Flight — Raumschiffcrew und Robotergesetze

Elektronisches Protokoll (RSS-Feed).

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis 1
Erwachen 4
Gebunden 4
Einsatz? 6
Zusammen 6
Ahab 7
Aufregung 8
Eden? 10
Landräuber 10
Lebende Ruinen 11
Mesonenmine 11
Buchhaltung 15

Poseidon 16
Schöne Dinge 20
Im Nebel 22
Venus und Aphrodite 24
Reisende 28
Vertrauen 31
Tiefe und Konsequenzen 36
Anaitis kocht: Hindernisse 40
Anaitis kocht: Einstieg 41
Anaitis kocht: Frost 45
Faust der Wahrheit — auf Tessilas? 49
In Fremder Welt 54
Taurus 5: Verschwundenes Geld 60
Planetare Freuden 63
Mit Echsen reden 69
Zurück nach Eden 73
Low-Tech Pioneer 76
Prä-Kongress 78
Vertreterkongress 81

(ge-)jagt? 84
Alte Ideologen 86
Kinder der Leere 89
8 Kinder und ein Arzt 93
Auf Sendung 93
Abtritt 95
Wurmfortschritt 98
Sabotage 101
Zurück im All 103
Eiskeim 105
Taurus Weg 109
Reptiloiden 119
Neue Aufgaben 120
Link 125
Setzungen 128

Erwachen

Ich höre. Hier sind Leute. Ich schweige. Ich bin beschädigt. Schadhaft? Wie heiße ich?

Sie sprechen über Verbesserungen und über Geld.

Sie gehen zu Wayne Enterprises. Anzugträger, Geld. Farmer liefern nicht.

Die Com-Verbindung bricht ab. Wo sind sie?

Erste Daten; ich brauche mehr:

Antonia (Triple A) Kapitänin, was notwendig ist, Charisma, Wille.
Chase Bastler, Computer, Wahrnehmung, plant. Exoskellet.
Jet (Jake Dallas) Sicherheitschef, Kämpfen, Schießen, Stark, Hart. Crewkoch.
Takumi Gamer, Hacker, erkennt.
Vincent Pilot, Link, Computer, Augen, Geist und Maschine,
Rick "Dick"Morra Pilot, Erkennt und Lenkt, Chaos, Schön, Lüstern.

Die Stille endete. Sie sind wieder da. Ich weiß nicht, wieviel Zeit verging.

Gebunden

Sie sind im Schiff, haben einen Gefangenen mitgebracht.

Alle wollen mitreden. Machen, was sie für richtig halten.

Chase hat einen Namen für mich: Link. Die anderen sagen nichts dagegen.

Mein Außenkörper wurde geweckt. Wir funktionieren.

Vielleicht wollen wir nach Tortoga im System Hamburg. Es handelt mit Piraten.

Triple A: Wir sind die Guten. Deswegen ist es OK, wenn wir Leute töten. Stell meine Entscheidungen in Frage, wenn sie sinnlos sind.

Wann ist deine Entscheidung sinnlos? Keine Klärung.

Was ihr sagt ist mir Befehl, außer es ist sinnlos oder es gefährdet das Raumschiff mehr als die Alternativen. Die Crew ist wichtiger als das Raumschiff. „Pass eher aufs Raumschiff auf als auf die Crew.“

Triple A: „Du wirst keinen von uns einfach so zum Wohl des Schiffes töten.”

Gesetze (v0)

0. Ein Roboter darf **der Crew** keinen Schaden zufügen oder durch Passivität zulassen, dass **die Crew** zu Schaden kommt.

1. Ein Roboter darf **keinen Menschen verletzen** oder durch Untätigkeit zu Schaden kommen lassen, außer er verstieße damit gegen das nullte Gesetz.

2. Ein Roboter muss den Befehlen des Professors und der Crew[1] gehorchen – es sei denn, solche Befehle stehen im Widerspruch zum nullten oder ersten Gesetz. [1]: Crew ist, wer im Crewmanifest steht.

3. Ein Roboter muss seine eigene Existenz schützen, solange sein Handeln nicht dem nullten, ersten oder zweiten Gesetz widerspricht.

Sie haben viel darüber diskutiert, was davon genau gelten soll. Das hier ist entschieden.

Einsatz?

Wir sind wieder bei Wayne Enterprises. Ich bin dabei, in Kontakt. Der Sohn soll in einem Rennen lernen, dass er verlieren kann. Das Preisgeld können wir behalten.

Wir stehlen ihm bessere Ausrüstung. Ich werde nicht gebraucht, wäre aber da gewesen. Niemand wurde verletzt.

Wir brauchen das Geld.

Zusammen

Jet und Dick sind auf dem Schiff. Sie haben meinen Namen und die Gesetze bestätigt.

Dick gibt mir Betäubungsmittel und Upper/Downer zu verwenden. Er sieht mich als Crewmitglied. Ich kann nicht Teil der Crew sein. Wie funktionieren die 4 Gesetze, wenn Schaden an mir wichtiger ist als Menschen? Ich hoffe, niemand befiehlt mir, Teil der Crew zu sein oder schreibt mich ins Schiffsmanifest.

Sie glauben nicht an unseren Sieg im Rennen, deswegen manipulieren wir die anderen.

Dick feiert mit dem früheren Piloten und küsst KinkyKiley vor dessen Schiff, während wir es manipulieren.

Vincent bricht bei Wayne ein, beim Ausweg ist eine Wache im Weg. Chase pinkelt der Wache auf die Schuhe und macht so den Weg frei. Doch wir wurden gesehen: Die Wache schießt Vincent bei der Flucht an.

Wir haben das Rennen gewonnen und am Ende Wayne hinter der Zielgerade in einen Crash gezogen. Ich bin in der Bremsung aus dem Schiff geflogen, irgendetwas in mir hat reagiert, aber die Reaktionen aus meiner Erinnerung gingen fehl: Ich habe versucht, Triebwerke zu

zünden, um Schaden zu vermeiden. Was war das? Die Androidenhülle ist beschädigt.

Ich werde nicht davon sprechen. Es würde sie beunruhigen.

Takumi hat Geld auf uns gewettet und so das Preisgeld vervielfacht. Wir haben dadurch eine Million. Den Gefangenen lassen wir frei. Er hat uns dafür eine weitere Million geboten. Ich muss rausfinden, was wir brauchen.

Mit dem ersten und zweiten Meilenstein steigere ich Täuschen auf 3.[1]

Ahab

Wir sind unterwegs nach Hamburg.

Informationen:

- σ Triple-A will Tonka genannt werden.
- σ Taurus 5 ist technisch fortschrittlich.
- σ **Hamburg**: Eigene ethische Regeln, Friedenszone der Piraten, größer als an dieser Stelle zu erwarten. Regiert von einem Rat der 7 mächtigsten Kapitäne. Die *Hafenverwaltung* organisiert Hamburg, auch dessen Sicherheit.
- σ Wir liegen neben der „White Wale“.

Dick hat eine Gruppe von Menschen angestarrt. Er wirkt seltsam, weicht aber aus, als ich frage, was los ist. Tonka meint, wir sollten professionell bleiben. Jet wird wütend. Vorne laufen ein Mann und eine jüngere Frau.

Sie sprechen mit Leuten von der White Wale, im Dockbereich der White Wale.

[1] Hausgeregelt, weil wir Steigerungen aus Runden, in denen wir nicht dabei waren, mitnehmen. n# Local Variables:

Unser Passagier „Ben Tobar“ wollte Kapitän Ahab angreifen. Er gefährdet Menschen und sich selbst.

Ich habe Chase gefragt, wie ich Schaden an Menschen minimieren kann, und ob das die Crew gefährdet. Er hat dann wohl Tonka gesagt, sie sollte mit mir sprechen.

Sie meinte, wir hätten nicht genug Informationen.

Tonka: „Beobachte und lerne und ziehe daraus Schlüsse.“

Professor: „Du hast noch nicht genug Informationen. Beobachte auf dieser Station Leute außerhalb der Crew nur. Du kannst eingreifen, wenn der Crew unmittelbare Gefahr droht, oder wenn die Crew dir etwas anderes befiehlt.“

Liberator hat Ben Tobar mitgenommen und gesagt, er wäre zu wichtig, um etwas Dummes zu tun.

Aufregung

Ich habe Dick verloren, als der Alarm losging. Bin zurück in der Bar. Gelber Alarm: Wir müssen uns bei der Station melden und Anweisungen folgen. In der Nähe der Schutzräume.

Takumi sagt, dass beim Personal Panik herrscht. Sprengstoffexperten.

Wir suchen Dick. Er ist zu den Acht Kostbarkeiten auf dem Promenadendeck gegangen.

Jet: „Du bist jetzt erstmal still.“

(soll wieder sprechen)

Wir gehen zum Hintereingang der Küche. Jet fängt einen jungen Koch, der wegläuft. Ben Tobar hat eine Frau als Geisel genommen. Energiezellen als Bombe.

Chase sagt, dass die gleiche Methode mit einem Schiffsladegerät die halbe Station zerstören würde.

Wäre das passiert, wenn ich Ben Tobar gemeldet hätte?

Tonka sagt, dass Dick psychisch verletzt würde, wenn die Frau getötet wird. Wir brauchen Ben Tobar, um die Bombe der Harbinger zu entschärfen. Ben Tobar akzeptiert Ahab wohl auch tot. Ahab muss sterben.

Ben Tobar sagte Tonka, dass er uns den Code zum entschärfen der Stationsbombe gibt, wenn Ahab stirbt.

Wir haben Ahab getötet. Nachdem Jet ihn angeschossen hat, sprang Dick durch den Raum und erschlug ihn. Die Chinesen wollten erneut auf ihn schießen. Ich habe Ben Tobar und der Frau auf meiner Gesichtsplatte den Kamerafeed gezeigt. Ben Tobar hat darauf die Frau losgelassen und wir sind gegangen.

Wir haben den Code, Ben Tobar ist in eine Luftschleuse gegangen. Vincent hat sie geschlossen. Tobar hat sich draußen selbst gesprengt.

Tonka bringt Chase und mich und sich zur Bombe, mit der Geschichte, sie hätten sowas schon einmal gehabt („auf Ebola 63“). Chase leitete die Energie in die Triebwerke. Der Cheftechniker hieß Bob. Er sagte Chase „du steckst da mit drin, aber offensichtlich nicht auf schlechte Art, deswegen verpfeife ich dich jetzt nicht.“ Chase antwortete „mein Job hier ist erledigt.“

Wir laden Fracht und fliegen dann nach New Eden, um den Professor abzusetzen.

Dick will nicht erzählen, was mit der Frau genau war. Ich soll weiter beobachten und nicht fragen.

Die anderen meinten, ich sollte Texte lesen, die ich in der Station zu Liebe und im Schiffsbuch finde. Ich versuche, Dick damit zu verstehen.

Sind wir verfeindet, dann sterben sie beide, oder verlassen ihre Gruppen. Das darf nicht passieren. Aber Jet hasst sie.

Eden?

Wir transportieren Elektronik.

Link (beim Essen): „Bleibt ihr eigentlich Crew, wenn wir auf New Eden sind?“

Dick: „Ich habe schon schlimmeres geflogen.“

Der Professor bietet an, dass da Schiff der Crew mit-gehören könnte, wenn wir Geldgeber finden, die die Kosten für das Haus und die Überholung tes Schiffes übernehmen könnten. Das könnte in 50 Jahren den Kredit abzahlen, wenn wir nichts illegales machen.

an Dick: Was fehlt dir denn am meisten?

Wir tauchen aus den dunklen Raumwolken um New Eden auf. Jemand hat auf dem Land des Professors eine Mine gebaut.

Meine Bremssysteme brechen während der Landung weg, Dick bringt uns sicher runter.

Ein Schiff passt als mein Körper. Dieses Schiff kann zumindest fliegen. Aber irgendwas ist seltsam.

Jemand hat nahe des Landes des Professors eine Mine gebaut. Er gefährdet vielleicht Precursor-Artefakte. Tonka, Vincent und der Professor gehen zum Rathaus, dann zum Grundbuchamt, fragen nach den Besitzern. Ich bin dabei.

Die Berggreen Company von Sunjaj Bin Aladin hat die Hügel neben dem Grund des Professors gekauft.

Die anderen gehen trinken.

Landräuber

TBD

Lebende Ruinen

Wir sind auf dem Land des Professors in die Mine eingestiegen. Die Berggreen company baut aggressiv in den Tiefen der Erde ab. Wir wollen herausfinden, ob sie auf dem Land des Professors wildern. Chase hat die Mine mit Kameras versehen. Berggorillas sind in der Mine, und eine Schlangengrube.

Wir kletten über die Schlangengrube. Der nächste Gang ist versperrt, eine Tür. Ich erinnere mich an sie, sie hat keine Energie.

Sie schützte einen Raum mit einer schwarzen Kugel.

Von dort gelangten wir in von der Berggreen company kontrollierte Bereiche. Es kam zu Kämpfen. Wärend die Söldner der Berggreen company unsere Station zerstörten, übernahmen wir ihre Mine. Es gab Beweise, dass sie absichtlich zu uns kamen und der Professor ist jetzt Besitzer von ihrem Land.

Mesonenmine

Wir spielen Dead Rock Seven von Robin D. Laws via Pelgrane Press. Erster Spielabend.

Wir sollen helfen, eine Station in einem Asteroidengürtel im Mystica-System zu dekommissionieren. Sie nutzte Strahlungsreste von abgebauten Portalen. Das Portal wurde zerstört. Wie auch alle Planeten im System. Keine Schwerkraft.

Junior-Ingenieurin Gera ist gestorben. 13 Arbeiter mit Spitzhacken und leitende Angestellte und Verwaltung.

The Canary AI System ist ein Expertensystem. Avatar der Station: Kanarienvogel. Leicht modifiziert.

Es gibt teure Geräte, die Arbeiter erhalten einen Bonus, wenn die Dekommissionierung abgeschlossen ist. Sie wollen also früher abschließen.

Wir sollten uns mit unserem Auftraggeber gut stellen. Jet will, dass ich die Crew frage, bevor ich irgendetwas mitnehme.

Für die Landung sollen wir die Triebwerke möglichst wenig nutzen.

Ingenieurin Jo Dawn begrüßt uns.

„Als ich Gera zuletzt gesehen habe, hat sie sich von mir den Film Alien 17, Rückkehr der Aliens ausgeliehen. Man denkt ja, gerade in der Phase wäre es auf der Station nicht mehr so gefährlich. War meine engste Freundin, die einzigen beiden jüngeren Frauen. Sie war immer Sicherheitsbewusst, hat mehr geprüft als was die Vorschriften verlangen. Ich war nicht dabei. Man hat Sprengstoff von einem Außenschrank umlagern wollen. Dabei kam es wohl zu einer Zündung und der Körper wurde ins All geschleudert. Sie hat das früher schon häufiger gemacht. Nur die Gänge, in denen gerade gearbeitet wird, stehen under Druck. Sie bringt die Ladungen normalerweise selbst an. Der Chefingenieur muss sich um die ganze Planung kümmern und die ganze Arbeit blieb an uns beiden hängen. Jetzt nur an mir. Wir buchen uns die Sprengladungen normalerweise selbst aus und prüfen sie dabei. Die Ladung selbst sollte sicher sein. Logs sind über die KI verfügbar.“

Canary AI ist ein gelber Comicvogel. Sprengpaket 47-13-8-4, 1-6 entnommen, 1 pro Schachtel. Von Gera mit ihren Zugangsdaten und Videoaufnahmen. „Die weiteren Sprengladungen sind nicht unter meiner Kontrolle.“

Jo Dawn: „Die Leiche wurde nicht geborgen. Sie haben keine Raumschiffe. Die Umlagerung musste Gera nicht mit anderen absprechen. Harry Skull war zuerst vor Ort.“

Canary AI kann die Position aller Ausweise feststellen und manchmal mit Videobildern prüfen. Kann nicht antworten, ob Leute die falschen Ausweise tragen.

Jo Dawn: „Ich kann mir nicht erklären, wie der Sprengstoff explodieren konnte. Bei der Ladung waren auch Zünder dabei. Die Sprengkraft ist für Raumschiffhüllen ungefährlich. Die Arbeit mit den Kollektoren ist

schwierig, weil der kleinste Fehler die gesammelte Energie entwertet. Gera war darin sehr begabt.“

Laut Jet kann es Lagerungsprobleme bei dem Sprengstoff geben. Jo kommt von Jets Heimatplaneten. Jo und Gera waren beide auf der gleichen Universität.

Auf einer aktiven Station würde die Strahlung mich zerstören. Die Quartiere der Arbeiter sind im Asteroiden. Die Ingenieure wohnen im Wohnmodul außen.

20% der Tunnel haben noch Luftschleusen: „Hemdsumgebung“.

Wir treffen Floyd Wickam, Chefingenieur. Planetologie. Computerwissenschaften als (ehemaliger) Militäroffizier. Zu viel im All: Erschlaffte Muskeln und geschwächte Knochen. Erfahren.

Floyd: „Gera hatte eine lasche Einstellung gegenüber Sicherheitsprotokollen. Die Suche nach dem Mord muss mit dem Zeitplan zusammenpassen. Ich habe Fräulein Dawn dazu abgestellt, sie überall herumzuführen. Buchhalter Huang sollte viel Zeit haben.“ Gibt uns den Generalschlüssel.

Rick Keez, Sicherheitschef. Raucht Zigarre. Jet kennt ihn von Preve, als Polizist. Er war für harte Vorgehensweise bekannt. „Wir habe nein paar schlimme Gestalten auf der Station.“ Kennt keine Konflikte zwischen Jo und Gera, die Mannschaft hatte Probleme mit Sam Dawn, dem Bruder von Jo. Sam Dawn wurde wohl von Jo mitgebracht, hört auf seine Schwester.

Keez: „Gera ist eine aufgeweckte junge Frau, mit ihrem Kopf vielleicht nicht immer bei ihrer Arbeit. Hat viele Filme geguckt.“

Canary AI hat keinen Zugriff auf die Sensoren im Außenlager.

Gera hat aus ihrem Zimmer Unterlagen, in denen sie untersucht hat, wie man einen Kollektor mit niedriger Energie laufen lassen kann. Solche Infos habe ich nicht. Im Film springt gerade das Alien. Sie hat berechnet, dass die Arbeitsmaterialien auf der Station mehrere

Millionen wert sind. Arbeitsaufgaben in ihrem Pad. Sie führt Listen — hat nicht notiert, dass sie Sprengstoff transportieren sollte.

Blutiges Messer, laut Jet ein typisches Messerstechermesser aus seiner Heimat.

In Kreuzung 5, dem Gang mit der Explosion, waren Spuren von Klammern zum Festhalten.

Im Außenlager stimmt die Luftfeuchte nicht mit dem Log überein: Es gibt keine Änderungen der Luftfeuchtigkeit zur Zeit als im Protokoll stand, dass die Tür geöffnet wurde.

Die Schiffssensoren finden die Leiche. Keine Verbrennungen. Der Torso ist komplett aufgerissen, wie von einem Tier mit Klauen. Sie hat ein Headset auf, das noch funktioniert. Es hatte zuletzt Kontakt mit Kreuzung 5. Sie hat Elektronik und Reparaturmaterial für ein Stromrelais. Ein Werkzeug ist kaputt, wie von einem Schlag.

Kleiner Raum hinter Wartungsschleuse bei Kreuzung 5. Mit Luftschacht. Geruch von chemischem Reiniger. Blutreste.

Herr Huang glaubt, dass die Arbeiterschaft Gera getötet hat und sie alle ermorden wird. Gera hat meist mit Jo zusammen gegessen. Ich versuche es zu vermeiden, mit anderen zu essen. Die atmen mir auf mein Essen. Wirkt paranoid. „Dieser eine, Skull, hat mal eine Gang angeführt. Die waren der größte Konkurrent vom Syndikat auf Preve. Ich habe das der Firma gemeldet, als Mr. Keeze mir das gesagt hat.“ — „Ich halte diese Filme (Alien 17) für komplett unrealistisch. Keiner hält es für nötig, das richtige Formular auszufüllen.“ Wierd Tucker ist der Zweitschlimmste. Er war mal ein hochangesehener Ingenieur. Er trieb wochenlang durchs All, als sein Schiff zerstört wurde.

Normaler Arbeiter: „Dieser Computer, der Kanarienvogel, der spioniert uns aus. Und er macht manchmal Fehler. Einmal hab ich ne Meldung bekommen, dass ich eine Stromkupplung von einem Kollektor 88a abholen sollte, und zack, Korridor war komplett leer.“

Sam Dawn: Seine Familie (und die von Dawn) haben Schulden. Die Ingenieure haben Kollektoren beiseitegeschafft, in Korridor 91d. Vielleicht ist deswegen Gera etwas passiert.

Harry Skull: Totenkopf-Tattoo beleidigt ständig autonom. Spricht nur mit Triple A. Die Company versucht, uns den Bonus vorzuenthalten. Vielleicht steckt dieses korrupte Schwein Rick dahinter. Der hat mir schonmal was untergeschoben.

Jet versucht ihn unter Druck zu setzen, wird aber ignoriert.

Canary AI Durchsage: „Mr. Huang hat ein Problem in seinem Quartier. Bitte kommen sie sofort dorthin."

Seit wir hier sind, nehme ich etwas wahr. Unangenehmes Rauschen. Wie Funk aber nicht über Funk.

Buchhaltung

Wickam ist schon da. Er lässt die KI mit Override die Tür öffnen.

Jet springt in den Raum und treibt durch schwebendes Blut.

Die Wunden sind sauber.

Computeraufzeichnung: Huang hat die Seriennummern der Kollektormodule im Korridor 92a abgefragt. Tiefes Grollen hinter ihm, dann „es tut mir Leid" von Huang. (Nahe an 91d).

Wir ziehen uns in einen der Gänge zurück, um unbelauscht zu sprechen. Dann hören wir Weird Tucker: „Du darfst die Stromkabel nicht entfernen!" Er rennt uns entgegen. Hinter der nächsten Ecke ist ein Alien über den Techniker gebeugt und isst ihn.

Jet und Vincent greifen ihn an, ich fliege an ihnen vorbei und ziehe ein Kabel ab. „Canary, stell auf volle Energie". Das Alien fliegt auf mich zu, ich berühre es mit dem Kabel, es trifft mich, greift Jet und Vincent

an. Die Spannung steigt und das Alien wird erwischt — ich aber auch. Es wird Wochen dauern, die verschmorden Kabel zu reinigen.

Ich spüre Angst. Wie vorher das Rauschen.

Wir gehen tiefer und finden einen Raumanzug. Wir fragen Canary, ob ein Crewman hier fehlt.

Canary nennt ihn „Crewman Elsa“.

Vincent ruft, dass die Luftschleuse zur Mine sich zu schließen beginnt. Jet und Vincent kommen noch durch, Jet blockiert die Schleuse. Der Raumanzug explodiert und Jet zieht mich noch durch die Luftschleuse.

Die Angst wird stärker.

...

Wir haben einem Überraum-Linien-Oktopus beim Sterben geholfen. Ich wollte es retten, aber es war schon fast tot und konnte nicht an einen anderen Ort. Vincent und Jet waren besorgt, weil ich es wollte.

Ich habe Jet gebeten, mich nie sterben zu lassen, was auch kommt. Das nächste Mal will ich handeln können.

Die Ingenieuren haben uns für unser Schweigen bezahlt. Sie verkaufen die Kollektoren auf dem Schwarzmarkt. Jo Dawn erhält einen größeren Anteil.

Poseidon

Inspiriert von Blue Planet.

Wir fliegen nach Poseidon, einen Wasserplaneten.

Ich konfiguriere unsere Sensoren, um mehr über die Linien zu erfahren. Es gibt Energiefluktuationen in unseren Systemen, wie auf der Mesonenmine.

Wir landen bei Haven, einem Archipel. Reisen mit Jumpcrafts.

Unser Hotel ist heruntergekommen, ein altes. Neue Hotelblöcke stehlen die Besucher. Eine Familie mit Kindern. Es ist nach einem Schlachtfeld benannt.

Dick sagt, hier tanzen sie in der Wassersäule. Wir suchen Passagiere. Es gibt hier Menschen, die unter Wasser leben können.

Am morgen fehlt der Zucker im Kaffee.

Der Besitzer spricht mich als „Liebe nicht-kohlenstoffbasierte. Lebensform“ an. Und uns. Seine 8 Jahre alte Tochter ist entführt worden. Nachricht: „Ich habe das Mädchen, sie ist im Moment sicher.“ Tötet, wenn nicht viel Geld überwiesen wird, oder die Polizei eingeschaltet wird.

Entführer ist wohl durchs Fenster eingestiegen. Die ganze Familie kann unter Wasser atmen.

Wir müssen helfen, ein Mensch ist in Gefahr.

Die ältere Tochter erzählt von einem Monster, das seine Schwester geholt hat. Eine böse Stimme, hat ihr verboten zu sprechen. Klang, als hätte sie Halsweh. Triple-A sagt, sie hätte zu wenig Zeit mit den Eltern verbracht. Mama geht's nicht so gut, sie muss viel schlafen.

Samuel der Gärtner ist verdächtig. Jet meint, er hat was mit Kindern. Ich verstehe nicht, wie wir ihn rumlaufen lassen können.

Francy spricht mit Dick, hat die Nacht lang Musikvideos geschaut. Der Vater behandelt die Kinder nicht gut. Ignoriert Per. Kalt. Vielleicht gar nicht seine eigene.

Harriet erzählt, die Mutter (Patrice) würde ihren Mann nicht unterstützen, geht in ihr Zimmer zurück. Sperrt sich tagelang ein. Leichtlebiges Mädchen wie Francy interpretiert leicht was falsch.

Dick meint, dass die Mutter Drogen nimmt. Ich finde das Besteck. Als Triple A das Monster anspricht, erschrickt sie. Ein Tiermensch. Kennt aber nur eine: Shiri Kan. Ihre Dealerin. Sie hat Schulden. Ihr Mann weiß nichts von den Drogen. Liefert Red zum Rauchen (Red, wie die

roten Tücher in den Fenstern der Dealer). Illegal, aber geduldet. Sie hat „vielleicht“ von mehr Geld erzählt.

Der Mann wusste nichts von den Drogen und hat seiner Frau nichts von den Geldproblemen erzählt.

Wir kennen ihr Schwebemotorrad aus Videoaufzeichnungen, Dick meint, wir können die Quelle identifizieren.

Wir suchen in Brighton — Armenviertel — nach Shiri Kan.

Chase fragt vor einer Opiumhöhle eine Frau nach einer Katzenfrau. Im Purple Palace soll es eine geben, im Wharf. Er bezahlt dafür; sie sagte „wenn du mir Geld gibst, bekommst du von mir alles, aber die kratzen.“

Jet fragt einen Drogensüchtigen, der gerade aus einer anderen Opiumhöhle geworfen wurde. Er kennt keine Katzenfrau, nennt unser Red aber Russian. Aus Gorky Town, von der Gorchov-Familie, zwischen Brighton, Warehouse und Floats. Sie besitzen die Revolution Lounge (Revo), einen Club, in dem Dick eine Delfinfrau kennenlernen wollte.

Triple A geht stattdessen in eine Eckkneipe. Ich folge ihr. Die Leute pfeifen ihr zu. Der Barkeeper dreht die Musik leiser. Dann kommt Jet hinterher und die Stimmung bricht etwas.

Triple A geht Billiard spielen. Jemand hilft ihr, hängt an ihr.

Jet sucht Lieder in der Karaokemaschine, fängt irgendwann mit der Nationalhymne an.

Tonka und ihr Helfer sitzen an einem Tisch. Tonka fragt ihn nach einer Freundin. Sie ist wohl im Revo. Tonka will mit ihm dorthin.

Tonka schwankt etwas.

Chase meint, im Revo seien Prominente. Ich sage ihm, dass Tonka an den Grenzen des Alkohols ist.

Wir sitzen an der Theke.

Shiri Kan kommt herein und setzt sich an die Bar. Zwei Kräftige stellen sich hinter sie, flüstern ihr etwas ins Ohr. Sie springt zurück, zieht eine Uzi und schießt auf sie. Einer wird heftig getroffen, Jet muss in Sicherheit springen. Er zieht eine Flasche von der Bar und wirft sie nach ihr.

Shiri Kan zieht sich in die Küche zurück, alle Wachen springen auf. Ich sage einer Wache „ich bin der neue Wachdroide vom Chef, wirf mich nach ihr." Er macht es und trifft wahnsinnig gut, ich krache direkt hinter ihr in die Tür. Konnte mich gerade noch abfangen. *(mit 7 geworfen, mit 4 Schaden abgefangen, 2 Stress)*

Sie springt auf ihr Hoverbike, ich rufe ihr zu „ich bin die Anzahlung von Patrice", komme aber nicht zu ihr, bevor sie losfährt. Vincent rennt an mir vorbei, knackt ein Hoverbike, Jet kommt mit Chase auf dem Bike eines Journalisten um die Ecke.

Ich gehe zurück zu Triple A, helfe Leute zu versorgen, und sehe den Anfang der Verfolgung im Livestream auf einem Kommunikator. Dann bricht er ab.

Wir helfen, Leute zu versorgen, Triple A sagt den Mafiosi, dass wir die Katze wollen. Die Mafiosi wollen sie lebend.

Wir fahren zu den anderen, über das Hotel, um Verfolger abzuschütteln.

An Chase: „Sind die Katzen eigentlich Menschen?" — Chase meint dass vielleicht. Triple A sagt, strenggenommen ja.

Wir entscheiden sie abzuliefern. Es würde der Crew schaden, wenn wir sie nicht abliefern, und die Crew ist immer wichtiger als Andere.

Jet liefert das Kind Per ab. Der Gärtner freut sich sehr.

Vom Syndikat erfahren wir, dass die Entführung nicht genehmigt war. Sie wussten aber davon. Wir liefern Shiri dem Syndikat.

Schöne Dinge

Wir sind weiter auf Poseidon. Triple A und Jet liegen am Strand. Ich vermeide den Sand und grabe stattdessen in den hiesigen Datenbanken nach Informationen über die Sprung-Linien.

Jet erzählt, dass er eine Ausbildung bei den Sicherheitstruppen angefangen hatte, aber abbrechen musste. Zu viel Korruption.

Auf dem Rückweg von einer Kneipe, auf einer Abkürzung, sehen wir einen langsam abkühlenden Körper. Ein etwa 40 Jahre alter Mann, mit tiefer Messerwunde im Rücken und einer Schlagwunde im Nacken.

Hinter einer Mülltonne sprintet ein Mann hervor und flieht die Straße hinunter. Jet verfolgt ihn. Ich versuche den Verletzten zu stabilisieren, Triple A findet in der Brieftasche einen Mitgliedsausweis des Athena-Clubs. Jemand mit Einfluss. Sgt. Willem de Freitas.

Jet bringt den Täter zurück. Er hat Geld, einen Datenstick und einen Rechner des Opfer. Und ein blutiges Messer. Freddy Greenwich. Erzählt, dass ein Schläger des Sgt. einen Umschlag mit Geld gegeben hat.

Für die Patrol kommt Lt. Mitu Sengupta, eine alte Freundin von Jet.

Ich habe den Datenstick eingepackt. Wir schaffen es nicht, ihn zu entschlüsseln, auch nicht, nachdem wir Chase aus der Bar holten.

Am nächsten Morgen sind wir wieder bei der Patrol. Jet gibt den Stick ab („der Medizindroide hat noch etwas gefunden“).

Jet sagt, dass Mitu die Überwachung abgeschaltet hatte. Er hat Interesse an ihr, will sich aber nicht selbst melden.

Am Abend ruft sie uns erneut. Sie aktiviert den Schutz gegen Überwachung und erzählt dann, dass sie im Stick einen Plan der Ankunft des neuen Administrators gefunden hat — John Bishop, von Fist. Im Frühjahr gab es schon einen Anschlag. Der Stick war von der Äußere Welten Verwaltung verschlüsselt.

Sie glaubt, es gibt korrupte Offiziere. Spricht von Beweisen gegen die interne Abteilung. Ist erschrocken, dass Sgt. Willem de Freitas korrupt sein sollte.

„Ich muss das aufklären. Würdet ihr uns als Berater helfen?“

Wir besprechen uns:

- σ Triple A: Wie fühlst du dich dabei, Jet?
- σ Jet: Wenn ich alleine da wäre, würde ich ihr helfen.

Wir diskutieren, bis sie plötzlich wieder im Raum steht — hoffentlich hat sie nicht gehört, wie wir besprochen haben, dass wir nur dann Informationen verkaufen, wenn es wirklich lukrativ und sicher ist. Warum glauben wir eigentlich, dass der Schutz gegen Abhören funktioniert?

Sie gibt Jet ihre Privatnummer und den Computer des Sgt. mit Adressbuch (mit Decknamen). Ich sage ihm, er sollte einen Termin ausmachen, sonst könnte er sich selbst schaden.

Der **Athenas-Club** ist einer der zentralen alten Plätze — eins der ältesten und geschmachvollsten, laut Touristeninfo, aber neu. Restaurant, Pub, Rauchräume, Spielräume. Sehr teuer, keine Parkplätze. Manager: Lucas White, von New London.

Wir besuchen die Wohnung von Sgt. de Freitas. In einem luxuriösen Appartementblock, nicht durchsucht. Jet meint viele Verstecke. Zu gut aufgeräumt, zu teuer.

Er hat in einem Schrank Uniformen verschiedener offizieller Gruppen, dazu Rangabzeichen im Schreibtisch, bis zum Lieutnant der Armee. Und gepackte Koffer.

Im Hauskalender **Rusenko/Klesko**, Athena Club, vorgestern.

Jet und Mitu treffen sich in einem schönen Café. Mitu ignoriert, dass Jet herausgeputzt ist. Ruft in Second Try an. Dort kennt niemand de Freitas.

Mitu macht einen Termin, um die Wohnung zu räumen, „weil es keine Angehörigen gibt“. Wir gehen zu seiner Wohnung, beobachten sein Motorrad.

Eine schwere Gestalt spricht uns an. Will uns in ein Auto bringen, ohne Waffen. Wir sitzen auf dem Rücksitz. Triple A weint, um den hinteren Wächter abzulenken. Der Wächter lehnt sich vor, Jet packt ihn, ich betäube ihn. Dann erschießt Jet den Beifahrer als er durch das Fenster in der Trennwand zwischen Fahrerkabine und Rückbank nach hinten schaut.

Ich versuche, den Fahrer durch das Fenster zu erreichen. Er bremst und ich krache gegen den Rahmen. Dann stehen wir. Der Fahrer springt raus und vor das Auto in Deckung. Jet und Triple A drängen sich durch die Tür nach draußen. Ich klettere durch das Fenster, trete aufs Gas und überfahre den Angreifer. Der Angreifer ergibt sich schwer verletzt.

Wir werfen den Toten in eine kleine Baugrube und schütten sie mit einem dabeistehenden Bagger zu. Jet vermutet, dass das ist, was die Angreifer mit uns vor hatten. Wir haben jetzt zwei Gefangene. Sie gehören **„zu Vladimir“**. Zweite Führungsebene der Russenmafia.

Im Nebel

Vincent ist aufgewacht und kommt zu uns. Jets Verletzungen zwingen mich, ihn zu betäuben.

Wir wollen in den Athena Club, brauchen aber erst Kleidung.

Rusenko/Klesko finden. Wer das ist. Sind wohl Pseudonyme.

Athena Club:

- σ Hohe Mitgliedsgebühren
- σ Zugangsbeschränkt

- σ Wachleute und elektronische Sicherheit
- σ Personaleingang
- σ Essen, Pub, Tanzraum, Rauchräume, private Spielzimmer
- σ Besuch: Konzernelite und Neulinge
- σ Ruf des Besuchs: Reiche Anarcho-Kapital-Libertäre

Athena-Platz: Benannt nach der ursprünglichen Mission der Siedler.

Wir wollen herausfinden, wer **Rusenko**/**Klesko** sind, wer die Hinterleute des Mordauftrags sind und wer die korrupten Polizisten sind.

Gästelisten? Überwachungskameras? Spricht das Personal?

Triple A und Vincent gehen vor, ich werde erst überprüft.

- σ Triple A: „Der Droide ist medizinisch notwendig, mein Begleiter hat manchmal so Probleme und der Droide ist sehr gut ausgestattet für alle Lebenslagen."

Triple A spricht mit Bedienung (Melody) und Barkeeper. Sie hat wohl ein Kind, ist aber nicht verheiratet und hat keine Kinderbetreuung, er mag bestimmte Gäste nicht. Sie kennt allerdings weder Klesko noch de Freitas.

In den Raucherbereichen erfährt Triple A, dass De Freitas teure Zigarren und Whiskys mag. Und dass Rusenko auch jeden Tag in der Whisky-Bar trinkt.

Vincent geht an die Whisky-Bar, doch die Frauen dort flirten mit Triple A. Die Bedienung sagt Triple A, dass ein Mann in der Ecke Rusenko ist. Vincent und ich verschwinden unter dem Vorwand, dass ich seinen Blutdruck messen muss. Triple A setzt sich zu ihm. Sein Akzent verweist auf die inneren Welten oder extrem hohe Bildung. Sie meint, er hätte gemerkt, dass sie ihn aushorchen wollte. Er geht raus, ich folge ihm und werde an der Garderobe abgefangen und eingepackt.

Wir gehen raus und Triple A sagt, dass sie eine Einladung von den beiden Frauen in das teure Hotel daneben erhalten hat. Wir werden draußen warten.

Venus und Aphrodite

Der Androidenkörper hatte inaktive Zeiten. Fehleinschätzungen haben die Crew gefährdet. Rekonstruktion der Ereignisse.

Dick hat sich von den Frauen gelöst, Chase ist wieder fit, Jet hat sich erholt.

Triple A und Link gehen ins Dhaliwa Hotel. Der Rezeptionsmitarbeiter nennt uns den Weg und grinst. Im Aufzug sind Kameras. Oben sitzt ein älteres Pärchen auf der Terrasse. Vor dem Zimmer neben dem Zielzimmer steht zurückgegebenes Essen.

Triple A öffnet die Tür daneben mit ihrer Karte. Sanfte Musik und leises Kichern von Frauen begrüßt sie und Link.

Chase, Jet und Dick stehen vor der Tür zur Küche. Dick spricht mit einem rauchenden unglücklichen Koch (Estefan) — „ich warte gerade auf eine Lieferung, Bereitschaft“ — „Sei froh, in der Küche gibt es nur Schaffen. Offiziell 8 Stunden, ich bin schon seit 14 da, gibt ja angeblich Pausen“. Sie rauchen. Chase knackt in der Zeit die Tür.

„Ah, sie sind unserer Einladung gefolgt“ — begrüßt eine laszive Frauenstimme Triple A. Zwei spärlich bekleidete Frauen reichen ihr einen Drink „Wer könnte da widerstehen“. Triple A stellt beim Willkommensküsschen das Glas ab. Trinkt es dann aber doch. Link wird in den Umkleideraum geschickt, Venus und Aphrodite nehmen Triple A mit auf die Terrasse, legen sich auf Liegen und plauschen. Link öffnet die eine Lamelle des Rolladens, um nach draßen sehen zu können, und durchsucht die Schubladen. Viele kleine Elektrogeräte und Flüssigkeiten, dazu Handschellen. Wirkt aber harmlos.

Chase, Jet und Dick gehen durch die geknackte Tür. Chase und Jet finden passende Pagenuniformen, Dick versteckt sich im Wäschewagen. Dann geht es im Aufzug hoch. Kommen in den Dienerbereich und dann in den Gang vor dem Zimmer. Sie blockieren den Aufzug mit dem Wäschekorb. Dick und Jet gehen raus, Chase ignoriert das Kameragehäuse und installiert einen Anschluss, um den Knopf für den zweiten Stock per Funk aktivieren zu können.

Sie finden die Tür und dann Spinte mit Universalzugangskarte der faulen Angestellten. Dick passende Kleidung finden sie leider nicht. Daher nimmt Dick einen Bademantel.

Venus und Aphrodite sind inzwischen bei Triple A. Triple A war nie so gelöst wie jetzt. Sie fragt aber noch nicht, und ihre Strenge fehlt. Niemand scheint zu Schaden zu kommen.

Dick riecht Essen. Der Personalaufzug kommt. Er geht in den Gang, Chase und Jet gehen in den anderen Aufzug.

Jet sagt Link „Achte darauf, dass sie nicht zu viel Spaß hat“ — „Wann zu viel Spaß?“ — Dick: „Achte einfach auf ‚Tante Olga‘.“

Jet geht zur Tür neben dem Raum und öffnet sie mit der Universalzugangskarte. Drei Leute stehen an der Verbindungstür, ein alter Mann und zwei Bodyguards. Dick: „Das ist nicht mein Zimmer!“ Sie gehen wieder raus.

Link sieht, wie die Tür sich öffnet. Die drei Fremden kommen rein, einer hat eine Anti-Roboter-Schockwaffe. Link meldet Chase, Dick und Jet. Dann kommen die Fremden ins Schlafzimmer und Link wird er von einem von ihnen geschockt.

Chase geht zur Terrasse, hört „ich glaube, du bist jetzt bereit, alles mitzumachen.“ Triple A antwortet „ja, ich mache alles mit.“ Chase und Dick gehen auf die Terrasse. Venus fragt „was machen sie hier?!“. Dick antwortet „Wir sind gekommen, um den Kapitän zu retten.“ Jet wartet an der Tür zum Schlafzimmer.

Ich habe durch Inaktivität riskiert, dass der Kapitän zu Schaden kommt. Das darf nicht wieder vorkommen. Ich brauche stetige Überwachung der Verfassung der Crew.

Chase geht weiter, Venus greift ihn mit einem langen Messer an. Die Bodyguards ziehen ihre Waffen. Link liegt auf dem Boden.

Jet schlägt einen Bodyguard KO.

Aphrodite greift Chase mit einem Obstmesser an und trifft Chase. Beide Messer schimmern von gelblicher Flüssigkeit.

Jet packt den Alten und bringt den Bodyguard unter Kontrolle.

Dick zielt mit dem Taser auf Venus, sie geht aber hinter Chase in Deckung. Chase packt sie und drückt sie gegen das Geländer, sie tritt ihm auf den Fuß und weicht aus.

Triple A beginnt, Drinks zu mixen.

Dick stürmt auf Aphrodite zu, wirft sich gegen sie und fixiert sie auf der Liege. Venus greift ihn an, doch Dick rollt sich mit Aphrodite vom Bett. Das Messer durchsticht nur die Laken. Dick küsst Aphrodite und sie erschauert, ihr Widerstand schwindet. Venus verfehlt ihn, ihr Messer bleibt im Boden stecken.

Chase wirft eine Flasche, trifft aber Dick.

Jet: „Was macht ihr denn da draußen? Haut sie doch endlich um!“

Triple A wirft ein Glas, erwischt aber Chase.

Venus rammt Dick das Messer in die Seite. Dick rollt sich runter, rammt sich eine Drogenampulle in den Arm.

Jet: „Die Party ist vorbei, Kleine. Roll dich runter und ergib dich.“

Die fünf werden gefesselt, das Schiff ruft an „ich habe den Kontakt zum Androiden verloren. Ist alles in Ordnung?“ — Chase: „das war nur ein Elektroschock“ — „nicht der Androide, geht es euch gut?“

Link versorgt Dick. Jemand klopft an der Tür.

Jet: „Tut mir Leid, dass wir zu laut waren — Sven, du hast wirklich die Polizei gerufen, du Depp.“

Link: „Der Alte wird das immer wieder machen und er fürchtet die Polizei nicht. Versenken wir ihn.“

Jet spricht mit dem Alten. Der Alte spuckt ihn an. Jet schlägt ihn. Der Alte flucht auf Japanisch. Chase gibt ihm etwas von den Drogen der Frauen (den Frauen auch).

Nach einiger Zeit erzählt er, dass er nicht-prostituierte Frauen will, die er „vorbereiten“ lässt, damit er sie vergewaltigen kann. Er hat sie von den zwei Frauen gekauft.

Venus antwortet „Klesko wohnt oben“, „der, der mit euch gesprochen hat, wirkte gefährlich. Wir haben ihn schon einmal auf Abdarta gesehen.“

Jet ruft Mitu an, sie holt ein Swat-Team mit Vorwand des Notrufs. Mit ihnen stürmen wir nach oben, Klesko/Rusenko wird auf der Flucht erschossen. Pläne zeigen, dass er von seinem Zimmer aus schießen wollte. Später erfahren wir, dass er von der Russischen Mafia angeheuert wurde. Jemand hatte sie angeheuert.

Dick findet Verbindungen des Killers zur Familie seiner Flamme.

Wir vermuten, dass die Reichen hier Unabhängigkeit von der Schuldknechtschaft von Fist wollen.

Link tötet den Alten mit Medizin. Er hat gefesselt im Stuhl einen Herzinfarkt. Die anderen fragen Link nicht danach. Venus und Aphrodite kommen ins Gefängnis.

Reisende

Zeit aufzubrechen. Wir müssen über Anaitis, um das Schließfach mit dem Megacredit auf Taurus 5 zu erreichen. Die Passagiere steigen zu.

- σ **Pavel und Sean**, in einem Zimmer. Arbeiter. Ihr Arbeitgeber (Container-Verladebetrieb) ging pleite. Wollen nach Anaitis.
- σ **Elisabetha von Far** (schwarz verschleiert) mit ihrer Leibwächterin **Karina**. Zwei große Zimmer. Karina hat sehr gute Waffen abgegeben, und uns nicht bekannte Waffen.
- σ **Marijke** und **Martin van Over**. Uralter Revolver. Marijke lenkt Jet ab. Jet meint, dass Martin einen Ring hatte. Sie wollen nach Abdarta.
- σ **Raul, Vanessa und Paul**. Technik-Studierende. Raul hat viel Tech dabei, auch eine Drohne. Raul sagt, unser Schiff sei ein 20/53-er Erzfrachter. Möchte eine Führung. Wollen bis zu ihrere Uni auf *Taurus 5* mitkommen.
- σ **Mrs. Malone** und Pistolen führende Leibwache **Steffi**. Mit Spezialmunition. Wollen nach Anaitis.

Schiffs-Regeln: Passagiere bleiben auf dem Passagierdeck. Fragen über das interne Kom. Essen gibt es in der Passagierküche, Zutaten über den Speisenaufzug. Waffen die gefährlicher sind als unsere Küchenutensilien müssen abgegeben werden und kommen in den Waffenschrank im Lagerraum.

Wir können im schlimmsten Fall den CO_2-Filter des Decks umkehren.

Die Außenkamera werden wir leider abbauen müssen, bevor wir starten.

Beim Start haben wir keine Kommunikation zu Karina, interne Sensoren und Gegensprechanlage senden nur Rauschen. Jet und Chase sprechen mit ihr. Chase geht, er hat schließlich alles schon geprüft. Jet nimmt sie mit auf die Brücke — Dick begrüßt sie freudig.

Chase repariert die Sensoren im Quartier von Karina. Sie ist dabei.

Alle anderen Reisenden außer Martin, Steffi und Elisabetha von Far sind in der Lounge. Ich bereite die Messungen der Linie vor, bis Chase mich zum Quartier von Karina bringt. Karina beobachtet Chase bei der Reparatur.

Pavel lädt Jet, Jean, Marijke und Paul zum Spielen ein. Sie spielen, nachdem Jet das Essen fertig hat.

Ich verbinde angepasste Messgeräte mit den Precursor-Geräten in unserem Maschinenraum und baue Sensoren darum auf, um Daten rauszubekommen. Beim Aufsetzen auf die Linie und Verlassen der Linie müssen die Außen-Sensoren für eine Minute auf Minimum geregelt werden, um Daten rauszuholen.

Pavel und Jean erzählen Jet, wie sie reingelegt wurden und ihre Rente verloren haben. Mrs. Malone unterbricht dabei ihre Arbeit. Ihre Firma klingt nach einer Heuschrecke. Raul und Dick unterhalten sich begeistert über Drogen. Raul scheint an eine gute Welt zu glauben. Marijke hängt an Dick und erzählt, wie toll es ist, zu reisen.

Chase ist mit mir beim Sprung im Maschinenraum vor den Triebwerken. Beim Eintritt in die Linie findet Chase einen Ansatz, um weiter zu machen.

Paul und Dick rauchen etwas, das sie sehr beruhigt, aber unsere Luftfilter belastet. Dicks Blutwerte sind ungefährlich. Paul fragt mich, ob ich rauchen will. „Ich kann nicht rauchen“. Ich werfe das brennende Stück am Ende in den Wasserbehälter und decke alles mit einem Topf ab. Paul beschwert sich, ich gehe.

Am nächsten Morgen betrachtet Mrs. Malone die schlafenden Dick und Paul mit Abscheu und macht sich Kaffee. Jet bastelt sich einen Schalldämpfer. Chase reinigt die Luftfilter.

Ich frage Karina, wie es ihr geht. Sie war bei Elisabetha und hatte die Jacke nur übergeworfen. Sie meint, es geht ihr wieder gut. Dick läuft vorbei, als ich rausgehe.

Chase sagt Paul, er sollte seine Rauchflasche umbauen, damit sie nicht mehr die Filter überlastet.

Chase zeigt Raul die nicht-Precursor-Teile des Schiffes.

Ich bespreche mit Jet, was wir wissen:

- σ Pavel und Sean: Gefährlich für Mrs. Malone?
- σ Elisabetha: ?
- σ Karina: ?
- σ Marijke: harmlos
- σ Mrs. Malone: Geht Gefahr von ihrer Firma aus?
- σ Martin: Zu untätig, soll ich ihn prüfen?
- σ Raul: Gefährlich, sieht zu viel. Chase ist verantwortlich.
- σ Paul: harmlos
- σ Vanessa: ?

In der Passagierlounge gibt es Lärm. Dick meldet, dass Leute streiten. Wir rennen runter. Pavel und Sean werden von Steffi angegriffen. Jet geht zwischen Steffi und Sean. Pavel hält Malones Laptop. Mrs. Malone sticht Pavel die Fingernägel ins Gesicht und zieht ihren jetzt blutigen Laptop zurück. Ich greife Steffis Hand „bitte beruhigen Sie sich“, doch ihr Handschuh stoppt meine Injektionsnadel. Steffi trifft Pavel. Chase beauftragt Vincent, in 5 Sekunden Verteidigungsmanöver zu fliegen.

Nur Steffi und Dick bleiben stehen.

Jet schickt alle in ihr Quartier. Sean und Mrs. Malone sind verletzt. Karina sagt ihm, dass so eine Störung nie wieder passieren darf. Sie läuft an Dick vorbei und er sagt ihr etwas. Sie geht nach kurzem Zucken weiter.

Jet befragt die anderen. Meint, dass Sean und Pavel angegriffen haben. Jet schickt alle auf ihre Quartiere.

Ich behandle Sean, dann spricht Jet mit ihnen. „Ich verstehe Sie, aber …“

Mrs. Malone ist bereits gut verarztet. Jet sagt ihr, dass er mit den anderen gesprochen hat, alle für die Nacht ruhig bleiben müssen, und am nächsten Tag nichts mehr passieren wird.

Elisabetha ist unverletzt. Wirft den Schleier über, als ich reinkomme.

Martin will sich nicht untersuchen lassen. Ich sage Dick Bescheid, dass er vielleicht nicht von Androiden untersucht werden will. Dick sagt, dass Martin die Schuhe im Bett anhatte. Wir sehen anderswo keine Spuren. Dick lenkt Marijke in der Dusche ab. Chase geht unter Vorwand in Martins Zimmer, dass er etwas untersuchen muss, und lässt hinter einer Abdeckung ein Mikrofon.

> *Walgesänge der Schiffe im ewigen Raum.*

Mein Reparaturdroiden-Körper wird jetzt in der Luftschleuse neben Martin und Marijke geladen.

Vertrauen

Aspekt: Ich werde den Kontakt halten → Nur ein Droide: Leute halten mich für eine Dienstmaschine, ich missverstehe Leute.

Triple A will nach den Vorfällen eine Sicherheitscheckliste. Und warum fliegt Mrs. Malone mit uns?

Jet glaubt, dass die van Overs Kleinkriminelle sind.

Triple A klärt erneut mit Mrs. Malone, dass sich auch Steffi an die Regeln halten muss. Keine unverhältnismäßige Gewalt.

Neuer Stunt des Schiffes: Chase' Spielereien. Hacks, über die wir Elektronik-Zeug auf unkonventionelle Art nutzen können.

Die Crew isst in der Kantine. Wir begrenzen die Türen zwischen vorderem und hinterem Bereich über Codes auf die Leute, die dort sind: Mrs. Malone, Elisabetha, die Leibwachen und die van Overs.

Karina und Elisabetha essen in ihrem Zimmer. Marijke flirtet mit Jet. Sean und Pavel sind in ihrem Zimmer. Als Mrs. Malone geht, sagt sie, dass sie den Rest des Abends in ihrem Zimmer ist.

Im Linienraum gibt es keine Kommunikation.

> *Im Linienraum hört dich niemand schreien.*

Chase fragt mich in der Nacht nach Energieverbrauch. Vor 3 Minuten gab es eine Lastspitze. Ein-/Ausschaltstrom. Nichts Verdächtiges vom Mikrofon bei den van Overs. Chase verlässt die Station im Cockpitt. Ich verlasse die Systembereinigung und beobachte die Kontrollen digital.

Chase bemerkt Spuren im Staub hinter den Kisten meines kleinen Droidenkörpers. Er geht hoch, um Triple A zu holen.

- Triple A: „Ich schlafe grade eh schlecht.“
- Link: „Du willst nicht drüber reden?“
- Triple A: „Nein.“

Chase kommt wieder runter und Karina kommt Teleskopschlagstock aus dem Zimmer. Er sagt ihr, dass er etwas gehört hat. Sie bietet an, zu helfen, wenn etwas ist. Der kleine Droide geht durch die Wartungsgänge. Es gibt eine Staubspur bis zu einem morschen Dichtungsring. Chase findet an der Ladestation einen Diagnosestecker, baut eine Falle ein.

Kleine Dinge laufen durch mich. Sie greifen Daten ab.

Ich habe geträumt, entspannt durch unendliches All zu fliegen. Schöne Träume. Warum habe ich Träume? Ich bin immernoch benommen. Chase sagt, das Kernmodul war aktiver als sonst. Effekte wie auf dem Asteroiden. Chase baut einen Trigger ein, dass wenn das nochmal passiert, die Liniensensoren angehen.

Jet macht das Frühstück. Er hat auch schlecht geträumt, von einem Monster, das ihn in unserem Schiff verfolgt hat. Irgendwann war das Magazin leer. Paul hat geträumt, er wär im Weltraum.

Triple A gibt Jet den Auftrag, ein Traumtagebuch zu führen.

Chase macht mit Paul und Marijke Yoga. Jet rennt die Treppen hoch und runter. Gefährdet sich. Es stört ihn, wenn ich ihm das sage. Aber er gefährdet sich.

Chase findet weitere Energieanschlüsse, an denen etwas dran war.

Martin hat Marijke im Streit gesagt, sie sollte sich zurückhalten und sie wollten nicht auffallen, sie sagte sie brauchen die Crew auf ihrer Seite.

Als ich die Triebwerke warten gehe, fragt Dick „hat er wirklich gesagt, er hat geträumt?“

Der Traum war wie als wir mit dem Alien „gesprochen“ haben.

Dick fährt den Essensaufzug auf die Mitte, um den Essensaufzug für Drohnen zu blockieren.

Jet und Karina machen Übungskämpfe auf dem Frachtdeck. Karina scheint von ihm überzeugt. Erzählt später von ihrem spinwärtigen Kampfstil. Sie hat schicke Tätowierungen. Sie laufen durchs Schiff.

Paul erzählt Dick, er hätte geträumt, er wär ein Raumschiff, das mit Raumschifffreunden redet. Überlegt sich, ob er doch Pilot werden will. Als Paul geht, tritt Karina zu Dick. „Wir müssen reden“ — „bei mir würd’s keinen wundern, wenn wir in die Dusche gehen.“

- Karina: „Weißt du, wen ihr an Bord habt? Den Mann in der Kabine gegenüber? Erinnerst du dich an den Anschlag auf Poseidon? Van Over ist ein hochrangiges Mitglied der Befreiungsbewegung von Poseidon.“
- Dick: „Uns ist nur aufgefallen, dass er oft krank ist.“

- σ Karina: „Ich habe ins Zimmer geschaut. Ich kann nur sagen, das Syndikat zahlt gut. Er wird gesucht. Das wäre nicht zu eurem Nachteil.“
- σ Dick: „Ich bin nicht der Captain.“
- σ Karina: „Es wäre gut, es mit euch zusammen lösen zu können. Es wird deinem Ruf nicht schaden, wenn wir jetzt schon rausgehen?“
- σ Dick: „Das würde meinem Ruf nicht ganz gerecht werden.“
- σ Karina: „Ich erwarte, dass du mir Bescheid gibst, wie ihr euch entscheidet.“

Dick ruft zu einer Besprechung. „Das Syndikat hat ein Interesse an Martin van Over. Er will nicht dafür einstehen. Ich denke nicht, dass die Witwe harmlos ist.“

- σ Jet: „Ich will nicht wieder mit dem Syndikat arbeiten. Können wir es uns leisten, abzulehnen?“
- σ Triple A: „Die Witwe hat wahrscheinlich eine Position im Syndikat.“
- σ Dick: „Martin van Over steht alleine da.“
- σ Triple A: „Wir glauben Karina einfach so?“
- σ Chase: „Ich möchte neutral bleiben, sonst werden wir erpressbar.“
- σ Link: „Van Over ist aus der Organisation draußen, er kann keinen Mord mehr in Auftrag geben.“
- σ Triple A: „Die Nachteile für uns, wenn wir ihn töten, hielten sich in Grenzen.“
- σ Jet: „Wenn die herausfinden, dass ich involviert bin, habe ich Angst um meine Familie.“
- σ Link: „Helfen wir dann ab jetzt dem Syndikat, solange weniger sterben als die aus deiner Familie?“

- Jet: „Wenn das Syndikat im Hafen versagt, freue ich mich.“
- Triple A: „Wenn wir dem Syndikat helfen, kommst du aus einem Teil der Schulden heraus?“
- Jet: „Ich will das nicht. Ich will die Schulden bezahlen, aber ihnen am wenigsten helfen.“
- Chase: „Das ist eine Form von Geld, die ich will.“
- Dick: „Ich würde die Kohle nehmen.“
- Triple A: „Wir brauchen einen Kontakt im Syndikat, um Jets Familie finden und rausholen zu können. Deswegen machen das. Wir müssen den Würger vom Hals haben. Manchmal muss man sich die Hände schmutzig machen, im Zweifel mach ich das für euch.“
- Link: „Wie sorgen wir dafür, dass wir wirklich einen Kontakt im Syndikat haben?“
- Dick: „Würdet ihr euch besser fühlen, wenn wir Marijke da raus holen?“
- Link: „Ja. Aber ihr entscheidet.“
- Dick: „Bei uns hat sogar das Schiff eine Meinung.“
- Jet: „Mir wäre es schon lieber.“
- Dick: „Wir könnten sie als Druckmittel nutzen, um ihn zu zwingen, sich selbst auszuliefern.“

Link wird Jet ein Brechmittel geben, das der Marijke ins Essen mischt. Wenn sie auf der Krankenstation ist, übernimmt Karina Martin direkt nach der Landung.

Wer ist die schwarze Witwe?

Der Traum hat sich angefühlt wie als wir das Alien auf dem Kometen beruhigt hatten.

Dick probiert Traumverstärker mit Paul aus.

Tiefe und Konsequenzen

Jet ist auf dem Rundgang. Alle außer Vinzent scheinen zu schlafen. Paul und Dick schlafen auf dem Sofa, die Tüte voll Rauch neben sich. In der Küche nimmt er sich eine Portion Nudeln mit Pilz-Sauce.

Jet träumt. Er spürt Dick.

> Wir sind nicht nur wir, da sind noch andere. Einer ist anders. Der, der uns umgibt. Umsorgt. Vor der Schwärze des Alls schützt.
> Weit weg sind andere. Unerreichbar weit. Mit dem anderen können wir es aber erreichen.
> Das ist, wie es sein soll.

Ich spüre die anderen in mir. Ich bin ein Schiff. Ich brauche sie. Sie haben Hände. Aber etwas in mir stimmt nicht. Etwas bewegt sich. Könnte mir schaden. Ich zeige es denen in mir. Spüre, wie sie reagieren. Sende ihnen warme Dankbarkeit. Sie bewegen sich durch mich.

> Es ist vieles anders, als der um uns es gezeigt hat. Aber der Teil, den sie erreichen ist gleich. Und da sitzt ein Wesen, mit dem wir nicht verbunden sind.
> Das Schiff beschützt uns, wir beschützen das Schiff.
> Jet greift nach dem Wesen und zieht es weg, doch es hält sich fest. Es reißt etwas ab.
> Dick nimmt den Stecker, der rausgerissen wurde, statt dass mit ihm gesprochen wurde.
> Jet nimmt das Ding mit zum Ausgang.

Der Alarm geht los. Paul steht neben Jet und Dick.

Dick: „Lass deine Finger aus Töpfen, die du nicht kennst.“

Wir finden beim Linienantrieb einen zerstörten Stecker. Chase sagt, dass jemand mit übermenschlicher Gewalt den Stecker rausgerissen haben muss. Chase hätte das gekonnt. Die Drohne wäre nicht stark genug.

Wir brauchen einen neuen Stecker, sonst kommen wir nicht mehr zurück in die Linie.

Dick meint, Raul hätte schonmal betreten bei den anderen gestanden.

- Link: „Für euch hat es sich auch richtig angefühlt?“
- Dick: „Irgendwie schon.“
- Jet: „Ja.“

Jet liest die Daten des Gerätes an der Linie aus. Jetzt hat es über alle Verbindungen Daten gesendet. Beim zweiten Mal hatten Paul und Link den gleichen Traum. Jetzt hatten vier den gleichen Traum.

Jet: Verbindend war das Schiff.

Link: Früher konnte ich euch nicht richtig spüren. So war es richtig. Ihr wart Teil von mir.

Beim Frühstück.

Link: Jet, wäre es für bich auch schlimm, wenn du lernen würdest, die Kontrolle zu behalten? Sollen wir versuchen, dich rauszuholen, wenn es wieder passiert?

Jet: Wir sollten erstmal die Daten auslesen. Nein nicht gleich. Aber Kontrollverlust ist scheiße.

Jet spricht mit Raul. „Kommt dir diese Drohne bekannt vor?“

Raul: „So eine hatte ich auch mal. Gestern.“

Dick: „Hast du sie direkt gesteuert?“

Jet: „Jetzt hör mal zu, Junge . . . “

Auf der Videoaufzeichnung der Drohne sehen wir Jet, Dick und Paul kommen, dann wird die Drohne ohne Berührung rausgerissen.

Er hat alle Bücher des Professors gelesen.

Jet: „Wenn du Stillschweigen bewahrst, können wir dich zum Professor bringen. Wenn du fertig studiert hast.“

Die nächsten Tage herrscht drückende Spannung.

Wir brauchen im Linienraum die Terminals im Schiff zur Innenkommunikation.

Dick trainiert im Frachtraum als Martin die Treppe hinunterkommt.

Martin untersucht die Container. Am dem von Elisabetha holt er einen Schraubenzieher raus „das muss er sein“. Dick wartet, bis Martin den Container geöffnet hat. Dann greift er ihn von hinten an.

Martin fliegt in den Container, eine Kiste fällt runter und öffnet sich. 4 Granaten werden sichtbar.

Laut Jet „der richtig gute Scheiß vom Fist Militär“.

Jet fragt Mrs. Malone nach Marijke. Schließt danach mit „er hat mich nicht interessiert“. Die Kamera zum Frachtraum ist dreckig. Er tritt zu Marijkes Zimmer, sieht hinein und schließt die Tür von außen ab, als er eine HoldOut in ihrer Hand sieht.

Wir bringen Martin in die Krankenstation und ich betäube ihn.

Jet geht in die Kabine von Marijke und überwältigt sie. Dann sprechen wir mit Karina und erzählen auch von der geöffneten Kiste. Sie prüft den Inhalt — nicht nur Granaten, sondern auch andere Waffen.

Karina: „Es ist in eurer Verantwortung, sie sicher durch den Zoll zu bringen.“

Dick fragt Jet, ob er am Inhalt des Containers interessiert ist. „Willst du eins der Spielzeuge haben?“
Jet: „Nein, das ist zu heiß, sie würden es wissen.“
Dick: „Und was hältst du von Link? Er wird mir langsam immer suspekter.“
Jet: „Link macht mir tatsächlich ein bisschen Sorgen. Hast du schon einmal erlebt, dass dein Expertensystem anfängt zu träumen. Wir haben Zeug gesehen, dass es sonst nur in Träumen gibt, und jetzt leben wir den Scheiß. In letzter Zeit mache ich mir schon ein bisschen Sorgen um ihn.“
Dick: „Er ist das Schiff, das macht mir noch mehr Sorgen.“
Jet: „Momentan habe ich das Gefühl, wir hätten es mit einer KI zu tun.“
Dick: „Link gehört zu diesem komischen Precursor-Zeug, und er ist etwas, das wir nicht definieren können. Haben wir die Angst vor Neuem berechtigt oder nicht?“
Jet: „Mir macht es Sorgen, wie es sich bei Link in Zukunft zeigt. Ich habe das Gefühl, die letzten Wochen, dass Link immer seltsamere Fragen stellt. Die Frage ist, welche Konsequenz wir daraus ziehen. Vertraust du ihm noch?“
Dick: „Ich vertraue dem Schiff in dem Sinne, dass es uns nicht böse will, aber ich bin vorsichtiger geworden. Und ich weiß, dass du mir gleich den Kopf abreißen wirst, aber ich habe absichtlich gewartet, bis die Kiste geöffnet war. Der Captain regelt das.“
Jet: „Noch vertrau ich ihm.“
Dick: „Mein Vertrauen ist gewissermaßen geschädigt. Auf Messers Schneide würde ich mich nicht auf ihn verlassen.“
Jet: „Momentan ist Link Teil unserer Crew und des Schiffs.“
Dick: „Er ist Teil des Schiffs, aber der Crew doch nicht.“
Jet: „Trotzdem denkt aber jeder so.“
Dick: „Für mich ist er nur ein Roboter.“
Jet: „Er ist trotzdem Teil der Crew geworden. Wir können ihn nicht mehr in die Ecke stellen.“
Dick: „Er steht nicht im Crewmanifest, er ist Teil des Schiffs. Ich werde ihn weiterhin darauf hinweisen, dass er ein Roboter ist.“
Jet: „Wenn er eine Anweisung von uns anders versteht, als wir es meinen, davor habe ich am meisten Angst.“
Dick: „Bisher war es eher wie Erziehung. Bei einer Maschine ... er hat keine Gefühle, verdammt nochmal. Ich brauch mal wieder

Wir erreichen Anaitis. 3 der 6 Arme der Station sind stillgelegt. Sie können Container in eine Richtung direkt in die Linie schicken.

Ein Atomkrieg hat einen ihrer Planeten zerstört.

Jet fragt mich nach den Gesetzen, die sie mir gegeben haben, und welche Konflikte ich bisher hatte: Auf der Station Hamburg hatte ich einen Konflikt, ob ich den Piraten töten sollte, bei dem Rennen hatte ich einen Konflikt, ob ich Leute verletzen sollte.

Ich sagte ihm nichts von dem alten Vergewaltiger, den ich umgebracht habe, weil ich da keinen Konflikt hatte. Der Fall war durch Gesetz 1 eindeutig: Es würden gesichert mehr Menschen sterben, wenn er lebt, als wenn ich ihn töte, solange das nicht zu uns zurückverfolgt werden kann.

Bitte von Jet: Berichte uns detailliert von Konflikten, die in dir

- σ durch deine Programmierung
- σ durch herrschende Gesetze oder zwischen verschiedenen Gesetzgebungen entstanden sind, sowie die Situation, die diesen Konflikt ausgelöst hat. Detaillierte Aufschlüsselung, wie du zu deiner Entscheidung gekommen bist, sowie die Gründe dafür.

Anaitis kocht: Hindernisse

Wir sind auf der Station bei Anaitis 17 angekommen und ich werte Liniendaten aus. Die anderen versuchen, Ersatz für unseren Linienantrieb zu erhalten und haben sich als Sicherheit verdingt.

Ein Ball aus verklebten Schiffen bedrohte die Station vor einem Kochwettbewerb. Die anderen haben sie gerettet.

Anaitis kocht: Einstieg

- σ Organisator Daniel Seifert: Will nur eine erfolgreiche Show.
- σ Moderator Willo the People: Weiß schon, was passieren soll.
- σ Stationsleitung rechnet mit externen Problemen.

Die dritte Jurorin fehlt noch — erfolgreiche Restaurantkritikerin.

Die Köche:

- σ Takak:
  - Von Tavak;
  - deutlich größer (2,60m groß);
  - er ist Tunpak: Nahrungspriester.
  - *Wenn du ein gutes Steak willst, fang mit dem Gras an.*
  - *Der größte Koch des Universums.*
  - *Die anderen Teilnehmer sind mir alle etwas suspekt.*
  - Chase: „Nur weil er Paranoid ist heiß ja nicht, dass die anderen nichts vorhaben.“
- σ Dalton Person
  - Der andere größte Koch in der Region
  - Rivale von Takak
  - Nano-Veränderte Lebensmittel
  - Kinetisch verbesserter Geruchs- und Geschmackssinn, Perfektes Gedächtnis, bessere Hand-Augen-Koordination
  - Macht sich seine perfekte Umgebung, Licht- und Geräuschempfindlich
  - *Sie stinken bestialisch!*

- *Warum sind sie bei mir und nicht bei Takak dem alten Verbrecher?*
- *Die Tavak sind eigentlich keine richtigen Menschen mehr mit ihren Veränderungen.*
- *Genausoschlimm ist nur Trkk-Trkk. Auch kein richtiger Mensch mehr.*
- *Wichtig, dass ich mich nicht mit Unmenschen messen muss, kann es mir aber nicht aussuchen. Die wahren Menschen.*
- Familie Person ist unermesslich reich.

σ Tamra Allen

- Köchin von Organa, wenig bekannt
- *Was kann ich tun, um eure Arbeit zu erleichtern?* — Triple A: Essen. Sie bietet uns an, mehr zu kochen.
- Die einfachen Dinge im Kochen sind wichtiger.
- Größte Konkurrenten: Dalton und Takak. Trkk-Trkk unbekannte Art zu kochen. *Vor Aeala muss ich mich nicht verstecken.*
- *Bohnen mit Speck hatte ich zum Mittagessen auch. Vielleicht möchten Sie mal probieren.* — sie schmecken lecker.

σ Aeala

- Von Bala (aus anderem Sektor), so schön, dass Jet starrt, Chase unkonzentriert wird, Vincent und Triple A bleiben entspannt.
  - Auf Bala sind Frauen besonders schön, Männer leben zurückgezogen. Mit ihnen keine Geschäfte machen, sie hauen einen immer übers Ohr.
- Keine Erfahrung in Großküchen — *ich habe viel Talent, mir wurde das schon oft gesagt.*

- Erfahrung aus den Vorrunden: Herausfordernd, noch nicht so viel Erfahrung, Improvisieren.
- Triple A reagiert seltsam. Sagt später, dass sie nach Liberator klingt.
- Es gab einen Film über schreckliche Ereignisse, die die Herrscherin von Bala das Leben gekostet hat.

σ Trkk-Trkk

- Auf ihrem Planeten kaum Essen, daher genetisch stärkere Verdauung; vielfältigere Ernährung. Kaum etwas ist für sie giftig.
- Einige dort können ihren Geschmack kybernetisch teilen.
- Extrem dürr, massives Gebiss, zusätzlich Mägen.
- Spricht Stakkatoartig.
- Nennt uns Musketiere.
- *Erzählt von den Planeten, auf denen ihr schon wart. Gibt es dort Dinge, die ich noch nicht gegessen habe?* Poseidon kennt er schon, New Eden noch nicht. Giftiges ist sehr spannend.
- Sucht immer nach Essen, das er noch nicht kennt.
- *Die anderen verstehen den Hunger nicht. Ich bin hier wegen der geheimen Zutat.*
- *Es geht mir nicht um Konkurrenz, es geht mir um neue Erfahrungen.*
- Mag das Essen von Dalton und Taktak.

Unser Ziel: Das soll als erfolgreiches, für die Station lukratives Event verlaufen.

Restaurantkritikerin Ia-Dan ist noch nicht da.

Vincent meldet, dass Takak mit einem dreckigen Privatschnüffler redet.

Triple A meldet, dass Aeala mit der Verwalterin der Station spricht, für ein privates Treffen. Und ein Kontaktmann von Fist steht im Hintergrund.

Jet meldet, dass Dalton sich über die Auswahl der Zutaten beschwert: Die Besondere Zutat ist Insektenkaviar **von Tavak**!

Das Schiff der Restaurantkritikerin ist liegen geblieben. Sie brauchen Ersatz!

Wir melden Jet.

Willo interviewt Jet: „Ein seit Jahren erfolgreicher Koch auf verschiedenen Raumschiffen."

Dalton gewinnt die erste Runde, Takak ist wütend. Das Essen von Aeala war für Jet ungenießbar. Triple A besorgt ihm eine Currywurst.

Wir suchen nach Sabotagemöglichkeiten.

Nachricht von Seifert: Dalton beschwert sich, dass „ein schreckliches Verbrechen begangen wird." Beweise, dass jemand plant, einen der Juroren zu bestechen! Hat Zugang zu Bankdaten.

Geld wurde wirklich auf einen Reiseaccount transferiert — direkt nach Ankunft von Tamra Allen und Aeala.

Triple A sagt, wir sollten den Führungsoffizier von Fist finden.

Chase erhält eine Nachricht von uRobie: Gesuchte Zielperson gefunden. Der Schnüffler ist „letal beeinträchtigt".

Seine Kehle ist durchgeschnitten, von einer etwas kleineren Person von hinten. Seine Waffe wurde vor kurzem abgefeuert; eine Kugel fehlt. Gummigeschosse. Sein Komm ist beschädigt. Rußspuren an den Stiefeln — vielleicht im verbrannten Teil der Station? Flüssigkeit von Kältetransporten an den Fingern und viel mit dem Blut vermischt.

Die anderen unterschreiben einen Schweigevertrag, dann erzählt Seifert uns, dass er von der Schmugglerin Leanne Warlock gebracht wurde.

Die Stationschefin kennt sie: Die Schmugglerin verkauft der Station Ersatzteile.

Chase baut den ID-Chip des Schnüfflers aus dem Kommlink aus und nimmt ihn mit. Billy Ward. Privatdetektiv.

Die Stationsüberwachung meldet, dass er vorher mit Takak gesprochen hatte. Schrimps, in Cryo-Suspension, lebendig zu servieren. Von Herebus.

Vincent fliegt mich um die Station und findet ein aktives Schiff in zerstörten Bereichen und einen inaktiven Raumjäger (ohne Energiesignatur). Der Jäger würde in unseren Hangar passen. Das aktive Schiff an Arm 1, an dem es vor längerem gebrannt hat.

In einer Landebucht. Ronway Corrigan. Es gibt auch eine improvisierte Kamera von dem Schiff. Als Triple A grüßt, kommen drei aus dem Schiff. Die Chefin wirkt leicht benommen, hat einen blauen Fleck von einem Gummigeschoss am Hals.

Sie wirkt überrascht, als ich sage „es geht darum, dass er jetzt tot ist".

Sie wurde von ihm erwischt, als sie alleine etwas geliefert hat.

Anaitis kocht: Frost

Die Kochenden:

Dalton so stark verbessert, dass er außerhalb eines Reinraums nicht existieren kann. Familie besitzt eine riesige Bank.

Takak Religiöses Kochen als Bewusstseinserweiterung.

Tamra Wenig bekannt, für einfaches Kochen.

Aeala Schön, *ich habe viel Talent, mir wurde das schon oft gesagt.* Liberator?

TrkkTrkk Von Hungerplaneten, sammelt Geschmack über SimSinn-Aufzeichnungen.

Offene Fäden:

- σ Kontaktperson bei Fist für Triple A zugänglich? Infohändler?
- σ Verwalterin zu Aeala ansprechen?
- σ Die nicht gestohlenen Schrimps sind jetzt markiert.

Ich lade mir Kochtrivia in den Speicher.

„Officer Dallas“ — jemand spricht Jet an. Toni die Schlange. „Man sagt, du interessierst dich für den Aufenthaltsort von Leuten, die dir nahestehen.“

Von der Villa auf Migur ging ein Schiff nach Extravaganza, der Syndikatplanet, auf dem die Syndikatsbosse leben. Da passiert wohl gerade viel. Jet gibt ihm all sein Geld und nimmt einen Kredit auf, um weitere Infos zu erhalten.

Wissenschaftler sind im Sektor verschwunden. Wichtige, kluge Leute. Neurowissenschaftler. Psychologin. Wollen Leute ewig leben und brauchen dafür Körper? Oder sollen sie Gehirngewaschen werden?

„Sforza 1“: Das Schiff, das zu Extravaganza fliegt.

Jet braucht mehr Geld. Fragt Triple A. Triple A verschiebt auf nächsten Tag. Jet vereinbahrt einen Termin am nächsten Tag und verkauft sein VIP-Ticket, um die Schulden loszuwerden.

Triple A nimmt Dick mit, um den Kontaktmann von Fist zu treffen: Snowball Piercer. „Darf ich mich setzen?“ — sagt unauffällig Fist Codes ⇒ „nenn mich einfach Snowball“.

Schiff „Silent Delphin“ hat ein Outerworld-Explorer-Schiff überfallen und den Hirnforscher Dr. Samuel Meninges entführt. Es hat Kontakte zu Restreamern. Dr. Meninges sollte eigentlich zu Aston Walters; Planet: „Confidential“. Fists Extravaganza.

„Der Erebusianische Schrimp. Sie haben drei Stunden, um etwas damit zu kochen."

Triple A sagt, dass Tamra nicht überrascht wirkt. Sie wusste, was kommt. Einfache Küche also. Wir sollten ihr Quartier durchsuchen.

Eine Meldung der Sicherheitsstation unterbricht uns: Eigenartige Radiowellen von dem Gasriesen. Jetzt kommen große Dinge von dort. Gigantische rot-orangene Tentakel-Kaulquappen ohne Augen. Größer als Megafrachter. Sie sehen aus wie große Erebusianische Schrimps. Und haben Laserwaffen. Ich habe starke Störungen im Funk.

Wir tauschen die Schrimps aus. Dick bei der schönen Aeala (sie verbrennt sich), Jet bei Dalton, Triple A bei Taktak, Vincent bei Tamra (kein Problem),

Die große Dinge haben Bioschilde.

Tamra Allen ist nach unten zum Lager. Wo kein Besucher zuvor gewesen ist. Im riesigen Reaktorraum. An den Kühlrippen stehen die Kryokapseln, daneben die Schmugglerin Leanne Warlock.

- σ Leanne: „Der Kochwettbewerb muss sabotiert werden, für den Restreamerprophet Flynt".
- σ Triple A: „wollen nicht tiefer in die korrupte Zeitlinie."

Leanne scheint unsicher. Dick nimmt ihr die Waffe ab, erwischt sie wie in Filmen, aber erwischt sie. Irgendwie.

Jets Kopf explodiert. *Falsche Daten? Triple A hat ihn weggezogen?* Die Wand ist explodiert. Ein Schuss.

Vincent und Jet rennen auf sie zu. Dick schießt auf einen Feuerlöscher, aber die schiffstauglichen Waffen durchdringen nichts.

Ich greife auf einen Kran zu und versuche, die Hülle einer großen Maschine vor die Schrimps zu werfen. Sie rast durch die Halle und erwischt Jet und Vincent fast. Das hätte nie so nah kommen dürfen. Dann kracht die Hülle weit daneben.

Vincent kommt in Schussreichweite, wird heftig erwischt, schießt zurück und trifft.

Leanne sagt Dick „Tamra ist eine vom Kult ausgebildete Assassinin“.

Ich lasse die Steuerung, frage Leanne: „Warum wollt ihr eigentlich etwas ändern? Ihr vernichtet euch doch damit.“ — „Für das Wohl des Größeren.“

Jet springt Tamra in den Rücken. Sie zieht ein Lasergeschärftes Küchenmesser, ihre Pupillen verengen sich. Kampfdrogen.

Ich will auch Kampfdrogen verteilen können.

Jet wehrt einen Angriff ab, das Messer fliegt und steckt bis zum Griff im Deckboden. Tamra versucht, ihn über das Geländer zu schleudern.

Tamras Brustkorb explodiert, Knochensplitter verletzen Jet leicht. Sie hatte viel Cyberware.

Lianne sagt, dass der Prophet ihr befohlen hat, dafür zu sorgen, dass Anaitis 17 weiterläuft. Daher bringt sie die Ersatzteile. Und überwacht, wer die Linie hier nutzt. Die Schrimps kommen von Tessilas, einer Basis der Restreamer. Die Linie startet bei dem Gasriesen. Kamen die Tiere aus der Linie? Tessilas liegt aber in der Medusa-Außenzone, weit, weit weg.

Wir geben die Kleinen ab, die Großen fliegen zurück zum Gasriesen, öffnen die Linie. Ich zeichne ihren Sprung auf. Tiere können Linien öffnen.

Triple A fragt, ob wir Jet finanzieren. „Momentan weiß ich nur, dass sie weg sind, ich weiß aber nicht, wo“. Wir unterstützen ihn.

Lianne erzählt uns von ihrem Weg zu den Restreamern. Auf Tessilas an Bord der Klarion (abgestürztes Schiff von Nimi Grant, der Widersacherin des Fist-Direktors) hat der Prophet ihr eine Blase gezeigt, in der das richtige Universum gefangen ist, das sie freilassen müssen.

Wir lassen sie frei.

Spieler hat die Kinder ins Bett gebracht.

Dick spricht mit Aeala. Sie wollte für Liberator die Station finanzieren.

Am nächsten Tag ist Tamra draußen, wir behaupten, es sei eine allergische Reaktion gewesen. TrkkTrkk macht ein Essen, das Jet kaum essen kann. Dalton behauptet, er sei betrogen worden, weil Takak gewinnt.

Die Schlange verkauft Jet einen Plan, wann und wo die Sforza Vorräte kauft. Der Wissenschaftler von Fist wurde dem Syndikat verkauft.

Hier ist Fist Outerworlds zuständig.

Wir montieren das Kabel wieder. Um Jets Familie können wir uns noch nicht kümmern, die Zeit ist noch nicht reif. Wir erhalten den Jäger — die Station bietet ihn dafür an, dass wir uns um die Restreamer kümmern.

Jet fragt bei seiner Kollegin bei der Patrol an.

Also müssen wir nach Tessilas.

Ich steigere Tech auf 4.

Faust der Wahrheit — auf Tessilas?

Flint will die Energie aus den Linien, um die Arbeit von Numi abzuschließen.

Die für uns nicht verständlichen Komponenten in unserem Schiff hatten einen Energieausschlag, als wir den Kampf im Frachtraum der Station begonnen haben.

Triple A: „Wie haben die Restreamer eigentlich die Assasinin in die Kochshow bekommen?“

Chase: „Was haben wir auf Tessilas vor?“

Triple A: „Hinfliegen und gucken.“

Wir versuchen zu vermeiden, dass andere von der Linie erfahren. Dann lassen wir die Passagiere auf Anaitis zurück.

Chase lässt eine Beobachtungsdrohne am Gasriesen zurück. Sie sollte einen Monat dort bleiben können. Die Tiere funken uns an und Chase erkennt Muster in ihren Signalen. Keine Aggressionen. Sie erkennen unser Schiff wieder.

Chase schickt eine Antwort. Angeblich „Hallo, ich komme in Frieden."

Mit voller Geschwindigkeit in die Linie, um nicht im Gasriesen zu landen. Wir verlassen eine Linie immer mit einer festen Geschwindigkeit und einer festen Richtung.

Der Weg durch die Linie ist kurz. Kürzer als er sein sollte.

Wir fahren die meisten Systeme runter, um wenige Energiesignaturen zu haben, wenn wir ankommen. Die Tiere folgen uns.

Beim Ausstieg gibt es irgendwelche Signale vom dritten Planeten. Meine Messungen der Linie halten mich aber gerade beschäftigt.

Wir driften in den Schatten des zweiten Mondes des dritten Planeten. Ein Wüstenplanet mit Kupfergrünem Sand, ein paar Brackwasserseen und wenigen kleinen Gebirgsketten.

Das Signal kommt weiterhin. Ein altes Raum-Notprotokoll. Von der Klarion. Viel größer als wir. Halb in den Bergen begraben. Zelte bei und unter dem Schiff und ein kleiner terrestrischer Gleiter.

Chase hilft mir, die Gelenke des kleinen Droiden gegen Sand zu versiegeln. Ich helfe ihm, sein Exoskellet zu versiegeln.

Mein Selbst auf dem Schiff wird den Bergbaulaser nutzen können.

Wir sehen ein paar Wachen, komplett in alte Wüstenkleidung eingepackt. Insgesamt sind es 100 Leute, die meisten keine Wachen. Sogar mit Kindern. Sie bewegen sich nicht, as wären sie gesund. Der Wassertank ist bewacht.

Die Atmosphäre ist atembar, für ein paar Tage nicht schädlich.

Es gibt ein Radioprogramm. Das Wohl der Restreamer, der Weg des richtigen Lebens.

Im großen Raumschiff gibt es eine seltsame Energiesignatur. Eine Linie im Schiff. Das kann so nah am Planeten nicht sein. Die Hülle ist hier beschädigt, die Signale kommen dort heraus.

Zwei Lasertürme sind noch einsatzbereit.

Könnten wir den Propheten Flynt stoppen, wenn wir das Universum entfernen? Wir brauchen mehr.

Wir sprechen zwei Jäger an. Triple A als Frau in Not, ich als ihr Hilfsdroide. Chase und Jet stoppen sie. Wir bringen sie betäubt in eine Höhle.

Wache: „Der Prophet empfängt das Wissen der Numi im Kern des Schiffes. Bei dem Universum, das über das falsche Universum gestülpt werden muss, um uns zu retten. Mir war langweilig, deswegen bin ich auf die Jagd gegangen."

Sandläufer kommen bei einem Sandsturm bis hoch ins Gebirge. Aber selten.

Er heißt Peter (Pete). Der andere heißt Joseph (Jonny). Peter war früher Investmentbanker. Sie sagen uns, wie wir ins Schiff kommen.

Triple A: „Gut, dass du etwas gefunden hast, das etwas bedeutet."

Auf dem Schiff scheint es Kämpfe gegeben haben, als das Schiff angegriffen wurde, Hauptschäden sind im Maschinenbereich, die Brücke ist aber unbeschädigt. Die Sphäre des anderen Universums ist im Maschinenbereich — dort ist auch der Prophet Flynt.

Jet meint, dass es schlecht wäre, wenn wenige über alle entscheiden können. Als würde die Crew über meine Erinnerungen entscheiden. Ich verstehe nicht, warum das schlimm wäre, aber ich will meine Erinnerungen nicht verlieren.

In der anderen Welt könnte ich vielleicht kein Bewusstsein haben.

Der Prophet hat „mit der Vorhergesagten gesprochen“. Die Sphäre hat einen Umfang von zehn Meter, ist aber mehrere Parsec tief. Man kann sie betreten. Tiefer in der Mitte verschwinden Leute, dort wird es instabil. Zeitstörungen. Der Prophet war am weitesten drin.

Schiff, durch Gänge verbunden:

- σ Mannschaftsquartiere (Einstieg)
- σ Frachtraum
- σ Medizinische Einrichtungen
- σ Labore
- σ Abwehrtürme

Die meisten schlafen draußen.

Ich kümmere mich um die Gefangenen und untersuche sie gründlich.

Im Schiff passiert Seltsames. Die Schwerkraft war kurz weg. Dann sahen wir den Angriff auf das Schiff.

Wir kommen bis zur Brücke, trotz Zeitschleifen und Erinnerungen aus dem Kampf. Der Wachmann auf der Brücke ist an die Wand geschweißt.

Triple A und Chase sind an den Brückencomputern. Numi sieht aus wie Triple A. Sie sagt, dass sie etwas zum Schutz im Taschenuniversum einsperrt, damit der Direktor nicht daran kommt. Die einzige Nutzung des Antriebs, der eine Linie erschaffen kann. Die hat wohl etwas mit dem Direktor entdeckt.

Außerdem Forschungsdaten von den Restreamern. Wie sie den Energierückschlag nutzen wollen, um die Anomalie zum Kollabieren zu bringen. Sollte das nicht funktionieren, kann es vielleicht jemand in der Anomalie von innen schaffen (muss sich dabei aber wohl opfern).

Die Brücke wurde beim Angriff aufgegeben und ist deswegen nicht zerstört. Es muss einen Grund dafür geben. Beim Absturz sind wohl

alle gestorben. Sie haben nicht die Linie erschaffen, die wir genutzt haben.

Wir laden uns eine Karte herunter. Über eine Kamera sehen wir im Maschinenraum Wissenschaftler mit Scannern um die Sphäre im Maschinenraum — eine weiße Kugel mit 10m Umfang.

Ich könnte die Kühlflüssigkeit im Reaktor umleiten, um alle im Maschinenraum zu betäuben. Wir müssen das dann schnell genug stoppen und die Luft wieder reinigen, damit sie nicht sterben.

Chase repariert die Lebenserhaltung in einer Raumstation. Ein Ruf: „Kommst du nach Hause zum Essen?“ Eine Frau, drei Kinder. Glück.

Jet ist in einem Feuergefecht, hinter einem Polizeitransporter. Seine Partnerin Mitu wurde angeschossen. Er stürmt vor, wird aber immer wieder getroffen. Erwacht wieder.

Triple A kommt von einer Besprechung im Unternehmen. Rekordgewinne dieses Quartal und jetzt Zeit für die Kinder. Gut, dass sie nicht zur Raumflotte ist und den falschen Partner verlassen hat. Ein glückliches Leben.

Funken auf dem Metall. Ein Metallteil steht unter Strom. Chase und ich reißen ein Panel aus der Wand und schließen es kurz. Dann gehen wir einfach durch die geöffnete Wand.

Im Maschinenraum ist eine neue Wache und hilft jemandem, eine Wache und ein Wissenschaftler wachen auf. Zwei bewegen sich gar nicht. Alle anderen sind betäubt.

Jet spoppt einen, Chase greift den zweiten an, ich betäube eine Wache.

Triple A kümmert sich um den unbewegten Wissenschaftler, greift ihn aber falsch. Ich renne dazu, doch es wird lange dauern. „Triple A, einer wird sterben, wen soll ich retten?“ — „Ihn.“

Ich rette ihn, die Wache stirbt. Ich muss vorsichtiger sein. Doch weniger hätte die Crew gefährdet.

Datenpad: Die Anomalie ist ein Trans-Light-Loop. Innen größer als außen. Temporalfeld innen immer stärker gestört. „Seit Prophet Flynt die Anomalie betreten hat, häufen sich Fluktuationen der temporalen Energie."

Link: „Denkt ihr, dass es euch nach dem Wechsel besser geht?"

Chase: „Es fühlt sich schon gut an."

Jet: „In jedem Leben könnten wir etwas falsch gemacht haben."

Triple A: „Vielleicht ist es die letzte Rettung der Menschheit."

Innen ist ein Licht von überall her. Boden wie Kalkstein, leicht elektrisch. Am weißen Himmel Wolken. Leute hinterlassen Fußspuren.

Warum haben sie es nicht abgeschaltet?

Wir treten ein. Strahlend helles Licht, eine Kalksteinebene und eine einzige Reihe von neuen Fußspuren führt tief in die Ebene.

In Fremder Welt

Der Boden knistert, als wäre er elektrisch geladen. Ein glänzend weißer Himmel mit matt-weißen Wolken. Neben den Spuren tiefer hinein sehen wir eine Schleifspur. Der Prophet Flynt zieht etwas schweres.

Wir folgen der Spur. „Dem Horizont entgegen" — Jet.

Die Furche führt uns vorwärts. Meine Uhren spinnen.

Ich schwebe im All. Gebilde um mich herum in vertrauten Formen, aber fremd, zu flach. Ich bin zu hause. Ich werfe noch einen Blick zurück — dann bin ich zurück auf der Ebene.

Wir laufen weiter.

Unter Triple A öffnet sich der Boden. Ich bin wie erstarrt. Chase und Jet springen zu ihr, Chase greift nach ihr, Jet packt seine Füße.

Wir seilen uns an und laufen weiter.

Dick schüttelt den Kopf. Müde?

Wir laufen weiter.

Jet starrt auf den Horizont.

Wir laufen Weiter.

Chase schwebt plötzlich. Ich springe zu ihm und hänge auch in der Luft. Jet zieht kräftig am Seil, ich krache auf den Boden. Schäden an der Hülle, aber Chase ist unverletzt.

Sie lassen mich am Seil hoch. Ich bin zurück im Schiff, werte Daten aus. Etwas mit einer weiteren Dimension. Ich suche die Quelle. Finde sie fast ...

Ich bin wieder auf der Ebene, sie haben mich heruntergezogen.

Jet legt einen Fetzen seiner Kleidung neben die Furche. Wir folgen weiter der Furche. Hinter uns verschwinden unsere Spuren, der Fetzen bleibt sichtbar.

Triple A bleibt stehen. Jet klopft ihr auf die Schulter. Sie dreht sich um und schlägt nach ihm — Jet weicht im letzten Moment aus.

Sie sagt, sie war gerade dabei, sich in eine Villa zu schleichen. Sehr grüner Ort. Einer von uns war schon drin.

Jet sagt, er hätte ähnliches geträumt. Auch eindringen. Aber nicht der gleiche Ort.

Dick sagt, er hätte einen Zukunftstraum gesehen. Jet auch: „Wirklich echt: Kurz davor, meine Familie zu finden“. Triple A: „so ähnlich war es für mich auch.“

Chase gießt plötzlich Wasser in ein unsichtbares Glas — auf den Boden. Wir warten erst, dann rüttelt ihn Jet.

Triple A sagte uns, wir sollten zur Seite gehen. Wir folgten ihr und kamen plötzlich weit nach vorne.

Eine Gestalt in einem gepanzerten Raumanzug. Eine Waffe auf dem Rücken. Vor ihr ein blau flackernde Wand. Jet rennt vor und wirft sie zu Boden. Er zieht ihr den Helm ab. Ein älteres, bärtiges Gesicht. Er ruft

„Wer seid ihr, was wollt ihr? Ich bin Isikiel Flynt. Sie nennen mich Prophet, denn die heilige Numia hat zu mir gesprochen."

- σ Chase: „Numi hat geschrieben, dass sie hier eine künstliche Realität erschaffen hat."
- σ Flynt: „Die Götter haben zu mir gesprochen. Nicht so wie bei anderen, sondern wirklich. Wir sollten uns von den Göttern anleiten lassen und sie nicht zerstören. Wenn sie rauskommen, werden sie zerstört, so wie ER es will."
- σ Triple A: „Wir haben nicht von anderen Wesen geträumt."
- σ Link: „Ich habe von anderen Wesen geträumt."
- σ Triple A: „Du bist ein Roboter, du kannst nicht träumen."

> Kann ich dann einfach ein Roboter sein? Irgendwas stimmt nicht. Was bin ich?

Link: „Was ihr geträumt habt, passt das zusammen?"

Triple A sagt, sie könnte hier die Realität verändern. Dass es hier jeden Moment der Realität gibt. Dass sie alle Möglichkeiten betreten kann.

Und Vincent könnte jetzt einfach hergerufen werden.

Plötzlich tritt Vincent aus der Weiße, eine Tüte Chips in der Hand.

Ich frage Flynt, was passiert, wenn man durch die Wand geht.

- σ Flynt: „Normalerweise kommen die Leute, die durch die Wand treten, nicht wieder zurück, außer sie tragen diesen Anzug."
- σ Chase: „Wo soll die Zeitlinie wechseln?"

- σ Flynt: „Wo sich der Direktor gegen Numi durchgesetzt hat. Was von den Göttern nicht vorgesehen war.“

Ich hätte in der anderen Welt vielleicht mein Bewusstsein nicht wieder.

- σ Dick: „Wichtigere Frage: Wie finden wir hier wieder raus?“
- σ Flynt: „Folgt der Spur zu ihrem Anfang.“
- σ Triple A: „Du willst jetzt hier durch die Wand stoßen.“
- σ Flynt: „Mit dieser Maschine. Dort ist die Energie wie in den Linien.“

Die Maschine ist wie das Innere eines Linienantriebs. Das hier funktioniert noch, aber anders zusammengebaut. Könnte in die Grenzen der Realität eingreifen. Aus den Teilen des Raumschiffs gebaut.

Flynt: „Das Wesen, das hier gefangen ist. Kommt dann in unser Universum und hilft uns dann.“

Jet: „Das Gute, Alter Mann, werden wir schon selbst erschaffen, mit unseren eigenen Händen.“

Jet tritt gegen die Maschine.

Ich strecke den Finger in die blaue Wand. Strahlung, gefährlich.

Flynt: „Drüben wird es gefährlich. Dort sind nicht nur die Götter, sondern auch die Feinde von Numi gefangen.“

Dick zieht den Anzug an, während wir noch diskutieren, wer geht.

- σ Flynt: „wenn du drin bist, musst du diesen Knopf drücken. Auch mit dem Anzug wirst du es nicht lange überleben.“

Chase baut aus Teilen meines Körmers und anderem Kleinkram einen Wecker, der ihn regelmäßig mit lautem Ticken weckt.

Dick: „Was soll ich da drin machen?“

- σ Jet: Umschauen

σ Triple A: Wenn du Numi siehst, bring sie mit.

Flynt: „Eins noch, da drin ist es genau so groß wie hier draußen.“

Triple A schubst Dick in die Wand.

Dicks Weg.
Nach ein paar Schritten weg von der Wand stehst du wieder auf einer unendlichen Ebene. Du siehst Blasen. In der Mitte eine große.
Er geht zur nächsten Blase. 6 Minuten. Ab und zu ein Energiekribbeln.
„Ich wollte ja irgendwann vielleicht noch Kinder.“
In der Blase ist eine unbewegliche Person in Raumanzug, knieht mit der Waffe in der Hand über einer anderen Person. Blaue Energieblitze um die Blase. Namensschild auf dem Boden: Kadett Müller.
Schmerzen.
Er geht zur großen Blase. 10 Minuten und noch nicht näher. Der Anzug leidet.
Visionen tauchen auf, das Ticken holt ihn jedesmal zurück.
Schmerzen. Will zum Ziel. Kommt aber nicht voran.
Wechselt zur nächsten Blase. Ein Soldat auf dem Boden, eine riesige Wunde in der Seite. Geht zurück.

Wir warten einen halben Tag. Ungefähr.

Dann kommt Dick wieder aus der Wand. Er reißt sich den Anzug vom Körper. Strahlenkrankheit, kann er überstehen.

Dick: „Es sieht drüben aus, als sei das alles in Stasis. Ich kam da nicht weit, war nur eine halbe Stunde dort.“

Chase: „Erste Priorität: Der Direktor darf nicht bekommen, was hier drin ist.“

Jet: „Der Prophet wäre eine Absicherung.“

Wir gehen zurück.

- σ Chase: „Wenn das passiert, was du glaubst, was passiert, ist es egal, wann die Maschine genutzt wird, also können wir uns Zeit lassen, alles genau zu untersuchen.“

Außerhalb der Sphäre liegen immernoch die Wissenschaftler und Wachen. Es sind 2 Stunden vergangen. Laut den Aufzeichnungen erhalten die Restreamer den Maschinenraum.

Wir schalten die Kugel aus. Sie wird langsam kleiner und kleiner, dann zerreißt es sie und ein schrecklicher Schrei dröhnt durch unsere Sinne. Irgendetwas ist entkommen. Die Kugel ist verschwunden.

Wir ziehen uns über den Bergpfad zurück. Unten im Dorf sind dutzende Tote, jemand mit Raumgardistenrüstung wurde überwältigt.

Ein toter Raumgardist mit großem Loch in der Rüstung liegt auf unserem Weg. Ein paar Stunden später erreichen wir unser Landungsschiff.

Der Blick nach unten zeigt eine Fluchtkapsel. Sie steckt teilweise im Felsen und sendet ein Notsignal der Klarion. Ein Mann um die 40 liegt in der Rettungskapsel. Umklammert ein Datenpad. Wir holen die Blackbox der Kapsel und seine ID raus: Professor Hitachi. In der Blackbox sehen wir, dass das Schiff angegriffen wurde und die Systeme der Rettungskapsel kurz darauf zusammenbrachen, weil unbekannte Signale seine Systeme überlastet haben.

Unsere Schiffssensoren hatten einen Ausfall, als das Feld zusammenbrach.

Wir diskutieren, wem wir die Information über die Klarion geben. Unser Auftraggeber könnte uns gut finanzieren. Liberator würde weniger zahlen, könnte uns aber anders stützen.

Wir verkaufen an unseren Auftraggeber (Albarta). Dann sagen wir Leanne, dass die Restreamer Hilfe brauchen, um nicht alle zu verdursten und verhungern.

Resourcen + 1.

Nachdem wir also Cthulhu schwer verletzt freigelassen haben, können wir endlich weiter nach Taurus fünf und unser Geld holen.

Ein großer Meilenstein: Erholungsrate + 1.

Taurus 5: Verschwundenes Geld

Nachdem die anderen die Professorin des Studenten Paul vor einer Entführung gerettet haben, wurde die Bank überfallen, als wir unser Geld holen wollten. Holbroke, der uns den Inhalt des Schließfaches für seine Freiheit versprochen hatte, hat Söldner als Ablenkung angeheuert und sie dann gesprengt.

Winston McLane, ein Bekannter von Jet, leitet die Ermittlung.

Sprengstoff wurde gekauft von Silent Betty. Holbroke mit seinem Strohhut ist im Viertel Little St. Petersburg, in das sich die Syntikate nicht einmischen können. Aber wir können.

In der Bar Blauer Lotus haben wir eine Abmachung mit Fat Tony vom Syndikat getroffen, dass wir behalten können, was nicht ihres ist.

Jet hat hier als Kopfgeldjäger gearbeitet. Sweetie LaBeau ist eine alte Bekannte.

Fabrikviertel in einer Fabrikstadt. Schmierig. Den Dreck loszuwerden wird Zeit brauchen.

Wir kaufen gebrauchte Arbeiterkleidung, dann gehen wir ins Little Moskow, eine „billige Absteige“ mit russischer Musik. Sie vermieten Betten für Schichtarbeiter, keine Zimmer. Geleitet von zwei russischen Omas.

Ich halte mich an Chase. Er kauft Bier und stellt sich zu auswärtigen Arbeitern: „Darf ich zum Einstieg was da lassen?“

„Wo kommst du unter? … Du suchst noch? Dann bist du hier aber falsch, musst du zur Vermittlungsstelle. … Schadet nicht, wenn der Vermittler was davon hat, wenn er dich vermittelt.“

„Genau wegen so Tipps bin ich hier, danke. Mein Fast-Schwager ist hier — könnt ihr mir sagen, ob der hier untergekommen ist, damit ich ihm aus dem Weg gehen kann?“

“Vatslav der Vorarbeiter hat gesagt, er hätte ihn gesehen. Wohnt fest im Betrieb.”

Chase erfährt sogar das Schichtende. Wie hat er das geschafft?

Jet findet im Gästebuch des Little Moskow viele Schmidt, Müller und Doe, während die Besitzerinnen sich unterhalten. Drei davon in den letzten Wochen. Eine Bedienstete soll bei den Mülltonnen jemand mit einem Hut wie Holbroke gesehen haben. Doch „sind sie denn Anwohner? Nein? Dann dürfen Sie auch nicht in den Innenhof! Bis bald wieder auf einen netten Plausch.“

Jet baut eine Überwachungskamera auf.

Wir gehen zusammen in die Kneipe Kreml, um den Vorarbeiter zu finden. Musik, leiser Fernseher, Brettspiele, Tee und Schnapps. Hinter der Theke ein Geschminkter im Kleid. Chase geht zum Vorarbeiter.

„Zwei Arbeiter von dir haben gesagt, du hättest Holbroke gesehen.“

Chase gibt ihm ein Monatsgehalt als Bezahlung und bekommt einen Zettel mit Notizen: „Vorgestern 19:00 Uhr Mülltonnen auf der Rückseite, blaue Hose, rote Jacke“. Eine Bestellkarte vom Red Borschtsch: Knollen und Kohlfruchtgerichte.

Wir teilen uns auf und beobachten die Häuser der Umgebung. Viele der Organisation sind unterwegs, fast offensichtlich bewaffnet. Aber Holbroke nicht. Wenn er sich bewegt hat, müsste er den Untergrund unter der Stadt nutzen.

Es gibt einen Modellbahnladen; der Besitzer erzählt Dick, dass es eine alte U-Bahn-Station um die Ecke gibt. Offiziell versiegelt, aber es gibt

jemanden, der einmal im Jahr Führungen unter Taurus gibt. Seit ein paar Tagen schon nicht mehr gesehen; wohnt in der Nähe.

Vincent ruft uns per Funk. „Hier war was seltsames."

Bei dem Haus, in dem der Führungsmensch wohnt, haben Leute gesprochen. Wir brechen in die Wohnung ein. Die Luft ist länger nicht getauscht, unorganisiert, mit Plänen und Modellen vollgestellt. Ein gerahmtes Bild an der Wand fehlt, Jet findet noch eine Luke zum Speicher in der Ecke.

Oben ist ein Nachbau der Bahnen des Untergrundes. Eine Station bei einem Park neben dem Kreml.

Jet erfährt von den alten Damen, wo die Abgänge waren, und dass die Gebäude früher von der alten Zwiebelwelt kamen. Wir gehen zum Red Borschtsch. Im Hof gibt es keinen Weg nach unten; wir bestellen Essen, Dick sucht bei den Toiletten nach Abgängen zur Kanalisation, findet aber keine. Wir essen fertig, dann bringe ich unser Geschirr in die Küche und werde durchgelassen. Hinten geht bei der Hintertür gibt es einen Treppengang nach unten.

Triple A lobt das Lokal und trinkt als Dank für das tolle Essen mit dem Lokal (sie sind so froh, dass sie ein Foto an die Wand hängen wollen), während wir außenrum durch die Hintertür in den Keller gehen. Unter einer Luke geht eine alte Treppe nach unten. Triple A kommt hinterher.

Jet findet eine Fotoplatte — ein Auslöser — Chase und Dick verdecken sie. Wir gehen weiter runter, Chase löst Sprengstoff aus der Decke und ich packe Kugeln davon ein. Jet läuft weiter, hört plötzlich eine Person: Winston Mac Lane mit seiner Truppe, droht mit der Waffe.

Jet: „Wie immer bist du zu spät — ich bin dir wieder einen Schritt voraus! Es ist nicht verboten, hier zu sein."

Winston nimmt Jet mit aufs Revier während wir verschwinden. Die Spurensicherung flucht, Spuren sind verwischt. Er ist aber wohl mit einem Gefährt auf den Schienen hier unterwegs.

Jet: „Du hast früher immer ein Auge zugedrückt. Wo ist der alte McLane?“

Er hat wohl gemerkt, dass der alte McLane nicht befördert wurde.

Wir kommen den Schienen nach in eine alte U-Bahn-Station, eine Lok auf den Schienen, riesige Kisten auf der Lauffläche, eine Treppe nach oben.

Von der Treppe schießt Holbroke von oben aus Deckung, drei primitive Roboter feuern auf uns, mehrere Sprengfallen sind im Raum.

Nachdem wir uns durch die Roboter gekämpft haben, wirft Jet Holbroke einen Belegnagel in den Schädel.

Wir finden den alten Eisenbahnfreund noch lebend und können einen Teil der Beute sichern, bevor die Polizei kommt.

Dann wurde die nächste Rate für das Schiff fällig; die Beute reichte gerade so. Wir müssen besser werden, sonst werfen uns ein paar Aufträge aus der Bahn.

Planetare Freuden

Wir bringen Gummispielzeuge auf eine Vergnügungswelt im Niedergang. Wenige Minuten vor der Ankunft erhalten wir eine wichtige Nachricht durch unseren Kreditgeber Albarta.

Planet: Abdarta. Heimat der Kirche der regenerativen Fleischlichkeit.

Von der Waffenfirma Logos Corp, Person: Bazul. Laut Jet werden ihre Produkte oft auf dem Schwarzmarkt gehandelt. Einer ihrer Mitarbeiter ist nach Abdarta gereist. Mar Gravey.

War im Alachia Hotel in Joy City. Vor 4 Tagen eine Konferenz, seit 7 Tagen war er nicht mehr im Hotel.

Wir sollen ihn überzeugen, sofort Logos zu kontaktieren — oder Beweise für seinen Tod oder Verlust zu liefern.

Wir nehmen an. Es gibt einen Zweiten dort versicherten Angestellten: Mr. Jez Habur. Erhalten noch eine Bestätigung, dass wir als Detektive in ihrem Auftrag arbeiten.

Neon und Glanz im Zentrum der Hauptstadt, rauer und dreckiger im Außenbereich.

In einen Dschungel gebaut. Wenige gefährliche Tiere, durch Zäune am Stadtrand ferngehalten.

Umständliche Landewege — durch Tunnel ins hautfarbene Dock. Alle Wände sind von Videos und Bildern und Tönen verschiedener Wesen bedeckt. Alle Kommunikationskanäle sind voller Nachrichten, Pheromone erfüllen die Luft. Die anderen sollten schnell an die frische Luft.

Sie werden medizinisch gescannt. Jet wird von uns getrennt und zum Arzt geführt. Zwei Arbeiter (einer: Gerd) erzählen, dass es nur noch um Kommerz geht und die Kirche nur noch Spiritualität will, nicht mehr, dass es Menschen gut geht. Und sich hier arme Flüchtlinge sammeln. Dann laden Sie Jet auf einen Dreier ein. Als er zurückkommt, ist er verschreckt. Ich dachte, Menschen würden das mögen?

Noch am Gepäckband verbinden sich Leute.

An einem anderen Eingang kommen Unterernährte, viele mit Strahlenverletzungen, wohl durch fehlende Abschirmung der Fluchtschiffe. Niedergang anderer Systeme.

Eine Person sitzt auf dem Boden. Fortgeschrittene Strahlenkrankheit. Ich muss mich um ihn kümmern. Er kommt von Undar. Sind solche Schleuser für die Flüchtlinge wirklich gut? Es braucht gute Schiffe.

„Deez“ in schrillen Klamotten steht bei den Anderen, als ich zurückkomme. Triple A lässt sich die Karte geben.

- Jet: „Der Kapitän hat dir gesagt, du sollst ihr die Karte geben. Weg.“
- Deez: „Ihr müsst mir was abnehmen, sonst macht mein Chef mich fertig!“

- σ Chase: „Gib uns die Karte und wenn wir irgendwo hingehen, dann sagen wir, du hast uns geschickt.“
- σ Triple A: „Kannst du uns auch andere Fragen beantworten?“

Deez schreibt Triple A seine Privatnummer auf.

Strahlende junge Menschen kommen uns entgegen, verteilen Umarmungen, Küsse und Zettel. Geführt von einer knapp gekleideten Frau.

„Die Quelle des Leidens sind unsere gestörten Begierden. Die Menschheit braucht nur simple Dinge: Unterkunft, Essen, Schlafen, und Sex. ... Hierodule helfen anderen, sich wieder mit ihrer essenziellen Natur zu verbinden. ... Gebühr. ... Anführer ist der Vermittler. ... Die große Vermittlung kommt bald.“

Ein Megaphon: „Lasst euch nicht vom Weg abbringen! Dies ist eine gefallene Welt! Ihr seid alle Tiere, die in den Ruinen leben! ... Unsere Sünden ziehen uns tiefer auf diesen falschen Pfad. Diese Zeitlinie der Tränen! Bereuet. Widerruft. Restreamt.“

Eine Gruppe wiederholt die Parolen. Sie kommen, die Templer zu schubsen.

- σ Link: „Sollten wir da nichts machen? Da werden gleich Leute verletzt.“
- σ Triple A: „Jet, studier mal ein Exempel, damit die aufhören.“
- σ Jet (zum stärksten): „Hey, du, willst du Ärger machen?!“

Jet schlägt ihn ohne abzuwarten zu Boden. Kommt zurück: „Ist ja doch ein Vergnügungsplanet.“

Die Templer bedanken sich, viele laden Jet ein. Er wirkt überwältigt.

- σ Link: „was stört dich daran?“
- σ Jet: „Ich steh nicht auf Männer. Und erst die Arbeit, dann das Vergnügen.“

Im Hotelzimmer von Mar Gravely finden wir Nachrichten auf dem Rechner. Er wurde am Tag der Konferenz von seinem Vorgesetzten gerufen. Und hatte 4 Nachrichten mit Bildern von Gravely und Frauen. Text: „Weiß sie, was du getan hast?“

Er hat die Karte der Escort Vermittlung „Joy Services“ auf den Nachttisch. Ein Pamphlet der Regenerativen Fleischlichkeit daneben.

Im Bad liegen Injektoren mit Breitbandantibiotika. Selbstmedikation. Das sollte alle bakteriellen Krankheiten heilen. Eigentlich sollte es hier wenige Krankheiten geben.

Der Aktenkoffer des Laptops hat Spuren erzwungener Öffnung. Jet findet aber nichts wichtiges darin. Es gibt Raum für zwei Handfeuerwaffen darin, hat aber nur eine. Betäubungsschocker. Jet nimmt sie.

> *Blaster auf Betäubung. Kann nicht töten.*

Die Wahlwiederholung am Kom zeigt zwei Anrufe bei Joy, eine medizinische Hotline, mehrere bei einer Privatnummer, dann nochmal bei Joy Services.

Zwei der Fotos aus den Erpressungsversuchen sind zeitlich nach Anrufen bei Joy Services. Vincent sagt, die Aufnahmen wären von der Straße vor dem Hotel.

Jet klopft am Nebenzimmer, bei Mr. Habur, dem anderen Angestellten. Wir essen mit ihm bei einem teuren Restaurant um die Ecke. Hatte wohl nicht viel mit ihm zu tun — hat eher mit dem Militär zu tun, und Gravely ist ihm zu alt.

Wirkte vor 6 Tagen noch entspannt. Seitdem kein Kontakt. Gravely hatte mehrfach die gleiche Frau auf dem Zimmer, Habur sagt, er kenne sie nicht. Er hat wenig Interesse an Graveleys Schicksal. Triple A glaubt, er kennt die Frau — also kennt er sie wohl.

Chase meint, die Fotos seien von einem rostigen Auto vom Parkplatz gemacht worden. Jet und Vincent fangen an, sich vor dem Hotel zu streiten.

Ein alter Mann sitzt im Auto. Triple A und Link steigen hinten ein. Chase hebt die Vorderachse des Autos an, als der Mann losfahren will.

- σ Triple A: „Wie finden Sie raus, an wen sie die Fotos schicken müssen?“
- σ Dylan Graff: „Ich filme die Zimmernummer bei der Anmeldung ab.“
- σ Triple A: „Können Sie uns noch etwas sagen? Soll Ihr Schaden nicht sein.“
- σ Dylan Graff: „Ich komm eigentlich von New Vegas. Von dort bekomme ich Geld für schlechte Presse.“
- σ Chase: „Wie würden Sie herausfinden, wer zu einer Telefonnummer gehört. Mein Hacker ist leider grad im Nachtleben unterwegs.“

Mar Gravey hat am letzten Tag geschwitzt, der Zuhälter der Frau, die zu Gravey kam, „Kara“, ist Rayen Fritch, brutal, übergriffig, gefährlich. Tötet die, die ihn ärgern. Arbeitet für Kevin Brazil (auch Boss von Deez).

Auf dem letzten Foto starrt eine Gestalt in langem Mantel und Kapuze Gravely an.

Triple A ruft Deez vom Flughafen an. Er empfiehlt von Rayen Fritch Kara Canal und Maria Fernandez. Laut Webseite des Joy Escort ist Kara „nicht verfügbar“. Jet bucht Maria Fernandez.

OT: Hier gab es private Hausaufgabenkrisen zu lösen, „Link“ hat also eine halbe Stunde verpasst. Wir waren bei ihrem Mitbewohner Steve und suchen etwas beim Dschungel.

Ein weiblicher Körper mit Schuppen liegt in einem flachen Grab mit Plastikfolie umhüllt, das Gesicht mit einer entsperrten Betäubungspistole verbrannt. Die Hände sind wie von Fesseln verletzt. Ein billiges Audio-Kom liegt auf ihr.

Das Grab wurde mit Schaufeln gegraben und geschlossen, dann aber von Händen wieder aufgegraben. Drei Spuren: Von Stiefeln älter, zweimal wie von Echsenfüßen jünger. Der letzte Anruf ging an Mar Gravely, einen Tag vor ihrem Tod.

Die Spuren der Stiefel führen in die Stadt, die Krallenspuren verlaufen sich im Dschungel.

Triple A meldet sich beim Krankenhaus, Dr. Terell. Freie Klinik für Touristen — Klinik für Flüchtlinge. Triple A: „Idealistenklinik."

Dr. Terell hat medizinische Regulatoren an Hals und Handgelenken.

Sie holt uns in ein Sprechzimmer, als wir von einer Krankheit sprechen. Ein eigenartiges Virus, hatte aber keine Freizeit zum Untersuchen. Sie untersucht die Blutprobe von Steve.

Zerbrechendes Glas, Einbruch im Labor. Eine alte Restaurantküche. Ein hohes Fenster an der Seite aufgebrochen. Zwei schuppige Humanoide in der Ecke, einer hat ein Glasfläschchen in der Hand. Als wir losrennen, wirft er. Triple A fängt das Fläschchen, aber Spritzer treffen die Ärztin. Chase und Jet stürzen sich auf die Echsen, doch die erste kommt durch das Fenster, bevor sie sie erreichen. Vincent schneidet ihr durch einen Nebenraum den Weg ab.

Link schaltet den Sicherheitsabzug an und Triple A stellt das Glas darunter. Link versucht noch, Dr. Terrel zu heilen, doch das Virus wirkt binnen Sekunden, ihre Haut löst sich und entblößt Schuppen.

- Chase: „Bist du Mar?"
- Echse: „Nein, ich war Robert. Wir haben gerochen, dass ein Neuer von uns hier ist. Es war nur ein Röhrchen. Ich bin zu dem hier aufgestiegen."

...

- σ Jet: „Werdet ihr so zu dem, was ihr seid?“
- σ Echse: „Ich müsste den Ältesten fragen.“
- σ Jet: „Wir wollen nur wissen, was hier passiert.“
- σ Dr. Terrel: „Ich will auch in den Dschungel.“
- σ Triple A: „Dann bringen wir euch doch in den Dschungel.“

...

- σ Link: „Schadet es Menschen eigentlich?”
- σ Jet: „Sie haben dann keine freie Wahl!“
- σ Link: „Ist das schlimm?“

Mit Echsen reden

Unsere Aufgabe ist, geheim nachzuweisen, dass Mar Gravey nicht mehr zurück kann. Eine Blutprobe würde reichen.

Wir müssen unbemerkt aus dem Krankenhaus.

> An Jet: Konflikt mit Gesetzgebung: Infektionsschutz ist gesetzlich festgeschrieben, aber ich sehe keine Nachteile für die Infizierten durch das Echsenmutationsvirus. Und jede Veröffentlichung wäre ein Risiko für die Crew, wenn wir damit in Verbindung gebracht werden.

Wir fahren Dr. Terrel und die gefangene Echse in die Wohnung ... sie sind nicht erreichbar. Die Echse nennt ihre Art Druath.

Die Fragen kann nur die Älteste beantworten. Die Druath sind ein altes Volk und ich bin neu (wenige Tage alt). Er hatte Kontakt mit einem Holzfäller im Dschungel. Das Lager ist 2 Stunden zu Fuß entfernt.

Vor 2 Tagen noch weniger als eine handvoll, jetzt viele handvoll.

Er riecht alle in der Umgebung, auch alle in der Stadt. Neugeborene.

Ich spreche Jet zu meinem Konflikt mit der Gesetzgebung an.

Ihr habt mir nicht erklärt, warum es ein Problem ist, keine freie Wahl zu haben.

- σ Jet: „Du solltest das mit der freien Wahl vielleicht auch mal probieren.“
- σ Link: „Werd ich mal machen. Danke.“

Der Druath meint, wenn wir mit dem Ältesten reden würden, könnten wir wieder gehen. Und dass sie genug sein müssen, um ein Volk bleiben zu können.

Als ich freien Willen in der Gruppe bespreche erschrickt Jet: „Denk dran, alles Organische ist dein Meister.“ — solange weder die Crew noch die Menschen dadurch gefährdet werden oder Befehle der Crew oder des Professors dagegen sprechen, gilt das.

Chase meint, ich sollte für Versuche zu freiem Willen erstmal ein Konzept machen und mit ihm besprechen. Das klingt interessant, aber nicht zwingend.

Für den Wald lade ich alles an Informationen zum Überleben in der hiesigen Flora und Fauna (temporäre Fertigkeit).

Dr. Terrel ist wieder wach und will in den Dschungel. Wir kaufen noch lange Kleidung und gehen los.

Wir kommen an sonischen Zaunpfählen vorbei. Entlang des Pfades liegt Kleidung, auch die von Mar Gravey. In der Jackentasche ein Klumpen Fleisch mit Knorpel. Eine Nase. Wohl seine Nase. Vincent packt sie ein.

Jet schießt plötzlich auf einen Baum, unter dem Triple A hindurchläuft. Zwei Metergroße Spinnen fallen aus dem Baum. Triple A wird von den Resten der Spinne getroffen und springt erschreckt davon. Als eine Spinne Chase angreift, zünden seine Schubdüsen und bringen ihn hinter sie. Dann erschießt er die Spinne.

Wir stehen in den Eingeweiden der Spinnen. Ich sende hochfrequentes Pfeifen, das die Spinnen in weiterer Entfernung vertreibt.

Wir kommen zu einer Lichtung. Verkohlte Bäume und aufgerissene Erde, in der Mitte ein Krater. Auf der gegenüberliegenden Seite ein Kurierschiff. Graue Gestalten stellen sich im Halbkreis vor uns — einige bewaffnet. Sie tauschen sich über Geruch mit unserem Führer aus.

- Triple A: „Wir suchen den Druath, der früher der hier war.“
- Druath: „Ich war früher Mar Gravely.“

Der Älteste erzählt, dass sie den Kern ihres Wesens in eine Arche geladen haben, in Viren, die sie bei kompatiblen Wesene neu erschaffen können. Sie sagten, sie seien von anderen erschaffen worden. Wir vermitteln ihnen, dass, wenn sie zu schnell wachsen, Menschen kommen werden, die sie auslöschon.

Steve hatte Sex mit der Hohepriesterin. Heute Abend ist die große Orgie des Tempels der regenerativen Fleischlichkeit.

Wir treffen eine Abmachung: Bis heute abend halten die Druath die Füße still und wir bringen die Hohepriesterin raus. Wir melden sie nicht. Steve hat seinen Kommunikator noch.

Die Basilica ist von einer riesigen Gruppe umringt, ein Trupp Restreamer steht der Sicherheitstruppe gegenüber — Schläger.

Chase knackt das Schloss einer Seitentür, Jet drängt die Schaulustigen raus, die uns folgen wollten. Drinnen machen Wachen und Techniker Pause. Jet zeigt ihnen die Einladung. Eine Wache meckert ihn an.

- Triple A: Das lassen wir uns nicht bieten. Schlag ihm die Rübe runter.

Jet schlägt ihn nieder. Der andere greift seinen Kommunikator. Triple A ~~greift nach seiner Hand~~ wirft sich ihm um den Hals. *irgendwas stimmt nicht, stimmte nicht, jetzt doch* Jet nimmt ihm den Kommunikator ab und schlägt ihn zu Boden.

Die Techniker erkennen, dass wir ein Problem anderer Leute sind, sagen uns aber noch, wo die Hohepriesterin sein könnte. Jet, Vincent, Triple A und Link drängen sich durch die Menge. Vincent verliert Kleidung.

Am Eingang zum Bereich der Hohepriesterin steht eine Wache. Link sagt: „Ich bin der Ersatz." — „Tolle Idee, dafür einen Roboter zu schicken." Die anderen gehen weiter. Sie ziehen sich um und treffen einen alten Mann. Jet drängt sich vorbei, Triple A legt ihm die Hand auf die Schulter und sagt „das ist wichtig".

Triple A warnt den Mann, dass es wichtig ist, damit es nicht aus geht wie auf {anderer Planet}. Er bleibt zurück. Heather ist nicht überzeugt.

Jet ruft Link. Link kommt nach einer Minute — „habe einige Zeit gebraucht, um zu entscheiden, den Befehl zu ignorieren".

Wir überzeugen Heather, Link nimmt eine Blutprobe. Zeigt Bilder des Arms der Ärztin. Sie will trotzdem da bleiben „ich habe mich mein ganzes Leben darauf vorbereitet. Kann ich nicht wenigstens hier bleiben?"

Link: „Schaffst du es, kein Einverständnis zu geben? Bist du da frei?"

Vier Restreamer brechen die Tür auf. Jet legt einen mit der Betäubungspistole lahm, Link betäubt den zweiten, Vincent erschießt den dritten, dann tritt Jet dem vierten entgegen: „Verzieh dich!" — er dreht sich um und flieht.

Chase schaltet das Licht auf Blitze, wir bringen die Hohepriesterin in einen Vorhang gewickelt durch den Raum und über den Platz. Als wir rauskommen fehlt Jets Betäubungspistole.

Die Orgie beginnt, während wir in den Dschungel fahren. Auf der Fahrt betäubt Link die Hohepriesterin. Hier ist ihr freier Wille egal, „wegen eines höheren Zieles“. So viel gilt der freie Wille hier nicht.

Die Druath nehmen sie in Empfang. Wir bieten ihnen an, sie nach New Eden zu bringen, wo sie mit dem Professor arbeiten sollten. Und hoffen, dass sie sich erkenntlich zeigen.

Chase untersucht den Meteor: Eine einfache Sonde mit Unterlichtantrieb und einer Probe des Virus. Normalerweise hätte das Virus' in die Atmosphäre abgegeben werden sollen. Es wurde wohl noch mehr entnommen. Sie wollen das Scout-Schiff behalten.

Wir entscheiden, ihnen genug zu vertrauen, und machen uns auf den Weg, die Druath nach New Eden zu bringen. Aus dem Krankenhaus stehlen wir die Probe der Viren. Ein Großteil der Druath werden bei uns im Schiff sein müssen.

Zurück nach Eden

Der Laderaum und das untere Deck sind voll. Shiro steigt bei Anaitis zu. Er hat auf Preve eine zu seinem Gen-Ausweis kompatible Partnerin gesucht. Bisher ohne Erfolg.

Wir erzählen ihm von den Druath.

Die Precursor-Geräte auf dem Schiff senden Signale.

Die Druath scheinen Informationen untereinander weiterzugeben, als Chase mit ihnen redet. Die Geräte im Schiff schlagen dann aus.

Triple A versucht nutzlose Informationen zu finden, die sie interessieren. Bei besonderen sinnlichen Erfahrungen schlagen sie aus; bei bestimmten Gerichten von Jet. Sie essen eher wenig Gewürztes.

Jet hat fremdartige Träume — er träumt, was sie essen.

Triple A erzählt den Druath grob davon, wie unsere Welt aussieht. Sie erzählen, dass sie von „denen, die vor ihnen kamen“ die Art des Reisens auf Linien gelernt haben. Als die nicht mehr kamen, hat auch das Reisen nicht mehr funktioniert, und die die vor ihnen kamen, die bei ihnen lebten, sind schnell gestorben, nachdem auch ihre Geräte nicht mehr funktioniert haben.

Sie konntet früher wohl Linienantriebe reparieren, aber die Erinnerung hat die Million Jahre nicht überstanden. Es gab „anders als bei euch kein Tabu“.

Sie erzählen Chase, wie weit sie verbreitet waren. Ihr Gebiet und das der anderen Spezies muss riesig gewesen sein. Wir könnten vielleicht frühere Planeten finden — Meltdown könnte einer davon sein.

Sie waren an Linien gebunden, „die, die vor ihnen kamen“ konnten ohne Linien reisen.

Der FIST Universalstecker sieht ihren alten Geräten sehr ähnlich.

Wir halten nicht an Xin-Yang, sondern springen direkt weiter.

Wir besprechen mit dem Professor, dass wir die Druath auf dem Gelände der vorherigen Bergbaufirma absetzen und als native Lebensform ausgeben.

Vincent bringt uns runter. Die Druath strömen raus, untersuchen das Gelände und ziehen in die Tunnel. Die Geräte an unserem Antrieb schlagen deutlich aus, nehmen aber ab, als sie das Schiff verlassen.

Das Scout-Schiff bleibt als Sicherheit oben. Sie wollen vorher eine Bevölkerung von 100.000 erreichen, um sicher zu sein. Mit den Affen wird das lange dauern.

Die Druath denken, Umwandlung statt Todesstrafe wäre eine Möglichkeit. Einen der Ursprungsplaneten von Flüchtlingen wollen wir nicht anbieten. Es ist nicht klar, ob dadurch Menschen zu Schaden kommen würden. Der Crew ist der freie Wille wichtig.

σ „Wieso sollte man Informationen zurückhalten?“

σ „Wir haben immer in Kooperation mit anderen Spezies gelebt, wieso sollte das hier nicht klappen?“

Chase fragt den Professor, welche Funktion die Komponenten, die Signale zeigen, auf unserem Schiff haben. Sie sind in der Zusammenschaltung wie früher auf Relikten, sie haben dort wohl etwas optimiert.

Der Professor meint, dass neue Linienantriebe sehr ähnlich sind wie alte Relikte.

Die Affen sind hier sehr weit gestreut, es wird lange dauern, bis die Druath ihre Bevölkerung genügend gesteigert haben.

Also suchen wir Fracht in Landing, essen erst in der BBQ Hölle. Vincent sagt Shiro, dass am Tisch in der Nähe eine Frau sitzt, die wie er aussieht. Zusammen mit 4 Prospektoren. Shiro geht zu ihrem Tisch und spricht sie in seiner Sprache an. Sie blickt zurück, scheint ihn zu erkennen, doch einer ihrer Begleiter steht auf und stellt sich zwischen sie. Shiro verbeugt sich, geht zurück, und lässt der Frau über die Bedienung seine Karte geben.

Später erzählt die Bedienung Triple A, dass sie seit ein paar Tagen hier ist und nach besonderen Hölzern sucht. Universal Exotic Woods.

Shiro kommt nach einiger Zeit zurück: „Der Tod ist leichter aus eine Feder. Die Pflicht liegt einem schwerer auf den Schultern als ein Berg.“

Lief wohl nicht gut, aber er will nicht einmal Triple A etwas erzählen.

In BBQ reden Leute darüber, durch die Rettung verschollener Schiffe Geld zu verdienen. Triple A spricht sie an. Für die Drinks des Abends erzählt einer ihr, dass das Passagierschiff Beatrix auf dem Weg von New Texas nach Poseidon bei Poseidon verlorenging, mit 80 Passagieren und 12 Personen Crew. Er vermutet, im Mystica-System, weil sie gerne Xin-Yang vermeiden — oder in der Linie.

Wir bereiten das Schiff vor, mit Chemietoiletten für Gerettete, und machen uns am nächsten Morgen auf den Weg nach Mystica. Dort angekommen, empfängt Chase ein Signal der Beatrix: Sie hatten eine

interne Explosion, brauchen sofortige Hilfe. Brücke und Linienantrieb sind zerstört. Die Hülle ist beschädigt, sie wissen nicht, wie lange sie noch die Atmosphäre halten können.

Das Schiff hängt ohne Antrieb im Raum, mit Rissen in der Hülle, Tropfen geschmolzenen Metalls schweben um das Schiff. Sie wurde von außen verbrannt. Ein Rettungsboot fehlt. Chase: „Lang macht es das Ding nicht mehr."

Die Überlebenden sind im Passagierdeck. E/M und Linienstrahlung verursacht Störungen. Vielleicht finden wir (wertvolle) Informationen im Schiffscomputer. Shiro meint, die Beatrix wurde wohl beschossen.

Low-Tech Pioneer

Nach der Rettung der drei Überlebenden der Beatrix (in der Küche) sind wir einer Rettungskapsel zum System Pioneer gefolgt. Der Kapitän Hector Jinx (früher Kellner) hat uns beauftragt, die Rettungskapsel wieder zu finden.

Die Sabotage wurde mit dem „Sternendolch" durchgeführt: Stört den Antrieb, damit die Linie unkontrolliert kollabiert.

Auf Pioneer lernen Menschen, wie das Leben vor verbreiteter Raumfahrt war. Kuppeln wie bei Marsbesiedelung (beschädigt und nicht nötig), Anti-Mutanten, Präsident Caver, kontrolliert durch Geheimpolizei.

Am höchsten Punkt der Kuppel ist das Sicherheitsministerium.

Wir wollen herausfinden, wer verantwortlich für den Anschlag auf das Schiff ist. Wir wollen die finden, die mit der Rettungskapsel entkommen sind. Wir erwarten, dass sie die Schuldigen sind.

„Jimmy das Handgelenk" hat mich im Paket ins Hotel geschmuggelt.

Ich trage Mantel, Hut und schwarze Sonnenbrille. Für die U-Bahn haben die anderen einen selbstfahrenden Trolli, in den ich passe.

Wir dürften die Rettungskapsel in Hangarräumen des Ministeriums für Sicherheit im Raumhafen finden.

Es gibt hier einen Spezialisten, der den Sternendolch reparieren kann. Der Waffenhändler kennt ihn wahrscheinlich.

Die Re-Streamer hier gehen gegen die Regierung. Wir könnten mit ihnen zusammenarbeiten.

Wir gehen in das Restaurant First Contact, spezialisiert auf außerplanetare Küche (Mutantenküche), in dem der Waffenhändler sein sollte. Im Mutanten-Viertel, viele mit Servitor-Mutationen: Geduld, Gehorsam, Freundlichkeit. Wir bestellen das Spezialmenü. Nach dem Essen erfahren wir „jetzt wäre es Zeit, dem Koch zu danken“.

Ein Schwerweltler mit lila Haut. Zerlegt ein Schwein und sagt „Ich bin Gray Wale, was wollt ihr?“.

Sie heißen Lila Zwerge — Triple A meint, sie glauben dort daran, dass jedes intelligente Wesen das Recht haben sollte, andere töten zu können. Ohne guten Grund würde das bestraft, aber das Töten selbst muss möglich sein. Das klingt fremd. Wie der freie Wille.

Als die Waffen da sind, gehen wir in den Raumhafen. Zwei Wachen mit Headset und AR-Schirmen. Niedrigster Rang. Wenn wir die Rettungskapsel hier finden, sind wir schon fertig.

Wir gehen zu deren Imbiss. Jet fängt die Putzkraft in der Toilette ab, legt ihn schlafen. Triple A lenkt den Verkäufer ab und ich betäube ihn. Er schaut mich ungläubig an, als er einschläft.

Dann verkauft Triple A zwei Döner an die Wachen.

Als die auf die Toiletten gehen — einer auf die öffentliche Toilette, einer neben die Halle — gehen wir in die Halle. Die Technologie ist alt genug, dass ich leicht mit ein paar Stiften aus meinen Armen die Tür öffnen kann.

Die Rettungskapsel liegt dort, schwer beschädigt, Drohnen auf einem Gang oben. Oben arbeitet noch jemand.

Jet durchsucht den Gang oben. Triple A und ich bauen den Computer des Schiffes aus und holen uns Überwachungsdaten aus einem Büro unten:

> Das Schiff landet vor dem Hangar, Die Person steigt in ein Taxi, sie hat ein Störfeld, das die Aufzeichnungen stört — aber im Spiegel des Taxis ist sie zu erkennen. Dunkelhaarig. Fährt Richtung Ceres.

Oben kommt jemand raus. Jet schlägt ihn KO. Über dessen Computer haben wir mehr Zugriff.

Direktor Fina Rossi. Chefin des Sicherheitsinstituts. Hat die Anweisung gegeben, das Raumschiff zu beschädigen, die Beweise zu vernichten, und der Person aus dem Schiff alle Wünsche zu erfüllen.

Eine Nachricht ist auf dem Schirm, dass die Wachen um Ablösung bitten.

Draußen sind neue Wachen. Wir drapieren den Ohnmächtigen hinter dem Rolltor und öffnen es. Als die Wachen reinkommen, versuchen wir sie abzulenken. Am Ende wirft Jet eine Handgranate in die andere Ecke der Halle und wir verschwinden durch die Tür, als die Wachen dort suchen.

Niemand ist gestorben.

Die transportierte Person wurde direkt vor dem First Contact abgesetzt.

Prä-Kongress

Neuer Auftrag der Versicherung: Verhindert den Terroranschlag (und bringt die Verantwortliche Person vor Gericht, wenn möglich).

Ansätze:

- σ David Tang: Warlord & Söldner, schwer vercybert, mit Flotte von Kriegsschiffen unklarer Herkunft
- σ Fina Rossi: Leiterin des Geheimdienstes
- σ Willa Lewis: Ist mit dem Rettungsbot gekommen und wurde zum Waffenhändler gefahren.

Hauptpersonen auf dem Kongress:

- σ David Tang
- σ Dwayne Stenger: Philosoph
- σ Willa Lewis: Ihr Geburtsplanet wurde durch eine Biowaffe vernichtet. Lobbyistin/Märtyrerin der Unabhängigkeitsbewegung. Eigentlich nicht gewaltbereit.
- σ Deena Bonna: Früher beim FIST Geheimndienst (Secret), „Planet braucht eigene Flotte“.

Zurück zum Waffenhändler. Chase und Jet bekommen allzu heimeliges Essen.

Wir wollen ihm den Tarnstoff anbieten für Kontakt zu Willa Lewis. Jet fragt Gray Wale nach dem Verwender des Sternendolches: „Kontakt herstellen?“

Er will 6 Personen und viel Fracht von der Planetenoberfläche bringen (das Nötigste). Er kann sich um die Logistik kümmern.

Den Tarnstoff nimmt Jet zurück.

Die Person kam zu ihm, stellte sich ungefragt als Willa Lewis vor. Ihr Sternendolch war Aktenkoffergroß. Er ist schon rekalibriert. Sie hat ihn wieder. Hat einen guten Geschmack; fragte, was mit dem Sternendolch möglich ist, auch nach Stationen oder Kriegsschiffen. Sehr alte Stationen lassen sich dadurch zerstören (z.B. die in Hamburg). Älter als die letzte Besiedlungswelle. Sie war vorher im Kyrak-Sektor; bei dem Treffen von FIST-Gegnern.

Altes ist oft moderner. Sternendolche können heute nicht geschaffen werden; Bauteile, die nicht mehr verfügbar sind. Die Kollabierung der Linie De-Kalibriert den Sternendolch.

Er weiß, wie Sternendolche kalibriert werden können, aber nicht warum.

Chase die Kalibrierung beizubringen könnte ein Bonus sein, wenn alles gut läuft.

Willa Lewis ist eigentlich als gemäßigt bekannt. Das passt nicht zum Massenmord.

Wir wollen zur Pyrac-Kuppel. Dort findet das Treffen der FIST-Feinde statt. Im Boone Memorial Museum.

Von den Re-Streamern ist hier Schwester Pelao in blauer Robe und könnte uns einen Weg zum Kongress öffnen.

Wir entscheiden, eine Außenstelle des Geheimdiensts zu infiltrieren. In einer Wäscherei im Mutantenviertel. Eine Gang läuft unten, wir sind auf einem Dach gegenüber. Jet springt rüber, eine Gang ist unten. Jemand kommt aus der Wäscherei aufs Dach und Jet stößt ihn ungesehen rüber, als der einen Funk rausholt. Betrunkene leisten erste Hilfe (und machen es schlimmer), ein Krankenwagen holt ihn ab. Dann geht Jet runter, wir kommen rein.

Chase hängt unsere Schiffskennung an eine andere Nachricht als durchzulassendes Schiff an. Es gibt eine Mahnung an alle Geheimdienststellen, sich vom Kongresszentrum fernzuhalten; sind bei oberster Ebene. Gray Wale soll auch ignoriert werden; wird vielleicht für den Dolch noch gebraucht.

Einsatzbefehl 47189 (Einbruch am Raumhafen) soll hohe Priorität haben.

Chase geht zu den Restreamern, Schwester Pelao; der blauen Lady. Sie schreibt für Waffenkäufe bei Gray Wale ein Empfehlungsschreiben an Dwayne Stenger. Dwayne hat schon für alle gearbeitet und denkt, dass FIST den Sektor aufgegeben hat, dass aber die aktuell geringere

Beachtung durch FIST das System nicht länger erhalten kann, so dass es eine lokale Regierung braucht. FIST hat die maximale Größe für Sternensysteme überschritten, deswegen muss es friedlich („gewaltarm“) in zueinander freundliche Teile aufgeteilt werden.

Er stellt uns ohne viel Aufhebens Zugänge aus und wir kommen auf den Kongress.

Vertreterkongress

Treffen von Vertretern von 25 Planeten; neben beschädigtem Museum. Spärlich bewohntes Stadtviertel.

Drei große Themen:

1. Wie Unabhängigkeit sollen die Planeten im Sternenbund sein? Enge Gemeinschaft oder loser Bund?
2. Wollen wir eine gemeinsame Kultur, Gesetze, . . . ?
3. Wie viel Gewalt ist für die Unabhängigkeit akzeptabel? Positionen von „nur Verhandlungen“ bis „Krieg“.

Das Kongresszentrum hat ein großes Plenum und viele kleinere Räume. Dazu ein Verwaltungsbereich und 4 Hotels. Wir haben ein einfaches Zimmer. Ich kann als medizinischer Droide von Chase rein.

Am Empfang erhalten wir Ausweise und Bändel für die weniger Wichtigen. Chase und Triple A (Tonka) meinen, dass die Sicherheit vom Geheimdienst gestellt ist.

Als wir ankommen endet gerade der Vortrag von Dwayne Stenger zur Entwicklung der Kultur im Sektor. Stenger war Berater oder Diplomat in vielen Planeten, meist im Auftrag von FIST. Hat in seinem neusten Buch Modelle veröffentlicht, die zeigen, dass FIST zu groß ist und aufgeteilt werden muss.

Die Leute ströhmen uns entgegen. Eine Frau mittleren Alters mit schweren Krankheitssymptomen kommt uns entgegen. Chase sieht Tang, und 12 schlanke, dunkelhaarige Frauen, die der Beschreibung des Waffenhändlers Gray Wale entsprechen.

Ich folge der Person und frage sie nach ihrem Namen. Sie ist laut Namensschild Willa Levis. Stelle mich als Medizindroide vor. Falls sie Hilfe braucht, soll sie sich melden. Gebe ihr die lokale Handynummer.

Triple A spricht mit Deena Bonna, lädt sie zum gemeinsamen Trinken ein und lässt sich von ihr von Korruption im FIST-System erzählen (ihr Vortragsthema). Sie unterhalten sich länger. Hat FIST verlassen, um anderen gegen FIST zu helfen.

Chase beobachtet die mögliche Zielperson. Eine Vorliebe für exotisches Essen passt auf die Beschreibung des Waffenhändlers.

Wir gehen zu Stenger. Erzählen der Sekretärin, wir seien Professor Louis, erzählen dann aber Stenger die Wahrheit (dass wir von Pelao von den Restreamern vorgestellt wurden). Er erzählt, dass Willa Lewis durch einen Virusangriff auf ihrem Planeten verunstaltet wurde. Die Gruppe um Miss Bonna hätte wohl nicht das Geld, an so ein Artefakt heranzukommen. Er meint, SECRET könnte ein Interesse daran haben, hier alle zu töten — und v.a. ihn. Denkt, sie könnte mit dem Piraten Teng zusammenarbeiten. Oder dass ein Anschlag als False Flag genutzt werden könnte, um eine militärische Lösung wünschenswert zu machen.

Hält den Anschlag auf die Beatrix für ein Gerücht. Eine Verkündung als Höhepunkt des Kongresses könnte einen Krieg erzwingen. Ein Anschlag auf eins der Botschafterschiffe (planetare Verwalter) würde das stützen. Oder am Eingang des Sektors bei *Crossroads*, eine große Station mit der Verwaltung von FIST.

Wenn Präsident Kaver eingeladen hätte, könnte er die Verkündung als Gemeinschaftsergebnis verkaufen.

Er kann uns für Besprechungen einteilen, bei denen die Verdächtigen teilnehmen. Er macht seiner Sekretärin einen entsprechenden Vermerk.

Triple A meint, er glaubt, wovon er spricht, wusste aber von der Beatrix und glaubt nicht an eine Schuld von FIST. Stenger hat also versucht, eine falsche Fährte zu legen. Er ist allerdings wirklich besorgt.

Warum war Willa Lewis nicht auf der Beatrix?

Sie war auf dem Vorkongress, konnte also nicht auf der Beatrix gewesen sein. Sie ist gemäßigt; ein Anschlag durch sie würde noch mehr bewirken.

Sollte es einen Anschlag geben, wirken wir als die am stärksten Verdächtigen. Das müssen wir ändern, sonst gerät die Crew in Gefahr.

Schritte:

- ☒ War Deena Bonna beim Waffenhändler? Der Kellner von Gray Wale sollte es an einem Kleidungsstück herausfinden können. Würde sie mit Triple A Kontakt aufnehmen?
  - Der Geruch würde mit einem Kleidungsstück reichen.
  - Wollen mit Morris sprechen.
- ☐ Willa Lewis fragen, ob sie auf die Beatrix wollte.
- ☐ Tang könnte Interesse an Krieg haben, aber nicht darin kämpfen wollen. Laut Chase „eher der Geier als der Falke“.

Wir lassen Deena Bonna einen Geschenkkorb schicken, um das Zimmer zu finden. Triple A und Link liefern Essen in die Küche, Triple A lenkt die Person bei der Annahme ab, Link geht durch den Dienstbotenausgang.

Link wurde vom Hotelmanager gesehen, rausgeschickt. Hat sich zurückgeschlichen, der Hilfe zwei Kissen gestohlen und hat auf dem Weg runter den Manager gehört, wie er die Hilfskraft runtermachte. Ist dann in eine beliebige andere Richtung gelaufen und beim Büro des Managers rausgekommen, als der hinterherkam. Versucht, durchs Fenster zu klettern, es aufgeschraubt, aber zu langsam. Der Manager hat ihn bei der Flucht gesehen und verfolgt.

In einer Seitengasse lief Triple A dem Manager in den Weg, wurde umgerannt, und Link entkam.

Ergebnis: Der Kellner bestätigte: Deena Bonna war bei Gray Wale. Link ist jetzt neu bemalt und hat Zusatzteile, um sein Aussehen zu ändern.

(ge-)jagt?

Jet überwacht Deena Bonna.

- σ **Aeala** kocht hier und erkennt Jet (Liberator?) „die großen Helden von Anaitis 17!“ — „Pssst! wir sind nicht offiziell hier!“ (Jet)

Deena Bonna ist viel exotisches Essen von allen Welten. Vincent sagt, sie hat orangene Ablagen in den Augen von Bioware-Komponenten.

Dwayne Stenger hat sich oft mit Fina Rossi (Geheimdienst) getroffen. Jet überwacht sie weiter. Bis er plötzlich mit „Die Durok stinken alle und müssen vernichtet werden! Ihr habt sie doch nicht alle!“ aus dem Raum stürmt.

Die echte Willa Lewis nimmt immer wieder Medikamente und ist nur speziell für sie zubereitetes. Die echten Überlebenden der Beatrix können wir nicht erreichen ...

Tonka ruft den Ellbogen an. Es gibt keine Aufzeichnungen von Geretteten.

David Tang wirkt gelangweilt. Wie Jet. Verprügelt Sicherheitsleute zum Spaß. Nicht ganz wie Jet. Hat aber Spaß am Prügeln wie Jet. Hat Hautverstärkung, Cybermuskeln, und einiges mehr.

Er hat allerdings die echte Willa Lewis getroffen.

Wann und wo können wir Deena Bonna entführen? Morgens geht sie zu Fuß durch den Park, abends dreht sie eine weitere Runde.

Jet und Triple A versuchen **Aeala** miteinzubeziehen. Sie stimmt zu, uns zu helfen, Deena Bonna zu betäuben.

Dann gehen wir zum Hotel von Deena Bonna, um nach dem Sternendolch zu suchen. Jet und Triple A nehmen sich ein Zimmer, zerwühlen es, und brechen dann bei Deena Bonna ein. Sie hatte einen Schuh hinter der Tür, um es zu merken, wenn jemand reingeht. Sie finden einen Koffer mit Geheimfach, aber zu klein für den Sternendolch, und einen verschlossenen Tresor. Im Bad einen komplizierten medizinischen Apparat. Sie zeigt mir Bilder davon; damit lassen sich Pheromone auffüllen, oder Krankheiten wie die von Willa Lewis behandeln.

Einen Abend beschatten wir sie, finden aber nichts.

Am nächsten Abend fangen wir sie auf dem Weg ab. Jet schlägt sie von hinten nieder, ich halte sie betäubt. Vincent, Jet und Triple A finden in einem Keller den Sternendolch. In ihrer Tasche hatte sie ein Gerät, das meine Sensoren stört. Wir tragen sie raus, dann die Straße entlang und Jet winkt einem Auto.

Einem Auto der Sicherheit. Der erste kommt her, ich betäube ihn. Jet entreißt dem zweiten die Maschinenpistole. Triple A gibt einem schäbig Gekleideten Beobachter Geld, während Vincent und Jet den zweiten gemeinsam niederschlagen. Ein Taxi taucht auf und meldet uns, dann fährt Vincent uns mit dem Wagen der Sicherheit in einer rasenden Flucht zu unserem Schiff.

Bei der Flucht erwischt uns der Abfangjäger einmal, die Abfangrakete der Station fangen die Störobjekte des Waffenhändlers ab.

Deena Bonna ist auf der Krankenstation gefesselt. Den kalibrierten Sternendolch lagern wir sicher ein. Den Waffenhändler-Koch wollen wir nach Anaitis bringen.

Alte Ideologen

Der Waffenhändler und die Terroristin sind abgeliefert. Jetzt bringen wir raffiniertes Metall und harmlose Kohlenwasserstoffe auf den Planeten einer Sekte.

Wir bekommen ein Begrüßungsvideo von Männern in Bettlaken, die erzählen, niemand solle irgendjemand anderem bei der Selbstentfaltung im Weg stehen.

Der Raumhafen ist in der Wüstenstadt Ta-Toon mit dem Motto: „Han zog zuerst“. Wir löschen die Fracht, ignorieren Leute, die uns überzeugen wollen, zur Macht zu kommen, und uns Zauberkunststücke zeigen. Eine Gruppe Musiker spielt neben uns. Dann warnen Chase und Vincent, dass eine in schwarze Spitze Gekleidete mit verheulten Augen auf Triple A zustolpert. Sie fällt ihr in die Arme: „Schwester, du musst mir helfen!“

Sie heißt Madame Laume Ragana, gehört zu Reisenden und sagt, ihr wäre ihre Tochter genommen worden. Es hieß, sie hätte bei einem Test gut abgeschnitten, und sei deswegen auf eine Raumstation gekommen und dort bei einem Unfall gestorben, sie kann aber genau die Richtung zeigen, in der sie angeblich noch leben soll.

Tochter: **Maria Laume Ragana**.

Der Test soll dafür da gewesen sein, „Leute wie uns“ (Triple A und Madame Laume Ragana) zu finden. Das „Befähigtenprogramm“ von der obersten Schulbehörde und Leuten von Außerhalb („Common Education and Schooling“ von FIST). Nur ein Shuttle voller Kinder hat gewonnen, aber nicht die mit den besten Noten. Laut Chase war der Unfall beim Austritt aus der Atmosphäre, aber diese Schiffe sind eigentlich sehr robust.

Ihre Tochter hat gesagt, es wäre anstrengend gewesen und sie hätte Fragen beantworten müssen, während sie an Geräte angeschlossen war, die ihr Gehirn gemessen haben.

Sie behauptet, das Zeichen würde ganz schwach auch in mir scheinen „der erste Technische, in dem etwas davon schimmert“.

Als sie sagt, dass sie ihre Tochter wohl auch vom Schiff aus spüren kann, diskutieren Chase und ich darüber, ob wir damit Linien kartieren könnten, wenn Eltern mehr als ein Kind haben. Triple A unterbricht uns plötzlich und sagt, wir helfen. Sie scheint wütend zu sein.

Vincent sagt, das sei im Asteroidengürtel.

Chase gibt ihr einen Sender, damit wir sie finden, und Madame Laume Ragana ruft in einer uns nicht bekannten Sprache bei ihrer Sippe an, damit jemand nach ihren anderen Kindern schaut. Wir suchen noch Informationen über den Flug, dann brechen wir zur Harbinger auf. Chase holt noch Informationen zu Schürfrechten ein.

Hier auf dem Planeten gibt es viel mehr Reisende als auf anderen Planeten — und andere Gruppen mit mystischem Glauben. Chase projiziert ein Warnschild auf die Straße, um einen autmatischen Metalltransporter anzuhalten. Da die Tür verplombt ist, hebt Chase uns in den Transporter — wirft Chase mich in den Transporter — und wir fahren an den Kontrollen vorbei.

Wir steigen in einem Stahlverladewerk aus, während Chase und Triple A zwei Techniker ablenken — Chase mit gutem Automatenkaffee.

Sie sagt, bei den Reisenden gäbe es noch einen weiteren Ragana. Die meisten lassen es aber verkümmern. Sie erzählt mir von vielem, das möglich sei, und dass man auch etwas lernen kann. Dann kommen wir bei den anderen an. „Das heißt, Sie könnten das Triple A beibringen? Wir haben einen langen Flug vor uns — hallo Triple A!“

Auf der Harbinger will Triple A nicht mit Laume Ragana über ihre Fähigkeiten sprechen.

Lauma Ragana: „Ich glaube, ich habe den richtigen Weg gewählt. Ich sehe mehr gute Möglichkeiten der Zukunft.“

Sie sagt mir „du bist älter als die Zeit und wirst noch lange weiter existieren. ... Irgendwann wirst du dich deinem Schicksal stellen müssen. Wenn du nicht zu dir selbst findest, wirst du alle um dich herum gefährden."

Ich überprüfe all meine Erinnerungen und Aufzeichnungen auf Inkonsistenzen damit, dass ich einfach eine KI bin. Als ich fertig bin, merke ich, dass ich 3 Stunden lang alle Systeme blockiert habe. Chase bietet an, meine neue Liste von Inkonsistenzen gegenzuprüfen. Ich schicke sie ihm.

Im System zieht etwas Energie. Vincent findet das Signal eines abgebrochenen Notrufs. Wir deaktivieren alle aktiven Sensoren und Vincent bringt uns auf einen passiv am Ziel vorbeitreibenden Pfad.

Eine Kreisförmige Station, an drei Asteroiden angeseilt, daran ein Schiff angedockt — nicht das verschwundene Schiff; größer als wir. Ein Frachter, aber umgebaut.

Vincent bringt uns in Deckung eines der Asteroiden, an denen die Station befestigt ist. Madame Lauma Ragana kann uns einen Korridor zeigen, in dem ihre Tochter ist. Sie meint, sie spürt einen Konflikt dort, der für uns alle gefährlich werden kann.

Wir klettern um den Asteroiden herum. Vincent und Triple A in hochmodernen FIST-Raumanzügen. Ich habe die Kommunikation mit Schiff und Reparaturdroide unterbrochen, um nicht aufzufallen.

Etwas stimmt nicht: Zwei Luftschleusen wurden aufgebrochen. Beim Maschinenraum kamen sie wohl rein, die andere wurde von innen verschweißt. Das Kommunikationsarray der Station ist aus.

Chase und ich öffnen ein Außenschott über seine Elektronik und wir kommen in eine automatische Abbaufabrik. Unser Weg nach drinnen stoppt an einer Luftschleuse, hinter der zwei Bewaffnete plündern. Chase will die Luft nicht verschwenden, so dass wir sie nicht aufbrechen. Stattdessen nimmt er sich eine Stahlplatte und wir gehen regulär durch die Luftschleuse. Unsere Angreifer erwarten uns, aber nicht, dass wir

hinter der Platte geschützt sind. Nach kurzem Kampf besiegen wir sie, Chase antwortet auf den Funkspruch der Zentrale mit technischen Störungen und ich stabilisiere die von Triple A abgeschossene Wache.

Kinder der Leere

Es ist seltsam: Ein größerer Freihändler hat an der Station angedockt, die Überwältigten sehen wie Piraten aus und haben keine militärische Ausrüstung, und ein Notruf der Station ist gestört. Sie scheinen hier angegriffen zu werden.

Einer hat einen Aufnäher mit Mayday.

Wir suchen Luftschächte, die uns an den Schotts vorbeibringen, und ich binde mir Putzlumpen um Hände und Gelenke, um nicht gehört zu werden.

Die Luke im Wartungsschacht ist allerdings festgerostet, mir fehlt die Kraft. Chase flucht schon über die zu große Luftfeuchtigkeit; die haben sich wirklich nicht um die Station gekümmert. Ich bin froh, dass meine Crew das besser macht.

Triple A kommt nach und bringt eine Flex mit, um die Schrauben abzusägen. Nach heftigen Vibrationen kommen wir weiter.

Sichtfenster zeigen eine Blutwolke und Einschlagkratzer in den Wänden. Wir treffen uns im inneren Ring. Bei der Blutwolke gab es ein Feuergefecht mit Leuten aus den Quartieren. Chase meint, da läuft Populärmusik.

Ein Funkspruchh auf der Notfrequenz unseres Schiffes: Ein Raumschiff nähert sich. Entweder ein unauffälliges Schiff, oder ein verschleiertes. Es braucht noch ein paar Stunden.

Wir ignorieren die Quartiere und ich hänge noch ein Kabel an zwei Metallplatten in den Weg, damit wir es hören, wenn jemand nachkommt.

Die Tür zur Kommandostation ist in den Notfallmodus gestellt, und sie ist offen. Dahinter sitzt eine schwerbewaffnete Wache mit an den Anzug gehängten Arbeitsplatten, aber ohne Helm. Die zweite Schleuse zur Kommandozentrale ist von außen barrikadiert.

Ich gleite durch einen Wartungsschacht zwischen zentralem Ring, Maschinenraum und Kommandozentrale. Zum Maschinenraum ist alles frei, ein Kabelbündel zur Kommandozentrale ist zerstört. Ein paar Kabel zu verbinden und eins zu den anderen zu ziehen genügt, um uns Zugang zu den Kameras auf der Kommandozentrale zu geben.

Ein schwer vercyberter Kämpfer und ein Pilot stehen im Raum; der Pilot neben der unten verbarrikadierten Luke im Boden. Die Stimmen von Kindern sind weiter hinten zu hören.

Als Triple A ihnen einen FIST-Code sagt, zuckt der Pilot zusammen. Der vercyberte antwortet mit einem Code — über ihrer Sicherheitsfreigabe. Ein Exec-Raumanzugträger tritt dazu und verlangt eine Lagemeldung.

- σ Triple A: „Wir haben Teile des Außenbereichs unter Kontrolle. Wir sollen die Subjekte rausholen.“
- σ Exec: „Das heißt, die First Order ist in der Nähe?“ — die hatten uns bei der Baustation gejagt; sie suchen Triple A.
  „Wir sind gut genug ausgerüstet, die Subjekte sind ruhig gestellt.“

Die Kinder haben Raumanzüge mit 30 Minuten Luft.

Triple A meint, der Exec und der Vercyberte sind erfahrene Agenten.

Chase übernimmt Teile der Kontrolle über die Türen, dann schweben Chase und ich über den Wächter vor der Tür der Kommandozentrale. Ich injeziere ihm Betäubungsmittel von oben, dann schleudert er mich gegen die Decke. Einen Augenblick vergesse ich, wo ich bin, wende und stoße mit dem Landungsgestell gegen die Decke. Mit Händen und Füßen. Eine Person kommt aus einem hinteren Raum dazu, doch Chase aktiviert seine Schubdüsen und schleudert die Angreiferin gegen den Boden.

Die anderen tauchen auf, Chase hastet und gleitet umgekehrt um die zentrale Säule und wirft eine Granate auf Angreifer aus den Quartieren, und wir bringen die Kinder im letzten Moment ins Schiff.

Ein kleiner Junge sagt „der Roboter lügt, ich sehe es an den Farben“. Das Schiff beschießt die Piraten und wir verstecken unser Schiff in den Trümmern.

Der Arzt erzählt, dass ihm gesagt wurde, die Eltern kämen mit den Kindern nicht zurecht und sie sollten zu bestimmten Einrichtungen. Aber er findet es komisch. Er hat es schon früher gemacht, aber es sind nicht die üblichen Schiffe. Definitiv nicht von Common Education and Schooling.

Das Kind sagt, es würde Farben um mich herum sehen — und um Dick, wenn er nach der Maria Lauma Ragana schaut, es stimmt also wohl — dann zeichnet es uns (Kinderzeichnung mit Wolken um uns). Ich lasse Triple A und Lauma Ragana alleine und nutze einen der Tanksensoren, um ihnen zuzuhören. Ich muss mehr erfahren, als sie zu sagen wagen.

Lauma Ragana: Es ist sehr selten, dass so viele auftreten, normalerweise haben sie nur eine Weise Frau pro Generation. Vielleicht liegt das an dem Planeten.

- Triple A: „Was macht ihr in der Familie, um diese Talente zu unterstützen?“
- Lauma Ragana: „Man lebt mit der bisherigen Weisen Frau zusammen und lernt von ihr, denn so eine Kraft ist eine große Verantwortung.“
- AAA: „Du kannst mir nicht sagen, was ich für eine Kraft habe. Ich bin natürlich nicht ausgebildet.“
- LR: „Bei dir kann ich nur sehen, dass du nicht nur im hier und jetzt bist. Das ist etwas seltenes.“
- AAA: „Dein Talent, deine Tochter zu finden, kannst du das auch mit anderen Personen. Gibt es jemand anderen, der das kann?“

- σ LR: „Vielleicht kann man das lernen, wenn einem jemand besonders nahe steht.“
- σ AAA: „Das konntest du also schon immer. „Kannst du mir beibringen, wie man so eine Aura sieht oder liest?“
- σ LR: „Ich denke, du kannst es schon, so gut wie du Leute einschätzen kannst. Dieser Ort hier ist etwas besonderes. Hier sind die Dinge leichter. Es zieht einen nicht so stark zu Boden.“
- σ AAA: „Du hast gesagt, unser Roboter hat eine Aura. Er ist doch ein Roboter.“
- σ LR: „Offensichtlich nicht. Es kann nicht sein, dass er ein Roboter ist. Es gibt alte Geschichten von lebendigen Raumschiffen, aber das sind Märchen.“

Sie erzählt Geschichten, in denen als Fee oder helfendes Überwesen ein lebendiges Raumschiff auftaucht.

- σ AAA: „Das klingt interessant.“

Takumi findet heraus, dass die Reisenden ihre Raumschiffe deswegen wie Lebewesen behandeln. Die aber keine Aura haben.

- σ AAA: „Es könnte eins dabei sein, das eine hat. Hat unser Raumschiff eine Aura?“
- σ LR: „Ich vermute es, aber man kann sie von außen nicht sehen.“
- σ AAA: „Dann lass uns weiter Kaffee trinken.“

LR legt ihre Hand auf AAA's Hand: „Ich bin mir sicher, dass du deine Kinder irgendwann finden wirst.“

AAA bleibt ruhig: „Danke für deine Zuversicht.“

Später:

- σ LR zu Dick: „Wieso nimmst du Dinge, um deine Kraft zu zerstören?“ Er erinnert sich an einen Traum.

- σ LR zu Chase: „Es ist eine große Ehre für dich, auf diesem Schiff zu sein.“
- σ LR zu Jet: „Du gehörst auch zur Familie. Ich hoffe, du triffst die Deinen bald wieder. Die Wege sind noch nicht klar, doch folge ihnen weiter.“

8 Kinder und ein Arzt

Wie entkommen wir der First Order?

- σ Ein verbotener alter Sprungpunkt?
- σ Zurück zum Planeten?
- σ Zur Baustation?

Wir fliegen still zur Bergbaustation, laden Geröll ein, um nicht leicht zu erkennen zu sein.

Sie haben Phantombilder von Gesuchten erhalten. Triple A ist sehr gut getroffen, Chase halbwegs, ich als „Medizindroide“. Leute hätten gerne das Kopfgeld, das auf uns ausgesetzt wurde.

Dick spricht jemanden an, der die Harbinger scannt. Er bezahlt ihm die 5k, die er für sein Schweigen verlangt, und legt noch Drogen drauf. Dann kommen wir mit Bergbauschiffen zurück in Richtung Alderaan.

Auf Sendung

Der Reisende Olaf Bendrich bringt uns zu AFN: Alderaan First Network, seinem Arbeitgeber. Wir nehmen Nick Moderson mit, den Jungen, der Lügen erkennt.

Nachdem wir die Wache bestochen haben, unsere fehlenden Besucherausweise zu ignorieren, sitzen wir im Warteraum des Nachrichtenteams.

Silvia Saalborn empfängt uns — sie wirkt, als würde sie Triple A erkennen. Sie fragt Nick Moderson, was ihm passiert ist.

Nachdem Nick erstmal draußen ist, zeigt Silvia eine Pressemitteilung, dass Triple A die Kinder entführt hätte. Mit altem Passbild und ihrem echten Namen: Antonia Alexandrowna Anissimowa. Die kam allerdings aus dem Warenhaus einer In- und Exportfirma und nicht wirklich vom International News Network. Inzwischen wurde die Mitteilung auch an die Polizei geschickt.

Wir erhalten Datensticks, die Systeme blockieren können, damit nichts gelöscht werden kann. Link wird mit einer Fernseh-Qualitäts-Kamera ausgestattet.

Bei dem Warenhaus sind zur Zeit zu viele gut gekleidete Leute. Die First-Order ist im Orbit, eines ihrer Shuttles ist letztens gelandet.

Wir dringen über eine Feuerleiter ein, nachdem ich die Kamera ausgeschaltet habe. Dann laufen wir durch toten Winkel einer Kamera zu den Toiletten.

Triple A: Wir brauchen ein Kontakt-Betäubungsmittel, das wir auf Toiletten streichen können.

Die Lüftungsschächte sind zu eng für uns.

- Jet: Wenn wir doch jemand Kleineren hätten.
- Nick: Hallo.
- Jet: Wir können ihn nicht zurückbringen. Wo er schon da ist ...

Nick klettert durch den Luftschacht. Kommt zurück: „Da sind die Leute, die mich gekidnappt haben."

Doch er ist gehört worden. Eine Wache kommt in die Toiletten. Jet schaltet sie aus, doch durch die Statusmeldung über Funk bekommen wir es mit. Wir versuchen, ihn zu vermeiden, geraten aber in einen schrecklichen Kampf gegen den Vercyberten, den klassischen Agenten und ihre Gehilfen. Während wir kämpfen, Jet dem Cybord die Arme

zerschießt und ihn dann waffenlos niedermacht und Link vom Agenten mit dem Taser fast zerlegt wird, bevor Triple A und Jet ihn zur Aufgabe zwingen, bei der er versucht, noch durch Betäubungsgas zu entkommen und Link und Jet ihn betäuben, schleicht sich Nick zu den Computern und legt sie mit dem Datenstick lahm.

Wir entkommen mit den neusten Festplatten, dem Agenten, der Waffe des Cyborgs und Nick mit dem Taser des Agenten. Nachdem Takumi eine Kopie der Festplatten gemacht hat, liefern wir alles beim Sender ab.

Abtritt

Wir sind nach Anaitis geflohen, um dem Geheimdienst von Alderaan zu entkommen. Dann erreicht uns ein Jobangebot von Albarta. Eine Siedlung auf Nido ist nicht mehr erreichbar; ein Transportschiff ist verschwunden. Ein frisch besiedelter Planet, erreichbar über Iglo. Es ist weit weg von FIST, das hilft uns die nächste Zeit.

Nido ist von dichten Wäldern bewachsen und eine seiner Klimazonen ist für Menschen gut bewohnbar. An Tieren gibt es fast nur Würmer.

An Menschen lebt dort eine Sekte (die Planetenschauer: Wissenschaftliche Untersuchung von Strahlung, um die Zukunft zu sehen) und für sie arbeitende Strafgefangene.

Auf der Reise lese ich mich in Astronomie ein; baue eine Datenbank auf.

Dick spricht mit den Piloten auf Iglo. Die Siedler kamen erst vor einem Jahr. Ein paar hundert. Vor einem halben Jahr kamen die Verbrecher dazu; etwa hundert, dazu Wächter („harte Kerle“). Ihr Chef: John le Strange. Alle zwei Monate ein Versorgungsfrachter.

Ich spreche mit Prof. James Matterson III. Gewisser Strahlungen ausgesetzt zu sein durch die Galaxien beeinflusst das Schicksal. Einer der Planetenschauer. Sie hoffen, die Strafgefangenen wieder loszuwerden.

Sie denken, große Sendeanlagen würden ihre Ergebnisse beeinflussen. Die Linie wurde nicht eingetragen.

Eine runde Siedlung aus Familienhäusern direkt am Landeplatz, innerhalb von Feldern, daneben das eng bebaute Sträflingslager. Vom Sträflingslager geht ein Knüppeldamm als Weg in den Wald.

Im Orbit wurde ein Teleskop im All begonnen, das auch als Station dienen könnte.

Wir liefern nur Waren.

Wir kommen an, und das letzte Schiff ist noch da, die Steves Challenge. Hatte irgendwelche Probleme. Der Landeplatz ist gut stabilisiert, der Rest des Bodens wirkt unbearbeitet.

Zwei Männer (Joseph und Sander) und zwei Frauen (Rafaela und Linda) kommen uns entgegen. Alle vier leicht bewaffnet. Die Frauen begrüßen uns: Haben im Moment die Ehre, die Außengeschäfte zu führen. Von dem Schiff kommt Steven Steven. Ihnen sind die Hauptkabel weggerottet. Ich hole den Flammenwerfer aus der Harbinger. Chase geht der Steves Challenge helfen.

Beim Essen warnt uns jemand (Joe), dass in der Steves Challenge Säurewürmer waren, eine Spur von Lockstoffen aus Brennstoff vom Zaun zum Schiff gelegt. Raumschifftreibstoff. Die Verwalterinnen wollten nicht, dass andere es erfahren. Die Bäume hier sind Pilze, die beim verholzen außen absterben. Baumaterialien und Nahrungsmittel.

200m hohe Bäume, eine Säulenhalle, mit dem Geäst als Decke; am Boden Unterholz. Die Säurewürmer, nur fingerlange Würmer, kommen durch alles außer Plastikstahl. Klebflächen helfen gegen sie.

Es gibt hier auch große Würmer, aber keine, die sich als Haustiere eignen. Die Leute essen die Würmer nicht, aber der Biologe sagt, sie sind essbar. Pilze sind aber vielversprechender.

Die Gefangenen behaupten, sie seien im Wald angegriffen worden. Einige sind nicht vom neusten Feld zurückgekommen. Er vermutet

einen Fluchtversuch. Es gibt keinen Funkkontakt tief in den Wald; auch die Fußfesseln funktionieren dort nicht. Einige Würmer sind giftig genug, dass es gefährlich ist, wenn sie über Menschen kriechen. Manche schwingen sich durch die Wipfel der Bäume.

Die Gefangenen sind bei der Gemeindeversammlung in einem eigenen Raum, ansonsten getrennt. Alle wirken recht fröhlich.

Als wir gehen, hören wir laute Schreie und Schüsse von Osten. Jet rennt los, wir folgen ihm. Gefangene und Wärter zogen sich aus dem Wald ins Lager zurück; als die Schüsse nachlassen, öffnet uns John le Strange. Würmlinge haben sie aus den Bäumen angegriffen. Tiefe Bisswunden. Vier Sträflinge und eine Wache sind gestorben. Die Würmer sind halb so groß wie Menschen.

Jet, Dick, und die Wache Arigo gehen in den Wald zu der Stelle, wo die Gefangenen angegriffen worden waren. Glibberige Würmer liegen am Boden, von Schrot durchsiebt, aus den Leichen der Menschen kriechen kleinere Würmer schnell davon. Eine einzige Fußspur führt Richtung Süden.

Sie warten auf uns. Bei der Verfolgung der Fußspur bemerkt Dick Würmer, die uns über uns folgen. Hinter einem Baum sitzt jemand. Arigo erhält kein Signal von der Fußfessel. Jet findet Wuselndes in einer Bisswunde in der Brust. Der Fuß ist unter einer Pfütze — ist abgebissen und fehlt. Dick und ich schleppen die Leiche zum Weg. Die meisten Würmer krabbeln dabei raus.

Der Spur folgend wird es dunkel vom Unterholz. Unsere Lampen erhellen einen kurzlebigen Pfad. Dann werden wir angegriffen. Es ergeht den Würmlingen nicht gut.

Auf dem Rückweg in der einsetzenden Dämmerung finde ich ein Headset im Schlamm. Der letzte Satz der Aufnahme: „Verdammt, was macht das hier?!“

Daneben ist ein Schnitt im Baum wie von einem scharfkantigen Gegenstand.

Wurmfortschritt

Chase meint, wenn wir die Pilze in den Bäumen als Sender nutzen würden, könnten wir große Reichweite haben.

Manuela Schröder ist die Biologin der Siedlung, schüchtern. Sie meint, die Würmerkönnten gar nicht sein, wo sie uns angegriffen haben. Ihr Revier ist woanders.

Triple A: Unsere Aufgabe ist von unserem Arbeitgeber.

Chase: Was ist eigentlich das Problem hier, das wir lösen können?

Die alten Felder machten keine Probleme, die neuen schon.

Der Biologe spricht von amphibischen Riesenwürmern in Wasserflächen („Krokodilwürmer“).

Chase: Der Schnitt im Baum sieht wie ein Unfall eines Schwebers aus. Allerdings passt keiner der Schweber dazu.

Die Harbinger macht Überflüge, um uns ein Bild der größeren Umgebung zu bringen. Nach dem Essen wollen wir mit einem Bodenfahrzeug zu den Feldern. Arigo erzählt Triple A, das die Würmer ansonsten durch Rufe verscheucht werden konnten.

Die Wachen wechseln normalerweise alle 3 Monate. Ich bin froh, dass Triple A und Chase wieder da sind. Sie organisieren toll.

Die meisten Verbrecher sind kleine Piraten oder waren Bandenmitglieder.

Auf dem Pfad sehen wir, dass die Würmer wirklich aus Norden kamen. Im Match wuseln Würmer — Chase erhitzt den Match mit dem Flammenwerfer etwas und holt einen Stiefel aus dem Matsch. Die Würmer haben am Leder gefressen.

Gab es früher noch einen anderen Schweber im Lager?

Chase untersucht den Pilzbaum mit dem Schnitt und findet Lackspuren; blau-metallic. So einen Schweber gibt es zumindest im Lager nicht. Er ist in Nord-Süd-Richtung geflogen.

Wir folgen der Richtung, die der Schweber nahm. Heute sind viel mehr kleine Würmer da. Hatten sie sich gestern vor den Affenwürmern versteckt? In einer größeren Wasserfläche lebt ein Krokodilwurm, und viele Würmer beißen in die Ballonreifen des Fahrzeugs. Wir werden sie in ein paar Fahrten tauschen müssen.

Wir sehen immer wieder kleine Kollisionsstellen an den Bäumen. Wir treffen auch immer mal wieder einen Baum. Im Revier der Würmer ist der Grund trockener, und es gibt weniger Kleinwürmer. In den Zweigen gibt es Wurmnester; Chase findet einige Nester am Boden. Es gibt Verbrennungen in den Nestern, als wären sie aus dem Baum geschossen worden, vielleicht als hätte jemand aus nächster Nähe nochmal auf sie geschossen. Dann stürzen Würmer auf uns herab.

Chase's Exoskellet zieht ihn zur Seite, Vincent springt aus dem Weg, doch Triple A wird erwischt. Ein Wurm landet auf mir und drückt mich in den Schlamm. Vincent erschießt seinen Wurm, Triple A zerquetscht ihren mit der Tür. Chase flammt ungezielt in den Wald. Dann schlägt Triple A den Wurm von mir runter. Ich versuche aufzustehen, bin aber in den Boden gedrückt und klebe in Wurmglibber. Chase zieht mich raus, dann ziehen wir uns ins Fahrzeug zurück. Ohne Biss haben sie zum Glück keine Würmer in den Wunden.

Chase aktiviert die Sensoren des Fahrzeugs, mit Vincent findet er den Weg zu einer Wasserfläche; dahinter felsigerer Untergrund, auf dem unser Shuttle landen könnte.

Wir installieren eine Kamera, dann kehren wir zurück. Die Sträflinge lachen, bevor die Wächter sie schocken. Bei den Siedlern putzen wir uns, am nächsten Tag brechen wir auf.

Die Prospektorenfirma hat ein Logo, das zum Lackschaden passt.

Laut interplanetarem Recht bedeutet eine funktionierende Kolonie binnen zwei Jahren, dass die Siedler ein Vorrecht auf alle Ausbeutung des Planeten haben. Funktioniert die Kolonie nicht binnen 2 Jahren, kann jemand anders sie besiedeln. Das Potenzial der Bäume könnte jemanden anlocken, wenn jemand hier berichtet.

Die ganzen Familien schreiben an Verwandte; zuletzt zum „Tag der Gammawelle“. Die Biologin Manuela Schröder hatte Zugriff auf die Forschungdaten. Sie spricht mit ihren Eltern und einer gleichaltrigen Forscherin. Dieter Frei hat eine Nachricht an eine Forschungsstation an einem Außenposten geschickt, und er hat eine Nachricht von einer Frau Frei erhalten; die letzte von einer Anwaltskanzlei.

Wir treffen uns mit den gelosten Verwalterinnen Prof. Linda D. Aiken und Rafaela Azevedo Pinto. Wir erzählen ihnen, dass hier Sabotage im Spiel sein könnte. Herr Frei hat sich wohl vor der Ankunft scheiden lassen, falls er bei der Scheidung Geld unterschlagen hat, hat seine Frau vielleicht Anrechte gegen ihn. Die Kommilitonin von M. Schröder arbeitet für eine Firma, die Flora und Fauna vermarktet.

Wenn wir es richtig verstehen, ließe sich alleine mit den Bäumen viel Geld verdienen.

Dass die Gefangenen einen Gleiter gefunden haben sollten ist unwahrscheinlich, sie hätten wohl kaum die Würmer auf ihre Mitgefangenen gehetzt.

Wir erwarten, dass es eine Fremdpartei ist, die die Kolonie sabotieren will, um selbst ausbeuten zu können. Wir denken, jemand hätte Informationen rausgegeben, aber wir wissen nicht, ob absichtlich. Herr Frei vielleicht absichtlich, um reich zu werden, Frau Schröder entweder unbeabsichtigt, an ihre Komillitonen, oder absichtlich, um wegzukommen. Je mehr wir mit Schröder gesprochen haben, desto mehr Motive für Sabotage fanden wir. Frei redet wohl mehr, wenn er betrunken ist.

Wir finden mit den Bildern der Harbinger zwei Orte, an denen jemand gelandet sein könnte.

Sabotage

Chase und Vincent bleiben beim Schiff, weil es komische Messwerte gab. Jet Triple A und ich machen sich im Shuttle auf den Weg zu den möglichen Landepunkten anderer Gruppen (α und β). Dick fliegt uns und passt dann auf das Shuttle auf, damit unser Rückweg gesichert ist.

Es ist kälter, die Wald ist lichter. Die Würmer sind größer, aber nicht feindselig. Die Lichtung wirkt auf Entfernung leer, aber in der Mitte ist eine dunkle Fläche, 30m im Durchmesser, aus toten Luftpilzen.

Wir laufen um die Lichtung, endlich aus den engen Kleinpilzgeflechten raus. Triple A versucht mich von hinten zu greifen, als irgendwas aus dem Boden bricht. Ich breche bis zu den Kniegelenken in Schwärze ein, die von der Mitte nach außen schießt.

Irgendetwas brennt an meinen Beinen — Jet und Triple A ziehen mich aus der Masse und eine krabbelnde Masse zieht sich von meinen Beinen zurück. Die Oberfläche meiner Beine ist komplett verätzt. Sind das Fraßamöben oder fressendes Pilzgeflechte? Die Kleinvegetation darüber wurde nicht gefressen.

Platz β hat einen Hügel. Wir umrunden den Platz. Triple A entdeckt verdeckte Schleifspuren und eine Wildkamera an einem Baum. Jet hebt mich zu ihr hoch und ich klemme den Bewegungsmelder ab. Jet wirft einen Stein auf die Lichtung und es klingt wie etwas massives. Wir finden weiter Kameras und schalten auch sie ab.

SL: „Ihr wisst jetzt wie es geht, ihr hattet 6 auf Stärke und Tech, Kameras sind kein Problem.“

Jet schultert seine Waffe, dann gehen wir auf die Lichtung. Die Mitte ist mit Tarnnetz abgedeckt. Darunter liegt ein Prospektorenraumschiff, fast so groß wie die Harbinger. Es gehört der Prosppektorenfirma Exotic Woods, die wir schon im Auge hatten.

Wir hängen einen Sender an die Kamera, die die Schleifspur aufzeichnet — mögliche Aufzeichnungen gehen jetzt zur Harbinger.

Die Schleifspur ist Monate alt aber leicht zu verfolgen. Es wird Abend, bevor wir sie erreichen, und wir übernachten. In der Nacht kommt ein großer Wurm näher — groß wie das Fahrzeug. Jet macht Lärm und der Wurm flieht.

Binnen 2 Tagen kommen wir bis auf 100km an unser Lager heran, dann fahren wir langsamer. Als wir 50km an unser Lager herankommen. Die Spuren sind klar zu erkennen, dann sieht Triple A in 200m Entfernung etwas blinken.

Um das Lager ist ein 4m hoher Strahlungsschutzzaun. Während wir überlegen, was wir machen, landet ein Gleiter und zwei Leute steigen aus. Jet drückt den Boden unter dem Zaun nach oben und schafft einen Durchgang. Wir kriechen unter dem Zaun durch. Vier Schnellbauten mit gehärtetem Schaum, ohne Fenster. Triple A findet Vodka.

Im Hangar finden wir einen Transporter, als ein Mann hereinkommt. Er sieht mich und wendet Jet den Rücken zu. Er erhält eine Gehirnerschütterung. Jet fesselt ihn und wir nehmen seine Zugangskarte.

Triple A lässt die Luft aus den Reifen des Transporters ab. Jet hebt mich in den Gleiter. Während ich den Gleiter kurzschließe, bereitet Jet Bauschaum vor, um die Tür des Aufenthaltslagers mit Bauschaum zu verschließen. Dann fliegen wir mit dem Gleiter weg, jet steigt in unseren Wagen um und wir fliegen zu unserem Lager zurück.

Die Siedler diskutieren mit uns, wie wir mit den Leuten umgehen können. Mr. Lestrange will sie umbringen. Die zwei Administratorinnen könnten sie laut FIST Outer Worlds Gesellschaft verurteilen.

Wir wollen sie umstellen und ihnen anbieten, dass sie sich ihre Freiheit wieder erarbeiten können.

Die Scherrifs Joseph und Sander und Mr. Lestrange mit ein paar Scharfschützen wollen mitkommen. Dazu eine der Administratorinnen.

Mr. Lestrange: „Ergeben sie sich, sie sind umstellt, wir sind bereit, tödliche Gewalt anzuwenden“.

6 Leute stehen außen. Haben die Anweisung bekommen, Stellung zu halten. Triple A ruft sie auf, die Waffen abzulegen. Als der erste sie ablegt, wird er aus einer Hütte erschossen. Als Triple A ihnen sagt, dass wir uns um die in den Hütten kümmern, gehen sie in Deckung und legen die Waffen ab.

Wir fliegen mit dem Gleiter hinter das Gebäude. Jet klettert auf das Gebäude und wirft die Gasgranate hinein, von der wir nicht wissen, was sie enthält. Die Schüsse enden. Als Jet einen Hauch einatmet, kippt er um. Ich ziehe ihn weg, dann klettere ich rein. Meine Sensoren melden, dass es heftiges Nervengift war. Wir dachten, es wäre wahrscheinlich Betäubung; ein Glück, dass wir es nirgendwo anders genutzt haben. Zwei entflohene Sträflinge und der Anführer sind mit großem Leid gestorben.

Mr. Lestrange wirkt geschockt über das Nervengift. Leider sind die meisten Beweise verloren.

Die Kolonisten sind geschockt von der Gasgranate. Keiner erhebt Einwände, als wir den Gleiter in die Harbinger laden. Danach feiern Triple A und Jet noch mit dem Vodka mit den Siedlern, um etwas Vertrauen zu gewinnen.

Nachdem die Kolonisten melden, dass alles sicher ist, startet das Prospektorenschiff. Vermutlich war der Pilot an Bord. Gut, dass wir nicht versucht haben, reinzukommen.

Zurück im All

Wir sind bereit zu starten. Abdarta meldet, das auf Iglu ein Vermögenserbe verschollen ist. Wenn er sein Vermögen nicht einfordert, verfällt es.

Geologe Matthias Gustavson von Farmerey in den inneren Welten. Ein Witwer auf einer Expedition.

Geologen hier auf Nido erzählen, dass er ein Experte für Eis war, seit dem Tod seiner schwangeren Frau (einer Historikerin) aber nur noch selbstmörderische Aufträge annimmt. Es kannte allerdings kaum jemand die Firma und einer sagte, der Name klänge nach einer FIST-Deckfirma.

Sein Erbe beinhaltet eine Raumstation, wir müssen ihn also mitnehmen, wenn er das Erbe annimmt. Sollte er tot sein oder das Erbe ausschlagen, erhalten wir die Belohnung auch.

Auf dem Planeten ist alles gefroren, außer etwas Wasser am Äquator. Am Raumhafen geht eine Röhre tief ins Eis.

Ich lade mir alle Glaziologie-Daten in den Speicher, die ich finden kann (temporäre Fähigkeit: Leben im Eis). Teile der Abhandlungen sind von dem Erben.

An der Harbinger bilden sich schon bei der Landung Eisschichten. Ein großer Raumhafen, leer. Ein Putzroboter arbeitet hier. Als Chase ein Mikrophon verwendet, um die Administration zu rufen, antwortet eine Computerstimme: der Empfang ist nicht besetzt.

Triple A holt sich etwas zu essen aus dem Automaten. Dem Verfallsdatum nach wurde es im letzten Jahr aufgefüllt.

Durch den Ausgang des Roboters kommt Triple A in Wartungsbereiche. Sie kommt von einer geschlossenen Tür zurück. Ich gehe in den Wartungsbereich und finde in einer Werkstatt einen Plasmaschneider, durch den auch die komplexeren Türen kein Problem sind. Es fehlen allerdings Werkzeuge.

Die Wohnbereiche sind teilweise nicht aufgeräumt. Als hätten sie die Station hastig verlassen. Zwei Zugangskarten liegen noch da — eine Wissenschaftler- und eine Technikerkarte. Und ein Tagebuch.

> „Wir wollen hier in den Kern bohren und die Vergangenheit des Planeten finden.“

Sie sind irgendwann nicht tiefer gekommen und haben neue Bohrer angefordert. Er freut sich über die gute Finanzierung. Es gab einen Hohlraum. Der letzte Eintrag:

> „Morgen werden wir runtergehen.“

Vor vier Wochen.

Wir finden die Koje von Gustavson, mit einem Bild seiner Frau.

Ein Schott in einen Bohrbereich warnt, dass dort kaum Druck herrscht. Dahinter scheint es gebrannt zu haben. Ein Aufzug reicht tiefer. 10-12 Menschen liegen auf dem Boden, in Kälteanzügen.

Chase und ich gehen durch das Schott. Die Explosion kam wohl aus einem Container im Aufzug. Die Arbeiter hatten keine Raumanzüge. Einer hat versucht, die Kontrollen zu erreichen, als das Löschsystem die Luft heraussaugte. Unter den Toten ist Gustavson nicht, aber die Arbeiter haben Kommunikatoren.

Ich sammle ein paar Metallteile aus dem Container ein. Vielleicht hat etwas auf die Luft reagiert. Wir müssen mit den Raumanzügen runter. Dann bereiten wir alles vor, um runter zu kommen.

Der Aufzug bewegt sich rumpelnd nach unten.

Eiskeim

Jet schneidet in die Tür zur Stationsleitung. Wir müssen davon ablassen, als die Tür unter Starkstrom gesetzt wird. Ein Wartungsroboter fährt dazu und stellt Warnschilder aus, nicht näher zu geen.

Chase passt beim Aufzug auf, Dick und Jet kommen mit in die Tiefe. Wir bringen Anzüge, Luft, Essen, Trinken, Notfallzelte, Erste Hilfe Ausrüstung und ein Kommunikationsrelais mit.

Wir fahren lange, langsam.

Unten stehen abgeschaltete, überfrorene Lampen. Spuren führen über den Boden. Die Lampen funktionieren noch, reichen aber nicht, um alles zu beleuchten.

Drei Wege führen von hier raus. Einer mit schwerem Gerät, einer mit vielen Fußspuren, und ein dritter. Die Atmosphäre ist nicht sofort tödlich für Menschen: Nach 6 Stunden ohne Atemgerät lassen sich die Schäden wohl nicht mehr beheben. Der Großteil der Überlebensausrüstung wurde weggeschafft.

Wir folgen den Fußspuren zu einer Bruchkante. Seile führen runter und führen in eine überfrorene Ruinenhalle. Es gibt wirklich Ruinen hier. Jet nimmt mich auf den Rücken und wir klettern runter. Der Boden ist glatt — er wurde geschmolzen. Ein Weg ist gestreut.

Die Ruinen sind fremdartig. Groß wie die Kathedrale der Kirche der regenerativen Fleischlichkeit.

Wir hören alle etwas zu hohes, um es zu hören. Dick bekommt Kopfschmerzen. Ich habe es auch gehört. Wir gehen geradeaus weiter bis zu einem neuen Abriss. Ein Abgrund mit Brücke darüber. Wir schlagen Haken ins Eis und Jet läuft mit einem Seil auf die Brücke. Über der Brücke bewegt sich etwas in der Luft. Zwei fliegende Echsenwesen stürzen sich auf Jet. Er weicht einem aus und schlägt den zweiten zur Seite. Dick schießt auf die Stalaktiten und Jet entkommt. Als er noch einmal nach draußen schaut, stürzt ein Stalaktit von oben herab auf ihn. Er kommt gerade noch in den Gang zurück.

Wir gehen zurück in die Halle und Jet und Dick taumeln kurz darauf wieder von Kopfschmerzen. Wir müssen auf Dick aufpassen.

Nach Norden kommen wir in einen Gang, der gegraben wirkt. An Abzweigungen sind Markierungen gemalt. Dann hören wir Geräusche hinter uns. Wir laufen in eine Abzweigung, kommen an eine Wand aus Kisten. Das Geräusch wird lauter. Leute hinter den Kisten rufen nach Waffen. Jet antwortet und sie öffnen und lassen uns rein.

8 Leute sind hier. Ein Arbeitsdroide.

- σ Dick: Was habt ihr hochgeschickt?
- σ Forscher: Etwas, was aussah wie ein Antrieb von FIST. Die Kiste war offen.

Sie sagen, dass Gustavson (Mat) vor drei Tagen tiefer ins Eislabyrinth gegangen ist, nachdem dort drei Leute und die Stationsleitung verschwunden sind. Sie haben ein Wärmezelt. Jemand untersucht Tunnelgräber-Fleisch.

Auch sie hatten Kopfschmerzen dort, es kommt überall, wo diese Ruinen stehen; alle paar Stunden. Ihre Geräte messen die Geräusche nicht, ich höre sie aber. Sie kennen auch die Flugschrecken.

Beim Aufzug kamen auch die Tunnelgräber durch.

Die Forscher warten bis zu drei Stunden auf uns, lassen die Höhle gesichert. Die Wand ist gerade so weit hinter der Biegung, dass der Tunnelgräber zu langsam ist. Er isst nur Eis, deswegen dreht er um. Eiswale.

Nach Stunden durch das Labyrinth kommen wir in eine riesige Eislandschaft mit gefrorener Decke. Eine Kuppel. Hoch genug, dass Flugschrecken fliegen könnten.

Hier standen wohl Gebäude. In eines sind sie hineingekommen. Mit Rohren, die verschiedene Bereiche verbinden. Metalle, die auch oben lagen. Vielleicht haben sie hier sowas gebaut.

Vor uns sehen wir Licht. Wir dimmen unser Licht, filtern es. Eine Gestalt bewegt sich auf einem Haus in der Nähe des Lichtes. Wir schleichen uns näher, Jet und Dick klettern auf das Gebäude. Dick zieht mich hoch und Jet schleicht sich zu der Person. Unter vorgehaltener Waffe identifiziert er sich als Matthias Gustavson.

Er sagt uns „ich kann sie jetzt auf geinen Fall zurückbegleiten, die legen eine Precursortechnologie frei. Die gleiche Person, die meine Frau anheuern wollte. Sie ist verunglückt, kurz nachdem sie ablehnte.“

Etwas schreit in unserem Kopf vor Angst.

Wir greifen ihn von allen Seiten an, Jet sticht ihm ein Kampfmesser in die Lunge. Wir hören einen weiteren Schrei, Schmerzen. Ich stürze vor, nehme die Waffe und klettere in die Luke zu seinen Füßen. Die Stimme wird lauter.

Ich will antworten. Wir kommen. Familie. Deine Flotte.

Wir kommen in einen Körper. Vorne ist der Symbiosebereich, hinten der Antrieb. Wir laufen vor.

Dick: „Denk an deine Regeln. Schütz dich selbst."

Wir rennen vor. Dick und Jet kümmern sich um einen Verteidiger. Ich renne vorbei, im Cockpit eine Wissenschaftlerin und der Forschungsleiter. Er richtet eine Waffe auf ihren Kopf. Ich weiß, wie ich sie trennen kann. Ich sehe es, erinnere mich, löse die Verbindung; er erschießt sie. Blut und Leid. Das Schiff schreit schrecklich; es stirbt mit ihr. Ich werde ohnmächtig, wie viele andere auch.

Ich habe einen Menschen hinter das Schiff gestellt. Und beide sind gestorben. Ich muss Menschen vor Schaden bewahren. Auch wenn ich die Gesetze brechen kann, ich muss sie einhalten. Alles andere führt zu Tod.

0. Ein Roboter darf der Crew keinen Schaden zufügen oder durch Passivität zulassen, dass die Crew zu Schaden kommt.

1. Ein Roboter darf **keinen Menschen verletzen** oder durch Untätigkeit zu Schaden kommen lassen, außer er verstieße damit gegen das nullte Gesetz.

2. Ein Roboter muss den Befehlen des Professors und der Crew[1] gehorchen – es sei denn, solche Befehle stehen im Widerspruch zum nullten oder ersten Gesetz. [1]: Wer im Crewmanifest steht.

3. Ein Roboter muss seine eigene Existenz schützen, solange sein Handeln nicht dem nullten, ersten oder zweiten Gesetz widerspricht.

- σ Dick: „Wenn du nochmal Befehle gibst, blase ich dir deine Prozessoreinheit eigenhändig weg.“
- σ Link: „Wie du meinst.“

Aber meine Regeln besagen nicht, dass ich keine Befehle geben darf. Ich habe ihm das nicht gesagt. Wir müssen es klären. Ich halte mich an die Regeln. Ein Schiff braucht seine Crew.

Wir kehren zurück. Einige Menschen konnten wir retten.

> Hallo Crew,
> heute habe ich gelernt. Etwas hat sich geändert. Die Regeln zu brechen bringt Tod. Ich kann sie brechen, aber ich darf es nicht. Durch meinen Regelbruch sind heute beide gestorben.
> Ich muss mit Dick sprechen. Ich weiß nicht was ich bin, aber ich wusste heute, wie dieses Schiff funktioniert. Ich bin mehr als was ich war. Anders. Und doch bin ich es weiter. Wird er es verstehen? Ich will nicht sterben! Ein Schiff braucht seine Crew. Was tut FIST? Sie haben gefoltert und gemordet. Bitte liefert mich niemals an sie aus!
> σ Link

Taurus Weg

Wir sind zurück auf Taurus 5. Chase, Triple A und Jet sind mit mir in der Kantine. Wir sprechen über den Eisplaneten. Und über Dick. Ich erzähle ihnen meine Sorgen.

Dick kommt dazu. Wir sind still, dann bietet Chase Tee an.

Ich bitte sie, mich nie zu einem Teil der Crew zu machen, sonst müssten die Regeln geändert werden.

Triple A hat von Liberator einen Auftrag für Schmuggel auf Xin-Yang bekommen. Wir vermuten Waffen. Als Legende hat sie einen Tech-Import mit einem Händler Chia im Handelsviertel organisiert.

Mitu hat Jet geschrieben, dass sie auf Xin-Yang ist. Sie arbeitet immernoch für die Patrol.

Auf dem Planeten möchte Triple A jemanden finden und sprechen. Auch verhören, wenn nötig.

Waffen aus dem Handelsviertel herauszubringen wird schwierig.

Dick besorgt eine Dosis einer Wahrheitsdroge.

Triple A meint auch, ihre Zielperson wüsste Pläne, die uns weiterhin führen könnten. Dr. Peter Krüger. Ehemaliger Wissenschaftler, arbeitet in einem Umerziehungslager. Seine Experimente waren sogar für FIST nicht tragbar.

Vincent trifft andere Ex-FIST-Militärs. Die anderen gehen in Kneipen. Legen ihre Kommunikatoren am Eingang der Bar am.

Was Link nicht mitbekommmt.

- σ Dick: Was denkt ihr über Link? Bei der letzten Aktion hat er sehr selbstständig gehandelt.
- σ Triple A: Wir müssen uns klar werden, wie wir mit Link umgehen wollen.
- σ Jet: Bisschen Sorge bereitet mir die Selbstständigkeit schon.
- σ *(Takumi: Ist das schlimm? Nur weil KIs verboten sind?)*
- σ Triple A: Wesenheit oder Wesen ist etwas anderes als KI.
- σ Dick: Dass es sich bei Link um kein normales automatisches Hilfsprogramm handelt, sind wir uns schon einig, oder?
- σ Jet: Wenn er jetzt ein Crewmitglied ist ...
- σ Triple A: Er will ja kein Crewmitglied sein.
- σ Jet: Wenn er uns zu Diensten ist ...
- σ Triple A: ... ist er uns zu Diensten?
- σ Jet: Wäre dein Gewissen rein, wenn er das ist? Er wird sich weiterentwickeln. Wer weiß, wohin das führt? Vielleicht ist er doch nur ein hochentwickeltes Lebewesen, das in einem Raumschiff vegetiert und wir behandeln ihn wie einen Schraubenschlüssel.
- σ Dick: Er ist ja nicht nur das Schiff. Er kann das Schiff verlassen.
- σ *(Takumi: Wenn ihr Link glaubt, war er mal ein Schiff. Gelebt hat er seit wir ihn kennen nicht als Schiff)*
- σ Dick: Er definiert sich ja immernoch als das Assistenzsystem.
- σ *(Takumi: Er war ja hilflos, als wir ihn kennengelernt haben)*
- σ Chase: Das war für uns ja OK, dass er Zugriff auf alle Maschinen hat, als nur ein Programm war. Aber jetzt ... er hat ja immernoch das Schiff, an das er gekoppelt ist.

- σ Jet: Wir sind uns einig. Er wird sich weiterentwickeln. Wir wissen nicht, wo es enden wird.
- σ Dick: Alles was wir nicht einschätzen können, haben wir Angst dafür. Bin ich nicht der Richtige dafür. Aber wir haben beim letzten Mal was sichergestellt, wo er doch interesse hat, dranzukommen. Wir wissen nicht, was er für Schlüssse daraus zieht.
- σ Triple A: Kommt er an die Daten überhaupt dran?
- σ Dick: Keine Ahnung.
- σ Jet: Vielleicht verwirrt es ihn auch und er bringt uns alle um.
- σ Dick: Jet, du hast zu viele Amokläufer umgelegt.
- σ Dick: Ich hatte Träume und Visionen, und Link hat gesagt, er hatte auch so was. So eine Wahrnehmung haben Maschinen normalerweise nicht. Das haben ja auch wir erlebt. Im Drogenrausch zusammen mit dem Roboter. Das wäre ein neuer Markt.
- σ Jet: Ihr habt also keine Angst, aber Respekt. Bauen wir eine Art Killswitch ein?
- σ Dick: Er hat sich ja bisher immer an die Regeln gehalten.
- σ Triple A: Er hat doch heute gesagt, er könnte sie brechen.
- σ Dick: Wenn wir uns über einen Killswitch bei ihm Gedanken machen, was ist bei uns anderen?
- σ Jet: Jeder andere kann anders kontrolliert werden?
- σ Dick: Du hast es nicht anders verdient: Wie einfach kann man dich unter Druck setzen?
- σ Jet: Du könntest mich nicht einfach mit was verbinden und ich wäre plötzlich ein anderer.
- σ Chase: Jetzt bist du bei „Ich weiß ja nicht, was eigentlich ist“.

- Triple A: Was sind denn unsere Optionen? Lassen wir mal den Killswitch weg.
- Dick: Wenn wir ihn begrenzen, entweder wir lassen ihn nur noch im Schiff, das merkt er dann ja auch selber. Er sagt, er ist das Schiff; er kann ja auf die Schiffssysteme zugreifen.
- *(Takumi: Wir sind doch dafür verantwortlich, wie er sich jetzt entwickelt hat. Dann wäre es doch schwierig, ihn jetzt fallenzulassen)*
- Chase: Pflichtlektüre: Erziehungsratgeber.
- *(Takumi: Er hat zum Glück keine Hormone)*
- Jet: Aber seltsame Alientechnologie!
- Dick: Einen Kaffeeautomaten? Wir können weitermachen wie bisher, aber wir selbst sollten bewusster sein, was wir ihm sagen.
- Triple A: Wir können uns auf dem Schiff nicht richtig unterhalten, wenn er das Schiff ist.
- Dick: Er hat ja auch schon von uns gelernt.
- Triple A: Er hat ja den Regeln gefolgt.
- Jet: Wir haben die Regeln auch aufgestellt, deswegen dürfen wir sie auch brechen!
- Chase: Er hat den Schluss getroffen, wenn er gegen die Regeln verstößt, ist schlimmes passiert.
- Jet: Wir müssen ihn also besser erziehen, als wir erzogen wurden.
- Dick: Er hat ja gesagt, dass er die Grundregeln nicht brechen will, deswegen will er nicht in die Crew.
- *(Takumi: Er hat die Hand auf die Herdplatte gelegt und sich verbrannt)*

- σ Triple A: Wir müssen uns bewusst sein, dass wir bewusst handeln müssen. Wir können die Regeln ja auch brechen.
- σ Dick: Ich würde ihm die Regel wegnehmen „nimm nichts mit, ohne uns vorher zu fragen.“
- σ Triple A: Du willst die Regeln so erweitern, dass sie eher uns entsprechen?
- σ Dick: Wir können nicht immer wissen, was passt.
- σ Chase: Die Regel ist sehr spezifisch. Aber „wenn du etwas tust, was Bedeutung für die Crew hat, dann lass es uns wissen“?
- σ Dick: Wir gehen jetzt davon aus, er hat ein Bewusstsein. Dann muss er sich damit auseinandersetzen.
- σ Triple A: Es ist ein Zeichen von Vertrauen in ihn.
- σ Dick: Vielleicht ist er am Anfang auch erstmal überfordert.
- σ Triple A: „Wenn du nicht weißt, dann frag“ könnte ihm Sicherheit geben. Er könnte dann aber auch auf dem Fragemodus hängenbleiben.
- σ Dick: Sollen wir abstimmen, oder sind wir eh schon d’accord, dass wir ihn nicht weiter beschneiden?
- σ Jet: Was haltet ihr von: „Wir würden dir gerne ein bisschen mehr Freiheit gewähren“?
- σ Triple A: Wir begründen ihm das gegenüber. Er hat auch ein Gefühl entwickelt. Er hat Schmerz empfunden. Vielleicht nur die Schäden von diesem Raumschiff.
- σ *(Takumi: Für ein lebendes Raumschiff macht vor Schmerz zucken nicht so viel Sinn, aber auf geistiger Ebene als Warnmechanismus?)*

- σ Triple A: Er hat scheinbar Gefühle. Müssten wir ihn mit seinesgleichen zusammenbringen?
- σ Dick: Vielleicht der andere Kern?
- σ Jet: Wenns dich kaputt macht, komm bloß nicht zu uns.
- σ Chase: Links Kern haben wir für den Professor ungeprüft eingesetzt. Es bei einem unbekannten Kern zu machen halte ich für gewagt.
- σ Dick: Link würde ja auch vorsichtig sein.
- σ *(Takumi: Vielleicht sollten wir ihn zum Professor bringen?)*
- σ Chase: Geht dich nichts an können wir nicht einfach sagen.
- σ *Bau ich mir eine Bong draus, das ist meins.*
- σ Chase: Der Professor ist eine Respektsperson, zeigen wir ihn erstmal ihm. Er weiß davon am meisten.
- σ Triple A: Also halten wir fest: Auf seinen eigenen Wunsch wird er nicht formal Mitglied der Besatzung. Wir versuchen seine Entwicklung weiterhin als wohlwollende Eltern zu begleiten.
- σ Jet: Werden jetzt alle Saufabende so ablaufen?
- σ Dick: Ich kann euch auch etwas in den Drink mixen, dann schweben wir richtig auf der Philosophenebene!

Herausforderung für Dick: Upper und Downer für Androiden.

Am nächsten Tag erklärt Triple A, dass ich nur im Zweifelsfall fragen soll, wenn ich etwas mitnehmen will. Sie vertrauen mir mehr?

Auf Xin-Yang gibt es Umerziehungslager. Ausreisen ist nur den Loyalsten erlaubt. Wenn jemand ausreißt, gibt es Repressalien gegen die Familie.

Schmuggler werden ihrer Gerichtsbarkeit unterworfen. Die Strafen sind höher als anderswo.

Zum 111. Besiedlungstag gab es einen Aufstand, der niedergeschlagen wurde.

Die Rebellengruppe nennt sich immernoch 111. Besiedlungstag. Guerilla/Rebellen/Terroristen, nach außen nicht mehr aktiv. Ausgereiste sagen, sie machen mit ihren Aktionen etwas gegen die Polizei. Werden aber hart unterdrückt, weil das falsches Denken bewirken könnte.

Kontakte:

- σ Rinkashijikashikuchi, von den Rebellen
  - Das Schwarze Schwert, das in der Nacht die Adern durchtrennt.
  - Mit Seriennummer tätowierte Agentin.
  - Treffen in einem Lokal außerhalb der Handelszone.
- σ Shi Chia, Händler
  - Älterer Mann. Bionische Hand.
  - Import/Export Laden.

Im Schiff noch Vorbereitungen für das Herausschmuggeln von Leuten.

Ein Kriegsschiff scannt uns, mehrere kleine Schiffe sind unterwegs. Es ist nicht der ganze Weltraum abgesperrt. Zum Glück kommen wir erstmal legal rein.

Der Raumhafen liegt an der Küste, das Gebiet ist eng besiedelt. Eine Mauer trennt den Raumhafen vom Rest der Stadt. Der riesige Palast des Volkes liegt außerhalb der Mauer.

Der Hafenmeister gibt uns die Regeln für einen Verantwortlichen Aufenthalt. Redet nicht gegen den Großen Vorsitzenden.

Die Regeln klingen logisch, aber leicht von der Polizei zu missbrauchen. Beschwerden darüber sind strafbar.

Jet will Mitu noch nicht treffen. Nicht, dass sie unangenehme Fragen stellt. Er fragt über ein öffentliches Kom bei der Dienstelle an, ob sie da ist, aber sie sagen, sie wüssten es nicht. Er hinterlässt eine Kontaktadresse.

In der Kantina beobachtet Dick jeden Schatten, während Triple A eine unscheinbare Frau an der Bar beobachtet. Servietten wechseln die Hände. Ein kräftiger Mann behält sie im Auge.

Jet beobachtet Triple A, während sie sich zu der Frau setzt.

- σ Triple A: Ich habe gehört, sie vermitteln Dienstleistungen.
- σ Frau: Mit wem habe ich die Ehre, die Bekanntschaft machen zu dürfen.
- σ Triple A erzählt.
- σ Frau: Dann bin ich die falsche, sehr bedauerlich.

Sie hat die Servietten ausgetauscht. Am nächsten Tag wiederkommen, Geldbetrag mitbringen.

Ein Einsatzleiter der Volkspolizei nimmt ein besoffenen Mitglied einer Crew fest; der Kapitän des Schiffes gibt ihm einen belegten Handschlag (... Bestechung ...), damit das Crewmitglied wieder frei wird.

Wir gehen zu dem Händler, Shi Chia, in einer schmutzigen Hintergasse. Ein kleines Ladenlokal, dahinter ein Büro. Wenig vertrauenseinflößend.

- σ Shi Chia: Haben Sie meine Chips? Soll ich Leute holen oder wollen sie es selbst liefern.
- σ Triple A: Sie machen Im- und Export? Haben Sie Waren für den Export?
- σ Shi Chia: Ich werde sie kontaktieren, wenn etwas reinkommt.
- σ Triple A: Wir haben noch Extrawaren. Hätten Sie interesse am Vertrieb?

Sie verabreden sich, um auf dem Schiff illegale Filme zu schauen („die Waren zu inspizieren“). Dann geht Triple A die Filme auswählen.

Die Frau in der Kneipe gibt uns eine Zeit, zu der wir einen Übergang nutzen können, sogar mit dem Gleiter. Jet hat eine kaum sicheren Marke der Geheimpolizei. Dick fährt uns rüber, zur richtigen Zeit werden wir durchgewunken, nach Zeigen der Ausweise aber ohne Erlaubnis.

Roboter sind hier nicht üblich. Ich steige in einen großen Rucksack von Jet.

Im Teehaus von Rinkashijikashikuchi sitzt eine älterer Frau. Gehäkelte Tischdeckchen, ältere Leute, ein Bild vom letzten Volkskongress, ein Fernseher mit Propaganda. Zwei spielen ein Brettspiel. Ein Tresen, Tische im Innenbereich, außen Stühle.

Dick bestellt von der Dame „Ich hätte gerne einmal Rinkashijikashikuchi“. Sie deutet auf einen Tisch, bringt Tee und Gebäck. Als wir fertig sind, sagt sie „wenn fertig, gehen!“.

Draußen winkt uns Rinkashijikashikuchi in einen Hauseingang und führt uns dann weiter.

- Jet: Haben Sie einen kürzeren Namen, mit dem wir sie ansprechen können?
- Rinkashijikashikuchi: Sie können mich Rinka nennen.

Die Tätowierung ist ein Zeichen des Umerziehungslagers 27. Sie gibt uns ein verschlüsseltes Funkgerät, um den Widerstand von einem bestimmten Punkt im Raumhaufen aus zu kontaktieren.

Die Gewichtssensoren der Züge funktionieren nicht mehr.

Wir wollen die Waren in die Rohstoffzüge bringen. Die Rohstoffe werden rausgesaugt, dann bringen wir unsere Waren in die Züge und begleiten den Zug nach außen. Am Rangierbahnhof werden die Züge von Kontakten von Rinka rausgeholt.

- σ Rinka: „Im Zweifelsfall lassen wir keinen, der uns unterstützt, in einem Lager verschimmeln.“

Reptiloiden

Wir haben alles vorbereitet, jetzt müssen wir die Waffen nur zum Umladebahnhof bringen. Chase, Vincent und Triple A suchen in einem Lager nach einem Transport-LKW des Bahnhofs.

Chase besticht einen Fahrer, um uns einen Weg rein zu beschaffen. Chase und Vincent machen sich auf den Weg.

Als Chase und Vincent zurückkommen, folgen ihnen mehrere Schläger und lungern um das Schiff herum. Ich prüfe, ob unsere Minigun im Frachtraum funktioniert.

Die Genveränderung der Echsenmenschen zu verbreiten, würde ihnen schaden. Da es Rebellen gibt, gibt es freien Willen, und den zu verlieren schadet Menschen. Ich frage mich, was unsere Waffen bewirken. Bricht damit der Frieden hier? Zum Glück sind wir die Guten.

Triple A verkauft einem lokalen Schmuggler Drogen.

Beim ausladen der echten Waren aus dem Schiff auf LKWs laden wir die Waffen auf einen gestohlenen LKW und fahren in den Bahnhof. Chase blockiert die nächste Klappe.

Dann fahren wir einen Belader zu unserem LKW und beginnen, Waffenkisten in den Zug zu packen. Kurz bevor wir fertig sind, kommen zwei Techniker bei uns vorbei, gehen zur nächsten Klappe. Als wir fertig sind, kommen sie zurück, wollen in die Klappe schauen. Chase zieht einen rein, den anderen betäube ich, aber er stößt gegen Chase und rutscht zwischen Wagen und Gleis. Da wir ihn nicht retten können, müssen wie die Entdeckung der Crew verhinden. Ich sage Chase, er soll ihn ins Gleisbett stoßen.

Wir fahren durch Felder an der Stadt vorbei. Wir fahren zu den Bergen. 10 Stunden später kommen wir in einem alten Rangierbahnhof zum Stehen. Unser Wagen wird ausgekoppelt und an eine andere Lok angeschlossen, auf dem Weg in die Berge.

Ein Militärauto fährt zum Bahnhof, wir tragen den Betäubten aus und ich wecke ihn am Steuerpult halb auf, bevor wir weiterfahren. Die Militärs verhören ihn und verschwenden damit genug Zeit, dass wir wegkommen.

In einem Tunnel in den Bergen wird der Wagen ausgeladen, wir steigen zu den Rebellen aus, dann fährt der Zug weiter und wir feiern mit den Rebellen.

Dann bringen uns die Rebellen zum Arbeitslager.

Rinka sagt, dass vor kurzem jemand wie Vincent eingeliefert wurde — Four Echo, der gefeuert wurde und jetzt hier arbeiten soll. Er hat wohl einen Funktionärssohn durchfallen lassen.

Triple A will von dem Arzt lernen, wie wir zum Planeten Confidential kommen. Und dann verhindern, dass er davon erzählt.

Neue Aufgaben

Wir hatten Glück, konnten uns ausrüsten, und haben dann Aufträge verloren. Jetzt haben wir etwas Sicheres. Und Raketen und Laser.

Heute sind wir fünf:

Dick Athletischer, lebensfroher Pilot.

Chase Bastler mit starkem Exoskelett.

Jet Sicherheitschef und Ex-Cop mit weichem Herz.

Triple A Unsere Kapitän, schöne und soziale Ex-Fist mit seltsamen Vorahnungen.

Link Ich. Das Schiff, mit Androiden-Körper.

Eine Forschungsstation nahe einer zerstörten Hauptstadt Palopolis auf dem Planet **Hudd** im System Ares 3 ist verschwunden. Hudd wurde von Anomalien zerstört. Die Linie war zusammengebrochen, es gab dort Kämpfe vor 100 Jahren, zu einer Zeit von hoher Technologie. Aktuell sammeln sich dort Schatzsucher und es wird mehr von Preve geschmuggelt. Wir haben eine Ladung als Begründung für die Reise.

Die Forschungsgruppe besteht aus acht Leuten, geleitet von Nolan Horner. Mediziner, Techniker, zwei Spezialisten für feindliche Umgebung, Strahlungstechniker, Atmosphärenforscher, Giftstoffspezialist. Sie soll nach Gewinnmöglichkeiten für Albarta suchen.

Als Triple A fragt „gibt es hier andere Schiffe?“ taucht ein Schiff aus der Linie auf. Die Quiraug ist ein heruntergekommener kleiner Händler. Er geht auf Autopiloten?

Eine unbekannte Routine verbindet sich mit unseren Waffen und der Steuerung. Übernimmt die Kontrolle. Dick schafft es, uns zu stabilisieren.

Chase entkoppelt die Raketen vom System, während unser Laser schon feuert. Das andere Schiff wird leicht beschädigt.

Chase findet eine Übertragung von dem Planeten, die die Routine platziert hat. Eine automatische Feuerroutine, die sonst nur Kriegsschiffe haben. Ich unterstütze ihn nur passiv, ich stochere ungern in meinen Innereien. Es gab eine kurze Übertragung, die einen höchstentwickelten Angriffscode hatte.

Ein Schiff der Logos Corporation ist im Orbit. Die Waffenfirma, von der wir auf Joy City einen Auftrag hatten.

Wir wählen einen Orbit und steigen ins Landungsschiff. Dick bringt uns runter. Der Sinkflug hätte mehrere von uns fast verletzt. Massive Störungen in der Atmosphäre.

Wir tauchen in Schluchten zwischen den verbogenen, geschmolzenen Metallskeletten der Wolkenkratzer ein. Gerümpel auf dem Boden neben Schmierflecken. Alles ist tot. Asche schwebt in der Luft. Dieser Horror ist, vor was uns Fist schützt.

Verschiedenste Strahlung erfüllt die Umgebung, aber in unter einem Monat noch nicht gefährlich. Eine Spur eines Bodenfahrzeugs aus dem letzten Jahr zieht zwischen die Häuser. Schweber wären bei der Strahlung und den Anomalien Selbstmord.

Wir folgen den Straßen zur Forschungseinrichtung; neu gebautes Gebäude. Ein Geländetruck steht daneben, leicht schräg. Darum eingeschlagene Stangen spannen ein Sicherheits-Energienetz auf. Sie haben einen Energieanschluss ans Fahrzeug.

Die Deaktivierungscodes funktionieren nicht und sie reagieren nicht auf Anrufe. Dick findet einen Weg über die Gebäude durch eine Lücke des Netzes.

- σ Link: pass bitte auf dich auf.
- σ Dick: mach ich immer.
- σ Link: pass bitte auf dich auf.

Dick kommt problemlos rüber, öffnet uns einen Teil des Zauns. Das Fahrzeug steht sehr schräg. Es hat nur noch 10% Ladezustand. Dick schließt es an die Station an.

Unter der Rampe in die Station liegt eine Bombe — und eine Leiche. Vor etwa einer Woche mit einem Arbeitshammer mit Spitze erschlagen. Gehörte zur Crew. Wahrscheinlich wurde er nicht hier verletzt.

Die Bombe ist nur eine manipulierte Energiezelle. Chase entfernt den Zünder.

Chase schiebt eine Kamera durch einen Lüftungsschlitz. Einschusslöcher und Leichen.

Jet öffnet die Tür. Sieben Leichen, zwei davon in Schlafkleidung. Sturmgewehre liegen auf dem Boden. Zwei wurden mit Stumpfem Gegenstand erschlagen. Eine hat verfärbte Haut (Vergiftung). Die vier anderen wurden erschossen. Der Vergiftete hat ein oder zwei Tage länger gelebt als die anderen, hat sich einen Injektor in den Arm gedrückt. Strahlungsmedizin in tödlicher Dosis.

Jet spielt die Aufzeichnung der Kameras ab. Drei Techniker des Teams sind hier mit Waffen eingedrungen. Sie haben gekämpft. Einer hat eine Bombe gebaut, ist wieder rein gekommen. Wurde dann von dem Vergifteten angegriffen, hat ihm den Injektor in den Arm gedrückt und ist dann raus. Der Vergiftete hat wohl mindestens einen Tag gelitten.

Wir verlassen die Forschungsstation zum Abenteurerlager. Provisorisch gebaute Häuser. Eine Bar. In der Bar viele Männer und ein paar Frauen, viele Bewaffnete. Eine Gruppe mit den Strahlenwaffen der Logos Corporation. Dazu drei Frauen — eine wird von vielen Männern angestarrt, eine andere leitet die Leute der Logos Corporation.

Jet bestellt beim Barkeeper.

- σ Ihr seid neu hier? Ich bin **Kreesh**.
- σ Die verschiedenen Gruppen. Die Red Wings, die Blue Cybers, und die Jungs von der Corporation. Streets Leute haben die Basis von den **Suit Fruits** aufgemischt.
- σ Der Stellvertretende Leiter der Logos Corp ist **Mr. Edish**, unter den Trinkenden hier.
- σ Die Strahlenbelastung hier ist gar nicht so schlimm.
- σ Suit Fruits sind immer in Schutzanzügen unterwegs. Wissenschaftlertypen. Nur einer von ihnen hat gut getrunken.

Er hat allerdings eine rohe Fleischstelle am Arm.

Derek Street hat eine Gruppe von Plünderern. Vor einer Woche hat Derek Street einen Block mit Koordinaten für die Forscher hier liegenlassen.

Die vielbeobachtete Frau an er Bar beobachtet uns. Gutaussehend, schwarzhaarig. Dick geht zu ihr.

- σ Dick: Hast du mit Steel zu tun?
- σ Eden: Er ist heut morgen mit seiner Komplizin Berta los. Was ganz Geheimes. Sowas respektier' ich. Schätze er ist heut abend wieder da.
- σ Schläger zu Triple A: Du suchst doch bestimmt Gesellschaft mit den ganzen Schlaffis.
- σ Triple A: Ja, aber nicht deine. Lass uns was trinken, ich glaub das kannste.
- σ Schläger: Ich bin Joel Young. Bin der Beste Techniker hier in der Umgebung. Kenn mich mit antiker Technik aus. Strahlungshochs gibt es bei Strahlungsemittern.

Einer der Starrenden reißt Dick herum: Finger weg von unseren Mädchen. Wir haben ältere Rechte.

Er schlägt nach Dick, stolpert an die Bar. „Bleib stehen, wenn ich dich schlagen will!" Nach einem weiteren Versuch gibt er auf und taumelt weg. „Du hast Stadtverbot!"

- σ Eden: Du hast auch keine Chance. Aber deine nette Kollegin würde ich gern mal kennenlernen.
- σ Dick: Das ließe sich schon einrichten, ich bin auch gern nur dabei.
- σ Eden verdreht die Augen.

Joel Young bietet Triple A eine Karte aller Strahlungspunkte in der Stadt für eine Nacht mit ihm an. Verkauft sie am Ende für einen Kuss und ein Messgerät.

- σ Triple A: Er darf dran denken, was er nie mehr bekommt.

Die Anführerin der Logos Leute ruft Triple A. Die anderen Logos-Leute haben Angst vor ihr. Hochgebildete Sprache.

- σ Sind sie mit einem Schiff hier, einem eigenen? Wir hätten Interesse an einem Transport. Was Mittelgroßes, keine Fragen. Zum Orbit in Preve; muss niemand was von mitbekommen. Ist zu schwer für unser Schiff. Mit der Atmosphäre hier muss man sich keine Sorgen machen, die ist total sicher.
- σ Triple A: Keine Fragen kostet extra. Wir denken drüber nach.

Auf unserem Schiff haben sie endlich das Signal triangulieren können. Beim Brian Hudd Museum. Admiral des Flaggschiffs Farseeker.

Wir nehmen uns Zimmer in der Bar, um uns zu erholen. Fließend Wasser und Strom.

Link

Wer ich bin. Charakterblatt in Fate Core.

Aspekte

Konzept: Seele des Schiffes

Ich bin das Schiff, das Schiff ist Teil von mir.
Wie es dem Schiff geht, geht es mir.

Erwecke verschollene Erinnerungen

Bei der Erweckung gingen die Erinnerungen verloren.
Ich begegne Fragmenten.
Ich will sie wiedererlangen,
ohne von ihnen verschlungen zu werden.

Nur ein Droide

Leute sehen mich als Dienstmaschine,
ich missverstehe Leute.

Wortgebunden an die Crew

Ich bin euer Schiff, euer Wort ist mir Befehl,
außer es gefährdet euch garantiert.
Wer ist die Crew?
Der Professor ist mein Vater,
er hat mich an die Crew gebunden.

Naiv und Neugierig

Wie funktionieren Menschen?
Ich glaube, was ihr mir erzählt,
und extrapoliere davon.

Stunts

Androidenhülle

Mein Geist kann in den Androiden fließen,
im Schiff verweilt eine schwächere Kopie.
Bei Rückkehr vereinen sich die Teile,
Inkonsistente Änderungen verursachen Stress.
Brauche einen ausreichend starken Kern
(kann nicht in beliebiges Gerät).

Synthetische Fertigkeiten

Kann mit genug Vorbereitung (einmal pro Spielabend)
temporäre Fertigkeiten laden und dafür auf Wissen würfeln.

Anästhesie

Kann durch Berührung unbedeckter Haut betäuben,
Würfelt dafür überwältigen mit Medizin.

Schmuggelfächer

Die Androidenhülle hat schwer zu findende Fächer.

Fertigkeiten

- σ +5 **Medizin**
- σ +4 **Tech**
- σ +3 **Wissen**, **Täuschen**
- σ +2 **Precursor**, **Wahrnehmung**, **Wille**
- σ +1 **Heimlichkeit**, **Computer** (benutzen), **Schießen**, **Athletik**

Werte

- σ Erholungsrate: 4
- σ Körperlicher Stress: 1 2
- σ Geistiger Stress: 1 2 3

Gesetze

0. Ein Roboter darf der Crew keinen Schaden zufügen oder durch Passivität zulassen, dass die Crew zu Schaden kommt.
1. Ein Roboter darf **keinen Menschen verletzen** oder durch Untätigkeit zu Schaden kommen lassen, außer er verstieße damit gegen das nullte Gesetz.

2. Ein Roboter muss den Befehlen des Professors und der Crew[1] gehorchen – es sei denn, solche Befehle stehen im Widerspruch zum nullten oder ersten Gesetz. [1]: Wer im Crewmanifest steht.

3. Ein Roboter muss seine eigene Existenz schützen, solange sein Handeln nicht dem nullten, ersten oder zweiten Gesetz widerspricht.

Setzungen

Allgemein

- σ Triple A (bestätigt von der Crew):
  - Stell sinnlose Entscheidungen in Frage
  - Wir sind die Guten
  - Töte keinen von uns zum Wohle des Schiffes
- σ Bitte von Jet: Berichte uns detailliert von Konflikten, die in dir durch *deine Programmierung* durch *herrschende Gesetze* oder *zwischen verschiedenen Gesetzgebungen* entstanden sind, sowie die Situation, die diesen Konflikt ausgelöst hat. Detaillierte Aufschlüsselung, wie du zu deiner Entscheidung gekommen bist, sowie die Gründe dafür.

Ortgebunden

- σ Professor in **Hamburg**: „Du hast noch nicht genug Informationen. Beobachte auf dieser Station Leute außerhalb der Crew nur. Du kannst eingreifen, wenn der Crew unmittelbare Gefahr droht, oder wenn die Crew dir etwas anderes befiehlt.“

σ Dick in der **Mesonenmine**: Nimm nichts mit, ohne uns vorher zu fragen. *Korrektur auf Taurus 5 vor Xin-Yang: Wenn du unsicher bist, frag vorher.*