

Spielsitzung 1. März 2005

Planet Dapa-3, Stadt Aronshold, Azure Guard HQ, 10 Uhr, Ortszeit:

Die Azure Guard Mitarbeiter Scarab, Pilot, Eye und Doctor T wurden für eine neue Spezialermittlergruppe ausgewählt, die besondere, scheinbar unerklärliche Phänomene in der Region untersuchen soll. Die Gruppe findet sich zu einem ersten Briefing bei Polizeipräsidentin Sarah Jones ein, an dem auch der Innenminister Thomas Dravenhurst teilnimmt. Dieser ist den Charakteren gegenüber unfreundlich und bringt ziemlich schnell zum Ausdruck, dass er eine solche Ermittlergruppe für eine Verschwendung von Steuergeldern hält und vermutlich am liebsten sofort wieder schließen würde. Als er gegangen ist, wird das Briefing von Harry Wolk unterbrochen, ein junger Securitas Officer, der als Doppelagent für die Azure Guard arbeitet. Er berichtet, dass Basecommander Huckridge Mittel für einen Großangriff auf Ayxal-6 vorbereitet, da eine lokale Separatistengruppe die Familie eines Biodyne-Konzerners namens Riley Baxton dorthin verschleppt habe. Falls den Geiseln etwas zustoßen sollte, erwartet Biodyne einen Vergeltungsschlag von Securitas. Polizeipräsidentin Jones hält das für eine gute Gelegenheit, ihre neue Spezialgruppe einzusetzen und so dem Innenminister zu beweisen, dass die Gruppe sehr wohl nützlich ist (auch wenn an der Geschichte erstmal nichts Unerklärliches dran zu sein scheint).

Bei einem Treffen in einem Café gegenüber gibt Wolk den SCs weiter Infos: Die Separatisten nennen sich "Befreier Untalans" und wollen auf Ayxal-6 einen Staat wiedererrichten, der in einem 400 Jahre zurückliegenden Weltkrieg untergegangen ist. Die Terroristen haben scheinbar versucht, Biodyne zu erpressen, doch genaue Forderungen liegen Securitas nicht vor. Wolk macht den Vorschlag, die Ermittlungen auf Ayxal-6 zu beginnen, in der Kleinstadt Kinorvin, die auf ehemaligem Staatsgebiet von Untalan liegt und als Hochburg der Separatisten gilt. Dort könnten die Charaktere sich an Yukkamarin Winohenlaral wenden, Vorsitzender der PLP, die Partei gilt als legaler Arm der Befreier Untalans.

Raumschiff der Ermittler, in Transit Dapa -> Ayxal:

Eye hat ein seltsames Gefühl bei dem Gedanken, nach Ayxal zu fliegen, eine Mischung aus unerklärlichem Déjà Vu und einer bösen Vorahnung. Kurz vor dem Sonnensprung sieht sie ein Bild vor Augen, eine überdimensional große Umgebung und eine Person, die mit einer Axt zuschlägt.

Ayxal-6, Gebirgsregion nahe Kinorvin, einsame Waldlichtung, kurz nach der Landung, 23 Uhr Ortszeit:

Scarab ist noch im Gleiter und bereitet seine Ausrüstung vor. Beim Aussteigen bemerken Pilot, Eye und Doctor T eine Stelle etwa 20 Meter entfernt, wo das Gras in seltsamer Formation heruntergetreten ist. Doctor T bemerkt mittels der PSI-Fähigkeit "Leben entdecken" eine bläuliche Aura, die großflächig im Boden verschwindet. Die Formation im Gras stellt eine Schrift dar, sie besagt "Irgendwann treibt alles an die Oberfläche. Willkommen zuhause, Majin!"

Spielsitzung 15. März 2005

Ayxal-6, Gebirgsregion nahe Kinorvin, einsame Waldlichtung, kurz nach der Landung, 23 Uhr Ortszeit:

Die Ermittler machen sich zu Fuß auf den Weg nach Kinorvin, das etwa 15 Kilometer entfernt liegt. Schließlich erreichen sie die Stadt nach einem beschwerlichen Fußmarsch durch den Wald.

Ayxal-6, Kinorvin, 1 Uhr Ortszeit:

Die "Stadt" Kinorvin entpuppt sich als etwas größeres Bauerndorf, wo es außer einem Hotel, einer Kneipe und vielen Ziegenherden nichts zu geben scheint. Das Hotel ist unterster Standard und wird von einem etwas wirren, alten Mann geleitet, der sich aber wenigstens Mühe gibt, dass es den Gästen gefällt. Er hält Eye für irgendeine Berühmtheit, da er mal eine Statue von ihr gesehen habe. Auf Nachfragen kann er sich nur erinnern, dass das in östlicher Richtung war, immer am Gebirge entlang. Eye ist neugierig, was es damit auf sich hat, kann sie sich doch nicht daran erinnern, jemals zuvor auf Ayxal-6 gewesen zu sein. Sie beschließt noch in die Kneipe zu gehen; als Doctor T nicht auf ihr Klopfen antwortet, geht sie allein. Die anderen bleiben im Hotel und schlafen.

Ayxal-6, Einzige Kneipe von Kinorvin, 1 Uhr 47 Ortszeit:

Als Eye die Kneipe betritt, starren sie erstmal alle an, Konversationen an den Tischen enden abrupt. Sie fragt den Barkeeper, ob sie noch was zu essen bekommen kann, er zeigt nach draußen auf eine Weide, die Gäste lachen. Eye will empört wieder gehen, doch einer der Gäste vorne an der Theke entschuldigt sich und lädt sie auf ein Bier ein, das übrigens hervorragend schmeckt (um auch mal was Positives über Ayxal-6 zu sagen). Im Gespräch erzählt sie dem Mann, einem etwa 50 Jahre alten Bauern, der sich nach eigenen Angaben nicht für Politik interessiere (womit er Ausländerfeindlichkeit

und Religion zu meinen scheint), dass der Alte im Hotel glaube, sie ähnele einer Statue irgendwo in einem Dorf östlich. Der Bauer überlegt kurz und erinnert sich dann an ein Dorf mit unaussprechlichem Namen, das etwa 50 Meilen östlich liege. Als Eye Interesse bekundet, sich das Dorf anzusehen, bietet er an, seinen Jeep zu verleihen, will aber 100 Tyrek pro Tag dafür haben. Und er warnt Eye, sie solle auf keinen Fall allein dorthin fahren und am Besten Waffen mitnehmen, denn die Leute in der Region dort seien absolute Hinterwäldler, wahrscheinlich gar Kannibalen.

Ayxal-6, Stadt Kinorvin, einziges Hotel, 10 Uhr 03 Ortszeit:

Der Bauer bringt den Jeep vorbei und gibt Eye die Schlüssel. Nach dem Frühstück - der Alte hat versucht, Rührei zu kochen und es dann als Suppe serviert, als es nicht fest wurde, auch alle Versuche von Hobbykoch Pilot, ein tolles Rezept daraus zu machen, schlagen leider fehl - startet die Gruppe mit dem Jeep Richtung Osten. Anscheinend haben sie sich entschlossen, erst dem Mysterium um die Statue auf den Grund zu gehen, bevor sie versuchen, über den Anführer der PLP eine Spur zu den Geiseln zu finden. Auf der Fahrt ist Scarab damit beschäftigt, an Pilots HanCom herumzubasteln, um den Vibrationsalarm zu verstärken.

Ayxal-6, Dorf Tninahul, 13 Uhr 11 Ortszeit:

Bei Ankunft im Dorf, das nur aus einer einzigen, für Autos verbarrikadierten Straße zu bestehen scheint, bemerkt Doctor T, wie jemand aus einem Fenster mit einem Gewehr auf den Jeep zielt. Als er seinerseits auf den Schützen anlegt, zieht dieser sich zurück. Die Gruppe stoppt den Jeep und steigt aus, Scarab bleibt aus Sicherheitsgründen zuerst im Fahrzeug. Aus den Häusern kommen eine ganze Menge Dorfbewohner, als die Ermittler sich nähern; einige von ihnen sehen klar erkennbar nach einem Produkt von Inzucht aus. Die meistens sind bewaffnet. Die Situation ist angespannt, da die Dorfbevölkerung die Ermittler argwöhnisch im Auge behält. Während Pilot gerade auf die Leute zugehen will, um mit ihnen zu reden, bemerkt Doctor T mittels der PSI-Kraft "Gedanken erhaschen", dass die Bevölkerung sich zu einem Mob formiert und klare Tötungsabsichten gegen Eye hegt, die sie für das zurückgekehrte Absolut Böse halten, das um jeden Preis vernichtet werden müsse. Doctor T hält Pilot zurück und versucht sich als Initiator: Er redet mit den Leuten und sagt ihnen, dass sie gekommen seien, um das Böse zu vernichten. Als die Dorfbewohner Eye gleich auf der Straße erschießen wollen, behauptet er, sie könne nur dort getötet werden, woher sie kam, und er müsse sie zum Tempel bringen. Leider kann er die Nachfrage, welchen Tempel er meine und für welchen Gott er arbeite (Desancora oder Haazrod) nicht zur Zufriedenheit dieser Leute beantworten, als er erwähnt, er habe Haazrods Tempel schon einmal gesehen, eröffnen drei Leute gleich das Feuer auf ihn, schießen aber zum Glück daneben. Durch die Schüsse angelockt nähert sich der Dorfvorsteher, ein alter Mann mit einer blauen Schärpe, und befiehlt, das Feuer einzustellen. Doctor T bekommt eine neue Chance für Diplomatie, er sagt dem Dorfvorsteher, er würde Kawano zum Haupttempel von Desancora bringen und dort in einem Ritual aus der Welt verbannen, damit nichts Böses zurückbleibt. Dafür müsse er aber auch zu Haazrods Tempel gehen, denn dies sei das Schicksal der "Bewacher", die gekommen wären, um Desancoras Schuld zu tilgen. Während er auf Nachfrage händeringend nach einer Ausrede sucht, welche Schuld Desancora denn treffe, stellt Pilot die Vermutung auf, dass "zu Haazrods Tempel gehen" eine Metapher für den Tod sein könnte. Der Dorfvorsteher erzählt Doctor T, dass es unmöglich sei, Majin Kawano nach Vandren in den Haupttempel zu bringen, da dieser vor 400 Jahren in einem Krieg zerstört wurde und auch Vandren nicht mehr existiere. Also muss ihr Elternhaus ausreichen, als Ort, woher sie kam. Nachfragen, wieso Kawano überhaupt aus Vandren gekommen sein soll, kann Doctor T geschickt umschiffen. Für das Ritual holt die Gruppe Scarab aus dem Wagen, der mittels seines mit einem Quantenbeamer ausgestatteten Laptops in menschlicher Gestalt erscheinen kann. Da der Mob mit gezogenen Waffen die Gruppe ständig begleitet, bleibt keine Möglichkeit zur Flucht. Doctor T versucht daher, mit Scarabs Hilfe etwas Bühnenzauber zu veranstalten, um die Dorfbewohner glauben zu machen, er habe Kawano vernichtet. Vom Mob begleitet und bewacht, macht sich die Gruppe auf zu Majin Kawanos (Eye's?) Elternhaus am Ende der verbarrikadierten Straße.

Ayxal-6, Dorf Tninahul, vor Kawanos Elternhaus, 13 Uhr 39 Ortszeit:

Von dem Haus ist nur noch eine Ruine übrig, scheinbar wurde es niedergebrannt. Vor dem Haus stehen einige Statuen: ein japanisches Ehepaar, das ein Baby mit einer Axt zu erschlagen versucht, und eine diabolische Gestalt im Hintergrund, deren Gesichtszüge gravierende Ähnlichkeit mit Eye haben. Aus den Konversationen der Dorfbevölkerung können die Ermittler entnehmen, dass hier vor über 30 Jahren ein japanisches Ehepaar seine Tochter mit einer Axt erschlagen wollte, dabei aber von der Polizei erschossen wurde. Laut dem Dorfvorsteher soll dieses Baby von Haazrod gesandt sein und den Untergang der Menschheit bringen. Eye verspürt bei dem Gedanken an die dargestellte Szene einen Schmerz in ihrer Schulter und erinnert sich wieder an das Bild vor dem Sonnensprung,

die überdimensional große Umgebung und die riesige Gestalt mit der Axt könnten aus der Perspektive dieses Babys gewesen sein.

Scarab und Doctor T treffen Vorbereitungen für das Ritual, Doctor T platziert einige Microsprengladungen, die genug Staub aufwirbeln sollen, damit Eye sich nach einem Lichteffect bei Scarab verstecken kann und von dessen menschlichen Quantenbeamerbild mit verdeckt wird. Während der Vorbereitungen beginnt sich eine Schrift im Gras zu formieren: "Sie bluffen!", doch Pilot kann sie schnell genug platttreten, bevor jemand der Dorfbewohner sie bemerkt. Um diesem geheimnisvollen Nachrichtenschreiber, der psionisch agieren muss, nicht die Möglichkeit zu geben, erneut dazwischenzufunken, beginnen die Ermittler mit dem Ritual: Eye schickt ein Abschiedsgebet an Haazrod, Doctor T murmelt einige Beschwörungsformeln und zündet die Sprengladungen, die den Staub aufwirbeln. Leider fällt Scarabs Quantenbeamer in genau diesem Moment aus, der Lichteffect bleibt aus und als der Staub sich legt, ist er in seiner natürlichen Insektengestalt zu sehen, Eye hat sich auf dem Boden hinter einem Trümmerteil der Ruine versteckt. Alle Waffen des Mobs richten sich auf Scarab...

Spielsitzung 29. März 2005

Ayxa-6, Dorf Tninahul, vor Kawanos Elternhaus, 13 Uhr 58 Ortszeit:

Nach dem Verschwinden des bühnenreifen Staubregens und dem Erlöschen Scarabs wunderbar magisch anzusehender Lichtsäule, die leider einen Kurzschluss im Quantenbeamer verursachte, bietet sich den verwunderten Dorfbewohnern folgendes Bild: ein menschengroßer Käfer steht inmitten der Ruinen von Majin Kawanos Elternhaus. Die BÖSE selbst scheint verschwunden (mittels eines präzisen Hechtsprungs hinter ein paar Steinbrocken), doch der Käfer scheint nicht minder schrecklich. Alle Waffen sind auf ihn gerichtet. Scarab ist die Ruhe selbst, mit sanften gebetsförmigen Gesten repariert er seelenruhig an seinem Quantenbeamer herum und hält nebenbei eine selbst Doc T und Pilot überraschende Ansprache: "Bürger von humidum.. " - " Tninahul" ruft es aus der Menge. Scarab fährt fort, "Bürger von Tninahul!! Ich bin gekommen, um das Böse fortzutragen. Ich bin gekommen, Euch zu helfen..." rumgebastel am Ärmel ".....es bedarf eines Rituals von ... unbestimmter Zeit..." - "Tötet Sie!" ruft es aus der Menge. "Helft uns!" Scarab setzt sein beschwichtigendes Palaver fort.... Pilot achtet auf das seltsame Gras, Doc T schaut sich aufmerksam die Dorfbewohner an. Diese scheinen eher verwundert und ratlos, nicht mehr so wild und mordsüchtig, wie es noch vor Minuten den Anschein hatte.

Scarab bewegt sich in den Ruinen, schaut auch hinter Eyes vermutetes Versteck. Eye ist verschwunden. "Sehet! Das BÖSE ist gewichen! Frohlocket, Bewohner von Tninahul!" Im selben Moment ist das kleine elektronische Problem gefixt und Scarab löst sich auf. Sein Quantenbeamer funktioniert wieder und vorsichtig, um keine Spuren zu hinterlassen schleicht Scarab in Tarnung um das Dorf zurück Richtung Wagen. Alle Bewohner starren auf Doc T und Pilot. Alle Waffen sind auf sie gerichtet. Jedoch eher hilflos, da sie kein anderes Ziel mehr haben.

Ein Typ wagt sich in die Ruinen. Schaut auch hinter die Mauerreste und Gesteinsbrocken. Niemand da. Weder Majin Kavano noch der seltsame Käfer. Er stochert ein bisschen im Gras rum, andere folgen, verwundert und erstaunt. Das war alles viel zu unspektakulär! Doc T und Pilot nutzen die Verwirrung, um sich aus dem Staub zu machen. Gradewegs durch das Dorf Tninahul zum Wagen und rein... Scarab wartet schon. Doch Eye fehlt...

Pilot ist sich selbst näher als der evtl. noch in Gefahr befindlichen Kollegin, startet den Wagen und gibt erst mal Vollgas. Richtung Süden. Ca. 10 km später hat er sich beruhigt.



Ayxa-6, 10 km südlich von Tninahul, Waldgebiet, 14 Uhr 35 Ortszeit:

Die Ermittler halten in einem waldigen Stück an der Gebirgskette, tarnen das Auto und üben sich in Situationsanalyse. Drei von vier sind da. Eine fehlt. Was nun?

Die Ermittler steigen aus, Scarab bastelt mal wieder an irgendetwas. Soll ein Notrufgerät werden, das über dem ganzen Planeten hinweg auf Knopfdruck die jeweils anderen Ermittler per Funk erreichen kann. Pilot und Doc T steigen aus und überlegen, was als nächstes zu tun ist. Pilot will Eye per

Handcom anfunken. Doc T hält ihn zurück. Sollte sie sich tatsächlich noch irgendwo in der Nähe des Dorfes aufhalten, könnte der Klingelton des Handcoms die evtl. noch vorhandenen, suchenden Dorfbewohner alarmieren. Man einigt sich darauf, nach Anbruch der Dunkelheit nochmals zu Kavano's Elternhaus zu fahren und die Gegend abzusuchen.

Da erscheint wieder Schrift im Gras. "Wo ist sie?" Doc T und Pilot texten den Rasen zu. Auf Fragen, wer er sei und was er will, antwortet er nicht. Die Ermittler reagieren genervt, einer schlägt vor, den Rasen abzufackeln. Da rührt sich was im Gras: "Gute Idee! Brennt den ganzen Planeten nieder!" Pilot guckt betont böse. Doc T überlegt, ob er sich einfach an Ort und Stelle erleichtert, lässt den Rasen dann aber ungedüngt. Pilot fragt den Rasen, wer dahinter stecke. Keine Antwort. Doc T vermutet, Telekinese sei im Spiel. Die Jungs klettern wieder in den Wagen und warten bei Musik auf Sonnenuntergang.

Ayxal-6, 10 km südlich von Tninahal, Waldgebiet:

Scarab baut immer noch an seinem Funkdingens rum, als auf einmal Pilots Handcom sich per neuen Extreme-Vibrator meldet. Ein Anrufer per Quantumruf, ein extrem teures Vergnügen, sich schnell über Galaxien und ähnlich weite Entfernungen zu Verständigen. Kosten für den Anrufer belaufen sich auf 10 Tyrek pro Sekunde! Pilot nimmt an, ein unbekannter Anrufer meldet, ein herrenloses Raumschiff treibe auf die Sonne von Ayxal zu. Eine Person sei an Bord. Er legt auf. Könnte das Eye sein? Pilot tritt aufs Gas und fährt wie besessen Richtung Raumjäger.

Ayxal, Raumjäger auf direktem Kurs in die Sonne:

Im Raumjäger führen die Ermittler einen Scan durch und sehen die mysteriöse Meldung bestätigt. Ein kleineres Raumschiff treibt direkt auf die Sonne zu. Es fehlen jegliche Antriebssignaturen. Mit dem Raumjäger fliegen die Ermittler auf das Raumschiff zu. Weitere Scans ergeben, dass das Schiff keine eigenen Antriebssignaturen sendet. Massive Beschädigungen sind zu erkennen. Die Schilde sind auf voller Kraft. Ca. 30 Minuten vor dem voraussichtlichen Eintritt in die Korona erreichen die Ermittler das Schiff. Das vorsichtige Andockmanöver Pilots hat Erfolg, kostet aber weitere 20 Minuten. Ein Bioscan zeigt, dass sich tatsächlich noch eine Person an Bord befindet. Scarab und Doc T gehen durch den Tunnel und betreten das fremde Raumschiff durch den Riss in der Außenhaut. Das Schiff besteht aus drei nicht von einander getrennten Sektionen. In der Mitte, wo die beiden Ermittler eintreten scheint sich der Aufenthaltsraum zu befinden. Scarab entdeckt den faszinierenden Antrieb. So was hat er noch nie gesehen.... Seine Käferäuglein leuchten geradezu.

Doc T entdeckt einige komplizierte medizinische Apparaturen und hört dann ein Stöhnen. Neben den Apparaten, mit Ledergurten fixiert liegt Eye auf einer Trage. Sie scheint nicht ganz bei Bewusstsein. Als sie so halb zu sich kommt, fängt sie an panisch zu schreien. Ihre Augenhöhlen sind leer. Blutverschmiert Gesicht und Brust. (Ja, sie ist noch bekleidet.)

Sie ruft „Bloß nichts anfassen. Hier ist alles geriggt. Wenn wir den Iralraumgenerator auch nur anfassen, stürzen wir ab!“ Doc T gibt ihr eine Beruhigungsinjektion und schnallt Eye los. Er ruft Scarab zu Hilfe, um Eye in den Raumgleiter zu tragen. Scarab kann sich nur schwer von dem Antriebssystem lösen, kommt Doc T dann aber doch zu Hilfe. Beide tragen Eye zum Tunnel. Kaum haben sie den betreten, bereitet Pilot das Abdockmanöver vor und nur Sekunden vor Eintritt in die Sonnenkorona, trennt er die Verbindung zu dem herrenlosen Raumschiff und korrigiert den Kurs. Das fremde Raumschiff tritt in die Korona ein und es vergehen unglaubliche 20 Sekunden, bevor die Schilde versagen und das Schiff verglüht. Diese Technik muss was ganz besonderes sein! Scarab murmelt was von den Antrieben. Pilot steuert das eigene Raumschiff an.

Er nutzt die Zeit, seine Kollegen über die praktische Unmöglichkeit eines vorhandenen und funktionierenden Iralraumgenerators aufzuklären. Während seiner Ausbildung hat er mal eine Arbeit darüber gelesen. Der Iralraumgenerator ermöglicht theoretisch Reisen im Iralraum. Pilots Wissen nach sollte ein solcher Antrieb entwickelt werden, doch Securitas hat die Forschungen auf diesem Gebiet aufgegeben. Seriöse Wissenschaftler gehen davon aus, dass der Iralraumgenerator schlichtweg nicht realisierbar ist.

Orbit von Ayxal-6, Raumschiff Santa Maria:

Doc T operiert ein paar Minicams in Eyes leere Augenhöhlen, die er mit dem glücklicherweise größtenteils unverletzt gebliebenen Sehnerv koppelt. Ein Kunststoff soll das Vernarben der Augenhöhlen und verwachsen mit den Kameras verhindern, so dass später ggf. eine bessere Optik oder vielleicht neue Augen weniger problematisch einzusetzen sind.

Nachdem Eye, zwar mit Scherzmitteln vollgepumpt, wieder wach und ansprechbar ist, und auch die Ursache Ihrer getrübbten optischen Wahrnehmung festgestellt hat (Nein, es war kein Traum!) erzählt sie was seit ihrem letzten Kontakt mit den Ermittlern geschah.....

Ayxal-6, Dorf Trinahul, vor Kwanos Elternhaus, 13 Uhr 58 Ortszeit (Rückblende):

Eye lag hinter ein paar Ruinenresten verborgen, als sich plötzlich ihre visuelle Wahrnehmung verändert. Die ganze Umgebung war in grünes Licht getaucht. Sie spürte ein Knie im Nacken, Ihre Hände wurden nach hinten gezogen. Ohne eine Vorwarnung war sie einfach so überrumpelt worden. Es schienen zwei Wesen zu sein. Eine weibliche Stimme sprach zu Eye: „Wir sind Deine einzige Chance hier raus zu kommen. Wirst Du kooperieren?“ Angesichts der ganzen Situation und der zunehmenden Verwirrung beschloss Eye passiv zu sein und stimmte zu. Die Arme wurden ihr mit Kabelbindern auf dem Rücken gefesselt, ein harter gezielter Schlag traf sie am Hinterkopf und Eye verlor das Bewusstsein.

Als Eye wieder aufwachte, fand sie sich auf eine Pritsche geschnallt, an Armen und Beinen mit Lederriemen gefesselt. Den ersten Reflex sich aufzubäumen und gegen die Fesseln anzukämpfen unterdrückte sie. Eye schaute sich um, soweit es ihr eingeschränktes Gesichtsfeld zuließ. Offenbar befand sie sich in einem kleinen Raumschiff. Eye konnte nur den vorderen Bereich, offenbar die Pilotenkanzel und einen Teil des mittleren Raumes, in der sie sich befand, überschauen. Medizinische Apparate standen herum.

Zwei Frauen traten an die Pritsche. Beide kräftig und sehr durchtrainiert. Die Blonde sprach Eye an. Ihr Name war Reena. Ihre abschätzige Bemerkung, Eye sehe aus, als ob sie kämpfen könne und auch zu anderweitigem Vergnügen zu gebrauchen sei, ließen auf professionellen Menschenhandel schließen. Angeblich waren sie auf dem Weg zu einem Ort, wo Eye nach Reena's Aussage ausgebildet werden würde. „Es wird Dir gefallen. Du stehst doch auf Frauen, oder?“ Reena fragte nach dem Psioniker. Und ob irgendwer Eye vermissen würde. Noch von dem harten Schlag benommen, gab Eye keine eindeutigen Antworten. Offenbar hatten Pfeile im Gras mit dem Hinweis „Ihr könnt sie haben“ die beiden Weltraum-Amazonen auf Eyes Spur gelenkt. Die gefesselte Ermittlerin bemerkte, dass das Raumschiff direkten Kurs auf die Sonne hielt. Offenbar bereiteten die beiden sich auf einen Sonnensprung vor.

Ayxal System, Raumschiff der Entführer, Kurs auf die Sonne, Zeit unbekannt (Rückblende):

Während Reena und ihre Kollegin ganz auf Eye konzentriert sind, wird das Raumschiff von einem anderen gerammt, das sich mit einem dafür konstruierten Rammsporn in die Seite bohrt. Bevor irgendjemand reagieren kann, öffnet sich ein Schott in der Sektion, die sich gerade ins Schiff der Entführerinnen gebohrt hat. Zwei Leute in schwarzen Hartplastikpanzerungen springen heraus und eröffnen mit Sturmgewehren sofort das Feuer. Beide Entführerinnen werden von mehreren Schüssen getroffen und gehen zu Boden, Reena ist sofort tot, ihre Kollegin atmet noch, ist aber zu verletzt, um noch irgendetwas machen zu können. Eine weitere Person tritt aus dem anderen Schiff, ein mittelalter Mann in einem grauen Anzug, blonde Haare und stechend blaue Augen, seine Haut wirkt makellos, sein gesamtes Aussehen übermäßig gepflegt. Er spricht mit süffisanter, leicht nasaler Stimme, Körperhaltung und Bewegungen wirken etwas feminin, um nicht zu sagen schwuchtelig. Er wendet sich an die tödlich getroffene Entführerin, die noch in letzten Zügen atmet: "Oh, ist deine Partnerin gefallen? Was machst du nun? Jetzt bist du ganz allein, ein Leben in Trauer und Einsamkeit steht dir bevor... Warum musstet ihr unbedingt Krieg spielen, warum seid ihr nicht in Nyhod geblieben, habt einen netten Mann geheiratet und ein langes, glückliches Leben geführt? Das kommt nun davon, ein Leben allein, in Einsamkeit und Trauer..." Er blickt auf, und sagt in den Raum hinein: "Ich kann Menschen einfach nicht leiden sehen..." Dann stellt er seinen Fuß auf die Kehle der Verwundeten und drückt zu, bis ihr Kehlkopf mit einem Knirschen eingedrückt ist und sie erstickt, wobei er genüsslich auf sie herabblickt. Dann wendet er sich an Eye: "Oh, die beiden hatten ein Spielzeug dabei? Brauchen wir die?". Er nimmt sein HanCom aus der Tasche und ruft irgendwo an: "Dorian Gray an Zitadelle... Wir haben sie... Die haben noch eine Gefangene, haben wir Verwendung für sie? Nein? Okay, ich lass mir was einfallen..." Er wendet sich wieder an Eye: "Hast du Lust auf ein medizinisches Experiment, bevor du stirbst? Bist du Retro?". "Retro genug", antwortet sie trotzig. Mister Gray geht zurück auf sein Raumschiff und kommt wenig später mit einem Aizer (Datenbrille, die Bilder per Laser auf die Netzhaut schreibt) zurück. Er setzt Eye diese auf und startet ein Programm auf dem daran angeschlossenen Minicomputer. Eye sieht wirre Linien und Blitze, sowie einen Prozentbalken, der zunimmt; am Anfang war kurz das Wort "mvvandrenv0.97" in der oberen linken Ecke zu sehen. Eye kneift die Augenlider zusammen, in der Hoffnung, dass der Laser sie nicht durchdringt, es scheint zu funktionieren, immerhin kommen nur noch Bruchstücke durch. Nach einigen Minuten nimmt Gray ihr den Aizer ab. "Wie fühlst du dich, Versuchstier?". Eye gibt vor, high zu sein und stammelt säuselnd wirres Zeug. Gray schaut die beiden Uniformierten an: "Dieser verdammte Doctor... Da steckt man über zehn Jahre Forschungsarbeit in eine neuartige Biowaffe, und am Ende hat man einen besseren Joint! Dem Kerl sollte etwas zustoßen... etwas Unangenehmes, Tragisches..." Einer der Soldaten antwortet: "Boss, wir sollten los, bevor Verstärkung hier ist. Was machen wir mit dem Iralraumgenerator?". "Bloß nichts anfassen!", antwortet er, "LHS haben doch immer alles geriggt..."

eine falsche Berührung, und wir stürzen ins Chaos! Wir lassen das Schiff fliegen, ohne Sprungpiloten verglüht es in der Sonne. Wartet, ich verabschiede mich noch..." Er geht zu Eye, nimmt ihr Gesicht in beide Hände und erzwingt einen langen Kuss, dabei drückt er ihr beide Daumen tief in die Augenhöhlen, es scheint ihm Spaß zu machen. Endlich lässt er von ihr ab, zieht seine Daumen zurück, schüttelt daran klebende Reste von Augenflüssigkeit und Blut über ihrem Gesicht ab. "Viel Spaß in der Sonne!" sagt er noch, dann zieht er sich mit seinen beiden Soldaten auf sein Schiff zurück, das schnell ablegt, Eye hört das Kreischen von Metall an Metall, als der Rammsporn sich zurückzieht. Der Schutzschild funktioniert noch und versiegelt das Vakuum, Eye ist blind und hilflos, weiterhin treibt sie auf die Sonne zu, ohne noch etwas tun zu können. Endlose Zeit später, Eye ist mittlerweile in einem tranceartigen Schockzustand, dockt ein anderes Schiff an, das der Ermittler, wenige Minuten bevor die Korona der Sonne erreicht wurde.

Orbit von Ayxal-6, Raumschiff Santa Maria:

Nach der Erzählung von Eye und dem, was Scarab in dem fremden Raumschiff gesehen hat, ärgern sich Scarab und Pilot, dass keine Zeit war, den Antrieb zu bergen oder auch nur näher zu untersuchen. Folgendes weiß Pilot über die Iralraumtheorie zu berichten: Iralraum ist eine theoretische Dimension, die Zustände auf Quantenebene zwischen den Extremen "Ordnung" und "Chaos" beschreibt. In der Mitte zwischen beiden liegt die Realität, der einzig stabile Quantenzustand, der nicht zu einem der beiden Extreme strebt, sondern bestehen bleibt. Ein Iralraumgenerator erzeugt eine zweite stabile Position jenseits der Realität, wobei verschiedene Effekte entstehen können: In Richtung Chaos werden Entfernungen geringer und Zeitabstände länger, aber nicht proportional, sondern hyperbolisch. Somit müsste man näher am absoluten Chaos schneller reisen können, da man sich eine viel kürzere Strecke in etwas längerer Zeit bewegen muss. So könnte ein solcher Generator für schnelles Reisen genutzt werden. Andere Anwendung: Materie im Iralraum wäre in der Realität nicht mehr sichtbar und hätte kaum noch Substanz, könnte also als Tarnung genutzt werden, oder um sich gar durch feste Materie in der Realität hindurchbewegen zu können. Richtung Ordnung ist es umgekehrt, Strecken dehnen sich ins Unendliche und die Zeit hört auf zu existieren (Zustand absoluter Stagnation). Weiterer theoretischer Forschungsstand: Je weiter man sich Richtung Ordnung bewegt, desto simpler werden Formen und Naturgesetze, das Licht bekommt einen stärker werdenden Rotstich. In Richtung Chaos werden Formen und Naturgesetze komplexer und im Lichtspektrum tritt eine Grünverschiebung auf. Das alles ist aber Theorie, denn es ist bisher keinem Imperium gelungen, funktionierende Iralraumtechnik zu entwickeln. Oder vielleicht doch? Rätsel über Rätsel...

Doc T stellt eine Anfrage an Sarah Jones, ob die Azure Guard die Kosten für eine gute Cyberoptik für Eye übernehmen könnte und in welcher Preisklasse er ein Modell kaufen kann.

Als Pilot sein HanCom noch einmal durchsieht, um die Identität des mysteriösen Anrufers zu lüften, der die Ermittler zu Eye geführt und ihr damit das Leben gerettet hat, bemerkt er, dass der Anruf nicht protokolliert wurde. Hat er nie stattgefunden, oder konnte jemand den Speicher seines HanComs manipulieren? Pilot bemerkt dann auch, dass er sich an die Stimme des Anrufers nicht mehr erinnern kann, wie auch an dessen genauen Wortlaut... Hat es überhaupt einen Anrufer gegeben? Oder woher wusste er von dem Raumschiff? Die Erinnerung schwindet rapide, so als sei man gerade aus einem surrealen Traum erwacht, von dem man sich nur noch zusammenhanglose Fragmente ins Gedächtnis zurückrufen kann.

Spielsitzung 26. April 2005

Orbit von Ayxal-6, Raumschiff Santa Maria:

Doc T erhält einen Anruf von Sarah Jones bzgl. seiner Anfrage nach einer Cyberoptik für Eye. Sarah Jones erklärt, aus dem Budget ließe sich zunächst nichts für irgendwelche Sonderausgaben abzweigen. Außerdem müsse solch eine „Investition“ durch den Innenminister freigegeben werden. Dieser möchte natürlich Erfolge sehen, bevor er überhaupt noch irgendwelche weiteren Zugeständnisse an Sarah Jones neue sogenannte „Sonderermittlungseinheit“ macht.

Zufälligerweise hat jedoch eine alte Studienkollegin von Sarah Jones die Anfrage gesehen und Bescheid gegeben, dass Ihr Gatte, der ehrenwerte Herr Oniyara der Azure Guard äußerst gerne eine hochwertige Cyberoptik zur Verfügung stellen würde. Nach Aussage von Sarah Jones ist die Annahme solcher „Werbegeschenke“ durchaus konform zur gängigen Azure Guard Politik. Doc T will das Angebot erst mit den Kollegen besprechen und Sarah Jones dann Bescheid geben.

Der Spender ist Eye nicht unbekannt. Atsuro "Kugar" Oniyara zählt zu den führenden Köpfen der lokalen Yakuza auf Dapa-3. So sehr sie die Augen braucht und will, so sehr ist sich Eye aber auch sicher, dass dies eine Verpflichtung nicht nur Ihrer Person, sondern des ganzen Teams gegenüber

"Kugar" bedeutet. Also besprechen die Ermittler das Thema, kommen jedoch schnell zu der Einsicht, geschenkte Augen sollte man sich nicht entgehen lassen. Und einen Gefallen mehr oder weniger schuldig zu sein, ist dann doch eine tragbare Last... „Hey, so schlimm kann ein Gefallen gar nicht sein, oder?“ (Doc T)

Doc T informiert Sarah Jones von der Entscheidung. Sie leitet alles in die Wege, weist aber darauf hin, dass die Cyberoptik persönlich auf Dapa-3, in Aronshold abzuholen ist.

Pilot setzt Kurs, führt einen perfekten Sonnensprung durch und bringt die Santa Maria in einen sicheren Orbit um Dapa-3. Derweilen gönnen sich die anderen Ermittler ein bisschen Schlaf. Pilot schlummert nur knapp zwei Stunden auf dem Weg von der Sonne zum Zielplaneten. Das Raumschiff bleibt im Orbit, die Ermittler machen sich mit dem Gleiter auf den Weg zur Planetenoberfläche und zwar direkt zum Anwesen von Oniyara.

Planet Dapa-3, Stadt Aronshold Anwesen der Familie Oniyara, 14:30 Uhr Ortszeit:

Die Ermittler gehen auf das Grundstück und klopfen. Seltsam, es gibt keine sichtbaren Sicherheitssysteme oder gar Security-Typen. „Kugar“ öffnet selbst und bitte die Gäste herein. Im Raum sind Ayala "Samu" Oniyara, Atsuros ebenfalls japanische Gemahlin und die Studienfreundin von Sarah Jones sowie eine Schwarze in einem sehr blauen und sehr sexy Latex-Outfit, die sich als Selma Andarek vorstellt. Sie scheint eng mit der Familie Oniyara befreundet zu sein.

Nach einigem höflichen Geplänkel erfragt „Kugar“ die Getränkewünsche seiner Gäste und macht sich persönlich an der Bar zu schaffen.

Eye erklärt kurz wie es zu dem Unfall mit Ihren Augen kam. Selma Andarek scheint nicht verwundert, mahnt jedoch mehrfach sich von Dorian Gray & Co. fernzuhalten, ohne genauere Informationen zu geben. Auch bezüglich des grünen Lichts kommen kaum mehr als Andeutungen, dass Eye verdammt viel Glück gehabt habe und solchen Situationen in Zukunft besser aus dem Weg gehe.

Selma tätigt einen Anruf und bestätigt, dass die Augen in ca. 30 Minuten geliefert werden. Sie erklärt gleich noch, um was für eine Optik es sich handelt und rattert die technischen Details runter:

--> --> DoubleShark DethTec Kraken Visionaire <-- <--

- 8000facher digitaler Zoom
- 12.000fache Auflösung verglichen mit einem biologischen Normal-Auge
- Infrarotsicht
- Automatische Erkennung existentieller Gefahren durch Rot-Sicht-Effekt
- Aufnahmekapazität für audiovisueller Daten 250 Std.
- Frei änderbare Augenfarbe
- Plug and Play mit jedem Sehnerv ;)
- Extra Datenbuchse für Direktverbindung zu jedem Nightbell-Computer und Doubleshark DethTtec System
- Vorläufiger Listenpreis: 160.000.000 Tyrek
- Spezielles Schutzsystem für die Cyberoptik, bei Öffnen der Augen zerstören sich die Platinen selbst

Es klopft erneut und ein alter, etwas verwirrt aussehender Schwarzer mit einem kleinen sehr edlen Kofferchen tritt ein. Er wird als Xrill Andarek vorgestellt. Offenbar Selmas Vater. Er legt das Kofferchen mit dem nicht zu übersehenden Doubleshark-Logo ab und erkundigt sich zunächst bei Eye über den Vorfall. Auch Xrill gibt keinerlei konkreter Auskünfte. Auf den Aizer und die möglicherweise hirnanmanipulierende Software angesprochen, meint er, Eye sollte sich bei Gelegenheit mal untersuchen lassen. DoubleShark DethTec habe sogar ein entsprechendes Gerät zur Überprüfung der „Schicksalslinien“. Allerdings würden sich da manchmal seltsame Sachen manifestieren. Solange nichts Außergewöhnliches passiere, solle Eye sich aber keine weiteren Sorgen machen.

Allerdings wirbt er eifrig für seine Company und deren tolle Produkte und warnt vor Begegnungen mit Dorian Gray und Konsorten. An einer Stelle des Gesprächs redet Xrill sich förmlich in Rage und hält einen seltsamen Vortrag:

--> --> Das Krakengleichnis von Xrill Andarek <-- <--

In einem Aquarium wohnen zwei Kraken. In einer Ecke lebt eine blaue Krake, die auch gerne mal die Farbe wechselt und in der anderen Ecke lebt eine schwarze Krake. Vor dem Aquarium, auf der Seite der blauen Krake steht ein Erdbeerstrauch. An einem Tag kommt eine weiße Krake zu Besuch und schenkt der Blauen ein Huffa-Bonbon. Die blaue Krake freut sich wie wild. Weil sie noch nie ein Huffa-Bonbon hatte, beschließt sie, es erst einmal aufzuheben und bei besonderer Gelegenheit zu genießen. Der schwarzen Krake ist das ziemlich egal. Sie mag sowieso viel lieber Himbeereis. Eines schönen Tages, die weiße Krake ist schon lange wieder fort, denkt sich die blaue Krake, es wäre Zeit,

das Huffa-Bonbon zu essen. Aber, OH JE! das Leckerli ist verschwunden. Aber das steht der Erbeerstrauch. Und aus den Erdbeeren könnte man Huffa-Bonbons machen! Die blaue Krake fängt an, ein Loch in die Aquariumswand zu stoßen. Da bringt die schwarze Krake die blaue Krake doch lieber um.

Die Ermittler schauen sich an, keiner weiß so recht was damit anzufangen. Samu jedoch ist ganz aufgeregt. Sie meint zu Selma. „Endlich habe ich eins von seinen Krakengleichnissen verstanden!!! Das ist doch ganz klar: das Huffa-Bonbon ist Gott!“ Damit ist eine heftige Diskussion ausgelöst, die am Ende alle nur noch verwirrter scheinen lässt. Huffa ist rückwärts gesprochen afU, was auf Klippoth Hund bedeutet. Auf Englisch also dog und dog rückwärts gelesen ist god... und was Xrill tatsächlich damit meint, das weiß nur er selbst. (Hoffentlich!).

Xrill verabschiedet sich und verwechselt den Schrank mit der Ausgangstür. Darauf hingewiesen, murmelt er nur etwas von „macht ja eh keinen Unterschied...“ Nach dem weiteren Austausch von Höflichkeiten verlassen auch die Ermittler Oniyaras Haus.

Raumgleiter, auf dem Weg vom Oniyara Anwesen zurück zur Santa Maria:

Doc T setzt Eye noch im Gleiter eine 1A Vollnarkose und versucht sich dann an den Plug-and-Play-damit-kann-gar-nichts-schief-gehen-super-easy-Cyber-Optiken... Nach über einer Stunde rumgebastel und mehrmaligen Verlängern der Anästhesie stellt er fest, dass er die ganze Zeit über versucht hat, den Sehnerv mit der Datenbuchse zu verbinden... nochmals 10 Sekunden vergehen mit der Identifikation des korrekten Interfaces und weitere 10 Sekunden mit dem Einsetzen (Pro Cyberauge). Zurück an Board der Santa Maria setzt Pilot Kurs auf die Sonne, spring mal wieder eins A nach Ayxal-6.

Eye bekommt davon nichts mit. Sie erwacht erst in der Krankenstation. Und unterliegt spontan einer totalen optischen Reizüberflutung. Langsam gewöhnt sie sich an die unglaubliche Schärfe, kontrast- und detailreiche Wahrnehmung ihrer Umgebung. Und probiert eine erste mentale Aktion aus. Ein Moment Konzentration... „Und?“ Doc T antwortet nur „Grün.“ Supi, die freiwählbare Irisfarbe scheint zu funktionieren.

Doc T und Pilot fachsimpel über eine mögliche Testreihe, um die quantendispositionsabhängige Warnvorrichtung der Augen auf Funktionsfähigkeit zu prüfen. Als sie sich auf einen Test mit Giftspritze einigen, stellt Eye rigoros klar, dass das keine Alternative ist! Sie will sich lieber auf einen tatsächlichen Reality-Check verlassen, als irgendein potenziell tödliches Spaßexperiment mitzumachen.

Sonnensystem Ayxal, auf dem Weg zu Ayxal-6:

Pilot setzt Kurs und schaltet den Autopiloten ein. Dann geht er schlafen, nicht ohne vorher anzuweisen, dass ihn innerhalb der nächsten 10 Stunden Minimum NIEMAND wecken darf. Scarab hat sich entschlossen die Nacht mit e-learning zu verbringen und seine Computerkenntnisse aufzubessern. Es weiß echt keiner, wann und wie viel dieser Käfer schlafen muss....

Eye und Doc T beschließen einen kleinen Trainingskampf im Dojo abzuhalten. Doc T greift an, Eye weicht aus. Kontert mit einem 2-fach Kick. Der Tritt geht aber daneben und bringt Eye ins Straucheln. Doc T will die Gelegenheit nutzen und mit einem kleinen Trick nachhelfen, sie völlig aus dem Gleichgewicht zu bringen. Aber Eye ist geschickt genug, dem auszuweichen. Sie legt einen gezielten Tiefschlag nach und Doc T sackt zusammen. Der Schlag traf ihn völlig überraschend und mit voller Wucht. Doc Ts Erste-Hilfe-Kenntnisse helfen ihm, seine inneren Blutungen zu stoppen und mittels Psi-Heilung kann er seine Verletzung etwas stabilisieren.

Eye steht daneben und fühlt sich grade ziemlich mies. Sie hätte den Schlag nicht mit aller Kraft durchziehen müssen. Das bis vor wenigen Minuten im Raum liegende Prickeln ist verraucht und als Eye Doc T in sein Bett bringt, ist da nur noch Sorge um seinen Gesundheitszustand im Spiel.

Eye geht in Ihre Kabine, wäscht ihre Klamotten und geht dann auch schlafen. Scarab hat von den Geschehnissen im Dojo nichts mitbekommen. Er zockt immer noch an seinen Computern rum. Und Pilot schlummert friedlich.

Irgendwann später: Pilot macht super lecker Frühstück und ruft die Mannschaft zusammen. Scarab trennt sich nur widerstrebend von seinem spannenden interaktiven Computerkurs. Und unterhält Pilot und Eye mit seinen neuesten Erkenntnissen. Doc T kommt irgendwann später angeschlurft. Und bringt nur einen Kaffee runter. Sein ganzer Unterbauch ist ein einziges Hämatom, komplett in Lila und hübsch passend zu seiner kreativen Frisur.

Die Ermittler fliegen auf die Planetenoberfläche, in der Nähe, wo sie das geliehene Auto abgestellt hatten. Erstaunlicherweise ist der Wagen noch da, allerdings ist ein Fenster eingeschlagen, das Radio fehlt und der Tank ist leer. Erst jetzt bemerken die Ermittler, dass es ca. 02:00 Uhr Ortszeit ist. Noch mitten in der Nacht! Sie gehen zurück an Bord um noch eine kleine Siesta einzulegen, bevor sie sich auf den Weg nach Kirnovin machen um Yukamarin Vinohinaral, den Führer der Partei lokaler

Patrioten, welche als politischer Arm der Befreier Untalans angesehen werden muss, ausfindig zu machen.

Der Gefahren-Erkenn-Algorithmus in Eyes neuer Cyberoptik scheint zu funktionieren. Auf dem Flug nach untern sieht sie einen roten Fleck. Und zwar genau dort, wo sich das Dorf Tninjahul befindet.

Pilot mischt zurück an Bord der Santa Maria aus den Standard-Chemikalien einen funktionierenden Treibstoff für den Wagen. Scarab baut aus irgendwelchen Teiler (wo nimmt er die immer her?!) ein SupaDuba Ersatzradio in schickem Design und dann schläft alles noch eine Stündchen oder zwei.

Ayxal-6, Nähe Stadt Kinorvin, ca. 06:30 Uhr Ortszeit:

Die Ermittler steigen in das Auto und fahren Richtung Stadt als sich vor Ihnen auf der Strasse ein Typ positioniert und mit einer Waffe auf den Wagen hält. Pilot hält an. Der Typ gibt sich als Polizist aus und erklärt, der Wagen wäre als gestohlen gemeldet worden. Pilot zeigt auf Eye: „ Du hast den Wagen klar gemacht.“ Eye reicht dem Polizisten auf dessen Anfrage ihre private ID und erklärt, dass der Wagen tatsächlich nur geborgt worden sei, die Leihgebühr wurde schon entrichtet und man habe sich nur etwas verspätet aufgrund Ortskenntnis und so.... Der Polizist lässt sich mit einer Strafgebühr von 600 Tyrek (wer hat gezahlt??) zufrieden stellen. Er verlangt aber, dass der Wagen umgehend zurückgegeben werde. Bevor er endgültig die Strasse freimacht, fragt er noch, was die Ermittler hier überhaupt zu suchen haben. Einer (wer?) erklärt, wir suchen Yukamarin Vinohinaral und darauf ist der durch die kleine Gebühr offenbar sehr zufriedengestellte Sheriff tatsächlich so freundlich, den Ermittlern den Weg zu erklären!

Ayxal-6, Stadt Kinorvin, Haus von Yukamarin Vinohinaral, 08:00 Uhr Ortszeit:

Die Ermittler geben sich als Reporterteam aus, das eine Doku über lokale Patrioten dreht. Yukkamarin Wenohenlaral ist sofort bereit, ein Interview zu geben, möchte sich nur vorbehalten, es vor Veröffentlichung noch absegnen zu müssen. Er empfängt die Ermittler in seinem Büro. Doc T leitet das Interview und fragt vorsichtig an, wie er zu den Befreiern Untalans steht. Yukkamarin Wenohenlaral behauptet zwar, gegen Gewalt zu sein, doch seine Psi-Kräfte verraten Doc T., dass der Politiker das Gegenteil von dem sagt, was er wirklich denkt. Er ist auf jeden Fall ein Sympathisant der Terroristen. Im Interview erfahren die Ermittler noch etwas über die Geschichte Untalans: Das Land war eine Theokratie und wurde von der Priesterschaft Desancoras beherrscht, diese hatte auch als einziges Zugang zur Hauptstadt Vandren, deren Lage nicht überliefert ist und deren Ruinen nie gefunden wurden. Einige Historiker nehmen an, es handle sich nur um einen Mythos, den die Priester erfanden; die Stadt habe es nie gegeben. Jedenfalls suchen Archäologen schon seit Jahrzehnten erfolglos danach. Die Priesterschaft Desancoras behauptete von sich, die weisesten Menschen des Planeten zu sein und beanspruchte daher die Weltherrschaft für sich. Andere Nationen sahen das anders, und als Untalan massiv gegen diese aufrüstete und sich auf einen Krieg vorzubereiten schien, kamen die anderen Nationen dem Staat zuvor: Untalan wurde in einem Weltkrieg vernichtet, das Staatsgebiet an vier Nachbarn aufgeteilt. Die Partei von Yukkamarin Wenohenlaral hat sich zum Ziel gesetzt, diesen Staat zu rehabilitieren und neu zu errichten. Er möchte das durch historische Aufklärung und Rückbesinnung auf alte Werte und Traditionen erreichen, er appelliert an die Zuschauer des Interviews, vielleicht einmal darüber nachzudenken, ob Untalan nicht ein großes Unrecht angetan wurde und ob man die Wiedergründung und Unabhängigkeit der lokalen Bevölkerung nicht unterstützen sollte. Spenden werden auch gerne genommen...

Die Befreier Untalans haben das gleiche Ziel, nur versuchen diese, das Gebiet für die umliegenden Nationen durch Terrorismus so unattraktiv zu machen, dass die dortigen Regierungen ihre einst zu Untalan gehörigen Provinzen nicht mehr haben wollen und freiwillig abtreten.

Außerdem behauptet Yukkamarin Wenohenlara, dass Paolo Sandos, der legendäre Staatsgründer von Horizon Blue, aus Untalan stamme. Recherchen der Ermittler haben ergeben, dass dies nicht ganz stimmt, denn er wurde in einem anderen Staat geboren, aber dicht an der Grenze.

Nach dem Interview bleibt Scarab in der Nähe und beobachtet das Haus, abends erscheinen zwei vermummte Gestalten, vermutlich ein Mann und eine Frau, die zu Yukkamarin Wenohenlaral ins Haus gehen, er scheint sie gut zu kennen.

Die Ermittler beschließen, ihn noch einmal zu besuchen und von Securitas Drohung zu erzählen. Sie hoffen, dass der Politiker dann Kontakt zu den Terroristen herstellen kann, denn eine großflächige Bombardierung des Gebiets kann kaum in seinem Sinne sein, schließlich hat er dort noch einen Staat wiederherzustellen.

Spielsitzung 10. Mai 2005

Ayxa-6, Stadt Kinorvin, vor dem Haus von Yukkamarin Wenohenlaral, 22 Uhr Ortszeit:

Scarab ist alleine zurückgeblieben und beobachtet das Haus. Die beiden vermummten Gestalten verlassen es wieder, sehen sich vorsichtig um, ob sie auch keiner bemerkt, dann steigen sie schnell auf ihre Pferde und reiten im Galopp davon. Scarab ist zu langsam und kann sie nicht verfolgen. Ein Auto oder einen Gleiter hat er nicht zur Verfügung, der steht nämlich circa 30 Kilometer entfernt im Wald versteckt. Scarab widmet sich wieder seinem heruntergeladenen Computerkurs, der Rest der Nacht vergeht ereignislos.

Ayxa-6, 30 Kilometer von Kinorvin entfernt, Landeplatz des Gleiters, 22 Uhr Ortszeit:

Die anderen Ermittler sitzen am Lagerfeuer und denken über alles mögliche abstruse Zeugs nach, beispielsweise, wer mit wem wann und wo warum Sex haben könnte. Schließlich gehen sie im Gleiter schlafen, ohne dass irgendwas Interessantes passiert ist.

Ayxa-6, Stadt Kinorvin, Haus von Yukkamarin Wenohenlaral, 10 Uhr morgens Ortszeit:

Die Ermittler reden noch einmal mit dem Politiker. Sie erzählen ihm, dass sie von der Azure Guard sind und von der Bedrohung durch Secutitas. Der Politiker regt sich auf, wofür er eigentlich Steuern zahle, ob denn die Azure Guard den Planeten nicht schützen könne. Doc T versucht zu erklären, dass sie genau das versuchen, doch nicht an einer kriegerischen Auseinandersetzung interessiert seien, dazu sei Securitas einfach zu groß. Sie wollen das Geiseldrama unblutig beenden. Yukkamarin Wenohenlaral willigt ein, ein Treffen mit den Terroristen zu arrangieren, wenn die Ermittler zusichern, keine Verhaftung vorzunehmen. Doc T erklärt sich einverstanden, nur die Geiseln zu retten und den Rest den örtlichen Behörden zu überlassen. Da Yukkamarin Wenohenlaral enttäuscht ist, dass sein Interview nur eine Finte war (laut Doc T diene es dazu, herauszufinden, wie er zu den Terroristen steht) und nicht gesendet wird. Also bietet Doc T an, es einem alten Bekannten auf dem Planeten zu zeigen, der in der Redaktion einer Talkshow arbeitet, vielleicht hätte der ja Interesse.

Ayxa-6, im Gleiter auf dem Weg zu Doc Ts Bekannten, 11 Uhr 35 Ortszeit:

Pilot und Doc T fliegen zu dem Talkshowintendanten, um das Video abzugeben. Der Doc hatte ihn angerufen, Pero (so der Teil des Namens, an den Doc T sich erinnert) hatte ihn in eine Kneipe eingeladen. Eye und Scarab sind in Kinorvin geblieben. Auf dem Flug will Pilot dann unbedingt einen Looping fliegen, was dem Doctor auf den Magen schlägt. Als Pilot das bemerkt, lacht er seinen Kollegen aus und meint, er müsse abgehärtet werden, also fliegt er drei weitere Loopings. Zuerst protestiert der Doctor noch, dann muss er sich übergeben. Pilot landet den Gleiter und fordert ihn auf, den Gleiter sauberzumachen, was der Doc ignoriert.

Ayxa-6, Kneipe 400 km von Kinorvin entfernt, 13 Uhr Ortszeit:

Doc T und Pilot gehen erstmal in die Kneipe, machen etwas Smalltalk mit Pero, der sich das Interview ansehen will und Yukkamarin Wenohenlaral eventuell in die Talkshow einladen will ("Toll, ein fanatischer Kommunalpatriot, das ist mal was neues, sonst hab ich immer nur Spinner! Letzte Woche zum Beispiel ein Elternpaar, das verzweifelt nach seiner Tochter sucht, da sie dem Insektengott geopfert werden soll!"). Nach zwei Bier und etwas Essen gehen die Ermittler zum Landeplatz zurück.

Ayxa-6, Landeplatz des Gleiters, 14 Uhr 46 Ortszeit:

Doc T sieht noch immer nicht ein, den Gleiter sauberzumachen. Es sei ja schließlich Pilots Gleiter, und er habe ja die Loopings fliegen wollen, also müsse er saubermachen, argumentiert er. Pilot sagt, es sei Doc T, der sich übergeben habe, also müsse er es auch wieder wegmachen. Doc T setzt sich hin und fängt an, ein Buch zu lesen. Pilot sagt, er werde erst starten, nachdem der Doc saubergemacht hat, und setzt sich aus Protest daneben. Da der Streit zu keinem Ergebnis kommt, geht das den Tag über so weiter und sie sitzen bei Anbruch der Dunkelheit immer noch dort. Keiner will nachgeben, das scheint eine Machtprobe zu sein, die Hierarchie abzustecken. Typisch Element Feuer, würden Astrologen sagen...

Gegen Abend ruft Yukkamarin Wenohenlaral bei Pilot an, er habe ein Treffen mit den Befreiern Untalans arrangiert. Einer der Ermittler soll zu einem Platz in den Bergen kommen, die Koordinaten werde er kurz vor 23 Uhr übermitteln. Dort soll sich die Person eine Kapuze überziehen und sich mit Handschellen die Hände auf den Rücken ketten. Sie dürfe keine Waffe und keinen Sender bei sich tragen, außerdem dürfe niemand anders in der Nähe sein, sonst würden die Separatisten sofort schießen. Pilot ruft Eye an und teilt ihr das mit, sie fragt, wo die beiden so lange blieben, er erzählt kurz von dem Streit. Eye legt genervt auf.

Ayxal-6, Landeplatz des Gleiters, 23 Uhr 02 Ortszeit:

Yukkamarin ruft an und teilt die Koordinaten mit, wo sich um 23 Uhr 15 jemand einfinden soll. Pilot und Doc T realisieren, dass sie wirklich nicht mehr rechtzeitig dort sein können. Also ruft auch Doc T nochmal Eye an, um die Info und seine Sichtweise des Streits darzustellen. Eye ist völlig genervt, ja sind wir hier denn im Kindergarten? Doc T sagt, das mache doch nichts, dass sie jetzt nicht mehr rechtzeitig dort sein könnten, Eye solle zu dem Treffen mit den Terroristen gehen. Es läge jetzt in ihrer Macht, dafür zu sorgen, dass die Gruppe erfolgreich ist. Sie wäre ja auch sowieso die Auserwählte gewesen, da sie unbewaffnet am besten kämpfen könne. Und ein paar Handschellen würden ihr doch nichts ausmachen, oder? Eye hat jetzt endgültig genug und legt wieder einfach auf. Sie beschließt dann (mit einem schlechten Gefühl), wirklich alleine und ohne möglichen Backup durch den Gleiter zu den Terroristen zu gehen. Aber sie denkt bereits drüber nach, was wohl in ihrem Bericht an Sarah Jones stehen wird...

Doc T lässt den Streit mit Pilot jetzt vollends eskalieren: Er holt einen Eimer Wasser, zeigt ihn Pilot und sagt: ich mach jetzt sauber. Er droht, den Eimer über die Konsole zu gießen und hofft, Pilot würde ihn daran hindern um selber professionell sauberzumachen, damit der Doc mit seinem Wassereimer nicht die Elektronik ruiniert. Pilot sieht ihn aber nur gelangweilt an: Mach doch! Doc T platzt der Kragen über soviel uneinsichtiges Verhalten, aber er will den Gleiter auch nicht kaputtmachen. Also will er den Eimer Wasser lieber über Pilot schütten, vielleicht bringt das seinen Kollegen ja zur Vernunft! Aber Pilot versucht auszuweichen, beide stolpern bei der Rangelei im engen Cockpit und ein Wasserschwall trifft - Murphy lässt grüßen! - genau den Lüftungsschlitz der Hauptnavigationseinheit. Es knistert, Funken sprühen und schwarzer Rauch dringt aus dem Schlitz, es riecht nach verbranntem Plastik. Pilot schraubt entsetzt die Konsole auf und entdeckt: Der Kurzschluss hat den Hauptprozessor der Schiffselektronik zerstört, Sachschaden circa 30.000 Tyrek! Das gibt Ärger... Pilot ruft schnell einen Kundendienst an und bestellt das Ersatzteil, Rechnung geht an die Azure Guard. Leider kann selbst der 24 hours Lieferservice erst gegen 1 Uhr beim Gleiter sein, das war's jetzt also endgültig mit Backup für Eye. Doc T bestellt sich ein Taxi-AV und zahlt 400 Tyrek aus eigener Tasche, um zu Scarab gebracht zu werden. Es dauert bis 2 Uhr nachts, als Pilot seine Kiste wieder flugbereit hat. Er macht sich auf den Weg zu den anderen.

Ayxal-6, Landeplatz des Gleiters, 23 Uhr 04 Ortszeit:

Eye springt in den Wagen und rast los, Richtung Gebirge. Am Koordinatenpunkt liegen eine undurchsichtige Kapuze und ein Paar Handschellen. Eye legt sich beides an und wartet. Etwa 10 Minuten später kommt ein Auto, zwei Männer helfen ihr beim Einsteigen und verfrachten sie auf die Rückbank. Der Wagen fährt los, tiefer in die Gebirgsregion hinein. Auf der Fahrt flüstert ihr der Mann neben ihr zu: Du bist in großer Gefahr, die Geiseln sind schon lange tot und die wollen auch dich umlegen! Ich bin Undercover-Agent von Horizon Blue, ich helfe dir, ich gebe dir meine Waffe. Dann steckt er Eye eine Pistole in die Gesäßtasche. Sie hat ein verdammt mieses Gefühl und überlegt sich verzweifelt, was sie tun soll. Als der Wagen langsamer wird, entscheidet sie sich, die Pistole aus der Tasche zu nehmen und zwischen den Polstern zu verstecken, sie traut dem Mann nicht. Trotz der Kapuze und der Handschellen gelingt es ihr, die Waffe unbemerkt loszuwerden. Keine Sekunde zu früh, denn sofort nach dem Aussteigen sagt ihr Begleiter zum Fahrer: "Man kann diesen Bullen nicht trauen! Durchsuch sie nochmal nach Waffen!" Der Fahrer tut das, findet aber nichts, sehr zur Verwunderung des anderen Mitfahrers. "Das kann doch gar nicht sein!". Der Fahrer nimmt Eye die Kapuze ab, sie steht in einem Zeltdorf irgendwo oben in den Bergen, im Hintergrund sind einige Höhlen zu sehen. Eye wird zu Edniruna Kalivanowelk gebracht, der Anführerin der Befreier Untalans. Sie ist eine freundlich wirkende, attraktive Frau von etwa 30 Jahren, die Narben in ihrem Gesicht lassen darauf schließen, dass sie schon einiges hinter sich hat, sie wirkt auch recht tough. Edniruna führt Eye in eine Höhle, nimmt ihr die Handschellen ab und bietet ihr Tee an. Sie ist gesprächsbereit und erzählt, warum die Konzernfamilie entführt wurde: Die Befreier Untalans stießen vor einiger Zeit auf einen unentdeckten, isolierten Volksstamm in den Bergen (circa 5.000 Menschen), die noch nie Kontakt zur Außenwelt hatten. Diese hatten gerade eine Nahrungsmittelknappheit, also wollten die Befreier helfen (es seien ja ihre Brüder und Schwestern auf untalanischem Staatsgebiet) und brachten Vorräte, die sie bei einem Großhändler auf einem Nachbarplaneten bestellt hatten. Leider starben alle Eingeborenen, die davon aßen, an heftigen allergischen Reaktionen, aber das Essen war nicht vergiftet. Die Freiheitskämpfer ließen in der Stadt das Blut dieser Leute untersuchen, dabei wurden Biodyne-Limiter entdeckt. Diese Gensequenzen lösen tödliche Reaktionen auf alle nicht-einheimischen Fremdstoffe aus, der Lebenskonzern gibt Retros diese Sequenzen, damit niemand die Menschen weiterzüchtet und als Sklaven oder Organspender verkauft, damit will Biodyne schließlich selber Geld verdienen. Edniruna weiß nicht, wie diese Leute dorthin kamen, denn Ayxal-6 sei nicht von Biodyne gebaut worden, sie vermutet, die Retros seien auf dem Weg zum Verkauf an eine andere Retrowelt gewesen und mit einem Transportschiff auf Ayxal-6 abgestürzt, Biodyne wolle jetzt wohl

vertuschen, dass sie im Horizon Blue Gebiet Menschenhandel betreiben wollten (was dort tatsächlich verfolgt wird, im Gegensatz zu vielen anderen Gebieten in Klippoth). Aber Achtung, Gehirn einschalten: Wären Retros für eine andere Welt auf Ayxal-6 abgestürzt, hätten sie dort aufgrund ihrer Limiter, die auf eine andere Welt geeicht gewesen wären, überhaupt nicht überleben können! Hat die Führerin der Befreier Untalans das Denken vergessen, oder lügt sie absichtlich??? Eye fragt jedenfalls nicht nach (wahrscheinlich ist sie zu aufgeregt oder will sich mit niemandem anlegen), und hört weiter zu: Edniruna erzählt, dass sie dann Geld gesammelt hätte, um ein Serum zum Deaktivieren dieser Limiter von Biodyne zu kaufen, schließlich sei es ihre Pflicht, diesen Menschen zu ermöglichen, ihren Planeten verlassen zu können oder Essen von außerhalb zu sich nehmen zu können. Sie habe das Geld überwiesen und das Serum bestellt, Biodyne habe etwa eine Woche später etwas geliefert. Allerdings keinen Limiter-Impfstoff, sondern eine Biowaffe, zum Glück konnte die tödliche Infektion eingedämmt und ein Major Outbreak verhindert werden. Als Eniruna bei Biodyne anrief und empört nachfragte, warum eine Biowaffe statt einem Impfstoff geschickt wurde, habe man sie nur ausgelacht: Limiter-Impfstoffe für 5.000 Menschen würden 900 Millionen Tyrek kosten, für das Geld, das sie überwiesen hatte, würden ihre Retros nur einen Gnadentod bekommen! Daraufhin habe sie ein Commando geschickt, um die Familie von Riley Baxton, dem Filialleiter, mit dem sie gesprochen hatte, zu entführen und den Impfstoff zu erpressen, da diese Summe niemand so einfach zahlen könne. Bisher hätten sie aber keine Rückmeldung erhalten. Wenn die Ermittler helfen wollten, dann müssten sie nach Nusei-2 in die Stadt Howaxington fliegen und von Riley Baxton die Impfstoffe besorgen, dann würden die Geiseln sofort freigelassen werden. Riley Baxton sei der Filialleiter des Creator's Tower (so heißen Biodyne Filialen) in Howaxington, er sei also einfach zu finden. Wenn die Azure Guard vermitteln wolle, solle sie also mit Biodyne reden, den Geiseln würde nichts geschehen.

Eye verlangt, eingedenk dessen, was der Mann im Fahrzeug sagte, einen Lebensbeweis der Geiseln. Edniruna führt sie in eine andere Höhle und dort in eine Kammer, wo sich eine Frau mit zwei Kindern befindet. Die Geiseln sehen gut ernährt aus und sind nicht gefesselt, es scheint ihnen den Umständen entsprechend gut zu gehen. Die Frau sagt sogar, sie sympathisiere mit den Entführern, bleibe freiwillig bei ihnen und wolle sich von ihrem Mann scheiden lassen, wenn dieser wirklich eine Biowaffe statt einem Impfstoff geliefert habe ("Stockholm Syndrom, ganz normal bei längerer Geiselhaft", wird Doc T Eye später erklären).

Für Eye ist jetzt klar, dass der Mann im Fahrzeug komplett gelogen hat und sie will Edniruna das mitteilen, doch diese glaubt ihr nicht: Es sei eine armseelige und nicht funktionierende Taktik, zu versuchen, die Einheit der Freiheitskämpfer durch solche Behauptungen untergraben zu wollen. Sie vertraue ihren Leuten blind und Untalan stehe als geschlossene Einheit gegen alle Feinde von außen. Wenn sie die Geiseln haben wollten, sollten sie den richtigen Impfstoff besorgen, keine Intrigenspinnerei versuchen. Da die Anführerin der Separatisten so aufgebracht ist, beschließt Eye, lieber die Klappe zu halten, besteht aber darauf, von anderen Leuten zurückgebracht zu werden. Edniruna rümpft die Nase, gibt ihr dann aber einen anderen Fahrer und Wächter mit, legt ihr die Kapuze wieder an und drückt die Handschellen richtig fest zu, dann wird sie in den Wagen verfrachtet und zurückgebracht, niemand redet während der Fahrt. Eye steckt die Waffe ein, die sich immer noch zwischen den Polstern des Rücksitzes befindet, sie will nicht, dass die Separatisten diese später im Wagen finden und ihr zuschreiben. Am Zielpunkt angekommen, wird sie einfach auf die Straße gesetzt, ohne dass sie jemand befreit, der Bewacher gibt ihr lediglich einen Eiswürfel in die Hand. "Gut festhalten, wenn du dich befreien willst!". Der Wagen rast davon. Eye braucht 20 Minuten, um den Eiswürfel in den Händen zu reiben und so etwas schneller zum Schmelzen zu bringen, wie sie richtig vermutet hatte, enthält dieser den Schlüssel für die Handschellen. Nachdem sie sich befreit hat (das Fahrzeug der Terroristen ist nicht mehr zu sehen), fährt sie mit dem Wagen zu Scarab zurück. Auf der Fahrt wirft sie einen Blick auf die Waffe, die man ihr zustecken wollte: eine Nyhod Volkspistole, illegal in ganz Klippoth...

Ayxal-6, Treffpunkt in Kinorvin, 2 Uhr 37 Ortszeit:

Doc T und Scarab warten schon und fragen Eye, wie es gelaufen ist (Doc T macht außerdem hämische Sprüche, welche Körperteile sie denn diese mal wohl verloren habe). Eye beginnt zu erzählen, eine halbe Stunde später landet Pilot mit dem Gleiter. Als sie gerade einsteigen wollen, kommen 5 Männer aus dem Gebüsch, ihr Anführer ist der Typ, der Eye im Wagen der Terroristen die Waffe zustecken wollte. Dieser wendet sich an die Ermittler, als Doc T zuerst reagiert, wirft er ihm etwas zu. "Hier, fang!". Doc T fängt den Gegenstand, eine kleine Metallkugel, die zu seinem Entsetzen sogleich einen Sägekranz und einen Bohrer ausfährt und beginnt, sich durch den Handrücken in seinen Arm zu fräsen. Pilot erkennt sofort, was das ist: Eine Nyhod Driller Drone (einheimischer Name "Todeskugel"), eine Wurfwaffe, die sich bei Hautkontakt in den Körper fräst und sich einen Weg zum Herzen bahnt, ein äußerst schmerzhafter und unangenehmer Tod, außerdem quälend langsam, bis die Kugel ihr Ziel erreicht. Drei weitere Personen ziehen Waffen und beginnen zu schießen, der Typ,

der die Kugel geworfen hat, haut sich eine Spritze in den Arm und kommt brüllend, mit verdrehten Augen und Schaum vor dem Mund, auf Doc T zugerannt (er hat sich scheinbar "Dive" gespritzt, eine Droge, die das Bewusstsein in einen "primal state" absoluter Aggression versetzt und körperliche Stärke verdoppelt), in der Hand jetzt ein etwa einen halben Meter langes Metallrohr mit rotierenden Messern an der Spitze und einem breiten Tank in der Mitte. Er rammt dem Arzt das Rohr in den Magen, dieser ist von der Kugel, die sich immer noch durch seinen Arm frisst, zu entsetzt und abgelenkt, um ausweichen zu können. Die Messer bohren sich in seine Bauchdecke und die Pumpe in der Mitte des Rohres beginnt zu saugen, ein breiter Blutschwall kommt hinten aus dem Rohr. Ein Organsauger, wie das Ding in Nyhod heißt, in Klippoth wird es Spider Rod genannt, ist eine der fiesesten Nahkampfaffen, die je erfunden wurden, da das Opfer meist zu geschockt davon ist, innerlich zehäckselt und ausgesaugt zu werden, um noch irgendwie sinnvoll reagieren zu können. So auch Doc T, der zusammenbricht, aber von dem ihn aussaugenden Rohr gestützt wird. Der Typ auf Dive scheint ihn gerade beißen zu wollen, da bemerkt Eye, wie sich die Gefahrsichtoption ihrer Cyberoptik bemerkbar macht: Alles ist rot, und unter dem Gleiter leuchtet eine grüne Zone auf, die Gefahr scheint von Doc T auszugehen. Eye hat zwar keine Ahnung, was abgeht, vertraut aber auf die Künste des Herrn mit den Krakengleichnissen, ruft Scarab eine Warnung zu und hechtet unter den Gleiter. Scarab zieht sich in den Gleiter zurück, als er etwas auf sich zukommen sieht, es ist der Organsauger, der gerade noch in Doc Ts Bauch steckte und jetzt an einer Wand des Gleiters zerschmettert wird. Pilot, der schon wieder im Cockpit sitzt - er wollte das Schiff fluchtbereit machen - hört ein metallisches Kreischen von etwas Großem, dass gerade an der Außenwand entlangschrammt und tiefe Kratzer in diese reißt. Eye dreht sich in ihrer sicheren Position um und sieht gerade noch, wie einer der Angreifer von etwas in Stücke gerissen wird. Auch den anderen geht es nicht besser, sie werden von irgendwas getroffen und zerrissen, Eye kann schemenhaft eine sich schnell bewegende, rotierende, vage humanoide Gestalt ausmachen. Als wenige Sekunden später der letzte der Angreifer in Einzelteilen auf dem Boden verstreut liegt, ist auch die Phänomene verschwunden, die Cyberoptik zeigt keine Gefahr mehr an. Eye rennt zu Doc T hinüber, schlägt mit einem gut gezielten Katanaschlag die Driller Drohne aus seinem Arm, die gerade den Ellenbogen erreicht hatte und leistet erste Hilfe, mit viel Glück kann sie ihn noch retten, der Organsauger hatte zwar die Bauchdecke zerfetzt, aber noch nichts Lebenswichtiges getroffen, der Arzt hat unglaubliches Glück gehabt, er wird überleben. Als Eye ihn in den Gleiter ziehen will, damit er auf die Krankenstation geflogen werden kann, bemerkt sie, dass er aus den Ohren blutet. Dies kann bei Überanstrengung durch PSI-Kräfte passieren, aber was zum Teufel hat er da gerade angewendet???

Spielsitzung 24. Mai 2005

Raumschiff Santa Maria, in Transit Ayxal -> Nusei:

Nachdem die Angreifer von Doc T ausgeschaltet/niedergemetzelt wurden, der sich selber nicht erklären kann, wie er das gemacht hat, beschließt die Gruppe nach Howaxington auf Nusei-2 zu fliegen und den Impfstoff von Baxton zu besorgen. Nach zwei Sonnensprüngen dort angekommen, fragt man sich, wie man zu einem Biodyne Konzernboss gelangt, denn der empfängt bestimmt nicht einfach so Besucher. Die Ermittler schlafen erstmal darüber, und fliegen zum Planeten, wo sie um 16 Uhr ankommen. Eye entscheidet sich, im Raumschiff zu bleiben, ihr geht es nicht gut, vermutlich hat sie sich bei ihrem Ausflug in die kalte Gebirgsregion auf Ayxal-6 eine Grippe eingefangen. Der Rest der Gruppe fliegt mit dem Gleiter zur Planetenoberfläche. Pilot und Doc T ärgern sich über den Ausfall von Eye: „Wen sollen wir denn jetzt vorschicken??? Wollen wir nicht lieber ins Kino gehen, bis sie wieder fit ist?“. Der Vorschlag wird abgelehnt.

Nusei-2, Im Gleiter der Ermittler, über der Stadt Howaxington, 16 Uhr 05 Ortszeit:

Die drei Ermittler haben noch immer keine Ahnung, wie sie an Baxton rankommen könnten. Schließlich schlägt Pilot vor, Eye könne ja Mister Andarek anrufen, der sei doch auch Großkonzerner und könne bestimmt ein Treffen arrangieren. Diese sieht es gar nicht ein, den Mann deswegen zu belästigen. Sie gibt Pilot die Nummer. „Ruf ihn doch selber an!“ Dann legt sie sich in den Heilungstank, um ihre Grippe auszukurieren.

Pilot folgt Eyes Vorschlag, er muss aufgrund der großen Entfernung zum Ben-System das teure Quantum-Netz benutzen, das der Azure Guard für Notfälle zur Verfügung steht. Xrill Andarek meldet sich auch, und seine erste Reaktion auf das Vortragen der Bitte ist nicht gerade freundlich: „Sagt mal, spinnt ihr?? Bin ich eure Sekretärin, oder was!?!“. Die Ermittler entschuldigen sich, und faseln devot etwas von „Sie sind unsere letzte Hoffnung“. Schließlich gibt Xrill nach. „Hab sowieso gerade nix zu tun. Soll ich zurückrufen? Quantum ist teuer!“. Wenige Minuten später klingelt Pilots Telefon, der Anruf stammt aus der Stadt, am Apparat: Xrill Andarek, der ihnen sagt, dass er unten in einem Café auf sie

warte. Wie zum Teufel ist er so schnell dorthingekommen??? Die Ermittler stellen Theorien auf, müssen aber alle verwerfen, denn wissenschaftlich gesehen ist das so gut wie unmöglich! Sie landen und gehen ins Café. Doc T wirft einen entsetzten Blick auf die Telefonrechnung, das minutenlange Quantum-Gespräch mit Bitten an den DoubleShark-Chef hat 20.000 Tyrek gekostet... Hoffentlich war's das wert!

Nusei-2, ein Café in Howaxington, gegenüber vom Creator's Tower, 16 Uhr 22 Ortszeit:

Xrill sitzt schon dort, er trägt einen schwarzen Frack, darunter ein T-Shirt mit der Aufschrift „Ich bin Gott!“ und eine blaue Jeans. Auf die Frage, wie er so schnell hergekommen sei, sagt er nur „zu Fuß!“ und zeigt auf sein T-Shirt. „Weißt' bescheid?“. „Das erklärt einiges...“, murmelt Pilot. Sie beschließen, Mister Andarek erstmal Kaffee und Kuchen auszugeben, was dieser gerne annimmt. Im Gespräch erfahren sie, das Xrill den Konzern Bidyne hasst, er brüstet sich sogar damit, dass Bidyne Angestellte, die „sein System“ betreten, es nicht wieder lebend verlassen würden. Doc T schlägt vor, er könne ja helfen, Bidyne zu schaden, indem er ihnen den Termin verschaffe. Xrill leiht ihnen seine anonyme, limitlose Geldkarte, damit sie Liquidität nachweisen können. „Aber wenn ihr was ausgebt, seid ihr tot!“. Auf Scarabs Quantenbeamer als Pfand verzichtet er: „Nicht nötig, ich finde euch ja sowieso, wenn ihr abhaut...“. Den Ermittlern wird etwas mulmig bei dem Gedanken, dass sie mit ihrem Leben für die Karte haften. Sie gehen zum Parkhaus, fliegen mit dem Gleiter zum Bidyne Großkundenparkplatz und betreten das Gebäude.

Nusei-2, Creator's Tower in Howaxington, 17 Uhr Ortszeit:

Der Turm ist 200 Meter hoch, das Foyer riesig und überall schweben virtuelle Terminals, an denen Kunden sich informieren können. Die Ermittler sprechen mit der Rezeptionistin und verlangen den Chef zu sprechen. Sie wollen Scarab klonen lassen, um mit seiner Rasse einen Planeten zu bevölkern, den sie kaufen wollen, sagen sie zumindest. Nach einem Check der Geldkarte („Ja, das reicht für einen Planeten!“, sagte die Rezeptionistin am Telefon zum Chef) werden sie ins oberste Stockwerk geschickt, ins Büro von Arvin Roche. „Baxton? Der hatte einen Unfall! Roche ist der neue Chef!“. Vorher müssen sie ihre Waffen abgeben und sich PSI-Blocker spritzen. Ein freundlicher Liftboy mit Fell und Schlappohren (Esel-DNA) bringt sie ins 88. Stockwerk. Mister Roche entpuppt sich als dekadentes Schwein, im wahrsten Sinne des Wortes: Ein dicklicher Konzernier mit Borsten, Eberfangzähnen und schweineartiger Nase. Der Eber ist zwar das Wappentier von Bidyne, aber muss man das wirklich in die DNA seiner Abteilungsleiter einbauen?

Doc T erzählt, dass sie Ayxal-6 kaufen wollen („wir haben gehört, dass der Planet bald frei wird“) und sie wollen ihn mit Wesen wie Scarab bevölkern. Können Bidyne das nachbauen, wollen sie wissen. Roche entnimmt Scarab eine Blutprobe und scannt die DNA auf Copyrighthinweise. „Nicht von uns“, sagt er dann, „aber wir können es nachbauen. Klonen geht nicht, der Kopierschutz ist zu komplex, da ist nachbauen einfacher und billiger. Sollen wir den gleich in die Forschungsabteilung geben, die sezieren ihn dann, schauen wie er funktioniert und konstruieren eine DNA-Sequenz mit ähnlichem Ergebnis“. Doc T lehnt ab („Nein, später“), sehr zu Scarabs Erleichterung. Roche kann nicht sagen, wer Scarab gebaut hat, doch er kann ausschließen, dass es einer der großen Konzerne war. Wenn sie ein gesamtes Ökosystem kaufen würden, könnte er ähnliche Wesen aber zum Sonderpreis von 16 Tyrek das Stück drauflegen. „Für welchen Planeten wären die denn?“

Als jemand Ayxal-6 erwähnt, sagt Roche, sie würden dann aber selber für den Transport sorgen müssen, da Ayxal ja in einem „diktatorischen Gebiet“ liege. Die Ermittler übergehen die implizite Beleidigung ihres Staates. Doc T spricht dann die Situation von Ayxal-6 an, worauf Roche ihm erklärt, er könne die Geiseln für tot erklären und Securitas den Planeten mit Biowaffen entvölkern lassen, dann könne man ihn billiger neu besiedeln, als wenn man ihn zerbombt. „Die Geiseln sind aber noch nicht tot“, wirft der Doc ein. Roche ist das egal. „Dann schon!“, grunzt er, „sind ja nicht meine Geiseln!“. Doc T erklärt, er wolle sich das Angebot nochmal durch den Kopf gehen lassen, dann verabschieden sie sich und kehren zu Xrill ins Café zurück.

Nusei-2, Cafe gegenüber vom Creator's Tower, 17 Uhr 48 Ortszeit:

Die Ermittler geben Xrill die Karte zurück und bedanken sich, immerhin war es ein Teilerfolg, denn Roche hält sie jetzt für reich genug, um sie ernst zunehmen, außerdem hat er ihnen seine Visitenkarte mit Telefonnummer gegeben. Doc T konnte der Versuchung widerstehen, Xrills Karte in ein Lesegerät zu stecken und nachzusehen, wie viel Geld jetzt genau drauf ist. Solche Zahlen seien eh nur frustrierend, denkt er sich. Die Ermittler wollen sich von Xrill verabschieden, Doc T fragt noch, ob es eine billigere Methode als Quantum gäbe, um ihn zu erreichen. „Gibt es“, antwortet er, „aber da habt ihr kein Handy für“. „Was kostet so was denn?“, will der Doktor wissen. „Das bezahlt man nicht mit Geld... und da kommt ihr sowieso nich ran!“, antwortet er, und murmelt noch etwas wie „falsches Geschlecht“ hinterher, kaum verständlich.

Als Xrill gerade aufstehen und gehen will, kommt ein Mann mit Securitas Uniform an den Tisch und stellt sich als Sonderermittler Stephen Janisberg vor. Er will wissen, warum sie bei Roche waren, den er wohl beschattet. Pilot erklärt, sie wollten einen Planeten kaufen, doch Xrill unterbricht ihn: „Warum lügt ihr den Mann denn an?“. Doc T erklärt ihm, das sei ein Bluff gewesen, wie wenn die weiße Krake sich blau anmalt um als blaue Krake gesehen zu werden. Xrill grinst zufrieden („Oh, hab ich jetzt verstanden!“), Janisberg schaut sie nur verwirrt an. Im folgenden Gespräch erzählt Janisberg, dass er gegen Roche ermittle, will aber nicht genau sagen, warum. Er will wissen, ob Roche ihnen etwas Besonderes angeboten habe. Doc T ist verwirrt, Biodyne und Securitas seien doch Verbündete, oder? „Wenn die Soldaten bei unserem Militär mieten“, erklärt Janisberg, „bedeutet das doch noch nicht, dass die sich alles erlauben können“. Der Mord an Baxton interessiere ihn nicht, dies sei eine konzerninterne Angelegenheit. Doch es gäbe saubere Verbrechen und solche, die rufschädigend für eine ganze Stadt seien, und gegen die müsse vorgegangen werden. Doc T deutet an, dass sie etwas wüssten, und bittet um ein privates Treffen an einem sicheren Ort. Janisberg lädt sie in sein Hotelzimmer ein, doch sie sollten erst um 1 Uhr nachts kommen, da Roche ihn im Moment wahrscheinlich beobachten lasse. Dann geht er. Auch Xrill verabschiedet sich, gibt Doc T aber noch eine kryptische Warnung: „Pass auf das Ding da drinnen auf, es wird dich irgendwann umbringen. Halt dich von der Energie von Planetennetzen fern, das geht überhaupt nicht gut zusammen!“. Auch über Janisberg hat er was zu sagen: „Hab mir den angesehen, der sieht okay aus. Könnt ruhig mit dem reden! Glaub ich jedenfalls.“ Dann geht er durch den Vorderausgang auf die Straße. Pilot will wissen, wohin er geht, und beschließt, ihm nachzuschleichen. Xrill verschwindet schließlich um eine Ecke, Pilot wartet kurz und schleicht hinterher. Plötzlich hört er eine bekannte, krächzende Stimme hinter sich, dieses Mal klingt sie richtig bedrohlich: „Versuch das nie wieder!“. Erschrocken dreht er sich um, hinter ihm steht Xrill, einen Dolch in der Hand, wenige Zentimeter von Pilots Hals entfernt. „Denk nicht mal dran!“, droht der Konzernner noch mal. Pilot geht erschrocken einige Schritte zurück. „An was soll ich nicht denken“, fragt er dann scheinheilig. „Weißt' ganz genau!“, brummelt Xrill, und geht an ihm vorbei, wieder um die Ecke, hinter der er eben schon verschwunden war. Pilot geht erschrocken ins Café zurück. Wie hat der Alte das jetzt wieder gemacht?

Nachdem Pilot berichtet hat, beschließen die Ermittler, Xrill erstmal in Ruhe zu lassen und die Lösung dieses Rätsels auf später zu verschieben. Sie einigen sich darauf, in das gleiche Hotel wie Janisberg einzuchecken, um sich dort nachts unauffällig aufhalten zu können. Dieses liegt ganz in der Nähe, mit Blick auf den Creator's Tower.

Nusei-2, Hotel Javelin, 18 Uhr 22 Ortszeit:

Die Ermittler essen im Restaurant im 72. Stock, mieten eine Suite und durchsuchen sie ausgiebig nach Wanzen und Abhöranlagen, ohne etwas zu finden. Pilot ist von dem wandgroßen Plasmafernseher begeistert und zappt erstmal durch die Pay-TV Kanäle; zu seiner Freude entdeckt er 18 verschiedene Pornosender. Er erklärt seinen Kollegen, er wolle die Zeit jetzt ausgiebig nutzen, um sich SM-Pornos anzuschauen, natürlich nicht zur Triebbefriedigung, sondern um etwas über Foltern zu lernen. Scarab lerne ja auch die ganze Zeit an seinem Computer, jetzt wolle er auch mal. Scarab und der Doc lassen ihn alleine und gehen in die Hotelbar. Doc T zückt sein HanCom. „Der will was über Foltern lernen? Kann er haben!“ Er ruft bei einer gehobenen Callgirl Agentur an und bestellt für Pilot eine Domina im Putzfrauenkostüm aufs Zimmer, so was hatte sich sein Kollege schließlich gerade im Pay-TV angesehen, als sie gingen. Die 500 Tyrek, die die Agentur für eine Stunde Service haben will, ist ihm das durchaus wert und er überweist das Geld gleich per HanCom. Etwa eine halbe Stunde später klingelt jemand bei Pilot an der Tür, durch den Spion sieht er eine mollige, aber gut aussehende Frau in einem Latexkostüm, mit einer Reitgerte in der Hand. „Wer ist da?“, fragt er, „Was wollen Sie?“. „Zimmerservice“, antwortet sie, „ich muss kontrollieren, ob du ungezogener Junge dein Zimmer aufgeräumt hast! Mach auf!“

Pilot denkt kurz nach und kommt dann auf den Gedanken, dass sich nur Doc T das ausgedacht haben kann. Er fragt nach, ob denn schon bezahlt sei, und beschließt dann, die Frau hereinzulassen und mitzumachen, kostet schließlich nichts und er will Doc T wohl auch den Triumph nicht gönnen, ihn verarscht zu haben. Er öffnet die Tür...

Als Scarab und Doc T zwei Stunden später zurückkommen, ist das Zimmer tiptop aufgeräumt und blitzsauber geputzt. Pilot liegt völlig erschöpft in einem Sessel, sieht aber total glücklich aus, es hat ihm wirklich gefallen. Er bedankt sich beim Doc „für den besten Sex meines Lebens“, vermeidet aber, sich allzuviel zu bewegen...

Nusei-2, Hotel Javelin, 0 Uhr 54 Ortszeit:

Doc T ruft bei Janisberg an und schlägt vor, sich im Zimmer der Ermittler zu treffen (das im 52. Stock zehn Stockwerke über dem des Securitas-Mannes liegt). Janisberg sagt, er werde in zwei Minuten oben sein und legt auf. Doch er kommt nicht. Nach etwa 6 Minuten beschließt Scarab, nachzusehen, ob was passiert ist. Doch der Fahrstuhl ist blockiert. Scarab schaltet seinen Quantenbeamer auf

Unsichtbarkeitsmodus und rennt das Treppenhaus runter. Auf halbem Weg kommen ihm drei Männer in schwarzen Kampfanzügen mit Sturmhauben entgegen, bewaffnet mit Baseballschlägern. Scarab lässt sie vorbei und setzt seinen Weg nach unten fort, im 42. Stock findet er Janisberg im Fahrstuhl liegen, den Schädel eingeschlagen. Tatwaffe: Ein stumpfer schwerer Gegenstand, vermutlich ein Baseballschläger. Jede Hilfe kommt zu spät, der Securitasermittler ist tot. Seine Brieftasche fehlt, wie Scarab feststellt, auch die Schlüsselkarte zu seinem Zimmer, die der Mörder wohl mitgenommen hat. War es ein Raubmord, oder sollte es nur so aussehen? Scarab ruft seine Kollegen an und berichtet, diese vermuten, dass die Killer als nächstes zu ihnen wollen, und legen sich mit gezogenen Waffen hinter einem Sofa in Deckung. Doch niemand kommt. Mit der PSI-Fähigkeit „Leben entdecken“ bemerkt Doc T drei Leute, die gerade an ihrem Stockwerk vorbei das Treppenhaus hoch rennen, scheinbar wollen sie zum Dach. Er ruft Scarab an, die Leiche aus der Fahrstuhltür zu nehmen, damit sie schneller oben sein können, dann rennen sie zum Fahrstuhl. Oder versuchen das zumindest, denn Pilot kommt nicht wirklich schnell voran, seine Füße schmerzen einfach zu sehr zum Rennen. Beim Bad-putzen-auf-Knien hatte ihm das noch gefallen, jetzt wünscht er sich, die Reitgerte hätte nicht ganz so oft seine Fußsohlen getroffen. Doc T muss beim Fahrstuhl warten, bis Pilot angehumpelt kommt, dann fahren sie nach oben, um die Flüchtenden abzufangen, während Scarab versucht, in Janisbergs Zimmer einzubrechen, doch er bekommt das elektronische Schloss nicht so schnell auf. Pilot und Doc T kommen oben an und sehen einen der Täter, der gerade ein Fenster eingeschlagen hat und rausspringen will. „Keine Bewegung!“, schreit Pilot und zieht seine Dienstwaffe. Der Mann reagiert nicht und springt, Pilot schießt hinterher und trifft ihn noch, aber nicht tödlich: Als sie dem Fallenden hinterher blicken, sehen sie, wie dieser seinen Basejump-Schirm öffnet und in Richtung Hinterhöfe steuert. Sie rufen Scarab an und geben ihm den Auftrag, ihn zu verfolgen. Dann bemerkt Doc T, dass die anderen beiden noch im Treppenhaus sind, der eine war wohl vorgerannt und hatte die anderen abgehängt. Die Ermittler gehen mit schussbereiten Waffen in Position, und es gelingt ihnen, die beiden Vermummten (relativ) professionell zu stellen und zu überwältigen, ohne schießen zu müssen. Sie bringen die Verhafteten in ihr Zimmer, um sie zu befragen. Doc T spielt dabei den Psychopathen, und nach einigen kleinen Patzern („Siehst du meine Driller-Drone hier? Weißt du, was das ist?“ - „Das ist ein runder Lautsprecher, Modell Raidon TX-546, Sie bluffen ja bloß!“) gelingt es den beiden Ermittlern, einen der Verhafteten zum Sprechen zu bringen, da sie ihn glauben machen, Doc T hätte seinen Kollegen im Nebenzimmer gerade ermordet und ihm würde das gleiche passieren, wenn Pilot ihn nicht zurückhalte. Die Ermittler erfahren: Die drei Gangmitglieder haben 10.000 Tyrek von Arvin Roche erhalten, wenn sie Janisberg umbringen und es wie ein normaler Raubmord aussieht. Roche habe sie bei seinem illegalen Laden im Hafen (Pier 29) angesprochen, dorthin bringe er auch die Mädchen, doch die Gang wüsste nicht, wofür. Doc T kommt ins Zimmer, zeigt Pilot den Rotwein aus der Minibar und beginnt darüber zu reden, wie gut dieser wohl zu der Leber des Typen passen würde, den Pilot gerade verhört. Da bricht ihr Verdächtiger völlig zusammen. „Nein, ihr seid welche von denen! Die Irren, für die Roche in seinem Restaurant Menschen schlachtet!“ Doc T betäubt den Typen, wobei er ihn fies angrinst, was zu einem gelben Fleck im Teppich führt. Sind sie beim Einschüchtern etwa zu weit gegangen? Egal, die beiden lassen die Verhafteten betäubt und mit Kabelbindern gefesselt in der Suite zurück und bestellen ein Taxi Richtung Hafen, wo sich die Gang treffen wollte. Wenn sie genug Beweise finden, könnten sie Roche vielleicht erpressen, den Impfstoff für Ayal-6 rauszugeben. Scarab meldet sich wieder, er hat den Flüchtenden nicht wiederfinden können, der ist entwischt. Inzwischen ist auch Eye aus dem Heilungstank erwacht, sie hat ihre Grippe auskuriert und will dazustoßen. Folgender Plan wird gemacht: Eye, Pilot und Doc T wollen sich im Hafen treffen, um Roches Lagerhaus zu untersuchen und um das dritte Gangmitglied mit Janisbergs Brieftasche zu finden, während dessen soll Scarab ins Hotel zurückkehren und nochmal versuchen, in das Zimmer von Janisberg einzubrechen und Beweismaterial gegen Roche zu sichern, das dieser gesammelt hat, bevor jemand die Leiche findet und Securitas anrückt und alles mitnimmt. Es ist 2 Uhr 46, als die Ermittler im Hafen eintreffen.

Spielsitzung 21. Juni 2005

An Bord der Santa Maria:

Eye erwacht aus dem Heilschlaf und steigt aus dem Heilungstank. Seltsamerweise geht es ihr sehr viel schlechter als zuvor. Sie fühlt sich fiebrig und ihre Wahrnehmung ist verschwommen und neblig. Im Raum scheint eine weitere Person zu sein. Sie kommt auf Eye zu. Ein Mensch in einem plüschigen Eichhörnchenkostüm. Er nimmt seine Maske ab und Eye erkennt den Typen. Sie hatte ihn in einem Rehabilitations-/ Wiedereingliederungsprogramm kennengelernt, nachdem sie nach Jahren Retrowelt in das HiTec Leben zurückkehrte. Sein Name ist Josh, soweit Eye sich erinnert. Er spricht Eye an. Er habe den Weg nach Vandren (Hauptstadt Untalans) gefunden und sie solle ihm folgen. Josh sagt Eye,

dass Desancora in Vandren auf sie warte. Mitten im Raum scheint ein vorher unbemerkter Gang zu sein. Er ist mit einem grünen Pfeil auf dem Fußboden markiert. Josh geht darauf zu. Auf Eyes Frage, wie lange sie unterwegs sein werden, antwortet er so was in der Art wie „SEHR lange!“. Eye beschließt Ihren Kollegen eine Notiz zu hinterlassen und scribbelt „Josh ist aufgetaucht. Kennt den Weg nach Vandren. Gang im Flur?!“ Josh drängt zur Eile. Eye folgt in den seltsamen Gang. Sie macht ein paar Fotos und schaltet die Videoaufnahmefunktion ein. Der Gang führt zu einem zylindrischen Raum von Dimensionen, die das Ausmaß des Raumschiffes bei weitem sprengen müssen. Der Durchmesser scheint bei ca. 1 Kilometer zu liegen. An der Wand entdeckt Eye eine Art Wendeltreppe, die in die Tiefe führt. Josh läuft voraus. Eye folgt. Sie ist ziemlich erschöpft und hat schon jegliches Zeitgefühl verloren, als sie auf einmal den Boden des Raumes erreicht haben. Josh öffnet eine Luke im Boden, auf der in künstlerischer Schnörkelschrift Vandren steht. Eine Leiter scheint noch weiter in die Tiefe zu führen. Josh springt geradezu hineine und winkt Eye ihm zu folgen. Ihr erster Impuls ist die Klappe zuzuwerfen. Ihre Cyberoptik warnt ebenfalls. Der Schacht ist signalrot. Da verliert Eye das Bewusstsein und klappt zusammen...

Als Eye wieder zu sich kommt, liegt sie im Antriebsraum neben einer geöffneten Wartungsluke, die direkt in den Plasmastrom des Antriebs führt. Sie schließt die Luke, sieht sich um. ... Geht kopfschüttelnd zurück in die Krankenstation. Nichts mehr von dem geheimnisvollen Gang zu sehen, auch sonst nichts Merkwürdiges. Erstaunlicherweise fühlt Eye sich wieder super fit, keine Hitzewallungen, ihre Wahrnehmung ist wieder normal. Sie findet Ihre Nachricht an die Kollegen, doch darauf steht: „Ich werde nach Vandren gehen und dort die Ewigkeit verbringen!“ Eyes Schrift, eindeutig. Ein Blick auf die Uhr zeigt, dass seit Ihrem Erwachen ca. 6 Stunden vergangen sind. Die Aufzeichnungen des Kraken Visionaire zeigt 6 Stunden statisches Rauschen.

Leider ist keine Zeit mehr, diesem seltsamen Ereignis näher auf den Grund zu gehen, denn Eye muss sich auf den Weg zum Treffpunkt mit den Kollegen machen. Sie nimmt einen Linienflug und begibt sich zum vereinbarten Treffpunkt im Hafengebiet.

Nusei-2, Stadt Howaxington, Hafengebiet, 2 Uhr 46 Ortszeit:

Doc T und Pilot treffen auch zeitnah ein. Pilot hat ein äußerst glückseliges Grinsen im Gesicht und humpelt etwas seltsam daher.... Die beiden klären Eye kurz über die „wesentlichen“ Ereignisse auf und erläutern den aktuellen Plan. Scarab ist noch nicht aufgetaucht.

Die Ermittler begeben sich Richtung des zu sondierenden Lagerhauses, als Doc T auf einmal einen schnell erstickten Schrei zu hören glaubt. Er überredet die beiden anderen, dem auf den Grund zu gehen. Sie schleichen in die Gasse, aus der das Geräusch kam und finden folgendes Szenario vor: ein Typ liegt am Boden. Eine weibliche Person bedroht ihn ganz offensichtlich mit einer Handfeuerwaffe. Eine weitere Frau sitzt hinter dem „Opfer“, nicht ganz erkennbar wie und zu welchem Zweck. Die Frau mit der Knarre fragt „Okay, Kumpel, wie ist das mit Piercing?“ und zielt auf seine „Männlichkeit“. Doc T erkennt den am Boden liegenden Typen als eben den, der im Hotel aus dem Fenster gesprungen und somit entkommen ist.

Er geht auf das Dreiergespann zu und labert den Mädels samt Typ einen Knopf an die Backen, dass die Heide wackelt... Mit Erfolg! Doc Ts Kenntnisse der subtilen und mit Freude angewandten Foltermethoden der beiden Frauen und einige Exkurse in mehr oder weniger gute Notlügen, die dann doch bei der Wahrheit enden, führen dazu, dass man auf einmal neue „Partners in Crime“ gefunden hat:

Die beiden Frauen Vown und Jena arbeiten für Kage Godesu, eine anerkannte Frauenhilfsorganisation mit Ursprüngen in Nyhod und dem zweifelhaften Ruf, Gewaltpornographie unter dem Deckmäntelchen der Aufklärung und Sensibilisierung für die Thematik vertreiben (Das finden Doc T und Eye aber erst später heraus...). Vown und Jena waren auf die Schläger von Roche aufmerksam geworden, weil diese ein Mädchen, das in einem der Kage Godesu Frauenhäuser Schutz suchen wollten, direkt vor einem ihrer Büros entführten.

Man einigt sich darauf, dass die Ermittler den Typen (Donald Stilth), das Schwein Roche und 70% der Beute aus dem Stürmen des geheimen Menschen-Restaurants Roches erhalten. Vown und Jena wollen nur die Mädels von der Karte befreien und 30% der Eintrittsgelder. Klingt spannend und etwas Unterstützung ist besser als gar kein Plan. Pilot hat zwischendurch den Eindruck, die beiden Frauen könnten Gedanken lesen.

Vown und Jena machten bei der Planung des Überfalls auf das Kannibalenrestaurant einen seltsamen Eindruck, bei dem Vorschlag, eine der Frauen könne sich ja von den Wachen gefangen nehmen und reinschleppen lassen, wenn die Ermittler auf Infiltration statt auf Frontalangriff beharren wollten. Dies würde zwar mit Sicherheit involvieren, von den Wachen vergewaltigt zu werden, aber das mache einer Kämpferin ja nichts aus, man könne sich später befreien und von innen für Ablenkung sorgen, während der Rest der Gruppe durch die Fronttür stürmt. Der Vorschlag wurde zwar als zu gefährlich verworfen, denn die Wachen könnten diese Person auch gleich erschießen, außerdem hielt man ein solch riskantes Vorgehen aufgrund der geringen Anzahl an Wachmännern nicht für notwendig.

Fraglich ist nur, wie die beiden zu der These kamen, eine Vergewaltigung mache ja nichts. Sind sie selbst wirklich so abgehärtet oder haben sie ein solches Bild vom generellen Zusammensein von Männern und Frauen, oder war es nur so dahingesagt?

Trotz der ganz offensichtlichen Abneigung gegen jeden Mann, sind Kage Godesu bereit zu kooperieren und versprechen etwas Sprengstoff zu besorgen auf speziellen Request von Doc T. Man tauscht Hancorn-Nummern aus und vereinbart, sich in der Nacht des Festes (morgen) um 02:00 am vereinbarten Treffpunkt einzufinden. Vown und Jena überlassen Donald Stilth den Ermittlern. Der Typ wird mit Narkotika stillgelegt. Pilot holt den Gleiter, Doc T und Eye gehen mit der Geisel im Schlepptau schon ein Stück entgegen, während Vown und Jena sich um Ausrüstung und Transport kümmern wollen und nebenbei noch das Gebiet sichern und die Lage sondieren.

Raumschiff Santa Maria, ca. 4 Uhr Ortszeit:

Bevor die Ermittler in der nächsten Nacht zum Hafen zurückkehren, um Roches illegales Restaurant hochzunehmen, machen sie sich im Kliploth-Netz noch über ihre neuen Verbündeten schlau, Eye versucht außerdem herauszufinden, was aus Josh wurde, den sie schon seit Jahren nicht mehr gesehen hat. Die Suche über Kage Godesu ergibt: Die Organisation ist als gemeinnützig anerkannt (was in Kliploth allerdings nicht viel heißt, denn auch die Yakuza gilt dort als gemeinnützig!). Umstritten bleibt Kage Godesu wegen des Handels mit Gewaltpornographie (die weit über alle SM-Bereiche hinausgeht und eher in Richtung Snuff tendiert), fraglich ist auch, woher das Material stammt. Kage Godesu behauptet, es handle sich um heimlich gefilmte sexuelle Gewalt in Nyhod-Gefängnissen. Kage Godesu vertreibt diese Videos nicht nur zu Aufklärungszwecken, sondern gibt offiziell sogar zu: "Es ist besser, wenn eine Frauenhilfsorganisation diesen Vertrieb übernimmt, denn gehandelt wird mit dem Zeug ja sowieso. Doch wenn wir den Handel übernehmen, kommt das Geld dafür wenigstens misshandelten Frauen zugute, nicht irgendwelchen perversen Händlern. Außerdem sind die Preise unseres Materials so hoch, das darin gleich Reparationszahlungen dieser perversen Kunden enthalten sind. Wir sorgen also dafür, dass diese perversen Schweine für ihre Triebbefriedigung dann wenigstens noch für einen guten Zweck zahlen müssen." So ähnlich kann man es auf den Webseiten der Organisation nachlesen. Böse Zungen hingegen behaupten, Kage Godesu würden die Filme nicht nur vertreiben, sondern selbst produzieren, ganz klar gegen den Willen der Darstellerinnen. Bewiesen wurde bisher nichts in diese Richtung, doch es bleibt fraglich, wohin die Frauen verschwinden, denen die Organisation beim Untertauchen hilft, denn öffentlich wieder aufgetaucht ist bisher keine. Vielleicht hat Kage Godesu ein gutes Programm zum Untertauchen und Verstecken mit plastischer Chirurgie und Beschaffung einer neuen Identität, vielleicht verbirgt sich aber auch etwas ganz anderes hinter der gemeinnützigen Organisation. Man weiß es nicht...

Die Recherche über Josh ergibt zuerst mal die Schlagzeile "Bizarrer Selbstmord in Waschmaschine", und einen Artikel über einen Studenten namens Josh, der die große Industriewaschmaschine seines Wohnheims für ein Dimensionstor hielt und damit in eine mythologische Stadt namens Vandren reisen wollte, dies ließ sich aus seinen Tagebuchaufzeichnungen entnehmen. Scheinbar hatte der Student, der schon mehrere Psychiatrieaufenthalte hinter sich hatte, jeglichen Realitätsbezug verloren, auf jeden Fall kam er bei dieser "Dimensionsreise" durch etliche Knochenbrüche oder durch Ertrinken ums Leben, der Gerichtsmediziner konnte nicht mehr feststellen, was zuerst tödlich war... Bei Josh war es eine Waschmaschine, bei Eye der Schiffsantrieb, fraglich ist nur, wieso Eye vorher Josh halluzinierte, obwohl sie zu diesem Zeitpunkt noch nichts über sein Schicksal wusste. Nach einigem Nachdenken und Anwendung einer Art Selbsthypnose-technik konnte Eye sich erinnern, was dieser Dorian Gray ihr angetan hatte, im Aizerdisplay war schließlich das Wort mvvandrenv0.97 zu lesen. Es kam Vandren vor, und V0.97, also eine Beta-version von irgendwas, das sich mit MV abkürzen lässt. Doc T denkt über grenzwissenschaftlichen Unsinn nach, von dem er mal gelesen hat, und meint schließlich, es könnte ein mnemetisches Virus gemeint sein, an dem wohl mal irgendwer erfolglos(?) geforscht habe, doch die zugehörige Webseite wurde gelöscht, oder Doc T kann sie nicht wiederfinden. Nach seiner Erinnerung sollte ein Mnemetisches Virus eine Art Computervirus für die Psyche sein, in etwa eine Idee oder Vorstellung, die so destruktiv ist, dass sie jeden in den Wahnsinn treibt, der davon hört und sich mit dieser Idee beschäftigt. Ob es sowas gibt oder geben kann, und was das für ein Gedankengebäude sein müsste, darüber kann man nur mutmaßen. Dennoch vermutet der Doc, dass Dorian Gray Eye damals via Aizer irgendwie mit einem solchen mnemetischen Virus infiziert habe, das ihr jetzt langsam den Verstand raube, weil ihr Unterbewusstsein sich mit der unterschweligen Einspielung beschäftige und daran kapitulieren würde. Scans von Eyes Gehirnfunktionen, die der Doktor gemacht hat, interpretiert er jedenfalls in diese Richtung. Eye beschließt, sich nach dem Auftrag an Mister Andarek von DoubleShark DethTec zu wenden, dieser hatte schließlich angeboten, sie könnten Eye im Konzern mal untersuchen, wenn wegen Dorian Grays angeblicher Biowaffe noch irgend etwas nachkäme.

Nusei-2, Stadt Howaxington, Hafengebiet, Geheimes Restaurant von Roche, 23 Uhr Ortszeit:

Doc T platziert mittels seiner Schleuder nach einem Fehlversuch doch noch eine kleine Sprengladung zur Ablenkung an die Seite des Lagerhauses. Zeitgleich mit der Explosion dieser geht eine kleine von Vown und Jena angebrachte Sprengladung am Türschloss hoch. Die Ermittler und die KaDe-Emanzen stürmen den Raum.

In der Mitte des Raumes befindet sich eine Arena, die ca. 2 Meter in den Boden eingelassen ist. Darüber hängen in Käfigen die Mädchen. Die Menü-Folge wird mittels lebensgroßen Postern im hinteren Bereich über dem Salatbuffet bekannt gegeben. In der Arena befindet sich noch ein Käfig in welchem ein Wolf sitzt. Seine Hals wurde modifiziert, so dass keine „normal“ aufgenommene Nahrung in seinen Magen gelangt, sondern gleich nach dem Schlucken wieder herausfällt. Aufgabe des Wolfes ist das Er- und Zerlegen der Mädchen, sodass den Gästen vor ihrem exklusiven Mahl noch ein spektakuläres Schauspiel geboten wird. Die Gäste scheinen etwas erschrocken, sind teilweise noch von der Sprengladung abgelenkt.

Einer der Wachmänner verpasst Vown einen Streifschuss an der rechten Hand, worauf Jena eben diesen Kerl mit einem gezielten Schuss in den Hals ausschaltet. Eye nimmt sich einen der Wächter vor und schlägt ihn K.O., allerdings konnte diese noch einen Schuss abgeben. Ein glatter Durchschuss durch Eyes rechte Hand, der ziemlich hohen Blutverlust zur Folge hat. Vown zielt auf einen weiteren Wachmann, dieser weicht aus, nur um direkt von einem gezielten Kopfschuss durch Pilot erwischt zu werden. Doc T nutzt das Getümmel und springt in die Arena, einer der Wachleute verpasst ihm dabei einen kleinen Treffer am Fuß. Nichtsdestotrotz erlegt Doc T vorsorglich den Wolf. Einer der beiden noch lebenden Guards schießt auf Eye, diese weicht erfolgreich aus. Jena verbindet Eyes Hand und stoppt so den Blutstrom. Pilot erlegt den Wächter und kassiert einen kleinen Treffer am linken Fußgelenk. Eye zielt auf den noch übrigen Wachmann, patzt aber. Vown erledigt ihn, kassiert dafür aber einen kleinen Treffer an der rechten Hand. Doc T macht derweilen das Schwein Roche dingfest und fesselt ihn mit Kabelbindern in extrafieser Manier, so dass jeder Versuch, die Fesseln an den Handgelenken zu lockern dazu führt, dass Roche sich selbst würgt. Jena und Vown kümmern sich effizient und wie es scheint auch mit gewisser Befriedigung um die anderen Gäste und befreien die Gefangenen. Doc T setzt jeder der geschwächten und noch unter Schock stehenden Mädels einen Vitamincocktail und versucht, sie per psychologisch wertvollem Getexte zu beruhigen. Nicht ohne Erfolg.

Bilanz der Aktion: Roche ist gefesselt und wird inklusive der Beute (Eintrittsgelder 1,2 Mio Tyrek und Schmuck im Wert von ca. 300.000 Tyrek, die Jena und Vown den Ermittlern komplett überlassen schnellstens an Board des Raumschiffs gebracht.

Wie die Ermittler von Roche erfahren, steht die Palette mit den Impfstoffen noch in dem Lagerhaus, weil sein Vorgänger Baxton sie dort abgestellt hatte und sie nach Ayxal-6 schicken wollte (er beugte sich der Erpressung), kam aber nicht mehr dazu, den Versandauftrag zu geben, da er vorher von seinem Konzern ermordet wurde (Biodyne lässt sich halt nicht erpressen und feuert Mitarbeiter, die erpressbar sind, meist mit Kopfschuss). Da die Medikamente nicht mehr gebraucht wurden aber nun mal produziert worden waren, ließ Biodyne die Palette erstmal einfach in ihrem Lagerhaus stehen. Pilots Satscan zeigt, dass es eine relativ ruhige Gegend ist. Die Ermittler beschließen nochmals auf die Oberfläche zu gehen. Scarab deaktiviert die Alarmanlage des Lagerhauses in 10 Minuten und nach einigen weniger erfolgreichen Versuchen mit dem Stapler gelingt es Pilot tatsächlich, die ganze Palette im Gleiter zu verstauen und an Bord der Santa Maria zu bringen, wo Doc T einige Tests durchführt. Es handelt sich bei dem Präparat ganz eindeutig um Viren, die in Zellen eindringen und DNA umschreiben. Weitere Tests an den Samples von Edhiruna Kalivanowelk ergeben, dass der Impfstoff tatsächlich wirkt. BINGO!

Die Ermittler beschließen Roche und Donald Stilth an Securitas auszuliefern. Beide werden an neutraler Stelle „abgelegt“ und per Roche's Handcom erhalten Securitas einen „anonymen“ Tipp zum Aufenthaltsort der beiden.

Orbit von Ayxal-6, 22 Uhr 01 Ortszeit:

Die Ermittler telefonieren mit Sarah Jones und geben einen Lagebericht ab. Sie erbitten Anweisungen zum weiteren Umgang mit der Angelegenheit und mit den Geiseln. Folgendes wird verabredet:

Azure Guard schickt psychologische Betreuung, alles Weitere liegt in der Hand der Ermittler. Die beschließen, ein medienwirksames Tamtam zu veranstalten und verschaffen sich damit zudem noch ein paar „Freunde“. Herr Wenohinaral zeigt sich sehr erfreut und verspricht die Verhandlungen zu führen und die Übergabe von Impfstoff und Geiseln zu übernehmen.

Doc T telefoniert noch mal mit seinem Talkshow-Bekanntem und versucht einiges an Tyrek aus dem fingierten Interview mit Wenohinaral zu schlagen, in der Erwartung auf schlagartig anwachsendes Interesse an dessen Person mit der Aufklärung des Geiseldramas. Leider lässt der Typ sich nicht darauf ein und Doc T schaut unerfreut aus der Wäsche.

Nach dem der Fall nun gelöst scheint, und die Ermittler sich auf eine ruhige Zeit freuen, gibt es noch einen geheimnisumwitterten Anruf. Ein nicht näher zu identifizierender Anrufer fragt nach der Spezialeinheit und auf die stolze Antwort, er sei schon mit ihnen verbunden, sagt er im eindeutigen Dialekt von Ayxal-6, evtl. sogar von Untalan: "Ihr habt euch heute einen Feind fürs Leben gemacht!" Dann folgte ein manträähnliches "'Feind fürs Leben! - Tod für das Leben. - Krieg für den Frieden. - Blut für die Götter."

Spielsitzung 5. Juli 2005

Ben-3, Sitz des Waffenkonzerns DoubleShark DethTec:

Die Ermittler beschließen, mit dem erbeuteten Geld erstmal einige Tage Urlaub zu machen. Dazu wollen sie zum Natasys Tower, dem höchsten Gebäude im Universum, eines der Wahrzeichen Klippoths: 4 Türme, die sich an der Spitze berühren, etwa 15 Kilometer hoch, mehr eine von Gravitationsgeneratoren gestützte vertikale Stadt, als ein Gebäude. Auf dem Weg machen sie einen Zwischenstopp bei DoubleShark DethTec, um sich eine Waffe zu kaufen. Schon der Turm von 2Shark ist eindrucksvoll, obwohl nur 400 Meter hoch, wobei er nur vier Stockwerke hat: Ganz oben liegen die Büros in 3 Stockwerken, der Rest ist die riesige Eingangshalle. An der Rezeption arbeitet ein weibliches Wesen, das vom Aussehen her Baphomet nachempfunden ist, sie nennt sich 'Bane' und behauptet, aus einem Biodyne Forschungslabor geflüchtet zu sein. Schilder auf dem Parkplatz deuten an, dass DoubleShark mit Biodyne verfeindet ist, jedenfalls wurde dort jedem Biodyne-Konzernangehörigen gedroht, er werde das Gelände nicht wieder lebend verlassen, wenn er es zu betreten wagen sollte.

Die Ermittler lassen sich von Xrill Andarek persönlich beim Waffenkauf beraten, danach nimmt er Eye mit auf seine Raumstation, um das mnemetische Virus zu untersuchen. Die Raumstation ist sehr unheimlich und scheint den Naturgesetzen zu trotzen, jedenfalls scheinen die Gänge einer nicht-euklidischen Geometrie entsprungen und wirken viel länger, als sie es von den Ausmaßen der Station her sein könnten. Auch lässt sich kein Sinn erkennen, wofür diese Station überhaupt dar ist. Xrill führt Eye in einige gigantische Halle, scheinbar mehrere hundert Kilometer hoch, in der auch eine Art Thron steht. Eye soll sich auf ein Symbol auf dem Boden stellen und die Augen schließen, damit Xrill „ihre Schicksalslinien visualisieren und untersuchen“ kann, wie er es nennt. Nach kurzer Zeit teilt er Eye mit, dass sie und die anderen bald sterben werden, denn die Linien würden abrupt enden. Er legt ihr eine Hand auf die Schulter und schüttelt auch den anderen Ermittlern noch die Hand. „Das ist Krakoshs Segen“, sagt er, „so einfach. Mit Rasseln durch die Gegend zu springen liegt mir nicht. Aber jetzt könnt ihr überleben...“. Er erzählt den Ermittlern noch, dass das mnemetische Virus nur aktiv wird, wenn Eye körperlich geschwächt oder depressiv sei, er schlägt vor, sie zu ihrer eigenen Sicherheit irgendwo anzuketten. Außerdem erzählt er den Ermittlern noch, dass er höchster Priester des Chaosgottes Krakosh sei und gegen eine Geheimgesellschaft aus Alphega namens 'The Word' kämpfe, die man aus Tarnungszwecken nur 'die Johanniter' nennt, denn wenn man sie beim richtigen Namen nenne, würden sie das als Einladung sehen, die Person, die von ihnen weiß, mit allen Mitteln umzubringen. Der Papst könne ihnen sicher mehr darüber erzählen, sowie der Hotatenius- und der Sankt George Orden der Inquisition. Logenmitglieder würden sich gerne Codenamen aus der literarischen Tradition oder von historischen Persönlichkeiten geben, Dorian Gray sei einer von denen und Xrill hoffe, er komme noch mal zu Eye zurück, um die Wirkung seines Virus zu begutachten, dann solle Eye ihn anrufen und Xrill könne so an Gray herankommen. Außerdem erzählte er noch eine Menge unverständliches Zeug: irgendwas, von dem Dorian Gray nichts wüsste, sei mit dem Virus fusioniert und Eye könne jetzt den Inskriptionen folgen, die Desancora im Netz hinterlassen hat, vielleicht könne sie dadurch irgendwann Tore öffnen. Hä?

Nach diesem Gespräch verabschieden die Ermittler sich und fliegen weiter zum Natasys Tower. Eine seltsame Begebenheit gab es noch: Xrill bot Eye an, ihr traditionelles Katana kostenlos gegen eins von DoubleShark zu tauschen. Sie lehnte empört ab: „In diesem Schwert ist die Seele meines Vaters!“. Pilot sagte als Scherz: „Macht doch nichts, was meinst du, wie viele Seelen du mit dem neuen Schwert sammeln kannst?“. Xrill blickte ihn völlig überrascht an: „Woher weißt du das denn??“. Mehr wollte er dazu aber nicht sagen, als er merkte, dass Pilot seinen Kommentar wohl metaphorisch gemeint hatte. Bei den Ermittlern stellten sich jedenfalls einige Bedenken ein: Mit wem oder was haben wir uns da eingelassen? Sarah Jones hatte ihnen früher schon eine Anekdote über Xrill Andarek erzählt, wonach dieser einmal 20.000 Legionssoldaten habe ermorden lassen, bloß weil ihm im Streit ein Legionsoffizier gesagt hatte, einem Legionär würde der Tod nichts ausmachen. Bei den Ermordeten solle es sich um alle Bekannten, Freunde und Verwandten jenes Offiziers gehandelt haben, der heute in einer Psychiatrie sitze... nur eine Urban Legend? 'Hüter des Schwarzen Flusses, Bringer von Tod und Wahnsinn' wird der Gott Krakosh auf Ben-2

genannt, wie die Ermittler im Netz herausfanden. Ist dieser angebliche Hohepriester und Waffenkonzerner nur der kauzige, aber nette alte Herr, als der er sich ausgibt, oder tatsächlich eine Art Teufel in Menschengestalt?

Eyes Eintrag in ihr persönliches Logbuch:

Haben Sarah Jones den Abschlußbericht übergeben, Urlaub genehmigen lassen und müssen uns auf Abruf bereithalten. Wir reisen trotzdem zum Natasis-Tower. Geht wohl ok.

Pilot springt von einem System zum nächsten und hätt uns fast in einem schwarzen Loch versenkt. Zwischenstopp bei Double Shark Deth Tec. Eigentlich wollten wir mich scannen lassen, haben dann aber erst mal geshoppt. Doc T hat mir die Schulter zerschossen. Leider bin ich ausgerechnet auf ihn angewiesen, sie wieder zu flicken....

Dass wir doch ein paar Spielsachen gekauft haben, scheint Xrill zu gefallen. Er hat uns zu seiner Station mitgenommen und wir haben da die Tests gemacht. Hatte wieder diese verzerrte Raumwahrnehmung. Offenbar hat mir Dorian Grey tatsächlich so ein mnenetischen Virus eingepflanzt.... Zumindest teilweise. Kann unerwartete Auswirkungen haben, weil sich laut Xrill da was verbunden hat. Ich könnte wohl mal Tore öffnen, was auch immer er damit meint. Jedenfalls soll ich bei körperlichen Unpässlichkeiten doch lieber besondere Vorsichtsmaßnahmen ergreifen, um nicht evtl. doch mal nach Vandren zu marschieren....

Hintergründe von DoubleShark DethTec:

DoubleShark DethTec ist mehr als nur Ihr Waffenkonzern der Wahl. Wir sind eine religiöse Vereinigung, die jahrhundertalten Traditionen unseres Heimatplaneten Ben-2 folgt. Die Hohepriester von drei Religionen haben sich zusammengetan, um mit dem Segen folgender drei Meereshöher den „besten Waffenkonzern aller Zeiten“ (laut „Merxx“-Söldnermagazin) zu eröffnen:

Krakosh: Krakosh ist ein riesenkrakenartiger Chaosgott und trägt die Titel „Hüter des Schwarzen Flusses, Bringer von Tod und Wahnsinn, Beschützer des Planeten“. Momentaner Vertrauter ist Xrill Andarek, ein Gründungsmitglied des Konzerns, außerdem genialer Mathematiker und E2. Wundern Sie sich über nichts, und reizen Sie ihn nicht, wenn er schlechte Laune hat, oder Sie werden es bereuen...

Sharak: Zweiköpfiger Hai und unser Firmenlogo. Gott der Stärkeren. Momentaner Vertrauter ist Alexander „Sidney“ Rayne, der Gründungsmitglied Ynal abgelöst hat. Ynal war die Hauptgründerin des Konzerns, die auch die Grundidee zu dem Unternehmen hatte, nachdem ihre erste Idee, eine außerplanetare Sharak-Armee zu gründen, bei den weltlichen Herrschern von Ben-2 auf heftigsten Widerstand stieß. Möge sie in Frieden ruhen, sie fand in einem Streit mit Xrill jemanden, der stärker war.

Roorey: Stachelrochenartiger Gott des Handels, des Pragmatismus und des häuslichen Friedens. Momentaner Vertrauter ist Helos, ein weiteres Gründungsmitglied des Konzerns, zuständig für Marketing, Finanzen, Werbung und CI.

Spielsitzung 2. August 2005

Sehido-6, Natasis Tower, 7 Uhr 22 Ortszeit, Realität:

Die Ermittler landen ihren Raumjäger auf dem Nordparkplatz. Jeder hat andere Pläne, wie er oder sie den Urlaub verbringen will, aber alle wollen in Luxus relaxen und viel Geld ausgeben, das sie den Kunden von Arvin Roche abgenommen hatten. Ein Fremdenführer wird schnell engagiert, der sich um das Buchen von Zimmern und anderen Reservierungen kümmert. Eye und Pilot gönnen sich eine Suite im Luxushotel, Doc T begnügt sich mit einem normalen Zimmer im Mittelklassehotel. Schnell werden Pläne gemacht, was man in den nächsten Tagen an Sehenswürdigkeiten genießen will.

Informationen über den Natasis Tower:

Der Natasis Tower ist mit 15.474 Metern Höhe das höchste freistehende Gebäude im bekannten Universum. Er steht auf Sehido-6 (0,7 EM, erdähnlich, O₂, vollständig bewohnt, Standard, wan-sektA-95) in der Stadt Ellingroob und ist eines der bekanntesten Wahrzeichen von Klippothe. Es handelt sich um 4 quaderartige Türme, die alle 50 Stockwerke durch eine kreuzförmige Brücke verbunden sind. Die Türme sind leicht geneigt und berühren sich oben, dort gibt es eine Aussichtsplattform, von der ein Stahlseil zu einem Satelliten führt. An dem Stahlseil kann man sogenannte Karma-Wagen nach oben schicken, kleine raketengetriebene Holzfahrzeuge (für 25 Tyrek) in den Farben rot und blau. Botschaften darin (blau: Wünsche; rot: Sünden, für die man Vergebung sucht) sollen nach einer Legende an die Sonnengöttin Denitra gehen, die Wagen verglühen in der Atmosphäre. Schickt man den Karma-Wagen, während man Denitra in die Augen blickt (die rote Zwillingssonne ansieht), gehen

die Wünsche in Erfüllung und man findet Vergebung für die Sünden, so jedenfalls die Legende. Wenn man „my wan dai“ (=ich will sterben) auf die Wunschkarte schreibe, erscheine der Todesengel Dremchabaloth und hole die Seele des Todessehnsüchtigen, so eine weitere Legende.

Übersicht der 3860 Stockwerke, Grundfläche jeweils 200 x 200 Meter pro Turm:

Stockwerk	Nordturm	Südturm	Westturm	Ostturm
0001	Eingangsbereich -----			
0002-0071	Reaktoren und Generatoren -----			
0072-1986	Büroräume -----			
1985-2099	Privatwohnungen -----			
2100-2557	Ferienwohnungen -----			
2558-2663	S E C U R I T A S - G E B Ä U D E S I C H E R H E I T -----			
2664-2713	Konzerthallen	Opern	Theater	Musicals
2714-2869	Raumschiffmuseum	Technikmuseum	Modemuseum	Religionsmuseum
2870-2901	Medizinmuseum	Foltermuseum	Wachsfiguren	Kriminalmuseum
2902-2941	Securitamuseum	Waffenmuseum	Computermuseum	Kunstmuseum
2942-2981	Qeralmuseum	Klippothmuseum	Sephirothmuseum	Yakuzamuseum
2982-2993	C L U B B I N G – Z O N E -----			
2982-2987	Pop/Rock	Folk	Romantic/Gothic	Fetish
2988-2993	Industrial	Punk/Indie	Metal	Rap
2994-2999	Quantum Environment Erlebniscafés -----			
2994	Fire	Water	Air	Earth
2995	Forest	Church	Temple	Ether
2996	Deep Sea	Vectorworld	Edo	Qeral-Prison
2997	Prehistoric	Jungle	Mountain	Warzone
2998	Heaven	Hell	Volcano	Hydrogen-Blast
2999	Winterbeach	Summerbeach	Springbeach	Autumnbeach
3000-3004	S E C U R I T A S - G E B Ä U D E S I C H E R H E I T -----			
3005-3769	drittgrößtes Einkaufszentrum Klippoths -----			
3005-3298	Raumjäger	Raumschiffe	Mitsubishi-AVs	kl.AV-Läden
3299-3440	Jeelib Bookstore	Indesco-Möbelhaus	Nesage-AVs	Dinala-AVs
3441-3510	UNB-Media	Velnon-Music-Store	The Archive (TV)	316 Kinosäle
3511-3599	Dilahn Computers	ACHT-Computers	Qinda-Computers	kl.Computerläden
3600-3693	Kasap-Modewelt	Jinana-Mode	Pleg's-Modediscout	kl.Modegeschäfte
3694-3699	diverse Lebensmittel	diverse Läden	diverse Läden	Sexshops
3700-3769	Bortech	Biodyne	Raidon	Vilas/Hellion
3770-3800	Golfplätze	Simulatorhalle	Kasino	Sporthallen
3800-3858	Luxushotel	Mittelklassehotel	Schwimmbad	Basejump-Center
3859	R e s t a u r a n t -----			
3860	P l a t t f o r m -----			

Lage der Türme: Nord Ost
West Süd

Sehido-6, Suite im Luxushotel des Natasis Towers, gegen 9 Uhr Ortszeit, Realität

Eye bleibt erstmal im Zimmer und bestellt sich bei den Modedesignern Kasap und Jinana Models für eine Privatmodenschau in der Suite. Sie lässt sich diverse Kollektionen vorführen, wobei ihr die Sachen von Kasap nicht so gut gefallen, die der Konkurrenz aber schon, wo sie auch ausgiebig einkauft. Insgesamt kostet der Spaß über 50K Tyrek. Gegen Spätnachmittag will sie mit Pilot auf die Aussichtsplattform, danach glauben die beiden, mit Doc T zum Essen verabredet zu sein, aber das ist ein Missverständnis, denn der Doc sagte 'morgen'.

Pilot interessiert sich für das Foltermuseum, aber noch mehr für die Simulatoren dort, in deren virtueller Umgebung man Foltermethoden ausprobieren kann (aktiv wie passiv). Er nimmt eine passive Simulatortour über mehrere Stunden, und ja, es gefällt ihm. Danach kauft er sich eine neue Badehose und geht ins Schwimmbad, dessen Attraktion die von Gravitationsfeldern gehaltenen, scheinbar unbegrenzten Wasserbecken sind. Eines dieser Becken ist an der Außenwand, man kann sich dort etwa 30 Meter aus dem Gebäude schießen lassen, 10 Meter in die Tiefe fallen lassen und wird dann von einem Gravitationsfeld aufgefangen und ins Wasser zurückgezogen. Pilot überlegt lange, ob er sich traut, schließlich nimmt er allen Mut zusammen und riskiert es. Danach ist er völlig fertig und etwas von der Rolle, er hatte einfach unterschätzt, wie viel Adrenalin der Körper ausschüttet, wenn man sich in etwa 15 Kilometern Höhe aus einem Gebäude schießen lässt. Er vergisst doch glatt, sich umzuziehen und macht sich noch mit der Badehose auf zur Plattform, wo er sich mit Eye treffen will.

Doc T bleibt erstmal im Zimmer, weil er Stimmen hört, besser gesagt eine, die ihn damit verhöhnt, dass sein 'brillanter' Plan gescheitert sei, er habe ja noch nicht einmal den getroffen, den er suchte, und jetzt würde seine Frau vergeblich auf seine Rückkehr warten. Die Stimme nennt ihn Sender, vielleicht auch Sander oder Xander, so genau hat er es nicht verstanden. Er begibt sich in Meditation, um zu versuchen, mehr über seine Vergangenheit und die (innere?) Stimme in Erfahrung zu bringen, kann sich aber beim besten Willen an nichts erinnern. Die Stimme sagte außerdem noch, dass sie dafür verantwortlich sei, den Doc nach Ayxal-6 zu bringen, statt zu seinem eigentlichen Ziel, an das er

sich nicht mehr erinnern kann. Danach begibt er sich in die Sporthallen, um sich vom Fremdenführer den besten und teuersten Kampfsportlehrer dort für ein ausgiebiges Einzeltraining zu mieten. Danach sieht er sich das Wachfigurenkabinett an, abends will er noch in eine Oper.

Sehido-6, Aussichtsplattform des Natasiss Towers, 16 Uhr 12 Ortszeit, Realität

Pilot und Eye genießen die Aussicht, und stellen sich auch für einen Karmawagen an, eine Touristenattraktion, bei der man einen kleinen Holzwagen für 25 Tyrek kauft, einen Zettel mit einem Wunsch darin platziert und den Wagen dann an einem Stahlseil (das zu einem Satelliten führt) in den Weltraum schickt, wo er in der Atmosphäre verglüht. Der Legende (oder Touristenattraktion nach) wird der Wunsch von der Sonnengöttin Denitra empfangen und vielleicht gewährt, außer einem Wunsch kann man auch eine Bitte um Sündenvergebung schicken. Schickt man allerdings einen Todeswunsch, erscheine der Todesengel Dremchabaloth, so sagt es jedenfalls der Prospekt für Touristen. Damit man den Wunsch geheim und ungesehen schreiben kann, ist die Umgebung des Stahlseils umgittert, davor gibt es Kabinen, wo man privat seinen Zettel schreiben kann. Ansonsten herrscht auf der Aussichtsplattform nämlich ein völliges Gewühl, da immer sehr viele Touristen dort oben sind. Eye und Pilot stellen sich an, kaufen beide einen Wunschwagen und gehen in eine Kabine. Beim Schreiben bemerkt Pilot plötzlich, dass er eigentlich noch gar nicht fertig ist, faltet den Zettel aber trotzdem zusammen, steckt ihn in den Wagen, geht zum Stahlseil, hängt den Wagen ein und zündet die Triebladung. Als er den aufsteigenden Wagen verglühen sieht, realisiert er, was er eigentlich geschrieben hat: 'Doc T, Eye und ich wollen sterben!'. Pilot vermutet, jemand habe seinen Körper mit der (extrem seltenen Doppelether-) PSI-Fähigkeit 'Übernehmen' kontrolliert, dazu hätte ihn der Psioniker nur kurz berühren müssen, wozu eine Menge Leute im Gewühl auf der Plattform Gelegenheit hatten. Pilot wird unwohl, er blickt sich panisch um und sieht einen Mann in einem Mantel bei der Absperrung, der ihn angrinst. „Wird erledigt!“, flüstert dieser Pilot zu.

Eye wollte gerade ihren Wagen einhängen und starten, bemerkt dann aber, dass etwas bei Pilot nicht stimmt. Sie rennt zu ihm und lässt den Wagen fallen, zumal das Gefahrwarnsystem ihrer Cyberoptik gerade verrückt spielt und die gesamte Umgebung rot darstellt. Pilot sagt ihr kurz, was geschehen ist, dann begeben sich beide so schnell sie können zum nächsten Expresslift, sie wollen nur weg von hier. Der Mann im Mantel rief ihnen nach: „Ihr seid schon tot! Krieg für den Frieden, Tod für das Leben, Blut für die Götter!“. Verdammt, nicht mal im Urlaub am anderen Ende der Galaxis hat man Ruhe vor den Spinnern von Ayxal-6! Der Kerl muss ihnen absichtlich nachgereist sein...

Sehido-6, Ausgang des Expresslifts Stock 2994 Westturm, 17 Uhr 22 Ortszeit, Jenseits(?):

Als Pilot und Eye aus dem Fahrstuhl kommen, hat sich die Umgebung verändert. Alles ist dunkler und scheint verlassen zu sein, jedenfalls ist auf dem ganzen Stockwerk niemand zu sehen. Die beiden wollten zum Edo-Cafe, wo sie glaubten, mit dem Doc verabredet zu sein.

Sehido-6, Wachfigurenkabinett im Westturm, 17 Uhr 22 Ortszeit, Jenseits(?):

Doc T war gerade in einen Fahrstuhl gestiegen, um auf die nächste Etage zu fahren. Dort angekommen bemerkte er, dass alles viel dunkler geworden war, und die Etage war verlassen. Doc T rief die anderen an, bemerkte aber, dass nur der interne Funk des HanComs funktionierte, eine Verbindung nach draußen gab es nicht. Zum Glück erreichte er die anderen und man beschloss, sich zu treffen und in Funkverbindung zu bleiben. Doc T fuhr zu Ebene mit den Aufgängen zu den Theatersälen, dort sah er zwei Leute sitzen, die ihm den Rücken zugekehrt hatten. Irgendetwas stimmte nicht, er zeigte den anderen das Bild über HanCom-Kamera. „Das sind keine Menschen!“, rief Pilot, „Bleib bloß wo du bist und geh nicht näher ran! Wir kommen zu dir!“. Pilot hatte erkannt, dass die Haut der beiden weiß und schuppig war. Wenige Minuten später waren sie beim Doc.

Sehido-6, Ausgang des Expresslifts Stock 2664 beim Theater, Westturm, 17 Uhr 31 Ortszeit, Jenseits(?):

Als Eye und Pilot gerade aus dem Fahrstuhl traten, erhoben sich die beiden Gestalten und rannten eine Treppe hinauf. Von weiter oben waren Geräusche zu hören, dann ein Schrei, und jemand schlug auf den Boden auf, scheinbar war er etliche Stockwerke höher über ein Geländer gestürzt worden. Eine donnernde Stimme von Oben war zu hören: „Ja, du auch! Es war dein Wunsch, der mich rief, wenn du auch den Körper eines anderen benutztest...“. Die Ermittler erkannten den Gestürzten, der tödlich verletzt war: Es war der Typ im Mantel von der Plattform, vermutlich der E2-Psioniker, der Pilot kurz übernommen hatte. Dann waren Flügelschläge hörbar, und ein etwa 2,5 Meter großes, humanoides Wesen mit großen schwarzen Flügeln schwebte zu ihnen herunter, blieb aber etwa 5 Meter über den Ermittlern in der Luft schweben. Der Todesengel!?! „Ich bin hier, euren Todeswunsch zu erfüllen“, donnerte das Wesen, Proteste der Ermittler schien es zu überhören oder ignorierte diese absichtlich. Die Ermittler hatten nur einen Gedanken: Schnell, zum Fahrstuhl!

Das Wesen breitete die Arme aus. „Folgt mir in die Dunkelheit!“. Die Umgebung veränderte sich, sie wurde in ein violetteres Licht getaucht, schwarze Strahlen und Blitze zuckten umher. Die Ermittler merkten, wie sie rapide schwächer wurden, sie versuchten, den Fahrstuhl zu erreichen, doch konnten sich nicht länger auf den Beinen halten. Während das dunkelviolette Licht sie umkreiste, hatten sie das Gefühl, etwas greife ihre Existenz selbst an und löse sie langsam auf. Dann kam die Dunkelheit...

Sehido-6, Ausgang des Expresslifts Stock 2994 beim Theater, Westturm, Zeit unbekannt, Jenseits(?):
Als die drei wieder zu sich kamen, war das geflügelte Wesen fort, sie lagen immer noch an der Stelle, wo sie zusammengebrochen waren, fühlten sich aber etwas besser. Neben ihnen rappelte sich der Typ im Mantel auf und stöhnte: „Scheiße, hat das weh getan!“. Der war doch eben noch tot?! Die Ermittler sahen ihn entsetzt an, er hatte sich verändert: Seine Haut war weiß und schuppig, seine Augen schienen verschwunden, nur noch zwei tiefe schwarze Löcher, aus denen eine unnatürliche Dunkelheit hervordrang. Ein Zombie? Ein Geist? Was auch immer, der Fluchtreflex war stärker, die Ermittler ließen ihn zurück, rannten in den Fahrstuhl und fuhren erstmal einige Stockwerke nach unten. Sie untersuchten sich gegenseitig, keine weiße Haut, keine schwarzen Augen, sie schienen okay und lebendig. Doc T fühlte seinen Puls. Er raste. Okay, wir leben, aber bloß weg von hier, dachten sie sich und fuhren ganz nach unten.

Sehido-6, Westturms des Natas Towers, Zeit unbekannt, Jenseits(?):
Eine böse Überraschung, als sie die Ausgangstür im Erdgeschoß öffneten: Nur Dunkelheit da draußen, wie eine tiefschwarze Wand. Pilot berührte sie vorsichtig mit einem Finger, er glitt in die Dunkelheit hinein, sie fühlte sich weder warm noch kalt an, Pilot spürte gar nichts. Er zog den Finger zurück. Entsetzt stellte er fest, dass der Finger nicht mehr da war, aber es gab keine Verletzung, die Haut war dort zusammengewachsen, bis wohin er den Finger in die Dunkelheit gesteckt hatte, so, als hätte er diesen Finger nie gehabt. Aufgelöst, aus der Existenz gelöscht. Pilot war entsetzt. „Scheiße, ich wäre da fast ganz reingerannt! Mein Finger!!!“. Doc T hielt ihn fest und versuchte, ihn zu beruhigen. Die Ermittler überlegten, was sie tun sollten. Raus konnten sie da wohl kaum. Eye hatte schließlich folgende Idee: „Wir machen es rückgängig! Wir gehen aufs Dach zurück und schicken einen Karmawagen mit Wunschzettel 'Wir wollen leben!'. Klingt logisch, oder?“. Die anderen stimmten zu, das war zumindest ein Plan. Also zurück zum Fahrstuhl. Im Fahrstuhl bemerkten sie, dass ein Kabel der Konsole plötzlich zu schmoren begann, der aufsteigende Qualm formte ein Muster, in dem die Ermittler Buchstaben zu sehen glaubten: 'COME ... H-'. Was sollte das bedeuten? Trotz des schmorenden Kabels fuhr der Fahrstuhl weiter und erreichte schließlich das Dach. Doch eine neue, böse Überraschung, denn auch hier nur diese Dunkelheit, der Strahler über dem Ausgang schien sie wenige Meter zurückzudrängen, mehr nicht. Auch hier kein Durchkommen! 'Wir brauchen mehr Licht!', dachten die Ermittler sich, und überlegten einen neuen Plan. Doc T hatte dann die Idee, sich aus einem Fahrzeuggeschäft einen stark beleuchteten AV zu holen, mit dem könne man vielleicht durch die Dunkelheit fliegen, denn das Licht des Strahlers konnte sie ja auch etwas zurückdrängen. Die Ermittler fuhren zum Verkaufshaus von Mitsubishi-AVs, in dem etliche Fahrzeuge standen, auf mehreren Etagen, in der Mitte ein runder Schacht mit einem gläsernen Fahrstuhl. „Das ist unser Gebiet! Haut ab!“, brüllte jemand von oben. Die Ermittler ignorierten es, da schlug ein Schuss neben Doc T in die Wand ein. Die Ermittler suchten Deckung und begaben sich zum Fahrstuhl in der Mitte, sie wollten den Schützen abfangen. Beim Emporfahren im Schacht schmorte wieder ein Kabel und der Qualm zog seltsame Bahnen, Pilot war so geistesgegenwärtig, einen tragbaren Strahler von unten mitzunehmen, und leuchtete damit jetzt den Qualm voll aus. Tatsächlich formten die Rauchpartikel wieder eine Botschaft, im Licht des Strahlers jetzt gut lesbar: 'COME H-... THE THING THAT KILLED HIM... THE ONL...'. Sie überlegten kurz, was das bedeuten könne. Gab es nicht irgendwo ein Hydrogen Blast Cafe, erinnerte Eye sich, oder bezog sich H- nicht auf Wasserstoff, sondern auf etwas anderes? Der Fahrstuhl hielt, von dem Schützen erstmal keine Spur. Pilot entdeckte eine Vitrine mit ferngesteuerten Modell-AVs. Damit konnte man es testen, die Ermittler begaben sich zu einer Außentür, die zu einer Brückenkonstruktion zwischen den Türmen führt, wie man sie alle 50 Stockwerke findet. Das Licht des Strahlers schien einen kleinen Tunnel vor sich in die Dunkelheit „graben“ zu können. Doc T kam auf den Gedanken, nach einem Poser-AV zu suchen, das durchsichtig war und dessen Karosserie aus Lichtleitern bestand und das Fahrzeug rundrum voll beleuchtete, er hatte das mal in einem Katalog gesehen. Und laut Infoterminal befand sich dieses Modell tatsächlich im Angebot dieser Filiale! Damit könnte es klappen! Im Gang standen den Ermittlern dann plötzlich drei Leuten gegenüber, einer mit einem Gewehr, zwei mit Eisenstangen bewaffnet. Alle im Alter von etwa 20, schien eine Gang zu sein, Haut weiß, Augen schwarze Löcher. „Das ist unser Gebiet...“, begann der Typ mit dem Gewehr, der der Anführer zu sein schien, und bemerkte dann: „Hey, ihr lebt ja noch! Sorry, aber wir brauchen euer Leben!“. Sie griffen an. Eye traf einen mit dem Schwert und durchtrennte die Haut, die wie stark gespanntes Gummi zurückschnellte, darunter nur Dunkelheit, die das Schwert durchdrang (es löste sich nicht auf, wie Pilots Finger in der

Dunkelheit draußen), aber es schien dem Wesen keinen nennenswerten Schaden zuzufügen. Pilot hatte die Idee, seinen Gegner über das Geländer in den Schacht zu werfen, immerhin ging es dort 50 Stockwerke nach unten. Nach einem Handgemenge gelang ihm das, und mit Eyes Hilfe konnten sie auch einen weiteren Angreifer in die Tiefe befördern, dem Doc T bereits das Gewehr abgenommen hatte, es war ihm aber nicht gelungen, jemanden zu treffen. Der letzte der Gang hielt inne: „Hey, lass uns aufhören, ja? Da geht's ganz schon tief runter, tut bestimmt weh... Peace, okay?“. Die Ermittler hielten ihn sorgsam im Auge, Doc T richtete das Gewehr auf ihn. „Hey, ich will keinen Ärger“, sagte der Angreifer, „ich geh dann jetzt besser...“.

Spielsitzung 16. August 2005

Sehido-6, Westturm des Natasis Towers, Zeit unbekannt, Jenseits(?):

„Nicht so schnell!“ Doc T richtet das Gewehr auf den Typen, der gerade abhauen wollte. „Nützt nichts“, sagt dieser, „bin ja schon tot“. Die Ermittler versuchen, ihn durch Überwältigen an der Flucht zu hindern, etwas später ist der Typ an ein Geländer gekettet. Die Ermittler versuchen, ihn zu verhören, und finden schnell raus, dass helles Licht aus einer Taschenlampe diesen Untoten ziemlich weh tut. Die Ermittler erfahren, dass die Untoten glauben, dieser Hölle entkommen zu können, wenn sie einen Lebenden töten würden, denn dann bekämen sie sein Leben und könnten in die reale Welt zurückkehren. Außerdem sei es zwecklos, sie zu töten (oder gar in die Dunkelheit draußen zu werfen), denn sie würden sich regenerieren, dies würde aber etwas dauern. Der Typ schlägt vor, die Ermittler könnten sich lieber gleich ergeben und ihr Leben abtreten, denn bald würde der ganze Turm sie jagen.

Nach einigem Hin- und Hergerede sieht Eye einen anderen Typen, der weiter oben auf der Balustrade sitzt. Als er bemerkt, dass Eye ihn gesehen hat, springt er herunter, direkt vor die Ermittler. Es ist ein Junge, etwa 13 bis 14 Jahre alt, klar erkennbar ein Mensch/Katzen-Hybrid, ebenfalls untot, wie die schwarzen leeren Augenhöhlen verraten. Er trägt zwei Waffen auf dem Rücken, eine abgesägte Schrotflinte und ein Lasergewehr. Er sagt den Ermittlern, sie sollten Abschaum wie dem Typen am Geländer nicht trauen und erschießt diesen, indem er mit dem Lasergewehr in die Schwärze in den Augen zielt. Die Gestalt löst sich auf, nur die Haut bleibt als leere Hülle zurück. Er erzählt den Ermittlern, dass man die Untoten so vernichten kann, man zerstöre die Haut, um die Dunkelheit darunter freizulegen, und halte dann mit einer Energiewaffe oder einem sehr starken Licht hinein. Oder man ziele mit einer Energiewaffe auf die Augen, aber dies sei schwer zu treffen. Deshalb die beiden verschiedenen Waffen auf seinem Rücken. Er heiße Jake, wie er sich vorstellt, und stamme aus dem Ostturm, dort sei oben eine Stadt gegründet worden, da einige Untote lieber einen zivilisierten Ort aus ihrer Hölle machen würden. Er lebe mit seiner großen Schwester (ebenfalls Katze) dort, im Autumn Beach Café. Er trachte den Ermittlern nicht nach dem Leben, da er seinen Selbstmord nicht bereue, eigentlich sei es gar nicht so schlecht in dieser Schattenwelt, hier sei es jedenfalls egal, wenn man ein Katzenmensch ist. „Hey, unsere Chefin ist auch Katze“, wollte Pilot gerade anmerken, doch Doc T unterbricht ihn: „Wenn der rausfindet, dass es heute nicht mehr so viel Rassismus gibt wie früher und dass eine Katze Polizeichefin werden kann, überlegt der sich vielleicht noch mal, ob er nicht doch zurück will...“. Also behält man Infos über die reale Welt lieber zurück. Jake erzählt etwas über die Schattenwelt: Man lebe ewig, wenn man getötet wird, bilde sich der Körper irgendwo in den unteren Etagen neu, er wachse langsam aus einer Metallplatte heraus, was sehr schmerzhaft sei und etwa eine Woche dauere. Die reale Welt hänge mit der Schattenwelt zusammen, denn wenn neue Artikel in die Läden drüben kämen, erschienen sie auch hier. Es mangle also eigentlich an nichts, dennoch herrsche in den meisten Türmen Anarchie und Bandenkriege. Nur im Ostturm habe eine Gruppe eine Art Stadt gegründet und befestigt, um sich gegen den Rest zu wehren. Er sei gerade in einem Musikladen gewesen, um Neuerscheinungen abzuholen, wäre jetzt auf dem Rückweg. Und er erklärt, wie man wechseln kann, man könne mit einem beleuchteten Wagen über die Übergangsbrücken. Seiner stehe einige Stockwerke weiter oben.

Die Ermittler beschließen, Jake zu folgen, doch sind enttäuscht, als die den „Wagen“ sehen, scheinbar hatten sie etwas anderes erwartet. Es ist ein Servierwagen aus einem Restaurant, vollgepackt mit Scheinwerfern und Autobatterien. Der Weg durch die Dunkelheit ist unheimlich, da um den Wagen herum nur einen halben Meter Licht ist, außerdem lässt er sich nur schwer und rüttelnd über den Gitterboden der Brücke schieben. Hoffentlich löst sich kein Kabel... Es dauert etwa 10 Minuten, dann sind sie beim Eingang zum Ostturm. Jake bringt sie an einem Wachposten vorbei, er sagt, die Leute in der Stadt seien zwar zivilisiert, doch wenn sie bemerken würden, dass Lebende dort seien, würden wahrscheinlich auch sie die Chance ergreifen wollen, obwohl er selber die Sache mit dem übernommen Leben für einen Mythos hielte, eine Art Religion, die in dieser Unterwelt als Hoffnung entstanden sei.

Sehido-6, Ostturm des Natas Towers, Zeit unbekannt, Jenseits(?):

Auf dem Weg hatte Jake erzählt, dass es unter der Stadt einen Ort gebe, an den sich niemand traue, das Hydrogen-Blast Café, denn dort gebe es einen Geist, der anders als die Untoten sei. H-... deutete das nicht auch darauf? Die Ermittler beschließen, hinzugehen und nachzusehen. Das Café ist ein Straßencafé in einer Großstadt, die in fünfminütigen Abständen von einer Wasserstoffbombe getroffen wird, man sieht Gebäude in der Hitzewelle schmelzen, ebenso die Leute um sich herum. Dann Reset, alles ist wieder normal. Toller Effekt, aber ein bisschen geschmacklos für ein Café, dennoch völlig harmlos, denn es sind nur dreidimensionale, in den Raum projizierte Bilder. Außer den Ermittlern und einem älteren Mann scheint niemand dort zu sein. Der Mann wundert sich, dass sie noch leben, doch auch er sieht lebendig aus, also keine schwarzen Augenhöhlen. Er sei aber nur ein Echo, sagt er, das, was von einem Dämonen in dieser Form zurückbleibe. Doc T müsse ja Bescheid wissen, bei dem, was er so tue. Der Doc hat zwar keine Ahnung, stimmt aber zu, doch der Mann merkt recht schnell, dass er keine wirkliche Ahnung hat. „Du bist ein Narr, du spielst mit Dingen rum, die du nicht überblicken kannst, du wirst enden wie ich! Du denkst zwar, du könntest sie kontrollieren, aber irgendwann wirst du von ihnen kontrolliert!“, warnt er den Doc. Dieser winkt ab, er habe alles unter Kontrolle, obwohl er keine Ahnung hat, wovon der Mann redet. Pilot und Eye fallen ihm in den Rücken, es kommt zu einem kurzen Streit, schließlich verlässt der Doc wütend das Café. Eye und Pilot erfahren noch folgendes: Der Mann sei ein Inquisitor gewesen, einer der Angels of Omega, eine der Fraktionen aus dem Alphega Bürgerkrieg. Im Bürgerkrieg habe man zu allen Mitteln gegriffen, auch Splid-Beschwörung, ohne die Nebenwirkungen kontrollieren zu können. Dabei handle es sich um eine Psikraft, mit der man Teile seines Unterbewusstseins abspaltet und als Waffe einsetzt, doch der Nachteil sei, dass sich eine sogenannte Nemesis bilde, eine gegenteilige Persönlichkeit, die gegen das normale Ich kämpft und es zu übernehmen oder zu vernichten versuche. Diese werde immer stärker, irgendwann würde sie den Beschwörer besiegen, wer einmal damit anfange, sei verdammt, denn er kenne keinen Weg, die Nemesis wieder loszuwerden oder auch nur schwächen. Im Bürgerkrieg hätten sie es mit Geomantie versucht, doch es machte alles nur noch schlimmer. Geomantie scheint irgendwas mit der Verschiebung von Energielinien zu tun zu haben, doch genaueres können die Ermittler nur raten. Wenn ein Geomant zusätzlich Splid-Beschwörer sei, einen gewaltsamen Tod sterbe, bei dem viel Energie im Spiel sei und dann versuche, diese Energie geomantisch zu kompensieren, könne es passieren, dass die Nemesis diese Energie aufnehme und dadurch so stark werde, dass sie alleine existieren könne, dies nenne man dann Dämon. Im Gegensatz zu einem geomantischen Geist würde ein Dämon aber nicht ins Netz eingebrannt werden, sondern könne auch außerhalb eines Netzes existieren, wenn er zu schwach werde, kristallisiere die Energie, durch ein bestimmtes Ritual könne der Dämon aber wiedererweckt werden, wenn man ihm absichtlich oder versehentlich neue geomantische Energie zuführe. Die heutige Inquisition bewahre noch einige dieser Dämonenkristalle aus dem Bürgerkrieg auf und hielte sie unter Verschluss. Der Architekt des Natas Towers sei ein Okkultist gewesen, und wollte ein Bauwerk für die Ewigkeit schaffen, und er folgte einem alten Ritual, etwas Lebendiges im Fundament als Opfer zu begraben, damit das Fundament länger halte. Ein Tier- oder Menschenopfer habe ihm aber nicht gereicht, er wollte etwas stärkeres, und habe sich einen solchen Dämonenkristall besorgt, ihn zu Pulver zermahlen (wie auch immer er das geschafft habe, eigentlich würden die Kristalle als unzerstörbar gelten) und habe das Pulver als Opfer in den Beton des Fundaments gestreut. Dadurch sei das ganze Gebäude zu einer Art Dämonenkristall geworden, und später zu einer Art „Körper“, in dem die Echos seiner Opfer gefangen blieben. Durch die von Selbstmorden freigesetzte geomantische Energie sei der Dämon wieder erwacht, und so sei diese Schattenwelt entstanden. Woher er all das wisse? Er sei dieser Dämon gewesen, dies hier sei ein Echo seiner ursprünglichen Persönlichkeit, Dremchabaloth sei seine Nemesis, der eigentlich Dämon, entstanden in einer Wasserstoffbombenexplosion, der jetzt von der Lebensenergie der Selbstmörder und Todessehnsüchtigen lebe. Da der Turm durch den zermahlenden Kristall nicht Teil des Netzes des Planeten sei, blieben auch die Formen der Selbstmörder als Geister dort gefangen und könnten sich nicht im Schwarzen Fluss auflösen. Für jemanden, dem Dremchabaloth aber die Lebensenergie noch nicht entzogen hätte, gebe es aber eine Möglichkeit, zurückzukommen, indem man das geomantische Ritual umkehre, das einen hergebracht hatte. Eye hatte also recht mit ihrer Vermutung, einen gegenteiligen Wunsch in einem gegenteiligen Karmawagen zu schicken, müsste ausreichen, um diese Schattenwelt wieder verlassen zu können. Dann warnt der Mann Eye und Pilot noch wegen Doc T, dieser müsse sehr vorsichtig sein und so wenig Psikräfte wie möglich benutzen, denn dies würde seine Nemesis, die ihn töten würde, beschleunigen. Er sei aber schon verloren, denn es sei nur eine Frage der Zeit, man könne es herauszögern, aber nicht aufhalten.

Draußen treffen sich Pilot und Eye wieder mit Doc T und gehen zu Jake und seiner Schwester. Das Autumn Beach Café ist ein herbstlicher Tropenstrand mit simulierten Stürmen und gelegentlichen Tsunamis. Dort haben sich die beiden eine Fertigbaugarage aus einem Baumarkt als Haus aufgestellt. Die Ermittler beratschlagen ihre weitere Vorgehensweise: Sie brauchen Flutlichtscheinwerfer, um über

das Dach zum Stahlseil zu gelangen (Theater, Opern, Musical, Gebäudeüberwachung, etc.), einen Generator oder ausreichend viele Batterien, um den Strahler betreiben zu können, einen roten Karmawagen (gibt es in einem Lager im Nordturm) und kleinere Scheinwerfer, um den Karmawagen beleuchten zu können, damit er bei seiner Fahrt in die Dunkelheit nicht von dieser aufgelöst wird. Sie wollen zum Nordturm und den Wagen holen, doch Jake schlägt vor, sich zuerst Waffen zu besorgen, oben in der Stadt gibt es einen Laden von Vilas und Hellion. Jake wäre bereit, ihnen zu helfen, er könnte die kleineren Scheinwerfer und Batterien für den Wagen schon einmal aus der Stadt holen. Die Ermittler versuchen, sich so gut wie möglich mit Schminke und Sonnenbrillen als Untote zu tarnen, erkennen aber recht schnell, dass das wohl nur von weitem funktionieren wird. Sie sollten also niemandem zu nahe kommen, könnten aber laut Jake in den Waffenladen gehen, da dort bis auf ein paar Wachen niemand sei, denn Waffenbesitz sei in der Stadt reguliert. Mit Jakes Hilfe gelingt es den Ermittlern, ungesehen zu dem Fahrstuhl zu kommen, der zum Waffenladen führt. Jake geht dann in die Stadt, um die kleineren Scheinwerfer zu organisieren, außerdem einige Elektronikteile und Klebeband, die die Ermittler brauchen, um eine Kombowaffe aus Shotgun und Lasergewehr zusammenzutapen, bei der das Lasergewehr einige Zehntelsekunden zeitverzögert schießt, damit die Schrotladung zuerst trifft und die Haut zerreißt, so dass der Laser die Dunkelheit darunter treffen kann. Mit einer solchen Waffe müsste sich ein Geist also theoretisch mit einem guten Schuss ausschalten lassen.

Sehido-6, Ostturm des Natisis Towers, Eingangshalle Vilas&Hellion, Zeit unbekannt, Jenseits(?):

Die Eingangshalle ist riesig, eine Rolltreppe führt nach links zum Vilas Laden, eine weitere rechts zu Hellion. Zwei Wachen in Securitas-Rüstungen sitzen vor der Treppe und spielen Karten, die Ermittler versuchen, sich vorbei zu schleichen, werden aber bemerkt und gefragt, wozu sie Waffen bräuchten. Als sie eine Coverstory auftischen, Jake die Katze sei im Südturm gefangen und sie wollten ihn befreien, sagen die Wachen, das sei keine Sache von Stadtbewohnern, sondern der Verteidigungskräfte. Sie wollen Details wissen, die Ermittler verstricken sich ein bisschen in Widersprüche und die Wachen schöpfen Verdacht, als die Ermittler von Karmawagen reden. Könnte es sein, dass sie Lebende seien? Die Wachen wollen ihre Augen sehen. Doc T bemerkt, wie sich etwas in seinem Bewusstsein regt, etwas, das er rauslassen könnte, das ihnen helfen könnte. Nach kurzer Überlegung gibt er der Versuchung nach, vor ihm materialisiert sich ein Wesen mit sechs Armen, in jeder Hand eine Art Krummsäbel, es hat keinen wirklich körperlichen Unterleib, dieser ähnelt eher einer Windhose. Das Wesen versetzt sich in eine schnelle Drehung und rast auf die Wachen zu, die rotierenden Säbel zersicheln die Rüstungen und die darunter liegende Haut fliegt in Fetzen davon, dann ist das Wesen auch schon wieder verschwunden. Von den Geistern bleiben die Schattenkörper zurück, die in Panik zum Fahrstuhl zu fliehen versuchen, sie haben aber ihre Waffen fallengelassen. Pilot und Eye schnappen sich je ein Lasergewehr und eröffnen das Feuer, den ersten Schatten haben sie recht schnell getroffen und er löst sich auf, den zweiten können sie erst in letzter Sekunde treffen, bevor er mit dem Fahrstuhl abhauen und in der Stadt Alarm schlagen kann. Der Weg in den Waffenladen ist jetzt frei, aber sie müssen sich beeilen, bevor jemand die Wachen vermisst und ihr Überfall bemerkt wird. Pilot, Eye und Doc T machen sich auf, sich für den Abstecher in den Nordturm auszurüsten.

Spielsitzung 30. August 2005

Sehido-6, Natisis Tower....immer noch in der „Zwischenwelt“:

Die Ermittler gehen zunächst in Vilas und Hellion ausführlich „shoppen“ und kommen mit einigen neuen Ausrüstungsgegenständen wieder aus den Läden. Darunter sechs 326er Schrotflinten mit haufenweise Muni, einiges an Blendgranaten und auch herkömmlichen Splitterkram, formschönen NK3 und NK4 (auch insgesamt sechs... Pilot soll daraus unter Verwendung der Schrotgewehre später Anti-Schattenwesen-Kombowaffen basteln...) Außerdem im Gepäck: feuerfeste Armbinder, Seil, Messer, speziell für den Doc zwei Kilo SupaDooba Sprengstoff mit Zündern im praktischen Tragegürtel. Alles ist diskret in Vilas Waffen-/ Reisetaschen verpackt. Doc T überrascht außerdem mit einem todschicken schwarzen Ninja-Outfit, den er modisch geschickt mit dem oben schon erwähnten Tragegürtel in marineblau kombiniert. Eye hat sich in Kefla-Hose und Jacke gekleidet, wie auch Pilot, der jedoch sein oranges Shirt (auch aus Stylinggründen) unbedingt drüber tragen muss, zum Glück verzichtet er Doc T zuliebe bei Keflahose und Badetanga auf den Inverslook.

Die Ermittler einigen sich mit dem Fahrstuhl zum Restaurant zu fahren und von dort mit dem XPress-Lift zur Café-Ebene herunterzufahren. So wollen sie das Risiko, in der Stadt entdeckt zu werden minimieren. Allerdings stellt sich heraus, dass der normale Fahrstuhl nur bis zur Etage unterhalb des Restaurants fährt. Das Treppenhaus ist verbarriadiert und um hier nicht in irgendeinen Hinterhalt

oder ähnliches zu fallen, beschließen die Ermittler, doch den Normal-Lift zu benutzen. Sie müssen in der Stadt einmal umsteigen, was jedoch ohne großes Aufsehen zu erregen klappt, obwohl Doc T extra-schwerbeladen etwas langsamer als die beiden anderen ist.

Im Autumn Beach Café treffen die Ermittler wieder mit Jake und seiner Schwester zusammen. Jake hat wie versprochen Elektroniksachen für die Waffenbasteleien besorgt und kleinere Scheinwerfer samt Batterien für die Karmawagen-Beleuchtung. Pilot bastelt nacheinander sechs kombinierte Schrot-Laser-Waffen, während Jake die Elektronik seines Wagens mehrfach prüft und alles noch mal nachmisst. Nebenbei überlegen die Ermittler, wie sie am besten auf dem Dach, welches immerhin 400x400m groß ist und in völliger Dunkelheit liegt, orientieren können und die Mitte finden. Am Ende liegen 3 Varianten vor: 1) man besorgt Kompass und sofern die hier funktionieren, kann man damit die Richtung peilen. 2) man besorgt einen leistungsfähigen Metalldetektor und versucht das Stahlseil in der Mitte des Daches anzupeilen. 3) man läuft am Außenrand des Gebäudes entlang und richtet dort genau in der Mitte einen leistungsfähigen Laserpointer im 90° Winkel zum Rand aus, an dem man sich dann entlang hangelt.

Die Ermittler und Jake brechen auf. Ziel ist der Südturm, wo im Einkaufsbereich die fehlenden Dinge besorgt werden sollen (aus irgendwelchen Gründen kann man dort aber keinen Laser für Variante 3 bekommen, sondern will eine 300 Meter lange Leuchtschlange mitnehmen...). Diverser Läden befinden sich auf den Ebenen, das Lager der Karmawagen soll in der Etage 3696 sein. Die Ermittler und Jake nehmen die Passage zum Südturm auf der Caféebene und überspielen ihr Unbehagen angesichts der Dunkelheit und der Gesamtsituation mit Witzen. Doc T möchte Pilot per Dunkelheit entmannen. Eye wundert sich, was passiert, wenn man nur den Ellbogen in die Dunkelheit steckt... ob der Unterarm allein lebensfähig sei....

Im Südturm angekommen, nehmen die Ermittler einen XPress-Lift direkt zum Dach, dort wollen sie den ausgeschalteten Wagen im Licht des Eingangsbereiches „Verstecken“ bzw. abstellen. Sie fahren wieder runter, bis zu Doc Ts Hotel. In der Hotellobby sitzen ein Paar Computerfreaks rum. Die Ermittler können sich vorbeistehlen, Jake beruhigt die Typen mit einem „Hey, wir wollen keinen Ärger“. Mittels weiterer Fahrstuhlaction fährt die lustige Gruppe zum Eingangsbereich der Shopping „Mall“. Am Infoterminal werden schnell Standorte für Metalldetektoren (Schatzsucherbedarf, nur einen Ebene weitere oben) und Leuchtschlangen (PartyShop, auch da in der Nähe) lokalisiert. Die Suche nach Karmawagen ergibt keine Treffer.... Klar ist ja auch ein Lagerhaus, kein Ladengeschäft!

Die Ermittler treffen oben vor dem Schatzsucherladen noch drei Frauen in Armeeklamotten (Geister), die erkennen, was sie vorhaben und raten, dass sie Lebende sind. Die glauben aber nicht an das Zeug mit dem Seelentransfer, sondern bitten die Ermittler, jemandem eine Nachricht mit nach draußen zu bringen. Nach eigenen Angaben waren die Drei Hobby-Parapsychologen, haben im Turm ein Flatlining-Experiment gemacht und konnten dann nicht mehr zurück. Sie wollen den Ermittlern eine codierte Nachricht mitgeben und bitten sie, diese per Email zu verschicken, egal an welche Adresse, einfach nur viele Server passieren, dann werde sich das schon jemand rauspicken. Parapsychologen, hmmm?

Oben im Laden für Partybedarf haben die Ermittler noch eine Auseinandersetzung mit einigen Geistern, die einfach so das Feuer eröffnen. Es kommt zu einem kurzen Kampf, alle auf Pilot, aber der kann gut ausweichen, oder hat einfach nur viel Glück. Die drei Mädels von unten haben den Kampflärm gehört und eilen zu Hilfe, zusammen gelingt es, die Angreifer zu besiegen.

Spielsitzung 27. September 2005

Shehido 6, Natasis Tower, Südturm, Level 3694-3699, Laden für Partybedarf, Zwischenwelt, Mitte des 2. Tages:

Die Ermittler besorgen sich 4 Leuchtschlangen á 80 Meter, als die angeblichen Hobbypsychologinnen Pilot bitten, eine Nachricht in Nyhod nach der Rückkehr ins „richtige“ Leben per E-Mail zu versenden. Als Gegenleistung wollen sie Pilot dafür ein militärisches Geheimnis der Legion überlassen: Sie wollen ihn eine besondere Psi-Fähigkeit lehren. Dabei handelt es sich um „Selektives Erinnern“. Der Crashkurs würde etwa 6 Stunden dauern (bei Männern...) Damit kann man sich dann selektiv an alle Wahrnehmungen der letzten 3 Wochen in besonderer Deutlichkeit und Detailtreue erinnern. Doc T und Eye wollen diese Fähigkeit auch lernen. Die Hobbypsychologinnen warnen ihn vor Psi-Fähigkeiten jeglicher Art und geben das Wissen dann nur an Eye und Pilot weiter. Dafür muss Eye versprechen, die Nachricht zu übermitteln, ohne sie zu übersetzen oder Nachforschungen über die potentiellen Empfänger anzustellen. Sie gibt ihr Ehrenwort und erhält die Nachricht, ohne jedoch ein einziges Wort zu verstehen.

Nach der Einführung will Pilot die neue Fähigkeit gleich ausprobieren, um sich an irgendein Detail zu erinnern und leider haut es nicht hin und statt Erinnerungen aus seinem Kurzzeitgedächtnis abzurufen

löscht er es komplett. Doc T attestiert eine vorübergehende Amnesie und brieft Pilot bzgl. der Situation. Pilot glaubt ihm kein Wort und findet ihn nur unsympathisch. Ein Blick auf die eigene ID beweist ihm aber, dass er tatsächlich der Typ zu sein scheint, von dem der Kerl mit der seltsamen Frisur behauptet, er sei sein Pilot.

Plötzlicher Granatenknall. Jake, die Katze und Eye sowie die Nyhod-Mädels rennen zum Ausgang, um nachzuschauen. Doc T und Pilot folgen. Gegenüber auf der Balustrade rennt ein Typ lang und ballert mit einem Sturmgewehr auf drei Verfolger. Dann feuert er ein Lichtgewehr ab und lässt sich von der Balustrade runter fallen. Sind etwa 9 Meter. Eye erkennt, dass es kein Untoter ist und schießt auf die Verfolger. Sie trifft einen, die beiden anderen türmen. Der „Nicht-Untote“ bleibt ein Stockwerk weiter unten liegen, Doc T rennt runter, um nachzusehen und ggf. erste Hilfe zu leisten. Der Typ hat offenbar Angst. Er richtet eine Waffe auf Doc T und injiziert sich selbst Nano-Heil-Bots. Als er sich beruhigt hat, stellt er sich als Abdul der Behaarte vor (obwohl er eine 1A Fleischmütze trägt).

Eye erkennt in Abduls Rucksack ein kleines Kästchen, das Ihre Sensoren als Gefahr erkennen. Sie ist etwas beunruhigt. Auf dem Weg zur Basis denkt Doc T drüber nach, was er mit Abdul anstellen könnte, als dieser ihn mit einer Waffe bedroht, wegen seiner Gedanken! Einer der Nyhoderinnen tritt Abdul gezielt in den Rücken und er ist gelähmt. Eye analysiert den Rucksack, als sie das gefährliche Kästchen öffnet, stürzt Ihre Cyberware ab. Sie steht in totaler Dunkelheit und erkennt nur ein paar Fehlermeldungen „Lines not defined“ und eine Matrix irgendwelcher Zahlen. Sie ist nun mehr als nur irritiert.

Inzwischen wird die Vertrauensfrage geklärt, Pilot findet Abdul sehr viel sympathischer als den Doc T. Auch Eye beschließt, den „Leidensgenossen“ nicht zurückzulassen. Die Ermittler wollen versuchen, Abdul mit aus der Zwischenwelt „zurückzuwünschen“. Eine der angeblichen Psychologinnen „repariert“ daraufhin Abduls Rücken mit einer gezielten Handbewegung. Eye kennt diesen erstaunlichen Trick leider nicht. Abdul und Doc T zoffen sich immer noch und dann haut der Doc beleidigt ab und hockt sich eine Etage weiter auf eine Bank vor dem Partybedarfsladen. Eye ruft ihm noch hinterher, er solle sich nicht wie im Kindergarten aufführen, aber der Doc bleibt wo er ist.

Eye, Pilot, Abdul und Jake fahren zur nächsten Etage mit einem Xpress Lift runter und von dort aus dann nach oben. Beim Fahrstuhl-Smalltalk erklärt Abdul, in dem Kästchen trage er eine Waffe, die angeblich Götter töten können soll. Das erklärt zumindest ansatzweise, warum Eyes Gefahrensensor verrückt spielte.

Auf der Plattform des Natas Towers:

Die Ermittler folgen dem schon zurechtgelegten Plan und navigieren sich mittels Metallsensoren, Leuchtschlangen und Jakes Lichtwägelchen schrittweise zur Mitte der Plattform. Dort erscheint auf einmal Dremchabaloth und Abdul versucht seine göttertötende Waffe. Zumindes verschleucht er den Todesengel, wie es scheint. Pilot schreibt den Wunsch und jagt das Wägelchen mittels eines Flammenwerfers nach oben....

Dann versinkt alles in Schwärze.....

Eye und Pilot erwachen in der Notaufnahme eines Krankenhauses. Angeblich waren sie auf der Plattform zusammengebrochen und hätten 2 Tage im Koma gelegen. Doc T ist nicht hier. Auch Pilots kleiner Finger ist fein säuberlich amputiert und narbenfrei verheilt. Im Krankenhaus hat man keine Erklärung dafür. Die beiden verlangen die Rechnung, mit 200 Tyrek pro Person war der Aufenthalt eher preiswert. Sie fahren in Ihre Suite und als Pilot seine persönlichen Sachen durchgeht, kommt seine Erinnerung wieder.

Eye stellt fest, dass alle Daten ihrer Cyberoptik verschwunden und spurlos gelöscht sind. Kein einziger Schnappschuss aus der Zwischenwelt ist erhalten. Das ganze mutet irgendwie surreal an. Nach einiger Zeit versucht Eye Doc T zu kontaktieren. Doch sie erreicht nur die voicebox. Offenbar befindet der Doc sich immer noch auf einem Ego-Trip.

Pilot und Eye beschließen noch eine Nacht zu bleiben. Sie besuchen das Autumn Beach Café und hinterlassen eine Nachricht für Jake, im Falle dass sie nicht einer Gruppenhalluzination unterlagen und an den Erlebnissen der letzten Tage doch etwas dran war.... Die beiden genießen das Nachtleben, als gegen 23:00 Uhr eine SMS vom Doc eintrifft: „Hallo. Kurze Störung. Bin wach. Guten Heimflug. Bleibe hier.“ Pilot und Eye lassen sich davon nicht abhalten eine wilde „Wieder Alive Party“ zu feiern und nach dem Ausschlafen, beschließen sie, sich auch ohne Doc T auf den Heimweg zu machen. Eye wundert sich ob der seltsamen Umtriebe des Kollegen, findet aber keine Erklärung dafür....

Pilot geht aufs Ganze, er genießt sogar seinen Kater und löst sich nicht überzeugen, ausgenüchtert zu fliegen. Trotzdem befindet er sich nach 4 Sprüngen und 7,5 Stunden wieder auf Anflug auf Dapa 3....

“Toter Ermittler gibt Rätsel auf“ von Jule “Judd” Gravindale, Ellingroob Times

Der gestern am Raumhafen von Ellingroob an einem Herzinfarkt verstorbene Passagier ist möglicherweise ermordet worden. Bei dem Mann handelt es sich um John “Doc T” Doe, auf diesen Namen war jedenfalls sein Polizeiausweis von der “Azure Guard” ausgestellt. Laut einer Securitas DNA-Analyse soll es sich bei dem Toten um den vor einigen Jahren untergetauchten und wegen Massenmordes gesuchten Sektenführer Alexander Kolma, alias Sander Julius Khalma handeln. Dieser war untergetaucht, nachdem er bei einer “rituellen Massenreinigung” 252 Mitglieder seiner Sekte ermordet hatte, so jedenfalls der Verdacht der Securitas Ermittler. Wie dieser Mann in den Besitz eines Polizeiausweises kommen konnte, bleibt rätselhaft. Securitas weißt darauf hin, dass es sich bei der “Azure Guard” um eine unautorisierte Polizei handelt, und warnt noch einmal davor, solchen Organisationen zu vertrauen, wenn diese so ein Personal einstellen. “Nur Securitas ist sicher”, sagte Securitas-Hauptmann Kevin “Ragnarok” Rensdale in einer Pressekonferenz, “wer andere private Schutzorganisationen beschäftigt, muss sich nicht wundern, wenn dort gesuchte Massenmörder als Ermittler arbeiten!”.

Was die Todesursache des Mannes anbelangt, sind die Pathologen ratlos, alles deutet auf einen plötzlichen Herzinfarkt hin, obwohl der Mann medizinisch gesehen gesund und in bester Form war. Möglicherweise wurde er vergiftet, doch bisher konnte kein Gift nachgewiesen werden. Sollte es sich tatsächlich um den untergetauchten Guru der Sekte “Harbingers of the Crimson Vortex” handeln, die mit undokumentierten PSI-Kräften experimentierte und mittlerweile als aufgelöst gilt, könnte er aber mächtige Feinde gehabt haben, die Zugang zu militärischen Kampfstoffen haben, die in Standardtests der Gerichtsmediziner nicht nachweisbar sind. Da der Mann nicht über einen Securitas-Schutzvertrag verfügte, kündigte Securitas keine weiteren Ermittlungen an und ist auch an weiteren Zeugenaussagen nicht interessiert. Der Fall ist für Securitas zu den Akten gelegt.

Ein weiteres Indiz für Mord als Todesursache ist der Speicher des HanComs, das der Tote bei sich trug. Aus einer von Securitas Datensicherheitsexperten wiederhergestellten Mail geht hervor, dass der Verstorbene vor zwei Tagen versuchte, einen Söldner mit Callsign “Abdul” für die Summe von 10 Millionen Tyrek für einen Einbruch in die Entwicklungsabteilung des Waffenkonzerns DoubleShark DethTec anzuheuern. Die ebenfalls wiederhergestellte Antwort lässt erahnen, dass der Söldner den Auftrag ablehnte und die Mail an den Konzernschutz von DoubleShark weiterleitete. Rätselhaft ist, warum der Auftraggeber trotz der eindeutigen Warnung des Söldners weiterhin in seinem Hotel blieb und erst zwei Tage später versuchte, sich abzusetzen. “Jeder noch so unprofessionelle Konzernattentäter hätte ihn in dieser Zeit finden können”, so Hauptmann Rensdale bei der Pressekonferenz, “der Mann muss entweder todessehnsüchtig oder größenwahnsinnig gewesen sein!”. Letzteres lässt eine dritte wiederhergestellte Mail erahnen, in der John Doe dem gleichen Söldner (unter anderem Namen) 100 Millionen Tyrek dafür bot, Dremchabaloth zu töten. Da es sich bei der Zielperson um eine mythologische Figur und nicht um eine wirklich existierende Person handelt, hat der Empfänger diese Mail ignoriert und nicht darauf geantwortet, vermutlich hat er sie nicht einmal erhalten: Das Söldnermagazin “Merx Unlimited” berichtete vor einigen Ausgaben in einer Statistik, dass bekannte professionelle Killer oftmals täglich zig Mails von religiösen Fanatikern bekämen, die astronomische Summen dafür bieten würden, den Gott einer konkurrierenden Sekte zu töten. Da es sich bei solchen Anfragen entweder um nervige Scherze handle oder da solche Auftraggeber Wahnvorstellungen verfallen seien und das gebotene Geld meist überhaupt nicht hätten, lohne es sich für die Söldner nicht einmal, solche Auftraggeber über den Tisch ziehen zu wollen, so das Söldnermagazin. Daher hätten die meisten bekannteren Söldner mittlerweile Mythologie-Filter zu ihrem Spam-Schutz hinzugefügt, die “Töte Gott X für Y Zillionen Tyrek“-Anfragen automatisch löschen.

Auf eine Anfrage von unserer Zeitung war einer der Konzernchefs von DoubleShark DethTec, “Helos”, zu folgender Aussage bereit: “Natürlich hat unser Konzern nichts damit zu tun. Dennoch verstehe ich nicht, wie Leute immer noch versuchen können, solche Aufträge ins Netz zu stellen, wo doch mittlerweile bekannt sein sollte, dass so etwas oftmals ein schweres Unglück nach sich zieht... An dieser Stelle möchten wir nochmals jedem Söldner raten, dem Beispiel dieses “Abdul” zu folgen und solche Aufträge nicht anzunehmen, sondern an unseren Werkschutz weiterzuleiten. Solch umsichtiges und besonnenes Handeln belohnen wir gerne mit Sonderrabatten, außerdem soll es davor schützen, ein ähnliches Schicksal zu erleiden...”

Waffenkonzerne mit einem Einkommen wie DoubleShark DethTec können sich solche indirekten Geständnisse leisten, da sie ohne weitere Beweise vor Gericht kaum eine Bedeutung haben, außerdem hat der Konzern im ersten Satz ja direkt dementiert, mit der Sache zu tun zu haben. “Ich werde mich hüten, auf ‘Gut Glück’ gegen einen solchen Konzern zu ermitteln”, sagte Securitas Hauptmann Rensdale im Interview.

Der Tod des "Azure Guard" Ermittlers, und die Frage, warum er allein und ohne Schutzvertrag im Herzen von Klippothe unterwegs war, und besonders warum er nach einer solchen Drohung blieb und sich nicht um Schutz bemühte, wird wohl auf ewig ein Rätsel bleiben. Erwiesen ist lediglich eins: Die dem Söldner gebotenen Geldsummen besaß der Ermordete nicht einmal.

Spielsitzung 04. Oktober 2005

Dapa-3, Aaronshold:

Pilot und Eye genießen ihre Urlaubswoche zuhause, während sie auf die Rückkehr von Doc T warten. Pilot geht einmal ins Kasino, und gewinnt auch prompt sehr viel: Sein mitgebrachtes Geld von 100K Tyrek kann er auf eine Million verzehnfachen. Also erstmal Party, eine weitere Orgie mit Eye und anderen Bekannten. Eye kauft für ihr restliches Geld einen Simulator (Sylon Dreamweaver MK2) und beginnt, Nyhod zu lernen. Pilot versucht nochmal sein Glück im Kasino, diesesmal mit Eye als Glücksbringer an seiner Seite, verliert aber 87K Tyrek. Egal, er hat ja noch genug, also erstmal 'Pimp my starship' bei dem Luxusausstatter Grendson Incorporated, einen Massagesessel fürs Cockpit und vergoldete Armaturen wollte er immer schon haben, außerdem müssen noch einige teure Designer-Klamotten her, er genießt es, Geld zu haben. Dann erfahren er und Eye aus der Zeitung von Doc Ts Tod, erste Reaktion: noch ne Party? Ist ihnen dann aber wohl doch zu geschmacklos. Einige Tage später ist Doc Ts Beerdigung, seine Kollegen scheinen aber nicht sonderlich traurig zu sein. Nach der Trauerfeier gibt es eine Besprechung bei Sarah Jones, die die Zeitungsbehauptung, Doc T sei ein gesuchter Massenmörder gewesen, noch etwas relativiert: Die Azure Guard habe damals eine Anfrage bei Securitas gemacht, wer dieser John Doe denn sei, doch der Sicherheitskonzern habe behauptet, ihn nicht zu kennen. Pilot hat folgende Idee, wie es damals bei Securitas gewesen sein könnte: "Unsere Konkurrenz will einen gesuchten Massenmörder als Ermittler einstellen? Klasse! Sollen sie doch! Wir sagen nichts!". Sarah Jones hat die andere Theorie, die DNA-Analyse könne absichtlich gefälscht worden sein und gereiche Securitas jetzt zu einer FUD-Kampagne gegen die Azure Guard.

Danach stellt Ms Jones Pilot und Eye eine neue Kollegin vor: Samantha "Sam" Dornshaire, hauptsächlich Hackerin, etwas chaotisch, immer auf dem Sprung. Außerdem hat sie ein angefangenes Medizinstudium und kann Geschütze bedienen. Wird sie den Doc ersetzen können? Seine Haarfärbemittel will sie jedenfalls nicht haben, und Pilot schmeißt das ganze Zeug (nein, nicht nur die Farben, sondern alle Sachen vom Doc) einfach weg, schließlich will es keiner, und es gibt keine Erben. Sam richtet sich die Krankenstation neu ein und bezieht ein Quartier. Pilot ist glücklich, er ist jetzt Hahn im Korb und hofft, dass der neue Kollege, den Sarah in den nächsten Tagen schicken will, auch weiblich sein wird. Er phantasiert schon darüber, ob er auf dem Raumschiff eine neue (ohne-)Kleider-Ordnung für Frauen durchsetzen könnte, versucht es dann aber doch nicht.

Ein anderer Mann scheint ähnliche Ideen zu haben: Atsuro "Kugar" Oniyara, der örtliche Yakuzaboss, ruft bei Eye an, und als sie sich überhöflich bis devot gibt, fragt er sie, ob sie sich nicht nackt bei ihm als Statue in den Garten setzen wolle. Hatte sie mit der Höflichkeit übertrieben? Als Eye den Tonfall dann auf normale Höflichkeit zurückschraubt und sich nicht mehr bei jedem Wort dreimal verbeugt, bittet er sie, heute Abend mit ihren Kollegen zu seiner Villa zu kommen, er habe einen Auftrag für die Ermittler, außerdem wolle auch Mister Andarek vorbeikommen. Die Ermittler kommen gerne, Eye warnt Sam schon mal vor Xrill Andarek vor, dass dieser wahrscheinlich Doc T auf dem Gewissen habe.

Kugar gibt sich wieder sehr gastfreundlich, in seiner Villa treffen die Ermittler auch auf Yoshiharu "Ose" Kinakara, den über 60-jährigen Vorstand des YBI, einer Yakuza-internen Ermittlungsabteilung mit scherzhaftem Namen Yakuza Bureau of Investigations. Ose bittet um eine Azure Guard Ermittlung im Fall einer unter rätselhaften Umständen verstorbenen Highschool-Schülerin namens Nami Watanaka, das YBI möchte in dem Falle nicht tätig werden, sondern würde eine Undercover-Ermittlung der Azure Guard an der Schule bevorzugen. Auf die Frage Pilots, wie es mit Spesen aussehe, gibt Ose sich boshaft: "Ach, arbeitet die Azure Guard jetzt auch für Geld, wie Securitas?". Die Ermittler einigen sich mit ihm darauf, den Fall von ihrer Vorgesetzten genehmigen zu lassen und zu einer offiziellen Azure Guard Untersuchung machen zu lassen, wenn das nicht geht, ist Ose gerne bereit, privat zu zahlen. Ose berichtet dann noch über weitere Details des Falles: Nami Watanaka war Schülerin der Kinakawa Highschool auf Ayxal-3, einem konservativen Privatinternat, auf das viele reiche Yakuza-Angehörige ihre Kinder schicken. Ursprünglich sei es ein reines Mädcheninternat gewesen, mittlerweile gebe es aber auch eine Klasse für Jungen, wobei der Unterricht aber immer noch nach Geschlechtern getrennt sei. Eine Klassenkameradin von Nami namens Yuki Naoi behauptet aus dem Fenster ihres Zimmers gesehen zu haben, wie Nami auf offener Straße ohne jeden ersichtlichen Grund in Flammen aufging und binnen weniger Sekunden komplett zu Asche

verbrannte. Außerdem behauptet sie, es gäbe einen Kult an der Schule. Näheres wisse Ose aber noch nicht, er schlägt vor, dass die Ermittler sich dort als Lehrer einschleichen, er werde dafür sorgen, dass einige Lehrer ausfallen und Direktor Albert Hill die Ermittler als Ersatzkräfte einstellen würde. Dies gilt für Pilot und Sam, die die Parts Hauswirtschaft und Biologie übernehmen wollen. Eye will lieber als Sicherheitspersonal auftreten, da sie nicht so recht weiß, was sie unterrichten sollte. Ose sagt, sie sollten sich morgen schon einmal nach Ayxal-3 begeben, er würde sich um den Lehrerausfall kümmern. Außerdem sei schon einer seiner Männer auf eigene Faust vor Ort, als ihm jemand von dem Fall erzählte, sei er sofort als Beschützer dorthin und habe sich als Sportlehrer einstellen lassen, da gerade einer gesucht wurde. Es handle sich um den Katzenmenschen Satochi "Rose" Kubanaka, dieser sei eigentlich ein nicht sonderlich intelligenter Geldeintreiber und Schläger, habe aber auch einen Beschützerinstinkt, wenn es um Kinder gehe. Ose hat Angst, dass Rose die Sache verpatze, schließlich sei schon der Tarnname, den er sich zugelegt habe, nicht gerade unauffällig: er nenne sich an der Schule Katsuya Katz. Einen weiteren Namen, den Ose noch nennen kann, ist Keman Julivonichec, dies sei der Hausmeister der Schule.

Nach diesem Briefing kommt Xrill Andarek, der die Ermittler freundlich begrüßt, dieses mal trägt er eine ausgewaschene Arbeitshose, ein weißes T-Shirt mit Aufschrift "ich bin Gott" und einen schwarzen Frack. Er kramt in seinen Fracktaschen herum und drückt Pilot und Eye ein abgepacktes Eis aus Alphega in die Hand, Himbeergeschmack. "Hier, wegen euerem Kollegen, als Entschuldigung!". Das Eis schmeckt ziemlich gut. Xrill sagt dann noch, dass ihm das wirklich leid tue, doch wenn solche Anfragen dem Konzernschutz gemeldet werden, schicke man gleich Killer los und kucke nicht mehr, wer das war. Wenn Doc T ihn noch angerufen hätte, dann hätte er mit ihm geschimpft und die Killer zurückgerufen, aber so habe auch er nichts mehr tun können. "Die Azure Guard ist toll, eigentlich mag ich sie", rutscht ihm dann noch raus, "ich mag den Kalifen, der macht gute Arbeit!". Kugar stößt ihn an, und Xrill murmelt noch etwas wie "ach ja, das sind normale Polizisten, die wissen ja gar nicht, für wen sie wirklich arbeiten...", dann wechselt er schnell (und ungeschickt) das Thema. Eye fragt ihn noch nach dem Absturz ihrer Cyberoptic und beschreibt die Symptome, mit ihrer neuen PSI-Kraft kriegt sie auch noch die Fehlermeldung zusammen: Line not defined at 4/18/23i7/42/2/5/67/219/335i3/..., eine Matrizie aus 80 komplexen Zahlen, die sie ihm aufschreiben kann. Xrill wirft einen kurzen Blick darauf und scheint tatsächlich etwas damit anfangen zu können. Er sagt aber, da könne man nichts machen und faselt irgendwas Unverständliches von "geomantischen Isolatoren" und warum diese die Cyberoptik zu Absturz bringen. Er will genau wissen, was das ausgelöst hat und wer es hatte. Als Eye die Frage beantwortet und die Waffe des Söldners Abdul nennt, sagt Xrill: "Wenn er damit bei mir aufläuft, ist er tot!". Er erklärt dann noch, dass es sich um "Orikalcum"-Geschosse gehandelt haben wird, die selbst ihm gefährlich werden könnten. Mit Orikalcum sei nicht das klassische alchemistische Element (ein Mythos) gemeint, sondern jede Art von Metall, die so behandelt wurde, dass sie als geomantischer Isolator fungieren könne. Durch die Blockierung von geomantischen Strömen könne der Isolator, als Waffe verwendet, geomantische Informationen vom Energiefluss ihres Planeten abschneiden und damit löschen. Eine solche Waffe könne Geister, Dämonen und sogar Götter schwer verletzen oder sogar töten, indem sie ihre Information aus dem Netz tilge. Pilot erinnert sich an das Warnschild bei DoubleShark, das Personen den Tod androht, sollten sie Orikalcum mit aufs Konzerngelände nehmen.

Xrill sagt Kugar dann noch, dass er seine bestellten Waffen bereits in die Garage gestellt habe und verabschiedet sich, er müsse noch woanders hin. Es gibt dann noch ein japanisches Abendessen mit Ose, Kugar und den Ermittlern.

Danach suchen die Ermittler nochmal Sarah Jones auf und fragen nach dem Auftrag, diese stimmt zu, dass eine spontane Selbstentzündung und ein angeblicher Kult an einer Schule durchaus in den Bereich der Spezialabteilung falle und gibt grünes Licht. Außerdem erzählt sie noch, dass jemand ihr ein Paket mit einem Himbeereis und einer Karte von DoubleShark vor die Tür gestellt habe, auf der Karte war die Aufschrift: „Tut mir leid, dass wir einen von euch umgelegt haben, aber hier ist ein Eis, also wieder okay, ja?“. Sarah schimpft darüber, wie DoubleShark es wagen könne, die Azure Guard auch noch so zu verhöhnen, doch Pilot erklärt ihr, Konzernchef Andarek sei „so durchgeknallt, der meint das wirklich ernst!“. „Schnell essen, bevor es schmilzt“, fügt Eye noch hinzu, „schmeckt wirklich gut!“. Dann bereiten sich die Ermittler auf die Abreise nach Ayxal-3 vor.

Spielsitzung 18. Oktober 2005

Dapa-3, Aaronshold:

Eye erhält eine etwas ungehalten klingende SMS von Sarah Jones. Sie solle sofort im Büro vorbeikommen, um den Neuen in Empfang zu nehmen. Ein Anruf bei Ms. Jones ergibt nichts weiteres, außer das sie äußerst genervt ist, das der Innenminister ohne sie vorher im geringsten einzubeziehen,

einfach einen Mitarbeiter in IHR Sonderermittlerteam steckt. Unerhört! Eye lässt sich vom Concierge ein Planeten-Taxi holen und wartet solange in der Lobby. Währenddessen liest sie ein paar aktuelle Magazine und Touristen-Broschüren. In der Stadt gibt es wohl einen tollen Zoo, mehr interessantes erfährt sie nicht. Das verbrannte Mädchen ist mit keiner Zeile erwähnt. Das Taxi kommt und ist in knapp 3 Stunden auf Dapa-3. Sie steckt dem Taxifahrer ein großzügiges Trinkgeld zu und bittet ihn zu warten. Sie will seine Dienste für die Rückfahrt in Anspruch nehmen.

Für den Service selbst muss sie nichts zahlen, die Vorlage des Azure Guard Ausweises genügt. Eye sucht Sarah Jones in Ihrem Büro auf. Sie regt sich noch ein bisschen auf, dass Mr. Drewenhurst die Frechheit besitze, sie bezüglich der Personalauswahl nicht einmal zu fragen und teilt Eye mit, der Neue sei ihr vorerst unterstellt. Als Lieutenant. Außerdem soll Eye ihn erst mal abchecken und Ms. Jones dann berichten. Der neue Ermittlerkollege selbst ist nicht anwesend. Eye bekommt Namen und Adresse mitgeteilt und soll Janus VanDell persönlich von zuhause abholen. VanDell ist ein Ex-Securitas-Militär, Waffen-Experte mit Spezialkenntnissen in Survival und Nahkampf. Das Taxi wartet noch und der Typ fährt Eye in die gewünschte Gegend. Eine der Besten Wohngegenden mit sehr teuren Eigentumswohnungen. VanDell wohnt in einem Penthouse. Nicht unedel! Vor dem Apartmentblock stehen zwei Privatwachen. Der Taxifahrer wartet um die Ecke, Eye kommt problemlos rein, nachdem sie Wachen und Pförtner ihren Ausweis unter die Nase gehalten hat. Oben angekommen klingelt sie bei VanDell. Er öffnet. Boah, ist das ein Unsympath!! 192 groß, blaues Auge, rechts eine Scharfschützencyberoptik. Kurzer blonder Bürstenhaarschnitt. Stämmiger Muskeltyp á la Rocky hoch 5. Militärhose. Olivfarbenedes Unterhemd. Feinripp!! Er hat echt kein Klischee vergessen. Eye bleibt betont sachlich, um die Etikette zu wahren.... Immerhin ist das der neue Kollege.

Nachdem sie ihm kurz die Situation geschildert hat, bittet VanDell sie kurz herein. Er muss noch packen. Sehr verwundert antwortet Eye auf die Frage, ob es sich um einen Kampfeinsatz handelt, dass man Undercover ermittle. In einer Schule!

Während VanDell am Packen ist, sieht sich Eye in der Wohnung um. Die scheint eindeutig zu nobel und elegant für ihren Bewohner. Viel zu viele feine Nuancen und die auf dem Designermöbel im Wohnzimmer liegende MP verstärkt diesen Eindruck noch erheblich. Der Bewohner selbst wirkt ziemlich steif, einfach merkwürdig.... Wenigstens ist er ziemlich schnell fertig und taucht mit seinem Kofferchen auf. Auf dem Weg nach unten erhält Eye eine SMS von Pilot: „Einladung zur Party!“ Mit Koordinaten. Eye überlegt nicht lange, vor dem nächsten Einsatz könnte eine kleine Fete noch eine willkommene Abwechslung bieten. Außerdem soll der Neue sich nicht beschweren können, man hätte ihn nicht herzlich im Team aufgenommen. Eye schickt Pilot eine Bestätigungs-SMS "Ich komme und bringe den Neuen mit. Bis denn!" Sie beschließt aber VanDell zunächst noch nichts zu sagen.

Das Taxi steht noch da und wartet an derselben Ecke, aber ein anderer Pilot sitzt drin. Er erklärt wortreich was von Schichtablösung. Eye gibt die Koordinaten an, der Pilot fragt wieso die Planabweichung.... das wäre schon seltsam. Er textet Eye und VanDell erst mit Cyborgwitzen, dann mit Taxiwitzen zu. Unerträglich!

Anpagi-8, 1:32 Ortszeit, Einsame Waldlichtung in Küstennähe:

Erdähnlicher Planet. Nacht! Vollmond und zwei Halbmonde am Firmament. Ein Neonschild blinkt „PARTY à“ Der Taxifahrer wünscht noch viel Spaß und fort isser.

Eye und VanDell folgen der Richtung, in die das Schild freundlicherweise zeigt. Es ist alles ziemlich nebelig, man kann kaum was sehen. Die beiden Ermittler folgen einem Waldweg und kommen zum Wasser. Scheint eine kleine steinige Bucht zu sein, vielleicht auch ein Binnensee? Im Boot kann man die Silhouette eines Bootes erkennen. Im Bug eine unbewegte Gestalt von Kopf bis Fuß in eine Robe gehüllt. Es herrscht absolute Stille. Seltsamerweise kann VanDell mit seiner Infrarotsicht keinerlei Wärmesignaturen erkennen. Außerdem findet er die Situation gleich einem strategischem Albtraum.... Eye findet am Boden eine kleine Runde Scheibe. Bei genauerem inspizieren sieht es aus wie eine Münze. Auf der einen Seite ein Totenkopf, auf der anderen Seite eine Inschrift in schönstem Klippoth: „Für den Fährmann“. Ein Partyscherz?!

Die zwei gehen zum Boot am Steg. Der Brustkorb der Gestalt hebt und senkt sich in regelmäßigen Atemzügen, trotzdem ist kein Atem zu sehen, auch keine Atemwärme.... Die Gestalt streckt den Ermittlern wortlos eine sehr alte knochige Hand mit ledrig gelber Haut hin und nimmt die Münze in Empfang. Der Fährmann nimmt die Münze und winkt die Ermittler an Bord. Das Boot fährt gleichmäßig und nahezu geräuschlos ab. Man hört eindeutig Rudergeräusche, aber es ist kein Ruderer zu sehen, auch sind keinerlei durch Ruder normalerweise hervorgerufenen Ruckbewegungen des Bootes zu verspüren. Eye stellt fest, dass sie keinerlei Netzempfang mehr hat. Das HanCom ist quasi nutzlos. VanDell spricht den Gevattern an. Keine Antwort. Nach ca. 10 Minuten geisterhafter Fahrt erscheinen die Umriss einer Insel in den Schatten. VanDell mustert den Fährmann: Lederstiefel. Atembewegungen, leichtes Ausgleichen von Schwankungen des Bootes.... sonst nichts. Nach ca. einem Kilometer legt das Boot an einem alten modrigen Steg an. Eye verlässt das Boot,

doch VanDell rutscht aus und packt sich der Länge nach hin. Irgendwie macht ihn das um einiges sympathischer als Eye ihn bisher fand. Sie unterdrückt ein Lachen. Die beiden folgen dem Weg vom Steg bis zu einer Weggabelung. Dort wieder ein Schild „PARTY ?“ Eye zweifelt langsam, das die Nachricht wirklich von Pilot kam. Sie hat immer noch keinen Empfang. Sieht aus als rühre das vom Einfluss eines Zerhacker her.

Man sieht nur Bäume und Felsen. VanDell packt seine MP aus und sondiert erst mal das Gebiet. Der rechte Weg führt offenbar ins Landesinnere, der andere runter zur Küste. Eye schaut sich das Schild genauer an. Hinten klebt noch ein Preisschildchen dran: 2,95 Tyrek. Das Fragezeichen ist extra draufgesprüht worden. Die Farbe sieht noch ziemlich frisch aus. Das ganze ist mit einer Metallklammer an den Baum geheftet. VanDell sichert die Umgebung. Findet einige Spuren. Etwas abseits liegt eine Person im Gras. VanDell nimmt nur noch ein schwaches Wärmeabbild wahr. Er geht in Position, zoomt ran und geht kontrolliert auf die liegende Person zu. MP im Anschlag, Rundumblick. Die Person liegt auf dem Rücken in einer ziemlich großen Blutlache. Sie hat auf der Kleidung zwei Blutflecken, ein Einschussloch im Kopf. Eye ist mittlerweile auch rangekommen. Sie macht ein paar Aufnahmen von der Person und der Umgebung. Sie stellt nur sehr kleine Einschusswunden und ebenfalls minimale Austrittswunden fest. Diese stammen offenbar von Metallnadeln, der Munition für einen in Kliploth illegalen Nyhod-Nadler. Die Person ist ca. 20 Jahre alt und steckt in einer blauen Uniform mit Legionärs-Abzeichen. Die Legion gilt als Erzfeind von Securitas. Eye nimmt aus den Augenwinkeln kurz ein kleines verschwommenes „Flugdingens“ wahr, kann sich im Moment aber keinen Reim drauf machen.

Spätestens jetzt ist klar, das hier ist keine Party von Pilot! Aus der Ferne hört man das Gebrüll eines offenbar ziemlich großen Tiers. Eye und VanDell sehen einen kleinen Hügel, dort scheint sich eine Person zu verstecken. Eye macht VanDell darauf aufmerksam. Er hat sofort einen Plan. In die Zange nehmen. Er läuft zum Baum zurück, um seinen Koffer zu schnappen und läuft dann Richtung Wald, um der Person ggf. den Weg in Deckung abzuschneiden. Eye soll direkt auf den Hügel zu laufen und dann Richtung Wald. VanDell hetzt los. Eye nimmt einen kurzen Anlauf und mit einem gewaltigen Katapultsprung ist sie binnen Sekunden über den Geröllbrocken hinweg und sieht dort eine kleine ca. 20jährige Frau nur mit schwarzer Unterwäsche bekleidet. Sie hat blutige Handgelenke und ziemlich üble Schnittwunden daran. Sieht aus wie von einer Säge.... Eye überwältigt das Mädchen und stoppt die Blutungen mit gezielter erster Hilfe. Etwas weiter entfernt im Gras findet sie einen ausgefransten, blutigen Kabelbinder... Offenbar hat das Mädchen die Fesseln mit ihren eigenen Knochen durch gescheuert... Sie sieht etwas verwirrt aus und fragt, ob Eye sie etwa entführt hätte. Sie nennt sich Ina. Angeblich wurde sie von einem Planeten etwa 1:30 h Hyperraumreise entfernt entführt. Aus einem Hotel heraus. Sie erzählt was von einer weiteren Person und einer Schießerei. Mittlerweile ist auch VanDell eingetroffen und gibt Ina einen seiner warmen Wollpullis und beendet schroff Inas Spekulationen über ihren möglichen Aufenthaltsort. VanDell lässt Ina vorgehen, nachdem sie die Angst geäußert hat, dort könnten Minen liegen. Allerdings hat sie ihn auch wirklich mit lauter blöden Fragen und dummem Gefasel genervt, bis er so reagierte. Sie gehen am Waldrand entlang ins Landesinnere.

Einige Zeit später kommen die drei an einen Sumpf. Mittendrin scheint eine Lichtquelle zu sein. Ein Haus? Scheinwerfer? In den Sumpf gehauen Palisaden führen offenbar dorthin. Ina weigert sich erst vorzugehen und nach erst vorgetäuschter Tollpatschigkeit hüpfte sie flink wie ein Reh von Palisade zu Palisade. Ob an ihrer Story, sie sei Tierpflegerin etwas dran sei, bezweifeln Eye und VanDell mittlerweile. Eye stellt sich weniger geschickt an. Sie rutscht gleich zweimal hintereinander aus und landet beinahe im Sumpf, VanDell packt sie wortwörtlich in letzter Sekunde am Schlafittchen und setzt sie wieder auf dem Pfad ab. Nachdem Eye ihre Schuhe ausgezogen hat, hat sie auch einen wesentlich sichereren Tritt und folgt Ina ohne weitere Ausrutscher. Nach einer Weile kommen die beiden an einer kleinen Insel im Sumpf an, Ina wartet schon. Da kommt ein riesiges Ameisenbärähnliches Tier auf die drei zu und gibt gar seltsam gluckelige Geräusche von sich. Es ist ein Punzelbärchen made by biodyne.... Punzelbärchen von Biodyne Genetics sind relativ bekannt, diese etwa kalbgroßen Tiere sind so etwas wie ein Kampfhund für Fortgeschrittene. Sie erscheinen auf den ersten Blick sehr niedlich und zutraulich, im kurzen ameisenbärähnlichen Rüssel verbirgt sich allerdings ein Zahnkranz mit drei Zahnreihen, und dieses Maul hat problemlos die Kraft, einem ausgewachsenen Menschen in kürzester Zeit ein Bein abzubeißen. Die Krallen an den Pfoten sind von der Gefährlichkeit her mit der eines Eisbären zu vergleichen. Friedlich wirken die Tiere träge, können mit ihren kräftigen Beinen aber eine Geschwindigkeit von etwa 70 Stundenkilometern erreichen, oft sogar mehr, wenn sie zur Jagd trainiert sind. Punzelbärchen haben einen sehr ausgeprägten Jagdtrieb, wenn sich etwas essbares relativ hastig bewegt, beißen sie zu oder jagen hinterher. Trotzdem lassen die Tiere sich gut abrichten, aber nur von jemandem, der sich wirklich damit auskennt. Einen solchen Namen für ein so gefährliches Tier zu wählen, ist typischer Biodyne Humor/Zynismus.

Ina scheint doch etwas von Tieren zu verstehen, sie geht ganz langsam auf das Punzelviech zu und beruhigt es. Eye und Vandell schleichen auf Zehenspitzen vorbei Richtung Haus. An einem Laternenpfahl hängt ein Rotes Warnschild „Für den Notfall“ mit einem kleinen Kästchen drunter. VanDell öffnet. Darin befindet sich eine Betäubungspistole, aber die könnte manipuliert sein. VanDell schaut sich die Waffe genauer an. Statt mit eines Betäubungsmittels ist diese mit einer Patrone Dive geladen. Dive ist eine Kampfdroge und aktiviert alle Kraftreserven des Körpers und steigert somit Stärke, Geschick und Kondition erheblich (Faktor etwa 1,5). Nach wenigen Sekunden macht die Droge den Nutzer extrem aggressiv und paranoid, dies steigert sich binnen zwei Minuten zu einem Geisteszustand absoluter Aggression und Gewalttätigkeit. Ein Mensch auf Dive verhält sich wie ein tollwütiges wildes Tier, er kann nicht mehr klar denken, spürt keine Schmerzen mehr und wird versuchen, ein Opfer mit bloßen Händen in Stücke reißen, und die Überreste zu essen. Einem Punzelbärchen auf Dive möchte man bestimmt nicht begegnen...

Ina bleibt bei dem Tier, während Eye auf das Haus zugeht. VanDell sichert. Sie stoßen auf einen zeretzten Körper in Securitas-Uniform. VanDell fischt die Brieftasche aus einer der Taschen und die Papiere sehen echt aus. Die Haustür ist nur angelehnt. Aus dem Inneren dringt leise Partymusik. Eye und VanDell gehen hinein. Ina wirft vorsichtig einen Stock, das Punzelbärchen stürzt wild hinterher, sie rennt ins Haus und VanDell versperrt die Tür hinter ihr. Sie stehen in einer Art Vorraum, ein Partyraum dekoriert mit Lichterketten dazu ein aufgebautes Büfett... Schaut tatsächlich nach einer Party aus, wenn auch unter sehr merkwürdigen Begleitumständen!

Von oben kommen zwei Nyhodtypen in der Uniform der Schwarzen Brigade (ist so etwas wie die Waffen-SS, gilt in Nyhod sogar als offizielle Nachfolgeorganisation) die Treppe runter und herrschen die drei auf Nyhod an. Eye versteht immerhin, dass die sie fragen, was sie hier wollen. Eye versucht sich an die Vokabeln für Partygäste oder Freunde zu erinnern, aber es fällt ihr nicht eine. Die paar Simulatorstunden haben noch nicht wirklich einen wünschenswerten Effekt gezeigt. Da spricht Ina die Typen in perfektem Nyhod an. Die Nyhod-Leute sagen VanDell, sie wollen seine Frauen haben, was Ina übersetzt. VanDell lässt zurückfragen, was sie denn dafür bieten würden, sie antworten "Dein Leben!". Dann zieht Ina ihren Pullover aus und lässt sich von ihnen in das Zimmer ziehen. Den Ermittlern sagt sie noch: "Ich regel das!"

Aus dem Nebenzimmer dringen eindeutige Geräusche, offenbar leben die beiden Nyhod-Brigadiers ihre sadistischen Vorlieben voll und ganz aus. Eye wägt gerade ab, ob sie das Zimmer stürmen soll, als von oben ein Kerl mit Legionsuniform herunterkommt. Der Legionär erzählt, er und seine zwei Kollegen seien auf Einsatzbefehl hier. Sie sollten Geheimdokumente beschaffen. Da geht die Tür auf und Ina kommt raus. Lapidarer Kommentar: „Wenn die Typen einen erst mal vergewaltigen, kriegen die doch eh nichts mehr mit...“ Sie hat beide hochprofessionell erledigt. Eye und VanDell werfen noch einen Blick in den Raum, in dem Ina die Nyhods erledigt hatte: beide liegen mit heruntergelassenen Hosen auf dem Boden, einer erstickt an seinem eingetretenen Kehlkopf, dem anderen war professionell das Genick gebrochen worden. Eye und VanDell erfahren, dass außerdem noch drei von der Binah-Polizei draußen seien, auf der Suche nach einer Funkstation. Ina entschlüpft eine Bemerkung über ein Geheimnis... Eyes Nachfragen werden überhört.

Dafür erfährt sie noch etwas von drei Securitas-Leuten, die auch hier gesichtet worden sein. Eye hört nicht genau zu. Sie ist abgelenkt. Schon wieder sieht sie so ein Flugdingens, das Schlieren durch die Luft zieht. In einer kurzentschlossenen Reflexhandlung schießt sie mit VanDells MP darauf. In der Luft scheint irgendein elektronisches Gerät zu fliegen, der Schuss verursacht einen Kurzschluss. Mit blauen Blitzen und lautem Knistern fällt das Teil zu Boden.

Es handelt sich um eine Aufklärungsdrohne. Eine kleine fliegende Kamera. Der Empfänger muss irgendwo innerhalb der „Störglocke“ sein, wegen des Zerhackers kann auch die Drohne nicht nach außen senden. Ziemlich schnell scheint klar zu sein, dass man hier in einer absurden Realityshow gelandet ist.

Der Legionär sagt noch, bevor Eye die Kamera entdeckte, dass alles Personen mit militärischem oder wenigstens paramilitärischem Background eingeladen wurden, und er bezog das auch auf Ina. Wollte aber nichts weiter dazu sagen, da Eye mit der Kamera ankam und er meinte: "Vielleicht werden wir ja live übertragen...". Eyes Frage an Ina, ob sie zu einer Organisation gehöre, die Frauen entführe, würgt er schnell ab, so als wolle er Eye daran hindern, Ina das zu fragen. Vielleicht zu ihrem eigenen Schutz? Der Legionär fragt Ina dann noch, ob selbst sie kein Kommunikationsgerät habe, um durch die Barriere zu kommen, scheinbar wusste er etwas mehr über sie. Ina verneinte; sie habe überhaupt kein HanCom dabei.

Eye hört noch irgendwas von Glatzen, kann sich aber keinen Reim drauf machen. Der Legionär meint, seine Kollegin sei oben, ihr gehe es sehr schlecht, da sie von seltsamen Spinnen gebissen wurde. Offenbar ist oben ein ganzer Raum voll von diesen... Ina kommt auf die Idee, sie mit Dive aufzuputschen, was durchaus einer an einer Vergiftung sterbenden Person helfen kann, da diese Droge neben der eigentlichen Wirkung auch die Eigenschaft hat, sämtliche Körperreserven zu aktivieren. Somit kann man auch eine Vergiftung länger überleben. Aufgrund der anderen

Eigenschaften von Dive ist Inas Sicherheitsmaßnahme, der Patientin beide Arme auszukugeln und mit Kabelbindern zu fixieren, keinesfalls übertrieben.

VanDell und Eye machen sich unten auf die Suche nach Kabelbindern. Der Legionär und Ina gehen hoch. VanDell ist abgelenkt. Durch ein Fenster sieht er einen Binah-Polizisten ankommen. Er rennt auf das Haus zu, hat eine Schusswunde. VanDell öffnet ihm die Tür. Der Binah-Polizist erzählt, eine Armee kommt auf das Haus zu. Etwa 20 Söldner... Man muss sich im Haus verschanzen. Zum Ankommen der Söldner sagte der Legionär noch: "Klasse, erst bringen sie lauter Angehörige diverser militärischer Organisationen zusammen, und dann schicken sie noch Söldner, um uns den Rest zu geben, wenn wir uns nicht alle gegenseitig umbringen!" Sicherlich spielte er damit auf seinen von den Nyhods erschossenen Kollegen an, den Zero und Eye vorher auf der Insel fanden.

Er hat glücklicherweise Armbinder dabei. Ina renkt der Legionärin beide Arme aus und fesselt sie mit den Armbindern auf eine Planke. Und zwar so, dass sich die Legionärin keinen Millimeter bewegen kann, selbst unter Dive (aus dem falsch bestückten Betäubungsgewehr aus dem Notfallkasten vorm Haus...) Der Plan scheint aberwitzig, ist aber die einzige Möglichkeit, etwas für die Frau zu tun. Eye entdeckt eine Kellerluke, die jedoch von innen (unten) verschlossen zu sein scheint. Sie bricht die Tür auf. Eine Holzterasse führt nach unten in einen Steinkeller. Dort sieht Eye einen Typen mit Knarre hinter einer Kiste sitzen. Mit einem Katapultsprung ist sie bei ihm und versetzt ihm einen gezielten Schlag aufs Abdomen. Der Typ erzählt, es wäre doch alles nur Spaß. Die hätten doch nur Betäubungswaffen.... Eye fragt mehrfach nach „Wer sind Die?!“

Unterdessen, im Erdgeschoss: Der Binah und VanDell versuchen die anstürmenden Söldner aufzuhalten und erlegen einige von ihnen. VanDell wird am rechten Arm von einem Streifschuss getroffen. Die Söldner kommen näher, Ina ruft VanDell hoch, er solle helfen die Legionärin runterzutragen, im selben Moment ordert Eye VanDell nach unten in den Keller: „Ich brauch dich hier!“ VanDell springt in den Keller, der Binah-Polizist folgt. Da brechen die Söldner auch schon die Tür auf. Aus irgendeinem Grund gehen sie zuerst nach oben. Im Keller öffnen VanDell und Eye eine Tür, ein langer zementierter Gang führt schräg nach unten. Neonröhren hängen an der Wand. Man hört stark anschwellenden Lärm... wie von Triebwerken... Die drei rennen los. Ein Sturmangriff nach VanDells Geschmack. Der Gang führt in eine Betonhalle. Überall Computer mit Überwachungsbilder von allen Stellen der Insel. In der Mitte ein Raumschiff mit zwei Typen drin. Knapp am Starten. Eye ist als erste in der Halle und mit einem gezielten Katapultsprung springt sie auf das Raumschiff. Sie bricht die Tür mit ihrem Katana auf und sofort ergeben sich die beiden Typen. VanDell regt sich zwar auf, weil er schon fast am Anlegen und Losfeuern war, als Eye ihm ins Schussfeld sprang, ist aber ob des gewaltigen Sprungs und der Effizienz von Eyes Aktion doch ein klein wenig beeindruckt... Eye steht nun in der Kabine, als der eine nicht ganz so unauffällig wie vielleicht gewollt zum Handschuhfach greift.... Eyes Sensoren signalisieren Gefahr, in Form einer kleinen Pistole. Sie schlägt dem Typen ohne Warnung die Hand ab und schreit „Raus hier!“ Sie will die beiden verhören und etwas über die Hintergründe rausholen, doch dazu kommt sie nicht mehr. Der Binah Polizist erschießt die beiden Täter mit dem Kommentar: "Wegen eurem Blödsinn sind zwei meiner Kollegen draufgegangen. Da verstehen wir keinen Spaß mehr!" Diesen Kollegen sind Eye und Zero (VanDells Callsign) nie begegnet, nehmen aber an, dass die Darstellung des Polizisten stimmt, diese seien bei der Suche nach dem Zerhacker draußen von den Söldnern erschossen worden.

VanDell schaltet die Kameras durch und sieht, dass sich in einem der oberen Räume eine Plane befindet, darunter könnten sich menschliche Körper befinden... Überall die schwarzen Spinnen und die sterblichen Überreste der Söldner, die offenbar direkt in den Spinnenraum gerannt waren. Der Binah-Polizist nimmt sich das Raumschiff und macht sich los. Als Name nennt er noch Art Huckridge.

Eye ruft derweil Sarah Jones an und berichtet knapp über die Situation. Ms. Jones verspricht einen Kammerjäger zu schicken und für erste Hilfe und Abtransport zu sorgen. VanDell und Eye sichern die Datenkristalle, bis das Einsatzteam kommt. Eine Frau mit Schutzanzug und einem kleinen Sprühfläschchen verlangt an die Kellertür gebracht zu werden, ab dort geht sie allein. Wenig später kommt sie mit Ina, dem Legionär und der total verschnürten Legionärin auf DIVE zurück. Die drei hatten die Idee sich in die Plane zu wickeln und dann direkt in den Spinnenraum zu flüchten, als die Söldner das Haus stürmten. Die Spinnen erledigten die Söldner in kurzer Zeit, die drei konnten unter der Plane überleben und mussten "nur" auf Rettung warten (hoffen).

Die Legionärin wird direkt in ein Krankenhaus geflogen, Ina und der Legionär gehen nach einer kleinen rührenden Abschiedsszene (VanDell: "Der Pullover ist ein Geschenk"). VanDell machte Ina noch das Kompliment, er habe schon lange keine Person mehr getroffen, die sich in einer Krisensituation so vorbildlich und professionell verhalten habe. Darauf konterte sie mit dem "feigsten Söldner, den ich je getroffen hab", obwohl VanDells Kompliment doch recht ernst gemeint schien.

Ina blieb auf der Insel, um noch nach zwei Freundinnen zu suchen, die vielleicht mit ihr entführt wurden, sie gab vor, es nicht genau zu wissen, da jemand ins Hotelzimmer der drei eingebrochen sei und sie zuerst das Bewusstsein verloren habe, als der Eindringling mit einer Betäubungswaffe auf sie

schoß. VanDell und Eye fliegen nach Ayxal-3, um dort am Morgen mit Sam und Pilot zusammenzutreffen. Eye verfasst auf dem Flug einen ausführlichen Bericht an Sarah Jones.

Spielsitzung 01. November 2005

[Spielzusammenfassung folgt]

Die Ermittler erfahren es von einem Kollegen, Scarab hat mit seltsamen Dingen experimentiert und offenbar versucht sich ein Slipgate (=Hyperraumtor) zu basteln. Leider ist es dabei zu einem Unfall gekommen und von ihm blieb nichts weiter übrig als sein Quantenbeamerdeck, ein altes Qeral-Artefakt.

Pilot und Eye, als einzige, die eine (irgendwie) private Beziehung zu Scarab hatten, bekommen das Erbstück übergeben.

Seltsam an dem Fall ist, dass die Wände in Scarabs Apartment über und über mit einem Wort beschmiert waren, als man seine Reste fand: "VANDREN"

Spielsitzung 15. November 2005

Ayxal-3, Kinakawa Highschool, 2. Tag, nachmittags:

Eye durchsucht die Sachen ihrer Zimmergenossin Yukako Waso, diese ist nicht bei ihr auf dem Zimmer und meidet sie wie die Pest, nach der von Eye verpatzten Mutprobe in der letzten Nacht. Eye findet einen Zettel mit einer Aufschrift in einem Alphabet, das sie nicht kennt, sowie einen photokopierten Kontoauszug der verstorbenen Mitbewohnerin Nami Watanaka. Nach diesem Kontoauszug hat Direktor Albert Hill ihr 8 Tag vor ihrem Tod/Verschwinden 10.000 Tyrek überwiesen. Danach geht Eye in die Sporthalle, wo sie Katzuya Katz trifft, der bestätigt, dass er vorher Schuldeneintreiber bei der Yakuza war. Da sie aufgrund der Aufsicht von Mister Katz nicht vernünftig trainieren kann (würde verraten, was sie wirklich kann) verlässt Eye die Sporthalle nach einem Trainingslauf und begibt sich auf den Weg zur Aula, um den Einstieg in den Keller zu suchen. Unterwegs unterhält sie sich mit Niva Smith, der Klippothe-Lehrerin, die ihr sagt, dass sie die Galerie in der Aula geschmacklos findet und Kunstlehrer Jerenkin Kilamanokora für einen Irren hält. In der Galerie stößt sie auf den Binah-Lehrer Kivan Arachev, der allerdings kaum Klippothe spricht, obwohl er nach eigenen Angaben schon seit drei Jahren an der Schule ist. Arachev betrachtet eines der Bilder aus der Galerie namens „Moments of Death“ ganz genau und scheint jeden der Striche des von Ayxal-6 stammenden Malers Givakronev II (Beiname Givakronev der Irre) genau zu verfolgen. Das Bild zeigt einen Eingeborenen, der mit einem Kanu die Klippen herunterstürzt und beim Aufprall auf einem Felsen tödlich verletzt wird. Givakronev II wird nachgesagt, er sei ein Hohepriester des Todesgottes Haazrod gewesen. Aus den in gebrochenem Klippothe dargebrachten Äußerungen des Binah-Lehrers kann Eye entnehmen, dass dieser selbst ein Hobbymaler ist. Eyes Suche nach einem Kellereinstieg bleibt aber ohne Erfolg.

Yuki Naoi, die angebliche Augenzeugin der spontanen Selbstentzündung von Nami Watanaka, sucht Sam in ihrem Zimmer auf und bedankt sich bei der neuen Lehrerin, dass sie Givakronev III (wie die Schülerinnen den Kunstlehrer Jerenkin Kilamanokora hinter seinem Rücken zu nennen scheinen) letzte Nacht weggeschickt hat und selber die Aufsicht bei der Strafaktion in der Aula übernahm. Sie warnt Sam aber, dass G3 gefährlich sei und schon einige den Tod fanden, die sich mit ihm anlegten. Sie erzählt von dem Lehrer Hubertus Präsen, der nach einem Streit mit Kilamanokora einen tödlichen Autounfall hatte und von einem Baum erschlagen wurde, angeblich habe Kilamanokora ihm ein Bild gegeben, das einen Holzfäller zeigte, der ein ähnliches Schicksal erlitt. Yuki nimmt an, dass das Bild verflucht gewesen sei und durch eine Art Voodoo Zauber das dargestellte Schicksal des Holzfällers auf den neuen Besitzer übergegangen sei. Auch Nami sei von Kilamanokora verflucht worden, dieser habe sie gezwungen, sich eine Stunde lang ein Bild anzusehen, auf dem ein Mädchen auf einem Scheiterhaufen verbrannte. Danach sei sie beim heimlichen nächtlichen Gang zu einem Zigarettenautomaten in Flammen aufgegangen. Ferner habe Yuki nur der Polizei erzählt, sie sei Augenzeugin und habe es gesehen, um diese auf den Fluch zu stoßen, denn ihr Gerede über einen Fluch und Zauberei habe diese nicht hören wollen. Yuki sagt außerdem, Nami habe einen Datenkristall irgendwo versteckt, die sie holen und Sam irgendwann in der Nacht bringen würde, sie werde eine Textnachricht an Sams HanCom schicken, sobald sie den Kristall gefunden habe.

Pilot ruft VanDell hinzu, nachdem ihm Katzuya Katz eine Entdeckung gezeugt hat: Unter das AV von Religionslehrer Demoyuki Heifuza ist eine Waffe montiert, die VanDell als Ignami erkennt, ein

Hochleistungsplasmaflammenwerfer. Dennoch glaubt VanDell nicht, daß Heifuzza mit dem Verbrennen der Schülerin zu tun hat, die wäre zu offensichtlich. Er redet dennoch mit dem Religionslehrer und stellt irgendwann die Frage, ob Feuer aus einem Flammenwerfer die Seele eines Sünders läutern könne, was dieser verneint, dies sei ein irdisches Feuer und nur das Fegefeuer selbst könne eine Seele reinigen. Danach schließt VanDell ihn als Täter so ziemlich aus.

VanDell fordert von der Polizei die Akten an und inspiziert den Tatort. Am Tatort ist neben der Straße ein elipsenförmiger Fleck zu sehen, an dem der Sand glasiert ist. Der Polizeibericht kommt zu dem Schluss, dass das Opfer mit Psikräften experimentierte und sich versehentlich selber entzündete, durch ein Zusammenkrümmen auf dem Boden bei der Verbrennung sei dieser Fleck entstanden. Er könne aber auch von einem kurzen gezielten Ignami-Schuss kommen, wie VanDell sich vom Labor bestätigen lässt, laut Labor sei dieses sogar viel wahrscheinlicher. VanDell beschließt daraufhin weitere Kameras in der Schule zu installieren, eine in der Aula, und eine bei der Jesus-Statue im dritten Stock des Schlafsaals. Nebenbei spinnt er wilde Theorien, die einem Fox Mulder alle Ehre machen würden: Sind der Hausmeister, der Kunstlehrer und der Direktor vielleicht ein und dieselbe Person, ein gestaltwandelnder Dämon, der es auf die Schülerinnen abgesehen hat? Bei der Jesus-Statue, vor der Kanthölzer liegen, auf denen man beim Beten zur Buße knien kann, macht VanDell eine weitere Entdeckung: Im linken Auge von Lattenjupp ist bereits eine Kamera installiert, von der ein verstecktes Kabel in die Decke geht.

Während Eye mit ihrer Zimmergenossin Yukako Waso zum zweiten Versuch der Mutprobe in die Aula aufbricht, beschließt Sam, in der Bibliothek nach dem geheimnisvollen Necronekocon zu suchen, dem „Buch der toten Katzen“, über das Pilot vorher herausgefunden hatte, dass es sich um eine Urban Legend handeln soll, ein Scherz, den sich jemand vor vielen Jahren erlaubte, indem er das Gerücht streute, es gebe ein solches Magiebuch an der Schule. Yuki behauptete allerdings, das Buch existiere wirklich, es gehöre dem Direktor Albert Hill und sei in der Bibliothek versteckt. Sam beschließt, die Nacht damit zu verbringen, jedes Buch genau zu untersuchen, vielleicht verbirgt sich das Magiebuch ja hinter dem Einband eines angeblichen Lehrwerkes. VanDell überwacht die Aula mit seiner Kamera und will Sam warnen, wenn sich die Schülerinnen oder jemand anders nähert, damit sie rechtzeitig das Licht ausschalten kann, um von der angrenzenden Aula aus nicht gesehen zu werden.

Eye und sieben Mitschülerinnen finden sich gegen halb zwei nachts in der Aula ein, wo die Klassenkameradinnen ihr den Eingang in den Keller zeigen, der hinter einem Bücherregal versteckt ist. Die zugestellte Tür führt in einen alten Heizungskeller, der schon seit Jahren nicht mehr in Betrieb ist von den Schülerinnen „die Katakomben“ genannt wird. Unten befindet sich eine mit einer Kette verschlossene Gittertür, eine der Schülerinnen hat aber einen Schlüssel, um das Schloss zu öffnen. Dann erklären sie Eye die Aufgabe der Mutprobe: Sie soll barfuss durch den Keller bis zu einem geheimen Ausgang aus dem Gebäude, von dort zu einem Zigarettenautomaten und sieben Packungen Zigaretten holen, dann auf dem gleichen Weg zurückkehren. Im Keller solle sie sich vor giftigen Tausendfüßlern hüten, draußen solle sie sich auch in Acht nehmen, den in der Nähe gebe es eine Klinik für Triebtäter, und die würden gelegentlich ihr Gefängnis durch einen Geheimgang verlassen können und durch die Wälder streifen, um Schülerinnen aufzulauern. Eye, die vor der Anreise die Umgebung auf einer Karte inspiziert hat, weiß, dass es keine solche Klinik in der Umgebung gibt. Yukako sagt dann noch, dass der zweite Versuch der Mutprobe natürlich härter sein müsste als der erste, den Eye in der vorigen Nacht verpatzt hatte, da sie gar nicht bis zur Aula kam. Die Schülerinnen ketten ihr deshalb mit der Kette, die das Tor verschloss, die Hände auf den Rücken und geben ihr ihre Kreditkarte in den Mund, außerdem eine Kerze, damit sie im dunklen Keller ihren Weg finden könne. Sie warnen, Eye dürfe die Kerze in ihrem Mund mit ihrer Atemluft auf keinen Fall löschen, sonst werde sie dort unten nicht wieder raus finden. Eye macht sich auf den Weg, ihr Versuch, sich von Kette zu befreien, nachdem sie außer Sichtweite ist, scheitert. Als sie an der Tür zum Heizungsraum vorbeikommt, bollert jemand vor der anderen Seite dagegen, Eye erschrickt sich zwar, lässt die Kerze aber nicht fallen. Sie vermutet, dass sich weitere Schülerinnen in dem Raum befinden und sie nur erschrecken wollten. Sie geht weiter und kommt nach einiger Zeit an einen alten Kohlschacht, den sie aufgrund der gefesselten Hände nur mühsam hochklettern kann. Draußen versucht sie, erstmal die Kerze abzulegen, da das Mondlicht hell genug ist, wobei diese aber erlischt. Eye hofft, aus dem Zigarettenautomaten auch ein Feuerzeug ziehen zu können, was bei vielen dieser Automaten Standard ist. Auf dem Weg zum Automaten wird sie plötzlich von zwei Personen von hinten angegriffen, sie rennt los, wird aber eingeholt. Die Verfolger versuchen, sie zu Boden zu werfen, doch Eye kann geschickt die Balance halten und zutreten, wobei sie einem der verummten Angreifer eine Hand bricht. Die Angreifer sind geschockt über diese Gewaltanwendung und enttarnen sich schnell als Mitschülerinnen, die ihr nur einen Schreck einjagen wollten (was Eye bereits vermutet hatte, leider war ihr Trittschritt stärker als geplant). Mit dem Hinweis, sie könne erste Hilfe leisten, überzeugt Eye ihre Mitschülerinnen, ihr endlich die Kette abzunehmen. Sie schiebt den Bruch, holt die Zigaretten und kehrt mit den beiden durch den Kohlschacht in den Keller zurück. Dort wird sie erstmal mit zwei Flaschen Sekt und einer Packung Mehl überschüttet, damit ist das Hazing-Aufnahmeritual beendet

und die Mitschülerinnen heißen sie willkommen. Dem Mädchen mit der gebrochenen Hand ist nicht nach Feiern zumute und sie beschwert sich über Eyes Brutalität, doch die anderen sind der Meinung, wenn sie sich von einer gefesselten Person eine Hand brechen lasse, sei das eigene Dummheit und sie solle aufhören, rumzumaulen. Die Gruppe kehrt daraufhin in den Schlafsaal zurück, hat Eye aber noch in Frischhaltefolie eingewickelt, damit sie keine Mehlspuren hinterlässt. Unterwegs werden sie vom Hausmeister erwischt, der das Aufnahme ritual aber zu kennen scheint und sie gehen lässt. Er nimmt die verletzte Schülerin mit und ruft einen Notarzt, verrät die Gruppe aber nicht beim Direktor, sondern gibt vor, die offensichtlich gelogene Ausrede zu glauben, die Verletzte sei beim Schlafwandeln aus einem Fenster gefallen. Oben geht Eye erst einmal duschen, dann ins Bett. VanDell beschließt, am nächsten Tag die „Katakomben“ komplett zu erkunden, er vermutet, es gebe Eingänge in alle Gebäude, dies wäre logisch, wenn dort unten eine alte Zentralheizung sei, außerdem würde es erklären, wie der Hausmeister der Gruppe aus dem Schlafsaalgebäude entgekommen konnte, obwohl VanDell ihn auf keiner Kamera hatte hineingehen sehen.

Spielsitzung 29. November 2005

Ayxal-3, Kinakawa Highschool, 3. Tag:

Der Rest der Nacht vergeht (scheinbar) ereignislos. Am nächsten Morgen in der Religionsstunde bemerken Eye und VanDell, dass Eyes Klassenkameradin Yuki fehlt. Lehrer Heifusa hat nichts Besseres zu tun, als für sie zu beten. Sam versucht, sie anzurufen, aber es geht jemand anders ran: Ein Kommissar Heimann! Sam gibt sich als Lehrerin aus, der Kommissar erzählt ihr, dass das HanCom im Löwenkäfig im Zoo gefunden wurde, neben einer zerfleischten Leiche. Was hatte sie nachts dort zu suchen? Sam gibt sich dem Kommissar als verdeckte Ermittlerin zu erkennen und dieser erzählt, dass die Leiche Hämatome an den Handgelenken hatte. Er vermutet, sie wurde entführt und in den Löwenkäfig geworfen. Sam erzählt ihm ein bisschen was und fordert Polizeiakten über ältere Fälle an, die damit zusammenhängen könnten. Sie erfährt:

- ein Unfall mit einem Schredder an der Schule ist nicht dokumentiert. Hat Yuki das erfunden, oder die Schule es vertuscht? (Oder die Polizei, denn VanDel wittert eine Weltverschwörung)

- als Hubertus Präsen, der Lehrer aus Nyhod vor vier Jahren bei einem Autounfall starb, hatte er kein Bild im Kofferraum, wie Yuki behauptete. Und es war definitiv ein Unfall, er kam wegen erhöhter Geschwindigkeit von der Straße ab und raste gegen einen Baum. Oder wurde er verfolgt, wie Sam vermutet? Selbstmord ist unwahrscheinlich, denn seine Geschwindigkeit war nur leicht überhöht, ein Selbstmörder wäre auf Nummer sicher gegangen und hätte Vollgas gegeben. Frage ist, wie glaubwürdig Yukis Aussagen sind, denn Sam hatte das Necronekocon natürlich nicht gefunden, es scheint sich tatsächlich um eine Urban Legend zu handeln. Doch warum wurde Yuki ermordet, wenn sie sich nur wichtigmachen wollte und Stories erfand?

Pilot hatte in der Nacht noch den fremdsprachlichen Text aus Namis Zimmer an die Zentrale geschickt mit der Bitte um Übersetzung, denn er hatte sich erinnert (mit der neuen PSI-Kraft), dass der seltsame Text auf der Tafel in Heifusas Zimmer der gleiche war. Etwa gegen zehn Uhr morgens bekommt er die Übersetzung, es handelte sich um eine Lokalsprache von Ayxal-6, die aber noch gebräuchlich ist. Die Übersetzung lautet: „Oh ihr Frettchen, Woras Biester, fräßt ihr doch den Schweinepriester!“. Wora ist die Jagdgöttin von Ayxal-6, Frettchen gelten als ihre heiligen Tiere. Ist das ein Scherz, oder ein ernst gemeinter Fluch? Pilot sucht Heifusa auf und erzählt ihm, was der Spruch wirklich bedeutet. Er ist entsetzt, tränkt einen Schwamm mit Weihwasser und wischt die Tafel damit ab. Nach einigem Nachsehen in Unterlagen erinnert er sich dann, dass Nami den Spruch geschrieben hatte, sie hatte behauptet, er stamme aus ihrer Heimat und sei glückbringend. (Nami stammte aber nicht von Ayxal-6).

Im Hauswirtschaftsunterricht hört Pilot draußen Rose herumschreien „Ich bring dich um!“. Er stürmt raus und sieht, wie Rose dabei ist, den Hausmeister Kemanino Julivonichek zusammenzuschlagen. Er geht dazwischen und fragt, was los sei. Rose berichtet, er habe mit seiner feinen Katzennase Yukis Körpergeruch aus dem Kofferraum des Wagens des Hausmeisters „geschmeckt“ (Katzen können fernschmecken!), außerdem den Geruch von Urin. Seine Überzeugung: Julivonichek hatte Yuki nachmittags entführt und in den Kofferraum gesperrt. Als er dann nachts die Schülerin, der Eye die Hand gebrochen hatte, ins Krankenhaus fuhr, habe er danach einen Abstecher zum Zoo gemacht und seine Gefangene den Löwen zum Fraß vorgeworfen. Der Hausmeister streitet das als absurde Unterstellung ab und macht sich auf zum Direktor, um sich über Sportlehrer Katzuya Katz zu beschweren und seinen Rauswurf zu arrangieren. Pilot beruhigt Rose, dieser sagt, er rufe jetzt eine Freundin an, die Kommunikationspsychologin sei. Er grinst, dies sei ein Witz, erklärt er, sie bearbeite die Psyche von Leuten, um sie kommunikativ zu machen. „Hey Chain, kannst du vorbeikommen und jemanden für uns foltern? Wir brauchen ein Geständnis!“, fragt er ins Telefon. Pilot will auch mit ihr

reden und kann Rose überzeugen, das HanCom weiterzureichen. Die Frau am anderen Ende der Verbindung streitet alles ab, natürlich foltere sie niemanden, sie habe nur mal bei einer Bühnenschow in einem Fetischclub mitgemacht, als sie Geld brauchte, Rose habe das wohl falsch verstanden. Pilot sagt ihr (weggedreht und leise, so dass Rose es nicht mitbekommt), dass er im Auftrag von Boss Oniyara hier sei und ob man ihre Dienste in Anspruch nehmen könne, wenn nötig. „Nur nach Rücksprache mit dem Chef“, antwortet sie. Pilot gibt Rose sein HanCom zurück und kann ihn etwas beruhigen, er werde das schon regeln. Dann geht er dem Hausmeister hinterher. Er kommt rechtzeitig, denn der Hausmeister wartet noch vor der Tür des Schulleiters. Drinnen hört Pilot Direktor Albert Hill mit jemandem streiten, er droht mit der Ausländerbehörde und Ausweisung. Moment, Ausländerbehörde in Klippoth??? Gibt es doch gar nicht, Klippoth ist der Staat der Freiheit, in den jeder problemlos einreisen darf, schließlich gibt es ja kein staatliches Sozialsystem. Dann kommt Binah-Lehrer Kivan Arachev ziemlich schnell rausgestürmt, er sieht eingeschüchtert aus. Pilot hat keine Zeit, sich um ihn zu kümmern, denn er folgt dem Hausmeister ins Büro von Hill. Dieser beschwert sich über den Angriff von Rose, Hill zeigt sich wenig beeindruckt und sagt nur, Katzuya Katz solle sich am nächsten Morgen bei ihm melden. Pilot hat aber den Eindruck, dass beide etwas zurückhalten, weil er dabei ist.

Sam arbeitet weiter mit den örtlichen Behörden zusammen und lässt das Fahrzeug des Hausmeisters von der Polizei zu einer Kontrollinspektion abholen. Sie will wissen, ob sich Yuki tatsächlich im Kofferraum des Wagens befand. Als die Polizei vorfährt, bemerkt VanDell, dass er ihre Polizeiwagen nicht auf der Außenkamera sieht, wohl aber aus dem Fenster. Verdammt, jemand hat wohl letzte Nacht die Kameras geloopt. Naja, das erklärt vielleicht, weshalb niemand den Hausmeister ins Gebäude hat gehen sehen. VanDell beschließt, nachts wieder aufs Dach zu steigen und die Kameras zu inspizieren. Am Tag ist ihm das zu gefährlich, jemand könnte ihn sehen. Er schickt erstmal ein Bild von Arachev an die Zentrale und will rausfinden, ob gegen diesen etwas vorliegt, auch ob in BSA oder in Nyhod was vorliegt. Fehlanzeige, kein Eintrag in Horizon Blue, doch auf BSA- und Nyhod-Polizeicomputer könne man nicht zugreifen. Eye beschließt, den Binah-Cop anzurufen, den sie neulich auf der Insel kennengelernt hatte. Diese gibt die Info, dass Arachev in BSA zum Tode verurteilt wurde, weil er für die dortige Mafia gearbeitet hatte, und zwar als Kunstfälscher. Im Gegenzug möchte er eine Information bei der Azure Guard guthaben. VanDells Vorschlag, man könne ihm ja Arachev ausliefern, um die Schuld zu tilgen, weist Eye mit Empörung zurück.

Pilot vermutet, dass Rose das nächste Opfer sein könnte und will ihn am nächsten Morgen bei Hill überwachen, indem er ihm irgendwie eine Kamera und einen Sender unterjubelt. Später am Nachmittag trifft er Rose aber, der ihm erzählt, Hill habe bereits mit ihm gesprochen, habe aber nicht geschimpft oder gedroht, sondern ihm zur Versöhnung ein Bild aus der Galerie angeboten, diese seien wertvoll. Rose habe aber abgelehnt, denn er glaubt, Hill wolle ihm dann Korruption unterstellen um ihn ohne den wirklichen Grund feuern zu können, er habe mal gelesen, dass man als Lehrer rausfliegt, wenn man wertvolle Geschenke annimmt. Pilot denkt eher an etwas anderes und warnt ihn. Rose sagt, die sollen nur kommen, wenn ihn jemand umbringen wolle, würde er diesem „kräftig auf die Fresse geben“.

Pilot, der Binah spricht, sucht Arachev auf, um sich mit ihm zu unterhalten. Dieser ist froh, einen Kollegen zu haben, mit dem er sich verständigen kann, und lädt Pilot auf einen Kaffee ein. Beim Smalltalk lässt Pilot beiläufig fallen, dass Klippoth ja gerade für einen Ausländer wie Arachev ein toller Staat sei, da ein Ausländer ja einfach Arbeit finden könne und sich nicht mit Formalitäten und Papierkram rumärgern müsse, schließlich gebe es ja keine Meldepflicht, keine Einreisebestimmungen und keine Ausländerbehörde. Arachev springt darauf an und fragt näher nach, als Pilot ihm versichert, es gebe keine Behörde und keine Auslieferungen, erzählt der Binah-Lehrer ihm seine Geschichte, zuerst behauptet er zwar, ein politischer Flüchtling zu sein, geht dann aber doch zur Wahrheit über: Er sei böse hereingelegt worden, denn er habe einem Schlepper namens Boris Vernoc all sein Geld gegeben, um ihn nach Klippoth zu bringen. Vernoc habe ihm geraten, sich irgendwo zu verstecken (wegen der Ausländerbehörde und der Polizei, die ihn nach Binah ausliefern würden) und den Job in der Schule besorgt, da Hill einen Kunstfälscher gesucht habe. Jetzt erkennt er, dass Vernoc und Hill ihn reingelegt haben, damit er Hill loyal sei und nicht kündigen und abhauen würde, Hill zahle ihm für seine Arbeit auch nur ein kleines Taschengeld. Hill verkaufe seine Bilder und Arachev male neue. Die Originale seien verflucht gewesen und würden ihrem Besitzer den Tod bringen, glaube Hill jedenfalls, und er habe sie verkaufen müssen, um seinem Gott Haazrod die Seelen der Opfer zu bringen, weil dieser am Verhungern sei. Hill sei also ein religiöser Irrer. Doch vor zwei Jahren habe sich etwas geändert: Der Kunstlehrer von Ayxal-6 sei an die Schule gekommen, dieser sei ein Priester Haazrods und verfluche jetzt auch die Fälschungen, die Arachev anfertige, um Haazrod mehr Seelen zu bringen. Arachev würde sich jetzt am liebsten absetzen, doch Pilot handelt eine Stunde Zeit raus, er wolle sich mit einem befreundeten Polizisten in Verbindung setzen und sehen, ob man Arachev in ein Zeugenschutzprogramm kriegen könne. Letzterer hingegen hat Angst, er glaubt, Vernoc werde ihn finden und töten, wenn er aussage.

Die Ermittler stellen eine Konferenzschaltung zu Sarah Jones her und berichten, was sie rausgefunden haben. Sarah glaubt nicht an einen Fluch, denn der Flammenwerfer und der Wagen des Hausmeisters (dessen Untersuchungsergebnisse noch nicht vorliegen) wären eher Indizien, dass jemand diese Flüche auf ganz natürliche Weise erfülle. Boris Vernoc sei ihr aber gut bekannt, dies sei ein Lebensmittelhändler aus Binah, der in Aaronshold residiere und von dem eigentlich jeder wisse, das er Binah-Mafiosi sei, nur könne man ihm nie etwas nachweisen! Auch ein Zeuge würde wenig nützen, da würden seine Anwälte ihn rausreden, wenn es außer einer Aussage keine stichhaltigen Beweise gebe: Vernoc sei eben Geschäftsmann, seine Feinde und Konkurrenten würden schließlich immer versuchen, ihm Verbrechen zu unterstellen, aber das sei bloß üble Nachrede, gepaart mit Rassismus gegen Asylanten aus Binah. Man müsse ihn also schon wirklich auf frischer Tat bei etwas ertappen, aber da passe er höllisch auf, sich nicht selber die Finger schmutzig zu machen. Während die Ermittler mit ihrer Chefin noch das weitere Vorgehen absprechen, hören sie einen Schrei, Pilot glaubt, er stamme von Arachev. Er stürzt auf den Korridor zum Zimmer des Binah-Lehrers. Draußen kommt ihm Kunstlehrer Jerenkin Kilamanokora entgegen, der ihn fies angrinst, er scheint aus dem Zimmer von Arachev zu kommen. Pilot stoppt ihn und stellt ihn zur Rede doch er faselt nur irres Zeug und grinst, aber er scheint zu wissen, was die Ermittler besprochen haben. Als Pilot ihn fragt, wer er eigentlich zu sein glaube, antwortet er: „Ich bin der Tod!“. Dann verändert sich sein Gesicht, es fällt ein und verschrumpelt, wie das Gesicht einer Mumie, sein Mund öffnet sich unmenschlich weit und er stößt einen lauten, unheimlichen Schrei aus. Pilot taumelt zurück, er ist vor Angst wie gelähmt und sackt auf dem Boden zusammen. Da sieht er, wie Rose um die Ecke kommt und zuschlägt, mit der Faust mitten ins Gesicht dieses Wesens. Kilamanokora fällt hinten rüber, doch er rappelt sich wieder auf, wobei er seine Gelenke unmenschlich überdehnt, wieder verzieht sich sein Gesicht zu der Todesfratze. „Knall ihn ab!“, ruft Rose Pilot zu. Das Wesen will wieder zu seinem Schrei ansetzen, doch Pilot ist schneller, er zieht seine Waffe und feuert das ganze Magazin in die Kreatur. Kilamanokora zuckt noch einige Male, dann bleibt er liegen, sein Gesicht sieht wieder normal aus. „Sie nach, ob sein Puls noch geht“, fordert Pilot Rose auf, die Waffe immer noch auf den unheimlichen Gegner gerichtet. Rose hat eine ganz besondere Art, den Puls zu checken, er reißt ihm mit seinen Krallen beide Schlagadern auf. „Jetzt bestimmt kein Puls mehr!“, meldet er. Pilot geht ins Zimmer von Arachev, dieser sitzt katatonisch und hyperventilierend auf dem Bett. Ein Schock, aber er lebt noch. Die anderen Ermittler kommen hinzu und sehen Rose und die Leiche. „Warum hast du das getan?“, will VanDell von dem Katzenmenschen wissen. „Der war irre...“, antwortet Rose nur.

Spielsitzung 13. Dezember 2005

Ayxal-3, Kinakawa Highschool, 3. Tag:

Nachdem Katz den Kunstlehrer erledigt hat und die anderen Ermittler hinzukommen – Sie haben alles live per TelKo mitbekommen - sieht Eye seltsame rote Linien in horizontalen und vertikalen Linien über die Wand laufen. Die Cyberoptik signalisiert eindeutig Gefahr. Das könnten die Wasserleitungen sein. Die Ermittler hören etwas, was wie eine anlaufende Pumpe klingt. Pilot rennt los und drückt auf den Alarmknopf – Eye kann es nicht mehr verhindern... und mit dem Feueralarm geht auch die Sprinkleranlage an. Die Flüssigkeit riecht eindeutig nach Kerosin. Katz rennt los, die Mädchen aus den Gebäuden zu bringen. Pilot, Eye und Sam rennen ebenfalls raus, während VanDell den unter Schock stehenden Arachev aus seinem Zimmer holen und ihn ins Freie tragen will.

Draußen sehen die Ermittler Hills Wagen, Pilot schießt auf den Reifen. Leider ist es nur ein Streifschuss, der Wagen schleudert nicht mal. Pilot, Sam und Eye laufen in die Garage. Pilot bricht den erstbesten Wagen auf, Sam schließt ihn kurz und die Ermittler fahren los. Da sieht Eye, dass das Schulgebäude mittlerweile komplett in Flammen steht. Eine Explosion schleudert VanDell raus. In einiger Entfernung landet er brennend am Boden. Sam hat die Idee mit dem Wagen über VanDell zu fahren und durch den Luftzug die Flammen zu löschen. Das waghalsige Abenteuer ist die einzige Chance, VanDell überhaupt zu helfen. Und Pilot erweist sich auch auf 4 Rädern als ziemlich geschickt. VanDell ist erstmal „gelöscht“. Sam steigt aus und leistet erste Hilfe, während Pilot und Eye dem Ursprungsplan folgen und Hill hinterherfahren. Einige Kilometer die Straße herunter befindet sich ein Waldstück. Pilot und Eye folgen der Staubwolke, hinter der sie Hills Wagen vermuten. Hill kommt von der Straße ab. Der Unfall ist für Hill tödlich. Eye sieht genauer nach, Hill ist tatsächlich tot. In einiger Entfernung liegt das Bild mit dem Kanufahrer.... Hat sich damit ein weiterer Fluch erfüllt? Die Ermittler informieren die lokale Polizei und fahren zurück zur Schule.

Mittlerweile hat Sam VanDell stabilisiert. Krankenwagen und Feuerwehr sind schon am Platz. VanDell wird in ein Krankenhaus transportiert. Sam begleitet ihn.

Der Hausmeister versucht die Ereignisse zu nutzen um sich davon zu machen, doch Pilot und Eye holen ihn mit dem Wagen schnell ein. Er tut zunächst ahnungslos, murmelt aber etwas von „Wora wird

Euch holen.“ Beim Verhör durch Pilot, der zunächst sein Ehrenwort gibt, den Hausmeister anschließend laufen zu lassen, gesteht der Hausmeister, dass er „Seelen für Wora, die Göttin der Jagd auf Ayxal-6, gejagt hat.“ Die Götter seien dem Untergang geweiht. Sie verhungern aus Mangel an Seelen. Da Hill und Kimano sowieso Morde geplant haben, um Haazrod die Seelen zu opfern, hätte er einfach dafür gesorgt, dass nicht Haazrod, sondern die Göttin Wora die Seelen bekam. Weiterhin erfahren Pilot und Eye, dass der Gott Agasul seine Vertrauten verzehre. Mit der Info können die Ermittler zunächst noch nicht viel anfangen.... Nach dem Geständnis nimmt Eye den Hausmeister fest und übergibt ihn der Polizei.

VanDell wird zwischenzeitlich operiert und muss zwei Nächte im Heilungstank verbringen, bevor er wieder fit ist.

Zurück in der Schule, sucht Katz schon nach dem Hausmeister, um ihn kalt zu machen. Pilot und Eye schieben alles auf Hill, um Katz vor einer weiteren Dummheit zu bewahren und den Verdächtigen zu schützen. Pilot ruft Boss Kuga an, die Ermittler wollen 10:00 vorbeikommen, um persönlich Bericht zu erstatten. Sie nehmen Rose (Katz) mit und holen Sam ab. VanDell bleibt erst noch im Krankenhaus. Außerdem erstatten die Ermittler Sarah Jones Bericht und übermitteln das Geständnis des Hausmeisters.

Nachforschungen von Eye ergeben noch einiges an Informationen:

Agasul ist der Gott der Ernte auf Ayxal-6. Er manifestiert sich vorzugsweise in Insekten bzw. Heuschreckenschwärmen und gilt als Schützer der Ernte. Die letzte Vertraute, also Hohepriesterin von Agasul und damit seine irdische Stellvertreterin war Ullagrana Xralivaskovich, die Lebensgefährtin von... Sarah Jones! Die Quelle ist zwar schon etwa 2 Jahre alt, ein altes Posting in irgendeinem Forum, aber Nachfragen bei Sarah Jones ergeben, dass Frau Xralivaskovich tatsächlich dem Agasul geweiht war. Die geweihten Personen altern rapide, denn Agasul saugt ihnen dem Mythos nach die Lebensenergie aus. Ullagrana aber konnte flüchten und wurde in ein universitäres Hilfsprogramm für Retros aufgenommen. Sicherheitshalber hat sie auch mittels eines Schamanen einen Exorzismus durchführen lassen. Nichtsdestotrotz ist Sarah Jones für den Hinweis dankbar.

Sam, Pilot und Eye haben drei Tage frei. Sam entpuppt sich als Einzelgängerin, sie will nicht an Pilot und Eyes Party teilhaben. In außerordentlicher Spenderlaune bestellt Eye einen „Putztrupp“ für Pilot und die beiden schicken Sam ein „Selbsthilfe-Paket“ vorbei. Vielleicht kommt sie ja noch auf den Geschmack.... Doch Sam ignoriert das ganze einfach.

Während Pilot und Eye sich einer Ihrer legendären Partys hingeben, erhält Sam einen Anruf von Jeremy Dornshaire, ihrem Vater. Dieser ist Archäologieprofessor. Bei einem Unfall hat er einen Hirnschaden erlitten, zwar ist er wieder vollkommen genesen, aber sein Gedächtnis an alles, was vor seinem 30. Geburtstag war, ist vollständig gelöscht. Dornshaire hatte viele wechselnde Frauenbekanntschaften, welche davon Sams Mutter war, weiß sie nicht. Ihr Verhältnis zu ihrem Vater ist ziemlich kühl. Entsprechend unerfreut empfängt sie ihn am Telefon. Dornshaire meint, er hätte was für die Ermittler, was sehr heikel sei:

P48: Qeral Artefakt, 48er Sprungwerk Verstärker. Dornshaire hatte es gefunden, hielt es für eine gefährliche Waffe, hinter der einige Leute herwaren. Zerlegte es deshalb in Einzelteile und versteckte es auf der Route der Braedalon Luxus Kreuzfahrt. Dann geschah der Unfall, oder was auch immer, und er verlor alle seine Erinnerungen. Er war damals 30 Jahre alt. Seine Erinnerungen erlangte er nie zurück, alles, was ihm blieb, ist ein von ihm verfasstes kryptisches Gedicht mit Hinweisen über die Verstecke der P48-Teile. Er hat jetzt kürzlich herausgefunden, was ein P48 wirklich ist und wollte Sam das Gedichte sowie vier Tickets für die Kreuzfahrt zukommen lassen, damit sie es für die Azure Guard suchen kann.

Er sagt, dass er einen Boten geschickt habe. Sam soll am Flughafen von Aaronshold einen Anwalt namens Smith mit weiteren Infos treffen. Mehr möchte Daddy am Telefon nicht sagen.

Sam fährt sofort los. Am Airport steht ein junger gut aussehender Typ in Lederjacke und Lederhose mit Dreitagebart rum und hält ein Schild mit Sams Namen hoch. Sam ist zunächst verwundert, ob des Outfits. Das soll ein Anwalt sein? Sie zweifelt, spricht den Kerl aber trotzdem an. Er bitte Sam ihm zu folgen und führt sie in einen Gepäckraum. Dort ist es ziemlich düster und Smith schließt die Tür. In der Ecke sieht Sam einen schlafenden Anzugträger. Irritiert fragt Sam nach, wer das sei. Der Lederträger lacht nur: „Haha, Mr. Smith. Ihr Anwalt!“ Dann setzt er ein Blasrohr an die Lippen und versieht Sam mit einem kleinen Pfeil. Angeblich ist da das Gift von einem Desrat, einem Stachelschwein von einer Retrowelt, drin. Dieses, so klärt der falsche Smith Sam, reagiert auf Muskelspannung und ist tödlich. Sam solle sich also entspannen, in etwa drei Stunden würde die Wirkung dann von allein nachlassen. Sie brauche sich also keine Gedanken um ein Gegengift machen. Das sei sowieso nicht nötig.

Der Lederjackenträger stellt sich als Jacques de la Coeur de Lion, Jack Leonheart für Freunde, wie er sagt, vor. Er sei Abenteurer und Archäologe und ganz brennend an der Sendung für Sam interessiert. Deshalb habe er den Anwalt abgefangen und Sam wortwörtlich stillgelegt. Sie muss sich auf den Tisch setzen und Lenard fragt, ob sie auf Bondage steht. Auf Sams naives „hä?“ antwortet er lachend, „Fesselspiele“ und verschnürt sie fachgerecht. Die Sendung ist mit einem DNA-Lock gesichert, um das Paket zu öffnen braucht Leonheart eine Speichelprobe von Sam. Er hält ihr das Metallkästchen hin. Sam ist immer noch überrumpelt und fragt sich, ob der Typ da blufft oder ob die Sache mit dem Gift stimmt. Dann entschließt sie sich aber vorsichtshalber doch, zu kooperieren.

Die Speichelprobe ist positiv, das Kästchen öffnet sich, ein paar Sachen fallen raus. Jacques de la Coeur de Lion grinst und zeigt Karten für eine Kreuzfahrt und ein Gedicht. Wie süß! Das Gedicht heißt „Pilgerfahrt - oder warum Tote nichts von Poesie verstehen“ von Jeremy Dornshaire. Der Typ liest das Gedicht vor, doch Sam hört nicht richtig zu und merkt sich rein gar nichts.... Jacques steckt das Gedicht ein und befindet die Tickets für unnütz. Die kann Sam behalten. Dann verschwindet er. Sam bleibt sitzen... wegen das Gifts und der Fesseln.

Etwa fünf Minuten später kommt ein Typ rein. Ende 20, schwarzes T-Shirt und schwarze Hose, vernarbte Arme, Kapuze im Gesicht, weißgeschminkte Augen. „Sam Dornshaire?“ fragt er. „Ja. Was wollen Sie?“ bejaht Sam. „Ich will haben, was uns gehört. Es gehört dem Meister. Der Schlüssel, der für den Meister die Herrschaft über die Welt bedeutet....“

Er redet wie irre weiter: „Töte immer den Boten!“ und sticht auf den schlafenden Anwalt ein. Dann schleckt er das Blut und fantasiert weiter: Der Meister werde ihn erwählen, wenn er „DAS“ finden könnte. „War der Löwe schon hier?“ fragt er Sam. Sam stellt sich dumm oder ist zu verwirrt, um das Wortspiel zu enträtseln: „Der wer?“

Der Irre öffnet ein Metallköfferchen mit fein säuberlich sortierten Pathologiewerkzeugen. Er will Sam auseinander nehmen. Als Medizinstudent weiß er, wie man Körper für die Ewigkeit konserviere.... Dabei singt er vor sich hin: „Löwe war ein nettes Tier. Das kann man vom Wolf nicht sagen. Ließ er einen Zeugen hier. Das kann der Wolf nicht wagen.“ Plötzlich taucht ein weiterer Kerl in einem grünen Ninja-Anzug hinter dem Wolfskerl auf. Sam sah keine Tür aufgehen, der Typ muss also schon vorher im Raum gewesen sein, oder er ist anderswie hereingekommen. Das Licht verlöscht. Sam hört Kampflärm und Schreie und das Geräusch von Messerstichen in einen menschlichen Körper. Gefolgt von einem irren Schrei. Jemand sagt: „Nimm das zu Deinem Meister in die Hölle!“ Der Ninjatyp rennt raus. Dann ist nur noch Stille und Dunkelheit. Sam wartet. Nach ein paar Stunden wagt sie sich an die Entfesselung und schaltet als erstes das Licht an.

Der Wolfstyp liegt auf dem Boden. Sein Körper ist mit Hunderten von Messerstichen übersät. Sam untersucht ihn genauer. Im Mund des Toten findet sie einen Zettel. Eine Kopie einer Handschrift. Irgendein Spruch, wahrscheinlich in Nyhod. Einige Stellen sind geschwärzt. Quer drüber ist mit rotem Stift in Alpha getrieben. Sam nimmt den Zettel mit. Außerdem packt Sie ihr Kästchen mit den Kreuzfahrttickets ein. 4 Tickets zu je 200.000 Tyrek!

Sam meldet den Vorfall. Die Autopsie ergibt dass es genau 141 Messerstiche waren. Außerdem erfährt Sam, dass 2 Tage zuvor ein identischer Vorfall stattgefunden hatte. In einem Hotel, wo jedoch keine weiteren brauchbaren Spuren hinterlassen wurden. Eventuell handelt es sich hier um einen Serientäter. Sam fordert eine Kopie des Briefes an.

Nächster Tag:

VanDell wird aus dem Krankenhaus entlassen. Sam beruft ein Meeting mit den Kollegen ein. Alle kommen pünktlich um 14:00 Uhr. Sam berichtet vom Anruf des Vaters und dem Erlebnis am Flughafen. Großes Hallo unter den Ermittlern: „Wir gehen auf Kreuzfahrt“

Vorbereitend werden noch einige Dinge recherchiert:

1 4 1

--> militärischer Nyhod-Code für Meuterer

--> ein gewisser Wilhelm Schmitz kam unter mysteriösen Umständen zu Tode, deklariert als Selbstmord; auf seinem Konto für Auslandsdevisen wurden jedoch 141 Tyrek gefunden

--> I 4 I als Abkürzung für Eye for Eye, als Auge um Auge und damit vielleicht ein Hinweis auf ein Rachemotiv

Wolf

--> hat einen starken Bezug zu Nyhod und deren Hochhalten des Sozialdarwinismus „Der Mensch ist des Menschen Wolf“ (Nietzsche)

Desrat-Gift

--> Sam testet ihr Blut und findet im Netz Hinweise auf dieses Tier, eine Art Stachelschwein. Das Gift soll tatsächlich existieren. Es wird rückstandslos abgebaut, daher kann man es nur etwa 20 Stunden lang im Blut nachweisen.

Brief im Mund des Wolfes und Brief des vorangegangenen Mordes

--> Die Ermittler lesen und vergleichen die Briefe, können aber nicht wirklich viel damit anfangen. Alle Worte, die Hinweise auf die bezeichneten Personen geben sind geschwärzt und auch mit Analyse der Zeichenlänge nicht erkennbar.

Nächster Tag:

Die Ermittler besuchen Sarah Jones im Büro und berichten von Sams Erlebnissen. Da die Vorgänge in Zusammenhang mit mehreren Straftaten stehen, wird ein offizieller Fall draus gemacht. Bezüglich der beiden Mordfälle fordern die Ermittler die Akten an. Die in rot auf die Zettel geschriebenen Nachrichten lauteten: "Not just a Messenger of death! A FATE gone rogue! Dark Lord, you are mine to kill! M." und "You murdered love! You crushed my soul! I owe you emptiness! And I will Find you! M.". Der erste der tagebuchähnlichen Zettel beschreibt eine Person, die sich in Gefangenschaft nach einer anderen Person sehnt, die sie einst entführt und ausgebildet hatte. Die Person zeigt starke Anzeichen eines Stockholm-Syndroms gegenüber dem einstigen Entführer. Der zweite Zettel beschreibt scheinbar eine Prüfung während einer militärischen Ausbildung, doch vieles ist unleserlich. Weiterhin liegt den Unterlagen ein Gutachten des Graphologen bei, welches besagt, die rote Schrift sei eher weiblich, während die schwarze nicht menschlich, sondern computergeneriert ist.

Der "Typ, der unter mysteriösen Umständen ums Leben kam", hieß Willhelm Schnitzmark und war ein Führer von Nyhod. Er wurde laut offizieller Darstellung von angetrunkenen Soldaten im Streit um eine Beförderung erschossen, die Täter behaupteten, er habe sich eine Waffe zur Inspektion zeigen lassen und sich damit selbst erschossen. Niemand glaubte ihnen, und die angeblichen Täter wurden noch am gleichen Tag hingerichtet.

Satanistische Serienmörder: Dies wurde von den Opfern angenommen, die Polizei geht davon aus, dass sie zu irgendeiner Sekte gehörten. Der Typ (oder Frau) im grünen Ninja-Outfit scheint eher eine Art Rächer zu sein.

Spielsitzung 10. Januar 2006

Dapa-3, Aaronshold, 14:37 Ortszeit:

Pilot geht groß einkaufen, Klamotten für Kreuzfahrt, für 10.000 Tyrek. Die Ermittler bereiten sich alle auf den Abflug zur Raumstation vor, von der die Kreuzfahrt startet. Auch die anderen decken sich noch mit Kleidung und Gebrauchsgegenständen ein. Pilot fliegt die „Santa Maria“ schließlich von Dapa-3 nach Hybouki.

Hibouki Raumstation, 17:22 Ortszeit:

Die Goldblaze, das Kreuzfahrtschiff, ist schon im Dock der Raumstation, ein etwa 1 km langer Kreuzer, von der Grundstruktur her zylinderartig, mit vier Flügeln mit Geschütztürmen zur Verteidigung gegen Überfälle. Zum Entsetzen der Ermittler müssen Schusswaffen an der Garderobe abgegeben werden und dürfen an Bord nicht mitgeführt werden. Die Ermittler bekommen Schlüsselkarten für zwei nebeneinander liegende Quartiere mit Verbindungstür. Es gibt eine lange Diskussion über die Zimmerverteilung, die schließlich damit endet, dass Eye und Pilot sich ein Zimmer teilen und vanDell im Zimmer von Sam in den begehbaren Wandschrank zieht, dort hat er wenigstens seine Ruhe. Pilot und Eye testen erstmal den Whirlpool des Luxusquartiers.

Goldblaze Restaurantdeck, 19:25 Ortszeit:

Die Ermittler gehen Restaurantsantesten, ein Essen pro Tag ist im Kreuzfahrtpreis enthalten. Sie entscheiden sich für ein Restaurant mit Klippoth-Küche, das für alle Beteiligten etwas bieten kann. Dort begegnen Sie Jacques de La Coeur de Lion mit zwei Kumpeln, die an einem Tisch versuchen, Sinn in das Gedicht von Jeremy Dornshaire zu bringen, das Jacques Sam auf dem Flughafen in Aaronshold abgenommen hatte. Sam tarnt sich mit dem Quantenbeamer als jüngeres Bild von Eye (das sie bei dem Undercoverauftrag in der Highschool benutzt hatte), sodass Sam jetzt wie eine jüngere Schwester von Eye erscheint, Jacques soll sie schließlich nicht gleich wiedererkennen. Die Ermittler beziehen einen Tisch in der Nähe, in der Hoffnung, Jacques und seine Kumpanen belauschen zu können. Doch scheinbar sind sie nicht die einzigen: An einem Tisch gegenüber sitzen zwei junge Frauen, die sich auch für den Zettel auf Jacques Tisch zu interessieren scheinen. Während die Ermittler noch überlegen, wie sie Jacques das gestohlene Gedicht am Besten wieder abnehmen können, ohne Ärger mit der Schiffssecurity zu bekommen, scheinen die beiden anderen Beobachterinnen eine Strategie gefunden zu haben: Plötzlich springt eine von ihnen auf, brüllt sie andere an „Du blöde Schlampe, ich mach dich alle!“ und die beiden beginnen, sich im Gang zu prügeln. Eine von ihnen stürzt „ganz zufällig“ nach einem Kinnhaken bei deLion auf den Tisch und

kann so einen Blick auf den Zettel erhaschen, über den die drei geraden brüten. Vielleicht hat sie den Zettel dabei sogar mit einer Microkamera abfotografiert. Ein Mann von der Schiffssecurity wirft die beiden wenig später aus dem Restaurant.

Den Ermittlern fallen aber noch weitere Verdächtige auf: Zwei Leute aus Binah kommen hinzu, setzen sich an den Nebentisch und beobachten Jacques und seine Kumpel. Sie unterhalten sich über andere Zielpersonen, die beiden Frauen, wie es scheint und überlegen laut, sich die mal vorzunehmen, scheinbar gehen sie davon aus, dass niemand im Restaurant ihr Binah versteht. Die Ermittler essen erstmal, das Essen ist gut, doch Pilot hätte lieber selbst gekocht. Eye und Sam verfolgen deLion und seine Kumpel bis Zimmer 428, nachdem diese gegangen sind, die anderen beiden bleiben im Restaurant, um ein Auge auf die Binahs zu haben.

Goldblaze Passagierdeck, Zimmer 428, 20 Uhr 42 Ortszeit:

Als Jacques die Tür zuziehen will, stürmt Eye rennt schnell hinterher und bietet den drei Ganoven eine Gratismassage an, Service des Schiffes. Die drei gehen drauf ein und Eye holt Sam rein, die sie als ihre jüngere Schwester vorstellt. Oder war es gar „jüngere Zwillingsschwester“? Egal, die drei Typen sind abgelenkt genug, um nicht nach Logik zu fragen. Sam versucht, Jacques beim Massieren zu betäuben, doch er ist schneller und greift ihre Hand, bevor sie das Hypospray einsetzen kann. Eye schlägt ihren Typen KO, Jacques will Sam das Hypospray entreißen und gegen sie verwenden. Der dritte Gegner, der vom Sessel aus den angeblichen Masseurinnen zugesehen hat, zieht ein Blasrohr aus der Tasche und will Eye damit beschießen, doch er atmet versehentlich beim Luftholen das Projektil ein. „Moment mal, das war ja total bescheuert!“, denkt er sich, flucht einmal und bleibt dann ruhig sitzen, bloß nicht bewegen! Muss wieder dieses Desrat-Gift sein. Jacques gelingt es währenddessen, Sam mit ihrem eigenen Hypospray zu betäuben, Eye versucht, ihn umzuhauen, doch er übersteht ihren Schlag und kann auch Eye mit dem Hypospray ausschalten. Eye und Sam erwachen etwa 10 Minuten später im Quartier der Ganoven an Stühle gefesselt. Als sie sich mit unglaublichen Entschuldigungen rausreden wollen, erkennt Jacques Sam an ihrer Stimme wieder und nimmt ihr den Quantenbeamer ab. „Wow, der ist wertvoll, den behalt ich!“. Nach kurzer Diskussion („Sie ist nur eine Taschendiebin, die ich angeheuert habe!“ - „Nun hört doch mal auf zu lügen, Mädels, das wird doch nur peinlich! Sagt mir einfach, was ihr wollt!“) lässt er die beiden frei und gibt Sam eine Kopie des Zettels, aus dem er wohl selber nicht schlau wurde. Wahrscheinlich hatte er die gleiche Idee wie die Ermittler, jemanden anders nach den Teilen suchen zu lassen und sich das Gerät hinterher unter den Nagel zu reißen. Er droht Sam noch, ihr das nächste Mal kräftig den Hintern zu versohlen, sollte sie ihn noch mal belästigen. Dann wirft er die beiden raus. Eye und Sam haben sich zwar völlig blamiert, aber haben bekommen, was sie wollten: Das Gedicht von Jeremy Dornshaire. Doch den unersetzlichen Qeral-Quantenbeamer haben sie erstmal verloren. Sie treffen sich im Quartier mit den anderen und zerbrechen sich den Kopf über das Gedicht, scheinbar gibt es darin versteckte Hinweise auf die Verstecke der P48-Teile, doch eindeutig scheint nichts zu sein. Nach einigen Stunden legt die Goldblaze ab und beginnt ihre Reise nach Finoda-3. Die Ermittler besteigen ein Shuttle und lassen sich zum Eishotel auf der Planetenoberfläche bringen.

Pilgerfahrt – oder: Warum Tote nichts von Poesie verstehen von Jeremy Dornshaire

- (1) Der alte Mann nach Hause kehrt
Er zählt die Stufen seiner Treppe
Als ob er nur drei Finger hätte
An jeder Hand, und einen links verloren
- (2) An vier Tagen nach den zweien
Der Regen fällt und mit ihm der Besucher
Berge, Schluchten – unbekannt
Wild war die Wildnis nicht, oder noch wilder?
- (3) Forniccis ist kein Zyklop – nicht hier!
Der bösen Göttin brennend Auge doppelt wacht
So schreit der Mönch, der Bauer und der König:
Werd ich jetzt zweimal wahnsinnig?
- (4) Der langen Suche erstes Ziel ist die Erkenntnis:
Alles für die Katz im Pulverwasser!
Mir kommen gleich die Zähne
Wie monochrom!
- (5) Wie passend steh'n die letzten Zwei!
Aber nicht am Ende, nein, noch nicht!
Sehen kann man alle beide, ausnahmsweise:
Die Gegenwart – Vergangenheit in Terroristenhand

- (6) Erinnerungen stehen wie die Bäume
Entlang der Straße für die Reichen nur gebaut
Doch wie auf Schienen durch die Sphären gleitend
Ab hier ist alles schon einmal gewesen
- (7) In dieser Halle träumt er einen ander'n Traum
Als man erwartet selbst bei den Zigeunern
Ein Haus im Moor von Geistern heimgesucht
Die Änderung zum Bahnhof führt, und was darunter
- (8) Der Mythos lebt, doch Lehm wich bald Metall
Markierungskreuz: Sechs Ziffern streift der Finger
Die Tür für nun verschlossen, doch nördlich führt ein Weg
Der zweite Strich zehn Meter weit nach Osten
- (9) Des Tages Ausflug heimlich wiederholt
In tiefster Nacht, und Oberlichter zeigten ihm den Weg
Der Sterne Ebenbild am Boden
Im Zentrum dringt der Weise in die Tiefe
- (10) Die gleiche Krone der Vernichtung tragen beide Mächte
Aus alt mach neu, und doch nicht zu gebrauchen
In die Tiefe – und in Trümmerstücke bricht die Welt
Ersatzfragment den Tag gleich zweimal rettet
- (11) Der Pilger streift umher und findet nie sein Ziel
Verloren ist die Jugend und der Glaube
Und wenn der letzte Traum einer Erinnerung gewichen
Zu recht fühlt er sich alt und stirbt gebrochen!

Dies scheint sich irgendwie auf die Route der Kreuzfahrt zu beziehen:

Planet	System	Dauer	Sehenswürdigkeiten und Aktionen
Hybouky-1	25	1 Nacht	An Bord gehen, Start von der Raumstation
Finoda-3	28	1 Nacht	Schneetiger, Übernachtung im Eishotel
Myami-7	b2	1 Nacht	Hell Canyon Besichtigung, Abendessen
Leycho-1	b6	3 Nächte	Wohnen bei Eingeborenenstamm, Abendessen mit dem König, Zaubererduell (Spektakel)
Waigo-1	82	1 Tag	Wasserstoffbombentest beiwohnen
Ozoheak-2	79	2 Nächte	Besichtigung eines Securitas-Stützpunktes
Zahuly	76	1 Nacht	Asteroidengürtel und Sternennebel besichtigen
Fibuhal-4	72	2 Nächte	Qeral Museum besichtigen, Stadtaufenthalt
Taljai-1	63	4 Nächte	Metropole Waldon
Shokou	6	1 Nacht	Schwarzes Loch besichtigen
Lepeiam-2	53	2 Nächte	Doppelsonnenuntergang, Qeral-Ruinen
Hybouky-1	25	1 Nächte	Ende der Reise

Interpretation der Ermittler:

- zu (1): In der Strophe zählt der alte Mann (Dornshaire?) die Stufen einer Treppe (etwas, was hinter ihm liegt, möglicherweise die Anzahl an Planeten, auf denen etwas versteckt ist). Wenn man römische Zahlen außer Acht lässt, scheint die Zahl „Fünf“ zu sein.
- zu (2): Vier Nächte Aufenthalt Taljai 1, zuvor zwei Nächte Aufenthalt auf Fibuhal 4. Deutet auf erstgenannten Planeten. Weiteres Indiz: der erwähnte Regen.
- zu (3): Forniccis ist Feuergöttin von Orkus 4 und erscheint den Retroweltbesuchern als rote Sonne. Ein doppelt rotes Auge deutet auf Lepeiam 2 mit seinem berühmten Doppelsonnenuntergang seiner roten Sonnen.
- zu (4): „Katz im Pulverwasser“ kann Schneetiger bedeutet, die auf Finoda 3 zu finden sind. Auch die Erwähnung als „erstes Ziel“, was Finoda 3 auch auf der Kreuzfahrt ist, deutet darauf hin.
- zu (5): Die geschichtlichen Anspielungen in dieser Strophe scheinen in Richtung des Qeral Museums auf Fibuhal 4 zu deuten.
- zu (6): Allgemeine Strophe, die aussagen könnte, dass auf der Kreuzfahrt („Straße für die Reichen nur gebaut“) alle Teile versteckt worden sind.
- zu (7): Die Halle mit anderem Traum deutet auf eine Simulatorhalle hin. Nachforschungen über Waldon ergab, dass es dort eine Simulatorhalle von einer Firma betreibt wird, die sich "Gypsy Games" nennt und in der zu Dornshaires Zeiten ein berühmtes Programm „Haus im Moor“ genannt wurde. Änderungen dieses Programms müssen vor Ort untersucht werden.

- zu (8): „Lehm wich bald Metall“ kann auf die Qeral Golems deuten, was ebenfalls auf das Qeral Museum auf Fibuhal 4 deutet. Die nachfolgende Wegbeschreibung könnte zu einem Bauteil führen.
- zu (9): „Sterne Ebenbild am Boden“ deutet auf Finoda 3, wo eine Sternkonstellation in Stein gehauen vorliegt. In der Mitte davon graben oder Eingang nach unten könnte zu einem Bauteil führen.
- zu (10): Deutet auf Ozoheak 2, wo auf der Kreuzfahrt ein Securitas-Stützpunkt besichtigt wird.
- zu (11): Wieder allgemein gehaltene Strophe. Nachdem der Pilger (Dornshaire) die Teile versteckt hat, ließ er seine Erinnerungen löschen.

Finoda-3, Eishotel auf der Planetenoberfläche, 8:12 Uhr Ortszeit:

Das Hotel ist ein gigantisches Iglo, mit Stahlböden für die Zwischenstockwerke, das Klima des Planeten gestattet eine solche Bauweise. Nebenan gibt es ein zweites Iglo als Garage für die Schwebebarken, mit denen Ausflüge auf den Planeten unternommen werden, um Schneetiger in freier Wildbahn zu beobachten. Die Ermittler reservieren einen Platz für den Ausflug um 12 Uhr mittags, die wärmste Zeit des Tages, die Temperaturen betragen dann lediglich Minus 40 Grad, egal ob Celsius oder Fahrenheit, denn die Skala ist an diesem Punkt identisch.

Spielsitzung 7. Februar 2006

Finoda-3, Mittag:

Die Ermittler bereiten sich auf den Ausflug mit den Schwebebarken vor. Eye kauft sich einen dicken Pelzmantel, der bei den Temperaturen durchaus angebracht ist, auch die anderen kaufen noch wärmere Kleidung nach. VanDell fliegt zum Schiff zurück, soll die Binahs observieren und soll nach der Tour zurückkommen. Auf der Schwebearke ist es sehr kalt (diese ist offen), doch einen Passagier scheint das nicht zu stören: Der ältere Herr trägt lediglich eine Shorts und ein Hawaii-Hemd. Sam spricht ihn an und erfährt, dass er Nimdo Hort heiße und der Schamane des Stammes auf Leycho sei, wo die Kreuzfahrt noch Station macht. Er gibt sich recht selbstironisch und witzelt darüber, wie er seine Zeit sonst damit verbringt, vor seiner Hütte zu sitzen und primitiv zu sein. Pilot, der sich als Konzernergo ausgibt, erzählt er, dass die Eingeborenen so primitiv seien, dass sie für Glasperlen alles tun würden. Ein Scherz? Mr Hort jedenfalls wirkt nicht sonderlich primitiv, sondern eher recht gebildet. Er erzählt noch, dass seine Schülerin Alisha ihn herausgefordert habe und er bei seiner Rückkehr mit ihr um die spirituelle Führung des Stammes kämpfen müsse. Währenddessen sehen die Ermittler den ersten Schneetiger, ein majestätisches und gefährlich aussehendes Tier, etwa 2 Meter Schulterhöhe, es sieht etwas aus wie eine Mischung aus Luchs und Tiger. Der Tourguide erzählt, dass die meisten Schneetiger implantierte Sender hätten, mit denen sie geortet werden können. Als Sam fragt, ob es mit den Tieren mal Unfälle gegeben hätte, winkt der Guide ab, doch Nimdo weißt darauf hin, dass es vor der Goldblaze ein Schiff namens Cinderstar gegeben habe, dass zum Stamm gekommen sein. Irgendwas soll da passiert sein, doch der Guide wechselt schnell das Thema. Die Barke kommt schließlich bei einer Stonehenge-ähnlichen Gesteinsformation an, dort sieht man drei Schneetiger eine Antilopenherde jagen und fünf der Beutetiere erlegen. Pilot versucht, die Sender der Tiere zu orten, um sie nachts umgehen zu können, die scheinen verdammt gefährlich zu sein. Die Gesteinsformation, die noch in Zeiten vor Qeral errichtet sein worden soll, scheint das Ziel aus dem Gedicht zu sein, denn der Tourguide erzählt, dass sie exakt nach einem Sternbild ausgerichtet ist. Pilot merkt sich die Stelle auf der Satellitennavigationskarte, hierher wollen die Ermittler in der Nacht zurückkehren. Die Barke kehrt schließlich zum Hotel zurück, wo sich alle erstmal aufwärmen. Dem Schamanen allerdings scheint die Kälte nichts ausgemacht zu haben, jedenfalls hat er keine Erfrierungen, was bei einer Temperatur von -40 Grad kaum möglich ist, wenn man sich zwei Stunden so leicht bekleidet draußen aufgehalten hat. Die Barke startet zur nächsten Tour, dieses Mal an Bord sind Jacques de la Coeur de Lion (von dem die Ermittler mittlerweile wissen, dass er mit bürgerlichem Namen schlichtweg Jack Leonard heißt) und die beiden Mädels, die sich im Restaurant geprügelt hatten. VanDell ist gerade zurück, Eye schickt ihn mit auf die Barke, um auch diese drei Personen zu überwachen. Als er von der Tour zurückkommt, erzählt er, die Mädels hatten Jacques angegraben, aber er nicht wirklich darauf eingegangen sondern habe lediglich zugesagt, man könne sich später ja irgendwann mal treffen. Scheinbar hat auch er heute Nacht etwas vor. Außerdem hat VanDell auf der Goldblaze herausgefunden: Die Binah-Leute arbeiten für einen gewissen Don Lagreb, sie scheinen Mafiakiller zu sein, denn Mr Lagreb ist ein wohlbekannter Gangsterboss, der im Grenzgebiet zwischen Binah und Kliploth operiert. Er gilt als brutal und skrupellos. Laut vanDell haben seine beiden Killer auf der Goldblaze die Zimmer der Ermittler, der beiden Mädchen und von Jacques durchsucht, aber nichts mitgenommen. VanDell ließ sie gewähren, denn er sollte nur beobachten, außerdem hätten sie

nichts gestohlen. Die Safes der Ermittler und auch die Safes in den anderen Quartieren haben die beiden in Ruhe gelassen.

Finoda-3, späterer Abend:

Eine Netzrecherche hat ergeben, dass die Tiger von Bortech sind und bereits mit Peilsender ausgeliefert werden. Daher sollte man sie nicht töten, da sonst vermutlich ein Alarm an Securitas geht, um zu verhindern, dass die Tiere gejagt werden. Eye und Sam machen sich auf den Weg zur Garage, um die Barke zu stehlen, Pilot sucht unterdessen im Keller des Schneehotels nach einem Betäubungsgewehr oder Schlüsseln, die man vielleicht braucht, um sich eine Barke ausleihen zu können. VanDell bleibt oben beim Zimmer, falls nochmal jemand einbricht.

Eye und Sam entdecken draußen bei der Garage eine Leiche, jemand hat den Mann mit Kabelbindern an einen Balken gefesselt und ihm dann eine Kanüle ins Herz gestochen und stecken lassen, so dass er langsam verblutet. Man kann auf den ersten Blick nicht sagen, ob er an Blutverlust oder an der extremen Kälte gestorben ist, beides wäre aber so oder so tödlich gewesen. In der Garage treffen sie Jacques, der sie fragt, ob sie den Mord begangen hätten. Als sie verneinen schlägt er vor, erstmal zusammenzuarbeiten und sich nicht noch gegenseitig zu bekämpfen, wenn draußen vielleicht irgendwo ein Psychokiller rumschleicht. Die Ermittler willigen ein; da Jacques an alle Ausrüstung gedacht hat, fliegen Eye und Sam sofort mit einer Barke (die sich problemlos kurzschließen lässt) mit, ohne auf Pilot zu warten. Eine andere Option haben sie nicht, denn sonst würde Jacques ohne sie fliegen, er wollte jedenfalls nicht länger warten. Die drei nehmen die Leiche mit, um sie im Schnee verschwinden zu lassen. Sie wollen dann selbst nach dem Killer suchen, denn wenn die Leiche gefunden wird, könnte eine Polizeiuntersuchung vielleicht sehr störend für ihre Suche sein.

Pilot gelang es währenddessen, sich am Nachtwächter vorbei zu schleichen und sich im Keller umzusehen. Weit kommt er aber nicht, denn plötzlich wird er von hinten niedergeschlagen, eine Person hatte in einer dunklen Ecke gelauert. Als Pilot wieder erwacht, liegt er geknebelt und mit Kabelbindern gefesselt in einem Lagerraum, ein Typ mit einer schwarzen Kutte ist bei ihm und faselt wirres Zeug, irgendwas von einem Ort namens „Devil's Spire“ und einer Person oder einem Gott namens „Athagrotsh“. Er steckt Pilot eine Kanüle ins Herz und lässt ihn langsam verbluten, Pilot bekommt Panik und kann kaum noch einen klaren Gedanken fassen. Plötzlich geht das Licht aus und Kampflärm ist zu hören, danach zieht jemand die Kanüle raus und redet mit ihm, lässt das Licht aber aus. Er scheinen entweder zwei Personen zu sein, oder nur eine, die abwechselnd mit heller weiblicher und tiefer männlicher Stimme spricht. Jedenfalls überlappen sich die beiden Stimmen nie, sondern sprechen abwechselnd und unterbrechen sich. Sie sagen: (GROSS GESCHRIEBEN: tiefe Stimme, spricht ruhig, gelassen und monoton / kleinbuchstaben: helle Stimme, spricht gehetzt und panisch. Pilot kann alles mit der PSI-Fähigkeit 'bewusst erinnern' rekonstruieren.)

„ich muss nur mit dir reden SICHER? ja hör mir zu ich hab dir das leben gerettet ich hab dich beschützt WIE ALL DIE ANDEREN? ich werde dich weiterhin beschützen und dir helfen DAMIT BIST DU SO GUT WIE TOT! halt's Maul shantak! AH, DU KANNST MIR JETZT BEFEHLEN? hör nicht auf ihn bitte hör nicht auf ihn hör auf mich UND FOLGE IHR IN DEN UNTERGANG nein ich werde ihn beschützen ich habe ihn schon einmal beschützt und dafür wirst du mich fliegen ich habe dein leben gerettet und daher gehört es mir du musst mir helfen es zu ende zu bringen DU HATTEST BEREITS DIE GELEGENHEIT ABER DU HAST ES VORGEZOGEN DICH UMZUBRINGEN nein ich lebe JA, ABER WIE? ich muss ihn vernichten du wirst mir helfen SIE WIRD DICH UMBRINGEN, JUNGE! nein ich werde ihn beschützen wie es meine aufgabe ist ich beschütze DU BESCHÜTZT NIEMANDEN. DU HAST EINMAL VERSAGT UND ES WIRD WIEDER SO SEIN! nein es war nicht meine schuld nur er ist schuld er und die zeit die zeit war vierhundertfach gegen mich vierhundertfach da hat man keine chance los sag dass ich keine chance hatte ich konnte sie gar nicht rechtzeitig finden ich DU HAST IHNEN DOCH DIE EIGENE CHANCE GENOMMEN. ES IST DEINE SCHULD! NUR WEIL SIE EINMAL GELD VERLOREN HABEN WOLLTEST DU SIE BESTRAFEN. DU WOLLTEST SIE IMMER BESTRAFEN, NUR DARUM GING ES. DU WOLLTEST ES. IMMER NOCH EINEN SCHRITT WEITER. DU WOLLTEST DOCH, WAS PASSIERT IST. GIB ES ZU! WARUM HAST DU SIE NICHT GLEICH AUFGEHÄNGT ODER AN EINE WAND GESTELLT UND ERSCHOSSEN? nein ich habe einen fehler gemacht ich habe EINEN FEHLER GEMACHT? DAS SCHICKSAL MACHT ABER KEINE FEHLER, ODER DOCH? IHR HOCKT IN EUREN LÖCHERN UND DENKT, IHR WÄHRET HERRSCHER ÜBER LEBEN UND TOD. ABER DAS SEIT IHR NICHT! IHR SEID ALLE VERSAGER. halt's Maul shantak! bitte hör nicht auf ihn bitte vertraue mir ich helfe dir ich TÖTE DICH WIE DIE ANDEREN...“

In diesem Moment geht das Licht an, aber niemand ist vor Pilot zu sehen, bis auf den toten Psycho, der mit etlichen Stichen (141?) umgebracht wurde. Die beiden Mädels stehen an der Tür, mit gezogenen Schusswaffen, eine hantiert außerdem mit einem Scanner rum. Sie befreien Pilot und

fragen ihn, was die Person wollte. Er gibt vor, verwirrt zu sein und sich nicht klar erinnern zu können. Eine der beiden stellt sich als 'Tral' vor, sie seien von der Inquisition und würden einen abtrünnige, wahnsinnige Kollegin suchen, die einen persönlichen Rachefeldzug gegen eine Sekte von Satanisten führt. Der Killer habe zu der Sekte gehört, und Miri, so der Name der Inquisitorin, habe etwas von Pilot gewollt, sonst hätte sie ihn nicht leben lassen. Tral sagt dann noch, dass er mit niemandem darüber reden solle, dies unterliege der Geheimhaltung, sonst würde die Inquisition ihn umbringen. Ihre Kollegin tritt ihr vors Schienbein und korrigiert sie, dass Inquisitoren niemanden töten, und dass sie diesen Patzer bereuen wird. Tral antwortet nur: „Ganz toll! Als ob Leute aus Kliploth das wüssten!“. Sind die beiden wirklich aus Alphega, wie sie vorgeben? Pilot geht erstmals aufs Zimmer zurück, um sich zu erholen, er zieht dem Toten heimlich einen Zettel aus dem Mund, ohne dass die Mädels es bemerken. Der Zettel ist den anderen beiden ähnlich, der Hintergrund enthält Ausschnitte aus irgendeinem Einsatzbericht (auf Nyhod), darüber wurde in Binah geschrieben: „Devil, hear my wail and know the meaning! I am coming for you! M.“. Im Zimmer angekommen findet Pilot VanDell bewusstlos vor, dieser erzählt nach dem Wecken, dass er sich im Zimmer der Mädels hatte umsehen wollen, doch sie hätten ihn überrascht und ihm so gezielt auf den Hals geschlagen, dass er KO gegangen sei. Sie müssten ihn dann in sein Zimmer zurückgetragen haben.

Währenddessen kommen Eye, Sam und Jacques an der Gesteinsformation an, Jacques lenkt die Barke ins Zentrum und entzündet einige Magnesiumfackeln, um die Tiger fernzuhalten. Mit einem Brandsatz schmilzt er das Eis und wenige später kommt dort ein kleiner Metallcontainer zum Vorschein. Sam beobachtet argwöhnisch die drei Tiger, die am Rand des Lichtkegels herumschleichen, sich aber scheinbar nicht näher an die hellen Fackeln herantrauen. Im Metallcontainer ist ein würfelgroßes, etwa 10 x 10 x 10 Zentimeter großes elektronisches Gerät, einige Steckplatinen wurden entfernt. Die Gruppe macht sich auf den Rückweg, Jacques ist bereit, Eye und Sam das Gerät zu überlassen, er hat ja noch den Quantenbeamer. Er macht Sam aber das Angebot, wenn sie nach der Suche bei ihm auflaufen würde, sich nett für den Überfall entschuldigen und sich den verdienten Arschvoll abzuholen, könne man danach ja noch was trinken gehen und über die Rückgabe des Beamers reden. Das andere Teil könne man ja zusammen suchen, verkaufen und den Profit teilen. Eye vermutet, dass dieser Mann etwas mehr von Sam will, als sie nur übers Knie zu legen... Bahnt sich dort eine Lovestory an?

Nach der Rückkehr gelingt es dreien problemlos, die Barke wieder in die Garage zu bringen, den Toten haben sie im Loch bei der Gesteinsformation zurückgelassen. Niemand hat sie bemerkt, nicht einmal ein Nachtwächter ist draußen, auch den Bediensteten scheint es viel zu kalt zu sein. Im Zimmer treffen sich die Ermittler wieder, Pilot beschließt, noch auf einen Kaffee bei den Mädels vorbeizugehen, das hatten sie angeboten. Eye schließt sich an. Vorm Zimmer der Mädchen hören die Ermittler beim an-der-Tür-Lauschen gedämpfte Schreie und treten die Tür ein. Tral liegt unbekleidet auf dem Bett und beißt in ein Kissen, ihre Kollegin verprügelt sie mit einem Rohrstock und hat schon etliche blutige Striemen, nach Spaß sieht das jedenfalls nicht mehr aus (selbst für Pilot, der selber auf so was steht. Er weiß nicht, ob er geschockt sein soll, oder Tral beneiden). Eye knallt die Tür wieder zu und die beiden rennen zum Zimmer zurück, doch die Mädchen haben sie erkannt und klopfen wenig später. Pilot bietet Kaffee an, Trals Kollegin besteht darauf, dass er für Tral Salz statt Zucker hineintun solle, besseren Kaffee habe sie nicht verdient. Pilot gibt ihr trotzdem einen mit Zucker, was Tral aber ihrer Kollegin meldet, die ihr genehmigt, den Kaffee trotzdem behalten zu dürfen. Nach SM sieht das ganze nicht mehr aus, eher nach einer militärischen Abhängigkeit. Die Ermittler und die Mädels unterhalten sich dann, Eye verplappert sich, dass Pilot dem Toten einen Zettel aus dem Mund gezogen hat. Die angeblichen Inquisitorinnen bestehen darauf, ihn zu sehen. Sie überfliegen ihn schnell und Tral sagt dann entsetzt: „Wenn ihr das weitergebt, steht das Leben von 6 Millionen Menschen auf dem Spiel! Wollt ihr das?“. Dann zerreißt sie den Zettel und steckt die Fetzen ein. Pilot und Eye versuchen, die Unterhaltung schnellstmöglich zu beenden, doch die Mädels scheinen die implizierten Rauswürfe überhaupt nicht zu verstehen (oder ignorieren sie mit Absicht).

Als die beiden endlich gegangen sind, versucht Pilot, den vernichteten Zettel mittels seiner PSI-Kraft zu rekonstruieren, denn genau gelesen hatte ihn noch keiner, nur schnell überfliegen. Eye sucht währenddessen im Kliplothnetz nach den Begriffen 'Devil's Spire', 'Miri', 'Shantak' und 'Athagrotsh'. Folgendes kann sie herausfinden:

Devil's Spire: Ein spitzer Berg auf einem Planeten in Binah, dessen Sonne vor etwa sieben Jahren zu einer Nova wurde. Der Planet existiert nicht mehr.

Miri: Name, Kurzform von Miriam: Keine Ergebnisse, mit denen man etwas anfangen könnte. Es gibt Millionen von Personen mit diesem Vornamen.

Shantak: Mehrere Ergebnisse: 1. Ein Cocktail auf dem Planeten Otal-9. / 2. Eine Art Flugdrache aus H.P. Lovecrafts Dreamlands-Mythos. / 3. Eine Achterbahn in einem Vergnügungspark in der Stadt

Syleon auf dem Planeten Solace-2. / 4. Callsign einiger Personen in Klippoth (etwa 800). / 5. Marke für Kopfschmerztabletten auf dem Planeten Metatron-3.

Athagrotsh: 2 Ergebnisse: 1. „Meinten Sie 'Azathoth'?“ => Name einer Gottheit aus H.P. Lovecrafts Cthulhu-Mythos. Azathoth ist der intelligenzlose, formlose Gott im Zentrum des Universums. Er tut nichts außer zu wachsen und zu fressen. Sein Botschafter ist Nyarlathotep, der personifizierte Wahnsinn und das personifizierte Böse. / 2. Daedalos Athagrotsh, bürgerlicher Name Christian Dedall: Hauptberuflich Umweltpsychologe und Werbefachmann, war er nebenbei ein sadistischer Serienkiller in Binary Star, der drei Jahre lang wüten konnte, ohne gefasst zu werden. Er ging mit beispielloser Brutalität vor und folterte und vergewaltigte seine Opfer beiderlei Geschlechts stundenlang, manchmal tagelang, ehe er sie tötete. Schließlich wurde er gefasst, nachdem er den Polizeipräsidenten in dessen Wohnung gefangen gehalten und ermordet hatte, er blieb einfach bei der Leiche seines letzten Opfers und ließ sich festnehmen. Athagrotsh wurde zum Tode verurteilt und machte sich einen Namen in der Justizgeschichte von Binary Star, als er in einem einzigartigen Prozess nicht das Urteil, sondern die Art der Vollstreckung (Inkination) anfocht. Er setzte vor Gericht durch, durch „die Liege“ (Nyhod Hinrichtung, der Delinquent wird an eine Liege geschnallt und vier Bohrer schrauben sich durch die Extremitäten langsam zum Thorax vor) sterben zu dürfen, da jemand wie er einen schmerzlosen, schnellen Tod (bei Inkination verbrennt der Körper binnen Sekundenbruchteilen zu Asche) nicht verdiene, aber durch die qualvolle Nyhod-Hinrichtung könne er für seine Sünden büßen und den Angehörigen seiner Opfer vielleicht so etwas Genugtuung verschaffen. Dies sei sein einziger letzter Wunsch. Unter großem Medienrummel wurde er schließlich auf einer von DelSync (Binah-Technologiekonzern) nachgebauten Liege (deren Bohrer vielfach schneller liefen als die des Nyhod-Originals, diesen Kompromiss hatte eine Menschenrechtsorganisation eingeklagt) hingerichtet. Das war vor etwa 15 Jahren, und zwar auf jenem Planeten, auf dem auch Devil's Spire stand.

Spielsitzung 28. Februar 2006

Eine Gruppe von Terroristen besetzt die Goldblaze, angeblich kommen sie von Leycho-1 und wollen gegen die Ausbeutung ihres Stammes kämpfen. Im Kasino treffen die Ermittler Abdul „den Haarigen“ wieder, der vorschlägt, um die Wette Terroristen jagen zu gehen. Geiseln sind ihm egal („Sind ja nicht meine!“). Die Ermittler lassen sich darauf ein, mahnen aber zur Vorsicht. Abdul und Eye nehmen sich die Westseite des Schiffes vor, Sam, VanDell und Pilot die Ostseite. Abdul geht auf seiner Seite auf Nummer sicher und zerstört Plasmaleitungen, um in den gesamten Korridoren Feuer zu legen, davon ausgehend, dass die Geiseln und die Quartiere gesperrt wurden und sich nur noch Terroristen draußen aufhalten. Er flieht vor dem explosionsartigen Feuer selbst in ein Quartier, Eye wird dabei verletzt und muss später in den Heilungstank auf der Krankenstation gebracht werden.

Sam, VanDell und Pilot gehen etwas sorgsamer vor und verlassen sich auch ihrer Seite lieber auf Nahkampf, und auf die Waffen, die sie den Terroristen abgenommen haben. Die Sprengstoffgürtel stellen sich als Attrappen heraus. Irgendwann treffen sie auf Nymdo Hort, den alten Schamanen des Stammes auf Leycho-1. Dieser hat sich gerade selber eines Terroristen entledigt (wie auch immer er das gemacht hat, jedenfalls liegt der Angreifer tot im Quartier und sieht zerbissen aus, wie von einem sehr großen Tier). Nymdo erwähnt nur kurz seine Schildkröte, die allerdings nirgendwo zu sehen ist. Er erzählt dann, die Terroristen seihen nicht von seinem Volk, die Sarep Kh'a hätten kein Problem mit Touristen und würden sich auch nicht ausgebeutet vorkommen, denn das liefe eher andersrum. Die angeblichen Terroristen seien nichts weiter als normale Raumpiraten, wahrscheinlich auf das Geld der Touristen aus. Die Gruppe schlägt sich bis zum Ballsaal durch, wo der Rest der Piraten sich mit den Geiseln verschanzt hat. Nymdo bittet die anderen, den Kontrollraum auf der Brücke unter Kontrolle zu bringen und das Licht auszuschalten, er werde sich dann um den Rest kümmern. Sam, Pilot und VanDell stürmen die Brücke und können einen der Piraten lebend gefangen setzen, der auch gesteht, nicht von Leycho zu kommen und nur auf Geld aus zu sein. Nach Ausschalten des Lichts kehrt auch im Ballsaal Ruhe ein, die restlichen Piraten liegen zerschmettert auf dem Fußboden. Nymdo hält eine Rede und erklärt noch mal explizit, dass die Terroristen nicht von seinem Volk waren und es sich nur um gewöhnliche Räuber gehandelt habe, die politische Interessen vorgeschoben hätten. Wie er sie erledigt hat ist unklar, die meisten der Zeugen tippen auf eine Manipulation am Gravitongenerator. Ein kurzes 20g-Feld an der Stelle, wo die Piraten standen, hätte nämlich den gleichen Effekt. Nymdo bittet vanDell später, ihm bei einem 2-Personen-Con zu helfen, den er mit dem Besitzer des Spielzeugladens auf dem Schiff geplant hatte, nun aber nicht mehr durchführen kann, da er sich durch seine Rede im Ballsaal als Schamane der Sarep Kh'a geoutet hat. vanDell übernimmt gerne seine Rolle und beteiligt sich daran, die Preise für Glasperlen unermesslich hochzutreiben, indem die Behauptung gestreut wird, die Eingeborenen auf Leycho-1 würden dafür alles tun. Gern legen einige

reiche Leute beim gegenseitigen Überbieten mehrere Tausend Tyrek für die letzten Netze mit Glasperlen hin.

Spielsitzung 28. März 2006

Nymdo gibt vanDell als Dankeschön einige Muscheln zum Anstecken an die Kleidung, damit würden er und seine Kollegen als Freunde des Stammes erkannt und müssen nicht Touristenpreise zahlen, die fünf- bis zehnmal höher sind als das, was Einheimische zahlen. Im Dorf des Stammes kann man mit Geldkarten zahlen, wer mit Glasperlen ankommt, wird nur ausgelacht.

Die Ermittler spannen erstmal 4 Stunden am Strand im Hotel aus, danach fährt sie ein Jeep in die Berge, zum Plateau, wo der Stamm der Sarep Kh'a lebt. Dort treffen sie einen bärbeißigen älteren Mann namens Ravons, den Pilot auch gleich scherzhaft nach Foltertipps fragt. Böser Fehler, der Alte hebt eine Hand und schleudert Pilot gegen einen Baum, wobei sein Rückgrad bricht. Er lässt sich von vanDell Brandbeschleuniger geben, überschüttet Pilot damit und zündet ihn an. Dabei kniet er sich neben den Brennenden und konzentriert sich, er scheint Pilot permanent psionisch zu heilen. Nach zehn Minuten ist das Feuer aus und Pilot ist körperlich unversehrt, auch sein Rückgrad wurde geheilt. Nur psychisch hat er das nicht so gut überstanden, da war mehr Folter, als er wollte, und reproduzieren können wird er das sicher auch nicht, dazu fehlen ihm die überragenden PSI-Kräfte des Alten. Pilot geht sich frustriert im Hotel betrinken, während die anderen zu Stammesfeier eilen.

Dort hält der König eine Rede, Jacques baggert Sam ab, doch sie lässt ihn abblitzen. Als Sam nachts noch am Strand spazieren geht, sieht sie ein Pärchen beim Sex, die dabei jemanden anders umbringen. Noch bevor Sam eingreifen kann, kommt die Gestalt im grünen Ninjakostüm aus dem Wald, zersichelt die beiden mit ihrem Schwert, steckt Zettel in ihre Mäuler und verschwindet wieder im Wald. Sam greift nicht ein, sondern funkt vanDell und Pilot an, die sich auf den Weg machen. Auch die beiden Mädels namens Tral und Sai, die angeblichen Inquisitorinnen, sind schnell zu Stelle, sie hindern vanDell mittels GJD-Jammer daran, über Telefon die Kreuzfahrtsecurity anzurufen. Sie sagen, die Inquisition würde sich um alles kümmern und schicken die Ermittler weg. Als vanDell wenige Stunden später zum Tatort zurückkehrt, haben die beiden alle Spuren beseitigt, scheinbar wollen sie das ganze vertuschen. VanDell ruft bei einer Auslandsinformation der Inquisition von Alphega an (nach einigen paranoiden Bedenken und Diskussionen mit Pilot) und will wissen, ob Tral wirklich dorthin komme. Die Auskunft am Telefon ist freundlich, kann aber nicht helfen, da vanDell nur einen Vornamen hat und nicht einmal weiß, welchem Inquisitionsorden die fragliche Person angehören soll. Sie können ihm nur den Tipp geben, er solle sich das nächste Mal einen Ausweis zeigen lassen. Genau das versucht er jetzt auch, doch Tral gibt vor, natürlich im Ausland keinen Ausweis der Inquisition mit sich zu führen, um nicht als Agentin einer fremden Macht verhaftet werden zu können. Über ihren Orden machen Tral und Sai widersprüchliche Angaben, sie verhalten sich auch sonst recht unprofessionell. So meint Sai zum Beispiel, vom Magarita-Orden zu kommen, woraufhin Tral sie verbessert, dass der Orden Sankt Magret hieße. „Oh ja, stimmt, das andere war ja die Pizza“, stimmt sie zu. Dann soll Tral vom Hortensius-Orden sein, der aber richtig Hotatenius heißt, und so weiter... Die Ermittler schenken ihren Lügen kein Gehör mehr.

Sam folgt ihnen zu ihrem Hotelzimmer und belauscht sie, sie sprechen Nyhod und Tral kramt gerade den Rohrstock raus: „Ordensnamen 101, wir üben das jetzt noch mal!“. Sam beschließt, der Züchtigung nicht in voller Länge beizuwohnen, sondern fliegt zurück auf die Goldblaze, um dort im Quartier der Mädels eine Wanze zu deponieren, die beiden sind ja gerade beschäftigt. Im Quartier der beiden findet sie auch einen Nadler, eine in Klippothe illegale Nyhod-Waffe. Sam lässt alles unangerührt und kehrt nach Installation der Wanze zum Planeten zurück.

Am Abend findet der Kampf zwischen Nymdo und Alisha um den Posten des Shamanen statt, der in einem Talkessel ausgeführt wird. Für Touristen sind Sitzbänke aufgebaut, es wird erklärt, dass beide Herausforderer ihren geistigen Kräften eine Form geben und diese gegeneinander kämpfen lassen. Beide konzentrieren sich, über Nymdo manifestiert sich eine mehrere Meter große fliegende Schildkröte, über Alisha ein Wendigo, beide Kreaturen bekämpfen sich etwa 40 Minuten lang, dann sackt Nymdo erschöpft zusammen und übergibt Alisha sein Amt. Die Kreaturen lösen sich wieder auf, dass ganze war spektakulär, doch einige Touristen bemängeln, dass die Quantenbeamer an den Steinwänden zu gut sichtbar waren. Die Ermittler sind sich aber nicht mehr sicher, ob die Beamer nicht nur Attrappen waren, vielleicht waren die Manifestationen auch echt, dies würde zumindest erklären, wie Nymdo sich auf der Goldblaze den Piraten entledigt hat. Nymdo gibt die spirituelle Führung gerne an Alisha ab und ist stolz auf sie, es scheint ihm nichts auszumachen, verloren zu haben. Auf Ravons angesprochen erzählt Nymdo noch, dass dieser mehrere hundert Jahre alt sei und sich als Beschützer des Stammes fühle und es daher anlehne, zu sterben. Er habe vor 600 Jahren in einem Krieg mitgekämpft und den eigentlichen Gründer des Stammes, Javon Sarep, im Kampf

getötet. Bei diesem Krieg sei ein Großteil der Planetenbevölkerung gestorben, so dass heute nur noch dieses eine Plateau bewohnt sei und es nur noch einen einzigen Stamm gäbe. Damals hätte sich das Schicksal der Menschheit entschieden, obwohl niemand außerhalb von Leycho etwas davon mitbekommen hat. Nur eine Legende? Die Ermittler sind sich nicht sicher, mittlerweile trauen sie diesen Eingeborenen einiges zu.

Die Ermittler kehren auf die Goldblaze zurück, die ihre Reise fortsetzt. Dort erzählen ihnen die Ärzte, dass Eye unter mysteriösen Umständen im Heilungstank verschwunden sei, niemand könne sich das erklären. Pilot schickt Xrill Andarek eine Mail, der ihn wenig später auch prompt in seinem Quartier erwartet. Es wundert sich schon niemand mehr, wie er dort hingekommen ist. Xrill erzählt, sie sei nach Vandren, die mythologische Stadt auf Ayxal-6 und könne entweder nie, oder in einigen Jahrtausenden oder auch schon gestern zurückkommen, doch wie immer ist nicht genau verständlich, was er sagen will. Auf Nachfrage kann er aber etwas über Daedalos Athagrotsh erzählen, das einiges erklärt:

Serienmörder Athagrotsh hatte vor seiner Festnahme einen Deal mit dem Konzern DelSync geschlossen, dem er seinen Körper überschrieb, um ihn als abschreckendes Beispiel ausstellen zu dürfen. Athagrotsh wurde zum Tode verurteilt und machte sich einen Namen in der Justizgeschichte von Binary Star, als er in einem einzigartigen Prozess nicht das Urteil, sondern die Art der Vollstreckung (Inkination) anfocht. Er setzte vor Gericht durch, durch „die Liege“ (Nyhod) sterben zu dürfen, da jemand wie er einen schmerzlosen, schnellen Tod (bei Inkination verbrennt der Körper binnen Sekundenbruchteilen zu Asche) nicht verdiene, aber durch die qualvolle Nyhod-Hinrichtung könne er für seine Sünden büßen und den Angehörigen seiner Opfer vielleicht so etwas Genugtuung verschaffen. Dies sei sein einziger letzter Wunsch. Natürlich war das aufgesetzt und von echter Reue fehlte jede Spur, Athagrotsh wollte damit nur eine Hinrichtungsart, bei der sein Gehirn unverletzt blieb. Außerdem verkaufte er für mehrere Millionen aus dem Gefängnis heraus die Live-Übertragungsrechte seiner Hinrichtung an einen Fernsehsender und legte so die finanzielle Basis für sein späteres „Leben“. Unter großem Medienrummel wurde er schließlich auf einer von DelSync nachgebauten Liege (deren Bohrer vielfach schneller liefen als die des Nyhod-Originals, diesen Kompromiss hatte eine Menschenrechtsorganisation eingeklagt) hingerichtet. Jetzt kamen DelSync ihrem Teil des Deals nach und benutzen seine Leiche für den ersten Test eines neuen (und ungenehmigten) Geheimprojekts, aus einem Toten den Soldaten der Zukunft zu erschaffen. Er bekam ein Exoskelett aus Metall, der Körper wurde komplett aufgecybert. Dennoch bleibt der Körper totes Fleisch, durch das statt Blut eine Einbalsamierungsflüssigkeit zirkuliert, die allzu starke Verwesung und Eintreten der Leichenstarre verhindert. Lediglich das Gehirn wird am Leben gehalten, durch eine künstliche, elektrische Energiequelle. Das Gehirn steuert die Servomotoren des Exoskeletts, welches den toten Körper bewegt. Damit ist Athagrotsh zu einer Art lebendem Toten geworden, ein menschliches Gehirn in einer zum Kampfroboter umgebauten Leiche. DelSync stellten dieses Ding in einer Art Zoo aus, als abschreckendes Beispiel, zu was die Menschheit (oder die Wissenschaft) fähig war. Obwohl niemand ein solches Experiment gutheißen konnte, hielten sich Proteste von Menschenrechtsorganisationen sehr in Grenzen (wohl aufgrund der Auswahl des Toten) und DelSync erreichte große (wenn auch zweifelhafte) Publicity, wodurch der Konzern seinen Aktienwert binnen eines Monats vervierfachen konnte. Damit hatte DelSync seinen Profit und nach einem Jahr erfüllten sie die letzte Abmachung mit dem Toten: Ihm zur Flucht und zu einer neuen Existenz zu verhelfen. Als Sündenbock wurde eine kleine Menschenrechtsorganisation gefunden, die für etwas Geld die Befreiung übernahm, damit kein Schatten auf den Marktwert des Konzerns falle. Mit seinem Vermögen kaufte Athagrotsh ein Tal, in dessen Mitte er seine Festung „Devil's Spire“ errichtete, DelSync half dabei, das Tal möglichst unangreifbar zu machen. Dort wolle er, so die Abmachung mit dem Konzern, zurückgezogen leben und die Welt nie wieder belästigen. Natürlich hatte er in Wirklichkeit andere Pläne. Über das Internet des Planeten nahm er Kontakt zur Mafia auf, durch seine psychologische Manipulationsgabe brachte er einige kleinere Paten nach oben und machte sie sich gefügig, ohne dass sie wussten, wer ihr geheimnisvoller Berater aus dem Internet wirklich war. Als Gegenleistung forderte er kleine Gefallen ein und beschaffte sich dadurch viel Geld und eine Planetenbombe. Dann nutzte er sein Insiderwissen über den Konzern, trieb DelSync mit Hilfe der Mafia in den Bankrott und kaufte den Konzern auf, alles von seiner Festung aus über das Netz. Er ließ aus Leichen, die die Mafia ihm besorgte, weitere Cyborgs seiner Art konstruieren und zu seiner Festung bringen. Mit dieser kleinen „Untotenarmee“ und der Technologie von DelSync machte er Devil's Spire praktisch uneinnehmbar. Dann ließ er die Mafia den neuen Polizeipräsidenten entführen und zu ihm bringen, durch raffinierte psychologische Folter in einem Simulator (mit Zeitraffer 1 zu zehn, das heißt, ein Tag in der Wirklichkeit sind zehn Tage in der virtuellen Welt) zwang er den Mann dazu, einen viertausend Seiten dicken Bericht über sein Leben zu schreiben und schickte diesen an die Polizei, mit dem Angebot folgender Dienstleistung: Ihr gebt mir einen Gefangenen und Geld, dann bekommt ihr einen solchen Bericht zurück, kein Stress mehr mit Verhören, keine Fragen, keine Diskussionen. Natürlich wollte die Polizei gegen ihn vorgehen, doch musste erkennen, dass eine Stürmung von Devil's Spire zu vielen Leuten das Leben kosten würde, außerdem drohte Athagrotsh mit seiner Planetenbombe, er könne im Fall

einer Niederlage den ganzen Planeten mitreißen. Er forderte die Polizei zur „friedlichen Koexistenz“ auf und versicherte, keine gefährlichen Ambitionen zu haben, er wolle nur in Ruhe gelassen werden. Die Polizei ging darauf ein, da ihnen das Risiko, gegen Athagrotsh vorzugehen, zu hoch erschien. Bald kamen sie gar auf sein Angebot zurück und gaben den Lebensbericht eines Mafiapaten in Auftrag, den sie einige Monate später erhielten und der zu einem gravierenden Schlag gegen die Mafia verhalf. Athagrotsh steckte viel Geld in die Simulatorforschung, und bald gelang es seinem Konzern, ein Gerät zu entwickeln, das mit einem Zeitraffer von 1 zu 400 lief. Eine solche Übertaktung des Gehirns hielt zwar niemand ohne gravierenden Gehirnschaden aus, nach spätestens 20 Tagen starb jeder daran, doch so hatte Athagrotsh in der virtuellen Welt bis zu zwei Jahrzehnte, um den Gefangenen zu brechen und ebenfalls im Simulator schließlich seinen Lebensbericht schreiben zu lassen, der in der Realität ausgedruckt werden konnte. Er perfektionierte die Simulatorprogramme und erschuf für jeden Gefangenen eine personalisierte Hölle, mit dem einzigen Ausweg, aufzugeben und alles über sein Leben niederzuschreiben, um die Hölle verlassen und sterben zu dürfen. So hatte er meist nach wenigen Tagen (mehrere Jahre im Simulator) einen fertigen Lebensbericht. Die Technologie und Vorgehensweise blieb sein Geheimnis, er verriet der Polizei nicht, wie er in so kurzer Zeit an die Berichte kam. Die Polizei nahm seine Dienste immer öfter in Anspruch und Athagrotsh wurde ihre Geheimwaffe gegen das organisierte Verbrechen, so dass es der Polizei innerhalb eines Jahres gelang, das gesamte Sonnensystem vom Einfluss der Mafia zu befreien. Mit dem größer werdenden Erfolg der Polizei konnte er immer höhere Preise für seine Dienste fordern, die nur allzu gerne bezahlt wurden. Dennoch erschien der Polizei die Hilfe von Athagrotsh wie ein Pakt mit dem Teufel, ein Teufel, der ihnen immer mehr Angst machte und der immer mächtiger wurde. Ein Teufel, der seine Armee ausbaute, zusätzliche Basen auf dem Planeten errichten ließ und schließlich sogar eine kleine Raumflotte sein eigen nannte. Dann folgte sein Geniestreich: Er proklamierte sich als Religionsgründer, mit dem Versprechen der Unsterblichkeit (als „untoter“ Cyborg nach dem Tod weitermachen zu dürfen) köderte er viele Verzweifelte und Unzufriedene, baute einen im verborgenen agierenden Kult auf und ließ sich selber als Gott verehren. Nach einem Jahr war sein Kult stark genug für einen erfolgreichen Staatsstreich, und mit dem Planeten übernahm er dessen Raumflotte (die stärkste im Sonnensystem), mit der er innerhalb von zwei Monaten das gesamte System erobern konnte. Eine gnadenlos durchgeführte „Säuberung“ befreite das System von allen, die gegen ihn waren, oder auch nur neutral. Jede Widerstandsbewegung war mit der Gefangennahme einiger (potentieller) Mitglieder und deren Lebensberichten schnell zerschlagen. Die mächtige Polizei von Binary Star musste einsehen, dass dieses Sonnensystem für sie verloren war, und dass sie dazu beigetragen hatten, einen Teufel zu erschaffen, der nun völlig unkontrollierbar war und zu einer Gefahr für das ganze Imperium zu werden drohte. Man suchte Rettung in Schadensbegrenzung: Das System wurde komplett isoliert, der Kult gnadenlos verfolgt, um eine weitere Ausbreitung zu verhindern. In umliegenden Systemen installierte die Polizei um die Sonnen herum einen Gürtel von automatischen Verteidigungsanlagen, die jedes aus Athagrotshs System kommende Schiff sofort zerstören, Athagrotsh tat das gleiche in seinem System und zerstört jedes hereinspringende Schiff. So kam es zu einer Pattsituation, die die Gefahr einer weiteren Ausbreitung von Athagrotshs Machtbereich zwar eindämmt, dennoch war im Herzen von Binary Star ein dunkles Geschwür entstanden, von dem eine langandauernde Bedrohung ausging. Natürlich wurde dessen Existenz zur Geheimsache erklärt, denn die Polizei wollte nicht zugeben, dass sie mit dafür verantwortlich war. Durch einen Unfall eines Waffenkonzerns sei die Sonne des Systems zerstört worden, lautete die offizielle Version, und Athagrotshs Sonnensystem wurde von allen Karten gestrichen. Dennoch ist er immer noch dort draußen in seiner Festung Devil's Spire und wartet darauf, dass jemand einen Weg für ihn findet, die Blockade der Polizei brechen zu können. Wie zum Beispiel ein P-48 Sprungwerk...

to be continued...?