

DAS DUNKLE RAD: DIE NOVELLE ZUM SPANNENDEN VIDEOSPIEL ELITE

Alex Ryder muß bereits bei seinem ersten Flug erfahren, wie ungleich brutaler es im Weltraum zugeht als bei den Simulationskämpfen, bei denen er sich bisher hervorgetan hat. Von seinem Vater will er sich in das Berufsleben eines Sternenhändlers einführen lassen, doch ihre gemeinsame Fahrt findet durch das Laserfeuer eines anderen Händlers ein jähes Ende.

An Bord eines Müränen-Ambulanz-Raumschiffs kommt Alex wieder zu sich. Neben halb benommen sieht er sich dem Holokom von Rafe Zetter gegenüber (einem Freund seines Vaters, eine etwas zwielichtige Gestalt, dessen legaler Status wegen Sklavenhandels alles andere als unbescholten ist). Auf Alex' verworrene Fragen gibt der alte Haudagen nur noch verwirrende Antworten.

Was war das Motiv für den tödlichen Angriff des anderen Händlers gewesen – wo doch die mitgeführte Ladung praktisch wertlos war? Weshalb hatte sich Jason Ryder auf den Kampf eingelassen, wo er sich doch hätte aus dem Sternstaub machen können? Und was bedeuteten seine Abschiedsworte: "Raxxai! Marke Dir Raxxai!"

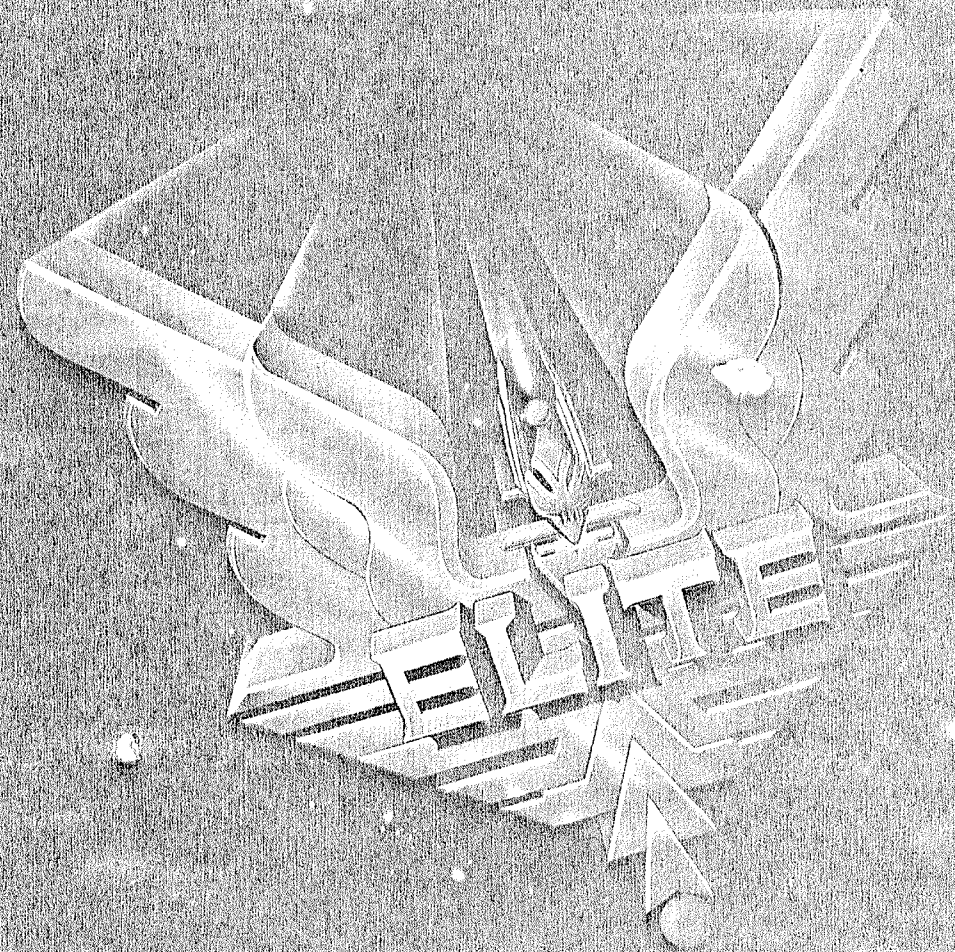
Nach und nach gelingt es Alex mit Hilfe des allgegenwärtigen Zetter, dem Rätsel auf die Spur zu kommen. Sein Vater war keineswegs ein gewöhnlicher Händler gewesen. Er war einer der wenigen Auserwählten, ein Elite-Kämpfer. Der angebliche Händler, der ihn abschloß, war nicht ein Prämiensjäger, sondern ein vorprogrammierter Mörder.

Angesichts von Rachedurst begreift Alex, daß es nun an ihm ist, Jasons Mission weiterzuführen. Und um dieses Ziel zu erreichen, muß auch er sich einen Platz erkämpfen unter den Kämpfern der

ELITE,
ein Status, der mehr als
Wagemut, Machtgier und kalte Berechnung erfordert.

ELITE: DAS DUNKLE RAD ist eine Novelle von Rob Holdstock, inspiriert von dem intergalaktischen Sternenhändler Abenteuerprogramm ELITE von David Braben und Ian Bell. Eine Fortsetzung ist für 1986 geplant.
Die deutsche Übersetzung besorgte Alpha CH 6300 Zug.

DAS DUNKLE RAD



firebird
FIREBIRD SOFTWARE - WELLINGTON HOUSE
UPPER MARTIN LANE, LONDON W6 9PD

Robert Holdstock

KAPITEL 1

.. In dem Augenblick, als das Handelsschiff *Avalonia* seinen Landeplatz in der Orbitalstation über dem Planeten Lave verließ und auf die Hyperraum-Startrampe zusteuerte, war seine meßbare Lebenserwartung und die eines seiner beiden Besatzungsmitglieder noch exakt achtzehn Minuten.

Die Weltraumstation verschwand allmählich im Dämmerlicht, und das kleine Raumschiff vom Reptilien-Typ erzitterte unter der Wucht seiner Motoren, die es in die Richtung des Hyperdistanz-Sprungs drehten. Unter ihnen rotierte der Planet Lave in all seiner blau-grün schillernden Pracht. Über das Paluberion Meer fegten wütende Stürme, sechs riesige Wirbel rosaroter and weißer Wolkengebilde, die in Richtung der kontinentalen Landmassen von FirstFall zogen – Vorboten einiger trüber und nasser Tage in den Wäldern and den tiefeingefurchten Tälern, die sich durch die zerklüftete Landschaft schlängelten. Glitzernden Glasscherben gleich funkelten da unten die städtischen Agglomerationen der Menschen und der Lavianiten.

Alex Ryder sah vom Sitz der Steuerkonsole hinunter auf die üppige Welt. Er stieß einen hörbaren Seufzer des Bedauerns aus, weil er sie nicht selbst hatte besuchen dürfen. Neben ihm saß grinsend sein Vater und bediente fachmännisch die Tasten des ManOp-Computers. Jason Ryder kannte den Frust, so reiche und märchenhafte Welten wie Lave nur vom Orbit aus beobachten zu dürfen. Er selbst war ein einziges Mal auf dem Planeten gewesen, ein unvergeßliches Erlebnis...! Aber die Gesetze der Intergalaktischen Vereinigung Bewohnter Welten waren streng – und vernünftig... Lave, wie jeder andere bewohnte Planet, war kein Urlaubsort oder ein Reservat für Schaulustige. Es war eine lebendige, sich entwickelnde Welt, die für ihre Bevölkerung genau das war, was die alte Mutter Erde früher einmal für die menschliche Rasse bedeutet hatte: Zuflucht. Mutter. Heimat.

Ein anderes Mal, ein anderes Jahr, dachte Alex. Man mußte sich seinen Besuch auf Lave verdienen, und er hatte sein Berufsleben ja gerade erst begonnen. Er hatte noch eine Menge zu lernen.

Die Ryders waren seit vier Generationen Kaufleute. Begonnen hatte alles mit Ben Ryder, der seine Handelsfahrten fast ausschließlich mit abgeschossenen Piratenschiffen unternommen hatte. Ben lebte auf des Messers Schneide, und eines Tages, eines Nachts, in irgendeinem Sternennahr, war er nicht zurückgekehrt. Sein Grab lag draußen im leeren Raum zwischen den Sternene, entlegen und einsam, und höchstwahrscheinlich würde man es nie finden. Sein Sohn und sein Enkel – Jason – hatten das Familienunternehmen weitergeführt. Alex mußte demnächst eine endgültige Entscheidung treffen: entweder sein Leben lang mit Schiffsladungen zwischen den Welten der Intergalaktischen Vereinigung zu pendeln oder irgendeinen anderen Beruf zu erlernen.

Handbuch erstellt auf Basis des Original-Materials © Acornsoft Ltd 1984 – mit freundlicher Genehmigung von Acornsoft.

Elite[®] is a Trade Mark of Acornsoft Ltd.

Dieses Wert ist urheberrechtlich geschützt.

Alle Rechte, auch die der Übersetzung, des Nachdrucks und der Vervielfältigung des Buches, oder Teilen daraus, vorbehalten. Kein Teil des Werks darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren), auch nicht für Zwecke der Unterrichtsgestaltung, reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Herausgegeben von FIREBIRD SOFTWARE, Wellington House, Upper St. Martin's Lane, London WC2H 9DL.

Printed in England

Um es geradeheraus zu sagen: Interstellarer Handel ist kein Kinderspiel für Grünschnäbel, die schnell ein Vermögen machen wollen. Man kann sein ganzes Leben lang Nahrungsmittel, Maschinen und Textilien hin und her transportieren, und am Ende hat man gerade genug zusammengespart, um ein Küstengrundstückchen auf einem erdähnlichen Planeten kaufen zu können, wo man dann in angenehmer Zurückgezogenheit den Rest seiner Tage verbringt.

Mehr schaut dabei nicht heraus.

Ein Leben voll Schweiß und Kampf für eine Weltraumfähre, ein eigenes Heim und das klare Blau der See eines fremden Planeten vor der Haustür. Wer Ambitionen hat, kann es auch weiterbringen, etwa durch den Kauf und Verkauf von Drogen, Sklaven, exotischen Tieren, Waffen, politischen Flüchtlingen... Wer mit solchen Gütern spekuliert, der hat keine Geldsorgen.

Aber dafür sind ihm die Freibeuter auf den Fersen...

Und die Polizei.

Die Strapazen jahrelangen ehrlichen Handelns hatten sichtbare Spuren bei Jason Ryder hinterlassen, aber er hatte sein Geld klug angelegt, und dieses kleine luxuriöse Frachtschiff war sein ganzer Stolz und seine ganze Freude. Er konnte die normalen Kauffahrertrassen eine Zeitlang verlassen (obwohl er immer den Handelsgrundsatz respektierte, daß ein leerer Laderaum eine leeren Geldbeutel bedeutet, und er deshalb niemals ohne Fracht reiste; im Moment hatte er Trumbeeren—Saft geladen, eine exotische Würze. Er konnte seinem Sohn zeigen, wie der Weltraum wirklich war, und so dem Bürschchen Appetit machen... oder ihm vorführen, daß das Leben im völlig leeren Raum eins der schwierigsten überhaupt war.

Alex Ryder seinerseits mußte davon noch überzeugt werden. Er war ein großer, blonder junger Mann, drahtig und athletisch. Er war Meister im Atmo-Surfen auf Ontiat, dem Heimatplaneten der Ryders, und außerdem sehr intelligent. Wie alle jungen Männer seines Alters sträubte er sich, sein Studentendasein mit dem eines Berufstätigen zu vertauschen, mit allem, was das mit sich brachte, wie etwa die Notwendigkeit, sich für ein einziges Mädchen zu entscheiden, für eine Karriere, und zu planen beginnen, für die Zeit, wo er schließlich sein eigenes Stück Land kaufen würde.

Ein Jahr hatte er noch Zeit für seine Entscheidung, ein Jahr Surfen, Freifall-Baseball, Wolken-Grill-Parties, Hi-Flug, Partner-Wahl und Simulations-Zweikampf.

Er hatte keine Eile.

Außerdem liebte er den Weltraum, liebte das Glitzern der Sonne auf dem Duralium-Rumpf des Raumschiffs, das Getümmel und den Wirrwarr in den Weltraum-Häfen, liebte es, sich in Phantasien über andere Welten zu ergehen, über Forschungs- und Entdeckungsfahrten ins Unbekannte.

Die Stimme von SysKon, das den Verkehrsfluß in Laves Orbit kontrollierte, murmelte sanft: 'Avalonia, machen Sie einen Vier-Minuten Umweg zur Hyperspace-Startrampe.'

'Verstanden', sagte Alex und regulierte die automatische Steuerung entsprechend. Sein Vater, im Augenblick nicht beschäftigt, lehnte sich zurück und lächelte.

SysKon meldete: 'Benutzen Sie die Rampen-Einfahrt 27, Ost 45.'

'Verstanden', sagte Alex, und sein Vater drehte das Schiff um seine Mittelachse, bereit für den gefährlichen Hyperraum-Transit.

Alles war unter Kontrolle.

Auf dem rückwärtigen Monitor, auf dem der Planet sich prächtig glänzend langsam durchs Firmament bewegte, kam eine dunkler Schatten in Sicht: ein anderes Raumschiff, das sich ebenfalls zur Startrampe einreichte.

Das war ganz normal. Alex nahm davon keine Notiz, er konzentrierte sich ganz auf die bevorstehende Durchquerung des Hyperraums. Sein Vater blickte einen Augenblick lang prüfend nach dem anderen Schiff, dann entspannte er sich.

Er konnte nicht wissen, daß er nur noch vierzehn Minuten zu leben hatte.

Ein Hyperspace-Sprung in so einem komplizierten und überfüllten System wie Lave ist keine einfache Angelegenheit. Hunderte von Augen achten darauf, daß einem auch nicht der kleinste Fehler unterläuft. Mach' etwas falsch — und wenn Du das nächste Mal an einer der Coriolis-Stationen dieses Planeten anlegen willst, blitzt ein riesiges UN-ERWÜNSCHT! im luftleeren Raum vor Deiner Schiffsnase auf.

Du gleitest nach den Anweisungen der Stations-Kontrolle aus dem Liegeplatz. Etwa zwanzig Raumschiffe tun das gleiche. Du gehst auf Sicherheit. Du drehst Dich, beschleunigst, verlangsamst und trudelst, zeitlich und richtungsmäßig, genau in der richtigen Sekunde. Auf diese Weise gelingt es Dir, keinen 2000 Tonnen schweren Duralium-Frachter in Deinen Hyperraum-Jet gerammt zu bekommen.

Das ist noch nicht alles!

Nun wirst Du von der OB—der Orbit-Behörde überwacht; die treiben Dich sicher zwischen die Kauffahrer, und die Yachten, und die Raumfähren und die Pendler und die Linienschiffe und die pfeilförmigen Patrouillenboote der Polizei. All diese Raumschiffe gleiten und schlittern um Dich herum, Silberstreifen in der Dunkelheit, aufblinkende grüne und blaue Lichter, plötzliche graue Metallwände mit gelben Warnleuchten, die Deine Bahnen kreuzen.

Du bewegst Dich durch dieses Chaos, und dann fordert eine neue Stimme Deine Aufmerksamkeit. Jetzt wirst Du von der Hyperraum-Navigations-System-Kontrolle—HNSK oder SysKon—für den großen Sprung vorbereitet. Du wirst, sagen wir mal, sieben Lichtjahre in ein paar Minuten zurücklegen, und Du denkst vielleicht, das sei eine ganze Menge Weltraum, wo man drin verloren gehen könne—aber so ist das nicht. Der Hyperraum ist ein Tunnel wie jeder andere Tunnel auch. In dem Tunnel gibt es den "Magischen Bereich", einen geheimnisvollen Ort, an dem die normalen Naturgesetze des Universums nicht zu gelten scheinen. Und alle paar tausend Parsec im magischen Tunnel sind Überwachungs-Satelliten und Abzweigungen und Haltestellen und Rettungsstationen und vielleicht hundert Seitentunnels, hundert Raumschifflinien, jedge geschützt gegen die zwei großen Gefahren des Hyperraumreisens: atomare Reorganisation und zeitliche Verschiebung.

Spring' einmal ohne fremde Hilfe auch nur eine halbes Lichtjahr weit durch den Hyperraum und Du kannst von Glück sagen, wenn Du noch im selben Universum bist, ganz zu schweigen vom richtigen Bestimmungsort.

Es kann passieren, daß Dein Schiff zwar weiterfliegt, Du selbst jedoch als

gallertartige Masse aus gebrochenen Knochen und Fleisch in der Kabine liegt.

Wenn man der Legende Glauben schenken will, soll es auch geschehen, daß man gerade noch einmal mit dem Schrecken davorkommt und schon aufatmet, nur um beim Eintritt in die Erdumlaufbahn von einer riesigen Echse mit gefletschten Zähnen, einem langen Schwanz und grünen Schuppen empfangen zu werden, die einem am Betreten ihres hübschen Fleckens prähistorischer Jura-Wüste hindert.

Deshalb war Alex an diesem verhängnisvollen Tag ganz froh darüber, daß die Robot-Stimme von SysKon das Schiff der Ryders durch die Raumbahnen zur Sprungrampe nach Leesti geleitete. Er entspannte sich und beobachtete, neben seinem Vater sitzend, das Treiben im Hafen.

Der Schatten hinter ihnen, das Schiff, das ihnen zur Startrampe folgte, war ein Frachter der Kobra-Klasse.

Niemand wußte mehr, warum oder wann Raumschiffe nach Schlangen benannt wurden. Das Schiff der Ryders war eine verhältnismäßig harmlose 'Schlange', fähig gerade zu zwei Hyperdistanz-Sprüngen und bestückt ausschließlich mit einer Grundausstattung an Waffen, geeignet wirklich nur zur Abwehr drohender Gefahren wie Asteroiden, Meteoriten oder 'verrückten Kisten'—der Name für außer Kontrolle geratene oder von abenteuerlustigen Jugendlichen gesteuerte Schiffe.

Die Kobra war ein sehr viel größeres Raumfahrzeug.

Als weitverbreitete Handelsschiffe sind die meisten Kobras mit Mengen von Angriffs- und Verteidigungswaffen ausgestattet, hinter denen sich ihre hartgesottenen und großmäuligen Kommandanten verschanzen. Und das mit gutem Grund...

Das Händlerdasein ist vor allem durch zwei Dinge charakterisiert: Gefahr und Risiko. Gefährlich deshalb, weil man, um als Kauffahrer zu überleben, seine Waffen beherrschen muß und wissen, wie man sie im Ernstfall einsetzt; Du mußt einen Piraten als solchen erkennen, oder einen Anarchisten oder einen Eindringling von Thargo—oder eine Polizeifalle, wenn Du zufällig eine der tausend verbotenen Waren an Bord hast.

Und risikoreich ist es aus demselben Grund. Eine fette Kobra, schwerbeladen mit Mineralien, seltenen Textilien oder Fellen oder kostbarem Metall, ist für einen Freibeuter ein gefundenes Fressen wie kaum etwas anderes in der Galaxis.

Ein Händler zu sein heißt, zuerst schießen und dann beten, daß man die Warnlichter auch richtig gedeutet hat, und daß das Opfer tatsächlich ein Pirat war.

Mach' einen Fehler und nicht einmal zwei Außenwände aus zeitreisenerprobtem Duralium und ein Schiffsbauch voller ferngelenkter Geschosse kann Dich vor den Vipern retten.

Vipern! Das sind Polizei-Schiffe. Klein, schnell, tödlich. Und meist nicht abzuschütteln. Der Pilot ist natürlich ein Mensch, aber tötest Du den Piloten, wird das Schiff Dich weiter verfolgen. Zerstöre das Schiff und seine Geschosse werden auf Deiner Spur bleiben. Zerstöre die Geschosse, dann gibt acht auf die Schatten!

Wenn eine Viper sich in etwas verbissen hat, dann bleibt sie dran.

Noch elf Minuten.

'So etwas wie da draußen bekommst Du nicht oft zu sehen...'

Die Worte seines Vaters durchbrachen die stille Konzentration, mit der Alex den Planeten betrachtete, den sie gerade verlassen wollten. Rechts, auf einem Parallel-Kurs die Hypersprung-Rampe ansteuernd, glitt ein seltsam gebautes Raumfahrzeug mit mächtigen, blinkenden Lichtern dahin. Es lag im Sonnenlicht, und Alex konnte sehen, wie es sich langsam um seine Mittelachse drehte. Fischflossenartige Gebilde bewegten sich, und über dem glatten Rumpf kräuselte sich ein Muster farbiger Lichter.

Eine *Muräne*! Ein Unterwasserfahrzeug, geeignet sowohl für Weltraum als auch für Tauchfahrten. Muränen sah man kaum einmal im Raum, erst recht nicht bei einem Hyperspace-Transit. Auf Planeten wie Regiti und Aona, wo es kein Land gab, außer ein paar Vulkanspitzen, waren die Muränen Frachter und Passagierschiffe zugleich, eine lebenswichtige Verbindung zwischen den Untersee-Städten, die sich in dieser lebensfeindlichen Umgebung entwickelt hatten.

Das wilde Flackern der Farbsignale der Muränen verebbte. Alex bemerkte, daß sein Vater das animalische Schauspiel mit finsterner Miene und einem Stirnrunzeln betrachtete. Der optische Code war eine Imitation der Kommunikationssignale eines Unterwassertieres der Erde, des Kraken.

'Ist was los damit?'

Jason zuckte die Schultern. 'Ich bin nicht sicher. Wahrscheinlich nicht.'

Alex beobachtete die Muräne mit erneutem Interesse, wandte sich dann aber nach der Cobra hinter ihnen um, die ein paar Kilometer näher gerückt war.

'Sollen wir ihn auffordern, zurückzubleiben?'

Jason schüttelte den Kopf. Alex stellte jetzt erst fest, daß sein Vater ebenfalls auf den Kauffahrer aufmerksam geworden war und ihn bereits seit ein paar Minuten neugierig betrachtete. Auf der Kommandobrücke der Avalonia machte sich eine ungewohnte und unangenehme Spannung bemerkbar.

Irgendetwas war anders als sonst.

Dann leuchtete das Signal auf, das die Einfahrt zur Startrampe freigab, begleitet von einem sanften Tuten.

In diesem Moment war die Lebenserwartung der Avalonia auf knapp neun Minuten geschrumpft.

Rund um den Einlaß zur Magischen Zone ist immer die größte Ansammlung von Hyperspace-Schiffen zu finden; die meisten von ihnen sind festgemacht an Orbital-Bojen, und Mechaniker und Service-Leute kriechen auf ihnen herum, die die Außensysteme checken und reparieren. In der Nähe eines so fortschrittlichen Planeten wie Lave kann man jede Art von Schiff sehen, jeden Typ, jedes Modell und alle nachgebauten Versionen von Reptilien-Schiffen, die jemals konstruiert wurden.

Als sie sich der Rampe näherten, übte sich Alex im Identifizieren von Schiffstypen — eine unabdingbare Voraussetzung für jeden Weltraumbe-ruf.

Die unbemannten und unbewaffneten Pendler waren leicht auszu-machen; sie verfrachteten Ladungen in alle Winkel des Systems. Er machte zwei Nattern aus, Schiffe der Navy, klein, wendig und tödlich, gut gewapp-net gegen Angriffe und mit einem hochentwickelten militärischen Waffen-system ausgerüstet. Auch eine Krait sah er, einen sogenannten Sternenkämpfer, ein kleines Einmannschiff, das von Pfadfindern und Glücksrittern bevorzugt wurde.

Rechts befand sich die enorme zylindrische Masse einer Anaconda, ein wuchtiger Frachter, den man für den Personenverkehr umgerüstet hatte; er war noch festgemacht, die Passagiere gingen gerade von Bord. Es war ein häßliches Schiff, und seine gährende Laderampe gab ihm das Aussehen einer kauernnden, blinden Kreatur mit furchterregend aufgesperrtem Maul.

Die Liste der Raumschiffe schien endlos: Boas der Kreuzer-Klasse; Pythons; der Favorit der Prämienjäger, die Fer-de-Lance, vollgestopft mit Waffen und innen zweifellos ausgestattet wie ein Palast; Landungsfahrzeuge, Würmer genannt; Mambas; Sidewinders — große und kleine Raumschiffe, alle strahlend und blitzend, das Sonnenlicht in glänzendem blaugrauem Schimmer reflektierend.

Und natürlich gab es auch jede Menge automatischer Werbeschiffe. Ihre zugkräftige Leuchtreklame pries JOHANNES ECHTES DUNKLES ERDENBIER MIT SCHAUM und SCHOLLS EIGENHEIMGEZÜCHTETE PILZKUR. Oder es wurde die 'letzte wahrhaftige Mahlzeit vor der Magischen Zone' angeboten — von kleinen Restaurant-Schiffer, die den weltraummüden Reisenden mit Sofort-Nahrung versorgten (POITHOFFS PERFEKTE PROTOPOLYPEN, SCHMOCKS SCHMACKHAFTE SCHLEIMSCHNECKEN und andere Köstlichkeiten).

'Los geht's... Halt Dich am Sitz fest!'

Jason Ryder sagte das jedesmal, und Alex fiel immer wieder darauf herein. Er straffte sich, als würde das Schiff über eine Schwerkraft-Woge stürzen. Tatsächlich war der Eintritt in die Magische Zone immer von einem kaum spürbaren Beschleunigungsruck begleitet, einem momentanen Schwindelgefühl, und dann folgte das eindrucksvolle Aufleuchten der Sterne, das sich ausbreitete und plötzlich zu einem kreisenden Vielfarbenmuster auswuchs, so daß es schien, als durchquere das Schiff einen wirbelnden Tunnel. So schnell wie dieser Beschleunigungsdruck kam, so schnell verging er auch wieder. Das Schiff trieb im 'Magischen Licht', wo Ort und Zeit nicht existieren. Es durchquerte die Leere zwischen den Sternen in Sekunden, aber in diesen Sekunden befand es sich in einer zwielichtigen Welt, deren Beschaffenheit jenseits aller Vorstellung war.

Man sagt, daß es in der magischen Zone spukt. Vielleicht nennt man sie deshalb 'magisch'. Hier gerät der Ablauf der Zeit durcheinander, Atome stülpen ihr Innerstes nach Außen, Schwerkraftwellen türmen sich auf, und irgendwelche Dinge bewegen sich — Lebensformen, Schatten, Atome, Galaxien... wer weiß? Niemand hat hier je gestoppt und ist ausgestiegen, um das zu ergründen. Nur ferngesteuerte Robot-Stationen existieren dort, Schalt-, Überwachungs- und Rettungsanlagen und ähnliches. Was immer da in der Magischen Zone leben mag, im Hyper-Space-Tunnel, es wird für immer ein Geheimnis bleiben.

Aber es gibt dort tatsächlich Geister. Die Geister der ersten Schiffe, die in den Hyperraum hineinfuhren, jedoch nicht wieder heraus.

Geister...

Und Schatten.

Der Schatten einer Schlange! Eine Cobra... direkt über ihnen!

'Was um Gottes Willen...?'

Jason Ryder war bleich geworden, bleicher als weißes Licht.

Gefangen in der Magischen Zone, konnte er nichts tun, um dem anderen

Raumschiff auszuweichen. Alex sagte: 'Er scheint die Bestimmungen nicht zu kennen. Vielleicht ein Anfänger...!'

'Vielleicht!' antwortete sein Vater. Jason Ryders Augen ließen die Radarschirme nicht los. Sein Gesicht war voller Schweißperlen. Alex beobachtete den Schatten der Cobra...

Sehr gut ausgestattet — ein Brennstoff-Lader, Geschöß-Silos, Extra-Frachträume, der flache Deckel eines Energie-Bomben-Behälters... wahrhaftig ein prächtiges Schiff — und ein tödliches dazu!

'Sie wollen uns doch wohl nicht angreifen!'

'Den Teufel wollen sie!'

Drei Minuten...

Und dan verließen sie die Magische Zone!

Sofort begannen Jasons Hände über die Tastatur zu fliegen. Die Avalonia schoß vorwärts und rotierte dabei um ihre Längsachse. Der Planet Leesti war als kleine grüne Scheibe in der Ferne auszumachen. Alex sah, wie sein Vater die beiden Raketen der Avalonia scharfmachte, er selbst legte seine Hand auf den Abzug des Mehrfach-Strahlers.

Es war also ein Pirat! Als Alex klar wurde, daß ein Kampf unvermeidlich war, begann sein Mund auszutrocknen u. seine Gehirnzellen zu arbeiten; mit einem Male war er hellwach. Er hatte noch nie gekämpft, jedenfalls nicht richtig, höchstens auf dem Simulations-Trainer. Natürlich hatte ihm sein Vater schon davon erzählt. Kampf — das klang n... gerade vielversprechend!

Ein Piratenschiff, getarnt als Kauffahrer, das sein Opfer sogar bis hinein in die Magische Zone verfolgte... wegen einer Ladung Trumbeeren-Würze?

Ein unangenehmer Gedanke durchzuckte Alex Kopf. Das Verhalten war sehr untypisch für einen Freibeuter. Normalerweise warteten sie in den Außenbezirken eines Planetensystems, mit weitreichenden Radargeräten nach ihrer Beute Ausschau haltend, sondierend und sorgfältig ihre Wahl treffend. Piraten waren natürlich überall zu finden, seltener allerdings in der Umgebung von Planeten-Föderationen oder Demokratien (deren Polizei arbeitete zu effektiv). Der bevorzugte Schlupfwinkel von Piraten waren Welten mit anarchistischen oder feudalen Regierungen.

An diesem Verhalten stimmte etwas nicht!

Also doch kein Pirat!

Alex wandte seinen Blick von dem langsam rotierenden Planeten den grimmigen, grauen Gesichtszügen seines Vaters zu. Ganz offensichtlich war ihre Situation alles andere als sicher. 'Was zum Teufel steht uns denn da wieder bevor?'

'Leg' einen WFO an und geh' zur Rettungskapsel, murmelte Jason, 'los, mach schon!'

'Ich werde bleiben und kämpfen!'

'Den Teufel wirst Du! Du wirst das tun, was ich sage!' Während er sprach, schob er seinem Sohn eine kleine, schwarze Gesichtsmaske, das WFO (Weltraum-Fernortungs-System), hinüber.

Die ersten Raketen trafen den Abwehr-Schirm der Avalonia und Jason hieb auf die Feuerknöpfe der eigenen Verteidigungswaffen... Das kleine Schiff schwankte, es krachte in allen Fugen, als er einen Haken schlug, um zu flüchten; er aktivierte das *RAS, als [1] die Cobra eine zweite Salve von

Geschossen abfeuerte.

Im hinteren Bildschirm explodierte ein Lichtblitz.

Aber durch die gleißende Helligkeit sah man den düster-grauen Schatter des Killers näherkommen.

Dann ging alles so schnell, daß Alex später nicht genau wußte, was wirklich passiert war. Die beiden kämpfenden Schiffe trudelten und kreisten in Richtung auf den Planeten. Um sie herum wurde der Weltraum lautlos erhellt, wenn die Raketen auf die Energieschirme trafen und abgelenkt wurden.

Dann schien das gesamte Universum zu beben. Luft drang kreischend ins Vakuum. Die Lichter in der Avalonia flackerten und verlöschten. Auf der Konsole blinkten Warnlichter auf: Strahler-Temperatur im roten Bereich, Schutz-Schirme wirkungslos, Energie schwach, Fracht über Bord, Temperatur in der Kommando-Zentrale absinkend...

Im gleichen Augenblick, als die Avalonia zerstört wurde, merkte Alex Ryder, wie sein Vater ihn stieß und ihm die Fernorter-Maske über Augen, Nase und Mund drückte. Dann wurde sein Körper mit Gewalt in die Rettungskapsel gepreßt.

Das Schiff zitterte und kreischte. Brennstoff floß in den Weltraum.

Vater und Sohn sahen einander ein letztes Mal durch einen Nebel von Tränen und Verwirrung an.

'Ich verstehe gar nicht...' schrie Alex, den Lärm des sterbenden Schiffes übertönend, und er meinte 'Wer versucht uns da zu töten?'

'Raxxla!' sagte Jason. 'Merke Dir: Raxxla!' Dann, als er Alex in die enge Notkapsel zurückstieß, rief er: 'Denk' an mich, Alex! Ich hätte Dir das gern erspart. Raxxla!'

Die Rettungskapsel wurde abgestoßen. Alex stürzte. Die glatten Wände der Avalonia waren über ihm, dann nur noch grelles Licht. Gleißende Hitze.

Kalter Weltraum!

In einer Sekunde war alles verloren, das Schiff, sein Vater, ein Teil seines Lebens — ausgelöscht durch einen einzigen Feuerstoß des Piratenschiffes.

Und als Alex genauer hinsah, bemerkte er eine gelbe Feuerzunge, die nach der stürzenden Rettungskapsel leckte. Er fühlte Hitze, dann Schmerzen, dann Kälte...

Die winzige Überlebenszelle wurde beiseitegeschmettert, glitzernde Bruckstücke fielen auf die grüne Welt von Leesti zu.

Alex schleuderte in den Weltraum, seine Arme ruderten wie Dreschflegel, sein Mund stand weit offen, er war bewußtlos und Sekunde für Sekunde entrann ihm ein Stückchen Leben...

1 RAS = Raketen-Abwehr-System.

KAPITEL ZWEI

Im Weltraum kann Dich *jeder* schreien hören. Jedenfalls solange Du mit einer WFO-Überlebensmaske ausgerüstet bist. Einen Augenblick, nachdem Alex ins völlige Vakuum hinausgeschleudert worden war, schoß aus den Düsen der Maske eine Haut aus Plastikfasern, das ihn vor der Kälte bewahrte, ihn umhüllte und schützte, ihn sicherte gegen die Leere. Der Sauerstofffluß in seinem Körper war stillgelegt, ausgenommen der zum Herzen und zum Gehirn. Jederzeit konnten ihm Aufputsch- oder Schlafinjektionen in die Hautregion um seinen Mund verabreicht werden, die Körperfunktionen den Umständen entsprechend anregend oder dämpfend.

Und währenddessen schrie der Fernorter durch das gesamte Universum um Hilfe.

Es war ein standardisiertes, Überlebenssignal, ein sofort als solcher erkennbarer Notruf, der anzeigte, daß er von einem kleinen, fernen, sterbenden Körper ausgesandt wurde. Auf vierzig Kanälen, die Wellenlänge in jeder Sekunde viermal wechselnd, wurde der Alarm hinausgebrüllt. Das waren immerhin 160 Chancen, gehört zu werden...

Ein schwerfälliger Kreuzer der Boa-Klasse, voll beladen mit Industriemaschinen, der gerade Leesti verlassen wollte, verringerte seine Geschwindigkeit und wendete, um den Weltraum nach der Quelle des Signals abzusuchen.

Zwei Vipern der Polizei kamen von ihrem Revier in der Nähe der Sonne herüber, um nach dem Notfall zu sehen.

Ein umgerüstetes Muräne-Starboot, einen riesigen, gelben Leuchstern auf seinem Rumpf — Zeichen der Ambulanz-Schiffe — tuckerte aus der Dunkelheit heran.

Funksprüche, sowohl zum Planeten, als auch zum Ring seiner Coriolisstationen, wurden sofort gestoppt, als der Notruf für Sekundenbruchteile durchdrang. Die Fernsehprogramme wurden unterbrochen, auf dem Bildschirmen war eine ständige Übertragung der Weltraum-Raster-Fahndung nach dem Fernorter zu sehen. Alle Reklamesender änderten ihr buntes Programm und brachten, in grellem Grün, die gleichen Informationen.

Im Orbit rund um Leesti wandten sich eine Million Köpfe sternwärts. Dieser Sekundenbruchteil Panik, dieser einen Augenblick dauernde Not, schrei war ein Signal, das sie zu gut kannten, als daß sie es zu ignorieren vermochten, und sie fürchteten es zu sehr, als daß sie darüber zur Tagesordnung übergehen konnten.

Innerhalb von 20 Sekunden schwebten zwei ferngelenkte kleine Raumschiffchen, gerade groß genug, um Sauerstoff für eine Stunde und jeweils eine Dosis von etwa vierzig Medikamenten und eine Reihe anderer Stimulantien aufzunehmen, um Alex Ryders rotierenden Körper. Einer von ihnen schoß ein Seil zur Stabilisierung hinüber und zog sich damit an ihn heran. Ihn durch seinen einzigen Monitor anblinzelnd, schwebte er über seinem Gesicht, wie ein platter, beinloser Dackel und pumpte Adrenalin, Sauerstoff und Traubenzucker in seinen Blutkreislauf. Alex öffnete die Augen und verfiel in einen Anflug von Panik. Das ferngelenkte Schiffchen sedierte ihn mit einem schnellen Schuß Beruhigungsmittel.

Eine Roboterstimme wisperte in sein Ohr: 'Brandy? Scotch? Wodka? Ich bin mit einem Sortiment stimulierender Getränke ausgestattet, die sollen Ihnen das Warten erleichtern.'

'Was... ist passiert... Schiff?... Avalonia...' japste er unter der engliegenden Maske.

Das Fernlenkschiffchen blinzelte ihn mitleidig an: 'Brandy also', und verabreichte ihm zwei Injektionen synthetischen Kognaks.

Eine Stunde später war er an Bord des Ambulanz-Schiffes, in einer Park-Umlaufbahn über der grau-grünen Welt von Leesti. Brandwunden an den Händen und im Gesicht waren bereits behandelt. Kleinere Blutgefäße in der Haut, die geplatzt waren, hatte man wieder zusammengeflickt. Er war voller Blutergüsse, außerdem bewußtlos gewesen, aber sonst körperlich völlig intakt.

Das Bild des explodierenden Schiffes hatte jedoch begonnen, ihn zu verfolgen. Er stand am großen, geneigten Fenster seines Krankenzimmers und starrte durch die Klarheit des Weltraums auf die langsam rotierende Welt dort unten, beobachtete das Auf und Ab der Pendler und kleinen Frachter, wie sie entweder von unten nach oben glitten, oder wie sie beim Abstieg in die Atmosphäre eintauchten, ein kurzes, leuchtendrotes Flackern in der dünnen Luftschicht des Planeten zurücklassend.

Wo immer er hinguckte, sah er den Schatten der Cobra, wie sie im Magischen Licht erschien, eine große mörderische Bestie, sich an ihre Beute heranschleichend.

Und er sah seines Vaters Gesicht...

Das plötzliche Erschrecken, die plötzliche Wut, und doch... und doch *hatte Jason Ryder Bescheid gewußt*.

Sein trauriger, niedergedrückter Sohn *wußte*, daß sein Vater mehr über die Gefahr gewußt hatte, als er sich hatte anmerken lassen. Es war seinem Gesicht anzusehen, der Spannung in der Kabine, seinen bedächtigen, wohlüberlegten Worten, die er während der Durchquerung des Hyper-raums gesprochen hatte, anzumerken gewesen.

Jason hatte gewußt, daß sein Leben in Gefahr war. Er war darauf vorbereitet gewesen, bereit, seinen Sohn im Falle eines Angriffs zu retten.

Das gab keinen Sinn! Aber in diesem Moment fühlte Alex nur den Verlust, den Verlust eines Mannes, den er geliebt hatte. Nun hatte er beide Eltern von nun an verloren. Sein Heimatplanet würde ihm als ein leerer, wenig einladender Ort erscheinen.

Hinter ihm öffnete sich sanft die Tür, und die graugekleidete Gestalt einer Krankenschwester erschien. Sie ermahnte ihn milde, weil er sein Bett verlassen hatte, schien aber angetan von seinem ausgeglichenen Geisteszustand.

Es folgte ein anscheinend endloser Besucherstrom. Als erstes der Arzt, der ihn auf seinen körperlichen und seelischen Zustand untersuchte. Der Mediziner war nicht so angetan. Er sagte etwas Dahingehendes: 'Junger Mann, Ihr Vater ist tot und es bricht Ihnen keinen Zacken aus der Krone, wenn Sie ein paar Tränen vergießen. Sie sind nun einmal traurig und bekümmert, und es ist gewiß nicht gut, wenn Sie das verdrängen!'

'Ich werde noch um meinen Vater trauern', antwortete Alex kalt und voller Zorn. 'Ich werde trauern im Anblick der Asche des Piraten, der ihn getötet hat. Und keinen Augenblick früher.'

'Ach wirklich...'

'Jawohl', erwiderte Alex trotzig, 'das will ich. Tatsächlich.'

Nachdem der Arzt gegangen war, kam der Mann von der Galaktischen Gesundheits-Genossenschaft und überprüfte pedantisch Alex' Krankenversicherung, vergewisserte sich, daß alle Posten der Behandlung abgesichert waren, einschließlich der Hypersprung- Heimreise.

Dann die Polizei, zwei schmalgesichtige Männer im grauen Umhang und dem silbernen Wams des Rauschgift-Dezernats. Welche Fracht hatte die Avalonia geladen? Warum war wohl ein Pirat so an ihnen interessiert, daß er ihnen sogar bis zu einem Planeten des Staatenbundes gefolgt war. Hatte sein Vater jemals mit Drogen gehandelt? Mit Waffen? Mit Sklaven? Und wie stand es mit so exotischen Substanzen wie Manjooza, Angsthormonen, Marswurz? Was war in den Augenblicken vor der Zerstörung gesprochen worden? Würde er das Piratenschiff wiedererkennen? Welche Kennzeichen hatte es?

Alex erzählte ihnen alles, an das er sich erinnern konnte. Alles, was er gesehen, alles, was er gehört hatte.

Alles, außer der Tatsache, daß sein Vater ganz eindeutig von der Gefahr gewußt hatte.

Und außer dem Wort *Raxxla*.

Die Polizisten gingen. Sie waren nicht zufrieden. Alex hatte vor kurzem seine Einzel-Piloten-Lizenz ausgehändigt bekommen, er konnte also selbst entscheiden, wie er in sein Heimatsystem gelangen wollte. Er sollte ihnen nur mitteilen, welche Route er nehmen würde.

Raxxla.

Alex sah sie ablegen, ihre Viper, ein schmales, garstig aussehendes Schiff, drehte ab und beschleunigte weg vom Ambulanz- Schiff. Seine Stimmung entsprach dem trübe beleuchteten Zimmer, den düster-grauen Stürmen, die sich auf der Welt dort unten zusammenbrauten. Leestis Meere wirkten jetzt wild und eisig, die großen Wolken wirbelten kohlrabenschwarz und wütend über das zerklüftete, gebirgige Festland.

Raxxla.

Was war das? Was war damit gemeint?

Um Mitternacht, als er, wie von der Gesundheitsbehörde Leestis angeordnet, ruhte, um sich zu erholen, begann ein kleines grünes Licht in seinem Zimmer zu blinken. Alex, der noch wach war, runzelte die Stirn, bemerkte dann aber, daß er über HoloKom angewählt wurde.

'Was ist los?' fragte er in den leeren Raum hinein, und die Stimme einer Schwester wisperte: 'Da ist ein Holokom-Anruf für Sie. Man hat eine Direktverbindung beantragt. Wollen Sie das Gespräch entgegennehmen?'

Alex setzt sich im Bett auf. Niemand wußte, daß er hier war. Oder doch? Er runzelte die Stirn und sagte: 'Natürlich.'

'Übernehmen Sie die Kosten?'

Es wurde immer verrückter. Mittlerweile, seit Klarheit über seine GGG-Versicherung bestand, war er ja nicht mehr pleite und ohne Kredit, es fiel ihm also leicht, die Frage zu bejahen.

In der Mitte des Raumes begann die Luft plötzlich weiß zu schimmern, kleine, helle Partikel wirbelten um die sich nach und nach abzeichnende Gestalt eines Mannes. Er war groß, aber leicht gebeugt. Als das Weiß der

Holo-Abbildung sich färbte, blieb der Mann weiß. Sein Haar war lang und schneefarben, sein Bart zerzaust. In seinem Gesicht war ein Hauch von Farbe. Seine Augen waren kleine, glühende Punkte inmitten von Runzeln. Er lächelte. Er trug eine zerlumpte Kauffahrer-Uniform, und der eine Arm hing schlaff herunter. Sogar seine Schuhe waren abgetragen, und die Zehen sahen zerschunden aus. Der Handstrahler an seiner Seite hatte, wie auch seine übrige Ausrüstung, bessere Tage erlebt.

‘Du bist der junge Ryder?’ fragte diese Erscheinung aus längst vergangenen Zeiten. Die Stimme krächzte bärbeißig und rau, es war die Stimme eines Mannes, der schon im luftleeren Raum geatmet hatte.

‘Das bin ich. Alex Ryder. Und wer sind Sie?’

Alex kletterte aus dem Bett und stellte sich vor das lebensgroße Hologramm. Der alte Mann betrachtete ihn, Kautabak mampfend. Dann spuckte er aus. Es schien, als würde der dunkle Speichel geradewegs in die Richtung von Alex Schulter fliegen und der zuckte zusammen und sprang hastig zur Seite, bevor ihm einfiel, daß über Holocom natürlich nichts zu ihm gelangen konnte.

‘Du erinnerst Dich wohl nicht an mich’, fragte der alte Mann. ‘Das ist nur zu verständlich. Aber ich erinnere mich an Dich!’

‘Sagen Sie mir Ihren Namen.’

‘Rafe Zetter. Ehemaliger Kauffahrer. Habe mit Deinem Vater jahrelang zusammen gehandelt, bis wir uns wegen einer gewissen Angelegenheit trennten, über die wir – so könnte man es ausdrücken – unterschiedlicher Meinung waren.’

‘Sklaven?!’ sagte Alex schnell. Nun erinnerte er sich wieder an Rafe. Aber was war nur mit diesem Mann passiert? Er sah viel betagter aus, als es seinem Alter entsprach. Er war genauso alt, wie Jason Ryder gewesen wäre, schien aber zwanzig Jahre mehr auf dem Buckel zu haben.

‘Stimmt! Sklaven,’ sagte Rafe. ‘Ich habe mein Leben auf dem Giftzahn der Viper verbracht...’ — das war die Bezeichnung der Händler für etwas außerhalb der Legalität — ‘und mit der Zeit gewöhnst Du Dich daran, ich hatte nämlich einen eisernen Trumpf. Ich habe Himmel und Hölle durchgemacht. Und dort bin ich jetzt.’

‘In der Hölle?’

‘Pleite!’

Alex nickte, langsam bekam er den Slang des Kauffahrers mit. Ein ‘eiserne Trumpf’ war ein Raumschiff, das so gut ausgerüstet war mit Schutzschirmen, Raketen und Strahlern, daß man eigentlich in jeder Art von Planetensystem absahnen konnte, sogar in einem Anarchistenparadies wie Sotiqu. Die Hölle war los, wenn man in einem solch chaotischen System versuchte, Handel zu treiben. ‘Himmel und Hölle’ durchgemacht bedeutete, daß Rafe ein luxuriöses Leben geführt hatte, finanziert durch die Profite seiner illegalen Geschäfte, aber daß es letztendlich schiefgegangen war.

Es ging immer schief.

Rafe sagte: ‘Es tat mir verdammt leid, als ich das von Jason hörte. Ein vorzüglicher Mann. Früher sogar ein guter Freund, aber immer ein Mann, den ich respektierte.’

‘Es ist vor nicht einmal acht Stunden passiert,’ erwiderte Alex kühl. ‘Wie zum Teufel haben Sie es überhaupt erfahren?’

Rafe Zette „luckste, spuckte dann wieder aus, und abermals duckte Alex sich instinktiv. Die Spucke verschwand am Rande des Holo-Bildes und Alex war leicht irritiert. ‘Du scheinst Deines Vaters Charakter geerbt zu haben, Jung-Alex. Vielleicht hast Du auch einige seiner Fähigkeiten mitgekreigt.’

‘Beantworten Sie mein Frage, alter Mann. Wie kommt es, daß Sie über das Schicksal meines Vaters Bescheid wußten? Wie haben Sie mich gefunden?’

Der Hologramm-Rafe beobachtete ihn, kaute, grinste und überlegte. Alex wartete gespannt auf die nächste Hochgeschwindigkeits-Speichelsendung.

Rafe sagte: ‘Ich wiederhole es noch einmal: Ich hatte großen Respekt vor Jason. Vor dem, was er war und vor dem, was er tat.’

‘Er war ein guter Mensch’, fügte Alex hinzu. ‘Und ein ehrlicher Händler.’

‘Er war eine ganze Menge mehr als das’, sagte Rafe laut und spuckte. Alex sprang zur Seite. Das gespenstische Holobild flimmerte und verschwamm ein wenig.

‘Was meinen Sie damit?’

Rafe Zetter beugte sich vor, so weit, daß sein graues Abbild den jüngeren Mann hätte küssen können. ‘Er war ein Kämpfer, Alex. Einer der besten. Auf keinen Fall hätte er so umkommen dürfen, wie er es tat...’

‘Mein Vater war ein Kauffahrer, kein Kämpfer’, entgegnete Alex, verstört und bestürzt über das, was Rafe da durchblicken ließ.

‘Nein? Denk’ doch mal scharf nach, Kleiner.’

‘Aber es machte ihn ganz krank, auch nur einen Schuß abzufeuern.’

‘Kann schon sein’, sagte Rafe trocken. ‘Aber es hielt ihn nicht davon ab, es trotzdem zu tun. Wie denkst Du, hat er die ganzen Jahre als Kauffahrer gehandelt? Verflixt, Alex, selbst wenn Ihr saure Sahne oder Mix Pickles geladen habt, es gibt da immer *jemanden*, der versucht, es Euch abzuknöpfen. Dein Vater war ein Kämpfer der allerbesten Sorte...’

Alex schluckte schwer und starrte auf die seltsame Erscheinung des alten Rae Zetter. ‘Der allerbesten Sorte...?’

Rafe nickte. ‘So ist es, Alex’, sagte er sanft. ‘Du magst ‘tödlich’, Du magst ‘gefährlich’ sein, oder Du magst als Hundefutter auf so einem Arsch der Welt-Planeten wie Isveve enden. Aber wenn Du Öu‘Elite‘Öu bist, und stirbst trotzdem, dann gibt es einen Grund für Deinen Tod...’

Was sagte dieser alte Mann da? ÖuEliteÖu? Ein ÖuKämpfer der EliteÖu? Alex Kopf drohte zu platzen. Er wußte natürlich alles über die Weltraum-Piloten, die sich diesen Titel verdient hatten. Ganz wenige hatten das. Zur Elite zu gehören bedeutete... ja, es bedeutete, fast unbesiegbar zu sein. Eine große Anzahl von Piloten war ‘gefährlich’: man blieb nicht lange am Leben als Händler, wenn man es nicht soweit gebracht hatte. Nur wenige, nicht viele verdienen die Klassifikation ‘tödlich’. Einige Söldner haben sie, und viele Piraten.

Aber ‘Elite’. Nur ganz wenige.

Und sein Vater, Jason Ryder, war ‘Elite’ gewesen, und kein Mensch in seiner Familie hatte das gewußt!

‘Jason war einer der allerbesten. Du hast vielleicht niemals sein altes Schiff gesehen, aber es war wie eine Festung. Er tätigte Geschäfte an Orten, die den meisten von uns Alpträume verursacht hätten.’ Rafe schüttelte bewundernd seinen Kopf. ‘Einer der allerbesten. Ein Mann der ersten Güteklasse...’ Er starrte Alex durchdringend an. ‘Die Frage ist... bist du vom selben Kaliber?’

‘Was läßt Sie daran zweifeln?’

‘Jason hat kaum mal über Dich gesprochen. Ich hatte den Eindruck, er wollte Dich schützen. Das Problem ist, daß mir das keinen Anhaltspunkt gibt: Du willst den Tod Deines Vaters rächen, ich sehe es Dir an, höre es an Deinem Ton, schließe es aus Deinem Zorn — aber alles, was ich daraus schließe, ist, daß ein weiterer Ryder Sternenstaub sein wird, bevor er in der Lage ist, eine Rakete abzufeuern.’

Alex mißfiel der Ton von Rafe Zetter und so sagte er verärgert: ‘Ich habe stundenlang Simulationskämpfe trainiert. Ich habe gute Ergebnisse erzielt...’

Rafe lachte und spuckte ausgiebig, dann wurde er ernst.

‘Alex, da ist etwas, das ich unbedingt wissen muß. Es mag ja sein, daß Du endest als...’

‘Hundefutter im Orbit von Isveve, ich weiß!’

‘Ja, kann sein. Die einzige Person, die Deine Veranlagungen beurteilen konnte, war Dein Vater. Sag mir, Alex, sag mir nun die Wahrheit... Sagte er etwas zu Dir... Du weißt schon... unmittelbar, bevor er starb? Hat er etwas angedeutet oder etwas gesagt?’

‘Er sagte eine ganze Menge’, murmelte Alex und fühlte starke Trauer, als er sich an den Blick in seines Vaters Augen erinnerte, die Blässe seiner Wangen und seine resignierenden Worte: ‘Vergiß mich nicht, Alex’... ‘Ich glaube, er hat gewußt, das er gleich sterben würde. Das letzte, was er sagte, war das Wort Raxxla. Ich weiß nicht, was es bedeutet. Irgendetwas Außerplanetarisches, schätze ich.’

Rafe lächelte und schüttelte den Kopf. Plötzlich war ein glitzerndes Funkeln in seinen Augen: ‘Raxxla ist nichts Außerplanetarisches, Alex. Es ist eine sagenhafte Welt. Ein Planet, eine Legende...’. Er zögerte und starrte den Jüngeren über die kurze Entfernung hin fragend an: ‘Jason sagte genau das zu Dir?’.

Alex nickte. ‘Unmittelbar bevor er... Es war das letzte, was er sagte.’

‘Dann hat er gewußt, worum es geht. Und das soll mir reichen. Alex, fliege nach Tionisla und nimm dort einen Pendlers für Besucher zum Orbit-Friedhof. Sag’, Du wärest gekommen, um das Grab des Raumpiloten Fleischer zu besuchen. und sieh Dich gut um. Du mußt das tun, Junge. Morgen! Ich werde auf Dich warten.’

‘Warten zu welchem Zweck!’

Rafe gluckste. ‘Wie willst Du denn eine Cobra jagen? Willst Du das etwa per Anhalter erledigen? Oder auf einem großen Stockbesen reiten? Du brauchst ein Schiff. Dann sind die Voraussetzungen gleich. Geh’ zum Welt-raumfriedhof von Tionisla. Dort ist genau das Fahrzeug, das Du brauchst. Sag’ keiner Menschenseele etwas. Komm’ einfach nach Tionisla.’

‘Aber...’

‘Au’ voir, Alex!’

Und Rafe Zetter spuckte ein letztes mal, bevor sein Holo-Bild verblaßte.

Alex zuckte nicht. Etwas zischte an seinem Ohr vorbei und klatschte gegen die Wand hinter ihm.

KAPITEL DREI

Man nähert sich dem Raumschiff-Friedhof von Tionisla am besten von der Sonnenseite her (eine einigermaßen sichere Sache, seit Tionisla demokratisch ist und es deshalb dort wenige Piraten gibt). Tionisla selbst ist eine helle, gelbe Welt und der Friedhof befindet sich immer zwischen dem Planeten und seinem Fixstern. Wenn Du dicht genug herangeflogen bist, scheint diese merkwürdige Ansammlung von Gräbern über den ganzen Horizont ausgedehnt.

Das erste, was Du siehst, ist eine schimmernde Silberscheibe, eine doppelte Spirale aus kleinen leuchtenden Punkten, die langsam rotiert. Es ist eine Galaxis en miniature, und hat ebenfalls einen intensiven Lichtfleck im Zentrum. Dort sind die größten Grabstätten zu finden. Wenn Du näherkommst, erkennst Du, daß die Sterne dieser Galaxis Gedenktafeln sind, großflächige Metallplatten, auf die in schweren Lettern die Worte und Symbole unzähliger Religionen geschrieben stehen. Der Anblick des Friedhofs ist grotesk und bewegend zugleich. Die Gedenktafeln haben selten einen Durchmesser von weniger als eintausend Fuß; da gibt es Kreuze aus Chromlegierungen, David-Sterne aus Titanium, Heilige Bögen aus Duraluminium — all die symbolischen Darstellungen fremder Welten, Gesinnungen und Glaubensrichtungen, deren Vertreter sich hierher begeben hatten, um an diesem speziellen Ort zu sterben.

Unterhalb dieses gewaltigen rotierenden Mausoleums ist der 12-flächige Umriß einer ‘Dodo’-Raumstation zu erkennen, in der die Friedhofs-Behörde untergebracht ist. Hier muß man Sicherheitskontrollen über sich ergehen lassen und erhält den Besucher-Paß. Und wenn Du Dich dann in die Schlange eingereiht hast und durch das transparente Dach der Zoll-Station siehst, erblickst Du die geborstenen, zerschmetterten Schiffe der Toten, festgemacht an die stillen Gräber, in denen die Verstorbenen liegen.

Ein guter Grund, nach Tionisla zu kommen, sind die vielen, noch brauchbaren Dinge in dem riesigen Schrotthaufen. Die Schätze ganzer Jahrhunderte könnten entdeckt werden, wenn man den richtigen Knopf des richtigen Würfels aus schwarzem, fremdartigem Metall drückt, der gerade vorbeischwebt. Vielleicht aktivierst Du auch keine Schatztruhe, sondern die Verteidigungs-Systeme der Grabkammer... Eine Schießscharte, aus der ein Strahler zu feuern beginnt... Einen Wach-Roboter mit Messern anstelle der Hände... Ein Hyperraum-Vakuum, das Dich einsaugt und in eine andere Zeit spuckt.

Du solltest Dich vorsichtig zwischen den Wracks im Orbit von Tionisla bewegen. Die Geschöpfe, die hier bestattet wurden — seien sie nun Menschen oder nicht — besaßen genug Geld, um sich diese begehrten Ruhestätten zu kaufen und meist mehr als genug davon, um ihren Reichtum auch nach dem Tode vor den habgierigen Fingern von Leichenfledderern zu schützen.

Nachdem alle Formalitäten erledigt waren und man seinen erneuerten Piloten-Schein gecheckt hatte, gab man Alex Ryder ein kleines, seltsam anzusehendes und schwerfälliges Raum-Taxi. Auf der Suche nach der Grabkammer von Sternen-Pilot Fleischer kurvte er zügig durch die Reihen der

Gräber, den Koordinaten des Friedhofplanes folgend.

Bald fand er, wonach er suchte. Wer immer Fleischer gewesen sein mochte, auf jeden Fall hatte ihn eine erschreckende Egozentrik ausgezeichnet: Sein Grab war ein großes, kristallförmiges Bauwerk, ein Pilz diamantenstrahlender Nadeln, hunderte von Fuß im Durchmesser. Sein mumifizierter Körper schwebte, angetan mit der roten Uniform der Elite-Kämpfer, im Zentrum dieser riesigen Scheußlichkeit, beleuchtet vom gebündelten Licht der Sonne. Am benachbarten schlichten Grab war eine zerbeulte, ausgeglühte Kobra festgemacht; stolz präsentierte sie noch ihre Orden und Ehrenzeichen — Zusatz-Einrichtungen wie Brennstoff-Lader, Extra-Frachtraum, hintere Raketen-Rampe und Reserve-Batterien waren allerdings entfernt worden.

Alex starrte das Schiff an. Es sah nicht so aus wie die Kobra, die das Schiff seines Vaters zerstört hatte. Der Raumer da war mit allem ausgestattet gewesen, was man für Geld kaufen konnte, um sich zu verteidigen, um anzugreifen und um den Elite-Kaufleuten beim Handeln Vorteile zu verschaffen.

Von der Kobra blinzelte ein Licht zu ihm herüber.

Alex wischte sich die Augen, dann sah er nochmals hin. Kein Zweifel; eine kleine, rote Lampe ging an und aus, funkte irgendetwas. LANDE AUF DER RÜCKPL! 'Lande auf der rückwärtigen Plattform' — Er verstand.

Alex wischte sich die Augen, dann sah er nochmals hin. Kein Zweifel, eine kleine, rote Lampe ging an und aus, funkte irgendetwas. LANDE AUF DER RÜCKPL! 'Lande auf der rückwärtigen Plattform' — Er verstand.

Alex manövierte sein winziges Fahrzeug über den pfeilförmigen Rumpf der Kobra und landete sanft auf dem ausgeglühten Rumpf. Schuldbewußt sah er sich um. Es war nicht erlaubt, die Grabmäler zu berühren; der Friedhof wurde von Krait-Patrouillen-Booten überwacht, kleinen, tödlichen Sicherheits-Fahrzeugen, die die Anweisung hatten, jedermann — ob Mann, Frau oder Kind — einfach abzuknallen, der bei etwas Verbotenem innerhalb des Mausoleums erwischt wurde.

Aber der Friedhof war unheuer groß und die Schatten der aufragenden Grabmäler verwandelten diese Miniatur-Welt der Toten in einen Ort der Schlupfwinkel, der Verstecke, gelegentlich sogar der Sicherheit.

Eine Einfahrts-Schleuse öffnete sich und ein grünes Licht funkte: 'Kommen Sie an Bord!'. Alex lenkte das Raum-Taxi in den Rumpf hinein, und nachdem er die Nachtricht: 'Grünen Knopf drücken!' empfangen hatte, stieg er aus und ging vorsichtig auf die Kommando-Zentrale zu. Er öffnete die Schiebetür und blickte kurz auf die blitzenden Instrumente und die Monitore. Der große Bildschirm über ihm war ganz ausgefüllt vom Bild des Fleischerschen Kristall-Grabes.

Der Schatten eines Mannes im Raum-Anzug war gegen die leuchtende Helligkeit des Kristalls zu sehen. Er hatte eine Hand auf der Steuer-Konsole, die andere schwebte über dem Feuerknopf des Strahlers.

'Hier bin ich', sagte Alex und trat hinter den schweigenden Piloten. Der bewegte sich nicht, schwieg. Für einen Augenblick trat Alex neben ihn und starrte mit ihm auf den Raumschiff-Friedhof, auf die langsam treibenden Grabstätten und den Schimmer der Sterne im Hintergrund. Dann wandte er

sich an seinen Gastgeber, um ihn zu begrüßen.

Und fuhr tödlich erschrocken zurück!

Das verzerrte Gesicht einer Mumie sah ihn durch die Frontscheibe des Helms an, das Grinsen des Todes auf den Lippen.

'Meinst Du, wir sollten ihn mitnehmen?' fragte eine Stimme von der gegenüberliegenden Ecke der Kabine. Verdutzt blickte Alex auf die Gestalt, die sich aus dem Schatten löste. 'Als eine Art Amulett, als Talisman.'

Alex versuchte zu grinsen, aber weder die Erleichterung, noch das charmante Lächeln des Neuankömmlings konnte seine inneren Spannungen abbauen. Zu viel war in zu kurzer Zeit passiert, und so stand er wie angewurzelt auf der Stelle und beobachtete, wie die Frau zu ihm herüberkam.

Sie war ziemlich klein. Ihre Haut war olivfarben, ihre Augen dunkel. Das Haar trug sie als modische Igel-Frisur; gekleidet war sie wie die meisten Händler in einen hellgrünen Overall, in dem sie zu ertrinken schien. Ihr Händedruck war kühl und selbstsicher, und sie sah ihm gerade in die Augen, als sie, entwaffnend lächelnd, zu ihm aufblickte.

'Du bist also der Bursche, den Rafe ausgesucht hat. Na denn, Alex. So wie mir scheint, ist es allerdings eine ziemlich schweigsame Angelegenheit, mit Dir von Stern zu Stern zu reisen. Du bist... eh...'. Sie runzelte die Stirn. 'Hat man Dir keine Stimme eingebaut?' Sie drehte ihn etwas herum und fühlte seinen Rücken nach einem Schalter ab. 'Oder bist Du etwa eines von den frühen sprach- und hirnlosen Grinsmodellen?' 'Tschuldigung', murmelte Alex, 'ich war nur ein bißchen überrascht.' 'Ach, du lieber Gott, hätte ich nur den Ausschalter gefunden. Schweigsam bist Du mir denn doch lieber...' 'Wer bist Du eigentlich', fragte Alex, immer noch irritiert durch ihre direkte Art, andererseits aber auch begierig zu wissen, weswegen Rafe Zetter ihn hatte hierherkommen lassen. Und wo war der alte Kerl überhaupt?

'Kaufahrer Fields', antwortete sie und führte den Ballen ihrer rechten Hand zum Gruß an ihre linke Schulter. 'Man hat mir den Namen Elyssia gegeben. Elyssia Fields.' Sie lächelte erneut. 'Ein kleiner Spaß meiner Leihmutter. Sie interessierte sich mit neun gerade für griechische Mythologie, als sie ihre erste Gruppe austrug.'

Leihmutter? Griechisch? Gruppe austragen? Das bedeutete, daß Elyssia von George stammte, der 'Welt der Klone'. Alex versuchte sich verzweifelt daran zu erinnern, was man ihm über George beigebracht hatte... eine bewohnte Welt... wurde besiedelt von zwei Kolonisten-Schiffen... die waren dazu übergegangen, einige ausgewählte Exemplare von Mannschaft und Siedlern zu klonen... hatten die andern getötet. Jahrzehntlang war George ein Planet im Abseits gewesen, abgeschnitten von den Geldströmen des Handels und der Wirtschaft, ausgeschlossen von allen galaktischen Bündnissen.

Ganz gewiß war Elyssia Fields geflüchtet. 'Mein Name ist Alex Ryder', sagte er überflüssigerweise. 'Ich weiß, ich weiß', erwiderte die Frau und wandte nun den Blick von ihm. Sie gab der Mumie einen leichten Klaps auf die Schulter, eine seltsam vertraute Geste. 'Dies ist — oder besser: war — Weltraum-Händler Henry Bell. Wir werden jetzt Mr. Bells Sarg mausen. Von allen, die dagegen Einwände haben werden, ist er der bei weitem un-

angenehmste. In diesem rostigen Eimer hier gibt es eine Reihe von Hologramm-Abbildern von ihm, die jeden Eindringling vor den schrecklichen Konsequenzen warnen, die da drohen, wenn man seine heilige Ruhe stört. Ich habe zwar die meisten von ihnen abgeschaltet, fürchte jedoch, daß ich einige vergessen habe.' 'Wir wollen also das Schiff hier stehlen', fragte Alex leise und sah hinüber zu den flackernden Lichtern der Instrumententafel. Hyperraum-Brennstoff für 0,1 Lichtjahre, kaum genug, um dem Tionisla-System Ade zu sagen. Elyssia blickte ihn mit einem versteckten Lächeln an. 'Wir können die Zeit auch mit Schwatzen verbringen, wenn Du willst. Oder wir pflanzen ein paar Blümchen und fegen das Grabmal hier...' 'Ich wollte damit sagen', erwiderte Alex trocken, 'wie zum Teufel wir damit von hier wegkommen wollen?' Er bemerkte verdutzt, daß er das spitzbübische Gesicht dieses humanoiden Weibes gebannt anstarrte. Der Schatten von Schwermut und Trauer, der die letzten Stunden auf ihm gelastet hatte, schien sich wenig zu lichten. Das Mädchen begann ihn zu interessieren. 'Warum überhaupt willst Du mir helfen?' fügte er hinzu. 'Und wo ist eigentlich Rafe?'

Elyssian antwortete mit einem kurzen Lachen: 'Das ist schon komisch mit Rafe. Wo immer Du dich in der Galaxis befindest, er ist da: ein flimmerndes weißes Holobild... aber wo er tatsächlich ist... das muß man erst einmal herausfinden.' Sie sah zu Alex auf. 'Warum ich Dir helfe? Wer sagt, daß ich das will? Wir helfen uns alle gegenseitig. Du hast einen Vater, den Du rächen willst. Ich habe auch einige Sachen, für die ich mich revanschieren möchte. Kann sein, daß ich Dir mal davon erzähle. Was aber das Wichtigste ist: One Dich kann ich dieses Schiff nicht fliegen.'

Alex war überrascht. 'Kobras können doch von einem Piloten geflogen werden?' 'Aber ich bin eine einzelne Teorgonin. Ich dürfte gar nicht hier sein. Ich kann diese Kiste mit geschlossenen Augen fliegen, aber Dein Gesicht ist es, worauf es ankommt. Hör' mir zu, Alex: Dieses Ding hier übersteht nicht die erste Attacke eines Piraten mit einem Blasrohr, egal wie gut wir die Knöpfe für die Strahler bedienen können. Wir brauchen Schutzschirme, Raketen, Verteidigungswaffen und Fracht-Container. Wie meinst Du, sollen wir dazu kommen? Sie fallen einem nicht wie Sterntaler in den Schoß, oder?' 'Versuch' sie Dir durch Handel zu verdienen', sagte Alex düster und er mußte an seine Familie denken, die seit Generationen im Weltraum Geschäfte gemacht hatte. Elyssia hatte natürlich recht. Er konnte nicht ohne eine ordentliche Ausrüstung die besagte Kobra jagen, und es würde zu lange dauern, auf seine Erbschaft zu warten, wenn ihm dabei immer im Kopf herumging, auf welche Weise sein Vater gestorben war.

Niedergeschlagenheit überkam ihn. Ein Teil von ihm wollte möglichst bald töten, wollte hinaus auf die Weltraum-Handelsrouten, um den Mörder seines Vaters zu suchen. Aber sein vernünftigerer Teil wußte, daß dies geradewegs in eine Katastrophe führen würde, daß er sich in Geduld üben mußte, daß es nötig war, die ganze Sache taktisch anzugehen... und daß ein sicheres Schiff am allernotwendigsten war.

'Ich hätte 100 Credits zur Verfügung', warf Alex ein, sich an das Darlehn erinnernd, das ihm die Galaktische Unfall-Versicherung gewährt hatte. 'Immerhin etwas für den Anfang', sagte Elyssia. 'Für den Anfang als Händler. Wie Rafe sagen würde: 'eine bescheidene Aussteuer für ein altes Mädchen'.'

Ihr Gesicht... verfinsterte sich und die flackernden Lichter der Konsole spiegelten sich in ihren Augen. 'Dan laß' uns einen Ort ansteuern, den, glaube ich, nur Rafe Zetter kennt. Und danach werden wir einigen Leuten mit ein paar Schießereien erhebliche Scherereien bereiten. Wir werden uns das Schiff greifen, das Deinen Vater auf dem Gewissen hat. Es ist ein Schiff, das eine Menge Antworten schuldig ist...' Mehr als das wollte sie nicht sagen.

Für jeden, der beabsichtigt, eine Weltraum-Händler-Karriere von Null an zu beginnen, ist die schwierigste Aufgabe, ein Raumschiff zu bekommen. Jedes Planeten-System hat seine Schrottplätze, seinen Gebraucht-Fahrzeuge-Markt und Versteigerungen von beschlagnahmten Raumern. Es gibt Gegenden, da wird Co-Piloten angeboten, vier Jahre lang umsonst zu arbeiten; als Gegenleistung bekommen sie dann am Ende dieser Zeit ein Schiff — falls sie noch am Leben sind.

Aber Schiffe sind teuer, selbst wenn sie von der Müllhalde stammen.

Alex war beeindruckt und bestürzt zugleich über den verwegenen Diebstahl, den Elyssia da vorschlug. Rafe zeichnete für den Plan verantwortlich: Insgesamt hatte sich Elyssia nach ihrer Flucht fast ein Jahr lang in dem ausgedienten Raumschiff versteckt gehalten; es war ihr gelungen, genügend Brennstoff, Nahrungsmittel und Energie zusammenzutragen, um den kurzen Hyperraum-Sprung zu dem Ort, den sie erwähnt hatte, zu wagen. Das einzige, was noch fehlte, war der geeignete Co-Pilot — und zwar mußte es jemand sein, der die Geschäfte abwickeln konnte, ohne Argwohn zu erregen.

Sie beförderten die mumifizierte Leiche von Henry Bell in das kleine Raum-Taxi, setzten den Antrieb in Gang und machten es los.

'Was immer jetzt geschehen mag', sagte Elyssia, als sie an den Steuerkonsolen Platz genommen hatten, 'auf jeden Fall wirst Du ab jetzt als 'Krimineller' in den Listen der Galaktischen Polizei geführt. Aber Rafe ist der Meinung, daß sie es nur in Tionisla melden werden, wenn wir die Leiche unversehrt lassen. Wenn wir sie einfach vernichten würden, würden sie wahrscheinlich die meisten bewohnten Welten in der Nähe informieren, und das können wir uns nicht leisten. Hier geht...'

Auf dem Bildschirm sahen sie, wie das kleine Schiffchen abdriftete; die vielen Grabmäler des Friedhofes blieben zurück als eine wirre Aneinanderreihung von hell-leuchtenden und dunklen, schattigen Konturen. Alex beobachtete aufmerksam die Radarschirme und Monitore. Für die vorderen und rückwärtigen Bildschirme besaßen sie nur minimale Energie. Mit dem Strahler konnten sie höchstens ein oder zwei Schüsse abfeuern. Eine Rakete hatten sie natürlich auch nicht. Und ihr Fahrzeug war immer noch mit der Dodo-Raumstation verbunden, deren Position durch einen kleinen hellen Punkt auf der dreidimensionalen Raster-Karte markiert wurde.

Ganz langsam wendete die Kobra und begann, sich sachte und geräuschlos auf den Rand des spiralförmigen Gräberfeldes zuzubewegen.

Der Radarschirm war eingeschaltet und Alex achtete angestrengt, wachsam und besorgt auf das verräterische Blinken eines sich bewegenden grünen Lichtes. Die matten Farben der Gräber und der Stations-Anlagen beherrschten den Bildschirm. Langsam zogen sie vorbei.

'Ich müßte Dir eigentlich ein paar Dinge über unkontrollierte Hyperraum-Sprünge erzählen...', begann Elyssia und Alex war wieder einmal für einen Moment irritiert.

‘Danke, danke. Ich weiß Bescheid. Aber nebenbei: Wohin immer wir springen, wir sind nie weiter als ein zehntel Lichtjahr vom Ausgangspunkt entfernt. Das hält das Risiko in Grenzen.’

Elyssia kicherte: ‘An welchen Gott oder welche Göttin glaubst Du?’ ‘An Zufallius’, murmelte Alex. ‘Ich auch...’ Alex lachte und sagte: ‘Sprich mir nach: Zufallia, Göttin des Schicksals, wir beten Dich an...’ ‘Bring uns zu Rafe, bitten wir Dich...’

Die Grabmäler und Gedenktafeln glitten vorüber. Bald hatten sie nur noch die Sterne über sich. ‘Gleich ist es soweit!’ keuchte Elyssia. ‘Paß auf, gleich kommt der Sprung!’ Alex starrte auf den Radarschirm. Zwei leuchtende Lichtpunkte erschienen, sich rasend schnell auf sie zubewegend. ‘Wir bekommen Gesellschaft!’ sagte er und Elyssia fluchte laut und wenig damenhaft. ‘Wir haben fast überhaupt keine Strahler-Energie’, flüsterte Alex.

‘Benutz’ ja nicht den Strahler, sonst ist jede Chance dahin, als Händler Geld zu verdienen. Das ist Polizei. Es scheinen keine Vipern zu sein, aber Polizeischiffe sind es trotzdem. Verdammt noch einmal!’

Sie befanden sich jetzt im offenen Weltraum. Die beiden Polizei-Raumer trennten sich, um sie einzuschließen. Den Zeigefinger auf dem Knopf, der sie in den Hyperraum befördern sollte, begann Elyssia mit dem Countdown. ‘Zehn Sekunden...’ Die Kobra vibrierte und jaulte, sie war solche Anstrengungen nach Jahren des Vor-sich-hin-Rostens nicht mehr gewöhnt.

‘Sie kommen von beiden Seiten...sie greifen mit Strahlern an!’ ‘Fünf Sekunden.’ Die Kobra kreischte auf, als ein Treffer ihren Rumpf aufblitzen ließ. Der Schutzschirm, ohnehin äußerst schwach, brach zusammen. Der erste Angreifer schoß an ihnen vorbei. Sein Kollege feuerte — zum Glück vorbei. Er umflog mit Mühe ein riesiges Torbogen-Grab, das langsam rotierend am Rande des Weltraum-Friedhofs dahinzog. ‘Drei...’ ‘Sie kommen von hinten...Treffer!’ Die zwei Polizei-Raumer hatten sich wieder vereinigt. Ihre Strahler bestrichen die Umgebung nahe der Kobra. ‘Zwei...’ Dann gab es einen Ruck, einen Schmerzensschrei, das Raumschiff sprang fast außer Kontrolle. Und dann — Sie waren im Hyperraum-Tunnel. Elyssia ließ sich in ihren Sitz zurückfallen. Alex strahlte. Als er zu der Teorgonin hinüberblickte, sah er, daß ihr Gesicht schweißbedeckt war. Er streckte seine Hand, deren Finger unkontrollierbar zitterten, zu ihr hinüber.

KAPITEL VIER

‘Du hast jetzt ein Schiff — und Du hast Geld. Du hast einen Co-Piloten, der kann besser schießen als Du — ich hoffe allerdings, nicht mehr lange. Nun wird es auf Dich ankommen, kleiner Alex. Und noch etwas: Wenn Jason noch am Leben wäre, hätte er das Gleiche gesagt, wie ich jetzt: wenn es gefährlich wird, vergiß, was der gesunde Menschenverstand Dir sagt, aber

versuch’ es auch nicht mit Gewalt. Tu verdammt nochmal, was Dein Gefühl Dir befiehlt. Wenn das nicht klappt, dann ist eines bombensicher: Du bist dann nicht mehr da, um es zu bedauern.’ Alex saß an der Steuer-Konsole der Kobra und betrachtete auf dem Bildschirm Rafe zuhause. Es war die ziemlich stark modifizierte, bizarr aussehende Version eines Anakonde-Kreuzers, dessen Laderaum verbeult, dessen Brennstoff-Lader aufgeschlitzt waren und dessen Positions-Leuchten mehr deshalb blinkten, weil sie defekt waren, als daß sie etwas signalisieren sollten. Rafe hatte ihn nicht eingeladen, an Bord zu kommen. 0,1 Lichtjahr von Tionisla entfernt, würde man ihn kaum entdecken, und so trieb er im kalten, totenstillen interstellaren Raum und hortete Schiffe, Brennstoff, Nahrungsmittel und Waffen. Drei Mambas — kleine Kampfschiffe — waren an der Ladebucht der Anakonda angedockt. Raboter krochen auf ihnen herum und flickten die irgendwo bei einem Weltraumgefecht abgeschossenen Raumer. Sie brauchten dazu nicht wie die Menschen Schweißgeräte. Kaum war das Friedhofs-Schiff in Rafe Zettlers privatem System angekommen, erschien Rafe’s Holo-bild in der Kabine.

‘Es ist schon einiges an Mühe und Zeit nötig, um ein Raumschiff für solch ein Unternehmen wie das Euere auszustaffieren. Ich werde Euch soviel Brennstoff geben, daß Ihr bis Isinor kommt. Aber dann seid Ihr auf Euch allein gestellt. Ihr werdet Raketen brauchen, einsatzfähige Strahler, eine Energie-Bombe, Brennstoff-Lader und eine ganze Menge anderer Dinge.’ ‘Gewissermaßen eine Aussteuer’, grinste Alex.

‘So ist es. Und ich möchte erst wieder von Euch hören, wenn Ihr den Gangster skalpiert habt, der Jason auf dem Gewissen hat.’

‘Weshalb tust Du das eigentlich für mich?’ ‘Ich tue das für Jason’, antwortete Rafe. ‘Und für einige andere. Und noch etwas, Alex: Kümmere Dich jetzt nicht um Raaxla, jedenfalls noch nicht. Das hat noch Zeit...’

‘Aber warum hat er es so betont?’ ‘Um mich wissen zu lassen, daß er Dir vertraute. Dein Vater war davon überzeugt, daß Du das Zeug dazu hast, ein Elite-Kämpfer zu werden. Das soll mir reichen.’

In Alex’ Kopf drehte sich alles. Was meinte der alte Mann denn nun wieder? Nicht genug damit, daß Jason Ryder ‘Elite’ gewesen war, jetzt sollte er dieselben Fähigkeiten auch in seinem Sohn vermutet haben?

Ja, im Sim-Kampf hatte Alex öfter so hohe Punktzahlen erzielt, daß es ihm einmal sogar die höchste Auszeichnung der Sim-Fighter eingebracht hatte: eine Siegerurkunde mit einem Stich von London drauf, der alten Erden-Stadt. Aber er hätte niemals gedacht, daß er im realen Leben jemals einen höheren Rang als ‘gefährlich’ erringen könnte.

Und ‘Elite’...

Eine verwirrende Aussicht. Und eine nervenkitzelnde dazu, mit allem, was damit zusammenhing. Nicht die Vorstellung, sich gegen Freibeuter verteidigen zu müssen, vielmehr jedoch die eines Lebens als Prämienjäger, der, das Risiko wohl abwägend, durch den Hyperraum in gefährdete Planetsysteme eindringt und dort die Piraten anlockt; der die Gefahr sucht, wie man so schön sagt, der seine Einschätzung als Kämpfer in die Höhe treibt, indem er sich scheinbar den Killern preisgibt, um sie dann selbst abzuknallen.

‘Eins ist klar’, fuhr Rafe trocken fort. ‘Bevor Du nicht das erreicht hast, bevor Du nicht ‘Elite’ geworden bist, wirst Du nicht nach Raaxla gelangen. Und Du wirst niemals genau wissen, wonach Dein Vater eigentlich gesucht hat.’ ‘Das verstehe ich nicht!’ ‘Weißt Du denn nichts über die Rolle, die er innerhalb des Dunklen Rades gespielt hat?’

Wunder über Wunder! Das Dunkle Rad war ein legendärer Weltraum-Geheimbund, eine Vereinigung von Sternen-Reisenden, die nach der Wahrheit hinter den vielen Mythen und romantischen Märchen suchten, die aus allen Ecken des Universums zusammenflossen: von Fabel-Städten, Parallel-Welten, Zeit-Reisenden, sogar von Planeten, die der ‘Himmel’ des alten Erden-Glaubens hätten sein können. Das Dunkle Rad war für die Sternen-Händler ebenso geheimnisvoll und mythisch, wie es König Arthus für die ersten Weltraum-Reisenden gewesen war.

‘Das ist nun wirklich nicht möglich’, keuchte Alex. ‘Er hätte es uns erzählt...’ ‘Den Teufel hätte er’, sagte das Holo-Bild auf der Brücke und starrte den Jüngeren an. ‘Das Schiff, das Jason tötete, gehörte keinem Piraten. Er wurde getötet, weil er etwas herausgefunden hatte. Etwas, worüber gewisse Leute nicht glücklich waren.’ ‘Und was?’

Rafe lachte auf. ‘Hört Euch diesen Grünschnabel an! Sieh mich an, Alex! Bin ich noch komplett, was meinst Du? Ich bin es nicht. Ein Bein, ein Stück Leber, ein paar Gehirn-Zellen — das ist alles, was von meinem wirklichen Ich übriggeblieben ist. Der Rest ist Biomasse. Als ich wagte, was Dein Vater gewagt hatte, bin ich zur Hölle und zurück gefahren. Ich war auch einmal ‘Elite’. Im Augenblick habe ich soviel Entschlußkraft, daß ich zehn Sekunden brauche, um zu entscheiden, ob ich spucken soll oder nicht. Er hat mir nichts erzählt, weil ich nicht mehr dazugehörte. Jedenfalls nicht so wie früher. Aber ich halte meine Augen und Ohren offen, und ich erledige, was man mir aufträgt. Und so sicher, wie auf der Haut eines Geretans Gold-Schuppen sind, so sicher wollte mir Jason Ryder sagen, daß ich Dir helfen soll, in seine Fußstapfen zu treten.’

Was da so unmittelbar nach dem Tod seines Vater auf ihn eindrang, während er dessen Ermordung noch vor Augen hatte, das war fast zuviel für Alex. Er wußte nicht, ob er vor Stolz erglühen oder vor Angst zittern sollte. Langsam glitt er auf den Sitz vor der Steuer-Konsole und spielte mit den Kontroll-Hebeln und -Knöpfen der Kobra.

Nach einer ganzen Weile begann er zu lächeln. Er schüttelte die Verwirrung und Trauer der vergangene Stunden ab. ‘Gut! Wenn mein Vater das alles wirklich wollte, dann sollte ich ihn nicht enttäuschen...’

KAPITEL FÜNF

Nach dem Verlassen der Magischen Zone überkam sie wie immer eine leichte Benommenheit, ein Schauer, eine kurze Orientierungslosigkeit. Die rot-blaue Scheibe des Planeten Zezaor vor ihnen war nur wenig heller als der ihn umgebende Sternenhimmel, seine nahe Sonne düster dunkelrot glühend. Ein sterbender Stern — wie auch die Welt vor ihnen dem Untergang geweiht war. Aller Reichtum und alle technischen Errungenschaften nutzten nichts, den Alterungsprozessen des Universums konnte damit nicht Einhalt geboten werden. Auf Zezaor waren Luxus und Wärme gefragt und für Shanaskilk-Felle, deren Köpfe noch funktionsfähig sein mußten, wurden hohe Summen gezahlt.

Alles war im Grunde Routine, eine normale Handelsreise. Elyssia döste, Alex fütterte den Auto-Piloten mit Anflug-Koordinaten. Es begann die langweilige Annäherungsphase an den Zielplaneten.

Routine, an die sich Alex inzwischen gewöhnt hatte. Erst raus aus der Magischen Zone und dann der zeitraubende unterlichtschnelle Flug, bis die Coriolis-Station auf dem Monitor erschien.

Es gab praktisch nichts zu tun, nichts zu sehen...

Die Kobra taumelte und auf der Kommando-Brücke war ein Kreischen wie von gefoltertem Metall zu hören.

‘Wir haben Gesellschaft!’, rief Alex; Elyssia erwachte blinzelnd. Blitzschnell erfaßte sie die Situation, begriff, wo sie war. Alex stand an der Konsole, ihm blieben nur Sekundenbruchteile zum Überlegen.

Er war überrascht worden — nicht so sehr, weil er es hatte an Aufmerksamkeit fehlen lassen, sondern weil die angreifenden Raumschiffe so nahe an der Hyperraum-Mündung gelegen hatten. Weil sie sich zwischen ihrem Schiff und der glühenden Sonne befunden hatten, waren sie einen Augenblick lang nicht zu sehen gewesen. Außerdem ahnten sie zur Tarnung die schaukelne Rotation sich langsam bewegender Asteroiden nach. Alex hatte sie nur mit einem halben Auge bemerkt. Jetzt, nach ihrem ersten Schuß, waren sie an ihm vorbeigerast.

Nun schlossen sie sich hinter ihm wieder zusammen, während Alex auf Höchstgeschwindigkeit ging und die Umgebung nach ihnen absuchte. ‘Da sind sie ja...’

Die Schutzschirme kreischten unter konzentriertem Strahler-Beschuß. Dauer-Strahler! Die Angreifer waren also hervorragend bewaffnet. Aber das war die NEMESIS auch, wie Alex und Elyssia ihren neuen Raumer ein wenig theatralisch genannt hatten. Alex schaltete den Monitor auf rückwärtige Sicht und visierte einen der Feinde an. Er jagte zwei Feuerstöße aus dem kürzlich installierten Rück-Strahler. Die Piratenschiffe drehten ab, eines von ihnen war angeschlagen.

Als er sie wieder auf dem Bildschirm hatte, entsicherte er eine Rakete. Ein feindliches Geschoß bewegte sich auf sie zu, auf dem Monitor erschien ein Warnsignal. Alex aktivierte das RAS der NEMESIS, und nach ein paar sich quälend in die Länge ziehenden Sekunden verschwand die Rakete in einer Explosion aus Hitze und Licht.

Wieder kreischten die Schiffswände und Alex riß das Schiff nach unten weg. Er sah, daß die Schutzschirme den ersten Energie-Speicher fast aufgebraucht hatten.

Elyssia verhielt sich völlig ruhig, während Alex die Situation zu meistern versuchte. Der Planet, der sich verwirrend schnell — mal auf und ab, mal kreisend und trudelnd — über den Monitor bewegte, kam immer näher; Alex kämpfte um eine bessere Gefechtsposition. Dann verließ er sich auf seinen Instinkt. Er vollführte einen 180-Grad-Looping und jagte kopfüber auf den Raumer zu, der hinter ihm geflogen war. Jetzt konnte er ausmachen, daß es sich um ein Schiff der Fer-de-Lance-Klasse handelte, einen schlanken, schnellen Raumer, vollgestopft wahrscheinlich mit hochentwickelten Steuer- und Verteidigungsgeräten, die sicher noch der ursprüngliche Besitzer eingebaut hatte. Vielleicht war es auch nicht so, denn solch eine Ausrüstung war nur mit viel Geld zu unterhalten und darüber hinaus schien dieses Schiff schon Schlachten die Masse geschlagen zu haben.

Als er mit dem Piraten fast Bord an Bord war, sah Alex seine Chance. Eine seiner vier Raketen war bereits entsichert und nun drückte er auf den Feuer-Knopf. Es gab einen gewaltigen Ruck, als das tödliche Geschoß ins All hinauskatapultiert wurde. Es verfehlte sein Ziel nicht und die Fer-de-Lance löste sich buchstäblich in Nichts auf. War sie im Hyperraum verschwunden? Wohl nicht, denn als Alex den rückwärtigen Bildschirm aktivierte, sah er eine Staubwolke, die sich silbrig schimmernd vor dem sternensüßsaften Hintergrund ausbreitete.

‘Volltreffer!’ rief Elyssia begeistert. Aber durch die Wolke aus Metallstaub kam das andere Schiff... Alex vollführte noch einen Looping. Wieder traf ein Strahl seinen hinteren Schutz-Schirm. Aber da der Feind nun wußte, daß sein Opfer ein Raketen-Abwehr-System besaß, wollte er die NEMESIS anscheinend im Nahkampf zerstören.

Es war ebenfalls eine Kobra. Seine Lader standen weit offen, bereit, die Container mit wertvollen Shanaskilk-Fellen aus dem Wrack des zerschmetterten Kauffahrers zu saugen. Aber darüber dachte Alex natürlich anders. Wieder befand sich Zezaor vor der Nase der NEMESIS. Sie bekamen jetzt Feuer von hinten und Alex duckte nach unten weg, um in Sicherheit zu gelangen; die Strahler des Piraten zeichneten Schlangenlinien in den Sternenhimmel. Alex entsicherte eine zweite Rakete... ‘Geh’ sparsam mit ihnen um!’, mahnte Elyssia. ‘Ich weiß’, antwortete ihr Partner, ‘aber wir können uns Ersatz leisten.’ ‘Nicht leisten können wir uns dann aber die Brennstoff-Lader!’, sagte ihn Elyssia; dann mußten beide lachen, weil ihnen in solch einer Situation ihre Einkaufsliste Kopfzerbrechen bereitete.

Die Raumstation und die Sicherheit, die sie aufgrund ihrer Verteidigungs-Systeme bot, war zu weit entfernt. Alex drehte scharf ab, Richtung Sonne, und drosselte drastisch seine Geschwindigkeit. Dem ersten Manöver konnte das Piraten-Schiff präzise folgen, für das zweite brauchte es allerdings ein paar Sekunden zu lange. Es schoß an Alex vorbei.

Bevor der at begriffen hatte, was da passierte, war er nicht mehr Jäger, sondern Gejagter.

‘Schieß, Alex! Los, drauf!’, schrie Elyssia und Alex feuerte, was die Strahlerrohre hergaben, Salve um Salve. Die Kobra auf seinem Bildschirm tauchte nach unten weg, flog Schlangenlinien — aber Alex war jetzt fast gleichauf; er überlegte nicht mehr, er reagierte nur noch. Die Temperatur seines Front-Strahlers stieg bedrohlich an. Eine auf sie gerichtete Rakete schoß er einfach ab, die Programmierung des RAS hatte ihn nur Zeit gekostet. Elyssia schnappte nach Luft, als sie das sah. Voller Bewunderung blickte sie zu dem jungen Mann hinüber, in dessen geschickten Händen ihr Leben lag.

Ein paar Augenblicke später war alles vorüber. Der Piraten-Raumer hatte seine Energie erschöpft, er explodierte. Alex sah das Blinken reflektierenden Metalls, als eine Rettungskapsel abgestoßen wurde und für Sekundenbruchteile... TAUCHTE AUS SEINEM UNTERBEWUSSTSEIN DIE ERINNERUNG AN DAS GLEISSENDE FEUER AUF, DAS SEINE EIGENE NOTKABINE ZERSTÖRT HATTE, DIE ERINNERUNG AUCH AN DIE BRUTALE VERNICHTUNG DER ‘AVALONIA’ und er war versucht, die Verfolgung aufzunehmen. Schließlich aber gewann bessere Einsicht die Oberhand. Um sie herum tanzten Fracht-Container wie Sykomoren-Samen.

‘Und wir können sie nicht an Bord nehmen, weil wir immer noch keine Lader haben’, murmelte Elyssia verdrießlich. Alex grinste: ‘Wir haben Anspruch auf zwei. Als Belohnung!’ Die Frau sah zu ihm hinüber, wie er da so saß und das Schiff ruhig in Richtung Zezaor steuerte. ‘Du bist ein Naturtalent, Alex. Es ist wahrhaftig ein Vergnügen, mit Dir durchs All zu kutschieren!’

Keiner von beiden hatte auch nur mit einem Wort erwähnt, daß dies Alex erstes Einzelfecht gewesen war.

KAPITEL SECHS

Sie waren seit drei Standard-Monaten als Kauffahrer unterwegs gewesen, und ihre Kobra, die NEMESIS, hatte kaum noch Ähnlichkeit mit dem verbaulten Raumer, in dem Sternen-Händler Henry Bells seine letzte Ruhe gefunden hatte.

Die Risse und Löcher waren geschweißt, das Schiff hatte einen frischen Anstrich und eine neue Bemalung bekommen, außerdem waren Bunker und Aufbauten für die verschiedensten Waffen installiert worden. Die NEMESIS sah fast schon wie ein Kampfschiff aus.

Drei Monate als Kauffahrer. Und nicht für eine Stunde eines Tages dieser drei Monate hatte Alex den Zweck vergessen, den er mit dieser Beschäftigung verfolgte. Irgendetwas — besser: irgendjemand — tötete, als Händler getarnt, seinen Vater und versuchte sein Bestes, um auch ihm das Lebenslicht auszublenden. Sein Vater hatte ein Doppelleben geführt, und er hatte, einem uralten galaktischen Brauch folgend, seinen Sohn zu seinem Nachfolger erkoren.

Es lag Alex Ryder fern, seinen Vater zu enttäuschen.

Es gab einfach zuviele Fragen, er verspürte zuviel Trauer, zuviel Zorn. Auch bei Elyssia, das fühlte Alex, brodelte es unter der Oberfläche. Die

Teorgonin zeigte selten Gefühle, verbarg sie hinter einer kühlen, schnodderigen Fassade.

Sie hatten eine gemeinsame Aufgabe, eine Aufgabe, an der sie wachsen, an der sie stark werden konnten. Sie würden eine gewisse Zeit warten müssen, aber beide waren bereit, diese Wartezeit mit soviel Ruhe und Geduld wie möglich zu überstehen. Aber es war nicht einfach — für keinen von beiden. Besonders für Alex, der nun Blut an den Händen hatte...

Das Scharmützel mit den beiden Piraten-Schiffen hatte die Bemalung der NEMESIS ein wenig angekratzt, außerdem waren ein paar Außenplatten verloren gegangen; sie mußten also an einem Reparatur-Satelliten anlegen, wo jedoch die Reparaturen keine Kosten verursachen würden, da sie sie ja mit den Prämien verrechnen konnten.

Im übrigen war dies zwar Alex erster Kampf gewesen, nicht aber ihr erstes Gefecht überhaupt. Elyssia wäre sicher als 'gefährlich' einzuschätzen gewesen — hätte sie das Recht gehabt, derartige Rangstufen zu erwerben. Bisher war es so gewesen, daß alle Pluspunkte, die sie bei den vorangegangenen Geplänkeln gesammelt hatten, Alex gutgeschrieben worden waren. Zum ersten Mal hatte er jetzt das Gefühl, zumindest andeutungsweise bewiesen zu haben, daß er diese Klassifikation verdiente.

Von seinem Sitz an der Konsole aus steuerte er das Schiff bis zu einem Punkt, der etwa 1000 Kilometer über der Oberfläche der sterbenden Welt lag. Er war ihr jetzt so nahe, daß sie den gesamten Bildschirm ausfüllte. Mit gedrosselter Geschwindigkeit vollführte er einen Looping — und da war sie, die Raumstation: ein glänzender, langsam rotierender Metall-Kubus mit einer Einflug-Öffnung, die wie ein sich drehender, großer Rachen aussah.

'Ein Himmelreich für einen Andock-Computer!' als er damit begann, Drehmoment und Näherungsgeschwindigkeit einander anzupassen. 'Geldverschwendung!', tadelte Elyssia. 'Wenn Du nicht andocken kannst, ohne dir Deinen Lack zu kratzen, hast Du im Weltraum nichts zu suchen.'

Alex war ein guter Pilot, aber sich durch den Einflug-Tunnel einer Coriolis-Station zu winden, bereitete ihm immer wieder Schwierigkeiten.

Dennoch schaffte er es, und als sie sich erst einmal im riesigen Hangar der Coriolis-Station befanden, schleppten magnetische Kräfte die NEMESIS zu einem freien Liegeplatz. Die Anschlußkabel für das Auto-Handelssystem schlängelten sich heran und klinkten in die Verbindungsstücke der Außenhaut ein. Alex beobachtete das geschäftige Treiben im weiten, hellerleuchteten Vakuum — die Frachtschiffe, die Polizei-Vipern, die Reklame-Bildwände, die Reparatur-Einheiten; alle bewegten sich langsam durch das weiträumige Innere des Kubus, ständig bereit, mit jemandem ins Geschäft zu kommen. Elyssia hatte sich wie gewöhnlich in der Rettungskapsel versteckt. Alex deklarierte sein Frachtgut und empfing die Bestätigung seiner beiden Abschüsse sowie die Verbuchung seines Bonus: immerhin 30 Credits!

Die Summe deckte exakt die Kosten für eine neue Rakete.

Als all diese Identifizierungs-, Überprüfungs- und Anmeldeformalitäten absolviert waren, kam Elyssia wieder aus ihrem Versteck. Die Rettungskapsel hatte auf ihrer Einkaufsliste ganz oben gestanden und sie hatten sie für 400 Credits aus zweiter Hand gekauft. Sie hatten eigentlich nicht vor, sie zu irgendetwas anderem als zur Geheimhaltung von Elyssias unglückseliger

und unerwünschter Herkunft zu benutzen.

Nun begannen die Routinetätigkeiten: verkaufen, entscheiden, wo als nächstes Geschäfte gemacht werden sollten, kaufen, was sie mitnehmen wollten.

Handel ist in gewisser Weise Glückssache. Bei bestimmten vielverlangten und leicht abzusetzenden Waren wie Nahrungsmitteln, Textilien, einfachen Maschinen und bescheideneren Luxusartikeln springt garantiert immer ein kleiner Profit heraus. Aber die laufenden Kosten für den Unterhalt des Schiffs oder ein gelegentliches Gefecht können den Gewinn auffressen, so daß alles umsonst war. Es ist zum Beispiel auch unmöglich, die Marktpreise anderer Systeme in Erfahrung zu bringen. Alle Regierungen wachen eifersüchtig über ihre Börsen-Informationen und es setzt harte Strafen, wenn jemand den Preis auch nur eines einzigen Artikels über die Grenzen eines Systems hinaus verbreitet.

Außerdem ändern sich die Preise ständig; Spekulanten lauern nämlich in jedem System, egal wie arm es ist. Eine Tonne gefrosteter Blasengeißel, für die man einen Monat zuvor auf Ceinzala noch acht Credits bekommen hätte, und für die man auf ihrem Herkunftsplaneten drei Credits bezahlte, ist plötzlich nur noch zwei wert. Dabei braucht sich die Nachfrage nicht einmal verringert zu haben. Vielmehr haben da die Spekulanten heimlich die Börse unter Druck gesetzt und den Preis festgelegt. Ein Glücksspiel eben.

Alex und Elyssia waren im Großen und Ganzen erfolgreich gewesen. Sie hatten vargornische Mental-Seide von Rebexa nach Inera transportiert und dabei ihre ursprünglichen 100 Credits verdoppelt. Bei einer Fuhre mit Goldschuppen gereteanischer Reptilien hatten sie so gerade ihre Unkosten hereingeholt. Sie hatten 20 Tonnen Sonnenblumenkerne zu den grotesk aussehenden amphibischen Bewohnern von Bierle geflogen, die sie als eine besondere Delikatesse schätzten, nur um an Ort und Stelle festzustellen, daß eine bewußtseinsverändernde Massenmutation die Geschmacksnerven der gesamten Bevölkerung verändert hatte... Nun war man auf der Suche nach einer anderen Speise, mit der man die Gaumen der Bierlianer erfreuen konnte. Schmieröl war begehrt, auch nach Lavendel duftende Taschentücher. Aber irgendwo würden sie einmal den großen Reibach machen. Morgen oder übers Jahr.

Es war erstaunlich einträglich, Apparate von hochtechnisierten Planeten zu weniger entwickelten zu bringen, und auf Welten mit fortgeschrittenem industriellem Standard konnte man immer mit einer Nachfrage nach Luxusartikeln rechnen. Aber die Shanaskilk-Felle, die sie hier auf Xezaor zu verkaufen gedachten (und die sie für 30 Credits die Tonne erstanden hatten), versprachen ihr bisher bestes Geschäft zu werden. Alex war nervös, als er die Liste mit den Einkaufspreisen aufrief.

Dieses Mal hatten sie das Glücksspiel gewonnen.

Ohne Schwierigkeiten wurden sie die Felle los. Dann ließ sich Alex die Preisliste für Ausrüstungsgegenstände und Waffen geben. Eine neue Rakete kostete wie gewöhnlich 30 Credits. Er orderte eine und ein kleines Robotschiff schwebte davon, um sie zu holen. Dauer-Strahler kosteten 1000 Credits und beinahe wäre Alex der Versuchung erlegen, einen anzuschaffen. Der Preis für einen Brennstoff- und Materie-Lader, den die NEMESIS so dringend benötigte, war mit 525 Credits außergewöhnlich: h. Eine Energie-

Bombe kostete jedoch das Doppelte!

Aber ein Brennstoff-Lader konnte sowohl als Bergungsgerät benutzt werden, als auch zum Auffüllen ihrer Energie-Speicher dienen; mit seiner Hilfe konnten sie gewissermaßen Sonnen 'anzapfen'. Er war folglich eine gute Kapitalanlage, selbst wenn er 100 Credits mehr als angenommen kostete.

Alex orderte den Brennstoff-Lader. Lieferung und Einbau würden einen Standard-Tag dauern, 20 Stunden also. Erst einmal tankte Alex das Schiff auf und versorgte sich dann mit xezaorianischen Delikatessen.

Ihnen blieben 320 GalCredits, um Handelswaren zu kaufen — nicht übermäßig viel. Andererseits hatte ihr Schiff jetzt extrastarke Schutz-Schirme, konnte Strahler und Raketen in alle vier Richtungen abfeuern, besaß ein Raketen-Awehr-System und einen Brennstoff-Lader.

Sie waren auf dem besten Wege, die NEMESIS in einen Schlacht-Kreuzer zu verwandeln.

Elyssia und Alex sahen zusammen die Liste der planetarischen Verkaufs-Preise durch. Dafür, daß die Xezaorianer eine Vorliebe für exotische Dinge hatten, war ihr Angebot ziemlich dürftig. Zwei Drogen gab es: arkturianisches Lachkraut und — seltsamerweise — Tabak; Alex überlegte hin und her, was er tun sollte.

'Wir könnten ein bißchen Tabak mitnehmen...'

'Neenee', murmelte Elyssia, 'das ist nicht gut. Für manche Rassen wirkt Nikotin selbst in kleinen Dosen tödlich.'

'Und wenn wir ihn auf einer von Menschen bewohnten Welt verkaufen?'

'Immer noch zu riskant!'

Mineralien wurden angeboten, jedoch sehr teuer. Durassion — eines der Metalle, das, veredelt und 'zeit-gedehnt', als Duralium zum Bau von Raum-Schiffen verwendet wurde, kam auf 8 Credits die Tonne. Man würde es

außerordentlich gut auf Lave loswerden, aber Lave war jetzt viele Lichtjahre entfernt und wenn irgendein ertragreicheres Dura-Erz gefunden wurde, konnte der Preis ins Bodenlose fallen.

Auch zu riskant.

Edelsteine? Es gab Maroone, Silber-Spektonale und rot-grüne Emeronde im Angebot, aber eine Piratenbande würde solche Beute auf zwei Lichtjahre riechen.

Auf dem Kuriositäten-Markt waren zweihundert fossile Dironothazaurier-Knochen zu haben, jeder für vierzig Credits.

'Hast Du jemals davon gehört?', fragte Elyssia.

'Ich habe sogar schon mal welche gesehen', antwortete Alex. 'Und welche GEHÖRT. In einem Museum auf meiner Heimatwelt. Sie tönen. Sie sind über vierzig Millionen Jahre alt und sie tönen immer noch. Auf irgendetwas scheinen sie zu warten — darauf, daß sie ausgebrütet werden oder auf einen Klimawechsel. Sie stammen wahrscheinlich aus der Beckengegend der Tiere, können also durchaus Inkubations-Kokons sein. Niemand weiß Genaueres.'

'Sind sie wertvoll?'

'Sehr. Wie wertvoll allerdings, weiß ich nicht.'

'Prüf' nach, ob es irgendwelche Bestimmungen gibt.'

Das tat Alex. Es existierten keine Einfuhrbeschränkungen, auch keine

möglichen Straftatbestände in Zusammenhang mit dem Handel mit diesen Tierknochen.

'Besser als Nahrungsmittel...', sagte Alex.

'Auf jeden Fall', stimmte ihm Elyssia zu.

'Dann nehmen wir sie also...'

'Ja klar.'

Als jedoch Alex seine Bestellung mit Hilfe des Bordcomputers aufgeben wollte, erschienen auf dem Bildschirm die Worte: 'Botschaft für Sie!'

'Rafe!', rief Alex. Und auch Elyssia schien erfreut über die Aussicht, Rafe Zetter wiederzusehen und mit ihm zu sprechen. Aber als Alex die Annahme des Rufs bestätigt hatte, erschien auf dem Monitor nicht der verhutzelte, bärbeißige alte Sternenhändler. Nichts dergleichen.

Es war zweifellos ein Mensch und nicht ein humanoider Extraterrestrier, der sie anblickte. Was mit seinem Gesicht passiert war, konnte man nur errahnen. Auf vielerlei Weise konnten sich menschliche Züge in einen Alptraum verwandeln: indem man zu nahe an gewisse Sterne heranflog, oder zu oft dem Vakuum zwischen den Sternen ausgesetzt war, oder durch Arbeit in bestimmten Erz- und Mineralien-Bergwerken. Welches Malheur aber dem Anrufer passiert war, in dessen von knolligen grauen Schwellungen entstelltes Fleisch Alex jetzt blickte, war nur schwer auszumalen.

Lippen wie zuckende Altweibersommerfäden zitterten in der grauen Masse. Eine skelettartige, verkrüppelte Hand mit grellroten Blutgefäßen schoß aufwärts und berührte eine Strähne des rotbraunen Haars, das in einem grotesken Ring um den deformierten Schädel wuchs.

'Du bist Ryder?'

Wenigstens die Stimme war normal — und männlich.

'Identifizieren Sie sich erst einmal, Fremder!'

Aber der andere Mann ignorierte seine Frage einfach und fuhr fort: 'Womit handelst Du zur Zeit? Mit Mineralien? Mit Spezialitäten?'

'Was geht Sie das an?'

'Was immer Du zu kaufen gedenkst, ich kann Dir was Besseres bieten.'

'Ich würde nicht mit Ihnen handeln, selbst wenn ich mich an einer Supernova heißgelaufen hätte.'

Der Mensch grinste (jedenfalls sah es so aus).

'Rafe Zetter würde es tun. Weshalb bist Du so nervös?'

'Sie kennen Rafe?', fragte Alex verwirrt und bestürzt, als er den monströsen Mann den vertrauten Namen nennen hörte.

'Ich und das halbe Universum.' Der Deformierte beugte sich näher zum Monitor. Seine Gestalt füllte nun den ganzen Bildschirm aus. 'Parasiten.'

'Wie bitte?'

'Dies hier. Dies...' Er zeigte auf sein Gesicht. 'Parasiten. Spinnenwürmer. Als ich mal was auf Dykstras Planeten zu tun hatte, haben diese kleinen Dinger ihre Zuneigung zu mir entdeckt. Dies hier sind ihre Larven, ungefähr 2 Millionen von ihnen. In etwa 10 Jahren werden sie ausschlüpfen und das wird dann das Ende von mir sein. Ein Trost wäre, wenn ich dann gerade auf einer Party mit jemandem speiste, den ich überhaupt nicht leiden kann; aber solche Sachen lassen sich leider nicht vorausberechnen. Auf jeden Fall kann ich Dir nicht böse sein, daß Du mir nicht getraut hast...'. Fahle Augen glitzerten aus den schweren, pulsierenden Falten

grauen Fleisches. 'Aber urteile nicht immer nur nach der äußeren Erscheinung. Du bist doch Alex, nicht? Verdammt nochmal, nun sag' schon endlich, ob ich vielleicht die falsche Nummer gewählt habe...'

'Ich bin Alex Ryder.'

'Und ich bin Patrick McCreavy. Zwei Sachen möchte ich Dir sagen. Einmal: Wenn Du diese Schlange zur Strecke bringst, dann bannst Du ein Gespenst, das mich seit mehr als fünf Jahren verfolgt. Ich bin kein Raumpilot. Was ich bin, tut nichts zur Sache. Es gibt von meiner Sorte mehr als Du Sonnenblumenkerne in Deinem Leben gehandelt hast. Leute, die sich gerne rächen würden, die das aber nicht selbst tun können. Wenn Du die Schlange tötest, dann erweist Du uns allen einen großen Dienst.'

Alex konnte sich ein Lächeln nicht verkneifen, obwohl ihm selten weniger nach Lächeln zumute gewesen war als im Augenblick. Ihm war, als würde er gelenkt, manipuliert — wie ein automatisches Schiff, ferngesteuert, programmiert, endlose, sinnlose Kreise zu fliegen. Was in Dreiteufelsnamen ging hier vor? Er war Jason Ryders Sohn und bis vor drei Monaten hatte seine ganze Gefechterfahrung aus Simulations-Kämpfen bestanden. Seine Pilotenlizenz war noch taufersch. Und trotz alledem war er irgendwie auserwählt, als Rachegott wild über ein Raumschiff herzufallen, das natürlich viel mehr war als nur ein einfacher — wenn auch tödlicher — Pirat.

Da gab es Menschen, die zu ihm aufsahen, die auf ihn gewartet hatten, die Hände gefaltet, den Atem angehalten.

Warum auf ihn? Ausgerechnet auf ihn? (Und auf Elyssia natürlich...)

'Okay, ich habe begriffen,' sagte er ruhig. 'Aber Sie sagten: 'Zwei Sachen'.'

'Ja, richtig. Ist es richtig, daß Rafe Dir geraten hat, mit Shanaskilk-Pelzen zu handeln, sobald Du Dir's leisten kannst?'

Es war richtig; es war einer der letzten Ratschläge von Rafe gewesen, und Alex hatte ihn nicht vergessen.

McCreavy fuhr fort: 'Mit diesem Hinweis wollte Rafe Dich zu mir schicken. Du möchtest ein Eisen im Feuer haben, mit etwas wirklich Wertvollem handeln. Lösch' Deine Ladung und flieg' rüber nach South City, zum Privaten Handels-Zentrum im Magellan-Building.'

'Ich habe schon ein Eisen im Feuer', sagte Alex.

'Ich weiß, daß Du das denkst. Tu's trotzdem. Pack' die Gelegenheit beim Schopf. Mach' Dich auf den Weg zum Magellan-Building in South City Stadt.'

Nachdem er einen Moment gezögert und einen Blick mit Elyssia getauscht hatte, die mit den Achseln zuckte und dann nickte, stimmte Alex zu.

Eine Coriolis-Station ist im Grunde eine große Stadt, die, in sechs Ebenen übereinandergeschichtet, die gesamte Innenfläche ausfüllt. Das Dach der Welt für South City ist North City. Die Lichter, die des Nachts über Deinem Kopf glimmen, sind die Lichter von Straßen und Gebäuden.

Alex verließ den Liegeplatz seines Schiffes und nahm ein 'Himmels'-Taxi, um den Innenraum der Station zu durchqueren. Das kleine Automatik-Schiff glitt vorsichtig und geschmeidig zwischen den ein- und ausfahrenden

Raumern hindurch. Alex beobachtete fasziniert, wie die hochaufragenden Gebäude von South City nach unten wegsanken und der graue Himmel immer näherkam. Zur Linken konnte er die Muster von Straßen und Parkanlagen der Wohnebene von Commander City erkennen. Dort, gegenüber der Einfahrt zur Station, lebten die hohen Beamten, die Abgesandten und Botschafter verschiedener Planeten. Extra für sie gab es in dieser künstlichen Landschaft Seen, Flüsse und Ski-Pisten mit richtigem Schnee.

Unter ihm war die NEMESIS nur noch als ein winziger, pfeilförmiger Umriß auf dem Landestreifen zu erkennen. Von oben reichten die sich auf-türmenden Bürohäuser und Wohnblocks fast bis zu ihm hinunter — wie regelmäßig geformte Stalaktiten.

Dann ein Augenblick der Desorientierung, oben befand sich plötzlich unten und nun war die NEMESIS ein einzelnes, blinkendes Licht am Himmel. Das Taxi näherte sich schnell den Straßen zwischen den grauen und schwarzen monolithischen Bauten. Lichter verschiedener Farben blitzten und strahlten, und von da, wo die Atmosphäre begann, schien ein dunstiger Schimmer die Stadt einzuhüllen.

Die Straßen waren belebt und Alex benötigte nur ein paar Augenblicke, um sich zu vergegenwärtigen, daß die Süd-Stadt das Geschäftsviertel dieser Coriolis-Station war. Der illegale Handel florierte, vor allem mit Drogen, Robotern, Sklaven, Stimulantien und tiefgefrorenen Organen; die Prostitution blühte. Raumfahrer spazierten langsam und vorsichtig umher, die meisten von ihnen trugen fast ihren kompletten Raumanzug — ein sicheres Zeichen dafür, daß man sich auf gefährlichem Terrain befand. Prostituierte aller Geschlechter (17 waren zur Zeit in der Galaxis bekannt) und Rassen (vor allem allerdings humanoide), machten sich von Schwebepattformen an ihre Kunden heran, immer bereit, schnell vor zu stürmischen, nicht genehmten Feiern das Weite zu suchen. Aufreißer waren rund um die Uhr damit beschäftigt, die ungesetzlichen Vergnügungen, denen man sich in South City hingeben konnte, anzupreisen. Über allem hinweg brausten immerfort Polizei-Gleiter, Auto-Transporter und Ambulanzen. Die Straßen waren voller Lärm, Gedränge und Dreck.

Das Magellan-Gebäude, ein dunkler, gedrungener Würfel, hockte inmitten dieses Gewirrs wie ein großes, brütendes Untier. Fenster schien es keine zu haben. An seinen Außenwänden glitten Fahrstühle auf und ab, bewegte grüne Lichter, die den unwirklichen Eindruck vermittelten, als sei das Ganze am Leben.

Alex hatte keine Waffe mitgenommen, was er jetzt jedoch zu bedauern begann. Praktisch jeder — oder jedes — trug, obwohl das Planeten-Orbit-Gesetz dies verbot, ein Gewehr. Vorsichtig ging er zwischen den Gruppen von Reptiloiden, von verummten Amphiboiden, von gepanzerten Insektoiden und von gedrungenen katzenartigen Geschöpfen mit struppigen Haaren hindurch und an grotesken Robot-Tanks vorbei, in denen Wesen, die wie riesige Mollusken, wie Würmer oder Heidekraut aussahen, unter Umweltbedingungen lebten, die der ihrer Heimat-Welten entsprachen.

Er betrat das Magellan-Gebäude und zum ersten Mal war er dem Gestank ausgesetzt, der entstand, wenn sich der Körpergeruch von tausend fremdrassigen Lebensformen mischte; überraschenderweise sonderten diejenigen, die pures Methangas tranken, einen süß wie Apfelblüten duftenden Schweiß ab.

Die waren allerdings nicht in der Überzahl.

Das Private Handels-Zentrum war eine weiträumige Halle, von der nach allen Seiten Eingänge zu den Büros und Warenhäusern führten. Hier, an diesem überfüllten, lauten Ort handelte man alles, was für den öffentlichen Markt als zu riskant, zu außergewöhnlich oder zu alltäglich eingeschätzt wurde. Der Händler, der seinen Laderraum mit Waren von Privaten Märkten füllte, tat gut daran, vor seinem Abflug das Export-Überwachungssystem des jeweiligen Planeten zu Rate zu ziehen, weil sonst die Begrüßung bei seiner Ankunft in der von ihm angesteuerten Welt stürmischer ausfallen konnte, als er erwartet hatte.

Alex suchte die Wände nach einem Hinweis auf McGreavys Warenhaus ab. Dabei bemerkte er, daß er hinter zwei großen, gefährlich aussehenden Insektoiden stand, deren Körper mit einem hellgrauen Panzer bedeckt war, und die ihre Fazettenaugen starr auf ihn gerichtet hielten, während sie sich in der für sie typischen, klappernden und rasselnden Weise unterhielten.

Alex zog sich rasch zurück, sein Herz schlug heftig, das Blut war ihm in den Kopf geschossen. Fazettenaugen, Gliederfüße, auf dem Kopf ein Fühlerpaar, doppelschneidige Kiefer... Thargoiden!

Hier auf einer Weltraumstation!

Thargoiden waren absolut tödlich. Bei thargoidischen Raumfahrern waren die Angstdrüsen entfernt worden und sie galten als die kampfkraftigsten und fähigsten Feinde des Menschengeschlechts. Die Belohnung für einen getöteten Thargoiden war hoch, wenn man aber ein jugendliches Exemplar (den sog. Thargling) lebendig fing und es einem Raumfahrt-Forschungs-Labor übergab, fiel sie sogar noch höher aus.

Was hatten sie hier zu suchen?

Die Thargoiden tuschelten miteinander, ihre kalten Augen weiterhin auf Alex gerichtet. Er bemerkte, daß jeder von ihnen an seinem Brustpanzer einen Halfter mit einem Hand-Strahler trug.

'Hierher!', flüsterte eine Stimme und Alex wandte sich um. McGreavy stand hinter ihm und blinzelte ihn durch seine Mißbildungen an. Alex war sich nicht bewußt gewesen, wie klein dieser Mann war; er reichte ihm gerade bis zu Brust.

'Thargoiden...', flüsterte er.

'Quatsch!', sagte McGreavy und drängte Alex fort. 'Das sind Oresrianer — und das einzige, was einen Oresrianer zu einer tödlichen Gefahr werden zu lassen kann, ist, wenn man ihn mit seinen Erzfeinden, den Thargoiden, verwechselt — wie Du es eben getan hast. Sieh' Dir immer die Brustmarkierungen und die Form des vierten Gliedes der Hinterbeine an, bevor Du voreilige Schlüsse ziehst!'

Alex folgte McGreavy, dankbar, daß er von den tuschelnden Insekten wegkam.

McGreavys Warenhaus war klein, eng und muffig. Alex folgte ihm ins schwach beleuchtete Innere. Als der groteske kleine Mann die Türen hinter ihnen schloß, begann er sich unbehaglich zu fühlen. In einigen großen, durchsichtigen Verschlägen wälzten sich, aufgeschreckt durch die plötzliche Störung, grunzend absonderliche Kreaturen.

'Wollen Sie mir die hier anbieten?', fragte Alex mit leiser Stimme. McGreavy gluckste. Er ging zum nächsten Verschlag und drehte das Licht

auf, damit man das darin befindliche Geschöpf besser sehen konnte.

Alex machte große Augen. Das Wesen kam ihm irgendwie bekannt vor, aber sein Gedächtnis ließ ihn im Stich. Es hatte einen dicken, hübsch gemusterten Panzer mit Löchern in regelmäßigen Abständen am Rand. Augenblicklich hielt sich das Geschöpf in seinem schützenden Gehäuse versteckt.

'Was ist das?'

'Ein Mymurth', sagte McGreavy. 'Es kommt Dir wahrscheinlich bekannt vor, weil es einem Tier von der alten Erde erstaunlich ähnlich sieht: Schildkröte, glaube ich, wurde es genannt. Diese Dinger hier haben zwei Köpfe, vier Beine und vorne zwei Organe, die anscheinend zu nichts nütze sind. Man hat sie nach dem Planeten genannt, von dem sie stammen. Mymurth. Du aber wirst sie nach Cirag bringen. Die Ciragianer haben eine besondere Beziehung zu den Mymurth.'

'Sie essen sie?', vermutete Alex.

'Sie VEREHREN sie', verbesserte ihn McGreavy mit einem Zucken seiner dünnen Lippen.

'Verehren?'

McGreavy nickte. 'für die Ciragianer sind sie die Wiedergeburten von Göttern. Eine bestimmte Art von Göttern, 'Avatar' genannt. Es sind die tierischen Erscheinungsformen von Göttern. Die Mymurth sehen den legendären 'Avatars' der ciragianischen Religion und Mythologie sehr ähnlich. Sie kommen von einem ganz anderen Planeten und haben mit Cirag natürlich überhaupt nichts zu tun. Aber jede ciragianische Familie gibt ein kleines Vermögen dafür aus, ein lebendes Mymurth in ihrem Tempel zu haben.'

Alex war fasziniert und angewidert zugleich. Die massigen Tiere bewegten sich schwerfällig umher, die aus dem Panzer ragenden pinkfarbenen, fleischigen Glieder schoben sie durch den Schlamm des Käfigs vorwärts. 'Wieviel ist ein kleines Vermögen?'

'Jedes dieser Tiere bringt Dir einhundert Credits. Vielleicht sogar mehr. Und ich habe achtundzwanzig davon. Macht also achtundzwanzig mal einhundert Credits. Damit kannst Du Dir all die Schutzschirme und Waffen kaufen, die Du Dir wünschst!'

'Warum handelst Du nicht selbst damit?'

McGreavy lachte bitter. 'Bei meinen kämpferischen Fähigkeiten? Du scherzst wohl. Nein, nein, besten Dank! Ich brauche immer ein halbes Standard-Jahr, bis ich ein paar von diesen Dingen zusammenhabe; Rafe Zetter hat dann gewöhnlich einen Kunden an der Hand, jemanden wie Ihr, der schnelles Geld braucht, für gewisse... äh, Unternehmungen.'

Alex starrte in die hellen Augen des abstoßenden Gesichts. Er war sich der entstellenden Mißbildungen wie auch des kribbelnden Lebens unter der Haut des Mannes gar nicht mehr bewußt. Nur eines war ihm im Augenblick wichtig, außerordentlich wichtig: die Frage, ob er diesem Bekannten von Rafe vertrauen konnte! Bisher jedenfalls tat er es nicht.

'Mach mir ein Angebot, dem ich nicht widerstehen kann', sagte McGreavy, Alex erneut mit der harten Realität konfrontierend.

Er sagte: 'Dreihundert.'

McGreavy gluckste und schüttelte den Kopf. 'Denk daran, daß Du ja noch

einen Gewinn erzielen willst. Du wirst mir doch wohl nicht dreimal soviel bieten, wie Du für einen Mymurth herauschlagen kannst.'

'Ich meinte...äh, dreihundert für alle zusammen.'

Eine Sekunde lang stand McCreavy stockstief und glotzte den Jüngeren mit starrem Blick an. 'Du machst einen Spaß, oder?'

'Überhaupt keinen Spaß. Auf der ganzen Welt besitze ich nicht mehr als 300 Credits. Sie sind da an den Falschen geraten, McCreavy.'

'Aber Du hast doch gerade eine Ladung Shanaskilk-Felle an den Mann gebracht.'

'Und dafür Waffen und einen Brennstoff-Lader angeschafft. Ich kaufe die Felle mit Verlust, um damit ins Geschäft einzusteigen. Ich bin kein guter Händler, McCreavy, ich bin vor allem Kämpfer! Aber ich habe Ihnen das gesagt.'

Alex besah sich noch einmal die Mymurth. 'Ich kaufe Ihnen acht Stück ab. Was würden die kosten?'

'Ich verkaufe alle — oder überhaupt keinen! Und ich will fünfzehnhundert Credits für sie haben. Rafe sagte, Ihr würdet einverstanden sein...'

'Rafe hat sich geirrt. Dreh sie einem andern Anfänger an...'

Alex wandte sich zum Gehen. Das erschreckte Winseln, das McCreavy ausstieß, war fast komisch anzuhören. 'Ich hebe diese Dinge immer für Rafe auf. Wer sonst handelt denn noch mit Mymurth?'

'Ich nehme Ihnen zehn ab — für 300 Credits. Je mehr Schwierigkeiten Sie machen, umso weniger werde ich bieten.'

Alex begann, das Ganze zu genießen.

'Ich muß sie alle loswerden. Und zwar nach Cirag.'

Alex fragte sich, wo Cirag überhaupt lag. Es war kein Name, der irgendwelche Erinnerungen in ihm wachief.

'Dann müssen Sie einfach trauen', sagte er. 'So wie Sie ja auch Rafe trauen. Ich gebe Ihnen eine Anzahlung von 300 Credits, und Sie bekommen dafür ein Drittel von dem, was ich auf Cirag daran verdiene. Ich kehre dann irgendwann zurück und zahle Sie aus.'

McCreavy sah ihn starr an. Schwer atmend stieß er hervor: 'Ein Drittel, das deckt kaum meine Unkosten. Fünfzig Prozent.'

'Vierzig. Das ist mein letztes Angebot!'

Die Mymurth schnauften unruhig. McCreavy zuckte ergeben mit den Schultern. Er forderte den Video-Zeugen an und die beiden Männer unterzeichneten den Vertrag. Achtundzwanzig Mymurth zum Verkauf auf Cirag, vierzig Prozent des Gewinns sollten an Pat McCreavy, South City Coriolis 7, Xezaor gehen.

Wenn McCreavy richtig lag und die frommen Typen von Cirag mit dem Geld überkamen...

Aber wo lag Cirag?

...dann konnte die NEMESIS mit Dauer-Strahlern, Zusatz-Raketen, Zusatz-Schutzschirm-Speichern UND einer Energie-Bombe ausgestattet werden, und dann konnte die Jagd so richtig losgehen.

Alex kehrte zum Raumschiff zurück und erstattete Bericht über die Geschäfte des vergangenen Tages.

Sie waren getäuscht worden — natürlich!

Und irgendwie waren sie sehenden Auges in diese Falle getappt. Alex suchte im Amtlichen Planeten-Register den Planeten Cirag und mußte entdecken, daß er dort nicht registriert war. Das war also der Grund dafür, daß er sich nicht an diesen Namen erinnern konnte. Die Tatsache, daß ein Planet nicht im Register stand, war an sich nicht ungewöhnlich. Nur bewohnte Welten wurden registriert. Es gab Millionen von bewohnten Sternsystemen, die im Besitz von Erzsuchern, Händlern oder Forschungsreisenden waren, deren genaue Positionen man nur in Erfahrung bringen konnte, wenn man im Galaktischen Verzeichnis Bewohnter Welten nachschlug.

Cirag aber wurde von intelligenten Lebewesen bewohnt!

Das konnte nur eines bedeuten: Cirag war unabhängig, hatte es abgelehnt, der Föderation beizutreten; der Planet war gefährlich, vielleicht sogar tödlich, höchstwahrscheinlich ein Schlupfwinkel für Freibeuter und Kriminelle, und ziemlich sicher ein System, in dem der Grundsatz galt: Erst schießen, dann miteinander sprechen.

'Wir müssen verrückt sein...', sagte Elyssia.

Alex nickte. 'Aber könnte Cirag nicht Raaxla sein? Könnte es nicht die Welt sein, von der mein Vater sprach, bevor er starb?'

'Auf keinen Fall. Cirag ist Cirag, und Raaxla liegt — wenn es den Planeten überhaupt gibt — in einer andern Galaxie. Du kennst doch die Legenden. Cirag ist eine Hölle von einer Welt, wie es scheint. Gib dem Burschen seine Schildkröten zurück und laß' uns mit Knochen handeln.'

Aber Alex wollte nicht. Irgendetwas an diesem ganzen Deal, an dieser Art, wie er sich manipuliert, ja gelenkt glaubte, hatte seinen Appetit aufs Risiko erregt. Da gab es gutes Geld zu verdienen und damit konnte die NEMESIS perfekt ausgerüstet werden.

Und dann konnte die Jagd beginnen. Sie konnten Rache nehmen.

'Es ist ein Glücksspiel, oder nicht? Oder wie Rafe sagen würde: Kein gottverdammtes Wort darüber, daß etwas schiefgehen könnte!' 'Wir müssen verrückt sein...!' wiederholte Elyssia.

'Laß uns auf jeden Fall nicht mit andern über diese Sache sprechen...'

Raus aus der Magischen Zone.

Der Planet Cirag — eine pastellgelbe Welt — schwebte vor ihnen, die dunklen Konturen auf seiner Oberfläche, die Alex an die Formen von Knochen erinnerten, waren wahrscheinlich Gebirge oder Wüsten. Um die 19 Lichtjahre von Xezaor zu schaffen, hatten sie zweimal auftanken müssen, und als sie nun im innerplanetarischen Raum ankamen, hatten sie nur noch Brennstoff für zwei Lichtjahre. Der nächste bewohnte Himmelskörper war, soweit Alex wußte, zweimal soweit entfernt.

Egal. Mit ihren neuen Brennstoff-Ladern brauchten sie nur die Corona der Sonne zu durchfliegen, um die Energie-Speicher aufzuladen.

Cirags Sonne war ein großer, gelber Stern, der trotz seines Alters noch eine Menge Leben in sich barg. Und der noch ziemlich aktiv war. Als Elyssia, die an der Steuerkonsole stand, das Raumschiff auf ihn zulenkte, schossen gerade zwei ungeheuerere Feuerfontänen aus seiner Oberfläche, imponierend anzusehen durch die polarisierenden Filter der NEMESIS.

‘Davon müssen wir uns was einfangen’, sagte Elyssia und ging auf Höchstgeschwindigkeit. Die NEMESIS schoß vorwärts.

Allerdings nur eine Minute lang.

‘Heilige Mutter der Sterne!’

Alex startete gebannt auf den Radarschirm und hatte das Gefühl, als wenn sich ihm der Magen umdrehte. Die hellen, großen Flecken auf dem Monitor konnten nur Boa- oder Anakonda-Kreuzer sein. Die vier riesigen Raumschiffe hatten sich zum Angriff formiert, die sie umgebenden pfeilförmigen Punkte waren eine Eskorte aus kleineren Kampfschiffen.

Gegen die glühende Sonne sahen die schnell aufschließenden Angreifer wie verschmierte Fettspritzer aus.

‘Boas’, stellte Elyssia fest. ‘Wie es scheint, sind sie zu Kampf-Kreuzern umgerüstet worden. Ziemlich langsame Dinger. Bleib dran!’

Alex klammerte sich an seinen Sitz und schnitt eine Grimasse. Es war dieselbe Falle, die sein Vater ihm oft beim SimKampf gestellt hatte. Aber dieses Mal kämpfte er wirklich um sein Leben. Das Universum kippte weg, seine Innereien schlugen Purzelbäume. Elyssia täuschte einen Flucht-Looping an, und die kleineren Kampfboote — Mambas, wie es schien — verließen die Formation und schwärmten aus, um sie zu verfolgen. Aber Elyssia flog den Looping zuende und tauchte nun hinter den Piraten-Schiffen auf.

Sie segelte so gelassen und frech unter dem Bauch des Kommando-Raumers hindurch, wie man es besser kaum machen konnte. Sie wurden unter Feuer genommen, aber Elyssia rotierte um die eigene Achse und wich seitlich nach hinten aus. Funken und züngelnde Flammen an der Unterseite der Boa verrieten, wo die Schutzschirme wegen der Strahlermündungen nicht ganz dicht abschlossen.

‘Die Markierungen sind ungewöhnlich...’, sagte Alex. Schwarz-grüne Flaggen mit leuchtenden Sonnenstrahlen zierten den Rumpf des Piraten, seitlich waren Zeichen nicht-irdischen Ursprungs zu sehen gewesen.

‘Dafür sind die Absichten SEHR gewöhnlich...’, murmelte Elyssia. Von hinten kamen zwei Mambas ziemlich schnell näher. Strahler-Salven zeichneten unheimliche Leuchtspuren in den Weltraum um sie herum.

Die riesigen Raumschiffe hatten ebenfalls gewendet und näherten sich. Ohne ein Wort zu sagen, gab Elyssia zu verstehen, daß sie die Sonne über ihnen nicht mehr erreichen konnten, geschweige denn, daß sie genug Zeit haben würden, ihren Brennstoffvorrat zu ergänzen. Alex, der keinen Augenblick die Augen von den Bildschirmen ließ, war sich dessen auch bewußt.

Elyssia ließ die Kobra um die Längsachse rotieren und brachte sie in Gefechtsposition. Während der Drehung entsicherte sie eine Rakete, feuerte sie ab und der gegnerische Raumer, der sich am dichtesten an die NEMESIS herangewagt hatte, verwandelte sich in eine glitzernde Staubwolke.

Die übrigen bestrichen die vorderen Schutzschirme mit intensivem Feuer aus ihren Strahlern; die NEMESIS zitterte und jaulte. Elyssia hieb auf die zwei Tasten für die Seiten-Strahler und die nächste Mamba taumelte mit defekten Schutzschirmen durchs All — der Pilot war augenscheinlich von dem plötzlichen Schlag völlig überrascht worden. Elyssia flog näher heran, um dem Schiff den Garaus zu machen.

Erledigt!

Eine der Boas näherte sich riesig aus dem Dunkel. Sie rotierte träge, Lichtblitze züngelten von ihrem spitzen Bug. Wieder entsicherte Elyssia eine Rakete. Über ihr Gesicht rann der Schweiß in Strömen und ihre Hände waren vor Anspannung leichenblaß. Alex umklammerte hilflos die Lehnen seines Sitzes, jede der überraschenden Aktionen, jede Verteidigungsaktion machte er mit, indem er sich hektisch vorbeugte, aufsprang oder zusammenfuhr.

Die Boa vernichtete die Rakete mit ihrem RA-System, bevor sie auch nur ein Zehntel der Distanz zwischen den beiden Raumschiffen zurückgelegt hatte. Die NEMESIS glitt sacht unter ihrem Rumpf entlang, erneut wandte sie ihr ihre Flanke zu. Die träge Rotation des Giganten ausnutzend, bombardierte sie seine verwundbare Unterseite.

Aber dann geschah es: Von irgendwo, gewissermaßen aus dem Nichts, kam von hinten Impuls-Feuer. Die NEMESIS erschauerte und begann zu rattern, die Einschläge versetzten sie in schwindelerregende Rotation. Alex fluchte, weil ihm die Sitzgurte fast die Seele aus dem Leib preßten. Beinahe hätte ihm der Stoß den Kopf abgerissen. Er richtete sich auf und versuchte, die Situation zu erfassen: Von rückwärts näherten sich im offenen Rachen einer Anakonda zwei Mambas, sie schwebte dort wie eine riesige Falle, darauf wartend, sie zu verschlingen.

‘So, jetzt zeig’, wie du da herauskommst...’, sagte Alex laut und blickte zu Elyssia hinüber; er wollte herausfinden, weswegen sie einfach geradeaus flog.

Er sah sie in ihrem Sitz zusammengesunken, Blut rann ihr vom Kopf und aus der Nase. Wahrscheinlich hatte sie ihre Sicherheitsgurte zu locker umgeschnallt und war gegen die Konsole geschleudert worden, als die Strahler-Impulse sie trafen.

Alex verließ blitzschnell den Pilotensitz und zerrte die Frau auf den Boden. Für Höflichkeiten war im Augenblick keine Zeit. Er schnallte sich an und schoß Strahler-Garben auf den Ramm-Sporn der Anakonda; dann flog er einen Überschlag, um dem gegnerischen Feuer auszuweichen und einer Rakete zu entinnen, die mit beängstigender Geschwindigkeit näherkam, ohne daß er sie zerstören konnte.

Wieder befand sich der Planet Cirag über ihnen. Gerade als er versuchen wollte, in dessen Sicherheitszone zu entkommen, hatte er einen alarmierenden Gedanken: Wer garantierte ihm, daß die Coriolis-Streitkräfte ihn beschützen würden, wenn er in ihren Sicherheitsbereich gelangte? Eine derartige Garantie hatte er nicht. Die Weltraumstationen hier konnten ihm genauso feindlich gesinnt sein wie die Schiffe, die ihn verfolgten.

Aber wenn er sie wissen ließ, was er an Bord hatte, daß es ihre vergötterten Tiere waren — vielleicht sandten sie dann ihre Kampf-raumer aus, um die Piraten in Schach zu halten.

Wie aus dem Nichts erschien zur Rechten eine Mamba. Alex versetzte die NEMESIS in eine Rollbewegung und schoß aus dem Rück-Strahler, verlangsamte dann das Tempo und beharkte das Killer-Raumschiff mit seiner Front-Waffe. Er sah, wie die Mamba völlig außer Kontrolle durch den Raum trudelte; sie war zwar nicht gänzlich zerstört, aber weitgehend funktionsunfähig.

Wenn er nur die Ladung loswerden könnte! Vielleicht hätte die Jagd ein Ende, wenn er die Kannister mit den Überlebens-Zellen der Myrmurths über Bord warf. Elyssia und er würden 300 Credits einbüßen, aber was soll's! Weder sie noch er waren ELITE — noch nicht jedenfalls. Selbst wenn er manchmal daran dachte, ein ELITE-Kämpfer zu werden, konfrontiert mit einer derartigen... EINE MAMBA NAHM JHN UNTER BESCHUSS. ER ENTSICHERTE EINE RAKETE, BENUTZTE DANN ALLERDINGS DIE SEITEN-STRAHLER, UM DEM ANGREIFER PAROLI ZU BIETEN...

...konfrontiert mit einer derartig schwierigen Situation, würde auch einer dieser Super-Kämpfer kaum überleben.

Elyssia kam zu sich, mühsam richtete sie sich auf und beobachtete durch blutverkrustete Augen das Kampfgeschehen. Cirag rückte näher. Ein winziger, sich drehender Punkt silbrigen Lichts blinkte und winkte zu ihnen herüber, aber sein Anblick erfüllte Alex nicht ausschließlich mit Freude.

'Wahrscheinlich ist noch etwas außer den Myrmurths in den Kannistern', mutmaßte Elyssia.

'Laß' uns das später erörtern', erwiderte Alex, während er sich überschlagend und drehend versuchte, dem Feuer des nächsten der großen Raumschiffe zu entkommen.

Seine Partnerin verließ die Kommando-Brücke. Weil sie am Leben hing, machte sie sich auf den Weg hinunter in den Laderaum.

Und plötzlich hörten die Angriffe auf.

Alex sprang vor Überraschung aus seinem Sitz. Einen Augenblick zuvor hatte sein Heck noch geglüht und sein Bug-Strahler war dicht vor der Explosion gewesen. Und im nächsten: nichts! Die hellen Lichter der Piraten-Schiffe fielen in die Finsternis des Alls zurück. Zwei der Mambas schnürten noch hinter ihnen her und feuerten ein paar letzte, optimistische Garden auf sie ab. Dann verschwanden auch sie, trollten sich von der Sonne weg ins Dunkel.

Alex verringerte die Geschwindigkeit und checkte das Ausmaß des Schadens. Nichts war ernsthaft kaputt, aber sie hatten zwei Raketen verloren und kaum noch Energie. Sie besaßen jedoch noch ihre Ladung, und daß die Piraten so nahe am Planeten die Flucht ergriffen hatten, konnte nur bedeuten, daß Cirag seine Besucher zu verteidigen gedachte.

Elyssia kehrte auf die Kommando-Brücke zurück; in der Hand hielt sie einen kleinen, schwarzen Kasten — eine Röntgen-Kamera. 'Sie sehen aus wie Schildkröten, sagte sie, 'und sie stinken wie Schildkröten. Sie sind langweilig wie Schildkröten. Aber ich habe ein paar Röntgen-Photos gemacht; mal seh'n, ob noch mehr in ihnen steckt.'

'Gute Idee! Laß' seh'n!'

'Hab' zwei oder drei Minuten Geduld!'

Sie stellte die Kamera ab, setzte sich in den Co-Piloten-Sitz und sah ihn an: 'Bist Du okay?'

Alex nickte: 'Ein bißchen durchgeschüttelt. Und Du?'

'Grün, blau und blutig — aber ungebeugt. Sind wir im Sicherheitsbereich?'

'Scheint so!'

Die Coriolis-Station schwebte — angestrahlt vom Sonnenlicht — sacht rotierend vor ihnen und warf ihren Schatten auf die riesige grau-gelb-

fleckige Weltanten. Einige Schiffe, an Bojen festgemacht, umkreisten sie. Alles wirkte ruhig und sicher. Die Lichter der Station gingen an und aus. Alles glänzte, alles schien sie willkommen zu heißen.

Alex steuerte elegant um die riesige Weltraumstadt herum, dann wendete er, um auf die Einfahrt zuzufiegen.

Aber da war keine Einfahrt. 'Was um Himmels...?'

Da hing er nun bewegungslos im All, seine Rotation abgestimmt auf die der Coriolis-Station — und vor sich nichts als blankes Metall. Bei näherem Hinsehen konnte er sogar die Umrisse der Einfahrt ausmachen, aber sie war nun wie zum Schutz geschlossen.

'Angst vor Fremden?' vermutete Elyssia.

'Wir brauchen unbedingt Brennstoff. Sie sollten nicht zu ängstlich sein!'

Ein lautes Knattern des Funkgeräts zeigte an, daß eine Durchsage bevorstand. Auf dem Bildschirm waren weiterhin nur die Raumstation mit den Sternen und der Sonne im Hintergrund zu sehen.

'Identifizieren Sie sich! Hier spricht die Cirag-Orbit-Kontrolle, identifizieren Sie sich!'

'Kaufahrer-Schiff der Kobra-Klasse. Name: NEMESIS.', meldete Alex. 'Wir haben eine Ladung Myrmurths an Bord. Öffnen Sie bitte die Einfahrt!'

Für einen Augenblick herrschte Stille, obwohl der Funkkanal weiterhin offen zu sein schien, denn das Knattern und Rauschen war immer noch zu hören. Dann:

'Achtung, NEMESIS! Der Handel mit Myrmurths ist in Coriolis-Stationen verboten!'

'Wie bitte?'

'Entledigen Sie sich Ihrer Ladung, bevor Sie in die Station einfliegen. Werfen Sie sie über Bord. Sie erhalten eine Entschädigung.'

Alex sah zu Elyssia hinüber. 'Was in Dreiteufelsnamen sollen wir tun?'

'Klingt irgendwie komisch', sagte sie. 'Da ist etwas faul!'

Sie hob die Kamera auf und entnahm ihr den entwickelten und abgezogenen Film. Sie starrte auf die zwei Bilder; plötzlich schien ihr aufzugehen, was sie dort sah. Sie schnappte nach Luft.

'Ach, du liebes Bißchen!', stieß sie hervor und reichte Alex die Abzüge.

Auf dem Bildschirm konnte man sehen, wie sich die Einfahrt zur Raumstation langsam öffnete. Zwei Lichter, winzig in der dunklen Leere, schimmerten daraus hervor.

Alex betrachtete die Röntgen-Photos, und einen Augenblick lang begriff er das Unglaubliche, das er dort erblickte, nicht.

Im Körper der Myrmurths sah man spinnenartige Lebewesen, denen anscheinend die harmlosen, behäbiger Schildkröten als Behausung dienten. Der Anblick war auf seltsame Weise ekelerregend. Vielgelenkige Spinnenbeine schienen sich in alle Glieder, ja in alle Körperregionen zu erstrecken. Der Leib glänzte schwarz, eine Anzahl von glubschigen Fazettenaugen war deutlich zu erkennen. Zwei lange, stachelige Tentakel dieser gräßlichen Parasiten ragten ins Gehirn der Myrmurths.

'Was bedeutet das?', flüsterte Alex; Elyssia antwortete: 'Das bedeutet auf jeden Fall Ärger. Was Du da siehst, sind embryonale Thargoiden!'

Alex fühlte, wie sein Pulsschlag sich beschleunigte. Sie transportierten Tharglets, die Larven eines der gefährlichsten Lebewesen des bekannten

Universums!

Hereingelegt!? Wahrscheinlich, und das Betrugsmanöver hatte damit begonnen, daß sie auf Zezaor getoppt worden waren.

Kein Wunder, daß die Piraten so wild hinter ihnen hergewesen waren. 'Für Tharglets bekommt man hohe Prämien. Die Navy braucht sie für Forschungszwecke.'

'Sie sind auch höchst gefährlich. Und vollentwickelt und trainiert geben sie ausgezeichnete Kämpfer ab. Wir haben Killer nach Cirag transportiert. Und zwar für die Piraten. Kein Wunder, daß sie uns vernichten wollten. Sie legten keinen Wert darauf, daß irgendwelche Beweisstücke zurückblieben.'

Alex sah zur Raumstation hinüber. Einige Augenblicke hörte er Elyssias Worten zu, ohne ihren Sinn zu registrieren. Er dachte an die Piraten, die angegriffen hatten und die zurückgeschlagen worden waren.

Er dachte daran, daß sie die Gefahr nun hinter sich hatten. Sie lagen in der Nähe einer Coriolis-Station, aber jetzt wurden sie von einer neuen Gefahr bedroht: Sie nannte sich 'verbotener Handel'.

Er dachte: 'Sicherheit geht vor.'

Noch in Gedanken beobachtete er, wie die Scheinwerfer-Augen vorwärtsglitten, aus dem Weltraum-Tor hinaus. Hinter den Augen folgte der wuchtige Umriß des Raumschiffes, zu dem sie gehörten. Das helle Licht, das jetzt in einem breiten Strahl aus der Coriolis-Station drang, warf den Schatten des Schiffes auf die NEMESIS.

Der Schatten einer Schlange.

Der Kobra!

Er hätte dieses Schiff überall wiedererkannt. Es war Monate her, seit Alex es gesehen hatte, aber keine Nacht war vergangen, ohne daß nicht sein Bild und das von ihm ausgegangene Unheil durch seine Träume gegeistert wären.

Das Schiff, das die AVALONIA zerstört hatte, kam langsam auf sie zu und Alex hatte keine Zweifel an seiner Identität.

Elyssia ebenfalls nicht.

Sie atmete heftig ein und sprang auf die Gefechtskonsole zu. 'Ich will ihn! Laß' mich an die Konsole!'

'Geh' weg', sagte Alex kalt. Elyssia drehte sich zornig nach ihm um.

'Ich habe darauf ebenso ein Anrecht wie Du!'

'Das Glück des Tüchtigen ist auf meiner Seite', sagte Alex sarkastisch, 'der Pilot jenes Raumschiffes ermordete meinen Vater.'

'Der hat meine ganze Familie umgebracht. Wir waren gerade von Teorge geflohen und baten das Schiff dort um Hilfe und Proviant. Sie aber haben meine Schwester und mich als Sklaven genommen und den Raumer meiner Familie in Stücke geschossen. Ich konnte fliehen; meine Schwester nicht. Alex, ich muß diesen Bastard haben!'

'Zu spät!'

Vom Bug der Kobra schlugen ihnen Strahler-Garben entgegen. Die NEMESIS rüttelte und ratterte. Alex entscherte eine Rakete, dann erwiderte er das Feuer. Die Energie breitete sich über die Schutzschirme der Kobra wie eine helle gelbe Blume aus.

Das feindliche Schiff beschleunigte. Alex erhöhte ebenfalls die Geschwindigkeit, flog jedoch über den Killer und die Raumstation hinweg.

'WIR DÜRFEN NOCH NICHT GEGEN SIE KÄMPFEN. WEDER SIND UNSERE WAFFEN STARK GENUG, NOCH REICHEN UNSERE VERTEIDIGUNGSSYSTEME AUS. NOCH NICHT! VERDAMMT! ABER WAS SOLLEN WIR TUN!'

Auf dem rückwärtigen Bildschirm sah Alex den dunklen Umriß des Killers über der Coriolis-Station auftauchen. Ein Warnsignal verkündete RAKETE IM ANFLUG und Alex aktivierte das RAS, um sie zu zerstören. Als das gelungen war, wendete er. Die beiden Schiffe, mächtige Metallkörper, glitten aneinander vorbei, bestrichen sich mit Salven aus ihren Strahlern, wendeten und flogen wieder aufeinander zu.

Zwei Mal duellierten sie sich auf diese Weise. Die NEMESIS ächzte unter der Wucht der Einschläge; die Energie in ihren Speichern begann dahinzuschwinden. In Alex' Kopf herrschte nichts als totales Durcheinander. Die Kobra wußte anscheinend, wer er war, sie wollte ihn zur Strecke bringen, und sie würde ihn nicht entkommen lassen. Und außerdem: Sie war das Schiff, das er auf seiner Abschußliste obenan hatte.

Aber er war nicht genügend ausgerüstet. Noch nicht! noch nicht...

Und deshalb wendete Alex trotz Elyssias Protesten und flog Richtung Sonne.

Die Kobra folgte. Die zwei Raumschiffe vollführten alle Arten von Manövern, überschlugen sich, verringerten das Tempo, beschleunigten. Wenn möglich, schoß Alex mit dem Rückstrahler, das hatte zumindest den Effekt, daß der Pirat ein Stück hinter ihnen blieb. Der schoß noch drei Raketen auf ihn ab, aber Alex erledigte sie. Er war versucht anzunehmen, daß die Kobra nun keine Raketen mehr besaß, aber sicher konnte man dessen nicht sein.

Seine eigenen Projektile ließ er entschert, abschußbereit; er konnte sich aber vorstellen, daß sie ein schnelles und nutzloses Schicksal ereilen würde.

Die Sonne kam näher. Sie wuchs an Größe und Majestät. Die Kabinentemperatur der NEMESIS stieg. Gigantische Plasma-Arme wirbelten aus der Oberfläche — geisterhafte Wesen, aufsteigend aus geschmolzenen Meeren. Alex steuerte, den Brennstoff-Lader aktivierend, auf einen zu.

Die Kobra feuerte. Die Schirme kreischten.

Die kämpfenden Schiffe tauchten in das Inferno ein...

'Schaus, es funktioniert', sagte Alex.

Die Brennstoff-Anzeige schlug aus, als der Brennstoff-Lader das Roh-Plasma einsaugte und es in die für den Flug durch die Magische Zone notwendige Energieform umwandelte.

Er lenkte die NEMESIS am Rande des riesigen Feuer-Ozeans entlang. Die Fontänen der Corona waren Millionen von Kilometer lang und Tausende breit. An ihrem Ende waren sie wie Wasserwirbel geformt. In dessen Innern befand sich ein ruhiges Plätzchen, ein Ort ohne gleißende Hitze und ohne Gefahr.

Alex schoß darauf zu. Die Kabine füllte sich mit einer unheimlichen Helligkeit, in der sich die Schatten zu krümmen und zu winden schienen. Die Sonne blendete unerträglich. Die Temperatur im Schiff stieg dramatisch an. Flammen umspielten den Rumpf, und die Schirme stöhnten und krachten.

'Das hält das Schiff nicht mehr lange aus!', sagte Elyssia. Sie war nun schließlich auch zu der Einsicht gekommen, daß sie im Augenblick noch

nicht in der Lage waren, gegen die Kobra zu bestehen. Sie mußten schnell 'raus hier. Die nächste bewohnte Welt war sechs Lichtjahre entfernt, ihre Brennstoffanzeige stand jedoch auf höchstens vier, aber sie stieg und stieg.

Im ruhigen Zentrum des Meeres, umgeben vom Feuer der Sonne, schwebte die NEMESIS und wartete. Irgendwo in der hellen Glut des Plasma-Armes suchte die Kobra nach ihnen. Vielleicht waren sie sicher hier, sicher vor Radar, auch vor Sonden, da weder elektronische Augen noch Ohren das Strahlenfeld der Corona durchdringen konnten.

'Fünf Lichtjahre und weiter steigend! Mach' Dich zum Start fertig, ich habe bereits einen Zielplaneten anvisiert.'

'Ich bin bereit', sagte Alex. Er versuchte, nicht an die Konsequenzen eines solchen weiten, unkontrollierten Sprunges zu denken. Am Anfang würden Sie nur kleine Entfernungen überbrücken, aber der Hyperraum-Antrieb würde nicht viele solcher Mini-Sprünge vertragen.

Alex wendete die NEMESIS, so daß sie nun einen leichten Kreis beschrieb und suchte das schattige, flackernde Feuer nach Gefahrenzeichen ab.

'Fünf Komma fünf Lichtjahre! Noch eine Minute. Nur 60 Sekunden...'

'Noch 30 Sekunden! Bald ist es genug.'

Das Schiff sumnte. Alex war schweißnaß.

'Nur noch 20 Sekunden, Alex, und dann können wir fliegen wie Sternensamen!'

Ein winziges Flackern auf dem Radarschirm: Dort war die Kobra. Sie befand sich auf der anderen Seite der Plasma-Fontäne; ein Vorhang aus Flammen trennte sie. Die NEMESIS und der Killer schwebten bewegungslos im All, sie beobachteten einander durch die mächtigen Feuereruptionen der Sonne hindurch.

'Wir sind startbereit', sagte Elyssia. 'Los, Alex, laß' uns abhauen!'

Aber Alex sah sie abweisend an: 'Nein', sagte er, 'noch nicht!'

'Alex!'

Er lenkte das Schiff auf die Feuerhölle zu. Der flackernde, geisterhafte Punkt auf dem Bildschirm bewegte sich ebenfalls — er kam näher.

Mit einem Aufschrei beschleunigte Alex die NEMESIS und raste auf den Schleier aus Flammen und Plasma zu. Er war jetzt zu keinem vernünftigen Gedanken fähig, er sah nur noch das Gesicht seines Vaters vor sich und den glühenden Feuerball, in den die AVALONIA verwandelt worden war. Er fühlte nur noch Trauer, Zorn und Haß.

Ihm war nur schwach bewußt, daß er eine Rakete entsichert hatte und daß er eine letzte verzweifelte Chance hatte. Die beiden Raumschiffe kamen sich immer näher. Nur der Plasma-Vorhang trennte sie. Die Schirme kreischten und stöhnten unter dem Ansturm der Feuersbrunst, die den Schiffsrumpf einhüllte. Er durfte nicht zu weit eindringen.

Nicht zu tief in... Es war zu gefährlich! Er feuerte die Rakete ab.

Das winzige Geschloß sauste schlingernd in das Inferno und auf die Kobra zu. Weder auf dessen, noch auf seinem Monitor war sie nun auszumachen. Nicht, bevor es zu spät war.

Die Kobra aktivierte ihr RA-System. Alex beobachtete den grellen Blitz der plötzlichen Explosion und er sah den riesigen Feuerball, der sich um die detonierende Rakete bildete.

Explosionsdruck, Hitze, Plasma konzentrierten sich zu einer Energieballung, die von der Corona hinüberpeitschte und die Kobra verschlang.

Kein Schutzschirm der Welt hätte dieser immensen Energie aus Sonnenplasma, dieser brennenden, brüllenden, aufgeblähten Feuerwooge explodierender Gewalt standhalten können.

Die Kobra schwamm in Licht und Feuer. Alex schaute auf den Radarschirm und plötzlich...

Das Licht verlösch.

Die Kobra gab es nicht mehr. Sie war vernichtet — unwiderruflich.

Die NEMESIS verringerte ihr Tempo und wendete, um in ungefährlichere Zonen zu gelangen.

Auf der Kommando-Brücke wurde kein Wort gesprochen. Aber im gleißenden Licht der alternden Sonne glitzerten Tränen auf den Gesichtern der beiden Menschen, die dort standen.

KAPITEL ACHT: NACHSPIEL

Rafe Zettlers Holobild auf der Kommandobrücke der NEMESIS schien vor Stolz zu glänzen und zu flimmern. Hinter ihm war — ein beinahe heimeliger, beruhigender Anblick — der Planet Lave in seiner ganzen Größe zu sehen. Die letzte der Myrmurths und ihre wertvollen Parasiten waren in zwei Nattern der Navy verladen worden. Obwohl der endgültige Preis noch nicht feststand, war schon klar, daß er nicht unter einhundert Credits pro Exemplar betragen würde.

'Ich wußte, daß Du es schaffen würdest', sagte Rafe und pfriemte, sich seinen strähnigen Backenbart streichend, zufrieden vor sich hin. 'Ich war fast sicher — jedenfalls so sicher, daß ich Dich nach Cirag schickte, bevor Du eigentlich soweit warst.'

'Wir hätten getötet werden können', murmelte Alex, 'die Methode kommt mir ein wenig hinterhältig vor.'

'Ach was! Ein guter Kämpfer, sogar wenn er ELITE ist, weiß, wann er Reißaus nehmen muß, vor allem auch, wie er es anstellen muß. Ich bin stolz auf Dich: Du bist geflohen und hast trotzdem gewonnen.'

Während sie sich unterhielten, erreichte sie eine Botshaft vom Hauptquartier der Galaktischen Polizei (Coriolis-Station Nr.6, Lave).

'Glückwünsche an Alex Ryder und Dank von der Galaktischen Föderation der Bewohnten Welten für seine Bemühungen und seine Erfolge bei der Zerstörung von Piratenschiffen, gemeldet von Ihnen selbst und dokumentiert durch V-Filme. Wir freuen uns, Ihnen den Kämpfer-Rang 'tödlich' verleihen zu dürfen. Ihr 'Kriminellen'-Status wird hiermit aufgehoben. Ihr neuer Rang wird über GalKom innerhalb eines Standardtages bekanntgegeben. ENTSCHEIDE SORGSAM, GEGEN WEN DU KÄMPFST UND SEI STARK.'

So hatten sich die Dinge also entwickelt. Alex war noch keine zwanzig und hatte in einem Rutsch einen Rang erreicht, von dem die meisten Leute nur zu träumen wagten.

Er war nun 'Tödlich'; er hatte die Kobra zur Strecke gebracht. Alex hatte nicht daran gedacht zu fragen, weshalb sie seinen Vater getötet hatte; auch ihr Pilot interessierte ihn wenig. Er nahm an, daß sich der Killer damit nur eine Belohnung verdient hatte.

Stattdessen fragte er Rafe: 'Warst Du sicher, daß das Schiff in der Gegend von Cirag sein würde?'

‘Ich hatte so eine Ahnung. Deshalb haben wir Dir die Tharglets mitgegeben. Niemand, wirklich niemand — jedenfalls, wenn er ein ausgemachter Bösewicht ist — kann solch einer Versuchung widerstehen. Ich wußte, daß Dir das jeden Freibeuter innerhalb eines Lichtjahres auf den Hals hetzen würde, aber ich wußte auch, daß Du sie schaffen würdest. Und was das Wichtigste ist: Ich war sicher, daß Deine Ladung die Cobra anlocken würde. Du hast dich gut geschlagen. Du hast den Kämpferinstinkt gezeigt, der mir immer an Jason aufgefallen war. Er hatte den Bogen raus — Du bist sein Nachfolger.’

‘Und wohin soll ich ihm nachfolgen?’

Rafe gluckste und wiegte bedenklich seinen Kopf: ‘Das, junger Mann, ist die große Frage. Dein Vater suchte das sagenumwobene Raaxla. Aber: Existiert es überhaupt — oder ist es nur ein Märchen? Wenn es Raaxla gibt, dann hat es — so erzählen jedenfalls die Mythen — einen Zugang zu anderen Universen und damit zu weiteren Schätzen, Prämien, Wesen, Leben... Jason Ryder war davon überzeugt, daß es Raaxla gibt. Dafür lebte er und deshalb wurde er Mitglied des Dunklen Rades, dieser Vereinigung, die Legenden nachspürt. Ich hatte bis kurz vor seinem Tod nicht mehr viel von ihm oder über ihn gehört, da kam er zu mir und berichtete, daß er Beweise für die Existenz von Raaxla habe. Er war gerade von den Randbezirken des bekannten Universums zurückgekehrt und wollte eine geeignete Mannschaft zusammenstellen...’ — Rafe lachte bitter auf — ‘aber gerade, als der Zeitpunkt zum Aufbruch gekommen war, entschied er sich, mit seinem Sohn Urlaub an einem sicheren Plätzchen der Galaxis zu machen — und da wartete ein Mörder auf ihn.’

‘Warum aber? Wie konnte man Raaxla finden, indem man ihn tötete?’

‘Die Sache liegt anders: Ich glaube, daß bereits Leute auf Raaxla sind. Das ist nur eine Vermutung, aber nach allem, was Jason zugestoßen ist, scheint es so zu sein. Wir vermuten seit langem, daß eine Handvoll von ELITE-Kämpfern sich dort aufhält und durch den Zugang zu den anderen Universen eine Menge Geld verdient. Mächtige Gauner sind es. Mächtig genug jedenfalls, um einen Mörder für denjenigen zu dingen, der ihre Vorherrschaft gefährden könnte.’

Rafe beugte sich etwas weiter zu Alex vor, seine hellen Augen sprühten in seinem grauen Gesicht.

‘Ich habe Euch beide, Dich und Elyssia, auf Herz und Nieren geprüft. Das Dunkle Rad braucht Euch! Alle zwei. Aber glaube mir: Was Du gerade durchgemacht hast, ist nichts gegen das, was Dich erwartet. Du wirst ELITE werden. Aber dazu bedarf es einer Menge Training, einer Menge Kämpfe, und es wird Monate, vielleicht Jahre in Anspruch nehmen. Aber dann wird sich Dir das Universum in einer Weise öffnen, wie Du es Dir nicht ausmalen kannst.’

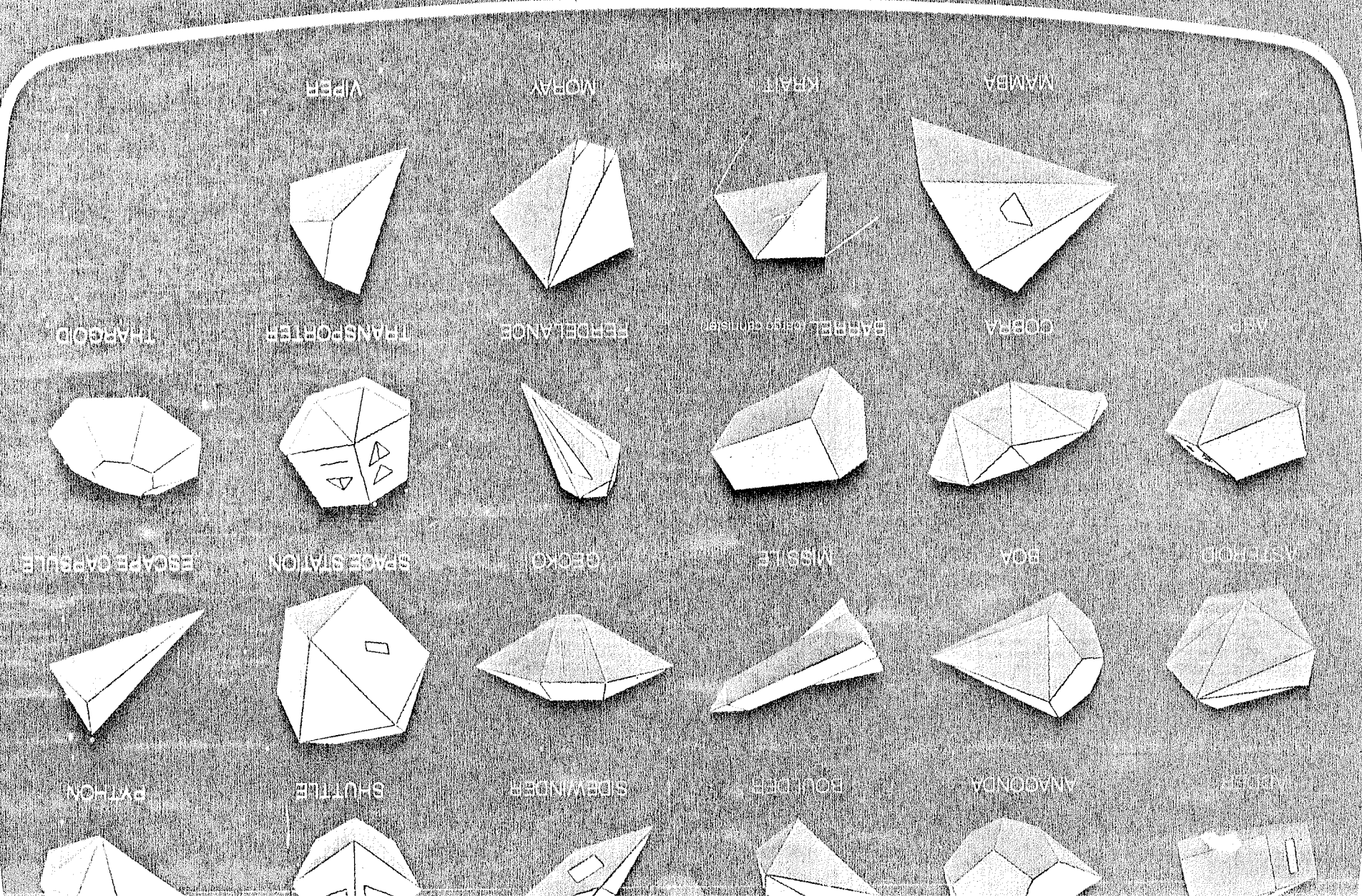
Alex saß ganz ruhig da, und schaute gedankenverloren auf den alten Mann. In einer Ecke, halb im Schatten, stand Elyssia und sah, erschreckt von dem, was sie da hörte, ebenfalls zu ihm hin.

‘Du hast die Trauer überwunden?’, fragte Rafe — und Alex nickte. Der alte Kauffahrer lächelte.

‘Wie fühlt man sich eigentlich als reicher Mann?’

‘Ziemlich leer’, sagte Alex. Der alte Mann lachte.

‘Ihr seid die Richtigen für das Dunkle Rad. Genau die Richtigen!’



VIPER

MORAY

KRAAT

MAMBA

THARGOID

TRANSPORTER

BIRBEL ANOE

BARREL (ORBIT CRUISER)

COBRA

WASP

ESCAPE CAPSULE

SPACE STATION

GECKO

MISSILE

BOA

ASTEROID

PYTHON

SHUTTLE

SIDEWINDER

BOUTER

ANACONDA

ANDER

SHIP IDENTIFICATION CHART



SCHNELLFÜHRER DURCH DIE STEUERSCHRITTE



firebird

FIREBIRD SOFTWARE - WELLINGTON HOUSE
UPPER BELMONT, LONDON W8 7HJ

firebird

ÜBERSICHT DER KONTROLLEN

FLUG

Rollen im Gegenuhrzeigersinn	[<] oder Joystick
Rollen im Uhrzeigersinn	[>] oder Joystick
Sinken	[S] oder Joystick
Steigen	[X] oder Joystick
Mehr Schub	Leertaste
Weniger Schub	[/?]
Aussicht vorne	[1]
Aussicht hinten	[2]
Aussicht links	[3]
Aussicht rechts	[4]

KAMPF

Laser abfeuern	[A] oder Feuer
Rakete auf Ziel richten	[T]
Rakete abfeuern	[M]
Rakete deaktivieren	[U]
ECM aktivieren	[E]
Energiebombe	[TAB]
Rettungskapsel	[ESC]
Landecomputer ein	[C]

NAVIGATION

Hyperraum	[H]
Intergalaktischer Sprung	[G] dann [H]
Entfernung zum System	[D]
Cursor – Kreuz zurück	[COPY] oder [B]
Cursor Steuerung	
Galaktische Karte	[5]
Lokale Karte	[6]

HANDEL

Abflug	[1] nur wenn Schiff angelegt ist
Ladung Kaufen	[2] nur wenn Schiff angelegt ist
Ladung verkaufen	[3] nur wenn Schiff angelegt ist
Schiff ausrüsten	[4] nur wenn Schiff angelegt ist
Galaktische Karte	[5]
Lokale Karte	[6]
Daten über das System	[7]
Marktpreise	[8]
Status	[9]
Inventar	[0]
Planet suchen	[F] nur wenn Schiff angelegt ist

SPIEL STEUERUNG

Raumsprung	[J]
Spiel anhalten	[Del]
Spiel fortsetzen	[Clr]
Abspeichern	[@] nur wenn Schiff angelegt ist

ANDERE BEFEHLE

Hinweis: Diese Befehle können nur verwendet werden, wenn das Spiel angehalten wurde

Zentrierung Ein/Aus	[R]
Dämpfung Ein/Aus	[D]
Tastatur/Joystick	[K]
Joystick umkehren	[Y] nur Y-Kanal
Joystick umkehren	[B] beide Kanäle
Toneffekte Aus	[Q]
Toneffekte Ein	[S]
Neues Spiel beginnen	[1]

Die Zentrierungstaste (A) schaltet die Zentrierungssteuerung beim Rollen und Steigen/Sinken ein und aus. Wenn die Zentrierung ausgeschaltet ist, wird durch geringes Steigen (oder Rollen im Uhrzeigersinn) jedes Sinken (oder Rollen gegen den Uhrzeigersinn) sofort umgekehrt.

Die Dämpfungstaste D schaltet das automatische Dämpfen beim Rollen, Sinken oder Steigen ein und aus, wenn die Steuerung über die Tastatur erfolgt.

Die B-Taste schaltet den Joystick in beiden Richtungen um, so daß er nach beiden Seiten benutzt werden kann. Die Y-Taste schaltet nur den Y-Kanal um, so daß das Nach-vorne-Drücken des Joysticks zum Steigen des Schiffes führt, und das Nach-hinten-Ziehen zu einem Sinken. Das Rollen wird davon nicht betroffen. Die B- und Y-Tasten können zusammen benutzt werden.

FLUGHANDBUCH FÜR RAUMHÄNDLER



firebird

FIREBIRD SOFTWARE - WELLINGTON, ENGLAND
UPPER ST MARTIN'S LANE - LONDON, W.C.2R 2PL

© 1988 & 1989 Virgin Atlantic Ltd. - Acornsoft 1988 - BBC 1988 - Commodore & Trade Mark of Commodore Corporation

firebird

Inhalt

1. Einführung	4
Ladeanweisung Cassette	
Ladeanweisung Diskette	
Ergänzende Anweisungen für Cassette und Diskette	
2. Navigation und Flug	11
Navigationskontrollen	
Ablegen von der Raumstation	
Flug zur Zielwelt	
Interplanetarischer Flug	
Reisen in andere Galaxien	
Landemanöver	
3. Interplanetarischer Flug	24
Kampf während des Fluges:	
Kontrolle und Taktik	
Mögliche Feinde	
Ausrüsten der Cobra Mk III:	
Bewaffnung und andere Ausrüstung	
Wie man Ausrüstung fürs Schiff kauft	
4. Intergalaktischer Handel:	38
Handelsgrundlagen	
Piraterie	
Kopfgeldjagd	
5. Politisches Profil des Universums	47
Folgerungen für den Handel	
Fremde Rassen	
6. Katalog der Schiffstypen	52
7. Piloten-Logbuch	62



Einführung

CASSETTE LADEN

CPC 6128 CPC 664 CPC 464 mit Diskette

1. Taste SHIFT heruntergedrückt halten und Taste (C) betätigen.
2. Cassette eingeben und dann RETURN betätigen.
3. Nun gemäß Ladeanleitungen für CP 464 (Cassette) vorgehen.

CPC 464

1. CTRL heruntergedrückt halten und die kleine ENTER-Taste betätigen.
2. Die Taste PLAY auf dem Cassettenrecorder betätigen.

DISKETTE LADEN

1. RUN "DISC" eingeben und dann RETURN betätigen.

STARTVORGANG

Nach Beendigung des Ladevorgangs erscheint ein kreisendes Raumschiff vom Typ Cobra MkIII, das mit dem Raumschiff identisch ist, mit dem Ihr Bildschirm ausgestattet ist.

Die Abfrage "Neuen Commander laden (J/N)?" im Augenblick noch nicht beantworten; die Taste N betätigen, um zur zweiten Titelseite zu gelangen. Wenn Sie mit einem Joystick spielen, die Feuertaste drücken. Wenn nicht, die Leertaste (SPACE BAR) betätigen.

COMMANDER LADEN/ABSPEICHERN

Solange Sie sich in einer Raumstation befinden, wird durch Betätigung der Taste (C) das Cassetten/Disketten-Menü zugegriffen.

1. Neuen Commander laden.
2. Commander abspeichern (Name).
3. Umstellung auf Diskette (Cassette).
4. Löschen (Exit).

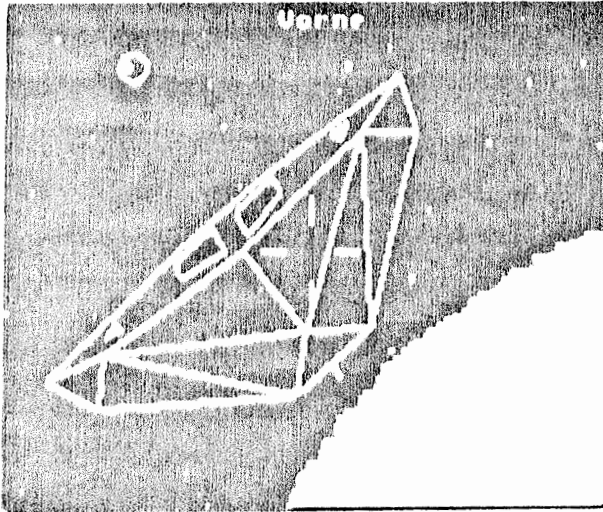
Dieses Menü wird außerdem angezeigt, wenn "J" als Antwort auf "Neuen Commander laden (J/N)?" auf der ersten Titelseite gegeben wird.

1. Neuen Commander laden
Sie werden nach einem Dateinamen gefragt. Nach dem Laden erscheint die zweite Titelseite.

2. Commander abspeichern
Sie werden nach einem Dateinamen gefragt. Nach dem Speichern erscheint die Statusseite. Die während des Abspeicherns angezeigte Zahl stellt den Sicherheitscode dar, der im Elite-Wettbewerb Anwendung findet.

3. Umstellung auf Diskette (Cassette)
Hiermit kann zwischen Diskette und Cassette (DISC/TAPE) als Speichermedium gewechselt werden.

Willkommen an Bord des Cobra MkIII Handels- und Kampfraumers. Das Schiff ist ein Produkt der Firma Falcon deLacy Spaceways und wurde Ihnen von der Galaktischen Kooperative der Welten zur Verfügung gestellt. Sie haben die Raum- und Interstellar-Pilotenprüfungen der Kooperative erfolgreich bestanden. Dieses im Lieferumfang enthaltene Flughandbuch will Sie mit allen Einzelheiten des Raumfluges, des Kampfes und des Handels vertraut machen. Wir hoffen, daß es Ihnen hilft.



Die Cobra Mk III ist ausgestattet mit Zieman Deflektor Schilden vorn und achtern, vier Außenhaut-Halterungen für Ingram 'Schnellfeuer-Laser', einem Zielsuchkopf-Raketensystem von Lance & Ferman, einem Holodirect & Überraum-GravDistort Kommunikations-System. Laderaumerweiterung ist möglich.

Bei Beginn Ihrer Mission ist Ihr Schiff mit einem Puls-Laser (Schußrichtung = Kurs) und drei Zielsuchraketen bewaffnet. Der Treibstoffvorrat reicht für eine Entfernung von sieben Lichtjahren. An finanziellen Mitteln stehen Ihnen 100 Credits (CR) zur Verfügung. Ihre Ausgangsposition: Sie können sich von einer Raumstation, die den Planeten Lave umkreist, sofort einschiffen.

Die Cobra MkIII ist der derzeit beste Kampf/Handelsraumer mittlerer Reichweite und mittlerer Größe. Das ideale Schiff sowohl für junge Händler, die im Weltall ein Vermögen machen wollen wie für junge Draufgänger, die ständig Geldmittel für die Finanzierung ihrer Ausrüstung benötigen.

Das Schiff ist extrem manövrierfähig, zeichnet sich durch einen guten C-Widerstandsfaktor (Materialbeständigkeit) bei Hyperraumsprüngen aus, verfügt über genügend Quirium-H-Treibstoff (maximale Reichweite bei Direktsprung: 7 Lichtjahre) und ist mit einem speziellen ATSL (Autokopplungssystem) für Raumstationen ausgestattet. Als Schutzeinheiten verfügt es neben zwei Zieman Energie Deflektor Schilden (ZEDS) – Energieversorgung erfolgt über vier Aggregate – über einen Schnellfeuer-

Puls-Laser, der am Bug angebracht ist. Die Fluginstrumentenbestückung ist elegant und einfach. Auf der Brücke befinden sich zur Kommunikation sowohl ein HoloDirect- als auch ein ThruSpace Grav Distort-System. Die Lebensversorgungseinheiten passen sich automatisch der jeweiligen Situation an und bieten somit maximalen Komfort bei Handels- wie Kampftätigkeiten.

Pilotenlizenzen werden nur auf dem Planeten Lave erteilt, und eben deshalb befinden Sie sich auf einer Coriolis-Raumstation, die diesen Planeten umkreist. Lave ist eine Diktatur, ein reicher Planet, der hauptsächlich von der Landwirtschaft lebt. Eine vergleichsweise sichere Welt, um im intergalaktischen Handelsgeschehen aktiv zu werden. GalCop und die Lave-Behörden haben das Üben des Dockens und Ablegens an allen planeteneigenen Raumstationen ausdrücklich genehmigt. Wir empfehlen deshalb, diese Möglichkeiten unbedingt zu nutzen.

INNENRAUM DER COBRA MK III

Die Cobra ist als Einmann-Handelsschiff konzipiert, kann aber unproblematisch eine zweite Person aufnehmen, vorausgesetzt, daß es sich bei dieser entweder um einen Menschen handelt oder einen Humanoiden entsprechender Größe und Physiologie. Das Schiff selbst besteht aus folgenden fünf Hauptsegmenten:

Der Laderaum befindet sich in der Schiffsmitte. Die Ladeluken werden nach unten geöffnet. In der Grundaufführung kann die Cobra 20 1-Tonnen-Container befördern. Zusätzlicher Laderaum läßt sich ohne Beeinträchtigung der Manövrierfähigkeit schaffen. Tonnen-Container (TC) werden durch Magnetarme automatisch in den Laderaum befördert. Zwei AutoShuttles besorgen das Stauen.

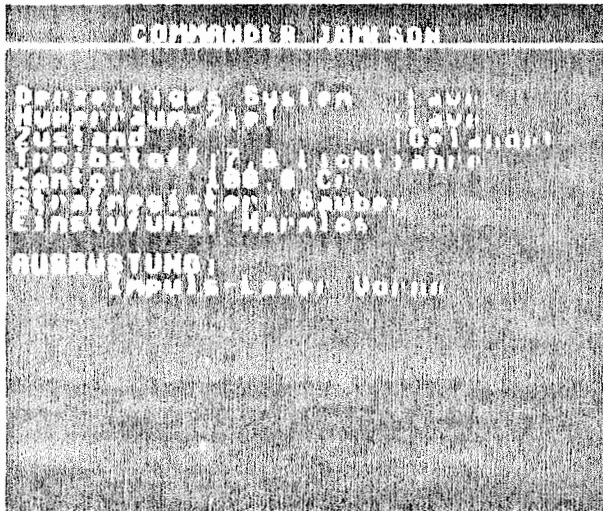
Die Brücke hat zwei Sitze für Pilot und Co-Pilot und ist mit einem MedStim Zentrum (= Medizinischem Versorgungszentrum) ausgestattet. Dort befinden sich ebenfalls der Zugang zur Rettungskapsel, sowie die Transportlifts zu den Ruheräumen, ferner die Kommunikationseinheit, Spinde für Raumanzüge und Handfeuerwaffen, die RemLock-Box und die Steuerungskonsole des AutoDock-Systems (ADS). Die Frontwand ist mit Scanner (Taster)-Schirmen, der Astrogations-Konsole und den Hauptsystem-Monitoren belegt.

Die **Antriebseinheit** beherbergt zwei Direktional-Triebwerke, die System Space Kruger-Licht-Motoren und den Irrikon Thru-Space-Antrieb. Außerdem sind hier die Heck-Laser, die ECM-Kapsel, die Ziemann-Deflektor-Schilde, die Energieaggregate und die Witch-Space Treibstoff Kondensoren (Quirium) untergebracht. Zugang zu den Einheiten ist intern wie extern möglich. Der Strahlungsgrad ist hoch.

Die **Ruhe- und Hygienezone** befindet sich unterhalb der Brücke und kann durch einen Gravitationslift betreten werden. In ihr befinden sich zwei Kabinen, Küche, Müll-eimer (einschließlich Kupferneutralisator für Aonianer), SynPleasure Entspannungsliegen und Videos.

Die **Versorgungseinheit** ist vertikal im Schiff installiert. Sie besteht aus den Laser-Energie-Aggregaten und Raketensilos mit Verbindung zum Kiel. Hier befinden sich ebenfalls das Kommunikationszentrum und die Rettungskapsel (auch von der Brücke erreichbar), die allgemeinen Versorgungssysteme, zwei Cryogentanks und vierzig cbm FacsEnvironment für Notfälle.

DIE STATUS SEITE



Die Einstufung eines neuen Piloten ist 'harmlos', sein Strafregister 'sauber'.

Commander Jamesons Einstufung ist 'gefährlich', was angesichts der Ausrüstung und der Geldmittel, die er angesammelt hat, nicht verwundert. Wie unschwer aus seinem Strafregister zu ersehen, trägt dies nicht die Bezeichnung, weil er friedlich durchs All kutschiert.

'Ist System' verweist auf das Planetensystem, in dem sich Ihr Schiff zur Zeit befindet. Dagegen bezieht sich 'Hyper-space System' auf das System, das Sie mit Hyperspace ansteuern.

Es gibt vier mögliche 'Konditionen': DOCKED bedeutet, daß Sie an eine Raumstation im Ist-System angekoppelt haben; GRÜN heißt: es besteht keine unmittelbare Gefahr. GELB verweist auf in der Nähe befindliche Feindschiffe – und ROT signalisiert eine sehr gefährliche, ja todbringende Situation.

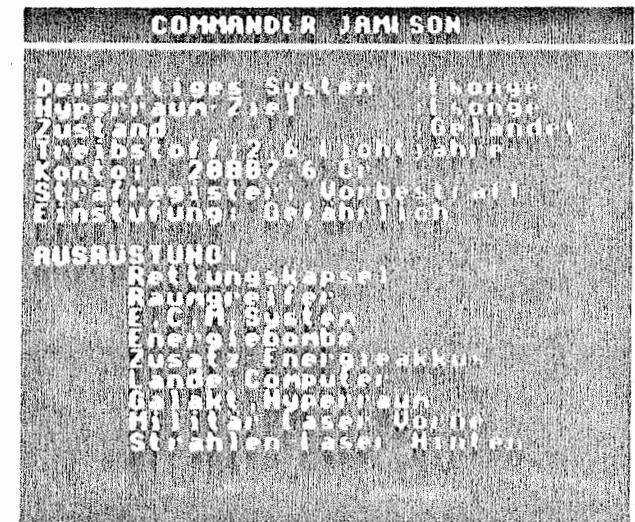
'Polizeibericht' nimmt Bezug auf Ihre persönliche Akte bei der Galaktischen Polizei. Ist sie 'SAUBER', haben Sie nichts zu befürchten. Sind Sie dagegen als VERBRECHER oder – schlimmer noch – als FLÜCHTIG ausgewiesen, werden Sie garantiert von Polizeischiffen angegriffen.

Die 'Einstufung' ist eine Eingruppierung auf der Basis Ihrer bisherigen Leistungen im Gefecht.

Neben einer Übersicht über die Schiffsausrüstung wird ebenfalls Ihr derzeitiger Kontostand sowie der Treibstoffvorrat angezeigt.

9

Die Status-Seite ist jederzeit durch Druck auf '9' abrufbar.



IHRE GEFÄHRLICHKEITS-EINSTUFUNG

Viel Können und große Geduld sind erforderlich, um Elite-Soldat zu werden. Denn bevor Sie Ihr Schiff stärker bewaffnen und zusätzliche Ausrüstung für den Cobra-Raumer kaufen können –, so z.B. Strahlen-Laser, weitere Raketen, Energiebomben, Landcomputer, galaktischen Hyperantrieb etc. –, müssen Sie Ihr Geschick als Händler bewiesen haben.

Bei Ihrem Flug durch den Raum zwischen den Sternen und beim Handeln müssen Sie mit Ihrem Gefährlichkeitsgrad leben. Sie fangen als HARMLOS eingestuft an. Überleben Sie die erste Auseinandersetzung werden Sie vielleicht als RELATIV HARMLOS eingestuft. Doch sobald Sie im Gefecht geschickter werden, begegnen Ihnen mehr und verschiedenartigere Schiffe. Das hat Gefechte unterschiedlicher Art im SystemRaum verschiedener Welten zur Folge. Sie werden als SCHWACH dann DURCHSCHNITT, darauf ÜBER DURCHSCHNITT und KOMPETENT eingestuft. Dann sind Sie GEFÄHRlich, schließlich TÖTLICH. Und am Ende werden einige wenige als ELITE klassifiziert sein.

Die von Ihnen vollzogenen Eliminierungen werden fotografiert und mittels TS ComDirect an die nächste GALCOP Polizeizentrale weitergeleitet. Ihre Einstufung als Kämpfer nimmt damit proportional zu.

Fliegen Sie Ihre Cobra vorsichtig und mit Bedacht. Denken Sie stets daran: Andere Piloten könnten zwecks Verbesserung ihrer Einstufung harmlose neue Händler angreifen, aber auch Vipern der Polizei (Das sind die Polizeischiffe). Bedienen Sie sich solcher Taktiken (oder setzen Sie auf schnelles Geld und illegalen Handel), werden Sie zwar höher eingestuft, aber: Ihre Polizeiakte verändert sich entsprechend von SAUBER über VERBRECHER bis GESUCHT. Und Sie sind als Staatsfeind Nummer Eins bei der Zentralen Föderationspolizei registriert. Was den Vorteil hat, daß Sie nie allein sein werden ...

Tastenfunktion

Status

9 Anfangs holt das Betätigen der Leertaste die Status-Seite auf den Schirm. Das ist mit '9' jederzeit ebenfalls möglich.



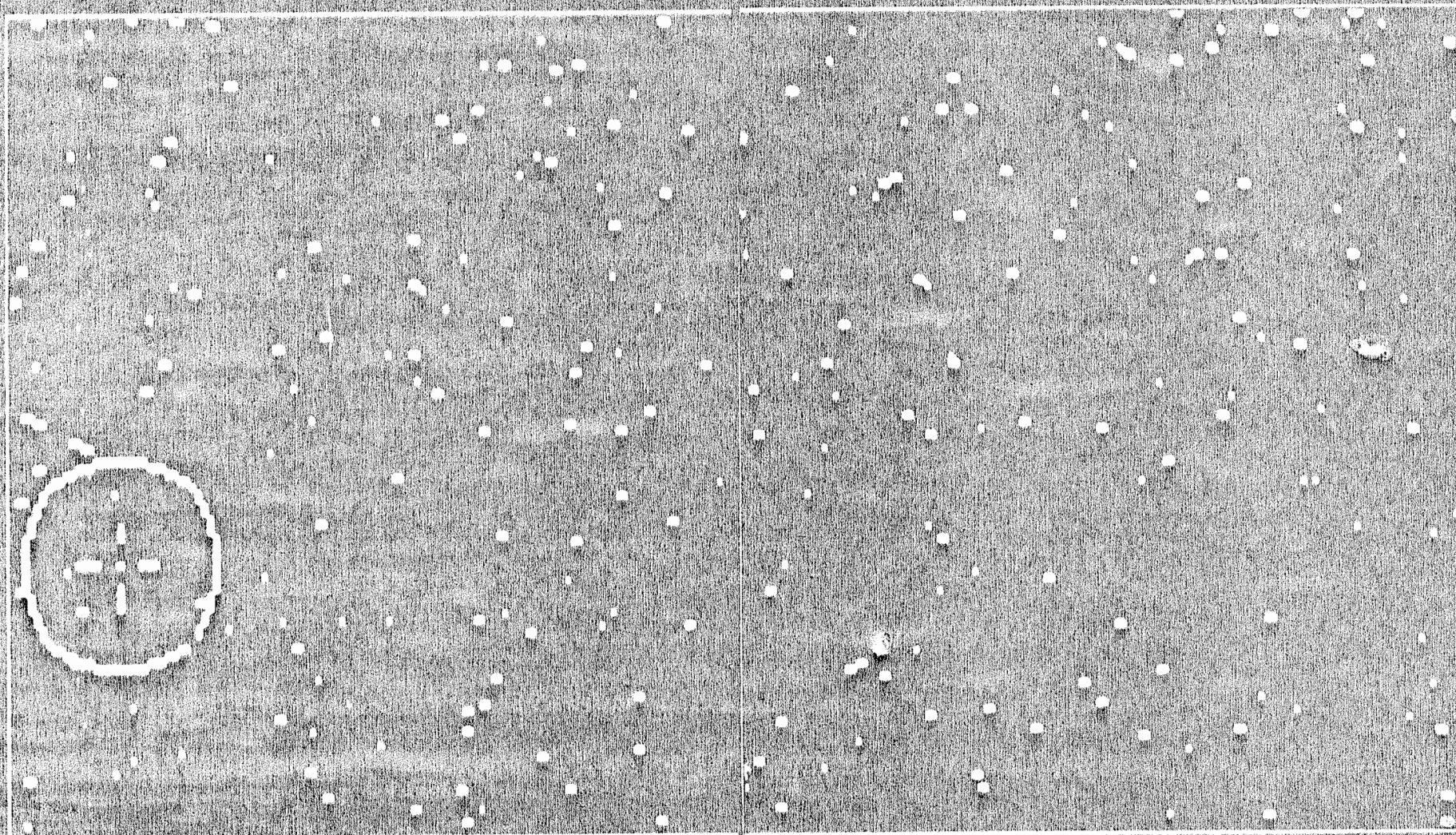
Navigation und Flug

Navigation

Die Galaktische Kooperative ist nur eine, wenn auch die größte, von zahlreichen Planeten-Föderationen. Sie unterhält Handelsbeziehungen und diplomatische Verbindungen mit über 2.000 Planeten in acht Galaxien. Das Staatssystem eines Planeten ist ein zu berücksichtigender Faktor bei der Navigation. Viele Planeten befinden sich im anarchischen Zustand und sind deshalb für den Besuch unzureichend ausgestatteter Schiffe zu gefährlich. Ein weiterer wichtiger Faktor ist die Wirtschaft, worauf im Abschnitt Handel noch ausführlich eingegangen wird.

Die Navigations-Strategie hängt natürlich von Ihrem ganz persönlichen Ziel ab. Falls Sie davon überzeugt sind, die Voraussetzungen für die Zugehörigkeit zur Elite zu erfüllen, werden Sie Ihren Weg durch die Galaxien mit Sorgfalt und großer Genauigkeit wählen. Es wird Ihr Bestreben sein, Ihr Schiff so gut wie möglich zum frühesten Zeitpunkt auszurüsten. Deshalb empfehlen wir Ihnen ein ausführliches Studium des Kapitels 'Handel' in diesem Handbuch. So können Sie eine profitable Handelsroute ausarbeiten und sich die dafür erforderliche Bewaffnung leisten. Sie haben zu entscheiden, wie gefährlich Sie leben wollen. Grundsätzlich gilt: Je mehr Risiken Sie in Kauf nehmen (Reisen zu gefährlichen Planeten oder Handel mit Konterbande), desto schneller rüsten Sie Ihr Schiff aus. Aber desto schneller werden Sie auch getötet. Sie werden feststellen, daß das (Über-) Leben in acht Galaxien eine Frage der Ausgewogenheit ist. Auf den ersten Blick mag eine blutige Auseinandersetzung mit entsprechendem Erfolg Vorteile bieten (Töten erhöht schließlich Ihre Einstufung) – Ihr Können und Ihre Erfahrung nehmen zu. Sie werden aber bald feststellen, daß Piraten eine nur sehr kurzlebige Karriere machen.

Erfolg ist in diesem Zusammenhang eine Ergänzung verschiedener Begabungen: Kampfgeist gehört dazu, doch Überlegung und das Treffen richtiger Entscheidungen sind ebenso wichtig.



Es gibt acht Galaxien (von denen dies eine ist) und über 250 bekannte Planeten in jeder Galaxis. Ein so gewaltiges Universum enthält wenig, was absolut vorhersehbar war. Es bietet unendliche Möglichkeiten für Abenteuer.

Nachstehend machen wir Sie mit allen Kontrollen vertraut, die Ihnen beim Planen einer Route durch die acht Galaxien nützlich sein werden.

NAVIGATIONSKONTROLLE

Zu beachten: Die Taste 1 darf noch nicht gedrückt werden!

Galaktische Karte

Diese Karte stellt alle erfaßten Welten innerhalb der Galaxis dar und zeigt Ihr eigenes Koordinatensystem auf. Der Sternen-Cursor kann zum Abtasten (Scannen) der gezeigten Welten zwecks Darstellung interessanter Handelsplätze verwendet werden.

Mit dem Joystick oder einer der Cursor-Steuerungstasten läßt sich das Zielkreuz auf den gewünschten Planeten setzen. Danach ist die '7' zu drücken.

Worlddata Verbindung

Die Orbit Space Behörde übernimmt keine Verantwortung für die Richtigkeit der übermittelten Informationen. Händler gewinnen aber so relative Kenntnisse über die Welt, deren Daten ausgegeben werden. Informationsbereich: Entfernung, Typologie der Hauptlebensform, Stufe landwirtschaftlicher oder industrieller Entwicklung, wobei die erreichte Stufe in Parametern zwischen 1 und 12 dargestellt wird. Die Regierungsform – Korporation bis Anarchie – ist wesentlicher Indikator für die Gefährlichkeit des Handels mit dem betreffenden System.



Durch '7' wird eine planetarische Statuskarte abgerufen. Ob Sie nun durch Kopfgeldjagd zu Reichtum kommen oder den ungefährlicheren Weg des traditionellen Händlers beschreiten, allenfalls sich verteidigen wollen – die politische wie wirtschaftliche Infrastruktur der Planeten sind für Ihre Reise durch die Galaxis kursbestimmend (Sehen Sie dazu Interplanetarisches Reisen und Handel).

Durch Betätigen der Taste '4' kehren Sie zur Karte zurück und erhalten Informationen über weitere Planeten.

Die größeren Kreuze zeigen die gegenwärtige Position Ihres Schiffes an. Der Kreis gibt an, wie weit Sie mit dem vorhandenen Treibstoff einen Hyperraumsprung machen können.

COPY oder B B bringt das kleine Kreuz auf das große zurück.

6 Lokale Navigationskarte: Hierbei handelt es sich um eine sehr dichte Karte aller Planeten im unmittelbaren Einzugsbereich der Welt, in der Sie eingedockt haben. Da die Cobra über eine maximale Hyperraum-Einzelsprungweite von sieben Lichtjahren verfügt, muß die Zielwelt sorgfältig ausgewählt werden. Der Ziel-Cursor zeigt in Verbindung mit der Worlddata-Verbindung gefährliche Welten und solche, bei denen Handel lohnend ist.

D Verschwindet das Kreuz vom Bildschirm, wird es mit der Taste 'B' zurückgeholt. Zu beachten ist ferner, daß mit Druck auf 'D' festgestellt werden kann, wie weit entfernt das dem Kreuz am nächsten befindliche System ist.

Tasten-Funktionen Navigation

5 Galaktische Karte

6 Lokale Karte

D Entfernung zum System

COPY oder B Cursor-Kreuz wieder holen

Kursor tasten oder  Rundumblick Cursor für lokale und galaktische Systeme

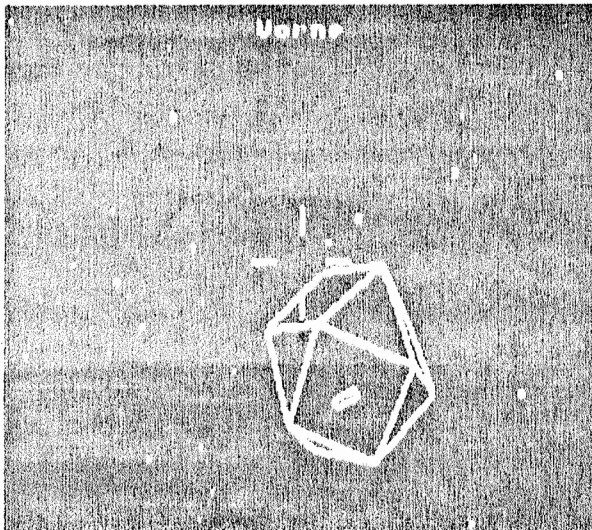
7 Daten im System

EINE CORIOLIS RAUMSTATION

Jede bei der Galaktischen Kooperative registrierte Welt verfügt über mehrere Coriolis-Raumstationen in unterschiedlichen Umlaufbahnhöhen. Coriolis Stationen sind neutral und werden von der Galkop und der jeweiligen Planetenregierung überwacht.

In fortschrittlicheren Systemen ersetzen neugestaltete dodekaedrische Stationen (Spitzname 'Dodo'-Stationen) die Coriolis-Stationen. Coriolis-Stationen sind als Hexaeder gestaltet. Sie drehen sich nur um eine Achse, die vertikal zum Planeten läuft. Eine Stationsseite ist dem Planeten ständig zugewandt. Auf dieser befindet sich auch die Andockschleuse.

Coriolis-Stationen wurden in den Laboratorien des GASEC (Galactic Astronautic and Space Exploration Centre) auf dem Planeten Vetitice entwickelt. Die erste Station wurde im Jahre 2752 in eine Umlaufbahn um den Planeten Lave gebracht.



Raumstationen sind Ladeumschlagplätze für interplanetare Schiffe und Fähren. Sie bieten den Piloten Unterhaltung und Quartier, die keinen 'Zug durch die Planetengemeinde' machen wollen.

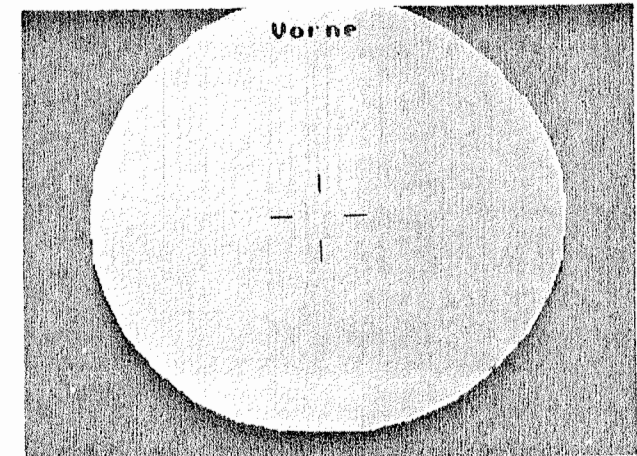
Coriolis-Stationen sind mit starken Verteidigungsschilden ausgerüstet (als Schutz gegen Piraten und vor Fehllandungen). Sie verfügen ferner über eine größere Viper-Kampfraumer-Flotte und mehrere größere Schiffstypen. Auf den einzelnen Flächen im Stationsinneren sind Liege- und Tankplätze vorhanden, ferner Städte, Krankenhäuser, Agrarbetriebe und Freizeitzentren.

Alle Coriolis-Stationen haben einen Standarddurchmesser von einem Kilometer. Bis zu 2.000 Schiffe finden darin Platz. Außerdem verfügen sie über die Kolonialisierungs-Grundausstattung für Humanoiden.

Verlassen einer Coriolis Raumstation und Annäherung an den Planeten Lave.

ABLEGEN VON DER RAUMSTATION

- 1 Nach Eingabe des Startbefehls empfehlen wir dem Piloten die 10 Sekunden währende technisch bedingte Kommunikationsunterbrechung (MemnSomn) auf dem Weg vom Dock-Terminal zum Coriolis Stationsausgang in Kauf zu nehmen, und somit auf die subjektiven Eindrücke bei diesem Vorgang zu verzichten. Auf dem Schirm wird beim Gang durch das Schutzfeld zum Coriolis-Eingang ein gebrochenes Muster gezeigt.



Steuerungs-Grundlagen

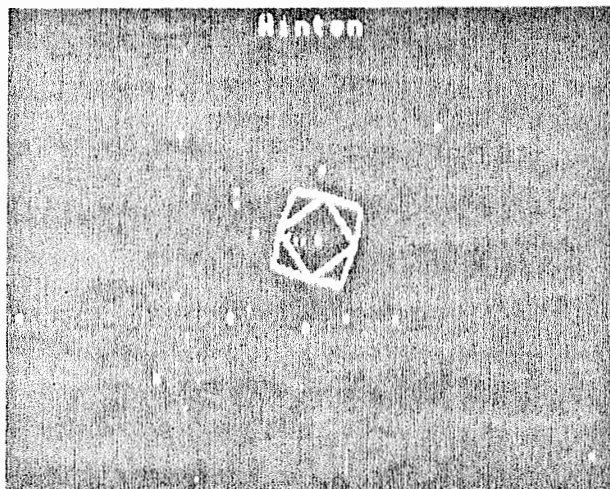
Erfolgreiches Fliegen des Cobra-Raumers erfordert Übung, obwohl er extrem manövrierfähig, sehr schnell und kampfstark ist. Beschleunigung und Abbremsen erfolgen auf Fingerdruck sofort:

- < (oder Joystick nach links) Drehung im Gegenuhrzeiger sinn
- > (oder Joystick nach rechts) Drehung im Uhrzeigersinn
- X (oder Joystick zurück) für Steigflug
- S (oder Joystick nach vorn) für Sinkflug

SPACE (Leertaste) zur Steigerung,
? zur Reduzierung der Geschwindigkeit

Höhen- und Gierungsmanöver erfordern bidigitale Bedienung der Tastatur (X,S,<,>).

Bei dem kleinen Punkt, der sich in dem großen Kreis (direkt über dem großen 'S') bewegt, handelt es sich um Ihren Kompaß. Der Punkt entspricht der Position der Raumstation. Ist der Punkt nicht solid, befindet sich die Raumstation hinter Ihnen. Ist der Punkt solid und im Zentrum des Kreises, sollten Sie die Raumstation direkt vor sich sehen können.



Blick achteraus auf die Coriolis Station, auf der Ihre Cobra ankerte.

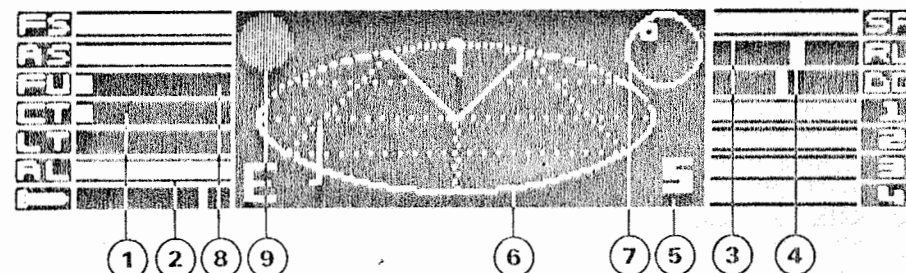
Üben Sie das Umkreisen der Raumstation und finden Sie diese mit Hilfe des Kompasses wieder.

Ihnen werden vielleicht andere Cobra-Schiffe begegnen. Es sind Handler, genau wie Sie, die nicht angreifen, solange Sie nicht schießen. Tun Sie dies aber, greifen sie entweder an oder fliehen. Sollten Sie die Cobras dazu benutzen, sich im Kampf zu üben, denken Sie daran, daß man Sie und Ihr Verhalten von der Raumstation aus beobachtet. Solange Sie sich in Sichtweite der Station befinden, wird Sie niemand angreifen, es sei denn, Sie stellen Unfug an.

Landung auf Planeten ist nicht möglich, und der Flug in Planeten oder Raumstationen birgt Lebensgefahr. Der Höhenmesser zeigt Ihren Abstand zur Oberfläche des Planeten, und der sollte nicht zu klein werden.

(Sind Sie ein neuer Pilot, haben Sie jetzt beste Gelegenheit, Andockmanöver an der Raumstation von Lave zu üben. Die Raumbehörden von Lave gestatten nämlich neuen Piloten eine unbegrenzte Anzahl von Übungsanflügen – und dies kostenlos. Diese Möglichkeit wird bei Angriffen oder wenn die Coriolis-Station nicht über genügend freien Landeraum verfügt, aufgehoben. Beachten Sie bitte die Illustrationen im Kapitel "Landevorgang".

INSTRUMENTEN-ANZEIGE



1
Temperaturanzeige: Die Kabinentemperatur steigt, wenn sich Ihr Schiff zu nahe an einer Sonne befindet.

2
Höhenmesser: Ihre Höhe über dem Bestimmungsplaneten kann gefährlich sein. Zu niedriges Fliegen über der Oberfläche endet tödlich.

3
Bei Annäherung an einen Planeten sollte maximale Schubkraft nach vorn beibehalten werden. Sie ist beim Anflug auf eine Raumstation zu reduzieren und beim abschließenden Dock- bzw. Landevorgang auf Beinahe-Null zu bringen.

4
Der Neigungsmesser zeigt Links-/Rechts-Rollen sowie Heben und Senken an.

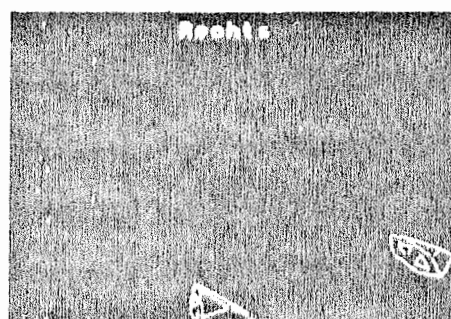
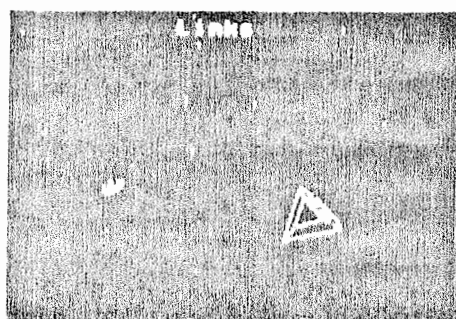
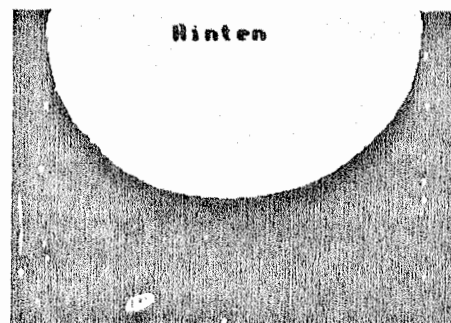
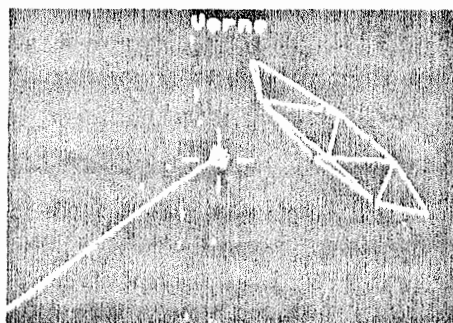
5
S verweist auf die Raumstation und zeigt an, daß Sie sich im Zielflug darauf und damit in ihrem Verteidigungsbereich befinden.

6
Flug-Rastertaster: Dieses hochentwickelte Instrument gibt einen dreidimensionalen Blick auf den Weltraum in unmittelbarer Schiffsnähe, betrachtet von einem dahinter und darüber liegenden Beobachtungspunkt. Innerhalb seiner Reichweite ist die Position jedes Schiffes exakt bestimmbar.

7
Kompaß: Er richtet sich zuerst auf einen Zielflugplaneten aus, solange dieser noch außer Reichweite des Flugweg-Tasters ist. Gelangt die Ihnen nächstgelegene Raumstation in seine Reichweite, richtet er sich auf diese aus. Ist der Punkt nicht solid befindet sich das Objekt hinter Ihnen. Sobald er solid wird und sich im Zentrum des Kompaß liegt, müßten Sie es durchs Frontfenster sehen können.

8
Treibstoffanzeige.

9
Status-Zeichnung: Ist die Zeichnung grün, sind Sie sicher. Besteht die Möglichkeit einer Gefahr, wird die Zeichnung gelb. Bei akuter Gefahr wird sie rot. Blinkendes rot bedeutet kritische Gefahr. Ursache der Gefahr können Piraten. Annäherungsflug on die sonne usw, sein.



Nach Ablegen von der Raumstation haben die Tasten 1, 2, 3 und 4 andere Funktionen: Sie erlauben Sicht nach vorne, Hinten, links und rechts.

FLUG ZUR ZIELWELT

Hyperraum-Steuerung und Verwandtes

Nach Verlassen der Raumstation befinden Sie sich in niedriger Umlaufbahn über dem Planeten Lave. Sie fliegen langsam. Reduzieren Sie Ihre Geschwindigkeit auf absolutes Minimum, bevor Sie die Astrogation-Daten für den Hyperraumsprung eingeben.

1,2,3,4 Die Tasten 1, 2, 3, 4 erlauben nur während des Raumfluges Blick nach allen Seiten.

H Durch Druck auf 5 oder 6 wird eine Karte dargestellt (entweder die galaktische oder die lokale). Führen Sie nun das kleinere Kreuz auf einen größeren Planeten, drücken Sie erst 1, dann 'H'. Nach kurzer Verzögerung werden die Hypersprung-Motoren aktiviert.

Nach Eintreffen in einem neuen Planetensystem und nach Austritt aus dem Hyperraum, befinden Sie sich in einiger Entfernung von Ihrer Zielwelt. Das entspricht den GC Flugvorschriften.

J Selbst in den sichersten Systemen gibt es unvorhersehbare Gefahren. Es ist deshalb empfehlenswert, sich so schnell wie möglich in eine Umlaufbahn und damit in den Sicherheitsbereich einer Raumstation zu begeben. Geben Sie Maximalschub. Hierbei können Sie die Raumsprung-Möglichkeit (J) voll nutzen. Interplanetare Sprünge sind (wegen der Interferenz-Muster) nicht möglich, wenn sich ein anderes Schiff, ein Planet oder eine Sonne in unmittelbarer Umgebung befindet. In diesem Fall erfolgt ein akustisches Warnsignal.

Kurz darauf wird Ihr Schiffscomputer das Ortungssignal der nächst gelegenen orbitalen Raumstation empfangen. Ihr Kompaß wird entsprechend auf dieses Signal statt auf die Zielwelt justiert. Sobald sich die Cobra im Tast- und Schutzbereich der Coriolis-Station befindet, wird der Flugkontroll-Taster sie mittels Traktorstrahl hereinholen. Sie befinden sich damit im Schutzbereich der Station. Ihr Taster meldet 'S', solange sich die Raumstation im Einzugsbereich befindet.

Hyperraum-Antrieb zwischen Galaxien

G dann H Der intergalaktische Hyperraum-Antrieb ist teuer und nur auf Planeten mit einer technologischen Stufe von 10 und mehr zu bekommen. Er kann nur einmal verwendet werden, und bringt Sie zu einem System in einer völlig neuen Galaxis (d.h. vier neue Karten). Es gibt acht solcher Galaxien. Nach acht Sprüngen kehren Sie in Ihre Ausgangs-Galaxis zurück. Der Intergalaktische-Hyperraumantrieb wird durch Drücken von G dann H aktiviert.

ANDOCKEN

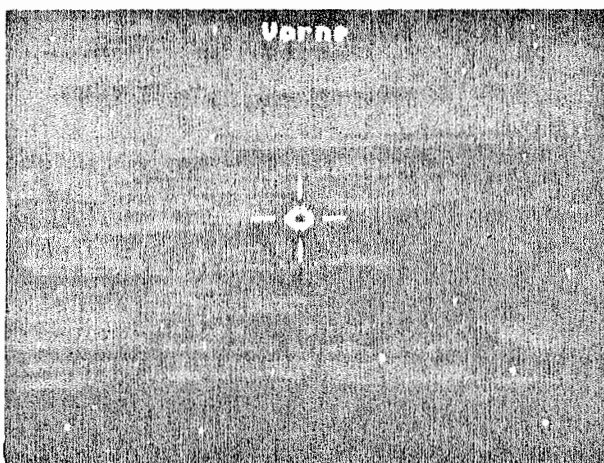
Das Docken an eine Coriolis-Station ist nur dann leicht, wenn man das Schiff mit einem automatischen Landecomputer ausgerüstet hat (der im diesem Falle durch 'C' aktiviert wird). Das Lehrbuch der Flotte empfiehlt folgende Anflugs- und Landetechnik.

Nach Ortung nähern Sie sich der Coriolis-Station. Die Eingangstunnel zu den Stationen liegen stets auf der dem Planeten zugewandten Seite. Fliegen Sie in Richtung Station und dann unter Berücksichtigung der Flughöhe auf den Planeten zu. Wenn Sie jetzt einen Halbkreis fliegen, steuern Sie Ihr Schiff auf den Einflugsektor zu.

Unmittelbar vor dem Andocken muß die GESCHWINDIGKEIT FAST NULL betragen. Landefehler können verhängnisvoll sein oder aber nur zur Folge haben, daß Sie die Schleuse streifen, wobei ein Deflektorschild oder mehrere verlorengeht oder Sie die Ladung verlieren. Zur Gegensteuerung der Rotation der Station muß die Drehbewegung der Cobra manuell durchgeführt werden. Der Eingangstunnel muß so horizontal wie möglich angefliegen werden.

Bei erfolgreichem Docken wird der Stationsschutzschild durchdrungen, und auf dem Bildschirm erscheint das durchbrochene Muster. Die Liegeplatzzuweisung und der entsprechende Vorgang erfolgen automatisch.

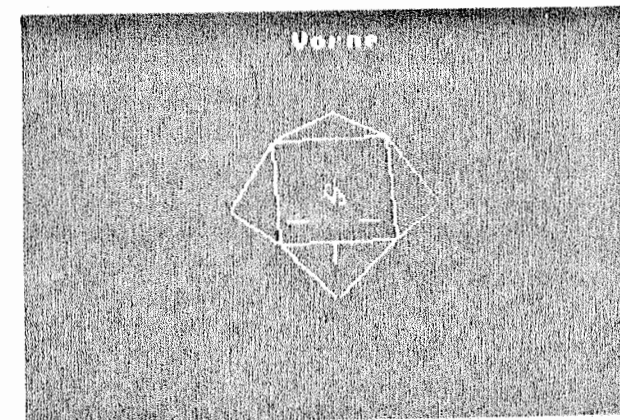
Die Landevorschrift wie die Ordnung für Orbitale Raumstationen sind umfangreich und im GK Orbit and System Space Code als Veröffentlichung des *Federation Planet Bureau* erhältlich.



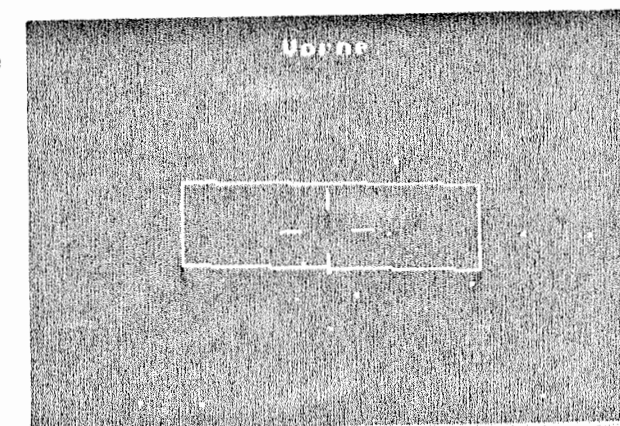
Beschleunigen Sie Richtung Lave, nehmen Sie dann Schub zurück, darauf Null-Schub und eine Drehung in Richtung Station.

ANDOCKEN
Üben Sie das Andocken, bevor Sie durch den Hyperraum zu Ihrer Zielwelt fliegen, indem Sie wieder auf einer Lave-Station landen.

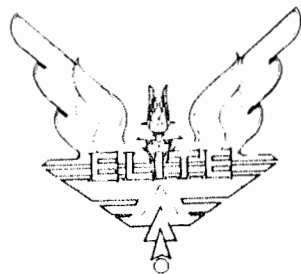
Bringen Sie die Station ins Gesichtsfeld, fliegen Sie langsam darauf zu – zum Schiff Null-Beschleunigung. Haben Sie die Stations-Schleuse erreicht, korrigieren Sie die Kreiselbewegung Ihres Schiffes solange manuell mit den Links-/Rechts-Roll-Kontrollen (<>), bis die Schleuse horizontal vor Ihnen liegt.



Langsame Geschwindigkeit vorausgesetzt, werden Sie auch ein eventuelles Schrammen der Schleusenwände überleben. Allerdings nehmen Ihre Schutzschilde dabei Schaden.

**Tastenfunktionen****Flug**

1	Start
Leertaste	Mehr Schub
J	Raumsprung (interplanetar)
?	Weniger Schub
<	Rollen im Gegenuhrzeigersinn
>	Rollen im Uhrzeigersinn
S	Sinken
X	Steigen
H	Hyperraum
G dann H	Intergalaktischer Hyperraumantrieb
C	Landecomputer an

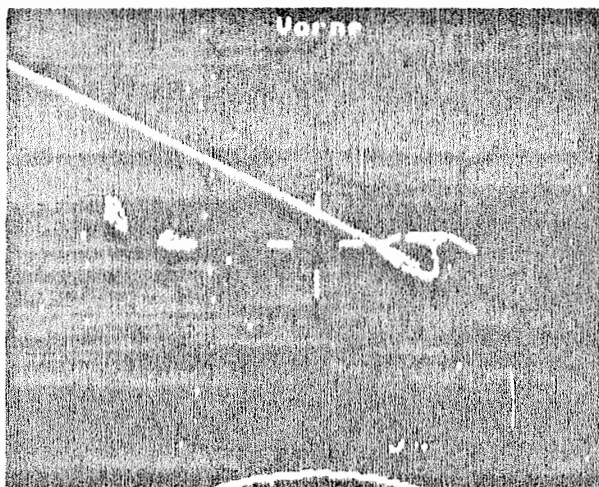


Interplanetarischer Flug

Kampf während des Fluges

KAMPF-PROTOKOLL

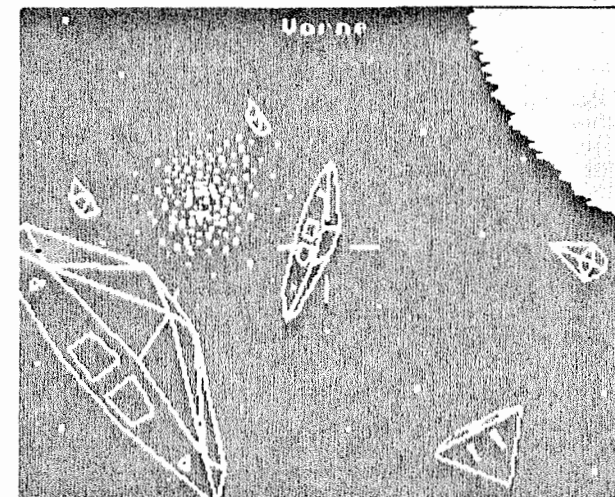
Nicht alle Schiffe in der Tiefe des Raums, auch nicht kleine Kampfraumer, sind Piratenschiffe. Die meisten Raumfahrzeuge werden auf feindselige Handlungen feindselig reagieren. Greifen Sie einen Polizeiraumer an oder handeln Sie mit Konterbande (siehe Kapitel HANDEL), wird Ihre Einstufung in VERBRECHER (Gefährlich) oder noch höher umgewandelt. Zerstören Sie Piratenschiffe oder eliminieren Sie Thargoidische Eindringlinge (oder Asteroiden), bekommen Sie eine Prämie als Belohnung. Schießen Sie auf die Coriolis-Raumstation, werden Sie von deren Abfangjägern (Viper Kampfraumer) angegriffen.



Bereiten Sie sich darauf vor, Ihre Gegner taktisch zu überlisten. Schnelles Reaktionsvermögen reicht im allgemeinen nicht.

MANÖVRIEREN

Der Cobra Handelsraumer ist schnell und hat einen kleinen Wendekreis (der bei Höchstgeschwindigkeit größer ist). Damit ist er ein ideales Kampfschiff bei der Auseinandersetzung mit Rotten von Feindschiffen. Den meisten angreifenden Raumern ist er allein durch Geschwindigkeit überlegen. Raketen sind allerdings schneller. Bei Angriffen größerer, weniger manövrierfähiger Schiffe haben sich Manöver wie Drehen, Geschwindigkeitswechsel Schnell-Langsam und Kurswechsel als sehr effektiv erwiesen. Plötzliches Abbremsen bei gleichzeitiger 180 Grad-Wende mit anschließendem Schub-Geben bringt häufig Vorteile gegenüber verfolgenden Feindschiffen.



ANZEICHEN VON GEFAHR

Können Sie keinen Interplanetaren Schnellsprung J zu einem Planeten ausführen, befindet sich ein Schiff in der Nähe. Es könnte gefährlich sein.

Zeigt der Status-Schirm während des Fluges GELB oder ROT an, sollten Sie sich auf eine Kampfhandlung vorbereiten.

Blitzende Linien auf einem der Schirme bedeuten, daß Sie mit Lasern beschossen werden.

Trifft Laserfeuer die Deflektorschilde, hören Sie ein helles, schrilles Geräusch. Achten Sie auf Laserstrahlen, die direkt den Rumpf treffen. Bei Leertreffungen hören Sie ein dumpf-schrilles Geräusch. GEFAHR.

Eine Rakete im Anflug wird erkannt, geortet, worauf eine Alarmmeldung auf dem Hauptschirm aufblitzt.

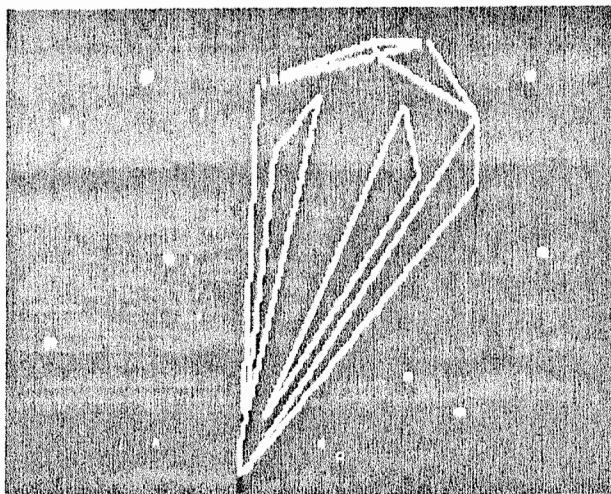
Einige Raumpiloten sind mutiger als andere, und manche Piratenschiffe drehen ab, wenn sie auf heftigen Widerstand stoßen. Andere dagegen scheinen keine Furcht zu kennen – den Kapitänen der Thargodien-Schiffe wurde das Angstzentrum im Gehirn chirurgisch entfernt.

MÖGLICHE FEINDE

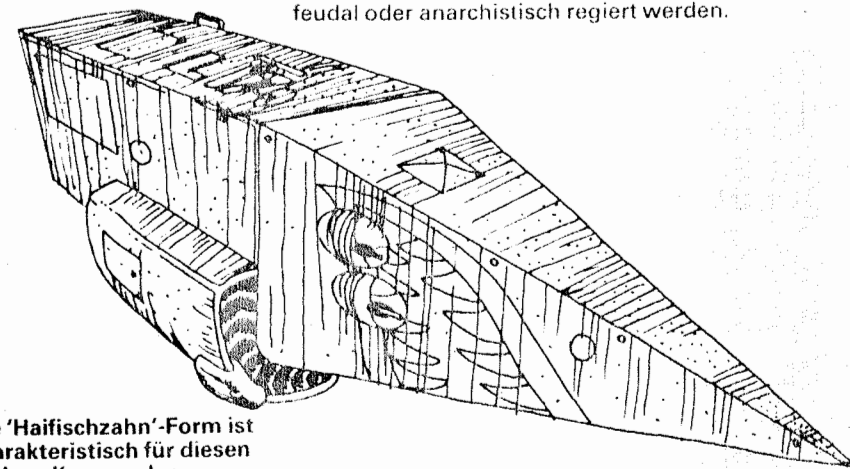
Einzelgänger – wie Cobra-Piloten – sind ständig Gefahren durch andere Raumfahrer ausgesetzt. Deshalb ist die Kenntnis um andere Einzelgänger, Banditen und Prämienjäger lebenswichtig.

Prämienjäger

Solange Sie nicht in den Polizeiakten als GESUCHT geführt werden, und besonders dann, wenn Sie eine hohe Einstufung als Kämpfer haben, werden sich Prämienjäger um ein so unbedeutendes Schiff wie eine Cobra MK 3 wenig kümmern. Die wirklichen Killer kreuzen in den schlanken, sehr gefährlichen Fer-de-Lance Licht-räumen, in denen sie zuweilen monatelang unterwegs sind. Prämienjäger findet man außerhalb des Orbitalraumes immer, besonders bei Welten, die als 'gefährlich' klassifiziert sind. Ihre Einstufung als Kämpfer ist immer TÖDLICH oder ELITE. Prämienjäger identifizieren sich selten bei Begegnungen mit anderen Schiffen. Fühlen sie sich durch die zu große Nähe belastigt, töten sie normalerweise.



Das Fer-de-Lance- Schiff wurde von der Zorgan Petterson Group (Zee Pee Gee) entwickelt und ist bevorzugter Raumer schneller Prämienjäger und unabhängiger Handelsunternehmen. Ein hochentwickeltes Schiff für Handel, Kampf und Vergnügen gleichermaßen geeignet.



Die 'Haifischzahn'-Form ist charakteristisch für diesen Python-Kreuzer der Tiefraum-Klasse. Er könnte einem galaktischen Freibeuter oder Piraten gehören.

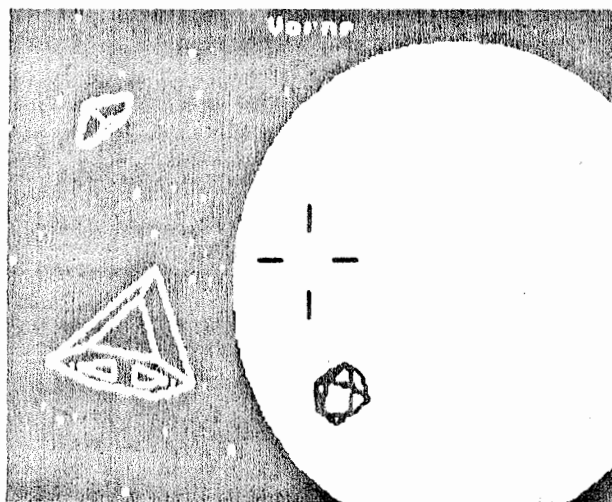
Piratenschiffe

Es gibt mehrere Möglichkeiten, ein im Raum fliegendes Schiff als 'von Piraten besetzt' zu identifizieren. Diese zu kennen ist lebenswichtig, da Piraten und Renegaten jedes Schiff für ihre Zwecke benutzen, ob es sich um ein "Worm" oder eine riesige "Python" handelt. Piraten gibt es überall in der Galaxis. Man findet sie aber vor allem in instabilen Welten der GalKop, besonders bei jenen, die feudal oder anarchistisch regiert werden.

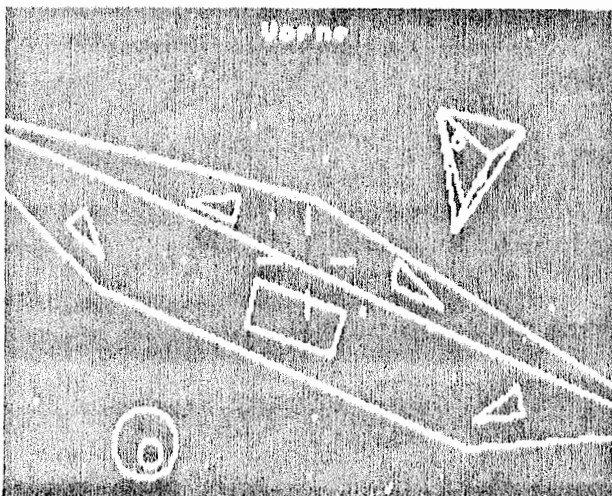
Kleine Schiffe, die in großer Entfernung von Planeten fliegen, sind Piraten. Große Schiffe in einem Konvoi von unterschiedlichen kleinen Kampfraumern sind Piraten. Schiffe, die sich nicht identifizieren, sind Piraten. Welten, die von Autokratien oder Familien beherrscht werden, sind oft ungefährlich, da die Piraten für ihr Nichtangreifen Geld bekommen haben. Piraterie ist ein großes, ertragreiches Geschäft. Jeder Händler, dem sein Leben lieb ist, muß die Zeichen deuten können, die auf die Präsenz von Piraten hinweisen.

Polizei

In einer Kooperative von Welten, die so komplex wie die 2040 Planeten umfassende Galaktische Kooperative ist, kann die Polizei gleichermaßen gefährlich oder hilfreich sein. Das Viper GH Class PulseShip, sehr schnell und sehr wendig, ist ein typischer Polizeiraumer. Sie sind bei allen Coriolis und Dodec-Raumstationen ständig in Bereitschaft und greifen eine Piraten oder einen gesuchten Händler in Sekundenschnelle an. Sie nehmen niemanden fest, sondern zerstören. Die unterschiedlichen Kommissariate sind mit der Verfolgung verschiedener Delikte betraut – Drogenhandel, Trunkenheit am Raumschiff, Steuer, psychopathisches Schießen, Piraterie, Sklavenhandel, usw. –, doch sie alle verfügen über kleine Flotten dieser sehr schnellen Viper Patrouillen-Raumer.



Das Viper Polizeischiff ist ein extrem manövrierfähiger Kurzstrecken-Abfangjäger.



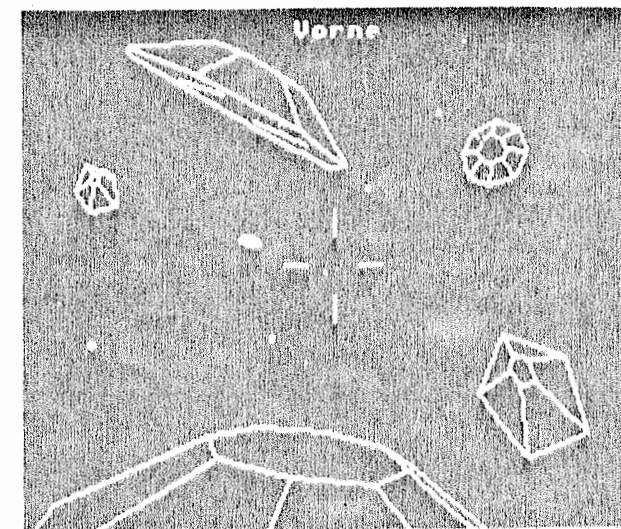
Hier sieht man den Mamba-Kampfraumer deutlich, von Piraten als Gegenstück zur Viper entwickelt. Er ist schnell, manövrierfähig und groß genug, um zwei Raketen mit Zielsuchköpfen sowie zehn Tonnen Fracht zu transportieren.

Invasionsschiffe der Thargoiden und Thargonen

Thargoiden sind die gefährlichsten Feinde der Menschheit. In den acht Galaxien gibt es mindestens 50 Kriegszonen zwischen der Menschheit und den Thargoiden. Diese hoch technisierte, insektoide Lebensform befindet sich im Krieg mit 17 weiteren raumfahrenden Lebensformen. Thargoiden kämpfen immer, und einige von ihnen sind menschlichen Kampfpiloten vom Status Elite ebenbürtig.

Das Gros der Thargoiden Raumflotte ist zwar derzeit von der Galaktischen Flotte im Intergalaktischen Raum gebunden, doch einige der kleineren Kampfschiffe dringen gelegentlich in den von Menschen beherrschten Raum ein. In Relation zu ihrer Größe sind die Schiffe extrem schnell und verfügen über ein Raketenabwehrsystem (ECM-System). Hinzu kommt, daß die meisten

Für die Zerstörung eines Thargoiden Invasions-Schiffs zahlt die Galaktische Bank eine stattliche Prämie. Thargoiden sind Ihr gefährlichster Gegner, der neben seiner schiffseigenen Feuerkraft auch ferngesteuerte Killer-Raumer, sogenannte 'Thargonen' aktivieren kann. Zerstören Sie jedoch das achtseitige Mutterschiff, werden die 'Thargonen' deaktiviert.



Thargoiden-Kampfschiffe mit mehreren kleinen ferngesteuerten "Thargon-Killer-Raumer" ausgestattet sind, in die ein einzelner sehr starker Pulse-Laser eingebaut ist. Die Galaktische Flotte entwickelt derzeit ein eigenes vergleichbares Tiefraum-RemCraft und zahlt deshalb hohe Prämien für jeden ihr übergebenen "Thargon-Killer-Raumer".

(Anmerkung: Die Prämie für die Zerstörung jedes Invasionsschiffs der Thargoiden ist sehr hoch. Man vermutet, daß die Raumkreuzer der Thargoiden sich im Witch-Space (Hyperraum) aufhalten können und durchspringende Schiffe zerstören.

ANDERE TYPEN IM RAUM

Felsen-Einsiedler

Das sind Piraten, alternde Prämienjäger oder Geächtete, die auf Asteroiden Lebensraum geschaffen haben. Normalerweise entscheiden sie sich für große Asteroiden und setzen Warnsignale für Mineraliensucher. Das Gal-Kop Gesetz schützt Felsen-Einsiedler. Da die Asteroiden aber ohnehin zumeist ausgehöhlt sind, nützt es einem wenig, dort etwas "abbauen" zu wollen.

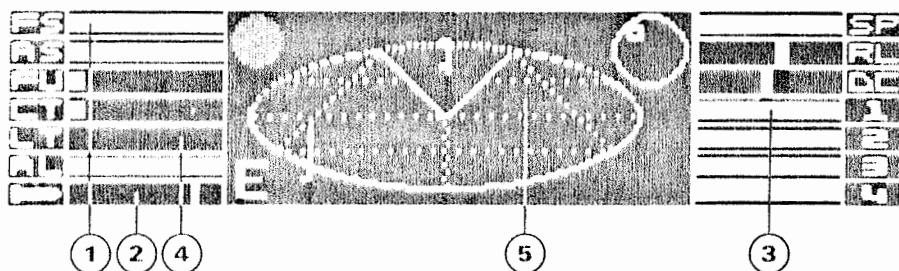
Generations-Schiffe

Bevor der WS Thru-Space Antrieb mit allen seinen Varianten entwickelt wurde, erfolgten interstellare Reisen in riesigen, sich selbst erhaltenden Umweltschiffen – den Generations-Schiffen –, von denen die meisten heute geortet sind und deren Kurse genau beobachtet werden. Über 70.000 dieser gewaltigen Schiffe durchkreuzen die Galaxis. Einige davon bereits in der 30. Generation. Wer ein solches Schiffe behindert, wird geächtet.

Raumbagger

Diese gewaltigen Fabrikschiffe findet man überall da, wo es Kriege gab, eine Invasion der Thargoiden oder eine Naturkatastrophe. Die Bagger, über 40 Meilen lang, stellen eine eigene Lebensform dar. Bagger sind riesige Städte im Weltraum, die sich durch Trümmer und Zerstörung versorgen. Sie sind schwer bewaffnet und werden von wieder instandgesetzten Kampfraumern begleitet. Ihnen ist unbedingt auszuweichen.

KAMPFANZEIGE



1 Die Energieversorgung der Schutzschilde erfolgt durch Energieaggregate vorn und achtern.

2 Raketen-Status zeigt die Anzahl der Raketen an Bord und ihren Zustand an. 'Auf Ziel gerichtet' (grün) oder 'nicht gerichtet' (schwarz) oder 'gesichert und feuerbereit' (rot).

3 Energievorräte erschöpfen rasch, wenn die Schutzschilde Dauerfeuer ausgesetzt sind. Die Verwendung von Lasern oder eines ECM-Systems erschöpft sie ebenfalls. Sobald der vierte Speicher benutzt wird, blitzt die Meldung ENERGIE KNAPP auf dem Bildschirm auf. Durch Absorption von Oberflächenstrahlung werden die Energievorräte unter normalen Umständen automatisch wieder aufgeladen.

4 Bei Dauerfeuer der Schiffslaser steigt ihre Temperatur ständig. Bei Überhitzung der Zentraleinheit, fällt ein Laser vorübergehend aus, zerstört das System aber nicht.

5 Mit dem 3-dimensionalen Taster lässt sich exakt feststellen, ob sich ein Schiff vor, hinter, über, unter oder seitlich von Ihnen befindet. Die vertikalen Balken zeigen das an.

ANGRIFFSWAFFEN

GEGENSTAND	TECHN. STUFE	PREIS/CR
Treibstoff	Überall	unterschiedlich
Rakete	Überall	30
Zusatz-Laderaum	Überall	400
ECM-System	2	600
Pulse Laser	3	400
Strahlen-Laser	4	1.000
Raumgreifer	5	525
Rettungskapsel	6	1.000
Energiebombe	7	900
Zusatz-Energieakku	8	1.500
Lande-Computer	9	1.500
Gal. Hyperraum-Antrieb	10	5.000
Asteroiden Laser	10	800
Militär-Laser	10	6.000

Mit '4' werden Waffen und andere – unkriegerische – Hardware angeboten.

Laser

In der Grundversion ist nur der Bug mit Pulse-Lasern ausgestattet. Folglich gibt es keine Meldung über rückwärtig oder seitlich angebrachte, solange nicht genügend Geld für den Erwerb vorhanden ist (durch Kampf oder Handel). Wie nachstehend dargelegt wird, ist – entsprechendes Kapital vorausgesetzt – die Umwandlung von Pulse-Lasern in stärkere Strahlen-Laser möglich.

- A Die Astrogations-Tastatur der Cobra verfügt nur über eine Laser-Feuer-Taste (A). Piloten mit Joystick benutzen natürlich den Feuerknopf. Selbst bei voll ausgerüstetem Schiff kann jeweils nur ein Laser aktiviert werden. Überhitzte Laser feuern nicht (Beobachtung des Laser-Temperatur-Anzeigers erforderlich).

Laser gehören zur Grundausstattung aller Raumer.

Pulse-Laser werden auf Planeten der technischen Stufe 3 und höher angeboten (siehe Kapitel HANDEL). Strahlen-Laser werden ab der technischen Stufe 4 und höher angeboten. Wird ein Pulse-Laser durch einen Strahlen-Laser ersetzt, erfolgt eine Rückvergütung des Pulse-Laser-Preises nach Montage.

Pulse-Laser-Spezifikation: Ingram Modell 1919A4 Pulse-Laser sind für alle Montage-Positionen geeignet, besonders empfehlenswert aber für achterliches Feuer. Er schießt unterbrochenes Feuer bei einer Lauflänge von 610 mm. Die Zyklus-Rate liegt bei 1.500 RoPM. Der Lauf besteht aus extrem starker Allutium-Fraser, die mit QuQorianischem Kunststoff gehärtet wurde. Die Energieversorgung erfolgt direkt über die in den Hauptantrieb des Schiffs integrierten Energie-Akkus. Jeder Laser kann bis zu 267 mm starkes Flux-versiegeltes Metall durchdringen.

Strahlen-Laser Spezifikation: Für Bug-Feuer wird das Ingram Modell M1928A2 sehr empfohlen. Strahlen-Laser geben Dauerfeuer ab, bis zu 150 Schuß parallel. Der Lauf besteht aus Allutium +, kombiniert mit gespanntem Kunststoff. Wie beim 1919A4 Pulse-Laser erfolgt die Energieversorgung über die Hauptaggregate. Strahlen-Laser durchdringen bis zu 410 mm starkes FL-Metall.

Militär-Laser sind die am weitesten entwickelte Waffe dieser Art. Sie kosten das Fünffache eines Pulse-Lasers und sind nur auf Planeten der technologischen Stufe 10 zu haben. Ihre Wirkung ist extrem.

(Siehe auch: Bergbau-Laser im Abschnitt 'Ausrüstung allgemein')

Militär-Laser Spezifikation: Reichweite und Durchdringungsfaktor sind doppelt so hoch wie beim Modell Ingram 1928A2 Strahlen-Laser. Mit diesem System debütiert Lance & Ferman auf dem Markt. Das für wirksame und relativ preiswerte Raketen systeme bekannte Unternehmen hat mit dem Militär-Laser ein völlig neues Produkt geschaffen. Der LF90 ist das derzeit verfügbare, computergesteuerte Modell, das mit einer x4SUSAT-Visiereinrichtung geliefert wird.

Raketen

Raketen sind überall erhältlich, egal auf welcher Zielwelt. Allerdings können maximal nur vier gleichzeitig transportiert werden. Es handelt sich dabei um ausgesprochen wirksame Waffen, die von größeren Raumern befördert werden. Ist eine Rakete auf Ihr Schiff im Anflug, warnt Sie Ihr Bordcomputer mit einer Meldung auf dem Bildschirm. Sie müssen der Rakete ausweichen, wenn Ihr Schiff nicht mit einem ECM-System (siehe dort) ausgestattet ist. Trifft eine Rakete Ihr Schiff, kann ein frisch aufgeladener Schild völlig geleert werden. Ist die Schild- oder Allgemein-Energie zu niedrig, hat das katastrophale Folgen für Sie.

Vor dem Abfeuern einer Rakete muß sie aufs Ziel programmiert werden. Nach dem Abfeuern sucht sie das Ziel und zerstört es, es sei denn, Ihr Gegner führt eine der zuvor beschriebenen Abwehrmaßnahmen durch. Der Raketenstart-Mechanismus arbeitet sehr zuverlässig und ist kaum blockiert. Raketen können in allen Richtungen aufs Ziel programmiert werden (1, 2, 3, 4).

Die Zielsequenz wird durch Betätigen der Taste 'T' ausgelöst. Einer der Raketen-Status-Indikatoren auf dem Astrogations-Panel färbt sich dann gelb. Gelangt ein mögliches Ziel ins Fadenkreuz, richtet sich die Rakete automatisch darauf, und die Raketen-Statusanzeige färbt sich rot. Ein Piep-Ton informiert Sie zusätzlich.

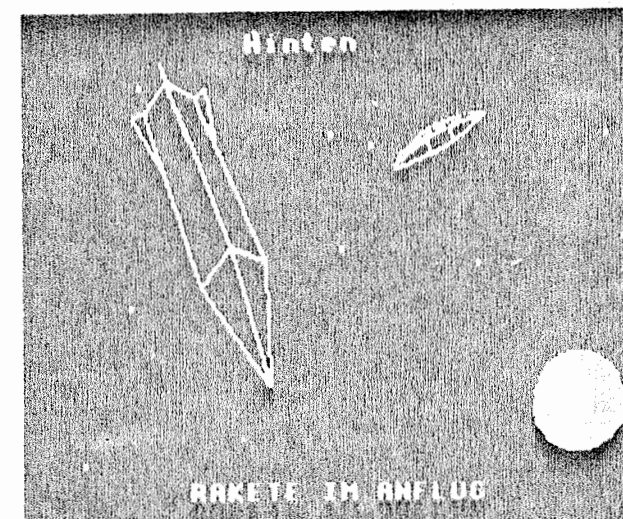
M und U

Mit der 'M'-Taste wird die Rakete abgefeuert. Durch Druck auf 'U' kann der Vorgang jederzeit vor Initialisierung abgebrochen werden.

Raketen Spezifizierung

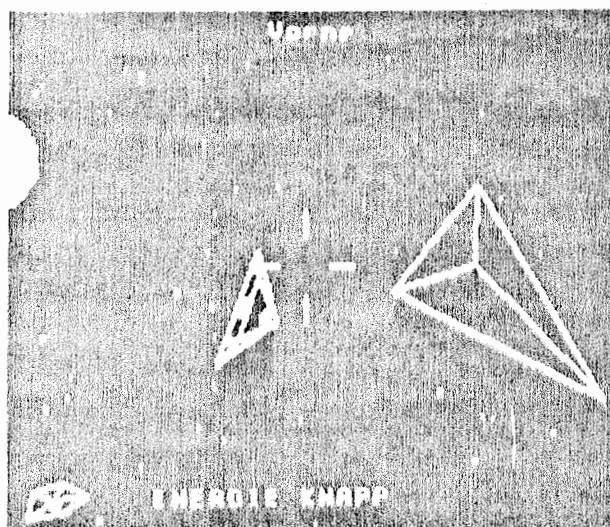
Zur Zeit werden Lance & Ferman Raketen mit Zielsuch-Automatik (4x4) für kombinierte Handels/Kampfschiffe kleiner Klassen empfohlen. Für kombinierte Bewaffnung sind sie ebenso geeignet. LF-Raketen sind mit 2IL-135 Steuersystemen ausgestattet und verfügen wahlweise zusätzlich über manuelle Steuerungsmöglichkeit. Der Sprengkopf ist mit Terminal 9 gefüllt, die 4x4 ist gegen alle bekannten Abwehrsysteme unempfindlich, mit Ausnahme der ECM-Systeme. Die Leistungsfähigkeit liegt bei Megazon Zerstörungskraft 7. Der Prototyp wurde erstmals 2987, während der Ineranischen Kriege verwendet.

Leicht erhältlich und zu einem Preis von 30 Credits relativ billig sind Raketen – eine extrem wirksame Waffe. Mit 'T' werden sie aufs Ziel gerichtet, sobald ein Gegner in Sichtweite ist (das bestätigt ein Beep-Ton). 'M' startet sie. Durch Druck auf 'U' erfolgt Entschärfung. Das Bild zeigt, daß die Energievorräte des Schiffs sehr gering sind.



TAB Energiebomben werden auf Planeten ab der technologischen Stufe 7 angeboten. Sie können nur einmal benutzt werden. Die Aktivierung erfolgt durch Betätigung der (TAB taste). Sie zerstört alle anderen in der Nähe befindlichen Schiffe, Asteroiden und Raketen.

Energiebomben-Spezifizierung: Bei der Medusa Pandora Zielsuch-Energiebombe (erhältlich auf Planeten der technologischen Stufe 7 und höher) handelt es sich um eine taktische Waffe mit dem Megazon Zerstörungskraft-Wert 13. Wirkungsradius: 9000 km. Sie wurde in den Klaus-Kline-Laboratorien für Mehrfrontenkrieg entwickelt unter Verwendung der "Zünder-und-Verschwinden" Techniken.



ABWEHRMASSNAHMEN

Sicherheitszone

Der Orbital-Bereich um die Coriolis Raumstation ist sicher. Die Verteidigungseinrichtungen der Station helfen Ihnen. Der Aufenthalt im Sicherheitsbereich wird durch ein Signal unterhalb des Kompaß signalisiert.

Schilde und Energieaggregate

Ihr Schiff wird mit Bug- und Heck-Schilden sowie Energieaggregaten ausgestattet geliefert. Die Schilde schützen Sie vor gegnerischem Feuer. Sie werden über die Energieaggregate wieder aufgeladen. Dauerfeuer beschädigt die Schilde. Ist ein Schild entleert, ziehen feindliche Laser sowie den Schild treffende Raketen Energie direkt aus den Energieaggregaten und können sogar Ladegut oder andere Schiffsteile beschädigen. Sind alle Ihre Energieaggregate entleert, wird Ihr Schiff zerstört. Die Verwendung von Lasern oder eines ECM-Systems erschöpft die Energieaggregate ebenfalls.

Der Schiffscomputer informiert Sie über alle Schäden am Schiff und warnt Sie, wenn die Energievorräte gefährlich knapp sind.

Auf Planeten der technologischen Stufe 8 und höher können zusätzliche Energieeinheiten erworben werden, mit denen die Vorratsmenge verdoppelt werden kann. Es handelt sich dabei um die Energie-Einheit mit der kupferfarbenen Spitze. Keine andere Energieeinheit sieht so aus und reicht so lange.

Nach Zusammenbrechen eines Abwehr-Schildes, ziehen feindliche Laser und Raketen Energie direkt aus den Energievorräten Ihres Schiffes (1,2,3 und 4 auf Ihrer Instrumententafel).

ENERGIE KNAPP wird gemeldet, wenn weitere Angriffe die Vernichtung des Schiffes bedeuten.

Eine Rettungskapsel entfernt sich von einem Mamba Piratenschiff. Sie bringt den Raumreisenden zur nächstgelegenen Raumstation.

Verteidigungsschild-Spezifizierung: Die Schilde bestehen aus hochverdichtetem Metallgewebe auf der Basis von Abfallpartikeln des Ziemann-Verfahrens. Ihre Schwachstellen befinden sich an den Laser- und Raketenschacht-Durchbrüchen sowie in der Schiffs-Vertikalen, an der die beiden Schilde überlappen und so eine Spannungszone erzeugen.

ECM

E ECM Systeme (wörtlich Electronic Counter Measure System = Elektronisches Abwehrsystem) sind ab der technologischen Stufe 2 erhältlich. Sie können beliebig eingesetzt werden, wenn die Energie dazu ausreicht. Durch die E-Taste aktiviert, zerstört ECM alle Raketen in Ihrer Umgebung, einschließlich jeder, die Sie abgefeuert haben. Einige feindliche Schiffe, besonders Händler, sind mit dem System ausgestattet und wenden es gegen Ihre Raketen an. Entdeckt Ihr Schiffscomputer eine ECM-Ausstrahlung, zeigt er diese mit E auf der Konsole an.

Anti-Raketen (ECM) Systeme-Spezifizierung: Strahlungsmagnetische "Eliminierung", basierend auf der Ionen-Sättigungs-Theorie, auf Riedquat 359 von Bell und Braben entwickelt. Elektronische Abwehrsysteme wandeln Interstellaren Schwermetall-Staub durch Freisetzung der Strahlung und Aktivierung nuklearer Strömungsketten.

Rettungskapsel

ESC Rettungskapseln – erhältlich auf jeder Welt der technologischen Stufe 6 und höher, können in Ihrer Kabine installiert werden. Nach Betätigung von ESC während einer Kampfhandlung, wird die Kapsel aus dem Schiff katapultiert, automatisch auf den Kurs zum nächstgelegenen Planeten gebracht und anschließend sicher zu einer Coriolis Raumstation geleitet. Ihre Barmittel bleiben erhalten, die Ladung aber geht verloren.

Mit dem Erwerb dieses Gegenstandes ist eine vielbeachtete Versicherungsleistung verbunden: Bei Benutzung erhalten Sie nämlich einen neuen Cobra Raumer, der wie der vorherige ausgestattet ist. Die Ladung fällt jedoch nicht unter den Versicherungsschutz.

Da die spezielle IR Markierung auf der Schiffshülle zur Führung und Kontrolle der Polizeiakten genutzt wird, hat das Verlassen des Schiffes auch ein Löschen Ihrer Polizeiakte zur Folge (eine Methode, die auch gern von galaktischen Briganten angewendet wird, die sich dann als leidende Händler ausgeben).

Beobachten Sie, daß eine Rettungskapsel ein feindliches Schiff verläßt, geschieht Ihnen nichts, solange Sie nicht mit ihr kollidieren.

Rettungskapsel-Spezifizierung: Wir empfehlen das Modell Xeeslan FastJet LSC7, das zwei Humanoide für einen Zeitraum von sieben Wochen im reduzierten Stadium am Leben erhalten kann.

SONSTIGE AUSTRÜSTUNG

Treibstoff

Treibstoff ist überall erhältlich. Sie können Ihre Tanks volltanken (Reichweite 7 Lichtjahre) – weniger ist nicht erlaubt.

Raumgreifer

Raumgreifer sind auf Planeten der technologischen Stufe 5 und höher erhältlich. Sie werden an der Außenhaut montiert. Durch 'Streifen der Sonne' – dichter Annäherungsflug mit hoher Geschwindigkeit – steht dem Schiff kostenloser Hyperraum-Treibstoff zur Verfügung.

Da die Raumgreifer zur Leitung des Sonnenwindes in ihre Konverter mit starken elektromagnetischen Feldern arbeiten, können sie auch zum Sammeln von Raumtrümmern verwendet werden. Fast alle Piratenschiffe sind damit ausgerüstet. Sie sprengen das Zielobjekt und durchsuchen dann die Wrackteile, statt zu versuchen, an einem anderen Raumer anzudocken und zu entern.

Sind Raumgreifer installiert, können Gegenstände (wie z.B. Fracht-Container) aufgenommen werden, indem man direkt auf sie zufliegt und sie im unteren Teil des Bildschirm-Blickfeldes hält.

Raumgreifer-Spezifizierung: Raumgreifer gehören zu den wichtigen Gegenständen für Tiefraum-Flug und dem Handel in gefährlichen Zonen. Form wie Montage sind standardisiert. Sie arbeiten mit sehr starken elektromagnetischen Feldern, um Sonnenwinde oder kleine Raumtrümmer in ihre ReQax-Konverter zu leiten.

Laderaum-Erweiterung

Eine Laderaumerweiterung kann gekauft werden. Sie vergrößert den Frachtraum von 20 auf 35 Tonnen.

Laderaum-Erweiterung Spezifizierung: Es handelt sich um das Standardmodell Marine Fracht-Bunker.

Landecomputer

- C** Erhältlich auf allen Planeten der technologischen Stufe 9. **C**
Anzuschließen ans Flugkontrollsystem des Schiffs, womit automatisches Docken möglich wird. Die Auto-
P Dock-Sequenz wird durch Drücken der Taste C aktiviert.

Landecomputer-Spezifizierung: Das SinCornRemLock D&A-System ist ein hoch entwickeltes und teures Gerät. Es wird mit Memn Somn Piloten-Interaktion geliefert, womit der Pilot während des Manövers in Tiefschlaf versetzt wird.

- G dann H** **Intergalaktischer Hyperantrieb**
Der intergalaktische Hyperantrieb ist nur auf Planeten der technologischen Stufe 10 und höher erhältlich und kann nur einmal benutzt werden. Er wird durch gleichzeitiges Drücken von G dann H aktiviert.

IGH Spezifizierung: Es gibt zwar Hersteller, die unterschiedliche IGH-Antriebe anbieten. Wir empfehlen aber den bewährten Xexor/Hikan-Antrieb, der dem Hyperraum-Transit entspricht.

Asteroiden Laser

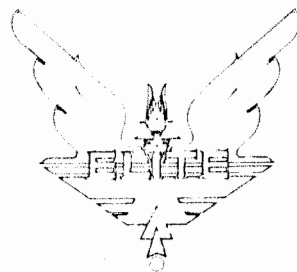
Wer Bergbau auf Asteroiden betreiben will, benötigt Raumgreifer und einen speziellen Asteroiden-Laser auf dem Schiff. Damit ausgestattete Schiffe werden als "Belter" bezeichnet. Sie suchen nach Asteroiden, zerlegen sie mittels Laser in kleine Stücke, die in den Laderaum verfrachtet werden können.

Asteroiden Laser-Spezifizierung: Für Handel wie Kampf ist der Kruger Model ARM64 Sp. Asteroiden Laser sehr empfehlenswert. Er ist mit Laser-Rohren von 200 mm Länge für unterschiedliche Frequenzen ausgestattet und breitstrahlfähig (100 Kanäle auf Strahl). Durch automatische Trümmerabweisung wird verhindert, daß Teile größerer Zielasteroiden das Schiff beschädigen. Strahlkraft: Bis zu 2KtHH fester Masse. Kann nur mit Raumgreifer oder Materiegreifer betrieben werden.

Tasten Funktionen

Kampf

A	Laser abfeuern
T	Rakete auf Ziel richten
M	Rakete abfeuern
U	Rakete deaktivieren
E	ECM aktivieren
ESC	Energiebombe werfen
4	Rettungskapsel starten
	Kaufmodus/ Erwerb von Ausrüstung



Intergalaktischer Handel

Die Cobra Mk III, vorrangig als Handelsschiff konzipiert, vereint Kampfkraft und Manövrierfähigkeit mit beachtlichem Laderaum (20 Tonnen Container). Sie ist überdies mit entsprechenden Greifern zur Bergung von Raumtrümmern, treibender Ladung und Asteroiden geeignet.

Die meisten Raumstationen haben die Handelsabwicklung erheblich vereinfacht, um die Umschlagsgeschwindigkeit bei Schiffen und Waren zu beschleunigen. Import- und Export-Gebühren – auf manchen Planeten sehr hoch – werden automatisch addiert oder subtrahiert, was im dargestellten Preis zu sehen ist. Das von der Cobra benutzte Auto-Handels-System erlaubt keine anderen Handelsformen.

Dieses Handbuch enthält auch Handelsware fremder Planeten. Der Händler muß diese Geschäfte selbst durchführen.

Nach dem Andocken sind Sie direkt mit dem CorCom Handels-System verbunden. Auf Anfrage erhalten Sie eine Liste der angebotenen Ware.

Sklaven werden im galaktischen Handel nach Tonnen berechnet. Das mag merkwürdig anmuten. Doch diese Ladeinheit enthält auch das cryogenische Versorgungssystem, das sie während der Reise am Leben erhält. Der von der Galaktischen Regierung fast ausgerottete Sklavenhandel blüht jetzt wieder, trotz der Bemühungen der Galaktischen Polizei.

WARE

		DURCHSCHNITTSPREIS/CR
Nahrung (einfache organische Produkte, s.u.)		4,4 Tonnen
Textilien (Rohfasern)		6,4 "
Spaltstoffe (Erze u.a.)		21,2 "
†Sklaven (meist humanoid)		8,0 "
Spirituosen (Exotisch, unirdischer Herkunft)		25,2 "
Luxusgüter (Parfüme, Gewürze, Kaffee)		91,2 "
†Narkotica (Tabak, arcturianische Megasaat)		114,8 "
Computer		84,0 "
Maschinen (Fabrik- und Farm-Ausrüstung)		56,4 "
Legierungen (Industrie-Metalle)		32,8 "
†Waffen (Kleine Artillerie, Handfeuerwaffen)		70,4 "
Felle (einschl. Leder, Millennium Wompom Pelze)		56,0 "
Mineralien (Rohgestein mit Spurenelementen)		8,0 "
Gold		37,2 kg
Platin		65,2 kg
Edelstein (inkl. Juwelen)		16,4 g
Fremde Güter (Kunsthand)		27,0 Tonnen

†Diese Waren wurden von der Galaktischen Regierung als illegal deklariert. Deshalb ist der Handel damit gefährlich.

Die Liste enthält die jeweiligen Mengen aller verfügbaren Waren und den derzeitigen Marktpreis pro Einheit. Die meisten CorCom Handelssysteme arbeiten mit Dachkategorien, einschließlich NAHRUNG, MASCHINEN, MINERALIEN und EDELSTEINE.

DTSD MARKTPREISE			
WARE	EINHEIT	STÜCK	LAGERBESTAND
Nahrung	t	3,2	190
Textilien	t	1,6	170
Spaltstoffe	t	1,2	210
Sklaven	t	1,4	250
Spirituosen	t	2,4	300
Luxusgüter	t	98,8	70
Narkotica	t	96,4	
Computer	t	95,2	
Maschinen	t	61,6	50
Legierungen	t	43,2	360
Waffen	t	81,2	
Felle	t	58,8	400
Mineralien	t	18,8	680
Gold	kg	26,8	200
Platin	kg	73,6	280
Edelsteine	g	12,2	20
Fremde Güter	t	57,2	

LAUF MARKTPREISE

WARE	STK	PREIS	LAGER
Nahrung	1	2.6	161
Legierungen	1	6.8	151
Metalle	1	28.9	171
Mineralien	1	2.2	181
Gold	1	2.2	181
Platin	1	2.2	181
Exotische Stoffe	1	2.2	181
Fracht	1	2.2	181
...	...	...	...

8 aktiviert eine Liste von Grund-Handelsgütern mit derzeitigen Marktpreisen.

Die während des Handelns gezeigten Preise sind als Angebot zu verstehen und sind garantiert, solange Sie sich im Handels-Mode befinden.

Der Warenkauf erfolgt fast sofort. Man bietet Ihnen daraufhin Ware an. Wollen Sie nicht kaufen, geben Sie einfach RETURN ein.

INVENTAR

Nahrung	1	2.6	161
Legierungen	1	6.8	151
Metalle	1	28.9	171
Mineralien	1	2.2	181
Gold	1	2.2	181
Platin	1	2.2	181
Exotische Stoffe	1	2.2	181
Fracht	1	2.2	181

0 bringt das Inventar mit Fracht, Treibstoff und Konto.

LAUF MARKTPREISE

Nahrung	1	2.6	161
Legierungen	1	6.8	151
Metalle	1	28.9	171
Mineralien	1	2.2	181
Gold	1	2.2	181
Platin	1	2.2	181
Exotische Stoffe	1	2.2	181
Fracht	1	2.2	181

2 holt den Kauf-Mode. Wollen Sie nichts kaufen, drücken Sie nur RETURN.

Wollen Sie kaufen, geben Sie numerisch die Warenmenge ein. AutoSCAM Module bringen die Ladung sofort in Ihren Frachtraum. Auf dem Bildschirm wird Ihr Restguthaben angezeigt.

Sind alle Waren angeboten worden, erfolgt eine Ladungs-Status-Meldung, mit der der Kauf bestätigt wird.

Vor dem Kauf oder Verkauf von Fracht muß die Cobra auf einer Coriolis Raumstation gelandet sein. Außer dem routinemäßigen Abwerfen von Containern gibt es keine FREIRAUM Handelsmöglichkeit.

Nach dem Andocken wird der Kaufprozeß automatisch eingeleitet. Verkaufen ist aber nicht Pflicht.

3 versetzt Sie in den Verkaufs-Mode.

LADERAUM

Legierungen	21	J/N-Menge?
Metalle	68	J/N-Menge?
Mineralien	11	J/N-Menge?
Gold	400	J/N-Menge?

Wie man handelt

Kauf-Mode für Waren

- Auflistung der auf dem Zielplaneten erhältlichen Waren
- Frachtbestand
- Wiederaufruf des Warenangebots
- Sie werden jetzt gefragt (am unteren Bildschirmrand), wieviel Nahrung Sie kaufen wollen. Wählen Sie eine Zahl, die der Menge an Tonnen Nahrung entspricht, die Sie kaufen wollen und drücken Sie RETURN. Nacheinander werden Sie nun gefragt, wieviel Sie von den jeweils angebotenen Waren erwerben möchten. Haben Sie kein Interesse, drücken Sie nur RETURN.

Insgesamt können Sie nur 20 Tonnen Ware kaufen, und nicht mehr von einer Art, als angeboten. Nach Durchlauf des Angebots stellt der Computer Ihren Bestand dar.

VERKAUFS-MODE

- aktiviert Verkaufs-Mode. Dieser beinhaltet eine Reihe von J/N-Fragen. Die zu gebenden Antworten betreffen den möglichen Verkauf der Gesamtfracht, einschließlich soeben gekaufter Güter.

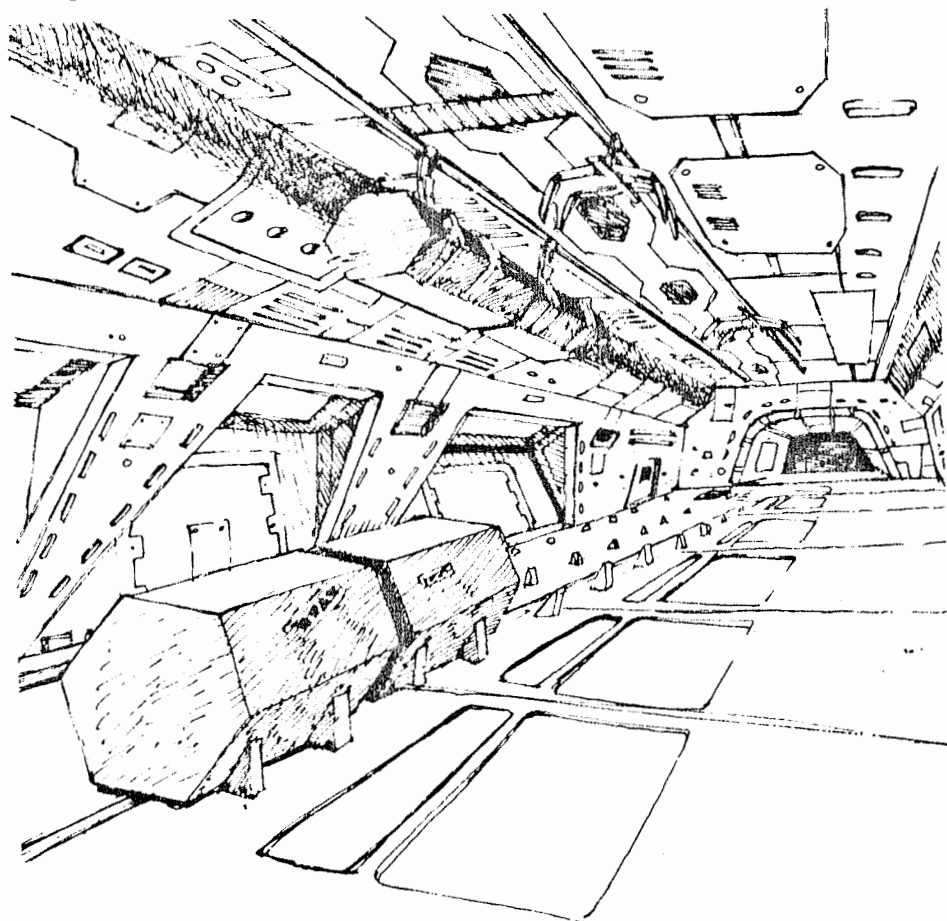
*(Fortgeschrittene Verkaufssysteme bieten Einzelstück-Verkaufsmöglichkeit.

Ratschläge für Händler

Die Cobra kann mit vier Lasern, vier Raketen und einer Energiebombe ausgerüstet werden. Das erlaubt selbst Handel mit Welten im System-Raum, die stark von Piraten heimgesucht werden. Piloten, die eine als "Anarchie" oder "Feudal" eingestufte Welt ansteuern, sollten eine Klassifizierung von mindestens "Tödlich" haben, vor allem dann, wenn die Fracht aus Spezialmaschinen oder Luxusgütern besteht.

Als Händler Geld zu verdienen, ist nicht leicht. Falls Sie nicht über genügend Kapital verfügen, sollten Sie mit Waren wie Nahrungsmitteln, Textilien, Mineralien und Luxusgütern beginnen.

So sieht ein Künstler einen Teil des Laderaums eines Interstellaren Frachters der Anaconda Klasse. Es ist der größte bekannte Frachter mit einer Ladekapazität von 750 Tonnen, der vor allem auf sicheren Handelsrouten eingesetzt wird.



Die Nachfrage nach Gütern ist sehr unterschiedlich und die Preise auf den verschiedenen Planeten ebenfalls. GalKop-Gesetze verbieten aber den Planeten, ihre Bedürfnisse oder ihre Marktpreise außerhalb des eigenen System-Raums zu veröffentlichen. Deshalb ist jeder Handel mit finanziellem Risiko verbunden.

Handel hängt von der Nachfrage ab, Verkaufspreise von der Stärke der Nachfrage auf einem Planeten und dem zur Verfügung stehenden Geld. Diese Faktoren sind aber erst nach der Landung zu erfahren.

Agrarwelten haben Überproduktionen, die preiswert zu kaufen sind. Diese Nahrungsmittel sind gut verkäuflich auf industrialisierten Welten der mittleren technischen Stufe bis hoch. Rohstoffe und Erze lassen sich gut auf Welten der mittleren technischen Stufe verkaufen, die sie weiterverarbeiten können. Die weiterverarbeiteten Produkte können dann zu sehr guten Preisen auf Welten sehr hoher technischer Stufe verkauft werden.

Es gibt viele Regeln. Anarchie und Piraterie wirken sich auf Veränderung der Regeln aus.

Beim Handel mit einem Planeten ist seine Wirtschaftsform zu beachten.

Agrar-Welten benötigen spezielle Nahrung und Rohstoffe, vor allem aber einfache Maschinen und Ersatzteile. Sind sie reich, besteht Bedarf an Luxusgütern und hochentwickelten Industriemaschinen. Sie produzieren viel Nahrung, Rohstoffe und bestimmte "organische" Güter, wie z.B. Textilien.

Industrie-Welten benötigen Agrarprodukte, Rohstoffe (zur Weiterverarbeitung), Fördermaschinen, und – wenn sie reich sind – hochwertige technische Produkte. Sie produzieren Grundbedarfsartikel für zivilisierte Welten: Betten, Verschlüsse und Dichtungen, Energie-Speichereinheiten, Kunstdünger, Pharmazeutika usw.

Denken Sie über die *Bedürfnisse* eines Planeten nach.

Überlegen Sie, was die *Gesellschaft* funktionieren läßt.

Handeln Sie nicht mit Trivialgütern auf einer hungerleidenden Welt.

WENN KEIN GEWINN DABEI HERAUSKOMMT, VERSUCHEN SIE, IHR GESCHÄFT WOANDERS ZU MACHEN.

Alternativen zum Handel

Da die Cobra sowohl als Handels- wie als Kampfschiff ausgerüstet ist und mit weiteren Waffen versehen werden kann, gibt es alternative Formen, seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Diese aber sind sehr gefährlich.

PRÄMIENJÄGER

Galaktische Banken, die die größeren Handelskonvois versichern, zahlen stattliche Prämien für jedes zerstörte Piratenschiff. Ein Schiffcomputer überträgt fotografisch jede Eliminierung an die Überwachungsbehörde der Gal-Kop Bank-Föderation. Die IR-Kennung des zerstörten Schiffs wird dann mit allen bekannten Piratenschiffen verglichen. Dem betreffenden Piloten wird sofort die Prämie gutgeschrieben.

Prämienjäger bedienen sich gemeinhin Schiffen der Cobra-Klasse, um sich als Händler zu tarnen. Sie fliegen per Hyperraumantrieb in ein System (speziell Anarchie- und Feudal-Welten), und warten dort darauf, angegriffen zu werden. Sie verfügen über genügend Hyper-Treibstoff für schnelle Flucht.

PIRATEN

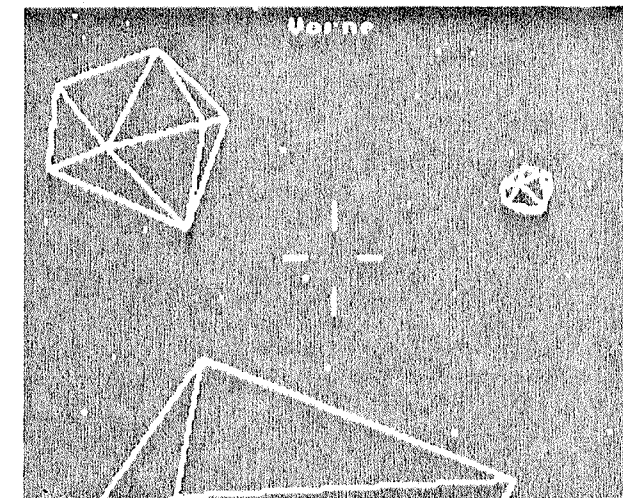
Piraterie ist in allen acht Galaxien weit verbreitet. Viele Piraten sind keine Kriminellen, sondern Händler, die einfach Pech hatten und aus Verzweiflungso ihren Lebensunterhalt verdienen. Um als Pirat zu überleben, Frachterkonvois und kleine Schiffe zu überfallen, braucht man sehr große Kampferfahrung. Denn nicht nur Polizei-Viper verfolgen einen, sondern auch andere Piratenschiffe und Prämienjäger lauern.

Aber: Man verdient viel. Vorausgesetzt, daß das Piratenschiff mit einem Raumgreifer ausgestattet ist, können die treibenden Container zerstörter Frachter geborgen und verkauft werden.

ASTEROIDEN BERGBAU

Im Gestein steckt Geld. Doch um das herauszuholen, muß die Cobra mit eine Raumgreifer und einem Min-Reduc 15 Asteroiden-Laser (oder einem vergleichbaren Typ) ausgerüstet sein. Der Asteroiden-Laser zerlegt sehr große Asteroiden in kleine Teile, die der Greifer rasch einsammeln kann.

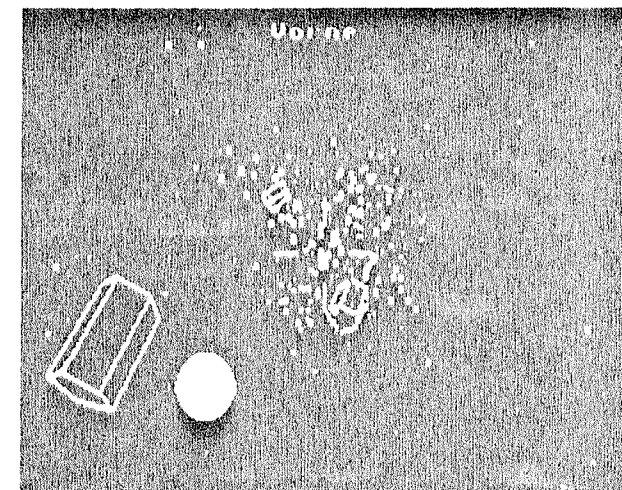
Asteroiden sind große, im Raum schwebende Felsformationen, die wegen der darin enthaltenen wertvollen Spurenelemente abgebaut werden. Dies erfolgt mit Hilfe eines Asteroiden-Lasers. Er zerlegt das Gestein in kleine Teile, die dann der Raumgreifer in den Laderaum befördert. Da Asteroiden Hindernisse bei der Raumfahrt sind, wird für ihre Zerstörung eine kleine Prämie gezahlt, damit aber auch ein "Mord" angerechnet (was Ihre Gefährlichkeitsstufe erhöht).



FREIRAUM FRACHT

Handelsschiffe werden oft zerstört (durch Naturkatastrophen oder Angriff), ihre Fracht wird herrenlos. Mit einem Raumgreifer kann sie eingefangen werden. Der Container-Inhalt läßt sich erst an Bord feststellen, kann wertlos sein oder ein Vermögen bedeuten. Handelt es sich um illegale Waren, sind diese nicht ohne Risiko zu handeln bzw. zu verkaufen.

In Chromalloy Containern wird während des Raumfluges Fracht gestaut. Sie sind sehr widerstandsfähig und überdauern meist die Zerstörung ihres Transportschiffes. Diese Container können während des Fluges mit einem an der Unterseite des Schiffes montierten Raumgreifer eingesammelt werden. Piloten sollten sich aber davor hüten, versehentlich Konterbande zu angeln, da dies den Status beeinträchtigt und zum Angriff auffordert.



(P.S.: Druck-Fracht-Container gelten als Optimum beim Transport für Interplanetare Reisen. Sie sind aus einer hochkomprimierten Chromon-Legierung hergestellt und

fassen eine Galaktische Tonne unter variablen Druck- und Temperaturbedingungen. Man berichtet von derartigen Containern, die nach 500 Jahren auf toten Monden gefunden wurden. Dieses 'Mond-Strandgut' ist eine Quelle für historisches Material.)

ILLEGALER HANDEL

Überraschend ist, wieviele Planetensysteme den Handel mit illegalen Gütern, besonders Handfeuerwaffen, Narkotika (besonders Arcturianische Megasaat) und Sklaven dulden. Sklaven werden in Transportsärgen geliefert. Oft zeigt sich, daß es sich um alte und kranke Exemplare entfernt menschenähnlicher Lebensformen handelt. Dennoch lassen mehrere Systeme den Verkauf dieser zu und verzichten auf strafrechtliche Verfolgung.

Tastenfunktionen

Handel

8	Marktpreise
0	Bestand
2	Kaufmodus/Waren
3	Verkaufsmodus Waren



Politisches Profil des Universums

Konsequenzen für den Handel

Um erfolgreich und mit Gewinn zu handeln, ist es fast unabdingbar, mit der Cobra politisch instabile Planetensysteme anzufliegen. Die Aktivitäten von Piraten und Freibeutern sind in vielen Sonnensystemen sehr stark. Entsprechende Schiffsausrüstung ist deshalb lebenswichtig, will man den Lohn für höhere Verkaufspreise auch ernten.

Zum Nutzen neuer Händler geben wir nachstehend eine kurze Zusammenfassung der Staatsformen, empfehlen aber ein ausführliches Studium von *Kroweki & Carrs PsychoHistorie und Ökonomische Theorie in der Galföderation, 2845*.

Die relative Sicherheit der Solar-Systeme hängt von den Regierungen der Planeten oder Föderationen ab. Nach dem Kriterium Sicherheit abnehmend eingestuft, können die 2040 offiziell erfaßten Welten der Galaktischen Föderation klassifiziert werden als:

SOZIALSTAAT
DEMOKRATIE
STAATENBUND
KOMMUNISTISCH
DIKTATUR
GEMISCHT
FEUDAL
ANARCHIE

SOZIALSTAATEN

Wie ENGEMA und ZAATXE handelt es sich um in sich geordnete Welten, die von Siedlern auf der Basis freier

Marktwirtschaft geschaffen wurden. Die Besteuerung auf diesen Welten ist hoch, aber damit auch der Lebensstandard. Sozialstaaten schützen ihren Handel. Deshalb sind Waren teuer, Luxusgüter willkommen. Oft sind Importlizenzen erforderlich.

Enigma ist eine Agrarwelt, die als Einzelfarm-Kooperative betrieben wird. Die Farmer erhalten für ihre Ernte einen Fixsatz, unabhängig davon, wie ertragreich sie ist. Die Verkaufspreise sind stabil. Es ist ein verlässlicher Markt mit guten Beziehungen zu den Kunden. Luxusgüter, Maschinen und Rohstoffe lassen sich hier gut verkaufen.

Der Planet Zaatxe ist ein Beispiel für eine reiche Industriewelt (technologische Stufe 12). Dort werden Luxusgüter, komplizierte und innovative Maschinen hergestellt. Man ist auf die Entwicklung von Prototypen spezialisiert. Die Preise hängen vom Grad des innerstaatlichen Wettbewerbs ab. Der Erwerb neu entwickelter, noch nicht weit verbreiteter Maschinen bringt immer Profit.

DIKTATUREN

Handel mit Diktaturen wie LAVE oder ENZAER ist nur in gewissem Umfang sicher, doch das Risiko immer wert (vorausgesetzt, der Händler ist entsprechend ausgerüstet und kampferfahren). Piraten greifen oft nicht an, da es Absprachen zwischen den Piraten und den Regierungen gibt, die den Piraten einen Teil der Handelsware "zubilligen". Dafür schützen die Piraten Händler vor Fremden oder Betrügern. Dieses Bündnis ist allerdings sehr unsicher.

Lave ist eine Agrarwelt, Enzaer ein Industrieplanet. Beide werden nach ähnlichen Prinzipien regiert. Es gibt zwei Handelsarten, die mit dem Volk und die mit Aristokraten. Der Lebensstandard wird künstlich geschaffen, ist vorge-tauschter Fortschritt, und Luxusgüter, Maschine und Textilien kann man gewöhnlich gut verkaufen. Groß ist die Nachfrage nach Grundgebrauchsgütern, besonders Nahrungsmitteln, Bekleidung und Rohstoffen. Diese sind immer dann gut zu verkaufen, wenn das Volk revoltiert.

ANARCHIE-PLANETEN

Hier können Händler am schnellsten Profit machen – und sterben. Welten wie Onisou und Zeesenri haben riesige Schiffsfriedhöfe in der Umlaufbahn, in denen Wracks von überfallenen Handelsschiffen treiben.

DATEN VON XEESENRI	
Entfernung:	84,4 Lichtjahre
Herrschaft:	Arm, Agrar
Regierung:	Anarchie
Technische Stufe:	3
Bevölkerung:	11,6 Milliarden (Große Gelbe Glotzaugige Korb- e)
Bruttosozialprodukt:	1536 MCK
Mittl. Radius:	3558 km
Zeesenri ist ziemlich berühmt für die grotesken Taten seiner Bewohner.	

Es sind gesetzlose Stätten, die sich dazu entwickelten, weil der Wettbewerb zwischen den ersten Kolonialisten zu groß war, als es noch zu wenig Rohstoffe gab. Einige Welten überlebten die Vernichtung durch lockere, oftmals blutige Zusammenschlüsse zwischen Clans. Piraten und Söldner wurden zu Schutz und Mord gedungen. Anarchien handeln vor allem mit Narkotika, Sklaven, Handfeuerwaffen und Exotika. Die Preise sind gut ... wenn man überhaupt einen bekommt. Diese Welten unterstützen fast immer unsichtbare 'Masters', meist Elite-Händler oder – Kämpfer, die das Verbrechen als profitabelste Lebensart betrachten. Durch sie entstehen lose Föderationen und sie betreiben ein ausgedehntes Schwarzmarktgeschäft in allen Galaxien.

Diese Welten zahlen viel für Waren, die sie selbst nicht herstellen können, weil sie wissen, daß Händler sie meiden. Ihre eigenen Produkte werden durch Spezialisten illegal gehandelt: Waffen, Narkotika, Abhörgeräte ... ist etwas verboten, stellen Anarchien es her. Handel mit diesen Waren kann zu schnellem Reichtum führen oder zum schnellen Tod. Zumindest aber zur Einstufung: "Gesucht".

Fremde Rassen

Von den 2040 offiziell registrierten Welten der GalKop sind lediglich 45 rein menschlich besiedelt. Die Präsenz von Menschen andererorts beschränkt sich auf Ansiedlungen in wenig besiedelten Landesteilen.

Der Handelserfolg mit solchen Welten hängt im wesentlichen vom Stand der Beziehung zwischen Menschen und Extraterrestriern ab. Menschen kontrollieren zwar die Coriolis Stationen im Orbit, doch die Verfügbarkeit von Handelsgütern und ihre Kosten können von den entsprechenden Lebensformen gesteuert sein.

Die meisten fremden Lebensformen sind entweder zu primitiv oder nicht am intergalaktischen Handel interessiert. Lebensformen wie die Echsen auf Esanbe oder die Amphibien von Anbeen können einem Händler das Leben schwer machen, wenn sie um einen Laser-Preis handeln.

Die verfügbare Planeteninformation gibt Auskunft über Natur und Wesen der bewohnenden Lebensform.

Vögel. Der Handel mit fremden Gütern auf solchen Welten setzt eine enge Zusammenarbeit mit den Flug-Altesten oder Nest-Altesten voraus. Es ist eine Sache für Spezialisten. Generell kann man mit Vogelartigen gut handeln, und die höchste Ehre, die einem zuteil werden kann – das gilt generell – ist die Einladung zu bekommen, "die Eier für einen Augenblick warm zu halten".

Amphibien sind weitaus gerissener, als man aufgrund ihres feuchten, schleimigen Äußeren annehmen sollte. Sie handeln mit Narkotika und exotischen Nahrungsmitteln. Hautcreme wird immer gern gekauft. Technologisch entwickeln sie sich zurück, zahlen aber hohe Preise für technologische Güter wie automatisierte Tümpel, Quäkmesser, Laich-Kühlschränke und Sumpfreiniger.

Katzenartige sind besonders gefährlich. Welche Regierungsform sie auch haben mögen, katzenartige Fremde leben in Rudeln, sind feudal und unberechenbar. Händlern wird empfohlen, Schutzanzüge zu tragen, um den Schweißgeruch zu unterdrücken, der sonst Fressen bei dieser feindseligen Lebensform signalisiert.

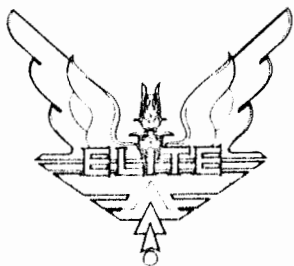
Will man das Vertrauen eines Katzenartigen gewinnen, wird man zur Paarung aufgefordert. Abstand halten ist deshalb zu empfehlen.

Insekten. Die gefährlichste insektoide Lebensform sind die Thargoiden, die bereits im Kapitel Kampf erwähnt wurden. Insektoiden sind meist hochintelligent. Sie denken im Kollektiv. Es gibt kaum Individualismus unter Insektoiden, worüber sich der Händler klar sein muß. Eine

Lebensform baut bis zu vier Meilen hohe irdene Städte, in deren mittleren Ebenen bis zu vier Millionen Dronen leben. Einer Legende zufolge wird jeder Händler, der den Weg vom Boden bis zur Spitze dieser ungeheuren Bauwerke schafft, mit dem Titel "Bezwinger der Duft-Stadt" ausgezeichnet. Und anschließend lebendig verspeist. Der Handel mit Insektoiden kann sehr lukrativ sein, da es so viele von ihnen gibt (Wer z.B. mit Armbanduhren handelt, kann pro Wesen zwei bis vier Exemplare loswerden – in einer Gruppe von vielleicht zehntausend!).

Beim Handel mit *jeder* fremden Lebensform sind drei Grundregeln zu beachten:

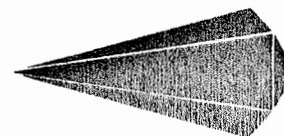
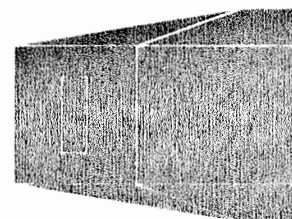
Erlernen Sie die Körpersprache jeder fremden Rasse
Benutzen Sie ein geruchunterdrückendes Deodorant
Nehmen Sie sich vor versteckten Waffen in acht.



Übersicht der im Raum verwendeten Schiffe

Bei den meisten Handels- und Kampfoperationen begegnet man bestimmten Schiffstypen immer wieder. Alle Schiffe, ob es sich um unbewaffnete Frachtfähren oder Transporter der Raumflotte handelt, stellen eine potentielle Gefahr dar, da Piraterie und Prämienjagd immer mehr Verbreitung finden. Einige Schiffe sind potentiell gefährlicher als andere.

Die hier gegebene kurze Übersicht enthält nur einige der an Handel und Kampf beteiligten Schiffstypen. Die Abbildungen zeigen Draufsicht, Seiten- und Vorderansicht jedes Schiffs. Ausführlichere Informationen enthält *Janes "Galaktische Schiffe und Kolonialwesen"*, 5. Auflage, 3205 AD, Trantor House.



ADDER

Hergestellt von Outworld Workshops, einem illegalen Tochterunternehmen von Spalder und Prime Inc., die ohne Lizenz an unbekanntem Ort produzieren. Der Adder verfügt über duale atmosphärisch-räumliche Möglichkeiten und wird oft von Schmugglern verwendet. Preggs "Flügelaltersystem" erlaubt die Landung auf Planeten. Ausgerüstet mit einer Rakete.

ABMESSUNGEN:

15/2,6/10 m

LADEKAPAZITÄT:

2 TC (Container Tonnen)

BEWAFFNUNG:

Ingram 1928 AZ
Strahlenlaser
Geret Starseeker Rakete

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:

0,24 LM (Licht Mach)

BAUJAHR:

2914 AD
(Outworld Workshop)

BESATZUNG:

2

RUMPFBELASTBARKEIT:

T Ko 28

ANTRIEBSMOTOR:

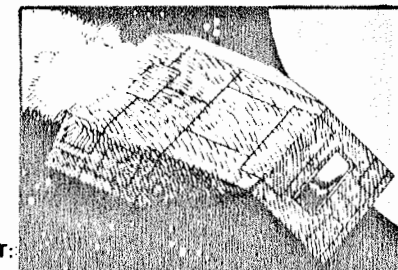
REN:
AM 18 bi THRUST

MANÖVRIERFÄHIGKEIT:

CF 4 (Kurvenfaktor)

HYPERRAUMFÄHIG:

Ja



ANACONDA

Der größte bekannte Frachter. Laderaum entwickelt von Beerbaum und Thru Space Inc. Die Anaconda ist der einzige, mit regulierbaren Dizaoner Spaces Wares ausgestattete Frachter. Diese ermöglichen dem Lademeister eine sekundenschnelle Umlagerung der Fracht zwecks Erhöhung der Manövrierfähigkeit. Da die ANACONDA lediglich mit einem Laser (500 Gigazap Front-Puls-Laser) und – zuweilen – Raketen ausgestattet ist, wird sie normalerweise von kleineren Kampfraumern eskortiert. In Händlerkreisen gilt die Anaconda als eine Art Asteroid, der entsprechend schwer steuerbar ist.

ABMESSUNGEN:

56.6/20/25 m

LADEKAPAZITÄT:

750 TC

BEWAFFNUNG

Front-Puls-Laser
Hassoni HiRad
ColtMaster Starlaser
Raketen (Geret Starseeker)

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:

0,14 LM

40-72

ANTRIEBSMOTOR:

REN:

V & K32.24

Ergmaster, mit
Hyper-
und Sub-Schub

BAUJAHR

2856 AD
(Rim Liner Galactic)

MANÖVRIERFÄHIGKEIT

CF (Kurvenfaktor)

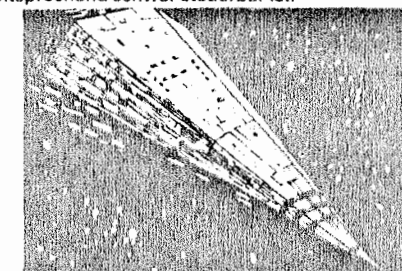
RUMPFBELASTBARKEIT:

T (enmann) J157

C-Holding z 22-28

HYPERRAUMFÄHIG

Ja



ASP MK II

Schiff der Galaktischen Raumflotte, in Regierungsbetrieben entworfen und hergestellt. Mit Selbstzerstörungs-Mechanismus ausgestattet, der bei Fehlbedienung der Astronavigationssteuerung aktiviert wird. Chamaleon-Eigenschaften: Das Schiff paßt sich in Form und Farbe der jeweiligen Umgebung an. Verwendungszweck: Erkundungsschiff und Transporter für hohe Militärs. Sehr schnell und manövrierfähig. Ideales Piratenschiff wegen seiner enormen Geschwindigkeit, Tarnfähigkeit und der hoch intensiven Hassoni Kruger Spreng-Laser. Die Asp II hat Platz für starke Schild-Generatoren, verfügt aber nur über ein Raketensilo.

ABMESSUNGEN
23/6,6/21,6 m

LADEKAPAZITÄT
Keine

BEWAFFNUNG
Hassoni-Kruger
Spreng-Laser
Geret Starseeker Rakete

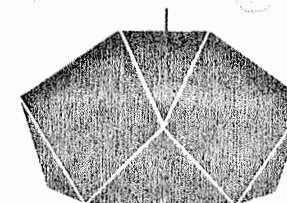
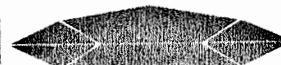
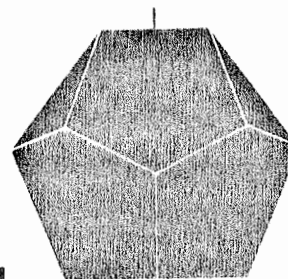
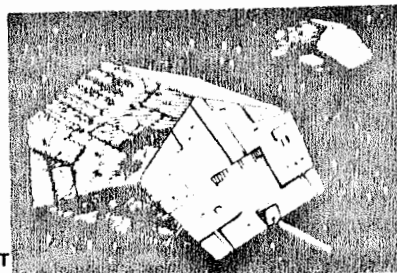
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,40 LM

BAUJAHR
2878 AD
(GalKop Betriebe)

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF4

BESATZUNG
2
ANTRIEBSMOTOREN:
Voltaire Whiplash HZ
Pulsantrieb

RUMPFBELASTBARKEIT
TT 16
HYPERRAUMFÄHIG
Ja

**COBRA MK I**

Kombinierter Handels/Kampf-Raumer, von Piraten bevorzugt. Die Mark I Cobra war das erste Handelsschiff für allein arbeitende Händler. Besonderheiten: Der Prossett Antrieb mit protonverdichtenden Nachbrennern und integrierter Wellenwand. (Hersteller: Paynou, Prossett und Salem). Dieses Antriebssystem gehört heute zur Standardausstattung aller von PPS gebauten Schiffe.

ABMESSUNGEN
18,3/5/23,3 m

LADEKAPAZITÄT
10 TC

BEWAFFNUNG
Hassoni Variscan
Laser und altes
Lance & Ferman
Raketen System

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,26

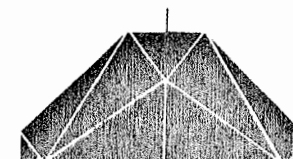
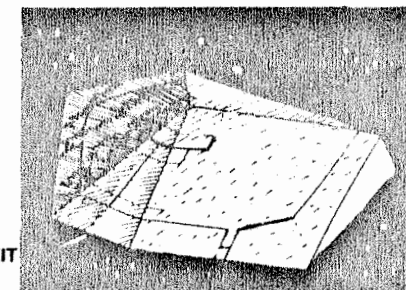
BAUJAHR
2855 AD
(Paynou, Prossett
und Salem)

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 3

BESATZUNG
1
ANTRIEBSMOTOREN:
Prossett Antrieb

RUMPFBELASTBARKEIT
T Ji 18

HYPERRAUMFÄHIG
Ja

**COBRA MK III**

Größere, populärere Version der Cobra Mk I (die Mk 2 wurde nur als Prototyp gebaut und wegen eines Außenhaut-Konstruktionsfehlers nicht in Serie produziert). Das Schiff verfügt über eine Sonderausstattung: Zieman Energie Deflektor-Schilde, vorn und achtern, Halterungen (4) für Ingram Puls-Laser. Die Cobra wird von allein arbeitenden Händlern bevorzugt, die große Kampfleistung und entsprechende Ladekapazität vereint benötigen.

ABMESSUNGEN
21,6/20/43,3 m

LADEKAPAZITÄT
20 TC

BEWAFFNUNG
Ingram Laser System
Lance & Ferman
Zielsuchraketen-System

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,30

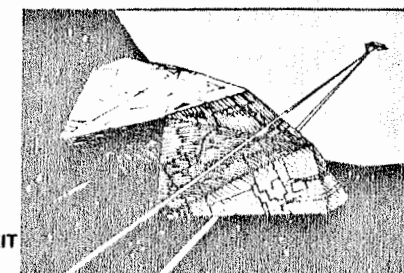
BAUJAHR
3100 AD
(Cowell & MgRath
Raumwerft, Lave)

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 8

BESATZUNG
1 oder 2
ANTRIEBSMOTOREN:
Kruger
"Lichtmotoren"
Irrikan Thru-Space

RUMPFBELASTBARKEIT
T Ji 18
C-Holding M 18

HYPERRAUMFÄHIG
Ja

**BOA KREUZER KLASSE**

Die Schiffe sind zwar kleiner als die nicht mehr gebaute Python, verfügen aber über größere Ladekapazität aufgrund der Veränderungen bei der internen Schiffskonstruktion (das Renold Astronavigations-System ist nur ein Fünftel so groß wie das Vorgängermodell Machanal Interspatial Wayfinder). Die Besatzung wurde ebenfalls reduziert. Entwickelt aufgrund der Erfahrungen von Commodore Monty, einem Python-Kapitän mit vierzig Raumflug-Jahren.

ABMESSUNGEN
38/20/21,6 m

LADEKAPAZITÄT
125 TC

BEWAFFNUNG
Ergon Laser System
Standard JK Pulse Laser
IFS Such-Raketen

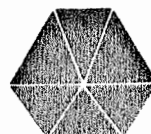
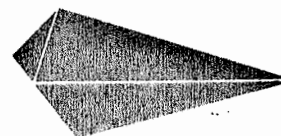
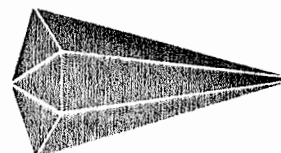
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,24 LM

BAUJAHR
3017 AD (Gerege
Föderation
Raumfabrik)

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 4

BESATZUNG
15-28
ANTRIEBSMOTOREN:
4 C40K Ames Drive
Motoren
Seeklight Thrust
Systeme

RUMPFBELASTBARKEIT
T (ensmann) Yo 20
C-Holding K21-31
HYPERRAUMFÄHIG
Ja



FER-DE-LANCE Eine Konstruktion der Zorgon Petterson Group (Zee Pee Gee), bevorzugt von Pramienjägern und Freiraum-Handelsunternehmen. Ein hochentwickelter Raumer, der sowohl für Kampf und Handel wie auch für Vergnügungsfahrten geeignet ist. Die Hülle (Außenhaut) wird meist für hochentwickelte Bewaffnung, Verteidigungs- und Navigationsmodule zu Lasten des Laderaums genutzt. Die Kabinen sind groß und luxuriös ausgestattet, verfügen über teure Owndirt Inc. - Recycling Einrichtungen, die längeren Aufenthalt an Bord erlauben (ideal für die Verfolgung potentieller Beute). Raumgreifer gehören zur Standardausrüstung. Damit ist völlige Selbstversorgung gewährleistet.

ABMESSUNGEN
28,3/6,6/15 m

LADEKAPAZITÄT
2 TC

BEWAFFNUNG:
Ergon Laser System
IFS Zielsuchraketen-System

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:
0,30

BAUJAHR:
3100 AD
(Zorgon Petterson)

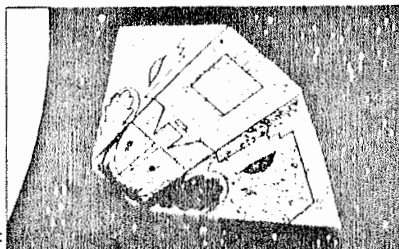
MANÖVRIERFÄHIGKEIT:
CF 5

BESATZUNG:
12

ANTRIEBSMOTO-REN:
Titronix Intersun
Ionic für LT

RUMPFBELAST-BARKEIT
T Ji 10

HYPERRAUMFÄHIG:
Ja



GECKO

Von Robert Bream entwickelt. Nach dem Tode des Erfinders wurde dieser Raumer von Ace und Faber verbessert und erstmals produziert. Die Konstruktionspläne wurden gestohlen. Verschiedene illegale Werften produzieren unterschiedliche Typen des Schiffs in großen Stückzahlen, um Lizenzschwierigkeiten aus dem Wege gehen. Hauptsächlich von Piraten als Einmann-Raumer verwendet.

ABMESSUNGEN:
4/13,3/21,6 m

LADEKAPAZITÄT:
3 TC

BEWAFFNUNG
Ingram 1919 A4 Laser
LM Suchrakete

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,30

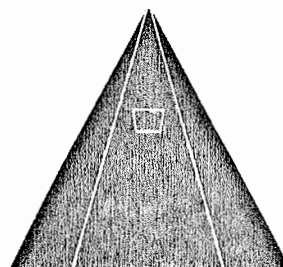
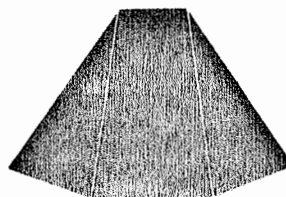
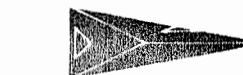
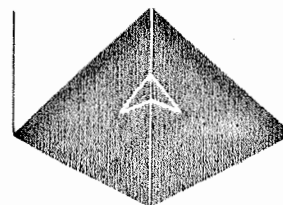
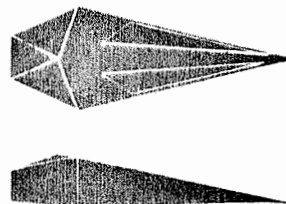
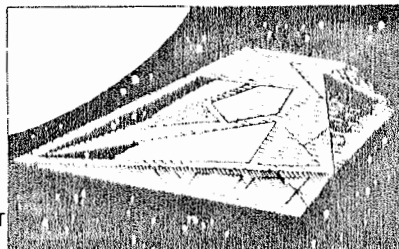
BAUJAHR
2852 AD
(Ace & Faber Werft,
Lerelace)

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 7

BESATZUNG
1 oder 2
ANTRIEBSMOTO-REN:
Bream Pulse Licht XL

RUMPFBELAST-BARKEIT
T bis 48-94
C-Holding JZ 20

HYPERRAUMFÄHIG
Ja



KRAIT

Kleiner, wendiger Ein-Mann-Jäger. Bis zur Einführung der Mamba weit verbreitet. In abgelegenen Raumsektoren findet man diesen Schiffstyp (gebaut von Faulcon deLacy) noch häufig. Ersatzteile sind nicht mehr erhältlich. In den letzten Jahren wurden viele Schiffe des Typs zwecks Ersatzteilbeschaffung ausgeschlachtet. Nur noch wenige Exemplare insgesamt.

ABMESSUNGEN
26,6/6,6/30 m

LADEKAPAZITÄT
10 TC

BEWAFFNUNG
Ergon Laser System

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,30 LM

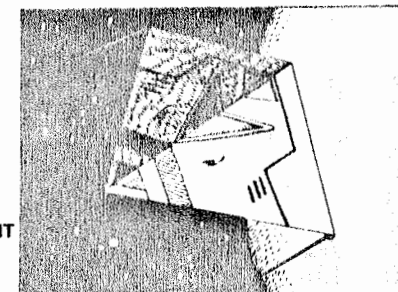
BAUJAHR
3027 AD
(de Lacy Raumwerft
ININES)

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 8

BESATZUNG
1
ANTRIEBSMOTO-REN:
de Lacy Spinlogic
ZX 14

RUMPFBELAST-BARKEIT
C-Holding A20-B4

HYPERRAUMFÄHIG
Nein



MAMBA

Jäger, entwickelt nach handgefertigten Einzelstücken, zunächst für Rennen konzipiert, später von Piraten weiter entwickelt und entsprechend bewaffnet. Sehr schnell und manövrierfähig. Die Raumwerft Raddlett und Rayburn (auf Reorte) baute erstmals Frachtraum ein und begann die Serienfertigung dieses Typs in großen Stückzahlen.

ABMESSUNGEN
18,6/4/21,6 ft

LADEKAPAZITÄT
10 TC

BEWAFFNUNG
Ergon Laser System

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,32

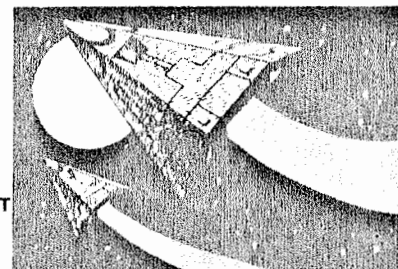
BAUJAHR
3110 AD
(Reorte Raumwerft
Föderation)

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 9

BESATZUNG
1
ANTRIEBSMOTO-REN:
Seeklight HV Thrust

RUMPFBELAST-BARKEIT
TKI 10
C-Holding 100+

HYPERRAUMFÄHIG
Nein



MORAY STARBOAT

Ursprünglich als Tauch-Flugboot entwickelt, erkannte Marine Trench Co. bald die Möglichkeiten für die Erweiterung des Geschäftsbereichs ins A11, und so wurde das Moray SFB nach Einbau genialer Entwicklungen zum "Raumboot". Vor allem Raumfahrer von Wasserplaneten fliegen dieses Vielzweck-Gefährt, dessen Außenhaut einem Druck in Tiefen von bis zu 5.500 Faden standhalten kann. Zur Standardausrüstung gehören: Extrastarke Schleusen, 2 Torpedo und Einzelraketen-Silos sowie flutbare Kabinen für subaquatische Lebensformen.

ABMESSUNGEN
20/8,3/30 m

LADEKAPAZITÄT
7 TC

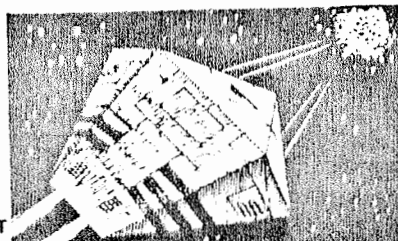
BEWAFFNUNG
Gerät Starseeker
Raketensystem

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,25

BAUJAHR
3028 AD

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 4

BESATZUNG
6



**ANTRIEBSMOTO-
REN:**
Turbulen Quark
Re-Charger Mode

HYPERRAUMFÄHIG
Ja

**RUMPFBELAST-
BARKEIT**
T Ko-24

PYTHON

Eines der größeren Handelsraumfahrzeuge, im Inera Orbit von Whatt und Pritney Raumwerft hergestellt. Gemessen an den Staumöglichkeiten und Transporteinrichtungen für "Fremdwesen", ist die Ausstattung fast spartanisch einfach. Das Schiff ist zwar langsam und träge, dafür aber mit starken CC-Voltaire- sowie-Variscan Pulse-Lasern ausgestattet, woraus der Spitzname "Raum-Stachelschwein" zu erklären ist. Von Piratenschiffen wird der Raumer kaum angegriffen, ist bei Freibeutern sehr beliebt und wird als Station und Lagerhalle genutzt.

ABMESSUNGEN
43,3/13,3/26,6 m

LADEKAPAZITÄT
100 TC

BEWAFFNUNG
Volt-Variscan
Pulse Laser

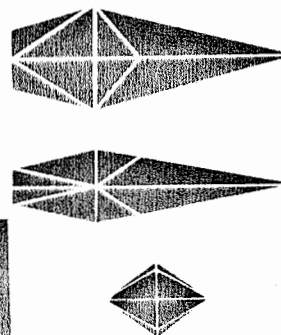
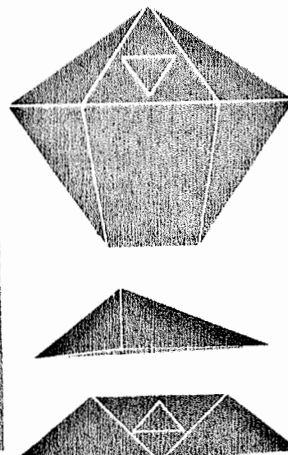
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,20

BAUJAHR
2700 AD
Whatt und Pritney
Raumwerft

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 3

BESATZUNG
20-30
**ANTRIEBSMOTO-
REN:**
4 C40K V Ames Drive
Exlon 76NN Modell

**RUMPFBELAST-
BARKEIT**
T (ensman) YO 20
C-Holding K21-31
HYPERRAUMFÄHIG
Ja



ORBIT SHUTTLES

Diese unbewaffneten, oft auch unbemannten Raumfahrzeuge werden in allen Planetensystemen in Lizenz gebaut. Basierend auf dem von Saud-Kruger Astro-Design entwickelten Prototyp, werden sie vornehmlich für den Transport von Gütern zwischen Planet und Raumstation eingesetzt, sind aber auch modifiziert als Hospitalschiffe oder Raumgefängnisse zu finden. Sie sind beliebtes Ziel für Gelegenheitsverbrecher. Da sie ständig FrachtContainer abwerfen, befinden sie sich im Schutz von kleinen Jagdraumern.

ABMESSUNGEN
11,6/6,6/6,6 m

LADEKAPAZITÄT
60 TC

BEWAFFNUNG:
Keine

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,08

BAUJAHR:
2856
Saud-Kruger
AstroDesign

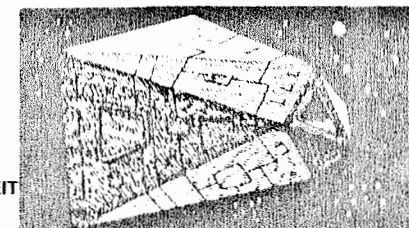
MANÖVRIERFÄHIGKEIT:
CF 4

BESATZUNG:
6

**ANTRIEBSMOTO-
REN:**
V & K 20.20
StarMat Drive

**RUMPFBELAST-
BARKEIT**
T Ko 28

HYPERRAUMFÄHIG:
Nein



SIDEWINDER SCOUT SHIP

Dieses Vielzweck-Schiff wurde von Faulcon de Lacy entworfen und wird nach Maßgabe der Galaktischen Flotte auf der Onnira Orbital Raumschiffwerft von Spalder und Starblaze Inc. gefertigt. Es wird vor allem für Erkundungsflüge atmosphärischer Art und für den Einsatz auf Planeten verwendet, ebenfalls auch zur Stadtüberwachung zur Aufklärung und zur Luftversorgung der Infanterie (und von Piraten, die seine Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit schätzen). Es ist bedingt interplanetar einsatzfähig, aber nicht hyperraumfähig und muß durch den Hyperraum mit entsprechenden Transportern gebracht werden. Der Rumpf ist für die Montage von Raumgreifern zu klein. Mehr als ein Raketensilo kann nicht angebracht werden.

ABMESSUNGEN:
11,6/5/21,6 m

LADEKAPAZITÄT:
Nein

BEWAFFNUNG
Dual 22-18 Laser
Seeker Raketen

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,37

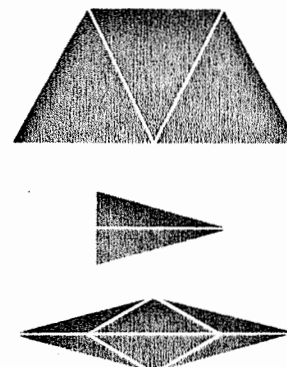
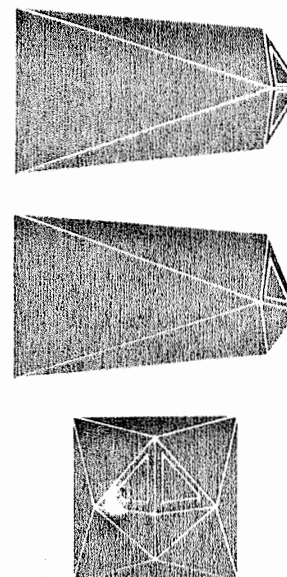
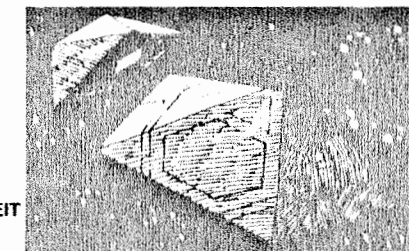
BAUJAHR
2982
(Onnira Orbital/
Spalder & Starblaze)

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 9

BESATZUNG
1
**ANTRIEBSMOTO-
REN:**
de Lacy Spin Ionic

**RUMPFBELAST-
BARKEIT**
Nicht verfügbar
C-Holding C50

HYPERRAUMFÄHIG
Nein



THARGOID INVASIONSSCHIFFE

Obwohl das Gros der Thargoidischen Raumflotte gegenwärtig von der Galaktischen Flotte im Interstellaren Raum gebunden wird, machen einige der kleineren Schiffe gelegentlich "Ausflüge" in den von Menschen beherrschten Raum. Diese Schiffe sind für ihre Größe extrem schnell und sind zudem mit dem ECM-System ausgerüstet (ursprünglich eine thargoidische Erfindung als Abwehrwaffe gegen Navy-Raketen, folgerichtig dann von der Navy nachgebaut, als man ECM in gekaperten Thargoiden-Schiffen entdeckte). Dazu verfügen die meisten Thargoiden-Schiffe über kleinere ferngesteuerte Schiffe, die mit einzelnen Pulse Lasern bewaffnet sind. Die Galaktische Flotte soll Gerüchten zufolge selbst ein solches Schiff entwickeln und zählt gut für die Beschaffung eines solchen Thargoiden-Schiffs.

ABMESSUNGEN
60/13,3/60 m

BEWAFFNUNG
Sehr unterschiedlich
Halterungen für alle
Systeme erhältlich

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,20 LM

BAUJAHR
Unbekannt

MANÖVRIERFÄHIGKEIT CF 6
ANTRIEBSMOTOREN:
Thargoiden
Erfindung

BESATZUNG
150

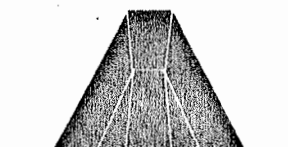
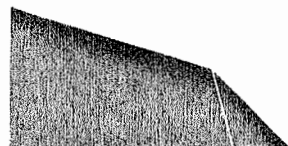
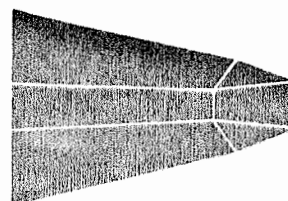
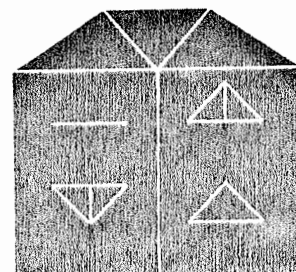
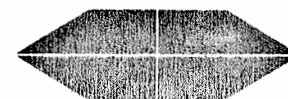
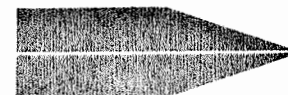
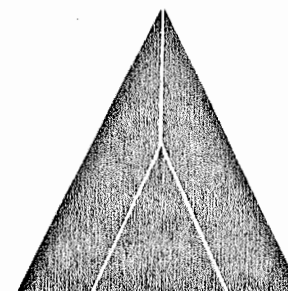
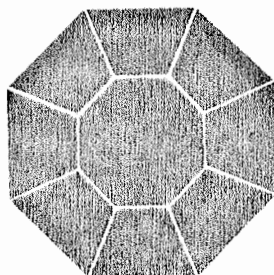
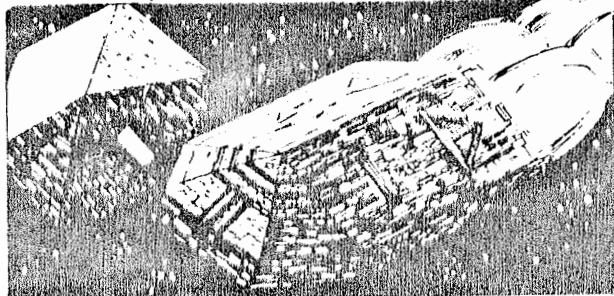
RUMPFBELASTBARKEIT
Unbekannt
HYPERRAUMFÄHIG
Ja

TRANSPORTER

Das wohl am meisten verbreitete Transportschiff, dem man folglich auch am häufigsten begegnet, ist Lakon Spaceways MC15 Quik Transport Shuttle mit einer Reichweite von 0,1LY und komplettem HiGrav Ladesystem. Es kann bis zu 100 Passagiere befördern und hat eine Ladefähigkeit von 10 Tonnen. Es ist landefähig auf Asteroiden, Raumstationen, flugfähig in der Atmosphäre und kann sogar auf Land wie auf allen Flüssigkeiten – mit Ausnahme von Säure – landen.

ABMESSUNGEN
11,6/3,6/11,6 ft

BAUJAHR
Unbekannt, wahrscheinlich aber vor 2500 AD. Bekanntster Prototyp wurde auf der SpaceLink Raumwerft, Mars Orbit (Alte Erde) gebaut.



VIPER (POLZEISCHIFF)

Die kleine, extrem manövrierfähige, als Jagdbomber eingesetzte Viper, wurde speziell für die Galaktische Polizeiflotte der GalKop von Faulcon Manspace entwickelt. Auf allen Welten der mittleren technologischen Stufe wird sie in Lizenz gebaut. Die Viper bietet nur einem Piloten Platz, kann aber bis zu zehn menschliche Passagiere befördern. Sie hat keinen Laderaum, dafür aber eine Schleppvorrichtung. Schiffe mit einer Masse bis zu 140.000 MTS (einschließlich der Cobra Mk3) kann sie "auf den Haken nehmen". Dieses populäre Schiff wird häufig als Konvoischiff zu Verteidigungszwecken eingesetzt.

ABMESSUNGEN
18,3/2,6/16,6 m

LADEKAPAZITÄT
Keine

BEWAFFNUNG
Ingram MegaBlast Pulse
Laser
Seeker Raketen

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,32 LM

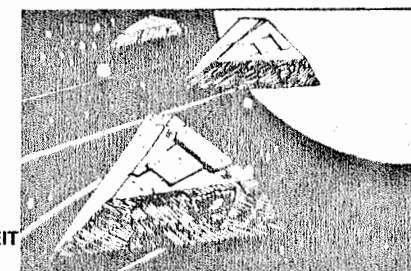
BAUJAHR
2762 AD (Faulcon
Manspace, Reorte)

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
Hoch (CF 7.4)

BESATZUNG
1 (bis zu 10)
ANTRIEBSMOTOREN:
de Lacy
Super Thrust VC 10

RUMPFBELASTBARKEIT
Unterschiedlich

HYPERRAUMFÄHIG
Nein



WORM LANDESCHIFFS-KLASSE

Ein kleines Landeschiff, das viele große Raumer mitführen. Es findet als Rettungsschiff oder bei Landungen Verwendung. Da die Worm leicht bewaffnet ist, wird sie bei Angriffen und/oder zur Täuschung eingesetzt. Da die Bauweise vom Typ des Mutterschiffs abhängt bzw. darauf abgestimmt ist, kann die Worm als höchst vielseitig bezeichnet werden.

ABMESSUNGEN
35/12/35 ft

LADEKAPAZITÄT
Keine

BEWAFFNUNG
Ingram Pulse Laser

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,23

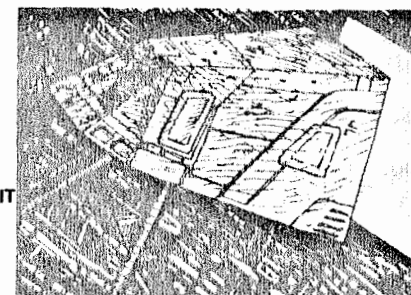
BAUJAHR
3101 AD

MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 6

BESATZUNG
2

ANTRIEBSMOTOREN Seeklight HV Thrust
HYPERRAUMFÄHIG Nein

RUMPFBELASTBARKEIT
T ki 10



Piloten Bordbuch**Datum****Dateiname****Name****Status Kampf/Legal****Besuchte Planeten****Ausrüstung****Erworben zu folgenden Preisen:****Ware/Planet****Durchschnittspreis Bezahlte****Bestellte Menge****Gewinn****Elimini****Konto****ANMERKUNGEN**

Wenn Sie diese Seite nicht beschreiben wollen, fertigen Sie eine Fotokopie an.

Piloten Bordbuch**Datum****Dateiname****Name****Status Kampf/Legal****Besuchte Planeten****Ausrüstung****Erworben zu folgenden Preisen:****Ware/Planet****Durchschnittspreis Bezahlte****Bestellte Menge****Gewinn****Elimini****Konto****ANMERKUNGEN**

Wenn Sie diese Seite nicht beschreiben wollen, fertigen Sie eine Fotokopie an.

Piloten Bordbuch

Datum **Dateiname**
Name **Status Kampf/Legal**
Besuchte Planeten

Ausrüstung
Erworben zu folgenden Preisen:

Ware/Planet	Durchschnittspreis	Bezahlt	Bestellte Menge
-------------	--------------------	---------	-----------------

Gewinn**Elimini****Konto****ANMERKUNGEN**

Wenn Sie diese Seite nicht beschreiben wollen, fertigen Sie eine Fotokopie an.

Piloten Bordbuch

Datum **Dateiname**
Name **Status Kampf/Legal**
Besuchte Planeten

Ausrüstung
Erworben zu folgenden Preisen:

Ware/Planet	Durchschnittspreis	Bezahlt	Bestellte Menge
-------------	--------------------	---------	-----------------

Gewinn**Elimini****Konto****ANMERKUNGEN**

Wenn Sie diese Seite nicht beschreiben wollen, fertigen Sie eine Fotokopie an.