und wir zum Hotel. Ein Angel scheint uns zu folgen.

Man heißt uns im **Siamese Twins** willkommen. Von innen wirkt es deutlich größer als von draußen: Wir stehen in einer richtigen Empfangshalle: Sessel stehen herum, ein Springbrunnen mit zwei sich küssenden Frauen, dahinter ein halbrunder Tresen, zwei schwere Fahrstuhlüren links und rechts davon. Links und rechts geht jeweils ein Gang weg. Roter Teppichboden. **Arina** bestätigt schnell, dass die Sicherheitsmaßnahmen recht gut sind. Aus dem Hinterraum kommt

tatsächlich ein Siamesischer Zwilling mit drei Beinen und drei oder dreieinhalb Brüsten. Dazu zwei echt hübsche Köpfe. Beide sprechen gleichzeitig mit unterschiedlich hohen Stimmen. Mein Anbaggern führt zu einem doppelten Lächeln und einer Ablehnung. Noch. Herausforderung angenommen.

Die hiesige KI heißt **Francois**. Sie zeigt uns den AR-Aufbauplan und die Zimmer. Sie sehen gut aus, sind angenehm groß und kommen jeweils mit einer eigenen Toilette, Dusche und zwei Betten daher. Insgesamt gibt es nur 10 Zimmer auf zwei Obergeschosse verteilt. Da wir derzeit die einzigen Gäste sind, können wir uns die Zimmer aussuchen. Wir nehmen ein ganzes Stockwerk inklusive Verpflegung für vier Tage zum Stations-Neulings-Sonderpreis (3 Assets). Verlängerung ist möglich, dann allerdings ohne Rabatte. Die Key-Cards werden uns ausgehändigt, während **Francois** uns die Sicherheitsmaßnahmen auflistet. Mit einer Panzerfaust kommt man zwar zu unseren Zimmern durch, ohne wird es deutlich schwieriger. Prostituierte sind erlaubt, aber illegales Verhalten wird nicht unbedingt geduldet. Unsere PPCs werden mit den Plänen und anderen wichtigen Daten (wie Speisekarten) gefüttert. Essen bekommen wir auf den Zimmern oder im Speisesaal. Die Menus klingen nach Nouvelle Cuisine, sind aber sicherlich kein "Real Food". **Francois** wird sich auch sonst um unsere Wünsche kümmern.

Dann bekommen wir die Dongles ausgehändigt (Bändchen mit Chip). Sollten wir nicht verlieren, kostet Assets und Nerven. Laut **Amar** ist die Kombi aus Dongle und Keykarte super sicher. **Arina** hingegen zweifelt und denkt, wir befinden uns in einer offenen Höhle mit blinkenden Hinweisschildern auf unser Versteck. Soviel zu unseren Sicherheitsexperten.

Dann gehen wir auf die Zimmer und entspannen erst einmal. Die Zimmer sind echt geil: groß, riechen angenehm, sogar ein Sofa gibt es. Und das normale Lower-Tube-Mesh. **Saulus** fragt **Francois** nach Ärzten, die einen "verbessern" können. Da gibt es wohl Bessere oben, in den Lower Tubes kennt **Francois** nur eine Adresse. Es müsste aber noch mehr "Manufakturen" geben. **Arina** will sich nach Events erkundigen und kämpft sich dafür durch das Mesh. Sie findet einen großen, unübersichtlichen Stellenmarkt. Der "Bürgermeister" lässt sich in den Lower Tubes nicht blicken. Auch ansonsten findet sie noch ein paar Infos, aber es ist mühsam: Es gibt einfach keine zentrale Übersicht.

Derweilen gehe ich "duschen" (eher: desinfizieren) und bereite mal – nur zur Sicherheit – eine Predigt vor. Bei den ganzen Sekten hier weiß man ja nie ...

[28.09.2018, Berni]

Meine Recherche im öffentlichen Mesh hier in den Lower Tubes ist unbefriedigend. Es ist vollkommen chaotisch und ich bin inzwischen überzeugt, dass die wirklich interessanten Informationen hier nicht zu finden sind, wahrscheinlich weil es permanent überwacht wird. Überraschenderweise finde ich aber auch wenig, was ich als unverfänglich erachtet hätte. Offensichtlich ist ein Austausch mit den oberen Ebenen grundsätzlich nicht wirklich gewünscht. Namen von Bewohnern der oberen Ebenen sind genauso rar wie Aufträge oder Jobs, die einem Zugang oder die Aufstiegsmöglichkeit in die oberen Ebenen in Aussicht stellen. Dabei hatte ich gehofft, so auf legalem und unauffälligem Weg unserem Auftragsziel näher zu kommen.

Andererseits erscheint mir die Gesellschaft hier unten viel anarchistischer, als ich das von einer Raumstation erwartet hätte. Das sollte uns die Vorbereitung unseres Auftrages wenigstens erleichtern oder wenigstens den ein oder andern Fehler, den wir sicher machen, verzeihen ...

Wir treffen uns in **Amars** Zimmer zum Essen und um uns zu besprechen. In den Speisesaal will ich auf keinen Fall, dort sind wir den Scorpions und wem sonst noch auf dem Serviertisch ausgeliefert. Die anderen wiegen sich hier wohl in Sicherheit, deshalb werde ich ihnen mal demonstrieren, in was für einer hübsch lackierten Pappschachtel sie hier sitzen. Ich öffne mit einem geübten Handgriff die Blende vor der Türsteuerung – huch, dass hier überhaupt eine automatische Sicherung existiert? Naja, Kinderkram – und überbrücke den ... Wie zum Teufel hat dieses marode Sicherheitssystem das jetzt bemerkt? Eine Warnung ist normal-akustisch und über den Neuro-Link zu vernehmen. Ich muss da etwas übersehen haben. Vielleicht ist das Sicherheitssystem doch nicht so stümperhaft, wie ich dachte. Aber ich kann mich nicht konzentrieren, weil **Riley** mal wieder nichts Besseres einfällt als ein schmieriger Kommentar. Das kann ich jetzt gerade überhaupt nicht gebrauchen, deshalb beende ich das Geplänkel mit einer klaren Ohrfeige und gehe erstmal in mein Zimmer zum Nachdenken.

Etwas später bin ich wieder bereit, weiter zu arbeiten. **Riley** und ich müssen noch Gepäck von der **Brugia** holen. Da **Amar** sich lieber mit dem Hotel-Agent **Francois** unterhält und **Saulus** ein paar Gebete nachholen muss, gehen wir nur zu zweit. Immerhin werden wir nicht behelligt.

Riley will danach die Ausgahmöglichkeiten der Station austesten. Natürlich muss er seinen Hormonhaushalt regulieren, aber ich werde ihn trotzdem begleiten, vielleicht kann ich etwas über diese Station lernen oder einen Kontakt herstellen.

Es ist faszinierend, dieser **Riley** verhält sich eigentlich so berechenbar und doch schafft er es, ein Vertrauensverhältnis mit jedem aufzubauen, mit dem er in Kontakt kommt. Das wäre sicher hilfreich, wenn er es nicht nur dazu einsetzen würde, mit noch mehr Frauen zu kopulieren.

Für mich ist der Abend nicht besonders ergiebig. Immerhin lerne ich etwas mehr über diesen fremdartigen Ort. Augmentierungen sind hier durchaus verbreitet, auch wenn die Qualität nicht überzeugend aussieht. Im Gegensatz zur Coalition ist das traditionelle Handeln hier nicht verpönt, als Währung dient neben den Tausch-Assets, an die wir uns so langsam gewöhnt haben, auch ganz klassisch: Gold.

Interessant sind auch die "Taxi"-Unternehmen, die für sich Werbung machen. Die Sicherheitslage in den Lower Tubes scheint tatsächlich so erbärmlich zu sein, dass es einen Markt für Guides gibt, die einen sicher von A nach B geleiten.

Irgendwann bin ich müde. Obwohl ich **Riley** davon abrate, will er länger bleiben. Das Risiko muss er selber tragen.

Zurück im Hotelzimmer entdecke ich eine Waldsimulation im komfortablen AR-System des Hotels. Endlich Ruhe.

Freitag, 07.05.98 PS

Amar hat Gefallen daran gefunden, die Fähigkeiten des Hotel-Agents abzuklopfen. Unter anderem fragt er ihn, ob er lügen kann. Der Agent bejaht mit der Einschränkung, dass er es nur zum Vorteil des Hotels und im gesetzlichen Rahmen kann. Scheinbar weckt **Amar** eine gewisse "Neugierde" beim Agent. Gelingt es ihm damit auch, das "Vertrauen" der KI zu gewinnen und so an weitere Informationen zu kommen? Er versucht herauszufinden, ob es legale Möglichkeiten gibt, in die oberen Tubes zu gelangen, doch die Antwort ist unbefriedigend. Der Agent deutet an, dass es viele gibt, er aber die Informationsmuster nicht hinreichend analysieren kann, um konkrete Ratschläge zu geben.

Ich überprüfe, ob **Riley** von seiner Sause zurückgekehrt ist. Der Hotel-Agent **Francois** will mir die Information nicht geben, aber es gibt noch die klassische Möglichkeit der Klingel an der Zimmertür. Und tatsächlich erscheint er nach mehrfachem Klingeln. Offensichtlich wurde seine Konstitution in der Nacht stark strapaziert.

Ich erzähle den anderen von meinen Erkenntnissen über das Lower-Tube-Mesh und der "Jobsuche". **Saulus** nimmt das zum Anlass und bewirbt sich auf die wenigen Stellen, die bei den Stationsmechanikern mit dem Schraubenschlüssel-und-Drehrad-Symbol ausgeschrieben sind. Aber für weitere Planungsgespräche gehen wir lieber auf die **Brugia**.

Auch **Nathan** begleitet uns. Hoffentlich plaudern die anderen nicht unvorsichtig über unseren Auftrag. Ich kann immer noch nicht einschätzen, ob wir ihm trauen können.

Riley hat zu meiner Überraschung tatsächlich einige hilfreiche Hinweise in der Nacht aufgeschnappt, wie man mit Bewohnern der Upper Tubes in Kontakt kommen kann:

- X-Fights (die erfolgreichen Kämpfer werden wohl entsprechend hofiert)
- Tube-Races (das gleiche gilt für erfolgreiche Fahrer der "Akiras")
- Offizielle Arbeit von 6h am Tag für die Station (also gibt es sowas doch)
- Wenn man(n) eine Ausschreibung von **Arena** (ein erfolgreiches Porno-Sternchen) gewinnt - natürlich sieht sich **Riley** hier schon auf dem roten Teppich
- Inoffizielle Gefallen/Jobs (ein "Angebot" hat er bekommen, da ging es darum, irgendjemanden oder etwas kaputt zu machen. Also eher die Jobs, bei denen man nicht erwischt werden will)

Wir einigen uns darauf, dass wir mit der Variante Tube-Race mit unserem Champion **Riley** vielleicht wirklich gute und auch unverfängliche Chancen haben, unserem Ziel näher zu kommen, deshalb wollen wir uns darum bemühen.

Nathan möchte auch erstmal länger auf der Station bleiben und bietet an, uns noch weiter zu begleiten und sich um **Amars** Schutz zu bemühen.

Bevor wir uns wieder in die Station begeben, versuche ich den anderen klar zu machen, dass wir uns lieber aus den lokalen Streitigkeiten raushalten sollten und nicht zu früh Position beziehen sollten (**Scorpions** vs. **Angels**). Ansonsten könnten wir die falsche Aufmerksamkeit bekommen oder uns Möglichkeiten verbauen, unseren Auftrag auszuführen.

Auf dem Weg zurück zum Hotel sehe ich in einem Seitengang eine Frau, die sich recht akrobatisch einem Verfolger entzieht. Sie erinnert mich frappierend an **Camille**. Nein, das ist **Camille**, kann das sein? Viele Eindrücke aus meiner kurzen Erinnerung kommen wieder hoch und verschiedene Theorien über Klone, Sleeves, Simulationen und Gehirnmanipulationen prasseln auf mich ein. Als ich den anderen davon erzähle wird **Riley** bleich und murmelt etwas Unverständliches.

Saulus findet heraus, dass am nächsten Sonntag eine Art Markt für die Akiras ist, die Fahrzeuge, mit denen die Tube Races bestritten werden.

Bis dahin ist noch etwas Zeit. **Saulus** möchte auch nach Drohnen bzw. Drohnen-Zubehör suchen und kriegt zwei heiße Tipps: Ein Händler, Ex-Vulcan 47er und Monger, kommt in regelmäßigen Abständen und versorgt die Station. Außerdem gibt es wohl eine Bastler-Adresse bei einer Art Schrottplatz in Ebene 4.

Wir machen uns ohne **Riley** (weil er sich noch von der Nacht erholen muss), aber dafür mit einem "Taxi" namens **Dick** auf den Weg, denn von unserer Ebene 22 bis Ebene 4 müssen wir einige Stockwerke durchqueren.

Dick führt uns auf nicht nachvollziehbaren (Um-)Wegen, aber so gelangen wir immerhin unbehelligt bis Ebene 6. Dort werden wir Zeugen eines der raren Polizei-Einsätze in den Lower Tubes. Ein **Dredd** und zwei **Execs** sind zu sehen, die einer pöbelnden Menschenmenge gegenüberstehen, bis der **Dredd** jemanden niederschlägt.

Dick führt uns weg vom Geschehen über einen anderen Weg. Dabei erzählt er uns ein wenig seine Sicht auf die Gruppierungen. Er bezeichnet die **Angels** als die neuen "**Dredds**", sie erscheinen ihm zu gut informiert. Ich vermute er will andeuten, dass sie von offiziellen Stellen zumindest geduldet, wenn nicht sogar beauftragt sind. Übrigens sind die meisten **Angels** wohl weniger die der kämpfenden Sorte. Aber sie helfen und retten Menschen. Alle haben ein Kreuz auf den Hals tätowiert.

Die **Scorpions** sind weniger geworden, aber nach wie vor bewachen bzw. belagern sie die Fahrstühle, weshalb wir auch zu Fuß unterwegs sind.

Plötzlich gibt es einen schweren Schlag, es wird kurz dunkel und wir verlieren für einen Augenblick den Boden unter den Füßen. Die Schwerkraft ist instabil und es gibt mehrere Folge-Explosionen. Schreie sind zu hören und Rauch ist zu sehen. Dick murmelt etwas von den "Astralitarians", die im letzten Jahr zwölf Anschläge mit bis zu 100 Toten verübt haben, da wird es schließlich ganz dunkel und wir schweben.

Dick führt uns im Dunkeln auf Ebene 7, auch hier ist der Strom weg, aber immerhin etwas Schwerkraft. **Dick** vermutet, dass eine Kirche der Puristen in die Luft gejagt wurde, aber genauere Informationen hat im Moment niemand.

Nach einer Pause, die wir zum Essen nutzen, verkündet Dick, dass die Luft soweit rein ist, wir also unseren Weg zu Ebene 4 fortsetzen könnten (auch wenn da noch keine Schwerkraft ist).

[11.10.2018, Holgi]

Riley hat unterdessen seinen Kater auskuriert und stößt in der Pause zu ins. Auch er kommt mit einem Führer sicher zu uns.

Nach dem Essen möchte **Dick** noch eine Gefahrenzulage bevor er uns weiterführt. Gesagt, getan. Auf verschlungenen Wegen betreten wir wieder die unteren Ebenen bis zur Ebene 3. Ich spüre wieder die Geringelt (???, keine Ahnung was das heißen soll, Anm.d.Red.) der Menschen gegenüber unserem Herrn. Ohne Technik sind wir in der menschenfeindlichen Umgebung vollständig auf die Technik, die uns Gott zum Überleben geschenkt hat, angewiesen. Wir schweben, mit einer minimalen Anziehungskraft durch die Gänge, bis wir beim **Magician** ankommen.

Wir hören einen Schuss, vielleicht gedämpft durch einen Schalldämpfer? Unser Führer ist sehr schnell weg. Wir sehen aus der Entfernung ein Gerangel und erkennen eine Schlägertruppe der **Scorpions**, die gerade vor dem Laden Wache stehen, während ein anderer Teil diesen gerade betritt.

Kurzentschlossen wird festgelegt, dass **Arina** und unser schweigsamer Begleiter **Nathan** die Aggressoren mittels eines Seitengang umgehen. Ich schlüpfte in meine Spinne und bleibe mit **Amar** zurück. **Riley** mit den dicken Eiern geht schlendernd nach vorne, nimmt einen kleinen Container und spielt Billard. Das war das Zeichen und wir greifen an. Die Überraschung ist fast perfekt. **Nathan** scheint ein geeigneter Paladin zu sein, ich werde ihn wohl mal darauf ansprechen. Kurz und massiv ist unser Angriff. **Nathan** tötet fast alle in einem Wimpernschlag mit dem Partikelbeschleuniger und seiner Monoklinge. Doch der Gegenangriff ist heftig mit Dauerfeuer und

einer Horde von Schlägern, die aus dem Laden rennen. Nachdem **Riley** auch noch die **Angels** nachahmt ist die Panik perfekt. Wir stürmen unter Blut und einigen Treffern auf Nathans Panzerung in den Laden des **Magicians** und können zum Schluss auch noch den Anführer der Scorpiongruppe stellen und zur Strecke bringen.

Es ist ein Blutbad. **Riley** schafft es, alle davon zu überzeugen, dass wir die Guten sind, und dass wir jetzt zusammenarbeiten müssen. Es wird beschlossen, die ganzen Schläger in den Ofen zu stecken. Das nenne ich mal eine saubere Entsorgung, da bleibt nur noch Asche übrig, die wir in den Weltraum verteilen können.

Amar kümmert sich unterdessen um eine schwer verletzte Person, die offenbar von den **Scorpions** angeschossen wurde.

Es ist auf jeden Fall einiges zu erledigen, bis dieses riesige Lager vollständig aufgeräumt, sortiert und geordnet ist. Aber auch diese Aufgabe, die mir Gott gestellt hat, werde ich meistern.

[28.10.2018, Georg]

Wir sammeln die Leichen zusammen, um sie zu verbrennen. Doch bevor das geschieht, werden wir von einem ARO der Station zum Hierbleiben aufgefordert: Wir müssen auf die Dredds warten. Zwei Red-Eyes, zwei Execs und ein Dredd tauchen auf. Unter dem Dredd-Helm versteckt sich die durchaus hübsche **Madonna**. Leider scheint sie noch nicht für ein Date bereit zu sein: Sie hat eine sehr rabiate (und heiße) Art, meine Avancen abzulehnen. Dass sie nur vorbeigeschossen hat, ist alles. Meinen Kopf durfte ich – im Gegensatz zu vorherigen Bewerbern – behalten. Ich muss mir wohl für das nächste Date noch den einen oder anderen Zusatzkopf wachsen lassen.

Wir erzählen ihr, was hier passiert ist. Natürlich wollten wir nur zu Hilfe eilen. Dies ehrt uns zwar, doch dürfen wir deswegen trotzdem nicht herumballern. Und wenn wir es doch tun, sollen wir gefälligst nicht ein ganz so großes Massaker anrichten. Kleinere Schießereien mit nur ein oder zwei Toten wecken schließlich nicht die Aufmerksamkeit der Stations-Monitore. Wir kommen mit einer Verwarnung davon, da wir noch dabei helfen, aufzuräumen. Auch, dass **Amar** sich noch um die zwei überlebenden Scorpions kümmert, wird uns angerechnet.

Drei Leichen nimmt sie mit. **Madonna** hat die Familien ausfindig gemacht. Die Toten sollen ihnen übergeben werden. Die anderen werden begleitet von **Saulus'** Trauergebeten verbrannt. Danach löst sich alles in Wohlgefallen auf. Die Zivilisten bedanken sich noch bei uns, bevor sie das Weite suchen, dann sind wir mit dem **Magician** alleine.

Amar will sich noch **Nathan** anschauen, doch der wiegelt ab. Die Treffer hätte die Rüstung abbekommen.

Arina hat einen kurzen Flashback: Sie erinnert sich, dass es auch damals schon fast überall Mesh gab. Bei ihren Missionen musste sie sich immer auf andere verlassen: dass sie die Mesh-Aufnahmen nachträglich ändern oder im richtigen Moment den Weg freiräumen. Sie musste teilweise auf eine hundertstel Sekunde genau agieren.

Doch nun zum Geschäft: Ich will schließlich einen Akira kaufen. **Amar** schaut sich noch mal kurz sein Rennen-Sensie an und erzählt: Das Rennen läuft ohne Waffen ab, doch darf man andere durchaus "schubsen". Zum Beispiel in das eine oder andere bewegliche Hindernis auf der Fahrbahn. Es gibt immer Verletzte, manchmal auch Tote.

Der **Magician** hat drei Akiras da: „Speed“ ist schnell, das zweite ist stabil und „Killer“ ist einfach nur ein sehr edles Premium-Stück. Ich habe auch ein sehr edles Premium-Stück, also sollte Killer für mich ideal sein. Leider ist es zu teuer, und so wähle ich Speed. Doch der **Magician** (der übrigens **Lorenzo** heißt) wird im Publikum sitzen und mein erstes Rennen anschauen. Die erste Woche darf das Akira bei **Lorenzo** noch kostenlos untergestellt werden. Danach veranschlagt er 2 Assets pro Woche. Ich buche noch mal weitere 4 Wochen dazu (also 5 Wochen insgesamt). Ersatzteile kann ich auch bei ihm besorgen, sobald ich welche brauche.

Saulus will noch eine Drohne. Die sind schwieriger zu bekommen, da sie immer schnell wieder abverkauft werden. Auch Leute aus den oberen Ebenen kaufen Drohnen bei **Lorenzo**. Er hat nur noch eine Aegis System S-11 Wasp (Wespe). Sie fliegt ihrem Besitzer gewöhnlich hinterher. Nach dem Kauf wird sie auf **Saulus** registriert, wie es auch mit allen Waffen vorschriftsmäßig passieren wird. (Doch **Lorenzo** lässt durchblicken, dass er auch die eine oder andere Waffe verkauft, ohne sie auf den neuen Besitzer zu registrieren). Obendrein kauft sich **Saulus** noch 16 Naniten-Repair-Sets für seine Drohnen, ein VR-Kit und eine leicht störrische Gamma-Agent-PPC (sie neigt zum Philosophieren). Letztere übergibt er an **Amar** "im Zeichen Gottes". Der Doc bekommt ein schlechtes Gewissen und bedankt sich mit einem Schokoriegel, von dem er die Hälfte zurückbekommt. **Saulus** will noch eine Wissenschafts-Drohne, aber so etwas hat **Lorenzo** nicht.

Er empfiehlt ihm den Laden *Acid House*. Dort könnten sie so etwas haben. Und hat der **Magician** noch eine 4D Spatial Camera? Schließlich würde **Saulus** gerne die Tube-Rennbahn komplett abfilmen. Diesen Film will er als Grundlage für ein VR-Modell nehmen, so dass ich trainieren kann. **Amar** ist schon weiter: Er lässt seine neue PPC eine VR auf Basis seines Sensies vorberechnen. Etwas Handanlegen wird der Doc allerdings noch müssen.

Arina will auch noch shoppen: 3 Stun Pistols, 4 Stun Granaten und eine EMP-Granate landen bei ihr im Einkaufswagen. Eine Scan-undurchdringliche Tasche wollte sie noch, diese muss **Lorenzo** jedoch erst einmal produzieren.

Ich hole mir noch ein paar Kleinteile – will später noch etwas „antikes“ Sex-Spielzeug bauen. Damit sollte man die Frauen von heute doch weich bekommen.

Nun ist auch **Amar** vom Shopping-Fieber angesteckt und kauft sich 4 Medi-Stimulant Injection Packs.

Saulus hätte gern einen Job bei **Lorenzo**, aber er sucht im Moment niemanden. Auch kostenlos darf der "Ordnungshüter" hier nicht aufräumen. Ob man ein 47er sein muss, um einen Job zu finden? Nein. Aber wenn man einen Job hat, ist man ein 47er.

Die Schwerkraft kommt langsam zurück und wir sind fertig mit dem Einkauf. Unser nächstes Ziel sind die Renn-Tubes. Wir wollen uns die Rennbahn mal aus der Nähe anschauen. Dummerweise sind alle Führer beschäftigt, also gehen wir auf eigene Faust los. Wir fragen bei allen hübschen Mädels nach dem Weg. Doch dann werden wir aus einem Seitengang angesprochen: "Ihr wollt einen Guide?" Natürlich. Er checkt kurz den Preis, doch **Arina** merkt, dass etwas nicht stimmt: Ein Haufen Trümmer krachen von oben auf uns herab: jemand hat Fässer, Kisten, Metallteile und anderes Zeug auf uns runterstürzen lassen. Zum Glück kommen wir mit dem Schrecken davon. Der "Guide" geht in Kampfstellung und das Feuer wird auf uns eröffnet. Waffen ziehen, in Deckung gehen, auf den Guide schießen (Stun-Pistolen), Saulus' Spinne nach oben schicken. **Nathan** entdeckt mindestens sechs Scorpions. **Arina** zieht sich nach oben und findet dort zwei der Scorpions. Sie geht sofort auf einen los. **Amar** schaut sich um und sieht einen Gegner weiter hinten im Gang, ziemlich in Deckung. Auf den beiden Ebenen über uns haben sich insgesamt fünf weitere verteilt.

Arina erledigt ihre beiden Jungs, **Saulus'** Spinne erschießt einen weiteren. Das schafft Eindruck: "Die machen uns fertig", hören wir von oben. Ganz recht! **Saulus** aktiviert noch die Wespe, er will sie nach oben fliegen und auf alles schießen lassen, was nicht zur Crew gehört. Arme Zivilisten. Zum Glück dauert das Aktivieren etwas länger ...

Nathan erledigt den Anführer und den Guide. Der Rest flieht. Ich gebe **Madonna** Bescheid, das wir überfallen wurden, und auch wo die Flüchtigen hinlaufen. Doch **Saulus** war schneller.

[23.11.2018, Holgi]

Auch diesmal erscheint die Mitteilung, dass es zu viele Tötungsdelikte gegeben hat und wir uns nicht entfernen sollen. Bevor aber, wie erwartet, **Madonna** zurückkommt, werden wir von einer alten Frau überrascht. Sie scheint nicht feindselig zu sein und wirft sich **Riley** an den Hals und weint bitterlich. Aber wie sich schnell herausstellt, sind es auch Tränen der Freunde, da wir einen der Skorpione getötet haben, der ihre Familie tyrannisiert, dabei einige getötet und eine gute Freundin der Mittfünfzigerin vergewaltigt hat. Sie bedankt sich bei uns und als **Madonna** kommt, zieht sie sich schnell zurück.

Wir kommen ohne weitere Ermahnung davon, nur **Nathan** bzw. **Orpheus** wie sie ihn nennt, bekommt einen fetten Strafzettel oder eine Verwarnung. In jedem Fall gehen einige Assets von **Orpheus** in die Tasche von **Madonna**.

Noch während unserer Befragung erscheint **Eugena**, eine Art Reporterin mit ihrem Bodyguard **Rami**. Sie wird harsch von **Madonna** zurechtgewiesen. **Riley** kann sich der Weiblichkeit aber nicht entziehen und verwickelt sie in ein eindeutig zweideutiges Gespräch und weicht somit ihren Fragen zum Tatverlauf immer wieder aus. Unser geiler Pilot übertreibt es dann, als er irgendwann mal den Bodyguard fragt, ob er die Reporterin auch schon mal gevögelt hat. Das endet in einem ziemlich harten Schubser seitens **Rami**. In der Zwischenzeit antwortet **Saulus** den Fragen und wird von **Arina** über Comm darauf hingewiesen, dass wir unauffällig sein und keinen Bandenkrieg anzetteln sollen.

Nachdem alle weiteren Dinge mit der Dredd geregelt sind, können wir uns wieder auf den Weg machen. Wir gehen endlich zu der Rennstrecke. Aber auch hier ist die Begrüßung nicht sehr herzlich, eventuell hätten wir der auf uns zufliegenden Drohne nicht unsere Wasp entgegenstellen sollen. In jedem Fall werden wir zum Teufel gejagt, und es wird mit einer PAC auf uns gefeuert bzw.

uns mitgeteilt, dass beim nächsten Mal besser gezielt wird.

Unterhalb der Treppe hören wir das Röcheln einer anderen Person. Es ist ein Burner, der bereits seit einiger Zeit in seiner eigenen Scheiße und Pisse liegen muss. Er kann noch sprechen und verrät uns, dass er **Rocketeer** ist, ein erfahrener Veteran des Akira-Rennens, aber er hält nicht mehr viel davon, da es nicht mehr um Ruhm und Ehre geht, sondern nur noch um Assets. Der jetzige Besitzer **Ottomar von Bismarck** scheint sich mit den Rennen die Taschen zu füllen. Wir hören ihm zu und **Saulus** hat die göttliche Eingebung, dass dieser Typ, der von den ungeduldigen Aufpassern der Bahn nur **John** genannt wird, uns helfen kann, dieses Rennen zu gewinnen. **Saulus** überredet die anderen **John "Rocketeer"** mitzunehmen und ihn wieder auf die "Beine" zu stellen. Dies wird nach dem ersten Blick nicht leicht werden. Als erstes holen wir uns einen Rollstuhl vom **Magician**, dann fahren wir mit Hilfe von **Dick** zum **Acid House**. Dort kaufen wir die Ausrüstung, die **Amar** für die Operation benötigt. Vom dortigen Doktor ohne Unterkiefer mit dem lustigen Namen **Nussknacker** erwirbt **Amar** auch noch eine Vollprothese, da er ihm nicht einfach nur die Beine amputieren will. **Saulus** hält das für keine tolle Idee und macht noch einmal klar, dass er in dem Fall auf so etwas verzichten will, wenn er einmal operiert wird. Da **John** aber wichtig für die Aufgabe und durch das Mindburn bereits sein Köper vernichtet ist und er seiner Seele bereits geschadet hat, kann **Saulus** diesen Eingriff akzeptieren. Aber er ist jetzt gezeichnet. Gott kann vergeben und **John** wird niemals mehr der sein, der er vor der OP mit seinen zwar verkrüppelten aber eigenen Beinen war. Jetzt ist er eines Teils seines Körpers beraubt und ein künstlicher Ersatz wird ihm eingepflanzt. Hoffentlich wird er nicht vom Teufel heimgesucht.

Saulus versucht den Geist des Mindburn-Süchtigen etwas zu beruhigen, um eine Aussage zu erhalten, dass sie ihn operieren dürfen. Parallel dazu wird ein Zimmer für vier Tage für unseren neuen "Freund" im **Siamese Twins** gebucht.

Wir gehen in unser Schiff und **Saulus** hilft **Amar** bei der Operation. Nun ist es Freitagnachmittag 17:00 Uhr Erdenzeit. Es ist unglaublich. **Amar** scheint diesen Eingriff bereits hunderte Male durchgeführt zu haben, seine Hände sind geschickt und schnell, und nach gerade einmal zwei Stunden hat er dem ehemaligen Champion der Rennbahn vom Hüftgelenk abwärts eine künstliche Cyberprothese eingepflanzt. Jetzt noch jeweils eine Spritze mit Naniten in jedes Bein und die OP ist zu Ende. Wir warten noch bis die Wirkung der kleinen Helfer einsetzt und bringen ihn dann unter Narkose in unser Hotel. Wir haben heute ja noch eine Verabredung im **Hollywood**. Es bedarf einer langen Diskussion mit **Francois** damit er versteht, dass es im Interesse des Gastes ist, wenn er ihn überwacht, und uns die Informationen zukommen lässt. Wir halten die Narkose noch aufrecht.

Wir sind pünktlich im **Hollywood**, aber unsere Verabredung ist nicht da. **Amar** ist auch nicht begeistert, dass es in dem Laden keinerlei Essen gibt. Wir bekommen alle ein Freigetränk und wir werden für den Abend in ein Separee eingeladen. Wir nehmen an, dass wir dann auch noch Essen mitnehmen dürfen.

Wir erfahren, dass wir voraussichtlich erst später mit unserer Verabredung rechnen können, während um 22 Uhr die X-Fights beginnen sollen. In jedem Fall haben wir jetzt noch Zeit uns etwas zu Essen zu holen, damit **Amar** nicht Amok läuft ...

[06.12.2018, Berni]

Jetzt warten wir also auf diese Reporterin, um ihr womöglich noch mehr über uns preiszugeben. Ich glaube, für unsere Mission wäre es besser, wenn wir unauffälliger blieben. Aber inzwischen hab ich sowieso den Eindruck, dass uns jeder anguckt, als würde er uns kennen, so wie die zwei Männer da drüben neben der Tanzfläche. **Amar** erkennt einen davon, es ist der Dieb von unserem Ankunftstag.

Wir sitzen hier unbewaffnet in diesem kleinen Raum mit einem schmalen Ausgang. Es könnte sein, dass für andere Gäste nicht die gleichen Garderoben-Regeln gelten wie für uns. Was, wenn der Barbesitzer den **Scorpions** etwas schuldig ist? Ich schlage vor, dass wir lieber in Bewegung bleiben. Die Reporterin ist ja noch nicht da und wir haben alle noch nichts gegessen.

Wir erhalten unsere vollständige Ausrüstung zurück und verlassen die Diskothek. Nicht weit in Richtung Ebenenmitte finden wir mehrere Essensmöglichkeiten. Es riecht nach der Zubereitung mit viel Fett – Compiler sind hier offensichtlich nicht am Werk. Das Angebot reicht von deutlich erkennbaren Insekten- oder Rattenleckereien über diverse undefinierbare Massen, ziemlich wahrscheinlich auf der Basis von schnell- und überall wachsenden Pilzen.

Wir entscheiden uns für eine Art dicker Pfannkuchen. Als ich die anderen darauf anspreche, was die Reporterin vielleicht schon über unser letztes Zusammentreffen mit den **Scorpions** berichtet hätte, fällt irgendjemand ein, dass wir ja den Koch fragen können, ob er den News-Kanal kennt.

Tatsächlich lässt uns der Koch auf seiner PPC den Kanal anschauen und wir finden einen recht detaillierten Bericht über das Geschehene – und über uns. Außer mir sind alle eindeutig zu erkennen!

Die Reporterin beschreibt die **Scorpions** als Organisation, die Unfriede stiftet. Laut dem Bericht haben wir den **Scorpions** signifikant zugesetzt, die Stachelträger, die wir erledigt haben, waren wohl unter den Hauptmännern. Es gibt anscheinend zwei Gruppen unter den **Scorpions**: der Kern aus recht wenigen Stachelträgern und eine Menge Schläger, die sich ihren Stachel noch nicht verdient haben oder einfach darauf warten, weil es wohl Lieferschwierigkeiten gibt.

Auch die **Angels** werden im Bericht erwähnt, die sich selber als göttliche Bürgerwehr bezeichnen. Allerdings sind sie typischerweise nicht für so martialische Eingriffe bekannt wie wir das an unserem ersten Tag erlebt haben.

Über uns, die sie die "Besucher" nennt, berichtet **Eugena** recht neutral, sie lässt die Zeugen sprechen, die ihre Freude über die besiegten **Scorpions** äußern und zeigt **Rileys** und **Saulus'** Aussagen ungefiltert, bis auf **Rileys** Anzüglichkeiten.

Ich muss an diesen Sender rankommen, das kann doch nicht sein, dass man da wirklich persönlich im Büro vorbeikommen muss, oder was das auch immer für eine Adresse in Ebene 5 ist.

Gerade wollen wir ins **Hollywood** zurückkehren da fällt **Saulus'** neue Drohne funktionslos herunter. **Saulus** vermutet, dass sie sabotiert wurde und will sich das gleich angucken. Er organisiert sich einen Guide ins Hotel und wir gehen ohne ihn zurück in die Diskothek. Hier draußen ist uns niemand gefolgt, aber die sechs Gestalten, die direkt vor uns reingehen und sich drinnen zu einem weiteren Pärchen gesellen, schauen uns so auffällig unauffällig an, dass ich sicher bin, dass sie noch etwas mit uns vor haben.

Es ist jetzt ca. 21:15 Uhr, der Raum ist inzwischen um einiges voller und der Barkeeper **Brian** hat Unterstützung durch einen Jungen namens **Mark**. Die Reporterin ist nun auch da und wartet mit ihrem Leibwächter **Rami** und der Aufnahmedrohne in unserem Separee. Die Drohne nimmt wohl immer den ins Visier, der spricht, also halte ich den Mund, bleibe am Eingang sitzen und lasse die anderen sprechen. So kann ich auch ein Auge auf die anderen Gäste werfen.

Riley versucht, **Eugena** Informationen über die **Scorpions** zu entlocken. Sie zieht plötzlich eine Tafel hervor und schreibt etwas darauf. Ich kann es nicht erkennen, da sie die Tafel in einem seltsamen Winkel hält. Zusammen mit dem seichten Dialog, den sie gerade mit **Riley** führt, macht das nur Sinn, wenn dort etwas steht, was unter dem Winkel auch für die Monitore nicht zu erkennen ist.

Einen Moment später flackert kurz das Licht und das Mesh hat einen Schluckauf. Nun spricht **Eugena** ganz offen. Sie äußert die Vermutung, dass die **Scorpions** von der **Agency** selbst eingesetzt wurden, um die Leute zu radikalieren. Sie warnt uns, dass wenn wir die **Scorpions** weiter dezimieren, wir uns mächtigere Feinde machen. Das passt zu dem, was **Madonna** angedeutet hat.

Riley und **Amar** stellen klar, dass wir uns im Wesentlichen nur verteidigt haben und uns die **Scorpions** eigentlich nicht interessieren. Bei der Frage nach unserer Herkunft gibt sich die Reporterin damit zufrieden, dass wir von irgendeinem Asteroiden kommen. Sie bezeichnet uns als „Belter“. Dann gibt sie kurz ein Zeichen und die Mesh-Unterbrechung ist vorbei.

Amar wechselt das Thema auf die Tube-Races. **Eugena** erwähnt **Ottomar von Bismarck**, der inzwischen der Besitzer der Rennstrecke zu sein scheint und seine Hand über den Rennen hält, aber sie scheint sich nicht so sehr dafür zu interessieren.

Stattdessen erzählt sie etwas von einem Mannschaftsspiel "Master & Servant" und von Vortex-Duellen, eine Art Schachspiel mit augmentierten Elementen.

Riley lenkt wieder auf die Tube-Races. **Eugena** berichtet, dass es viele Stars in die höheren Ebenen geschafft haben, aber der letzte Star (**Payushi**) ist verschwunden. Bei den Rennen gibt es immer mehr Unfälle. Anscheinend stachelt **von Bismarck** die Fahrer zu mehr Brutalität an. Vielleicht lässt er ein paar Spezies auf dem Kurs trainieren, aber der Rennkurs wird immer wieder verändert, viele Fahrer sehen den Kurs beim Rennen zum ersten Mal. Es gibt wohl eine recht leere Ebene (16), in der man wenigstens das Fahren mit den Akiras üben kann. Am Montag ist ein Qualifizierungsrennen für Tube-Race-Anfänger, keine Stars am Start. Viele haben nicht mal ein richtiges Akira. Einen Namen nennt sie noch: **Han Nakamura**, der Sohn eines verunglückten berühmten Fahrers, geht mit dem Akira seines Vaters an den Start.

Riley und **Amar** wollen gehen, aber ich gebe ihnen per Message zu verstehen, dass es besser wäre mit **Eugena** (und Leibwächter und Kameradrohne) die Diskothek zu verlassen, da wir

weiterhin unter Beobachtung des auffälligen Grüppchens stehen. Sie sind offensichtlich nicht zum Amüsieren hier und streiten sich auch mit der Bedienung.

Kurz danach kommt **Mark** mit einem Tablett mit sechs Drinks (Heaven's Sake) zu uns ins Separee. Unsere Beobachter haben sie uns spendiert, das ist verdächtig. **Riley** findet das wohl nicht und greift zu, und als **Amar** zögert, leert er auch noch seinen Drink. Zumindest unmittelbar ist keine Wirkung zu erkennen. Seltsam, warum sollten die uns einen harmlosen Drink spendieren? Ich trinke es lieber trotzdem nicht und sehe, dass auch die anderen, inklusive Reporterin, den Drink nicht annehmen.

Inzwischen werden die X-Fights angekündigt, die demnächst starten sollen. **Eugena** will darüber berichten, es geht dabei wohl um Marial-Arts-Wettkämpfe, die die Leute von ihrem armseligen und hungrigen Alltag ablenken. **Eugena** geht in einen der Seitengänge, in den inzwischen schon um die 50 Leute verschwunden sind. Dort geht es wohl in die Arena. Unsere Beobachter halten aber weiterhin die Stellung. Da wir davon ausgehen, spätestens beim Verlassen des Hollywood wieder belästigt zu werden, kontaktiert **Amar Saulus** und bittet ihn, uns mit seiner Spinne zu Hilfe zu kommen.

Nun öffnet sich der Rollladen unseres Separees in die Arena: ein Dome mit mehreren Zuschauerebenen und einem Käfig im Zentrum.

Frankie begrüßt die Zuschauer und eröffnet den ersten Fight zwischen dem **Punisher** und dem **Mangler**. Das Ganze wirkt halb-choreographiert, aber es geht scheinbar ausreichend zur Sache, so dass der **Punisher** irgendwann verletzungsbedingt aufgeben muss.

Kurz nachdem auch **Amar** nun eine **Camille**-Erscheinung erblickt, als unauffällig hockende Gestalt im Publikum, werden unsere Beobachter schließlich aktiv. Vier von ihnen laufen direkt auf unser Separee zu, die anderen sehe ich nicht, aber ich vermute, sie kommen von der Seite. Nach einer kurzen Überlegung stecke ich meine Monoklinge wieder in den Stiefel, ich will keine unnötige Eskalation provozieren.

Ein Typ tritt in unser Separee und spricht uns an. Wir sollen endlich verschwinden und deshalb werden sie uns jetzt direkt zu unserem Schiff bringen. **Riley** stimmt gleich zu, will nur noch beim Hotel vorbei, ein paar Sachen holen, was der Typ natürlich ablehnt.

Amar überrascht ihn (und den Rest von uns) mit einer Drohung: Wenn sie nicht Leine ziehen, würde er das „Delta-System“ aktivieren, mit dem er alle Anwesenden grillen könne. Die Schläger zögern, doch dann greift der Redner **Amar** an. Darauf hat **Riley** nur gewartet und stößt ihm den schweren Stahltisch vor die Beine. Im gleichen Moment ist alles dunkel und die Musik aus (später erzählt **Riley**, dass er dabei wohl ein paar Kabel im Boden zerrissen hat).

Ich nutze den entstehenden Trubel und versuche aus diesem Loch herauszukommen. Im Dunkeln erwische ich einen der Typen, aber kann ihn nicht richtig packen. Egal, er zieht sich zurück.

Auch **Riley** höre ich mit einem zusammenrasseln, irgendetwas scheint dabei lustig zu sein.

Es wird wieder hell, die Partybeleuchtung ist durch grelles Aufräumlicht ersetzt. Die Typen sind zurückgewichen, aber immer noch da. Ich schnappe mir den Anführer, vielleicht lassen sie sich in die Flucht schlagen. Im nächsten Moment verstehe ich, was **Nathan** gerade mit seiner Nachricht: "Camouflage an" meinte, denn der Gegner in meinem Griff wird von mehreren Schlägen getroffen und sinkt zu Boden, ohne dass der Angreifer zu sehen ist. Nathan hat wohl wieder seinen Tarnanzug aktiviert.

Die Moral der Gegner ist wohl inzwischen überfordert, sie treten den Rückzug an.

[19.12.2018, Georg]

Die Gegner ziehen sich zurück und lassen ihren Anführer ohnmächtig liegen. **Saulus** folgt ihnen mit der Spinne, doch teilen sie sich nach zwei weiteren Ecken auf. Er patrouilliert in der Spinne vor dem Laden. Eine völlig unauffällig gekleidete weibliche Person lungert hier auffällig lange rum. Die Spinne nimmt ein Foto auf.

Im Club ist es noch dunkel und es herrscht einigermaßen Panik. Als das Licht angeht, ist die Bar-eigene Security auch da und die Stimmung beruhigt sich nach und nach. **Eugena** und **Ramir** tauchen auf, **Mark**, der Barkeeper, fragt uns, was los war. Da sich **Eugena** immer noch nicht abschleppen lässt, verdrücken wir uns nach einem kleinen Plausch. Als wir rauskommen erschrickt die unauffällig gekleidete weibliche Person und verdrückt sich. **Saulus** will ihr folgen, doch sie ist zu schnell für die Spinne.

Auf dem Weg ins Hotel holt sich **Amar** noch etwas zu essen und nimmt auch etwas für **Saulus** mit. Ich hingegen hole mir noch ein hübsches Mädels. **Arina** will noch Klamotten shoppen (vermutlich auch Schuhe, Handtaschen und Schals). **Francois** rät ihr, am Sonntag auf den Markt zu gehen, da

gäbe es oft viele Händler von außerhalb.

Im Hotel angekommen, verdrücke ich mich mit Schnuckelchen ins Zimmer. **Amar** kümmert sich um unseren noch schlafenden Patienten, **Arina** macht sich frisch und der Rest geht schlafen.

Samstag, 08.05.98 PS

Am Morgen gehen wir Frühstücken. Außer **Amar** und **Saulus**: Sie wecken **John Rocketeer** auf und geben ihm so viel Beistand, wie ein Mann mit frisch abgenommenen Beinen nur ertragen kann. Es gelingt ihnen, den Akira-Meister wieder einigermaßen "auf die Beine zu stellen". Er wird drüber hinwegkommen.

Ich schaue mir noch das Akira-Sensie an. Doch dann weist uns die Hotel-KI auf Besuch hin: Im Foyer wartet eine wirklich gutaussehende Frau auf uns. Ihre Kleidung passt eher in einen alten Jedi-Streifen als in diese Station. Sie ist perfekt. So Photoshop-Cover-Model-perfekt. Violette, glatte Haare und geschmeidige Bewegungen, als ob sie jahrelang im viktorianischen Adel und bei Shogunen gelernt hat. Hübsch? Rein! Einhorn-rein. So etwas Perfektes habe ich noch nie gesehen. Doch meine Pheromone richten leider nichts aus. Zu perfekt – und dabei wollte ich doch schon immer mal mein Einhorn paaren. Sie heißt **Rachael**, doch wen interessiert das? Ihre Stimme? Perfekt. Sie könnte eine Straßenbahnansage einsprechen und ich bräuchte keinen Telefonsex mehr.

Sie ist nur ein Mittler. Ihren Auftraggeber treffen wir im **Erebeum**-Netzwerk. Über Neural-Link geht es in diesen futuristischen Skype-Abklatsch. Ich klinke mich sofort in diesen Hostware-Zugang ein, **Saulus** und **Arina** sind skeptischer und versuchen, sich noch etwas abzusichern. Am Ende kommen sie aber doch dazu.

Der Auftraggeber, **Caesar**, ist wohl ein Ägypten-Fan. Wir stehen in Tuniken gewandet in der Wüste, die Sphinx, Pyramiden und eine Anubis-Statue vor uns. Diese begrüßt uns und wir folgen ihr. Durch einen Gang laufen wir in einen schwarzen Schacht. Dieser ist durch Fackeln erleuchtet. Es riecht nach Erde und Schwefel. Alles wirkt überaus real. Es geht 150 Stufen nach oben. Wir kommen ins Schnaufen. Oben steht ein Portal. **Anubis** weist uns an, dort hindurchzugehen.

Dahinter finden sich mehrere große Säulen auf der rechten Seite, in der Mitte ein Wasserbecken. Auf der anderen Seite wiederum Säulen und ein Thron. Verschiedene Tiere streifen darum und ein ca. 35 Jahre alter gutaussehender Mann steht dort und lächelt uns milde an. Es ist **Caesar**.

Wir hätten etwas angefangen, dass er gerne zu Ende bringen würde: **Memnon**, der Anführer der **Scorpions**, ist angreifbarer als jemals zuvor. Eine Raubkatze, **Lubia**, schnappt einen Papyrus und legt ihn vor uns auf den Boden: Eine Karte von Ebene 7 in den Lower Tubes zeigt den Aufenthaltsort der Scorpions. Ein eingezeichneter Bereich zeigt das Geheimversteck von **Memnon**. Dort gibt es kein Mesh. Nur in den Außenbereichen bekommen die Dredds etwas mit. **Memnon** sei nicht mehr unter Kontrolle. Ihn auszuschalten sei ein großer Dienst an der Station. Wir würden uns mehr Freunde als Feinde machen.

Als **Saulus** nach dem Nutzen für uns fragt und **Arina** ebenfalls mit Desinteresse beipflichtet, beendet **Caesar** das Gespräch. Wir sind wieder zurück im Hotel. **Rachael** verabschiedet sich und verschwindet so elegant, wie sie gekommen ist.

Arina speichert sich schnell noch das Geheimversteck von **Memnon** und den **Scorpions** auf Ebene 7 auf ihrer Karte. **Nathan** rät uns zu besseren Rüstungen. Wir erstellen den Tagesplan:

1. **Ottomar von Bismarck**
2. Auf das Schiff, reden
3. Trainieren auf Ebene 16
4. Rüstungen beim **Magician** kaufen
5. Bei **Eugenas** Sender vorbeischaun und ihren News-Feed abonnieren.

Wir holen einen Guide namens **Locke**, **Saulus** schickt uns die Wasp mit. Da wir so viele **Scorpions** schon ausgeschaltet haben, sind ein paar weitere Wege frei geworden. Der Guide-Service wird billiger.

Zuerst vom Sender. **Arina** holt uns fünf Streams. Im Vertrag trägt sie dieselben Daten ein, die wir auch bei der Stationsregistrierung angegeben haben. Sie bekommt den Schlüssel und wir können unsere PPCs freischalten.

Beim **Magician** hole ich mir eine leichte Rüstung. Dann geht es zur Rennbahn, die Wasp halten wir hier im Hintergrund. Natürlich werden wir erst einmal wieder weggeschickt. Doch mit etwas freundlichem Reden kommen wir rein. Wir werden von einem großen, hässlichen, Oger-haften Typen mit fettigem Iro empfangen. Er scheint schlauer zu sein, als er aussieht. Hier gibt es nur

schwaches Mesh, jede Menge Überwachungs-Monitore (Rennstrecke, Eingangsbereich), in den Ecken schwenkbare Turrets mit fünfblättrigen Miniguns (keine toten Winkel im Raum, wir müssten uns schon tief in den Gang zurückziehen), Drohnen und jede Menge Ratten-artige Viecher. Der Boden ist schmierig und es stinkt nach Schweiß. Es gibt eine weitere Tür und ein Schott auf der linken Seite.

Das Rennen ist schon wirklich voll. Da wir ein Akira vom **Magician** haben ("das muss ein altes Teil sein, da hätten wir eh keine Chance") und bezahlen können, nimmt er uns noch auf die Teilnehmerliste drauf. Wir dürfen aber niemandem davon erzählen. Ich bekomme die Regeln zugeschickt und auch noch ein paar weitere organisatorische Infos. Auf die Rennstrecke dürfen wir natürlich nicht, aber heute Abend um 20 Uhr können wir ihn im **Webster** treffen. Und ich soll auf meine PPC aufpassen. Die Anmeldung ist daran gekoppelt und Geld gibt es nicht zurück. Ach ja, und der offizielle Eingang ist nicht hier. Dann bis heute Abend.

Wir lassen uns von **Locke** auf Ebene 16 bringen. Dort wird das Akira intensiv (bis abends) ausgetestet, bis ich mich wohl und siegessicher fühle. **Speed** macht seinem Namen alle Ehre – ist ziemlich leicht und wendig und geht ab wie Superman. Vier andere Teams hatten auch die Idee, hier zu trainieren. Die Akiras sind sehr unterschiedlich (schwer/leicht, geschlossen/offen, Ein-/Zweisitzer) und auch die Kleidung der Fahrerinnen (Bänder und Tücher). Eventuell sollte ich mich auch noch aufbrezeln. Regelmäßig lese ich über die PPC alle Diagnosedaten aus und speichere sie auch ab.

Arina will noch einen Privatdetektiv aufsuchen. **Nathan** bleibt erst mal bei mir und hält nach **Scorpions** Ausschau. Eigentlich will er sich noch über die **Arische Allianz** erkundigen. Daher wird **Arina** ihn später wieder ablösen.

Unsere Killerin lässt sich von **Locke** ins Hotel bringen. Auf dem Weg stibitzt sie sich noch eine Waffe (Heavy Rail Pistol, auf **Sam Neil** registriert, aber das wissen wir nicht). Vom Hotel aus macht sie sich allein auf den Weg zum Privatdetektiv. Sie will den Typen finden, der etwas über ihre Vergangenheit weiß. Sie wendet sich an **Dale Lynch**. Er nimmt den Auftrag für 5 Assets an und verspricht dafür, dass er alle Hebel in Bewegung setzt und sie keine weiteren Kosten haben wird. Dann geht **Arina** zurück ins Hotel, holt sich einen Guide, kommt wieder auf Ebene 16 und löst **Nathan** ab.

Währenddessen kümmern sich **Saulus** und **Amar** um **John**. Gegen 11 Uhr macht er seine ersten Gehversuche. Das ist ziemlich früh, **Rocketeer** scheint einen starken Willen zu haben. Er erzählt von den Tube Races (früher war alles besser, heute ist es nur noch Kommerz, selbst die Wetten werden von **Ottomar** kontrolliert). **Von Bismarck** hat das ganze Ding wohl über krumme Geschäfte erstanden. Ob der Ex-Akira-Meister uns helfen wird? Ja, und sei es nur darum, den abgekarteten Spielen etwas auszuwischen. Und natürlich will er uns damit auch danken – schließlich wird er selbst auch wieder Akira-Rennen fahren können. Die neuen Beine würden das mitmachen. Die nächsten Tage lebt er bei uns im Hotel, eine andere Bleibe hat er ja eh nicht.

Mit einem Guide kommen **Saulus** und **John** auf Ebene 16. **Amar** bleibt im Hotel und arbeitet an einer VR-Engine. Der Prediger holt die 4D-Kamera raus und kopiert sich die Diagnose-Daten. Dann hilft er dem Doc mit der Engine. **John** dreht ein paar Runden und meint, unser Akira ist für Anfänger-Rennen mehr als ausreichend. Es ist mehr als die meisten haben. Die Maschine ist so weit getuned, dass es kaum noch besser geht. Wir müssten schon einiges Umbauen, um da noch mehr rauszuholen. Der Ex-Meister gibt mir Fahrטיפps und schnell fachsimpeln wir uns die Ohren ab. So meint er, dass ich alle Sicherheitsfeatures ausschalten sollte. Das bringt mehr Geschwindigkeit und schließlich bin ich ja der Herr über die Maschine und nicht umgekehrt.

Am Abend gehen wir ins **Webster**. Auf dem Weg bekommt **Saulus** eine Nachricht: Seine Bewerbung ist eingegangen und wird bearbeitet. In den nächsten Tagen wird er wegen eines persönlichen Treffens kontaktiert. Laut unserem Priester strotzt diese Nachricht jedoch vor Schreibfehlern ...

[10.01.2019, Georg]

Die VR-Engine ist fertig. **Saulus** und **Amar** übertragen die gesammelten Daten (Diagnosedaten, 4D-Kamera, Sensie) in **Amars** PPC. Diese beginnt sofort mit der Verarbeitung und wird ein paar Stunden dafür brauchen.

Wir wollen dann ins **Webster**. Dafür besorgen wir einen Führer. **Sandy** erscheint und ist von uns schon genervt: Schließlich sind wir für fallende Preise verantwortlich. Ob wir mit echtem Reis bezahlen könnten? Davon soll etwas in der Station aufgetaucht sein ... Leider nicht, aber **Amar** wird hellhörig. Leider ist das junge Ding mit dem knackigen Arsch nicht für meine Verführungskunst

empfänglich ... Nach etwas Hin und Her gehen wir los.

Sie geht vom Hotel aus nach links, dann fällt das Mesh aus. **Arina** (sie bemerkt noch ein spinnenartiges Teil mit rot leuchtenden Dioden), **Nathan** und ich können gerade noch wegspringen, den Rest erwischt die Detonation. **Arina** hilft das nicht viel: Ein Hochgeschwindigkeits-Projektil trifft sie. Ergebnis: **Sandy** ist zusammengebrochen, **Amar** und **Saulus** sind recht schwer verletzt, **Arina** hat einen Streifschuss und die Wasp-Drohne ist erst einmal im Eimer. **Saulus'** Spider ist nun wohl endgültig am Arsch.

Dann noch ein Geschoss. **Saulus** erwischt es noch einmal. Ein Hologramm erscheint auf dem Schlachtfeld und rezitiert seltsame Texte. Dann taucht ein riesiger Typ auf: er trägt eine schwarz-rot-goldene Rüstung und einen Anubis-Helm auf dem Kopf. Mit einem riesigen Klingenstab greift er **Arina** an. Diese kann zum Glück noch ausweichen. **Nathan** schießt auf ihn und haut noch mal drauf.

Dann feuere ich auf den Anubis-Typen und zerschlage die Rüstung am linken Oberarm. Der Gegner schreit auf und flieht. Er kann den Arm nicht mehr bewegen. Seinen Zweihänder kann er dann wohl auch nicht mehr benutzen. Es gibt erneut einen dumpfen Schlag: **Nathan** wird am Kopf erwischt. Zum Glück hat er einen Helm auf. Anscheinend ist da noch ein Scharfschütze! **Saulus** ruft uns zurück in die Sicherheit des Hotels.

Wir schaffen es nach und nach ins Hotel. Francois ist wieder da, das Mesh ist aber noch gestört. Von der "Empfangshalle" aus können wir sehen, dass **Sandy** noch lebt. Aber den Sniper haben wir noch nicht entdeckt. Ich werfe etwas nach draußen: Ein Schuss von links. Jetzt haben wir zumindest mal eine Ahnung, wo der Dreckskerl sein könnte.

Das Mesh kommt zurück. Ich pinge **Madonna** an. Aber sie meldet sich nicht. Ich hinterlasse eine Nachricht. **Francois** kann draußen leider den Scharfschützen auch nicht erkennen. Allerdings weist er uns noch auf **Sandy** hin. Entgegen **Arinas** Rat, renne ich raus und bringe die heiße Schnecke in die Sicherheit des Hotels. **Amar** ist begeistert von mir. **Nathan** hingegen meint, dass es nur eine schmale Linie zwischen Mut und Schwachsinn gibt. Der Doc kümmert sich sofort um die Führerin. Allerdings wird sie ein paar Tage ruhig machen müssen.

Dann hole ich noch **Saulus'** Drohnen. Er haut sofort eine Dosis Nanobots in die Wasp. Thelma und Louise kommen rein und wollen auch helfen. Sie haben tatsächlich drei Beine, das mittlere ist eher ein klumpfüßiger Stumpf. Der siamesische Zwilling läuft dadurch etwas sonderbar. Sie will **Sandy** ein Bett für die nächsten Tage geben, sofern das junge Ding das auch will. Ansonsten holt sie noch Verbandsmaterial, einen Med-Scanner etc. Auf dem Scanner ist ein rotes Kreuz drauf. Und ein Schriftzug **National Freedom Alliance** – es ist wohl noch von der irdischen Allianz-Armee.

Wie kommen wir jetzt ins **Webster**? Am besten verkleidet. **Arina** bietet mir eine Perücke an, hält das aber (wie **Nathan**) nicht für eine gute Idee. Zuerst aber heilt **Amar** die komplette Runde so weit wie möglich. Frisch genesen, zieht sich **Arina** um.

Amar schreibt noch an einem Verschlüsselungsprogramm: er kann damit unsere Kommunikation für ca. eine Minute verschleiern. Er schätzt, dass es ca. fünf mal klappen wird, bevor sich das Stations-System daran anpasst. Dann will er noch einen Virus schreiben.

Arina und ich gehen los: Sie trägt eine schwarze, glatte Perücke, ich gehe als Brünnette. Die Killerin hat dafür gesorgt, dass wir beide geschminkt sind. Wir holen einen Guide: ein asiatischer älterer Typ. Er ist klein und wendig und bringt uns bis kurz vor das **Webster**. Dort verabschieden wir uns, gehen in eine Seitenstraße, schminken uns ab und gehen dann allein zum Club. Davor erwartet uns **Tintin**: ein ausgemergelter Typ mit langen blonden Dredds. Er trägt eine Machete auf dem Rücken und eine Knarre im Holster. Mit einem jungen Ding, ca. 1,60 groß, steckt er in einer Unterhaltung. **Tintin** ist die Club-Security. Er kennt uns aus den News und lässt uns kostenlos rein. Es ist ca. 20:30 Uhr. Das Logo des Clubs ist ein Vogel, dem die Federn brennen.

Draußen ist es sehr laut. Es stinkt nach Alkohol und Rauch. Nackte Mädels tanzen in Käfigen. Ein toller Laden. Der Club geht über mehrere Stockwerke und ist ziemlich unübersichtlich. In manchen Käfigen stecken auch Tiere. Das Publikum sieht heruntergekommen aus. Einige Leute sind angemalt, andere haben gar keine Klamotten an. In der Nähe des Eingangs sehen wir die Kleine wieder, die vorher mit **Tintin** gesprochen hat. Sie ist nicht der einzige Augenschmaus: Hier vögeln die Leute rum oder zumindest wird der eine oder andere Schwanz gelutscht. Ich will hier definitiv noch mal hin. Allerdings guckt uns die Kleine definitiv nach und gibt einem Typen an der Bar ein Zeichen. Der Barmann schnippt einem anderen zu. Dieser kommt daraufhin auf uns zu und fragt uns, ob wir wegen der Tube Races da sind. Es gab Schwierigkeiten (**Giant** hat wohl im Moment andere Probleme, hat aber nichts mit uns zu tun), daher ist er da. Er trägt einen langen Kunstleder-

Mantel und hat zwei unterschiedliche Augen (Grün und Blau). **Arina** macht ein Foto von dem Typen. Ich bezahle ihn gut, um heute Nacht auf die Bahn zu dürfen. Wir bringen noch jemanden mit. Er ist einverstanden. Allerdings darf von alledem niemand erfahren. Vor allem **Ottomar** nicht. Und wir haben nur diese eine Nacht. Wir sollen alles holen (auch das Akira) und dann in einer Stunde vorbeikommen. Dann verabschiedet er sich von **Funboy**, dem Barkeeper, und geht ab.

Hinten wird es laut: Ein Typ mit einem langen schwarzen Mantel, viel Farbe im Gesicht mit einem spinnenartigen Viech – so groß wie ein Schäferhund – an der Leine, kommt von hinten in den Club. Die Leute beklatschen und bejubeln ihn. Die Kleine vom Eingang knutscht mit ihm rum. Es ist der Chef des Clubs. Wir verabschieden uns. **Tintin** fragt noch, ob uns etwas nicht gepasst hat (hat alles gepasst) und wir sollen uns von den Dredds fernhalten.

Wir holen **John** und **Nathan** aus dem Hotel. **Amar** bleibt dort und schaut nach **Sandy**. Zudem lässt er seine KI im Mesh alle Infos zum Thema "Mnemonics" suchen. Er will lernen. Auch **Saulus** bleibt hier – er muss an seiner Drohne basteln und will noch ein paar Zusatzfeatures einbauen ("Gehör-Boost"). Dann holen wir das Akira und gehen zur Tube-Bahn.

Dort werden wir empfangen. Ich bekomme einen Eingang zugewiesen. Über einen Fahrstuhl geht es dann mit dem Akira über einen dicken Gladiatorenweg auf das riesige Gelände. Das Anfängerrennen geht über ein komplettes Stockwerk. Die gesamte Arena geht über drei Ebenen (Höher als 6m). Zuschauerplätze gibt es außen und auch in der Mitte. Dort sind einige Zuschauertribünen an Ketten aufgehängt. Nicht alle Plätze sehen wirklich sicher aus, zumindest wenn es zu einem Unfall kommt. Die gesamte Bahn ist sehr komplex und unübersichtlich. Es ist wirklich von Vorteil, das Ganze schon vorher einmal zu sehen. Das wäre ansonsten tatsächlich schwer geworden. Bis 4 Uhr morgens habe ich Zeit.

Wir starten die 4D-Kamera, dann fange ich langsam an. Die nächsten Runden werde ich schneller. Auch **John** darf mal auf das Akira und macht sich wirklich gut dabei. Gegen Ende schalte ich auch mal die Sicherheitsfeatures aus und fahre immer schneller. Für Anfänger ist das eine ziemlich heftige Bahn. An einigen Engstellen passen nur zwei Akiras nebeneinander. Unfälle sind dabei vorprogrammiert. **Rocketeer** gibt mir mehrere Tipps. Und ich soll mich auch daran gewöhnen, dass es beim Rennen deutlich heller ist. Lichteffekte (inklusive Lichtblitze) werden eingesetzt. Darüber hat allerdings **Ottomar** die Kontrolle, das können wir heute Nacht nicht ausprobieren.

Wir nutzen die komplette Zeit, und gegen 4 Uhr morgens gehen wir ins Hotel zurück. Zuerst schicken wir noch die Daten der 4D-Kamera an **Saulus** und **Amar**, dann legen wir uns schlafen.

Von **Madonna** habe ich keine Rückmeldung erhalten. Anscheinend haben sie nichts auf den Mesh-Aufzeichnungen entdeckt. Und das trotz der schweren Waffen, die gegen uns eingesetzt wurden. Da hatte wohl jemand mächtig Ressourcen. **Arina** will wissen, ob das Geschoss noch da ist, das **Nathans** Helm getroffen hat. Ja. **Amar** will noch von **Francois** wissen, woher er den französischen Akzent hat. Die KI wurde in Frankreich programmiert.

[25.01.2019, Berni]

Sonntag, 09.05.98 PS

Um 08:00 Uhr morgens werden wir von **Francois** geweckt; wir haben Besuch. Es ist wieder diese **Rachael** mit ihrem Würfel. Ich ziehe mich schnell an und gehe ins Foyer, wo ich sie und Riley im Morgenmantel antreffe. **Saulus** und **Amar** kommen erst später, denn **Saulus** hat immer noch große Schmerzen und **Amar** überzeugt ihn in einem langen Fachgespräch, dass eine Infusion mit heilenden Naniten doch nicht gegen Gottes Reinheitsgebot verstößt.

Rachael erweist sich als bedingt geduldig und geht nicht auf **Rileys** Avancen ein. Als die anderen schließlich zu uns kommen, gehen wir wieder in den Besprechungsraum des Hotels und lassen uns in die virtuelle ägyptische Welt mit Pyramide, Anubis-Wächter und langer Treppe versetzen.

Caesar wiederholt seinen Auftrag und weist darauf hin, dass wir gar keine Wahl hätten. Wie die Aufmachung vermuten ließ, hat er den gestrigen Anschlag zu verantworten und will damit seine Macht beweisen. Dass er Macht auf dieser Station hat, ist klar. Schließlich war er in der Lage, das Mesh für einen relativ ausgedehnten Zeitraum zu blockieren. Aber er muss auch wichtige Gegenspieler haben, sonst könnte er ja direkt gegen **Memnon** vorgehen. Da sollten wir uns nicht reinziehen lassen, denn wahrscheinlich sollen wir letztendlich als Bauernopfer dienen.

Warum **Saulus** sich für unser letztes Gespräch entschuldigt, kann ich gerade nicht nachvollziehen. Vielleicht ist das eine Verhandlungsstrategie? Irgendwie reden gerade alle, als hätten wir den Auftrag schon angenommen.

Caesar behauptet, dass nicht viel Zeit sei, weil **Memnon** außer Kontrolle geraten ist. **Amars** ethische Bedenken wischt er damit vom Tisch, da an **Memnon** nichts Menschliches mehr zu finden

sei. Er lässt uns von seinem Raubkatzen-Pet ein Bild von **Memnon** zeigen. Die abgebildete Gestalt mit Skorpionschwanz wirkt komplett kybernetisch, inklusive Gesicht. Laut **Caesar** dient der kybernetische Körper auch als wirksame Rüstung.

Als ich erneut einwerfe, was wir damit zu tun hätten und warum er das nicht selber regle, bekommt **Caesar** einen Wutanfall. Blin! Wenn dir das direkt ins Gehirn geblasen wird, merkst du erst, wie ausgeliefert du diesem Typen bist.

Saulus bittet, dass wir uns besprechen wollen und **Caesar** gewährt uns 30 Minuten. In **Saulus'** Hotelzimmer besprechen wir uns bei lauten Chorälen, um den Monitoren das Mithören zu erschweren.

Amar schlägt einen Bluff vor, doch die anderen lehnen ab, um ihn nicht noch weiter zu provozieren. Stattdessen wollen wir erst einmal zusagen. **Amar** erwähnt noch, dass dieser Würfel ein Hostsystem für einen *Sim* sein muss. Wahrscheinlich "lebt" dieser **Caesar** darin. Selbst wenn er irgendwo eine Sicherung hat, ist es doch ziemlich selbstsicher, sich so durch die *Lower Tubes* zu bewegen.

Ich schlage vor, **Rachael** zu observieren, um vielleicht etwas mehr über **Caesar** herauszufinden. Deshalb kehre ich nicht zurück ins simulierte Ägypten, sondern warte vor unserem Hotel auf die Würfelträgerin.

Saulus macht noch einen Scan von **Rachael** und findet heraus, dass ihr Körper größtenteils nicht biologischen Ursprungs ist.

Später erzählen die anderen, was sie mit **Caesar** noch besprochen haben:

- Wir bestätigen den Auftrag.
- **Caesar** besorgt uns eine Waffe mit Durchschlagskraft, Details sollen wir noch physisch erhalten.
- Laut **Caesar** müsste es noch etwa 15 Stachelträger geben
- Für eine mögliche Kontaktaufnahme sollen wir noch (physisch) entsprechende Details von **Rachael** bekommen.
- **Memnon** hat ein Mindset, wir sollen es zerstören.

Beim Verlassen der virtuellen Welt kann **Riley** noch einen Befehl von **Caesar** aufschnappen, der eigentlich nicht für seine Ohren gedacht ist: "Rachael, würdest du **Novalis** informieren, mehr über die Neuankömmlinge herauszufinden?"

Zu **Rileys** Enttäuschung gibt **Rachael** noch keine Kontaktdaten heraus. Sie verlässt das Hotel und ich folge ihr. Sie wirkt nicht in Eile und bewegt sich sehr selbstsicher durch die *Tubes*. Einige der Bewohner scheinen sie zu erkennen und gehen ihr aus dem Weg. Einer Gruppe *Scorpions* geht sie aus dem Weg. Schließlich erreicht sie auf Ebene 24 einen Fahrstuhl, der offensichtlich zu den *Upper Tubes* führt, wird von einer Sicherheitsdrohne gescannt und fährt nach oben.

Wir treffen uns alle zusammen auf der **Brugia**, um unser weiteres Vorgehen zu besprechen. Außerdem holt **Saulus** eine Agency-Mitarbeiterin herbei, um seine Powered Armor zu registrieren. Die Registrierung läuft routiniert ab und die Agency-Mitarbeiterin weist darauf hin, dass die Rüstung auf der Station nicht unbeaufsichtigt gelassen werden sollte, da sie sonst schnell gestohlen werden könnte.

Kurz nachdem wir wieder alleine sind, bekommt **Saulus** eine Absage für seine Bewerbung per Sprachnachricht. Auch ich erhalte eine Nachricht von **Dale Lynch**, dem Detektiv: Ich soll dringend vorbeikommen.

[04.02.2019, Georg]

Wir diskutieren eine halbe Ewigkeit darüber, wie wir vorgehen sollen. Das Mindset von **Memnon** mit einem CIST auslesen? **Saulus** verhandeln lassen? **Memnon** an **Marv** übergeben? Das Mesh in Ebene 7 verlängern und **Memnon** über einen Virus ausschalten? Oder soll ich auf Ebene 7 mit dem Hoverboard rumgurken und die **Scorpions** ärgern? Sollen wir das Versteck der **Scorpions** an **Eugena** verraten? Am Ende einigen wir uns darauf, dass **Arina** und **Nathan** Ebene 7 erst einmal auskundschaften. Danach treffen wir uns am Schiff. Während **Saulus** die **Brugia** im Detail überprüft und **Amar** fleißig am Programmieren ist, nutze ich die Zeit für einen Saunagang. Eine seelisch-moralische Vorbereitung auf das Rennen.

Zuerst gehen **Arina** und **Nathan** jedoch beim Privatdetektiv **Dale Lynch** vorbei. Vor seinem Büro bemerkt **Nathan**, wie sich gerade noch jemand aus dem Staub macht. Im Büro des Detektivs findet sich nur noch seine Leiche. Die PPC fein säuberlich aus dem Arm herausgesprengt. Überall stehen Computer, teilweise riesige, in der Wand verbaute Recheneinheiten: Anscheinend hat sich **Dale** ein eigenes internes Netzwerk aufgebaut. Oben gibt es noch ein VR-Headset ("Ego-

Channel") und weitere Rechner. **Arina** reicht, was sie gesehen hat. Sie brechen auf zur Ebene 7. Sie nehmen einen Guide. Es ist ein ca. 12 Jahre alter Junge, der ziemlich gute Schleichwege kennt. **Arina** nimmt Bilder auf und verbessert Ihre Karte. **Nathan** lässt sich noch ein paar weitere Wege zur Ebene 7 und zum **Magician** erklären.

Die beiden kommen in der Mitte der Ebene 7 bei den Aufzügen raus. Hier gibt es noch Mesh. Weiter hinten gab es wohl vor kurzem eine Detonation. Nachträglich wurden Metallwände eingezogen – das sieht ziemlich schludrig aus. Es gibt hier mehr Leute als erwartet. Aus einer Seitenstraße dringt einiges an Licht (Werbung etc.) und Musik. Anscheinend singen die Leute hier ziemlich ausgelassen. In einer anderen Straße kann man Kinder und Jugendliche bei einem Ballspiel sehen.

Vor den Aufzügen stehen zwei Typen mit Skorpion-Schwanz. Sie werden von einer Traube ca. 16-jähriger Jungs und Mädels umringt. Einer der **Scorpions** erkennt **Nathan**, der zieht sich zurück. Zwei der Kiddies werden ihm hinterhergeschickt, doch er hängt sie locker ab. **Arina** wird – dank ihrer Perücke – jedoch nicht erkannt. Sie wechselt auf die weniger lebhaftere Seite der Ebene. Hier stehen riesige Container rum. Ziemlich unübersichtlich. Sie geht durch die Container-Landschaft hindurch und kommt an eine riesige Halle. Hier hört das Mesh auf. Zwar stehen auch hier Container, Fässer und Kisten herum, doch ist es insgesamt relativ leer. Teilweise wurde hier artfremdes Metall verbaut: Raumschiffteile erkennt man noch an den darauf gedruckten Namen. **Arina** sieht einige Überwachungskameras. Hinter ein paar Fässern und Kisten gibt es auf einer Erhöhung eine Öffnung im Boden. Hier ist also der Eingang zu **Memnons** Versteck.

Um das Ganze mal von einer anderen Seite zu betrachten, geht sie in eine Parallelstraße. Dort sieht sie ein Skorpion-Mädchen sitzen, das sich mit zwei grobschlächtigen Schläger-Typen, unterhält. **Arina** geht in Deckung und checkt die Lage. Dabei fällt ihr eine Stun-Granate auf den Boden. Einer der Schlägertypen kommt sofort in ihre Richtung, doch finden kann er unsere Killerin nicht. Auch mit dem Scanner sieht **Arina** hier nicht mehr viel. Sie sucht noch eine ideale Sniper-Position (davon gibt es genug), dann zieht sie sich wieder zurück. Als sie die riesigen Container durchquert, läuft sie einem **Scorpion** in die Arme. Dank Perücke wird sie nicht erkannt und dank Dummstellen lässt er sie einfach weitergehen. Sie versteckt sich und kontaktiert **Nathan**. Dieser beobachtet die Wachen beim Aufzug und erkennt auch, dass zwischen den Kisten zwei **Scorpions** Patrouille laufen. **Arina** kontaktiert uns: wir sollen nachkommen. Vorher natürlich noch am Hotel vorbei – eventuell gibt es schon einen Hinweis auf die Waffe.

Saulus rüstet sich mit einer Powered Armor und ich mich mit dem Hoverboard aus; **Amar** hat einen fertigen Virus in der Tasche. Dann nehmen wir einen Guide zum Hotel. Dank der Rüstung können wir nur die Aufzüge benutzen. Ach ja: unauffällig ist anders.

Im Hotel angekommen wartet schon eine Nachricht auf uns. Diese wurde von einem dubiosen Boten abgegeben. Es ist eine Art Papyrus (handgeschöpft) und gefaltet in Form eines Pferdes. Die Botschaft darin ist verschlüsselt. Nach etwas Rätsel-Raten finden wir (oder eher **Amar**) heraus, dass die Nachricht zwei Informationen enthält: Koordinaten auf Ebene 24 für die Kontaktadresse, weitere Koordinaten auf Ebene 8 für die Waffe. Letztere geben wir gleich an **Nathan** und **Arina** weiter.

Ich schau noch kurz nach **Sandy**. Es geht ihr besser. Ich fummel etwas mit ihr rum, und sie verliebt sich total in mich. Will mich gleich ihren Eltern vorstellen. Ich mach ihr klar, dass mir das etwas zu schnell geht, aber sie kann gerne noch den einen oder anderen Tag hierbleiben. Das nimmt sie gerne an. So luxuriös wie im Hotel hat sie bisher noch nie gelebt.

Arina und **Nathan** holen die Waffe. Das ist etwas komplizierter als gedacht, denn unser Auftraggeber liebt Rätsel. Ein gemaltes Origami-Pferdchen an einem Vorhang weist den Weg in eine heruntergekommene Wohnung. In einem Lüftungsschacht finden sie einen Koffer. Der beinhaltet die Waffe. Das ist ein ziemlicher Brummer: Rail-Technologie, Silent Option, Zielfernrohr, fettes Kaliber. Muss zum Feuern aufgestellt werden. Zwei Magazine mit je zehn Schuss liegen bei. Sie informiert uns kurz über **Amars** Verschlüsselungs-Hack. Damit uns diese nicht ausgehen, geht **Amar** gleich noch mal ans Programmieren: zwei weitere Minuten sollten wir nicht abhörbar kommunizieren können (später programmiert er noch drei weitere solche Hacks).

Unser Plan: Wir treffen **Nathan** etwas weiter weg auf Ebene 8, dann gehen wir runter. **Saulus** geht mit der Powered Amor rein, **Nathan** und ich lenken die **Scorpions** ab. **Arina** bekommt die ideale Sniper-Position berechnet und baut dort die Waffe auf, **Amar** rückt nach. Dann geht es los: **Saulus** lässt Choräle über die Außenlautsprecher der Powered Armor erschallen. **Nathan** gibt uns noch die Position einiger Gegner durch, dann gehen wir runter: Der Priester nimmt den Fahrstuhl. Die

Tür geht auf und zur Eröffnung wirft er eine Betäubungsgranate: "Ergebt Euch in Gottes Hände!" Nur einer der **Scorpions** entgeht der Verwirrung. Doch das hilft ihm nicht, wird er doch gleich von **Nathan** gebraten. Ich düse mit dem Hoverboard los und brülle: "Ihr schwulen Scorpions, ich fick Euch in den Arsch im Namen des Herrn!" Na, wenn sie das nicht provoziert?!

Ein Scorpion kommt aus der Straße, in der die Kiddies Ball spielen. Er schießt auf mich, doch ich habe Glück. Ich schüchtere ihn ein: „Knallt ihn ab“, rufe ich, was **Nathan** dann auch so gleich in die Tat umsetzt.

Die Gegner bei **Saulus** wollen sich zurückziehen, ich gerate ins Kreuzfeuer. Dem Meisten kann ich ausweichen, ansonsten nur Schrammen. **Nathan** tötet noch mal zwei weitere **Scorpions** bei mir, doch weiter hinten kommen noch drei Schläger auf mich zugerannt. **Arina** und die **Wasp** nehmen verschiedene Gegner ins Visier.

Zwei der Gegner erreichen mich und stürzen sich auf mich. Ich kann gerade noch ausweichen. Das war knapp. **Nathan** erschießt die beiden und noch einen weiteren Schläger in der Nähe. Das Ergebnis sieht ziemlich widerlich aus und stinkt. **Arina** richtet einen Scorpion hin, der aus dem Versteck herauskam. Doch kriechen noch zwei weitere aus der Bodenöffnung hervor. **Saulus** befindet sich mit einem Scorpion im Kampf, während ich mit dem Hoverboard zwischen den Containern einen guten Platz finde, an dem ich mich in Deckung begeben kann. Ergebnis bis jetzt: 8:0 für uns.

[15.02.2019, Holgi]

Die heiligen Choräle beflügeln meinen Geist und mein Glaube ist stark, auch wenn weitere Gegner und Unterstützer **Memnons** heranstürmen. **Memnon**, das unaussprechliche Geschöpf des Satans, seiner Seele und Menschlichkeit beraubt und verrückt vor Sehnsucht nach seiner selbst. Vor mir steht einer dieser Skorpione; meine Wasp erledigt mit der Strahlenkanone den Feind. Ich bin froh, meine Rüstung zu tragen, dieses technische Geschenk Gottes.

Bis jetzt geht unser Plan auf, die Verwirrung ist groß, **Nathan** ändert seinen Standort und **Riley** flitzt durch die Container und veranstaltet ein Spektakel, das seinesgleichen sucht. Ich bin gespannt wie er sich morgen auf der Rennstrecke schlägt.

Die heiligen Klänge spornen auch unseren namenlosen Mitstreiter an. Die heraneilenden Schläger **Memnons** werden durch die Strahlenkanone wie zuvor schändlich hingerichtet. Auch unsere emotionslose Killerin mit dem Scharfschützengewehr erledigt geräuschlos einen weiteren Scorpion. Der zweite Scorpion wird mit der gleichen Präzession ausgeschaltet. Wir vollbringen, den Satan von dieser Station zu tilgen. Wie berauschend sind die Klänge der Choräle.

Nathan macht da weiter, seitdem wir auf Ebene 7 angekommen sind, und auf die Frage von unserem Arzt, wir sollten sie nur betäuben, erhält er eine klare Antwort: "Wir sind im Krieg!" Arme und Eingeweide fliegen über den Boden unseres Schlachtfeldes. Bis jetzt sind unsere Gegner wie die Lämmer zur Schlachtbank geführt worden.

Gott schützt uns, denn weitere Mitglieder der Bande bewegen sich in unsere Richtung, aber einen kurzen Augenblick später fällt das Licht aus. Komplette Dunkelheit im hinteren Bereich der Ebene 7. Gott ist mit uns, durch seine Werkzeuge bin ich nicht eingeschränkt. Doch ich muss feststellen, dass der Hass auf die, welche Gottes Schöpfung verteidigen, groß sein kann. Eine Kugel aus einer großen Pistole trifft mich mitten auf der Brust. Die Rüstung hält viel ab; der Schmerz des Metalls, das sich durch meinen Körper bohrt, ist kalt und heiß zugleich. Die Wasp erledigt für mich erneut den Widersacher.

Arina und **Nathan** führen ihr begonnenes Werk fort, bevor der Schatten Gottes über uns gekommen ist. Bis auf einen Helfer sind alle Gegner niedergestreckt. **Riley** sucht den letzten Überlebenden und findet ihn. Bevor wir ihn ausgiebig befragen können, ergießt sich ein Mob von zwei Dutzend Männern und Frauen, teilweise Kinder und Jugendliche aus den Aufzügen, auf uns zu.

Wir können alle gerade noch reagieren, bevor eine Granate bei uns einschlägt. Gott hält seine schützende Hand über uns. Dem Schläger ergeht es schlechter: er verliert seinen Arm. Ich bete zum Allmächtigen, dass er mir Kraft gibt, diese Menschen zurückzutreiben, und nicht auch diesen die Strafe Gottes zuteil werden lassen zu müssen, da sie sich uns in den Weg stellen.

Ich gehe seitlich nach vorne, **Arina** hat einen guten Überblick und wirft eine Schockgranate in den anlaufenden Mob. Viele werden durch die Entladungen außer Gefecht gesetzt. Der Rest ist der Meinung, dass die Dredds die Scorpions angreifen. Danke Herr, dass du ihre Sinne getäuscht hast. Der Mob löst sich in gleicher Geschwindigkeit wieder auf, wie er sich gebildet hat. Aber die Saat für ein Gerücht, dass der Angriff auf die Skorpione von den Dredds geführt wurde, kann uns

später sicherlich hilfreich sein.

Amar kümmert sich rührend um den fast toten letzten Überlebenden der Schlägerbande. **Riley** findet den Verteilerkasten, der durch Gottes Wille seinen Geist zur richtigen Zeit aufgegeben hat.

Arina bemerkt von ihrem Scharfschützen Nest aus, dass sich eine Drohne in Richtung **Amar** nähert. Kurzentschlossen wird diese aus der Flugbahn geschossen. Ob sie uns wahrgenommen hat in der Dunkelheit wissen wir nicht. Danach legt **Riley** die richtigen Hebel beim Verteilerkasten um und im hinteren Teil der Ebene 7 ist wieder Licht.

Amar hat in der Zwischenzeit die Wunden versorgt und holt den armen armlosen Schläger wieder aus dem Koma zurück ins Leben. Unser Arzt gibt vor, dass er den Anführer warnen will vor den Killern. Dafür muss er aber wissen wie man das Schott in das Versteck der Scorpions öffnet und was man machen muss, damit man beim Betreten nicht gleich erschlagen wird. Er erfährt, dass es einen geheimen Hinterausgang gibt, und dass ein Codewort existiert, wenn es zu einer kritischen Situation kommt. Es lautet: "Hildagruppe".

Riley und **Arina** überbrücken den Eingangsmechanismus des Schotts und wir machen uns auf einen weiteren Angriff der Scorpions bereit. Aber nichts, nicht einmal eine Ratte kommt aus dem Loch gekrochen. Durch die Rüstung kann ich weit entfernt ein Schott schließen hören. Irgendwer ist noch dort unten.

Wir gehen vorsichtig nach unten, scannen die Umgebung. Nachdem wir die ersten Räume geöffnet und niemand mehr in der Bunkeranlage gefunden haben, erfassen wir ein minimales Zeichen eines Lebewesens in einiger Entfernung vor uns. Wir sind auf alles vorbereitet. Gott wird mich führen, wenn es sein Wille ist, dass ich dem Satan gegenüberstehe.

Wir öffnen die Tür, gleichzeitig wird das Feuer eröffnet. Wir sehen eine fast zwei Meter große Maschine mit leuchtenden roten Augen, die mit einem Maschinengewehr im Anschlag magnetisch beschleunigt Projektil auf uns abfeuert und sich in unsere Richtung bewegt. Die Kugeln fliegen über uns hinweg. Die Wasp wird getroffen, und ist wohl unwiederbringlich zerstört. Der Rest bekommt nicht viel ab. **Riley** ist oben geblieben, um zu schauen, ob noch weitere Unterstützer oder sonstige Schaulustige nach hinten kommen. Es ist aber wohl jetzt an der Zeit ihn herunter zu rufen. Ich stelle mich meinem Gegner und bewege meine Rüstung in den Raum. Wieder und wieder entlädt sich ein Kugelhaagel über uns. Unsere Treffer scheinen aber kaum Wirkung zu zeigen, die meisten Projektil prallen an der undurchdringlichen Panzerung ab. Überdies bewegt sich die Menschmaschine so geschickt, dass sie unseren Kugeln förmlich ausweicht. **Nathan** wird nach einer weiteren Salve des stählernen Ungetüms schwer verletzt. Ich springe in den Nahkampf und versuche den Widersacher zu Fall zu bringen. Doch es gelingt mir nicht. Unerbittlich prasseln die Schläge und Stiche seines Skorpionschwanzes auf mich nieder – die Powered Armor hält aber jeglichen Schaden von mir ab. **Arina** trifft das Teufelswerk zum ersten Mal richtig in den Rücken, die Angriffe werden kurze Zeit unterbrochen, um dann aber mit unvermittelter Härte weiter zu gehen. Die Agentin wird von seinem Gegenschlag aus Kugeln getroffen. **Riley**, der seinen Posten verlassen hat, kommt herangestürmt, legt an und trifft das kybernetische Monster genau an einer wunden Stelle an der Schulter. Ich stehe noch immer vor der Menschmaschine, als ein weiterer Schuss aus dem Scharfschützengewehr die Rüstung durchschlägt und die zerstörerische Kraft den Schaltkreisen und der Hydraulik den Rest gibt. Die Kreatur Satans bricht zusammen. Jetzt müssen wir nur noch den Mnemonic Core aus seinem Schädel bekommen, und dann hoffentlich über den Geheimgang die Ebene 7 verlassen. Gott in der Höhe sei Dank! Und lasse die Kunde über das Ableben der Scorpions durch die Station ziehen.

[15.03.2019, Georg/Holgi]

Memnon liegt tot am Boden. Unser Plan ist, den geheimen "Hinterausgang" zu finden und über diesen zu fliehen. Doch sicherheitshalber wollen **Arina** und **Riley** den Haupteingang verschließen – schließlich hatte der Pilot aus der Halle bereits einige unheilverkündende Geräusche gehört. Auf dem Weg dorthin kommt es **Arina** so vor, als würde gerade eine Tür zu einem der vielen Zimmer zugehen. Allerdings bemerkt **Riley** zeitgleich, dass vom oberen Eingang her eine Drohne hereinschwebt. Ein Red-Eye? Mit einer Decke oder einer Plane sorgt er flugs für ein Ablenkungsmanöver und **Arina** verschließt schnellstmöglich den Zugang mit einem flinken Hack.

Doch leider ist das Scorpions-Versteck nicht so leer wie wir angenommen haben. Hat sich bei der Seitentür doch etwas geregelt? Denn kaum kehren die beiden zum Team zurück, kullert eine Grante in den Raum. Doch das scheint ein billiger Selbstbau zu sein und die Explosion sorgt mehr für Verwirrung, denn für abgerissenen Gliedmaßen. Die Angreiferin zieht sich nach ihrem gescheiterten Angriff ängstlich in das Badezimmer zurück. Kaum zwei Sekunden später kommt aus einer der

Türen in der Haupthalle ein junger Kerl heraus, zitternd, die Waffe auf uns gerichtet. Ihm folgt eine weitere Frau. Sie ist genauso verstört und verängstigt. Als wäre das nicht schon genug, rückt nach ihnen ein weiterer Kämpfer nach, der sich auf **Nathan** stürzen will, aber recht schnell ausgeschaltet werden kann. Und dann kommt **Memnon II**: ein Typ in einer fetten Rüstung mit Skorpionstachel. Es kommt zu einem heftigen Gefecht, bei dem der neue Feind nahezu unverwundbar erscheint. Die Frau fällt trotz verschiedener Versuche nicht auf **Rileys** Bezirzungen herein. Dazu teilt der Scorpion auch noch ganz schön aus und hält die Frau und das Kind auf Trab. Handelt es sich bei ihm vielleicht um den eigentlichen **Memnon**? **Nathan** wird – nachdem er zum ersten Mal gezeigt hat, dass dieses Ding verwundbar ist ("Du hast meinen Arm ruiniert!") – von einem schweren Treffer niedergestreckt. Es sieht ziemlich übel aus. Auch **Saulus** bekommt einiges ab. **Amar**, der sich vor dem feindlichen Feuer in einem Nebenraum in Sicherheit bringen wollte, entdeckt dort unter einer Reihe verschiedener technischer Spielereien einen tragbaren Mesh-Generator. Flugs wird dieser einsatzbereit gemacht und in den Raum geschleudert. Dann wird sein vorbereiteter Virus auf den gerüsteten Feind losgelassen. Das sitzt. Erschrocken knickt diesem ein Bein weg und sein Skorpionstachel erschlafft. Panisch und desorientiert geht **Memnon II** zu Boden und **Arina** kann ihn schließlich mit ihrer geliehenen **Cäsar**-Wumme ausschalten.

Um die Situation zu entspannen, versuchen wir wieder auf Frau und Kind einzureden. Die beiden wirken jedoch wie in die Enge getriebene Tiere und scheinen selbst nicht zu wissen, was jetzt zu tun ist. Schließlich drohen wir, dass unsere Verstärkung gleich anrücke – und seltsamerweise wird der Bunker kurz darauf von einer schweren Explosion erschüttert. Der Junge ergibt sich endgültig und wir hören vom Haupteingang her schwere Schritte ... und viele. Wohlweislich versteckt **Arina** noch ihre EMP-Granate im Raum. Dann schweben die ersten Red-Eyes herein, gefolgt von einigen Execs. Und zum Schluss ein schwerer Trupp Dredds. Auch **Madonna** ist dabei, doch dieses Mal ist Schluss mit lustig. Der komplette Raum wird untersucht, dann auch die restlichen Räume des Bunkers. Offenbar hatten die Dredds keinerlei Ahnung vom Standort des Bunkers. Da hat wohl jemand viel in die Geheimhaltung dieses Ortes investiert. Die Frau und der Junge werden als erste abgeführt und kooperieren niedergeschlagen mit den Ordnungshütern.

Während bei **Nathan** nur noch der Tod von einem Agency-Arzt festgestellt werden kann, kommt **Saulus** durch die Rettungseinheit seiner Rüstung wieder zu sich. Er wird aus dem Anzug geborgen und wir alle werden verhaftet und abgeführt. Wie mag die Verhandlung hier wohl ablaufen? Das Recht scheint hier Auslegungssache zu sein und Justitia vermutlich nicht sehr blind ...

[19.04.2019, ???]