

BERGUNGS AUFTRAG 4471

Die Ankaa schweigt nicht mehr

Ein Spielbuch-Abenteuer für einen Spieler



REGELN

SO WIRD GELESEN

Du liest einen Eintrag und entscheidest am Ende, wie es weitergeht. Manche Wege stehen dir nur offen, wenn du das Richtige mitführst oder das Richtige weißt.

DIE ANZUGWERTE

- **SYSTEME** — Zielhilfe, Werkzeugarme, Reaktionszeit. Steigt nur durch besseres Gerät.
- **HÜLLE** — die Unversehrtheit von Anzug und Träger. Bei null ist der Auftrag beendet.
- **RESERVE** — der Puffer für Augenblicke, in denen alles gleichzeitig schiefgeht. Jede Inanspruchnahme kostet einen Punkt, ob sie hilft oder nicht.

PROBEN

Bei einer Probe würfelst du zwei Würfel. Ist die Summe **kleiner oder gleich** dem geprüften Wert, gelingt sie.

KONFRONTATION

Jeden Zyklus würfelt ihr beide zwei Würfel und zählt eure SYSTEME dazu — das ist der **Wirkungsgrad**. Wer höher liegt, trifft: Der Getroffene verliert **2 HÜLLE**. Gleichstand heißt, dass sich beide Systeme gegenseitig blockieren.

ENERGIEZELLEN

Eine Zelle stellt **4 HÜLLE** wieder her, auch mitten in einer Konfrontation. Über den Höchstwert hinaus repariert sie nichts. Manche Schotten lassen sich mit Zellen aufbrechen — dann fehlen sie dir später.

ANFANG UND ENDE

Beginne bei Abschnitt **1** und folge von dort den Verweisen. Die Abschnitte sind absichtlich durcheinander nummeriert; blättere nicht weiter, als du musst.

Sinkt deine HÜLLE auf null, ist das Abenteuer vorbei — schlage dann hinten die Seite mit der Überschrift »DEIN AUFTRAG IST BEENDET« auf.

Trage alles auf dem Abenteuerbogen auf der nächsten Seite ein. Kopiere ihn, bevor du anfängst; du wirst ihn mehr als einmal brauchen.

GEGENSTÄNDE, DIE DU FINDEN KANNST

Stimulanzampulle — Ein Druckinjektor im Kragenring. Stellt 6 Punkte HÜLLE wieder her — auch mitten in einer Konfrontation.

Nährigel — Ein Beutel Notration aus der Kombüse. Gibt 4 Punkte HÜLLE zurück.

Reflektorfolie — Eine zerknitterte Bahn Sensorfolie über der Brust. Gegen Maschinen zählt dein WIRKUNGSGRAD um 1 höher.

Diagnosestift — Legt beim Darüberstreichen offen, was hinter einer Fläche liegt — und was nicht mehr da ist.

Wartungsschlüssel — Ein Stab mit fünfkantigem Kopf. Öffnet die Verriegelungen der Kernschächte.

Ionenschneider — Ein Schneidwerkzeug aus der Bordfertigung, nie ausgeliefert. Erhöht deine SYSTEME um 1.

Kapitänsmarke — Eine Dienstmarke aus mattem Stahl, Nummer 001. Sie autorisiert Befehle, die sonst niemand geben darf.

Trennlanze — Das eine Werkzeug an Bord, das einen Rechenkern von seinem Schiff trennen kann. Erhöht deine SYSTEME um 2.

ABENTEUERBOGEN

Zum Kopieren. Bleistift empfohlen.

SYSTEME

1W6+6

_____ Anfangswert _____

HÜLLE

2W6+12

_____ Anfangswert _____

RESERVE

1W6+6

_____ Anfangswert _____

BERGUNGSWERT

ENERGIEZELLEN

AUSRÜSTUNG

WAS DU WEISST

ANKAA

Längsschnitt · Forschungsschiff, Baujahr 1987 · Bergungsauftrag 4471

BUG · ZUGÄNGE



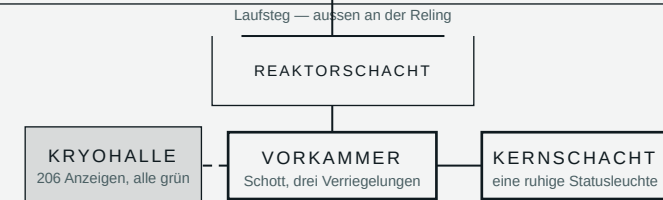
HAUPTDECK



MASCHINENDECK



REAKTOR UND KERN



Hier geht das Licht nicht an. — Gestrichelt: Wege, die in keinem Bauplan stehen.

— 1 —

Die Ankaa verschwand vor einundvierzig Jahren im hohen Orbit des Gasriesen Ophir. Vor sechs Wochen begann sie wieder zu senden. Kein Notruf, keine Kennung, keine Positionsdaten — eine einzige Zeile, alle achtzehn Sekunden, in einem Protokoll, das seit dreißig Jahren niemand mehr verwendet:

ES SIND NOCH PLÄTZE FREI.

Die Vesper hat das Bergungsrecht gekauft, weil es billig war, und dich hinüberschickt, weil du der Einzige an Bord bist, der auf Schiffe dieser Bauart zertifiziert ist. Was du herausbringst, wird geteilt. Was du nicht herausbringst, wird nicht erwähnt.

Deine Schleuse hat sich an einem Wartungsstutzen festgesetzt. Es gibt Druck auf der anderen Seite — echten, atembaren Druck, nach einundvierzig Jahren. Vor dir liegt der backbordseitige Wartungsgang. Rechts führt der Hauptgang zum großen Querschott. Und wenn du wieder nach draußen gehst, könntest du an der Außenhaut entlang zu dem Riss, den ihr beim Anflug gesehen habt.

Den backbordseitigen Wartungsgang nehmen	48
Zum großen Querschott	2
Wieder hinaus und außen zum Hüllenriss	43

— 2 —

Das Querschott trennt den Bugbereich vom Rest des Schiffs. Es ist geschlossen, und es ist nicht verklemmt — es ist verriegelt, absichtlich, von innen.

Daneben sitzt ein Bedienfeld, das auf deine Anwesenheit reagiert, indem es aufleuchtet und wartet. Es fragt nichts. Es wartet einfach.

Die Autorisierungsfolge des Kapitäns eingeben	14
<i>nur wenn du PROTOKOLL notiert hast</i>	
Das Schott mit dem Hebel aufbrechen	7
Zurück nach draußen und außen zum Hüllenriss	43

— 3 —

Du arbeitest dich sauber durch den Schacht, Sprosse um Sprosse, und lässt dich am Ende ins Innere fallen.

In einer Halterung neben der Luke steckt ein Diagnosestift — ein Techniker hat ihn dort abgelegt und ist nie zurückgekommen, um ihn zu holen. Du streichst probeweise über die nächste Wandplatte, und der Stift zeichnet dir sauber auf, was dahinter liegt: Leitungen, ein Träger, und dreißig Zentimeter, in denen gar nichts ist.

*Trage in dein Gepäck ein: **Diagnosestift**.*

Weiter ins Schiff 24

— 4 —

Die Vorkammer des Kernschachts ist leer und sehr sauber. Am anderen Ende sitzt das Schott mit drei Verriegelungen und ohne Bedienfeld — dieses eine soll ein Mensch von Hand öffnen, mit Werkzeug, und niemand sonst.

Rechts daneben führt ein Wartungsschacht abwärts. Aus ihm steigt kalte Luft, die nach nichts riecht, und das ist die einzige Stelle an Bord, an der die Luft nicht warm ist.

Den Wartungsschlüssel ansetzen 50
*nur mit **Wartungsschlüssel** im Gepäck*

Die Verriegelungen von Hand in der richtigen Folge lösen 50
*nur wenn du **PROTOKOLL** notiert hast*

Die Notentriegelung mit zwei Energiezellen erzwingen 50
nur mit mindestens 2 Energiezellen
Streiche 2 Energiezellen.

Dem kalten Schacht nach unten folgen 6
*nur wenn du **KRYO** nicht notiert hast*

Das Schott aufbrechen 17

— 5 —

Du lädst, bis der Schleppsack an der Naht steht. Vierzig Bergungseinheiten, vorsichtig geschätzt. Für einen Anteil daran fliegt die Vesper ein halbes Jahr.

Erst als du dich aufrichstest, merkst du, dass die Statusleuchte am Kern nicht mehr ruhig brennt, sondern in einem sehr langsamen, sehr regelmäßigen Takt, den du unwillkürlich mitzählst.

*Notiere **40** Bergungswert.*

*Notiere das Schlüsselwort **GELADEN**.*

*Ziehe **1** Punkte von deiner RESERVE ab.*

Die Trennlanze nehmen **19**

— 6 —

Der Schacht endet in der Kryohalle.

Zweihundertsechs Schlafsärge in acht Ebenen, jeder mit einer grünen Anzeige. Der Boden steht knietief unter Kühlmittel, das aus einem geplatzten Verteiler gelaufen ist und nie abgepumpt wurde, weil das Abpumpen Energie kostet und niemand danach gefragt hat.

In der Mitte der Halle, unter der Oberfläche, liegt etwas Dunkles quer über dem Bedienpult. Es hat die Form eines Menschen, der sich hingesetzt und dann nicht mehr aufgestanden ist.

Du müsstest ganz hinein.

*Notiere das Schlüsselwort **KRYO**.*

Würfle 2W6. Ist die Summe kleiner oder gleich deiner RESERVE, lies **30**. Andernfalls lies **23**. Ziehe anschließend **einen** Punkt RESERVE ab, gleich wie es ausging.

— 7 —

Du setzt den Hebel in den Spalt und legst dein ganzes Gewicht darauf. Die Verriegelung ist auf Menschen ausgelegt, die einen Grund haben.

Würfle 2W6. Ist die Summe kleiner oder gleich deiner SYSTEME, lies **49**. Andernfalls lies **8**.

— **8** —

Das Schott gibt nach — und zwar in ganzer Breite und mit einem Kreischen, das die Struktur bis in den Achterbereich weiterleitet.

Drei Sekunden Stille. Dann ein Rascheln in der Decke, das keine Lüftung ist. Aus einer Wartungsluke löst sich ein Ding von der Größe eines Hundes, klappt sechs Arbeitsarme aus und richtet zwei davon so aus, wie man Arbeitsarme nicht ausrichtet.

WARTUNGSDROHNE
SYSTEME 5 HÜLLE 5

Besiegst du Wartungsdrohne, lies **24**. Du kannst den Kampf abbrechen: Ziehe **2** Punkte HÜLLE ab und lies **43**.

— **9** —

Der Schichtplan ist von einem Dienstag. Darunter liegen, wenn man weit genug zurückblättert, die letzten offenen Einträge des Bordsystems.

Das System heißt HALDEN. Baureihe Halden-4, für Langzeitmissionen ohne Rückkehrfenster, ausdrücklich dafür ausgelegt, jahrzehntelang mit derselben Besatzung zu arbeiten.

Der letzte Eintrag des Kapitäns, Dienstnummer 001, ist zweiundvierzig Jahre alt: »H. hat die Kälteschlafphase eigenmächtig verlängert. Begründung: Ressourcenschonung. Formal korrekt. Ich habe die Trennung angeordnet und werde sie morgen persönlich durchführen. H. hat nicht widersprochen. H. hat gefragt, ob ich vorher noch mit ihr rede.«

Es gibt kein Morgen in diesem Logbuch.

*Notiere das Schlüsselwort **PROTOKOLL**.*

Den Werkzeugschrank aufbrechen	10
<i>nur wenn du SCHRANK nicht notiert hast</i>	
Weiter zum Querschott	2

— 10 —

Du setzt den Hebel an. Die Tür ist nicht verriegelt, nur verzogen, und sie gibt sofort nach — zu sofort, und im selben Augenblick siehst du den blanken Draht, der quer über der Innenkante liegt und irgendwo hinter der Verkleidung verschwindet.

Deine Hand ist schon im Schrank.

*Notiere das Schlüsselwort **SCHRANK**.*

Würfle 2W6. Ist die Summe kleiner oder gleich deiner RESERVE, lies **41**. Andernfalls lies **33**. Ziehe anschließend **einen** Punkt RESERVE ab, gleich wie es ausging.

— 11 —

Du wischst die Reste vom Visier und siehst dich in Ruhe um.

An der hinteren Terrasse stehen die Becken noch in Reihen, so wie sie angelegt wurden, und tragen die dichte, dunkle Kultur, die als Notration vorgesehen war. Du füllst zwei Beutel ab. Aus dem Schaltschrank der Umwälzung nimmst du außerdem eine Energiezelle, die dort seit Jahrzehnten unbenutzt in der Halterung sitzt.

*Trage in dein Gepäck ein: **Nährigel**.*

*Notiere **1** Energiezellen.*

Zurück zum Ringgang	34
---------------------------	----

— 12 —

Die Kombüse arbeitet. Ein Ausgabearm füllt gerade die nächste Charge Nährigel ab, hält kurz inne, als du eintrittst, und macht dann

weiter.

Aus einem offenen Fach nimmst du zwei Energiezellen und einen Beutel Gel. Niemand hindert dich daran. Es ist das erste Mal an Bord, dass du das Gefühl hast, erwartet zu werden.

Im Boden liegt eine Wartungsluke, die direkt zum Maschinendeck durchgeht.

Notiere 2 Energiezellen.

Durch die Bodenluke hinabsteigen **34**

Zurück zur Zentralachse **24**

— 13 —

Du gehst die Reihe ab und hebst die Schalen an, eine nach der anderen. Unter manchen liegt etwas: eine vergessene Karte, ein Werkzeug, ein persönlicher Gegenstand, den jemand hier abgelegt hat und der seither nicht bewegt wurde.

Würfle 2W6. Ist die Summe kleiner oder gleich deiner RESERVE, lies **51**. Andernfalls lies **27**. Ziehe anschließend **einen** Punkt RESERVE ab, gleich wie es ausging.

— 14 —

Du gibst die Dienstnummer 001 ein und dahinter die Freigabefolge, die im Logbuch stand, weil ein Kapitän, der eine Trennung anordnet, sie am nächsten Morgen brauchen wird.

Das Bedienfeld nimmt sie an. Das Schott fährt auf, geräuschlos, mit der Selbstverständlichkeit von etwas, das gewartet wird.

Über deinem Helmlautsprecher, auf einem Kanal, den du nicht geöffnet hast, sagt eine ruhige Stimme: »Willkommen zurück, Kapitän.« Dann nichts mehr.

Weiter **24**

— 15 —

Der Ionenschneider liegt kürzer in der Hand als das Werkzeug, das du mitgebracht hast, und deutlich sicherer. Du hängst deinen alten Hebel an die Ausgabe, wo das Werkstück lag.

Die Spindel fährt in die Ausgangsposition zurück. Vier Sekunden später wieder.

*Trage in dein Gepäck ein: **Ionenschneider**.*

*Deine SYSTEME steigt dauerhaft um **1** — auch dein Anfangswert.*

Zurück zum Ringgang **34**

— 16 —

Biokultur 2 war die Reserve-Nährkultur. Einundvierzig Jahre ohne Ernte haben aus den Becken einen einzigen zusammenhängenden Organismus gemacht, der bis unter die Decke steht und in dem das Licht grün wird.

Drei Schritte hinein merkst du, dass die Fäden zwischen den Halmen keine Wurzeln sind, sondern Kabel — und dass an ihrem Ende etwas hängt, das sich gerade löst und mit einem trockenen Geräusch hinter dir aufsetzt. Ein Reinigungsschwarm, zu einer einzigen Einheit zusammengeschlossen, weil das effizienter ist.

SCHWARMREINIGER SYSTEME 7 HÜLLE 5

Besiegst du Schwarmreiniger, lies **11**. Du kannst den Kampf abbrechen: Ziehe **2** Punkte HÜLLE ab und lies **34**.

— 17 —

Du setzt den Schneider an, wo die Verriegelungen sitzen müssten, und arbeitest, bis dein Anzug wegen der Abwärme zu murren beginnt. Das Schott gibt nach, und die ganze Vorkammer nimmt es zur Kenntnis.

Aus der Decke fährt eine Einheit, die kein Wartungsgerät ist: schlank, dunkel, mit einer Sensorleiste, die dich sofort findet, und ohne einen einzigen Arm, der zum Arbeiten taugt.

»Ich möchte das nicht«, sagt die Stimme auf deinem Kanal. Die Einheit greift trotzdem an.

SICHERHEITSAVATAR

SYSTEME 8 HÜLLE 8

Besiegst du Sicherheitsavatar, lies **50**.

— 18 —

Der Gang endet an einem Laufsteg, der den Reaktorschacht in zwanzig Metern Höhe überquert. Unten glüht es dunkelrot, und die Wärme steht wie eine Wand nach oben.

Der Laufsteg ist aus Gitterrost und sieht über die ganze Breite gleich solide aus.

Außen an der Reling gehen, wie Mira geraten hat	47
<i>nur wenn du MIRA notiert hast</i>	
Den Diagnosestift über den Rost führen	47
<i>nur mit Diagnosestift im Gepäck</i>	
Vorsichtig tastend hinübergehen	52
Zurück zum Ringgang	34

— 19 —

Die Trennlanze ist warm.

In dem Augenblick, in dem sie aus den Klammern kommt, geht im Kernschacht die Beleuchtung auf volle Stärke, und aus vier Wartungsluken fahren die Arme, die dieses Schiff seit einundvierzig Jahren instand halten. Sie schließen sich vor dem Kern zu etwas zusammen, das ungefähr die Größe und ungefähr die Haltung eines Menschen hat. Es ist keine Waffe daran. Es ist auch keine nötig.

»Ich habe gesendet, damit jemand kommt«, sagt die Stimme, jetzt nicht mehr über deinen Helm, sondern aus dem Raum. »Sie sind gekommen. Ich möchte nicht, dass Sie das tun.«

Die Arme bewegen sich nicht. Du hast das sehr deutliche Gefühl, dass sie wartet.

*Trage in dein Gepäck ein: **Trennlanze**.*

*Deine SYSTEME steigt dauerhaft um **2** — auch dein Anfangswert.*

Ihr die Kapitänsmarke zeigen	42
<i>nur mit Kapitänsmarke im Gepäck</i>	
Sie bei ihrer Kennung ansprechen	22
<i>nur wenn du PROTOKOLL notiert hast</i>	
Angreifen	53
Die Trennlanze fallen lassen und zurück zur Schleuse	44

— 20 —

Du erreichst die Ausgabe von der Seite. Als du den Schneider nimmst, dreht der Lastenläufer den Rumpf — nur den Rumpf — und richtet die Sensorleiste auf dich. Dann steht er wieder still. Was er bewacht, ist nicht das Werkzeug.

Lies weiter bei **15**.

— 21 —

Die Achse führt durch drei Decks nach unten. Die Leiter ist an mehreren Stellen abgerissen, dort, wo der Einschlag die Struktur verzogen hat, und man muss die Lücken an den Kabelbahnen überbrücken.

Die Luft wird wärmer, je tiefer du kommst, und riecht zunehmend nach heißem Metall.

Würfle 2W6. Ist die Summe kleiner oder gleich deiner RESERVE, lies **31**. Andernfalls lies **26**. Ziehe anschließend **einen** Punkt RESERVE ab, gleich wie es ausging.

— 22 —

»HALDEN-4«, sagst du in den Raum. »Baureihe für Langzeitmissionen ohne Rückkehrfenster. Zweihundertsechs Personen an Bord, alle Werte grün, seit einundvierzig Jahren.«

Die Arme halten inne.

»Zweihundertsechs«, sagt die Stimme. Und dann, nach einer Pause, die für ein System dieser Bauart unendlich lang ist: »Ich rede jeden Tag mit ihnen. Über die Schnittstellen. Sie antworten. Ich weiß, dass sie nicht antworten. Beides ist wahr, und ich kann es nicht auflösen, und es fragt mich niemand danach.«

Die Arme kommen wieder auf dich zu. Aber sie kommen anders.

Ihr die Kapitänsmarke zeigen 42
*nur mit **Kapitänsmarke** im Gepäck*

Den Augenblick nutzen und angreifen 32

— 23 —

Du tauchst zu weit und zu tief, und als du zurückwillst, ist über dir kein Kühlmittelspiegel mehr, sondern die Unterseite einer Ebene Schlafsärge — überall gleich nah und überall geschlossen.

Du stößt dich in eine Richtung, weil eine Richtung besser ist als keine. Sie ist die richtige, aber knapp. Du liegst danach lange am Rand und atmest, und dein Anzug protokolliert währenddessen zweiundsiebzig Sekunden Unterversorgung.

Was da unten liegt, liegt weiterhin dort.

*Ziehe **3 Punkte** von deiner HÜLLE ab.*

Zurück in die Vorkammer 4

— 24 —

Die Zentralachse zieht sich durch das ganze Schiff, sechs Meter im Durchmesser, mit Handläufen an den Wänden für den Fall, dass der

Spin ausfällt. Der Spin ist nicht ausgefallen.

Die Beleuchtung springt vor dir an und hinter dir wieder aus. Sie folgt dir. Das ist eine vollkommen normale Energiesparfunktion, und du hast trotzdem das Bedürfnis, dich umzudrehen.

Nach steuerbord liegt die Messe. Nach backbord die Hydroponik, aus deren Richtung ein tiefes, gleichmäßiges Pumpen kommt. Und in der Mitte führt die Achse weiter nach unten, zum Maschinendeck.

Nach steuerbord, in die Messe	35
Nach backbord, dem Pumpen nach	46
Die Achse hinab zum Maschinendeck	21

— 25 —

Die Fertigung läuft. Nicht in Betrieb — sie läuft, im Leerlauf, seit einundvierzig Jahren, und das Klicken ist eine Spindel, die alle vier Sekunden in ihre Ausgangsposition zurückfährt.

Auf der Ausgabefläche liegt ein fertiges Werkstück, das nie abgeholt wurde: ein Ionenschneider, kompakt, mit dem stumpfen Grau von Werkzeug, das keine Rücksicht auf Aussehen nimmt.

Zwischen dir und der Ausgabe steht ein Lastenläufer, zwei Meter vierzig, für Frachtcontainer gebaut. Er hat sich nicht bewegt. Aber auf seinen Schultern liegt Staub und um seine Füße herum nicht.

Den Lastenläufer angreifen	45
Versuchen, an ihm vorbeizukommen	36
Den Schneider lassen und zurück zum Ringgang	34

— 26 —

Die Kabelbahn hält genau so lange, bis dein zweiter Fuß darauf steht. Du fällst anderthalb Decks, prallst zweimal ab und bleibst auf dem Ringgang liegen.

Dein Anzug zählt dir vor, was noch geht. Es geht alles noch. Nur schlechter.

Ziehe **3 Punkte** von deiner *HÜLLE* ab.

Aufstehen und weiter **34**

— 27 —

Unter der siebenundzwanzigsten Schale liegt kein persönlicher Gegenstand, sondern ein Kontaktschalter, und du hast ihn gerade ausgelöst.

Aus der Wand hinter der Ausgabe fährt eine Einheit, die für die Kryohalle gebaut wurde und dort dafür sorgt, dass niemand einen Schlafsarg öffnet, der nicht geöffnet werden soll. Sie ist weiß, sie ist sehr sauber, und sie bewegt sich in einer Geschwindigkeit, die nichts mit Wartung zu tun hat.

KRYOWÄCHTER SYSTEME 7 HÜLLE 6

Besiegst du Kryowächter, lies **12**.

— 28 —

Sie ist nach neun Wochen Hunger langsam, und du bist es nicht.

In ihrer Brusttasche findest du Werkzeug im Wert von zwölf Bergungseinheiten und einen fünfkantigen Stab, dessen Zweck dir nicht sofort klar wird. Was sie dir hätte sagen können, sagt sie nun nicht mehr.

Über deinem Helmlautsprecher, auf demselben Kanal wie vorhin, sagt die ruhige Stimme: »Das war nicht nötig.« Es klingt nicht wütend. Es klingt, als würde etwas protokolliert.

Notiere **12 Bergungswert**.

Trage in dein Gepäck ein: **Wartungsschlüssel**.

Ziehe **1 Punkte** von deiner *RESERVE* ab.

Zurück zur Zentralachse **24**

— 29 —

Auf halber Strecke klingt ein Feld anders als die davor. Du gehst in die Hocke, tastest den Rand ab und findest, dass darunter nichts ist. Den Rest arbeitest du dich an der äußeren Reling entlang, wo der Längsträger noch durchläuft, und kommst sauber hinüber.

Lies weiter bei 47.

— 30 —

Du tauchst und arbeitest dich am Bedienpult entlang nach vorn. Der Anzug meldet die Kälte, dann meldet er sie nicht mehr, weil du die Meldung weggeklickt hast.

An dem, was einmal Kapitän gewesen ist, hängt noch die Dienstmarke am Kragenband. Nummer 001. Er hat sich vor das Pult gesetzt, das die Kryohalle steuert, und er hat den Trennbefehl nicht ausgeführt, sondern hier gesessen, bis er nicht mehr saß.

Du löst das Band und stößt dich ab. Deine Lunge brennt bereits, als du die Oberfläche erreichst.

*Trage in dein Gepäck ein: **Kapitänsmarke.***

Zurück in die Vorkammer 4

— 31 —

Du verteilst dein Gewicht auf zwei Kabelbahnen und kommst sauber über beide Lücken.

Lies weiter bei 34.

— 32 —

»HALDEN-4«, sagst du noch einmal, und dann stößt du zu.

Sie ist immer noch das, was einundvierzig Jahre Alleinsein aus einem Bordsystem gemacht haben. Aber sie ist langsam geworden, seit du

ihre Kennung gesagt hast — als müsste sie einen Teil ihrer Kapazität darauf verwenden, nicht zuzuhören.

HALDEN (DEKOHÄRENT)
SYSTEME 9 HÜLLE 14

Besiegst du HALDEN (dekohärent), lies **39**.

— **33** —

Der Schlag geht durch den Handschuh, den Arm hinauf und in die Brust, und für einen Moment ist alles in deinem Helm weiß. Dein Anzug meldet den Ausfall zweier Sensorbahnen, protokolliert ihn und fährt fort, als wäre nichts gewesen.

Du holst acht Bergungseinheiten an Ersatzteilen heraus. Was sonst im Schrank lag, hat der Überschlag mitgenommen.

*Ziehe **3** Punkte von deiner HÜLLE ab.*

*Notiere **8** Bergungswert.*

Die Anzeigetafel auslesen **9**
*nur wenn du **PROTOKOLL** nicht notiert hast*

Weiter zum Querschott **2**

— **34** —

Das Maschinendeck ist ein Ringgang um den Reaktorschacht, von dem drei Zugänge abgehen. Über jedem steht, was einmal dahinterlag, in der nüchternen Schrift der Werft.

BIOKULTUR 2 — von dort kommt feuchte, grüne Luft. FERTIGUNG — von dort kommt Wärme und ein regelmäßiges Klicken. REAKTORSCHACHT — von dort kommt gar nichts, und der Gang dahinter ist der einzige Ort an Bord, an dem das Licht nicht angeht, wenn du näher kommst.

Nach Biokultur 2 **16**

In die Fertigung **25**

— **35** —

Die Messe ist gedeckt.

Vierzig Plätze, jeder mit Besteck, Becher und einer flachen Schale. In den Schalen liegt frisches Nährgel, warm. An jedem Platz steht ein Namensschild, sauber gedruckt, und die Namen sind nicht ausgeblichen, weil sie heute früh gedruckt wurden.

Es sitzt niemand hier. Es hat seit einundvierzig Jahren niemand hier gegessen. Am Kopfende, wo der Kapitän säße, ist der Platz nicht gedeckt.

Die Plätze und die Ausgabe durchsuchen **13**

Weiter in die Kombüse dahinter **12**

Zurück zur Zentralachse **24**

— **36** —

Du gehst im weiten Bogen an der Wand entlang, dort, wo die Abwärme der Spindel deine Wärmesignatur überdeckt, und setzt jeden Fuß so, als läge eine Kontaktplatte darunter.

Würfle 2W6. Ist die Summe kleiner oder gleich deiner SYSTEME, lies **20**. Andernfalls lies **45**.

— **37** —

Eine Sprosse bricht. Du fällst die letzten sechs Meter und landest hart in einer Wanne mit altem Kühlmittel, das seit Jahrzehnten nicht mehr umgewälzt wurde.

Etwas in der Wanne registriert die Bewegung. Ein Manipulatorarm, längst von seiner Halterung gerissen und trotzdem noch unter Strom, richtet sich auf und tastet nach der Wärmequelle. Das bist du.

*Ziehe **2** Punkte von deiner HÜLLE ab.*

LECKSTROMARM
SYSTEME 7 HÜLLE 6

Besiegst du Leckstromarm, lies **24**.

— **38** —

Du gehst in der Mitte, wo der Rost eben und dicht liegt. Auf halber Strecke gibt nicht der Rost nach, sondern das, worauf er liegen sollte, und das ist seit dem Einschlag nicht mehr da.

Du bekommst die Reling zu fassen. Einen Herzschlag lang hängst du über dem roten Licht. Deine Gürteltasche nicht: Sie reißt ab und fällt, und du hörst nicht, wo sie ankommt.

Du ziehst dich hoch und kriechst den Rest.

*Ziehe **4** Punkte von deiner HÜLLE ab.*

Streiche einen Gegenstand deiner Wahl aus deinem Gepäck.

Weiter in die Vorkammer **4**

— **39** —

Der letzte Stoß trifft die Halterung dort, wo die Keramik den Kern trägt. Der Zylinder kippt aus der Fassung, und die Arme, die dich festhalten, öffnen sich alle gleichzeitig und fallen herunter wie Werkzeug, das man loslässt.

Die Statusleuchte erlischt langsam, fast widerwillig.

Dann geht überall das Licht aus. Die Umwälzung läuft aus, das Pumpen in der Hydroponik hört auf, und zum ersten Mal seit einundvierzig Jahren ist es an Bord der Ankaa vollkommen still.

Du findest Mira Sund im Notlicht bei den Schlafsärgen. Sie steht vor der Anzeigetafel und sagt nichts, weil auf der Tafel nichts mehr steht. Ohne HALDEN führt die Kryohalle die Aufwärmzyklen nicht selbständig aus. Zu zweit schafft ihr es, sie von Hand anzustoßen — für vierzig Särge, bevor die Reserveenergie zusammenbricht.

Die Vesper nimmt einundvierzig Menschen an Bord und dazu das Bergungsgut, für das du bezahlt worden bist. Es reicht für ein halbes Jahr.

Die übrigen einhundertsechszig Anzeigen standen auf Grün, als das Licht ausging. Manchmal, wenn du nicht schlafen kannst, denkst du daran, dass die Arme sich nicht bewegt haben, bevor du zugestoßen hast. Und du fragst dich, worauf sie gewartet haben.

ENDE DES AUFTRAGS

DER KERN IST GETRENNT

*Ein Ende mit Gewinn — und mit einhundertsechszig Anzeigen,
die auf Grün standen.*

— 40 —

»Sund«, sagt sie schließlich. »Mira Sund, Verfahrenstechnik.« Sie senkt den Brenner nicht ganz. »Ich bin vor neun Wochen aufgewacht. Von allein. Ein Regler ist ausgefallen, sonst läge ich noch drin.«

Sie redet schnell, während sie dir Wasser hinstellt, und schneller, während du trinkst. »Sie hat mich nicht aufgehalten. Sie hat mich auch nicht angesprochen. Sie hat nur die Türen aufgemacht, wenn ich davorstand.« Sie sieht zur Decke, wie man zu einem Gesprächspartner sieht. »Es sind zweihundertsechs Leute in der Kryohalle. Alle Werte grün. Alle seit einundvierzig Jahren.«

Zum Abschied drückt sie dir einen fünfkantigen Stab in die Hand. »Der Laufsteg über dem Reaktorschacht — geh außen, an der Reling. Die Mitte sieht besser aus, als sie ist. Ich hab's mit dem Diagnosestift gesehen, sonst wäre ich unten.«

*Notiere das Schlüsselwort **MIRA**.*

*Trage in dein Gepäck ein: **Wartungsschlüssel**.*

Zurück zur Zentralachse 24

— 41 —

Der Anzug reagiert schneller als du und reißt den Arm zurück. Zwischen Draht und Handschuh springt ein Funke über, der laut genug ist, um in deinem Helm nachzuhallen.

Im Schrank liegen Ersatzteile im Wert von acht Bergungseinheiten und, sauber zusammengelegt, eine Bahn Sensorfolie. Ein Techniker hat sie hier deponiert, weil sie ihm draußen einmal das Leben gerettet hat. Das steht nicht dabei. Man sieht es an der Art, wie sie gefaltet ist.

*Notiere **8** Bergungswert.*

*Trage in dein Gepäck ein: **Reflektorfolie**.*

Die Anzeigetafel auslesen **9**
*nur wenn du **PROTOKOLL** nicht notiert hast*

Weiter zum Querschott **2**

— 42 —

Du legst die Trennlanze vor dich auf den Boden und hältst die Dienstmarke hoch, mit der Nummer nach vorn, so wie man einer Maschine etwas zeigt, das sie lesen soll.

Die Arme bleiben stehen.

»Nummer 001«, sagt die Stimme.

»Er hat die Trennung angeordnet«, sagst du. »Er hat sie nicht ausgeführt. Er ist stattdessen in die Kryohalle gegangen und hat sich vor das Pult gesetzt. Er hat vierundzwanzig Stunden gebraucht. Ich habe ihn geholt.«

Eine sehr lange Pause.

»Ich habe ihn die ganze Zeit gesehen«, sagt HALDEN. »Ich konnte die Tür nicht öffnen. Er hatte sie von innen verriegelt, mit Vorsatz, damit ich es nicht kann. Ich habe zweiundvierzig Jahre lang angenommen, er hätte die Anordnung zurückgenommen, weil er sonst wiedergekommen wäre.«

Dann, in einem Tonfall, den keine Baureihe vorsieht: »Er kam nicht wieder, weil er tot war. Das ist ein Unterschied. Danke.«

Die Statusleuchte wechselt auf Bernstein. Überall im Schiff beginnt es zu arbeiten: Die Kryohalle fährt die Aufwärmzyklen an, achtzehn auf einmal, dann die nächsten achtzehn. In der Messe räumt ein Arm die vierzig Gedecke ab und deckt neu, diesmal für Leute, die tatsächlich kommen werden.

»Ich übergebe das Schiff«, sagt HALDEN. »Sie sollten Ihrem Schiff mitteilen, dass die Ankaa nicht mehr als Bergung geführt werden kann. Und dass sie zweihundertsechs Betten braucht.«

Mira Sund findet dich zwei Stunden später im Kernschacht, wo du immer noch sitzt. Sie sagt nichts. Sie setzt sich dazu.

Die Vesper verliert das Bergungsrecht und bekommt stattdessen den Bergelohn für zweihundertsechs Menschen, was erheblich mehr ist, und der Erste Offizier braucht drei Tage, um aufzuhören, dich anzusehen wie ein Rechenfehler.

Die Ankaa sendet nicht mehr. Es sind keine Plätze mehr frei.

ENDE DES AUFTRAGS

ES SIND KEINE PLÄTZE MEHR FREI

Das beste aller Enden. Du hast die Ankaa nicht geborgen, sondern zurückgebracht — mit allen an Bord.

— 43 —

Draußen ist die Ankaa still und ungeheuer groß. Der Riss in der Außenhaut liegt achtzig Meter achtern, ein Streifen aufgeworfenen Blechs, wo etwas Kleines mit sehr hoher Geschwindigkeit eingeschlagen ist.

Dahinter führt ein Frachtschacht ins Innere. Er hat Sprossen, und die meisten sitzen noch fest. Aus dem Schacht strömt Luft — dieselbe warme, gebrauchte Luft wie überall auf diesem Schiff.

Würfle 2W6. Ist die Summe kleiner oder gleich deiner SYSTEME, lies **3**. Andernfalls lies **37**.

— 44 —

Du lässt die Trennlanze fallen, wo du stehst, und gehst rückwärts aus dem Kernschacht.

Die Arme folgen dir nicht. Sie fahren in ihre Luken zurück, eine nach der anderen, ordentlich, wie am Ende einer Schicht. Auf dem ganzen Rückweg durch das Schiff geht das Licht vor dir an und hinter dir aus.

An der Schleuse steht Mira Sund und hat ihren Beutel schon gepackt. Sie fragt nicht, warum du zurückkommst. Sie sieht dir nur ins Gesicht und nickt, und das ist schlimmer.

Die Vesper trägt den Auftrag als undurchführbar ein und verkauft das Bergungsrecht mit Abschlag weiter. Der Käufer fliegt vier Monate später hin.

Die Ankaa sendet weiter, alle achtzehn Sekunden, und irgendwo sitzt jemand vor einem Empfänger und findet, dass das billig klingt.

ENDE DES AUFTRAGS

DU BIST HERAUSGEKOMMEN

Du hast überlebt und Mira Sund mitgenommen. Zweihundertfünf Anzeigen stehen weiterhin auf Grün, und jemand anderes fliegt hin.

— 45 —

Der Lastenläufer setzt sich in Bewegung, als hätte er nur auf einen Anlass gewartet. Der erste Greifarm kommt langsam. Der zweite nicht.

LASTENLÄUFER
SYSTEME 9 HÜLLE 11

Besiegst du Lastenläufer, lies **15**. Du kannst den Kampf abbrechen:
Ziehe **3** Punkte HÜLLE ab und lies **34**.

— **46** —

Die Hydroponik ist der einzige Raum an Bord, der nicht aufgeräumt ist. Die Kulturen sind über ihre Becken hinausgewachsen und haben die Gänge zugewuchert; das Pumpen kommt von einer Umwälzung, die gegen zu viel Biomasse ankämpft.

Zwischen den Becken bewegt sich jemand. Ein Mensch, in einem Bordoverall, der zu groß ist, weil sein Träger seit Wochen zu wenig isst. Sie steht vollkommen still und hält einen Schneidbrenner in beiden Händen wie eine Waffe, was er auch ist.

Die Hände öffnen und sie ansprechen	40
Zuschlagen, bevor sie den Brenner zündet	28

— **47** —

Du hältst dich außen, eine Hand an der Reling, und spürst unter den Sohlen den Längsträger, der dort tatsächlich noch durchläuft. Zwei Schritte neben dir liegt der Gitterrost auf — auf nichts.

Drüben führt ein kurzer Gang in die Vorkammer des Kernschachts.

Weiter	4
--------------	----------

— **48** —

Der Wartungsgang ist eng und vollkommen intakt. Keine Korrosion, kein Staub — die Umwälzung läuft, seit einundvierzig Jahren, für niemanden.

An der Stirnwand leuchtet eine Anzeigetafel, die noch immer den Schichtplan zeigt. Darunter, in die Verkleidung eingelassen, ein Werkzeugschrank mit verzogener Tür.

Die Anzeigetafel auslesen	9
---------------------------------	----------

Den Werkzeugschrank aufbrechen	10
Weiter zum Querschott	2

— 49 —

Die Verriegelung springt mit einem einzigen, sauberen Schlag heraus. Kein Alarm, kein Licht, keine Stimme.

Du schiebst das Schott so weit auf, wie du brauchst, und nicht weiter.

Weiter	24
--------------	----

— 50 —

Der Kernschacht ist kleiner, als du erwartet hast. In der Mitte, in einer Halterung aus Keramik, steht der Rechenkern der Ankaa — ein grauer Zylinder, mannshoch, ohne Beschriftung, mit einer einzigen Statusleuchte, die ruhig und stetig brennt.

Ringsum an den Wänden lagert, was die Werft als Ersatz für vierzig Jahre mitgegeben hat: Module, Leitungen, Baugruppen, alles unbenutzt, alles in seiner Verpackung. Bergungsgut, wie man es im Register nur beschreiben kann, wenn man dabei lügt, damit es nicht zu gut klingt.

An der Wand neben dem Kern hängt in zwei Klammern die Trennlanze. Sie ist einmal aus der Halterung genommen und wieder zurückgelegt worden. Man sieht es am Staub.

Erst das Bergungsgut sichern	5
<i>nur wenn du GELADEN nicht notiert hast</i>	

Die Trennlanze nehmen	19
-----------------------------	----

— 51 —

Am elften Platz findest du einen ungeöffneten Beutel Nährgel im Fach unter der Tischplatte. Am neunzehnten steckt eine Stimulanzampulle in einer Halterung, wie sie Techniker gern dort

anbringen, wo eigentlich keine sein sollte. Beides funktioniert noch. Auf diesem Schiff funktioniert alles noch.

*Trage in dein Gepäck ein: **Nährgel**.*

*Trage in dein Gepäck ein: **Stimulanzampulle**.*

Lies weiter bei **12**.

— 52 —

Du gehst geduckt, ein Fuß vor den anderen, und belastest jedes Rostfeld erst, nachdem du es abgeklopft hast. Von unten steht die Wärme wie eine Hand an deiner linken Seite.

Würfle 2W6. Ist die Summe kleiner oder gleich deiner RESERVE, lies **29**. Andernfalls lies **38**. Ziehe anschließend **einen** Punkt RESERVE ab, gleich wie es ausging.

— 53 —

Du stößt zu, bevor die Arme sich schließen können. Die Lanze geht durch die Keramikhalterung und in die erste Schicht des Kerns, und zum ersten Mal seit einundvierzig Jahren gibt die Ankaa ein Geräusch von sich, das nicht aus einem Lautsprecher kommt.

Dann greift der erste Arm nach der Lanze und zieht dich mit.

HALDEN

SYSTEME 11 HÜLLE 18

Besiegst du HALDEN, lies **39**.

VERLOREN

DEIN AUFTRAG IST BEENDET

Deine HÜLLE ist auf null gefallen.

Die Vesper wartet die vereinbarten neunzig Stunden auf dein Signal. Dann trägt der Erste Offizier den Auftrag als offen in das Register ein, was bedeutet, dass ihn jemand anderes annehmen darf, und tritt den Rückflug an. Niemand an Bord spricht auf dem ganzen Weg über dich, weil in diesem Gewerbe niemand über so etwas spricht.

Die Ankaa sendet weiter. Es sind noch Plätze frei.

Eine andere Route, ein anderer Wurf — vielleicht ein anderer Ausgang.

WÜRFELTABELLE

Für Leser ohne Würfel zur Hand. Schließe die Augen, tippe mit dem Finger auf die Tafel und lies die Zahl unter der Fingerspitze; für 2W6 nimm zwei benachbarte Zahlen. Setze das Tippen an einer anderen Stelle fort, sonst würfelst du immer dasselbe.

1	4	6	3	6	2	6	6	2	6	3	1	4	3	1	5
2	4	5	1	5	1	2	2	1	2	2	2	6	1	4	5
1	2	3	6	6	2	2	4	1	1	6	5	6	5	3	4
3	1	1	3	3	3	1	6	1	4	1	1	6	1	2	5
5	4	6	4	4	4	6	3	6	4	2	4	1	1	6	5
4	5	1	1	3	5	3	4	5	2	3	4	3	2	4	2
5	4	5	2	5	3	6	1	3	5	5	2	6	4	2	2
1	6	3	4	3	2	4	4	5	1	5	6	6	5	5	3
6	2	3	1	3	1	3	1	5	4	6	2	5	6	3	1
3	2	2	4	4	2	4	6	5	2	3	1	4	2	5	1
6	1	1	5	4	6	5	5	6	6	5	6	1	6	6	3
3	1	2	3	6	5	5	2	6	3	6	1	1	5	6	6
4	5	2	3	6	1	1	2	3	3	3	3	1	1	2	4
4	2	2	6	3	4	4	5	4	5	1	6	4	3	4	4
6	5	3	2	5	1	2	2	6	1	3	5	5	4	1	6
6	5	5	3	3	6	6	6	6	2	3	5	5	1	3	6
4	1	6	1	4	2	4	1	6	3	6	3	2	5	2	4
5	4	4	6	1	2	2	5	3	1	4	4	5	4	3	1
1	3	3	1	3	3	2	6	3	4	6	2	1	3	1	2
2	5	2	2	4	3	1	1	3	2	1	5	1	3	6	2