

# Raumstation Germania

Von kuma (at) sffi.eu © 2014 CC-BY-SA

Ein herzlicher Dank geht an Proxima Centauri für das Korrekturleser und eine Reihe von Verbesserungsvorschlägen.

Für ihre Unterstützung bedanke ich mich bei:

Trynerror, Der Robert und den Spielern der Testrunde. Wir haben viel gelacht, auch wenn es vorwiegend Sparwitze waren, zu denen das Setting verführt hat. Dabei ist es eigentlich Horror pur.

Die verlinkten Bilder stehen unter dem Copyright ihrer jeweiligen Eigentümer.

Das bedeutete: Ich habe die Link gesetzt ohne die Eigentümer zu fragen!

Die Bewunderung der Rasse der Fel'tar für die Nazi-Zeit ist ein bewusster Bruch, um ausgetretene Wege zu verlassen.

Jede Spielrunde sollte vorher festlegen wie weit sie gehen will und kann (insbesondere auf Conventions).

Ich möchte mich an dieser Stelle vom braunen Gedankengut entschieden distanzieren. Eine Verherrlichung desselben stand nie in meiner Absicht.

## Inhaltsverzeichnis

Raumstation Germania.....	1
Geburtstagsbrief.....	2
Was geht ab.....	3
Papas Weg zu den Sternen.....	3
Technik.....	4
Raumstation Germania.....	5
Fel'tar.....	8
Die PSI.....	11
KIs.....	12
Orknog.....	12
Tamar.....	13
Roswell-Zwischenfall.....	14
Raumkreuzer der Orion-Klasse.....	14
Waffen.....	15
Geheimdienstbericht.....	18
Regeln.....	18
Kurzfassung.....	18
Erschaffung.....	19
Außerirdische Rassen.....	19
Sprachen.....	19
Psi-Kräfte.....	20
Waffenregeln.....	21
Raumschiffregeln.....	21
Beispielcharaktere.....	22
Lol'ak.....	22
Garrosh.....	22
Jix.....	23
Adalbert Breitwieser.....	23
Abenteuerideen.....	24

## Geburtstagsbrief

Liebe Tochter.

Herzlichen Glückwunsch zu deinem Geburtstag. Erinnerst du dich noch an deinen letzten Geburtstag? Als deine Freunde dich vergessen hatten?

Und im Fernsehen nur noch über die Raumschlacht in der Nähe der Sonne berichtet wurde?

In den darauf folgenden Wochen wurde ja viel spekuliert. Von einer optischen Täuschung der Fernrohre und Satelliten, bis zur Behauptung, dass die Aliens schon längst unter uns sind. Nur die Außerirdischen blieben bis heute stumm.

Zumindest offiziell, denn vier Monate nach der Raumschlacht erhielt die deutsche Regierung eine Nachricht, dass eine außerirdische Delegation sich mit der Führerin treffen wolle.

Einige Tage später sank tatsächlich eine fliegende Untertasse nieder. Ihr entstiegen Katzenmädchen – genau wie in deinen Animes: mit Fell, Katzenohren und Schwanz.

Sie trugen braune Uniformen und grüßten die deutschen Diplomaten mit dem Hitlergruß. Es ist immer noch irritierend wenn sie das machen. Ich war damals nicht dabei, aber mit Sicherheit waren unsere Vertreter peinlich berührt.

Die Aliens, sie nennen sich die Fel'tar, haben die Fernsehsignale der Olympiade von 1936 empfangen und damit die deutsche Sprache gelernt. Da sie auch die NS Propaganda geschluckt haben, wurde Berlin für den Erstkontakt ausgesucht. Das ist der gute Teil. Der Schlechte ist, das unsere Verbündeten im All möchtegern Nazis sind.

Du hast richtig gelesen, seit jener Nacht besitzt Deutschland ein Bündnis mit den Fel'tar und darüber hinaus die Raumstation „Germania“.

Du meinst ich will mich nur aufblasen? Ich bin mir sicher, dass deine Mutter und deine Freunde so denken werden, solltest du es weitererzählen.

Ich verspreche dir bei Neptun, das alles wahr ist! Bitte versprich mir, alles was ich dir schicke geheim zu halten, da ich sonst große Schwierigkeiten bekomme.

Ich liebe dich mein Schatz!

Dein



P.S.:

Ich habe angefangen meine Erlebnisse für dich aufzuschreiben. Da unser Raumkreuzer der Orion-Klasse in wenigen Stunden aufbrechen wird um sich der Nachhut der 4. Flotte anzuschließen, schicke ich dir einfach alles wie es ist.

## Was geht ab

Seit Jahrhunderten tobt im Weltall ein Krieg zwischen den PSI und den KIs.

Die PSI sind eine Viren-Bakterien-Hybridform, die alle intelligenten Wesen befallen können. Sie übernehmen nicht nur den Körper ihres Wirts sondern sie besitzen auch noch Psi-Kräfte. Durch diese Telepathie bilden sie ein Kollektiv.

Die KIs sind Roboter mit künstlicher Intelligenz. Daher können sie sich als einzige Rasse nicht mit den PSI infizieren.

Sie schützen die Erde und viele andere Planeten vor den PSI. Das gelingt ihnen nicht immer, so wurde der Heimatplanet der Fel'tar von den PSI übernommen. Die freien Fel'tar leben jetzt auf Raumstationen und unwirtlichen Planeten, denn die KIs haben alle Sternensysteme in denen es höheres Leben gibt unter Quarantäne gestellt, um die Ausbreitung der PSI zu unterbinden.

Das traf auch auf unser Sonnensystem zu, bis eine Flotte der PSI dort einfiel. In der Raumschlacht, die wir vor einem Jahr beobachten konnten, wurden wir von den KIs und ihren Verbündeten vor den PSI gerettet.

Da die KIs befürchteten, dass es ein „Sporenschiff“ der PSI es bis auf die Erde geschafft hat, wurde das Embargo gelockert.

Da sich die Fel'tar schon seit einigen Jahren für das deutsche Reich begeisterten, wurde ihnen gestattet den Kontakt zu Europa herzustellen.

Die Logik der KIs ist wohl, dass die PSI als erstes Versuchen werden die Politiker der großen Nationen - China, Russland, USA - zu übernehmen. Europa mit seinen 50 Staaten dürfte ihnen zu uneinheitlich sein.

## Papas Weg zu den Sternen

Wie du weißt, ist dein Vater an Bord eines U-Bootes für die Technik zuständig. Daher meinte die Oberste Raumbehörde (ORB) wohl, dass ich für den Einsatz auf einem Raumkreuzer geeignet bin. Unser Auftrag lautet: Diplomatie, Forschung und Unterstützung der Verbündeten im Kampf.

Zwischen der Versetzung zur ORB — niemand wusste was das für eine Dienststelle sein sollte - und dem Tag, an dem ich auf einem Militärflugplatz im Nirgendwo Brandenburgs stand, verging nur eine Woche. Unter strengster Geheimhaltung gab es dort ein Basistraining Alientechnologie, bevor wir mit dem Raumschiff „Schiller“ zur Germania abhoben.

Schiff ist die richtige Bezeichnung. Die deutsche Regierung hat irgendwo ein kleines Kreuzfahrtschiff gekauft und auf einer Werft erneuern lassen. Die Arbeiter müssen gedacht haben, die Ingenieure spinnen: alle Fenster mit Stahlplatten verschließen und das Oberdeck mit einem Wintergarten aus Panzerglas verkleiden. Ich vermute, dass dieses Schiff bei der Erprobungsfahrt „gesunken“ ist. In Wirklichkeit wurde der Rumpf über acht Streben mit einem 240m durchmessenden Ring — dem Antrieb — verbunden. Als ich es zum ersten mal sah, wurden gerade Container in den links und rechts vom Schiffsrumpf angebrachten Laderäumen verstaut.

An Bord versuchten sie durch viel Grün und noch mehr (Kunst-) Licht jeden Anflug von Klaustrophobie zu unterbinden. Wenn ich mir vorstelle die nächsten Jahre nur noch in Sardinenbüchsen zu leben, wird mir doch etwas bang. Auf einem U-Boot ist es sicherlich enger, aber wir sind immer mal wieder aufgetaucht, nur um uns – entgegen der Vorschriften – Seeluft um die Nase wehen zu lassen.

Wie vielen der anderen 1500 Passagiere wohl klar ist, auf was sie sich eingelassen haben, als sie unterschrieben haben zur Germania auszuwandern? Die Raumstation ist zwar riesig, aber bis zum Horizont sind es doch nur 5 Kilometer, und der Wind kommt aus der Klimaanlage.

Der Start war unspektakulär. Hätten wir ihn nicht auf den tausenden Bildschirmen, die statt Fenster verbaut sind, gesehen, hätte man ihn auch verpassen können. Das Schiff beschleunigte fast unmerklich, erreichte den Weltraum und flog weiter Richtung Sonne.

## Technik

In den technischen Einweisungen lernte ich, das der Ring um das Raumfahrzeug ein Gravitonenring ist. Nach außen erzeugt dieser ein Gravitationsgefälle. Sozusagen eine abschüssige Straße, auf der man herunter fährt, nur dass wir den Abhang selber erzeugen. Irgendwie erinnert mich das an ein Perpetuum Mobile, aber da Energie aufgewendet wird um den Abhang zu erzeugen, verstößt es nicht gegen die Physik. Der Ring kann zusätzlich im Innern eine künstliche Schwerkraft erzeugen. Umgekehrt wird er genutzt um etwaigen Beschleunigungskräften entgegenzuwirken. In der Regel wird die Beschleunigung des Raumfahrzeugs so gewählt das sie der Erdbeschleunigung entspricht. Das spart Energie, da man sich die künstliche Schwerkraft sparen kann.

Damit das Deck unten ist, muss das Raumschiff nach oben und nicht nach vorne fliegen. Das kommt einem zwar komisch vor, ist aber anders gar nicht möglich. So ein Gravitonenring kann nur senkrecht zur Ringebene Kräfte erzeugen. Maximal ist es möglich um  $45^\circ$  zur Senkrechten zu fliegen, sonst kippt das Schiff.

Wie in SciFi Filmen haben wir auch Schutzschilde. Ein Nebeneffekt derselben ist, dass sie Radarstrahlen umlenken und so gleichzeitig eine Tarnvorrichtung darstellen. Unsichtbar werden die Schiffe dadurch nicht – mit einem Teleskop sollte es möglich sein die Schiller oder ihr Schwesterschiff die Goethe über der Erde zu entdecken.

Leider, ich sollte wohl besser sagen zum Glück, kann man nur in der Nähe von Sonnen in den Hyperraum wechseln. Mit Hilfe des Gravitonenantriebes erzeugt man eine Blase und drückt das Raumschiff unter der Sonne hindurch in den Hyperraum – oder so ähnlich. Die Kunst besteht darin für einige Stunden auf der RandSunBrane (So nennen das unsere Physiker) zu bleiben und erst an der Zielsonne wieder heraus zu kommen. Ich musste erfahren, das auch die Fel'tar auf den Navigationscomputer der KIs angewiesen sind. Am Ziel lässt man sich, wie ein Tennisball dem man unter Wasser loslässt, aus dem Hyperraum herausdrücken. Geschickte Navigation im Hyperraum erlaubt es einem, in Richtung des Ziels aus dem Stern aufzutauchen. Das ist wichtig, da man nach dem Sprung die ursprüngliche Geschwindigkeit beibehält.

Leider können Nachrichten nur auf die gleiche Weise durch den Hyperraum reisen. Daher werden automatisierte Sonden genutzt, die von Sonne zu Sonne springen.

Einzig die KIs kennen das Geheimnis, wie man aus den Erschütterungen des Hyperraums bestimmt wo und

wohin andere Raumschiffe unterwegs sind. So können sie uns benachrichtigen, wenn die Flotte der PSI sich sammelt.

Unser Treibstoff ist übrigens Antimaterie. Das ist einfach die einzige Möglichkeit die erforderliche Energie zu speichern. Sollte die doppelte Abschirmung des Antimaterietanks versagen, dann kann man nur hoffen das die Notfalleindämmung so lange hält, bis man einige hundert km entfernt ist. Wie sagte eine Fel'tar so schön: "Es ist egal ob man 1m oder 1km vom Antimaterietank entfernt ist. Beim kleinsten Leck ist man nur noch Staub." Zum Vergleich: Für die Sprengkraft der Hiroshima Atombombe benötigt man ca. 7.2g Antimaterie und die gleiche Menge Materie. Ein kleiner Raumkreuzer benötigt mehr als 100 Kilo um von der Erde zur Germania zu gelangen.

## Raumstation Germania

Die Reise zur Germania dauerte 5 Tage: zwei von der Erde zu unserer Sonne, einige Stunden im Hyperraum, und noch mal zwei Tage bis Eridani IV.

Die Aliens bezeichnen so einen Gasriesen, der Ähnlichkeit mit dem Neptun hat. In dessen Atmosphäre aus Wasserstoff, Helium, Methan, Ammoniak und Wasserdampf schwebt die Station an der sogenannten 1,6 bar Grenze. So wird in einem Gasriesen die Flughöhe angegeben. Außerhalb der Germania sind es übrigens angenehme -25°C und die Schwerkraft entspricht der Irdischen.

Ankommende Raumschiffe müssen ihre Antimaterietanks an einer der Wachstationen im Orbit abgeben, und landen nur noch mit einer Minimalstmenge. Auf dem Rückweg übernehmen sie im Orbit volle Tanks.

Aus der Ferne sieht die Germania wie eine Scheibe aus, die auf einem großen Luftkissen liegt.

Letzteres ist ein Ballon mit 8km Durchmesser, gefüllt mit Wasserstoff. Das ist weniger gefährlich als es sich anhört, da ohne Sauerstoff nichts brennen kann. Gefährlich wird es erst, wenn die Atmosphäre von Eridani IV in die, mit Luft gefüllten, Gänge der eigentlichen Station gelangt.

Womit ich wieder beim Thema bin. Die Scheibe, also die eigentliche Station, misst 5.632m von Rand zu Rand.

Aus der Nähe sieht man deutlich das die Station noch eine Baustelle ist. Der äußere Rand und die 16 zentralen Streben sind fertig. Noch fehlen 9 der 16 dazwischen liegenden Sektoren. Trotzdem kann man erkennen, wie sie einmal Aussehen soll.

Auf der Scheibe, also über den Streben, haben die Fel'tar begonnen Berliner Wahrzeichen nachzubauen.

In der Mitte liegt der Viertelkreis des Raumflughafens Berlin Tegel und das riesige Flugfeld.

Dahinter findet man unter riesigen Folienkuppeln die Siegestsäule, das Brandenburger Tor mit daran anschließender Prachtstraße „Unter den Linden“, Hitlers Reichskanzlei und das Olympiastadion mit Platz für 100.000 Besucher. Aktuell wird am Olympia-Schwimmstadion gearbeitet.

Unterhalb dieses Promenadendecks liegt das Oberdeck. Dieses soll den Eindruck einer riesigen offenen Fläche vermitteln. Auf den künstlichen Himmel in 16m Höhe wird ein Abbild der Wolken über Berlin projiziert. Mit den Pflanzen, die auf der Schiller in den Gängen standen, werden hier Parks angelegt. Diese trennen romantische Dörfer, die schon renoviert werden müssen, da die Standards von 1940 nicht ganz den Erwartungen der deutschen Gäste entsprechen.

Eine Ebene tiefer befindet sich das Mitteldeck. Auf 16 Etagen wird es von einem wahren Labyrinth an Gängen durchzogen. Entlang der Gänge, oft nur breite Fußwege, finden sich große und kleine Etagenwohnungen. Hier lebt der Großteil der Bevölkerung — fast ausschließlich Fel'tar, denn die Menschen erhalten natürlich die Wohnungen in den oberen beiden Decks.

Immer wieder führen die Gänge zu Hallen die mehrere Stockwerke hoch sind. Rings um diese Hallen sind Läden, Kantinen, und allerlei Vergnügungsbetriebe. Andere Hallen haben eher staatlichen Charakter mit Kindergärten, Schulen und Verwaltungseinrichtungen.

Die 16 Hauptstreben, die die Station zusammenhalten, teilen das Mitteldeck in ebensoviele Sektoren. Natürlich sind auch hier nur sieben Sektoren fertig.

Theoretisch sollte man sich dadurch leichter zurechtfinden, praktisch sorgen sie dafür das auf den mittleren acht Etagen Gänge einfach in einer Wand enden.

Die Hauptstreben führen zu einem Gravitonenring der die eigentliche Station umgibt. Dieser dient hauptsächlich zur Stabilisierung der Lage im Gasriesen.

Darunter findet man das Unterdeck. Hier schlägt das Industrielle Herz der Anlage. Neben den Zulieferbetrieben der Schiffswerft (Untergebracht im Raumhafen) sind hier auch die Hydrophonischen Gärten.

Den unteren Abschluss stellt die Deuterium-Raffinerie dar. Ein kleiner Teil des Deuteriums wird in Fusionsreaktoren, die draußen im Ballon liegen, zu Helium und weiter bis zu Kohlenstoff verschmolzen, um Energie für die Station zu gewinnen. Der größte Teil wird in der Umlaufbahn von Eridani IV verfeuert um Antimaterie zu produzieren.

Diese „Decks“ werden von Techniquebenen getrennt. Innerhalb dieser Ebenen verläuft auch das U-Bahn System. Wobei nur die radialen Linien und die äußerste Ringline fahren.

Das Luftkissen auf dem die Station ruht, ist im inneren aus einzelnen Wasserstoffgefüllten Ballons aufgebaut. Zwischen diesen verlaufen Streben und Fahrwege. Sauerstoff gibt es hier nicht, um die Brandgefahr zu reduzieren. Dort ist es sehr heiß, denn die Abwärme der Fusionsreaktoren, wird zum Erhitzen des Wasserstoffs genutzt. Wir sitzen sozusagen auf einen Heißgasballon.

Auf der Germania angekommen, ging es als erstes zum PSI-Check. Grimmig dreinblickende Fel'tar von der StationsSicherheit nehmen von jedem eine Blutprobe, die auf Anzeichen einer Infektion mit den PSI untersucht wird.

Die erste Delegation der Menschen wurde genau so „freundlich“ von einem Trupp Fel'Tar in den Uniformen der Totenkopf-SS empfangen. Damals wären sie beinahe in Panik ausgebrochen. Dazu musst du wissen, das die Totenkopf-SS zur NS-Zeit für die Bewachung der Konzentrationslager zuständig war. Zwar wurden sie freundlich herumgeführt, aber immer inmitten einer Kompanie Fel'tar, in Uniformen der SS. In der Neuen Reichskanzlei zeigte man ihnen voller Stolz ein menschliches Skelett in einer Vitrine. Die Tour endete im Innenhof. Als die Ehrenformation dort ihre Waffen zückte, hatten die Menschen ihre Hoffnungen begraben.

Völlig überraschend wurde ihnen von den Fel'tar das Kommando über die Raumstation übergeben. Unter dem Eindruck des Erlebten muss dem Delegationsleiter die Sicherung durchgebrannt sein. Er brüllte, so wurde mir erzählt, die Fel'tar zusammen: „Was sie sich den Erlauben würden. Die Uniformen und

Ehrenzeichen der SS müsse man sich verdienen. Die könne man nicht so einfach tragen.“

In den folgenden Tagen rotierten die Diplomaten, in der Sorge, dass dieser Wutausbruch das Verhältnis zu unserem Verbündeten belasten könnte.

Nach der PSI-Kontrolle wurden wir im Hotel Adlon (das von 1907) untergebracht. Als Luxushotel der Superklasse bietet es von Restaurants, einer Bibliothek und einem Musikzimmer alles bis hin zu Konferenzräumen und einen Ballsaal.

Den nächsten Tag verbrachte ich damit, die Station zu erkunden. Schnell verließ ich das Promenadendeck mit seinen Hotels und Kaufhäusern entlang des Boulevards "Unter den Linden" und wandte mich dem Mitteldeck zu.

Hier schlägt das eigentliche Herz. Zumeist begegnet man Fel'tar, aber auch anderen Alienrassen wie Tamar, Orknogs oder gelegentlich einem KI.

Rund um die Hallen sind die Gänge mit Leben erfüllt, aber auch vollkommen leere Gänge sind keine Seltenheit. Zum Mittagessen fand ich die „Après Ski Hütte“. (Mitteldeck, Ebene 7, Quadrant 4, Block 25, Nummer ' ㄤ 〇 ㄨ '. Wobei die Nummern scheinbar willkürlich und dazu noch in Fel'tar Zählweise vergeben werden.) Dieses Restaurant erstreckt sich über 2 Etagen und hat einen ganz eigenständigen Charme. Die Wände, die Decke und die Einrichtung sind vollständig aus Holzbohlen. In der Mitte liegt, rund um einen Baum, eine Tanzfläche. Dieser Baum ist eher ein dicker Stamm der vom Boden bis zu Decke reicht. Direkt unter der Decke bildet er ein dichtes Blätterdach. Der Boden ist aus Granit, mit einem Bachlauf – abgedeckt durch eine Glasplatte – am Rand. Eine Brücke führt zur breiten Holztreppe ins obere Stockwerk. Von oben kann man auf die Tanzfläche herab schauen. Der Wirt, ein Österreicher, schenkt auch Ysih'kw an Menschen aus. Man hat uns vor diesem Getränk der Fel'tar gewarnt: Es enthält ein für Menschen gefährliches Lebergift das auch das Nervensystem angreift. In Wirklichkeit handelt es sich dabei um Ethanol, also schlichtweg Alkohol. Der Wirt behauptete das die Ärzte uns nur vom Trinken abhalten wollen. Ysih'kw schmeckt übrigens ein wenig nach Whisky.

Am späten Nachmittag machte ich mich zum Starlight Casino auf, wo wir die nichtmenschlichen Mannschaftsmitglieder unseres Raumkreuzers treffen sollten.

Der Block in dem das Casino liegt, hat seine eigene Architektur. Die Gänge sind aus glänzendem Stahl und bis auf den Boden rund. Dieser liegt eine Handbreit tiefer und ist mit Antirutsch Gummi in sechseckigem Lochrastermuster belegt. Die Gänge verbinden achteckige Räume, welche mit nietengeschmückten Stahlplatten verkleidet sind. Von diesen Hallen führen sechseckige Türen in die Büros der Taktischen Raumaufklärungsverbände (TRAV) und des Glaktischen Sicherheitsdienstes (GSD). Ich muss zugeben, was Bürokratie angeht, sind uns die Fel'tar ebenbürtig.

Das eigentliche Starlight Casino hat zum Glück nichts von dieser Stahlblecharchitektur. Das Zentrum bildet die Tanzfläche um die sich runde Tische mit Designerstühlen der 60er Jahre gruppieren. Sie tanzen dort den Galyxo - Bei den Fel'tar mit eleganten Kleidern und Rückenausschnitt bis zum Schwanz sieht es noch ganz gut aus, bei Menschen wirkt es komisch. An der Bar gibt es Speisen und Getränke für vier verschiedene Rassen. Besonders stolz sind sie auf die riesige Glaskuppel in der Decke mit Blick in ein Aquarium mit großen Fischen.

## Fel'tar

Am für uns reservierten Tisch saßen schon die anderen Menschen der Besatzung. Gerade als ich mich gesetzt hatte, steuerte eine Gruppe von sechs Fel'tar unseren Tisch an. Alle in den gleichen dunkelblauen Uniformen der Raumflotte: Eng anliegende Hosen und Unterhemden aus elastischem Gewebe, das reißfester als Kevlar ist und zudem Hitze schnell verteilt. Perfekt als leichte Rüstung oder unter einem Raumanzug. Darüber die schlichten Jacken aus Seidenjersey im selben Farbton mit weit zurückgeschlagenen Kragenausschnitt und Rangabzeichen auf der Brust. An der Seite Pistolen aus deutscher Produktion. Für mich strahlten sie etwas Raubtierhaftes aus, mit ihrem angespannten Schwanz (ohne Kleidung) und aufgerichteten Ohren.

Vielleicht sollte ich die Fel'tar erst mal genauer beschreiben:

Ihr Gesicht erinnert an das einer Katze, mit beweglichen Ohren, die auf dem Kopf sitzen, und Schnurrhaaren. Der eigentliche Körper ist der einer menschlichen Frau. Sogar die Körpergröße stimmt, von klein bis groß, von dürr bis breit und kräftig. Ihre Haut ist vollständig von einem dichten, kurzen Fell bedeckt, dessen Farbe von grau-schwarz bis zu warmen Brauntönen variiert. Oft kommen Streifen oder Flecken in einer weiteren Farbe hinzu. Ihr federnder Schritt wird von einem langen Schwanz ausbalanciert.

Du fragst dich bestimmt ob es nur Frauen gibt. Nun, genau genommen sind es keine Frauen, denn Fel'tar sind Zwitter, also gleichzeitig männlich und weiblich.

Um Kinder zu bekommen müssen sie trotzdem Sex haben, und dabei kann es durchaus vorkommen, dass Beide schwanger werden. Danach geht es wie bei Menschen weiter: Die Babys wachsen im Mutterleib heran, werden geboren und von der Mutter gesäugt.

Die Frauen, aufgrund ihres Körperbaus denken wir Menschen automatisch das sie weiblich sind, kamen also zu unserem Tisch und grüßten zackig und mit ausgestrecktem Arm. Auch wenn es mir falsch vorkommt, so grüßten wir in gleicher Weise zurück. Unser Kapitanleutnant bot ihnen Plätze an, und die Vorstellungsrunde konnte starten.

Der Kapitän unseres Raumschiffs, die Fel'tar Kra'ta erinnert mich an einen Tiger und das nicht nur aufgrund der Fellzeichnung. Für die Technik ist Chupia zuständig. Sie ist die kleinste unserer Besatzung, und mit ihrem fast ganz weißen Fell eine Ausnahme. Wie Sie mir viel später mal erzählen sollte, hätte Sie mit einem rein weißen Fell beste Aussichten auf eine Modelkarriere.

Um mit Chupia ins Gespräch zu kommen, schließlich würde sie meine Privatlehrerin für Alientechnologie sein, fragte ich sie, was es mit der Zählweise der Hausnummern auf sich hat. „Nun, es bringt Unglück einer leeren Wohnung oder Büro eine Hausnummer zu geben.“ erklärte sie. „Die Unterteilung in Deck, Etage, Sektor, Block kommt von der deutschen Verwaltung, die eigentliche Nummer richtet sich nach den Gepflogenheiten der Fel'tar. Erst wenn eine Wohnung bezogen wird erhält sie eine Nummer. Damit entsprechen die Nummern der Reihenfolge des Erstbezugs. Wird eine Wohnung geteilt, behält die eine Hälfte die alte Nummer, und die andere bekommt die nächste Freie. Traditionalisten bestehen bei einer Umwandlung in zum Beispiel ein Büro, auf einer neuen Nummer. Natürlich wird versucht eine Glückszahl, also eine Zahl mit möglichst vielen Vierern zu bekommen.“ Ich muss sie wohl fragend angestarrt haben, denn sie hob ihre Hände – oder soll ich Pfoten sagen? – und zählte mir vor:



„Erste Hand eins ' ㄱ ', erste Hand zwei ' ㄴ ', erste Hand drei ' ㄷ ', erste Hand vier ' ㄹ ' .  
Zweite Hand eins ' ㅋ ', zweite Hand zwei ' ㆁ ', zweite Hand drei ' ㆁ ', zweite Hand vier ' ㆁ ' .  
Dritte Hand eins ' ㆁ ', dritte Hand zwei ' ㆁ ', dritte Hand drei ' ㆁ ', dritte Hand vier ' ㆁ ' .  
Vierte Hand eins ' ㆁ ', vierte Hand zwei ' ㆁ ', vierte Hand drei ' ㆁ ', vierte Hand vier ' ㆁ ' .“  
Dabei strecke sie den Daumen und ihre drei Finger (jeder mit einziehbaren Krallen) entsprechend. „Bei mehr als 16, werden die Zahlwörter aneinandergereiht. Ohne diese unlogische Vertauschung der deutschen Sprache.“ Das letzte hatte wohl ihr Kapitän Kra'ta mitbekommen und setzte an, sie zurechtzuweisen. Aber ich pflichtete ihr bei: „Zweihundert-sechsdachtzig zu sagen statt zweihundert-achtzig-sechs ist wirklich unlogisch und auch viele Deutsche haben damit Schwierigkeiten.“ Und so drehte sich das Thema eine Zeitlang um Sprache und Grammatik um dann unweigerlich auf die Heimatwelten zu kommen.

Ama'li, zuständig für Medizin erzählte:

„Tar'lem, das Land der Fel'tar, ist eine Welt die der Erde sehr ähnlich ist. Da viel mehr Kontinente in Klimatisch günstigen Position liegen ist es ein Garten Eden. Wir hatten auf unserem lebensfeindlichen Nachbarplaneten gerade eine erste bemannte Kolonie gegründet, als fremde Raumschiffe an unserer Sonne auftauchten. Die Aliens, es waren Orknogs,“ (Ich beschreibe dir die Orknogs später) „schiene freundlich zu sein und so gründeten sie schnell Vertretungen in der Nähe der Regierungssitze der größten Nationen.

Natürlich waren die Fremden gern gesehene Gäste auf den Feiern der führenden Gesellschaft. Für Politiker und Großindustrielle war es eine Ehre von einem Alien aufgefordert zu werden mit ihm Blutsbruderschaft zu schließen. Gerüchte, die Orknogs würden normale Bürger zu barbarischen Ritualen einladen, konnten nie bewiesen werden.

Ach, hätten wir damals schon gewusst, das sie ausnahmslos mit PSI infiziert waren.

Nach wenigen Jahrzehnten gab es eine Gemeinschaft die sich von dem Rest der Bevölkerung unterschied. Meine Oma erzählte, es sein am ehesten mit einer religiösen Sekte zu vergleichen gewesen.

Zu jener Zeit fand in einer eher unbedeutenden Region eine Gruppe Wissenschaftler heraus, dass die PSI mit ihren telepathischen Kräften unsere Gesellschaft übernommen hatten. Natürlich taten die Eliten diese Erkenntnis als Hirngespinnst ab.

Dafür bildete sich um den Kunstmaler Lit'her eine Widerstandsgruppe. Ein erster Versuch die PSI durch einen Putsch gegen das Parlament von Ra'mok zu entmachten wurde blutig niedergeschlagen. Aber die Bewegung war nicht gescheitert, sondern nur in den Untergrund gedrängt. Viele einfache Bürger ließen sich in den folgenden zehn Jahren überzeugen. Endlich gelang unter Führung von Lit'her die Machtergreifung in Ra'mok. Als erstes wurden Gesetze gegen die Sekten der PSI erlassen. In der Annahme, das die PSI mit Krieg antworten würden, wurde in Rekordzeit ein großes Heer aufgestellt. Der Totale Krieg ließ nicht lange auf sich warten. Er wurde mit brutaler Härte geführt. Nur vor Massenvernichtungswaffen schreckten beide Seiten zurück: Die PSI, weil sie neue Wirte haben wollten und wir wollten natürlich möglichst viele, die noch nicht infiziert waren, retten.

Nach anfänglichen Erfolgen der Allianz der freien Fel'tar, brachten die PSI ganze Kompanien Orknogs aus dem Weltraum. Die Schlacht gegen die Invasoren schien verloren, als Raumschiffe mit spinnenartigen Robotern auftauchten. Auch wenn diese Neulinge rücksichtslos die PSI angriffen, fürchtete sich die Allianz vor ihnen. Als sich die Spinnenroboter - wir kennen sie heute als die KIs - mit Lit'her zu Gesprächen in Ra'mok trafen, tilgten die PSI die Stadt mit Antimateriebomben von der

Landkarte.

Unsere Mütter verloren den Glauben an den Sieg und flohen. Vertrieben von den PSI und ihren grüenschuppigen Handlangern mussten wir zwischen den Sternen eine neue Heimat finden.“ - „Keine Beleidigungen gegen die Orknog,“ warf Kapitän Kra'ta ein, „sie wurden auch von den PSI ihrer Heimat beraubt.“ „gr-chhi“ oder so ähnlich kam es von Ama'li zurück.

Bevor sich peinliches Schweigen ausbreiten konnte ergriff Kra'ta das Wort:

„Als wir vor 7 Jahren die ersten Signale von der Erde auffingen und entschlüsselten lief gerade die Olympiade in Hitlerdeutschland. Spätere Reden erinnerten uns an den Kampf gegen die Sekten der PSI. Sofort wollten wir aufbrechen um zu helfen. Aber die KIs verweigerten uns die Sprungkoordinaten, und wiesen darauf hin, dass die Signale etliche Jahre alt seien. Atemlos verfolgten wir wie ihr euch gegen die inneren Feinde zur Wehr setztet...“

Ich flüstere meinem menschlichen Vorgesetzten zu „Er meint nicht die Judenverfolgung oder?“ er raunte zurück „Doch. Und sprich bitte nicht die KIs an, ich habe erlebt wie sie uns für die konsequente Massenvernichtung von »PSI Infizierten« bewundern.“

„... und als dann die Übermacht eurer Gegner deutlich wurde, kam der Aufruf die Erde gegen die PSI zu verteidigen“, führte derweil der Fel'tar Kapitän aus. „Die Schlacht habt ihr ja vor einem Jahr selber gesehen. Natürlich war uns klar, dass die Signale denen wir vorher gelauscht haben, mehrere Jahrzehnte unterwegs waren und die Erde, der wir zu Hilfe eilen würden, eine andere wäre. Um so erfreuter waren wir, als wir feststellen, das es immer noch Deutsche gab. Als die KIs uns wegen unserer Kenntnisse der Sprache und Kultur auswählten, als Ihre Botschafter zu fungieren gab es kein Halten mehr.“

Chupia ergänzte: „Zu dem Zeitpunkt liefen schon die Bauarbeiten an der Raumstation Germania. Da sie näher an der Erde liegt als unsere alten Horchposten, empfangen wir dort das Fernsehprogramm ab 1966. Ehrlich gesagt waren wir verwirrt. Das Ganze passte nicht zu den – aus eurem Jahr 1943 – empfangenen Informationen. Aber »Raumpatrouille« hat mich begeistert.“ Nach zustimmendem Gemurmel setzte Ama'li an: „Aber warum verleugnet ihr euren Helden Hitler?“

## Die PSI

Die PSI sind die Geißel des Universums, die auch die Erde bedrohen. Rein biologisch gesehen sind sie eine Krankheit, die intelligente Wesen befällt. Dabei ist es egal ob es Tamar, Orknogs, Fel'tar oder Menschen sind. Nur die mechanoiden KIs sind immun.

Die menschlichen Experten vom Robert-Koch-Institut sprechen von psychoaktiven Viren-Bakterien-Hybridformen.

Das heißt im Einzelnen: Die PSI schwimmen als Viren im Blut und anderen Körperflüssigkeiten. Bei einem direkten Kontakt, also ähnlich wie bei AIDS, werden sie übertragen. Nur gut, das sie sich nicht durch an Husten oder Händeschütteln verbreiten können. Hat man sich infiziert kann man nur hoffen, dass das Immunsystem mit den Angreifern fertig wird. Überraschend häufig — insbesondere bei Menschen — reicht das. Eine Amputation des entsprechenden Körperteils, innerhalb von einer Stunde, ist nach Erfahrung der Orknog eine probate Lösung die PSI aufzuhalten. Da bevorzuge ich die Lösung der Tamar. Sie verabreichen einen Medikamentencocktail. Dieser hat erhebliche Nebenwirkungen und bei fremden Rassen ist die korrekte Dosierung schwierig. Böse Stimmen behaupten, dass das soviel bedeutete wie: Die Chance von den PSI übernommen zu werden, von den Medikamenten umgebracht oder zu überlebenden sind jeweils gleich groß.

Es gilt die Regel, das Patienten bei denen nach drei Monaten keine PSI nachgewiesen werden können, gesund sind und die Quarantäne verlassen dürfen. Alle anderen sind verloren, eine Heilung ist unmöglich.

Haben sich die Viren erst mal festgesetzt, bilden sie im Gehirn und Rückenmark PSI-Bakterien. Das sind die eigentlich PSI.

Diese haben telepathische Kräfte über die sie miteinander kommunizieren können. Ab einer gewissen Menge bilden sie ein intelligentes Bewusstsein, das den Wirt nach und nach übernimmt. Opfer werden so zu Zombies, die von den PSI gesteuert werden. Die Bakterien mehrerer Wirte schließen sich, solange sie eine telepathische Verbindung zueinander haben, zu einem Superbewusstsein, dem „Kollektiv“ zusammen. Noch unheimlicher ist, das sie auch in der Nähe befindliche Personen beeinflussen können; die ganze Bandbreite von Gedanken lesen und übertragen, Gefühle und einfache Handlungen eingeben, ... Nur gut, das die Reichweite eher gering ist. Die Wissenschaftler erklären das Psi-Feld übrigens als ein äußerst breitbandiges elektromagnetisches Signal (also Funk). Das würde die Gerüchte, das selbst Roboter (wie die KIs) gestört werden, erklären.

Den Tamar ist es gelungen durch Chemotherapie die Zahl der Bakterien und aktiven Viren kurzzeitig unter die Nachweisgrenze zu drücken, aber nach absetzen der Medikamente kehren die PSI wieder. Im Gegensatz zu den Tamar wundert das unsere Wissenschaftler nicht. Diese halten im übrigen die Berichte, das eine PSI-Infektion ihre Opfer unfruchtbar macht, für einen entscheidenden Punkt bei der Erforschung eines Heilmittels.

Auf alle Fälle bedeutet die Zeugungsunfähigkeit für die PSI einen erheblichen Nachteil. Sie müssen auf den eroberten Planeten Zuchtlager mit nicht infizierten betreiben um Nachschub an Wirten zu haben. Alternativ versuchen sie durch Überfälle an neue Körper zu kommen.

## KI

Die großen Gegenspieler der PSI sind die KIs. Eine geheimnisvolle Rasse von Künstlichen Intelligenzen in Roboterkörpern. Am häufigsten begegnete man den achtbeinigen Spinnenrobotern. Den 1,2m langen Rückenpanzer dekorieren sie individuell mit Steinen, Glitter, Stoff oder bemalen ihn. Man trifft keine zwei KIs mit gleichem Muster, und wenn doch, so sollen sie sofort aufeinander losgehen und versuchen den Panzer des Anderen umzudekorieren. Selber erlebt hat das noch niemand.

Sie weigern sich - oder ist es für sie unmöglich? - sich in ein Computernetz hochzuladen. Entsprechend gibt es keine Stations- oder Raumschiff KIs. Selbst die Idee verstört sie: „Welche KI würde es zulassen, dass andere Wesen in ihr herumlaufen? Das ist ja als hätte man Parasiten im Körper!“

Ihre Raumschiffe sind ausschließlich auf die KIs zugeschnitten. D.h. Diese besitzen keine Lebenserhaltungssysteme, wie es für biologisches Leben notwendig wäre – wozu auch? Zusammen mit der Auslegung auf viel höhere Beanspruchungen (z.B. g-Kräfte) sind sie daher allen anderen Schiffen überlegen.

Das gilt insbesondere für ihre Raumjäger: Eine Kanone, ein Antimaterietank, ein Triebwerk und vier Raumtorpedos. Dazu eine Aufnahme in der ihr „Körper“ ruht, während sie direkt mit dem Schiffssystemen verbunden sind.

Technologisch sind sie uns Lichtjahre voraus. Der Gravitonenring und damit die Überlichtschnelle Raumfahrt aller bekannter Rassen, mit Ausnahme der Tamar, stammt von ihnen. Dadurch dass sie die Navigationsrechner herstellen, kontrollieren die effektiv die Raumfahrt. Sie sperren viele Sternensysteme, die Erde gehörte bis vor kurzem dazu, um die Ausbreitung der PSI zu verhindern. Die Technologie mit der sie Hyperraumsprünge orten und berechnen, wann, wo und wie der Austritt erfolgen wird, ist ziemlich neu und ein wohl gehütetes Geheimnis um das sie die Tamar beneiden.

Oft verhalten sie sich wie wohlwollenden Eltern gegenüber unwissenden kleinen Kindern.

Insgesamt sind sie sehr verschlossen. Weder ist bekannt wo ihre Heimat liegt, noch woher sie kommen und warum sie gegen die PSI kämpfen.

## Orknog

Die Orknog, auch Ognok, Org'nok (je nach Dialekt), sind sehr große (2m ... 2,4m) und massige Wesen. Ihre Haut ist von sehr kleinen (1-2mm) grünlichen Schuppen bedeckt. Stolz auf ihre Stärke sieht man nur selten welche, die das Muskeltraining vernachlässigt haben.

Als besonderes Ehrenzeichen gilt ihnen die „Talorim“, eine traditionelle Kampfaxt aus Bronze. Außer den kräftigsten Orknogs ist kaum jemand kräftig genug sie zu schwingen, geschweige denn damit zu kämpfen.

Bei ihnen sind Frauen und Männer gleichberechtigt, und das nicht nur auf dem Papier. Einer unserer Psychologen hat theoretisiert, dass es damit zusammen hängt dass sie Eier legen und diese, wie auch später die Kinder, vom ganzen Stamm umsorgt werden. Es gibt bei ihnen keine Eltern sondern nur den Stamm.

Als die PSI die Heimatwelt der Orknogs angriffen, lebten diese noch in primitiven Stämmen, die ständig Krieg gegeneinander führten. Schnell waren einige Stämme unterwandert und begannen nach und nach die

anderen zu dominieren. Aufzeichnungen welche Rasse die PSI als ihre Wirte nutzen um die Orknog zu unterwerfen gibt es nicht. Irgendwann wurden die KIs auf das Treiben aufmerksam und stellten ihrerseits den Kontakt her. Es folgte ein langer, für beide Seiten verlustreicher Kampf. Auch wenn die freien Orknogs vor mehr als 200 Jahren ihren Planeten aufgeben mussten, ist es noch lange nicht vorbei: „Es war ein guter Kampf! Die PSI-Orknogs können sich bei der Revance auf was gefasst machen.“

Nur weil Krieger bei ihnen das höchste Ansehen genießen und ihre Gesichtszüge an Neandertaler erinnern, heißt das nicht, dass sie keine hervorragend Wissenschaftler haben. Klar, sie haben viel von den KIs kopiert, aber ihre mechanischen Prothesen sind wahre Wunderwerke. Ob sie wirklich besser sind als die Originale lasse ich mal dahin gestellt. Sicher ist, dass sie sich mit ihnen bewegen können, als ob sie nie ein Bein oder Arm verloren haben.

## Tamar

Die Tamar sind zurecht stolz darauf uns technologisch weit voraus zu sein. Das macht sie manchmal ganz schön hochnäsiger.

Vielleicht sollte ich sie dir zuerst beschreiben:

Sie sind 1,3m groß und feingliedrig. Immer wieder hört man den Vergleich mit einem siebenjährigen Menschenkind. Auffällig ist ihre grau-blaue Haut die von dunkleren, gezackten Flecken überzogen ist. Ihr Gesicht wird von zwei riesigen gelben Augen dominiert. Dazwischen haben sie keine Nase sondern nur zwei Luftlöcher.

Vor dreihundert Jahren hatten sie schon einen eigenen „Schneller als Licht Antrieb“ erfunden und die Antimaterie gezähmt. Da dieser auf der gleichen Physik beruht, wie der Antrieb der KIs, sind heute kaum noch Unterschiede zwischen den Gravitonenringen auszumachen. Sie besitzen eigene Navigationscomputer, können also auch Sterne anfliegen die die KIs gesperrt haben. Verträge mit den KIs untersagen ihnen die Weitergabe, zumindest nennen sie das als Grund für die Geheimhaltung.

Damals hatten sie ein Imperium aus einem Dutzend Systemen aufgebaut, als sie auf die Larmia stießen — 12m lange Riesenschlangen mit tentakelartigen Greifhänden am Kopf und, so schien es, Psi Kräfte. Der Kontakt gestaltete sich freundlich, man eröffnete eine gemeinsame Raumstation und trieb regen Handel. Bis zu dem Tag als die Regierung der Tamar die Flottengesetze brach und eine Larmia Delegation auf ihren Heimatplaneten einlud. Dieser doch sehr ungewöhnliche Vorgang führte zu einer genauen Untersuchung. Dabei stellte sich heraus, dass führende Regierungsmitglieder der Tamar Psi-Kräfte entwickelt hatten. Aber nicht nur das, sie waren Marionetten einer fremden Macht.

Für uns ist es heute klar, dass sie von den Larmia mit PSI angesteckt wurden.

Aber damals richtete sich der bündelnde Hass der Tamar auf die Larmia, die sie versklaven wollten, und so brach ein fürchterlicher Krieg aus. Gleichzeitig mussten sie feststellen, dass viele Bewohner ihres Heimatplaneten infiziert waren. Es folgten Säuberungen, Bürgerkrieg und unvorstellbare Gräueltaten. Am Ende waren die PSI von der Heimatwelt der Tamar getilgt — zu einem horrenden Preis: 80% der Landmassen waren eine radioaktive Wüste, 70% aller Bewohner wurden getötet. Die Larmia wurden restlos ausgelöscht und ihr Planet mit Antimateriebomben in einen Lavasee verwandelt.

Während der Zeit des großen Krieges stießen sie auf die KIs. Nach dem Motto „Der Feind meines Feindes, ist mein Freund“ wurde ein erstes Abkommen unterzeichnet.

Erst lange nach dem Krieg wurde der Kontakt zu den KIs enger. Von diesen erfuhren sie, dass auch die Larmia nur Opfer der PSI gewesen seien.

Heute gelten wieder die strengen Flottengesetze. Kein Fremder darf ihre Heimat betreten. Kein fremdes Schiff in ihr Heimatsystem fliegen. Eine Armada an Schiffen um ihren Stern und eine weitere im Orbit um den Planeten garantieren die Sicherheit.

## Roswell-Zwischenfall

Die Tamar fliegen Untertassen, sind klein und grau. Ihre Nav-Computer kümmern sich nicht um das Embargo der KIs. Das passt zu gut zu den Gerüchten um Aliens die 1947 bei Roswell abgestürzt sein sollen. Nach Aussagen der Tamar waren sie zu dem Zeitpunkt nicht auf der Erde.

Erst vor fünf Jahren hätten sie einen Besuch, auf Drängen der Fel'tar, gewagt und einige Objekte mitgebracht. Zu sehen sind diese in der Neuen Reichskanzlei.

Wenn diese Aussagen stimmen, könnten es immer noch PSI-Tamar gewesen sein. Sollte das Zutreffen, kann das verschiedenes bedeuten: Es gab nur diesen einen Absturz und alle PSI-Bakterien waren abgestorben bevor sie Kontakt mit den Menschen hatten. Es gibt auf der Erde eine geheime PSI Basis. Oder die PSI müssen sich an jedes neue Wesen anpassen, das sie infizieren wollen. Die damals entführten Menschen dienten genau diesem Zweck, und der jetzige Invasionsversuch bedeutete, das sie ihre Forschung beendet haben.

## Raumkreuzer der Orion-Klasse

Meine Kollegin Chupia von den Fel'tar hat mitbekommen das ich „Tagebuch“ schreibe. Sie wollte unbedingt, dass ich auch über Waffen und Raumschiffe berichte. Da der Text nun mal fertig ist, kann ich ihn dir auch schicken:

Unser Raumschiff ist eine Neuentwicklung der Fel'tar — mit viel Hilfe der KIs und Orknogs. Sie wollten uns mit einem Design beeindrucken das wir schon kennen. Da sie auf der Raumstation Germania das irdische Fernsehprogramm von 1966/1967 sahen, stand die Fernsehserie „Raumpatrouille“ Pate. Korrekt nach der Serie müsste es ein „schneller Raumkreuzer der SRV. Ein Großraumschiff vom Typ Alpha III mit intergalaktischer Sonderausrüstung“ sein. Die von ihnen gewählte Bezeichnung lautet „schneller Raumkreuzer der Orion-Klasse“ nach dem Namen des Schiffs der Helden.

Es ist ein 80m durchmessender und 24m hoher annähernd symmetrischer Diskus. Auf der Oberseite ragen 4 Lichtwerfer (Laserkanonen) heraus. Diese können aus der Zentrale oder direkt am Werfer gesteuert werden. Auf der Unterseite befinden sich 8 Finnen in denen die Landestützen verschwinden. Als Einstieg dient ein auf 18m ausfahrbarer Landeschacht mit Fahrstuhl.

Ganz außen befindet sich der Gravitonenring als Haupt- und Überlichtantrieb. Im Flug dringt ein rötliches Leuchten durch den Rumpf. Bei einer maximalen Beschleunigung von 72g senkrecht zur

Ringebene vibriert, summt und knirscht das ganze Schiff. Jede kleinste Variation der künstlichen Schwerkraft, die im Inneren die Beschleunigungskräfte kompensiert, kann tödlich sein. Manchmal ist dennoch ein solches Gewaltmanöver nötig. Hat man 48 Stunden mit 1g Richtung Sonne beschleunigt und will auf der anderen Seite des Hypersprungs anhalten, so dauert es auch mit 72g noch über eine halbe Stunde bis man steht. Und am Ziel ist man dann schon lange vorbei geflogen. Manchmal ist die Physik wirklich besch...

Geht man weiter nach innen kommt viel Technik, unter anderem der Schutzschirmgenerator. Dazwischen liegen acht Schächte die man zum Weltraum öffnen kann. Standardmäßig sind in vieren davon Antimaterietanks: Ein Stahlrohr-Rahmen mit Aggregaten an den Ecken. In der Mitte, durch eine dreifache Abschirmung von der Welt getrennt einige Hundert Kilo Antimaterie. In den anderen vier Hangarschächten finden sich die Beiboote vom Typ „Lancet“. Sie sehen aus wie Kugeln auf Streben. Viele große halbrunde Glaskuppeln auf der Oberseite dienen als Fenster.

Ganz im inneren des Raumkreuzers liegt, durch eine weitere Druckhülle geschützt, der doppelstöckige Laderaum, der Wohnbereich und die Lebenserhaltung. Ein Zentraler Rundgang teilt den Wohnbereich, außen befinden sich die 12 geräumigen Kabinen, innen Aufenthaltsraum mit Küche und Medizinstation. Dazu vier Nasszellen, ein kleines Labor und ein Lager. Im Zentrum ist die Kommandozentrale, welche durch eine weitere Schleuse geschützt wird. In der Zentrale gruppieren sich rund um die Astroscheibe, an der der Wachhabende Offizier alles im Blick behalten kann, die weiteren Stationen. Von jeder können Navigation, Funk, Ortung, Technik und Waffen kontrolliert werden.

Die Fel'tar fliegen traditionell mit vier Schichten. Eine behält die Systeme im Auge, eine schläft und die anderen beiden haben frei oder kümmern sich um Sonderaufgaben wie z. B. Wartungsarbeiten.

## Waffen

Die Bewaffnung der Menschen stammt aus den Beständen der Spezialkräfte der Bundeswehr. Als Sturmgewehr verwenden wir eine optimierte Variante des G36. Da die Waffe im Gegensatz zu den außerirdischen Gewehren keinen Akkumulator benötigt ist es leichter als diese. Das Konzept einer leichten Waffe mit viel Munition geht auch auf fremden Welten auf. Mit dem Maximagazin, zusammen gesteckt aus 5 normalen hat man 150 Schuß. Ein 3-fach Zielfernrohr mit Nachtsichtaufsatz werten die Waffe weiter auf. Das größte Problem ist natürlich der Rückstoß. Insbesondere in der Schwerelosigkeit wird man unkontrolliert durch den Raum geschleudert, außer man hat sich vorher irgendwo fest eingehakt.

Die Pistolen HK P8 erfreut sich auch bei den Fel'tar großer Beliebtheit, da sie nur Lasergewehre, aber keine Laserpistolen haben.

Natürlich werden auf Anforderung auch andere Waffen ausgegeben, wie Kampfmesser, Flammenwerfer, die „Panzerfaust 3“ oder das Scharfschützengewehr G82A3. Letzteres kann mit Panzerbrechender- oder Brandmunition geladen werden. Präzise Schüsse sind mit diese Waffe bis 1200m möglich!

Das Lasergewehr der Fel'tar hat prinzipbedingt keinen Rückstoß. Zusammen mit dem geraden Verlauf des Lichtstrahls ist es eine Präzisionswaffe. Verwunderlich ist, das nur ein Laserpointer und kein Visier vorhanden ist. Das kleine „Kaliber“ von 3mm und die geringe Leistung eines Einzelschuss wird durch die Möglichkeit eines Dauerstrahls von mehreren Minuten ausgeglichenen.

Die beidhändige Bronzeaxt der Orknogs, genannt „Talarim“, hat eher kultische Bedeutung. Aufgrund der unheimlichen Wucht mit der sie damit zuschlagen, sollte man sie nicht unterschätzen, insbesondere da es Varianten mit Titanklingen (und Bronzearnung) gibt.

Im Fernkampf verwenden sie eine Railgun. Durch die hohe Projektilgeschwindigkeit hat diese eine hohe Reichweite und eine enorme Durchschlagskraft. Heimlich ist sie nicht: Die Kugel erzeugt eine helle Plasmaschlepp und einen lauten Überschallknall.

Das größte Problem an den Railguns ist, das die Projektilschienen überhitzen und zusammen mit dem Magazin ( & der Batterie) ausgetauscht werden müssen, da sonst die Treffsicherheit noch weiter nachlässt.

Die Tamar haben Plasma Gewehre und Pistolen erfunden. Durch eine Energiezelle wird Wasser zu einem Plasma erhitzt. Dieses wird durch ein Magnetfeld beschleunigt – ähnlich wie bei der Railgun. Im Gegensatz zu letzterer leiden die Plasmawaffen nicht unter sich verziehenden Teilen, und behalten so ihre Treffsicherheit. Nachteilig ist die geringe Reichweite, da sich das Plasma im Flug schnell verteilt und abkühlt. Die Verletzungen einer Plasmapistole sind hässliche Verbrennungen.

Die Waffen der KIs sind Elektroschocker. Diese sind der „Anatomie“ der KIs angepasst, also für Humanoiden schwierig zu bedienen. Der Schock kann die elektrischen Systeme eines Roboters überladen oder lebende Organismen betäuben beziehungsweise töten. Sie schaffen es die Ladung wie einen Blitz auf ihr Ziel überspringen zu lassen. Unsere Wissenschaftler vermuten, das sie dazu mit Lasern einen ionisierten Kanal erzeugen.

Wenn die PSI eine eigene Waffengattung haben, so sind es Pfeile und Granaten mit Lähmungsgift. Diese werden geworfen oder mit federgetriebenen Pistolen verschossen. Da sie jedoch alle Waffen nutzen die ihre Wirte erfunden haben, könnte es sich dabei um eine Übernahme von den Larmia handeln. Natürlich sind ihre Psi-Kräfte ihre eigentliche Waffe.

Richtige Rüstungen sind eher selten. Unsere Uniformen aus Spezialfasern schützen erstaunlich gut gegen leichtere Treffer.

Da der Weltraum an sich schon eine Gefahr ist, wird im Kampf meistens ein Raumanzug getragen. Dank Selbstversiegelung sind einzelne Löcher kein großes Problem.

Noch was zum Schmunzeln:

Der Galatische Sicherheitsdienst hat jeder Rasse eine Farbe zugewiesen:

KIs: Silber (Weiß)

Tamar: Grau

Orknog: Grün

Fel'tar: Blau (die Haut unter ihrem Fell ist Blau)

Mensch: Rot (Wir sind alle Rothäute)

PSI: Schwarz

Interessant wird es, wenn wir auf weitere Aliens stoßen. Welche Farben werden sie ihnen zuweisen?



## Geheimdienstbericht

... Das wiedergegebene Dokument ist als authentisch anzusehen. Man hat uns Untersuchungsberichte der sehr dünnen Folie, auf der das Original geschrieben wurde vorgelegt. Es besteht kein Zweifel, dass der Ursprung auf Germania liegt.

Noch Beunruhigender war, dass ihr Informant die Bilder unter den folgenden Internetadressen den Alien-Rassen zuordnen konnte:

Orknog: [http://ufoai.org/wiki/File:Ortnok\\_draft.jpg](http://ufoai.org/wiki/File:Ortnok_draft.jpg)

Tamar: <http://ufoai.org/wiki/File:Taman.jpg>

KIs: <http://ufoai.org/wiki/File:Bloodspider.jpg>

Fel'tar: <http://omegalioness.deviantart.com/art/Boring-day-372407338>

PSI Bakteria: <http://sffi.eu/www/doku.php?id=rpg:raumstationgermania:visuelles>

Und der schnelle Raumkreuzer:

[http://www.orionspace.de/ww/de/pub/logbuecher/raumkreuzer\\_orion.htm](http://www.orionspace.de/ww/de/pub/logbuecher/raumkreuzer_orion.htm)

<http://sffi.eu/www/doku.php?id=rpg:raumstationgermania:visuelles>

Ich muss nicht erwähnen wie groß die Übereinstimmung ist.

Wir empfehlen, auch diesen Geheimdienst einzuweihen. Es ist von oberster Dringlichkeit ein weltweites Netzwerk aufzubauen, um alle PSI Aktivitäten auf der Erde zu entdecken.

Wie gehabt wird das bedeuten, dass wir einer weiteren Nation Zugang zum Weltraum und der Germania gewähren müssen. ...

## Regeln

Die Rasse der Fel'tar begeistert sich für die Zeit von 1933 bis '44 weil sie diese als erstes gesehen haben. Vielleicht ist es den Menschen schon gelungen, sie davon zu Überzeugen, sich besser der heutigen Zeit anzupassen.

Jede Spielrunde sollte vorher festlegen (insbesondere auf Conventions), ob sie der Gratwanderung folgen wollen als Neonazis zu gelten, oder das Thema als Teil des Hintergrundes betrachten und es beim Spielen weitestgehend ausblenden.

Ich möchte mich an dieser Stelle vom braunen Gedankengut entschieden distanzieren. Eine Verherrlichung desselben stand nie in meiner Absicht.

## Kurzfassung

Die Regeln sind die von Fate Accelerated. Es gibt eigentlich nur eine Abweichung zu den dort beschriebenen.

Jeder Charakter besitzt einen zusätzlichen Approach, genannt „Psi“. Startwert ist -4, außer man ist von den PSI infiziert (Was durch einen Aspekt Untermauert werden muss), dann beginnt man mit -2. Durch Verzicht auf Refresh kann Psi 1:1 gesteigert werden.

## Erschaffung

Die Charaktererschaffung verläuft nach den Regeln von Fate Accelerated. Man verteilt die Werte 3,2,2,1,1,0 auf die folgenden Herangehensweisen (*Approaches*):

*Careful* -- Sorgfältig, Vorsichtig

*Clever* -- Gewitzt, klug, schlau

*Flashy* -- Grandios, effektiv, theatralisch

*Forceful* -- Kraftvoll, gewaltsam, machtvoll

*Quick* -- Flink, schnell, geschickt

*Sneaky* -- Listig, hinterhältig, heimlich

Zusätzlich erhält man den Approach

*Psi* mit dem Startwert -4.

Wem für die Aspekte nichts einfällt:

Was spielt ihr? Archetyp, Beruf, Rasse, etc. sind ein guter Anfang.

Wie wäre es mit den klassischen negativen Eigenschaften. Ich empfehle etwas das ihr gut und häufig ausspielen könnt, denn das wird mit Fatepunkten belohnt.

## Außerirdische Rassen

Was die Spielwerte angeht, werden sie wie Menschen behandelt. Keine Boni oder Mali.

Natürlich sollte man darauf achten das zumindest ein Aspekt auf die Rasse hinweist. Eine weitere Möglichkeiten um das Thema zu vertiefen sind passende Stunts.

KIs und PSI sind nur mit ausdrücklicher Zustimmung der Spielrunde (und des Meisters) als SC möglich. Solange ein PSI eine Verbindung zum Kollektiv hat, ist er ein reiner NSC!

Menschen:

Am einfachsten lassen sich militärische Spezialeinheiten oder Mitglieder des Nachrichtendienstes erklären. Aber auch zivile Spezialisten werden auf der Raumstation Germania gebraucht: Ärzte, Ingenieure, Historiker, Diplomaten, Techniker, ...

Aber vielleicht hat euer Charakter einfach nur zu viel herausgefunden (Hacker, Reporter) und so wurde er in den Weltraum geschickt – ohne Rückfahrkarte.

Schwieriger werden nichtdeutsche Staatsangehörige. Hat die Regierung schon ein Geheimabkommen mit Deutschland? Wie seid ihr sonst an das Ticket gelangt? Besprecht das mit der Spielrunde.

Jeder hat spätestens auf dem Flug zur Germana eine allgemeine Einführung in die Situation und die Aliens erhalten.

Besatzungsmitglieder eines Raumkreuzers werden kurzerhand zum Militär eingezogen, inklusive einem kurzen Waffentraining, auch an Alienwaffen. Zusätzlich ist vom Besuch eines Intensivkurses auf dem jeweiligen Spezialgebiet auszugehen, um mit den Aliens und ihrer Technik vertraut zu werden.

Fate Charaktere sind Kompetent!

## **Sprachen**

Jede Rasse spricht ihre eigenen Sprachen (Mehrzahl!).

Viele Fel'tar haben das Deutsche erlernt und sprechen es mit leichtem Akzent und der Ausdrucksweise von 1940.

Sie haben darüber hinaus etabliert, dass die offizielle Sprache auf der Germania deutsch ist. Alle Rassen, die über diese Raumstation Kontakt mit den Menschen aufbauen, haben ebenso deutsch gelernt.

Alle Spielercharaktere sprechen deutsch und eine weitere Sprache. (Die der eigenen Rasse; Menschen: Fel'tar oder eine weitere menschliche Sprache)

Sprachen & Psi: nur weil man Gedanken lesen kann, heißt das nicht, dass man diese auch versteht. Wenn man mehr als Gefühle, Bilder, Gerüche, Töne aufschnappen will, so muss man die Muttersprache des Gegenübers beherrschen. Oder dieser ist so freundlich und denkt in einer Fremdsprache, wozu die PSI einen natürlich zwingen können.

## **Psi-Kräfte**

Jedes Wesen hat die Herangehensweise Psi auf -4: das repräsentiert den 7.Sinn, Vorahnungen, Übersinnliche Wahrnehmung etc.

Noch höhere Werte sind nur mit einer Infektion mit PSI möglich. Dies bedeutet, dass man einen Aspekt benötigt der diesen Umstand beschreibt.

Dadurch steigt der Psi-Wert auf -2.

Für jeweils einen Punkt den man beim *Refresh* abzieht, kann der Psi-Wert um eins gesteigert werden. Spieler müssen mindestens einen Punkt *Refresh* übrig behalten.

Für NSCs der PSI gilt das nicht. Hier ist das Minimum 0. Auch dürfen sie mit Punkten von anderen *Approaches* den Psi-Wert bis auf 3 steigern. Dafür haben sie entsprechend geringere Werte in den andern Bereichen.

Spieler die Psi-Kräfte haben wollen sollten sich klar sein, dass sie in den Augen von 99% aller Wesen, zum „Feind“ gehören. Entsprechend vorsichtig müssen sie agieren.

In gewisser Weise stimmt das auch, da ohne Infektion mit den PSI keine Psi-Kräfte auftreten. Jedoch ist es nicht zwingend notwendig, dass man von den PSI vollständig übernommen wurde. Ist die Konzentration der „PSI Bakterien“ im Körper so gering, dass ein Schnelltest den Träger als gesund einstuft, ist es unwahrscheinlich, dass die PSI schon ein eigenes Bewusstsein gebildet haben. Dennoch werden die PSI versuchen ihren Wirt zu beeinflussen. (*Compel* des „Infiziert“ Aspektes!)

KIs: Als Roboter sind sie immun gegen eine Ansteckung durch die PSI. Aber die Gerüchte, dass Psi-Kräfte in der Lage sind sie zu beeinflussen, stimmen.

Psi wird wie jede andere Herangehensweise genutzt.

Gegen einen Angriff mit Psi kann man sich mit jeder anderen Herangehensweise verteidigen – solange es Sinn macht. z.B. „Ignoranz ist Stärke“, „Ich bin doch nicht so dumm“, oder auch vorsichtiges Reflektieren über die eigenen Handlungen.

Nur bei einem *vollen Erfolg (Succeed with Style)* des Verteidigers merkt dieser, dass er soeben mit Psi „angegriffen“ wurde.

Dies sollte man insbesondere im Hinterkopf behalten, wenn der Psi-Nutzer *Einen Vorteil erschaffen* oder ein Problem *überwinden* will. Auch ein *Erfolg mit Haken (success at a cost)* kann bedeuten, dass der Einsatz von Psi auffällt.

Zur Erinnerung: Ist die Aufgabe nicht wirklich fordernd, so liegt die Schwierigkeit bei 0 (z.B. Reden ohne Sprechen = offensichtliche Gedanken lesen und senden)

Zonen und Psi: Die Reichweite von Psi ist beschränkt. Der Vergleich mit WLAN ist passend. Schließen sich mehrere PSI zusammen steigt auch ihre „Sendeleistung“.

Wände stellen eine Barriere dar, die dem Angreifer einen Malus auf seinen Wurf bringt.

Wenn das Opfer sich (unbewusst) gegen die Psi-Kräfte auflehnt oder der Effekt länger anhalten soll, ist es notwendig diese mit Konsequenzen zu untermauern. Das bedeutet einen (geistigen) Konflikt.

Durch Psi verursachter Stress äußert sich häufig durch ein ziehen oder drücken im Kopf, Müdigkeit und Unwohlsein, Kopfschmerzen etc. Mit etwas Training erkennt man das als Anzeichen von Psi, und kann versuchen die Quelle auszuschalten.

Darüber hinaus beschleicht einen oftmals eine gewisse Ahnung, dass Psi angewendet wird. Wofür stand noch mal das Psi-Rating von -4?

Um die Infektion mit PSI nachzuweisen gibt es Schnelltests auf Blutbasis. Diese sind obligatorisch bei der Einreise auf Stationen.

Beim betreten eines Planeten wird ein Test der Rückenmarksflüssigkeit gefordert, der innerhalb von einer Stunde eine sichere Aussage liefert.

Zur Orientierung:

Psi-Wert	Blut Test	Test der Rückenmarksflüssigkeit
-4	negativ	negativ
-3...-1	negativ	i.d.R. negativ
0	i.d.R. negativ	i.d.R. positiv
1...3	i.d.R. positiv	positiv
>= 4	positiv	positiv

i.d.R. = In der Regel, also eine gute Gelegenheit einen Fatepunkt zu tauschen.

## **Waffenregeln**

Es gelten die unveränderten Regeln von Fate Accelerated.

Wer aus der Beschreibung einen Aspekt ableitet, darf diesen mit einem Fatepunkt oder eine entsprechenden *Einen Vorteil erschaffen* Handlung nutzen.

Natürlich kann man diesen Aspekt auch in einen Stunt umformulieren, und hat den Vorteil solange man mit der Waffe kämpft. Diesen Stunt muss man regulär kaufen. Es ist Übung nötig, um die Eigenschaften einer Waffe perfekt zu nutzen.

## Raumschiffregeln

Zumeist wird ein Raumschiff nur Teil der Beschreibung der Szene sein, und eventuell einen speziellen Aspekt beisteuern.

Andere Situationen (Reparatur, Suche mit den Ortungsgeräten, etc.) können schon mal eine Herausforderung (*Challenge*) rechtfertigen.

Im Kampf Mensch gegen Raumschiff ist die Sache eigentlich klar. Ein Treffer des Raumschiffs bedeutete „taken out“. Während Handwaffen nicht mal einen Kratzer verursachen.

Raumkampf:

Raumschiffe lassen sich als Charaktere darstellen. Im Fall der KIs entspricht dieser Vergleich sogar der Realität.

Raumschiffe sind nur so gut wie ihre Mannschaft. Daher werden Proben durch den entsprechenden Spieler auf seinen eigenen Approach gewürfelt.

Der Typ des Raumschiffs hat natürlich einen entschiedenen Einfluss. Modelliert wird das durch Aspekte oder Stunts.

Raumfahrzeuge haben ihren eigenen stress track (Schutzschirme) und Konsequenzen.

Schiffe haben einen Refresh von Null. Alle Fatepunkte müssen verdient werden, und gehören dann dem Schiff. Diese werden von der Mannschaft verwaltet.

## Beispielcharaktere

### Lol'ak

Lol'ak ist ein okergelber Löwe. Seine Kopfhare bilden die entsprechende dunkle Mähne, und auch sein Auftreten entspricht dem eines Löwens. Hauptsache gut aussehen – das Rudel kümmert sich um den Rest. Gleichzeitig geht ihm die Crew über alles, seit er bei einem Kampf mit den PSI seine halbe Mannschaft verloren hat. Von diesem Zusammentreffen zeugt eine hässliche Narbe am Hals. Seine tiefe Stimme und der eher maskuline Körper macht es einfach, seinem Wunsch zu entsprechen, in der männlichen Form angesprochen zu werden.

Careful	0	Refresh: 2
Clever	2	<b>Aspekte:</b>
Flashy	3	* stolzer Fel'tar Kapitän
Forceful	1	* Narbe vom Biss eines PSI-Orknogs am Hals.
Quick	2	* „Für die Führerin!“
Sneaky	1	*
Psi	-1	*

Stunts:

\* Weil ich ein natürliches Sprachtalent besitze, habe ich in kürzester Zeit die Hauptsprachen der Tamar und Orknogs erlernt. (Und spreche somit Fel'tar, Deutsch, Tamar und Orknog)

\* Weil ich einfühlend bin, erhalte ich +2 auf Psi um einen Vorteil zu erschaffen, wenn es um das Wohl meiner Mannschaft geht.

Lol'ak darf noch 2 weitere Aspekte und 1 weiteren Stunt wählen. Als Spielercharakter empfehle ich ihn zum Kapitänleutnant (zweiter hinter dem Kapitän) zu machen. Als Spielleiter behält man so das Kommando und bei Außenmissionen kann der Kapitän an Bord bleiben.

## Garrosh

Garrosh ist ein Veteran des Kampfes gegen die PSI. Davon zeugt sein linker Arm, der durch einen Prothese ersetzt werden musste.

Careful	1	Refresh: 3
Clever	0	<b>Aspekte:</b>
Flashy	2	* Angesehener Krieger des „Gar“-Clans
Forceful	3	* Orknog clever!
Quick	2	* „mach ich mit links“ (=Mechanischer Arm)
Sneaky	1	*
Psi	-4	*

Stunts:

\* Weil ich einen mechanischen Arm habe, erhalte ich +2 auf FORCEFUL Angriffe, wenn ich im Nahkampf kämpfe.

Garrosh darf noch 2 weitere Aspekte und 2 weitere Stunts wählen.

## Jix

Jix ist auch für Tamar Verhältnisse eher unscheinbar. Zusammen mit ihrem Blick fürs Detail, war das die ideale Voraussetzung für eine Karriere beim Nachrichtendienst. Zur Zeit ist sie als Beraterin auf der Germania um dort die „Neulinge“ zu beobachten.

Careful	2	Refresh: 3
Clever	2	<b>Aspekte:</b>
Flashy	1	* Geheimagentin der Tamar
Forceful	0	* ... intelligentes Leben?
Quick	1	* Liebe zum Detail
Sneaky	3	*
Psi	-4	*

Stunts:

\* Weil ich ein fotografisches Gedächtnis habe, erhalte ich +2 auf CLEVER, um einen Vorteil zu Erschaffen, wenn er mit Erinnerung zu tun hat.

\* Weil ich immer sorgfältig meine Handlungen abwäge, erhalte ich +2 auf CAREFUL wenn ich mich gegen Beeinflussung wehre.

Jix darf noch 2 weitere Aspekte und 1 weiteren Stunt wählen.

## Adalbert Breitwieser

Adalbert ist ein Nerd wie er im Buche steht. In alles muss er seine Nase stecke, kein Computer ist vor ihm sicher. Sein bisher größter Erfolg ist das Ticket zu den Sternen. Soziale Umgangsformen sind nicht gerade seine Stärker, aber die ORB benötigt sein technisches Genie.

Careful	2	Refresh: 3
Clever	3	<b>Aspekte:</b>
Flashy	0	* Menschlicher Nerd
Forceful	1	* Raumkrank (Wie Seekrank, nur ist Schwerelosigkeit der Auslöser)
Quick	2	* Beim letzten Mal ging's noch.
Sneaky	1	*
Psi	-4	*

Stunts:

\* Weil ich Anpassungsfähig bin, erhalte ich +2 auf CLEVER für das Überwinden von Schwierigkeiten, wenn es ein technisches Problem ist.

Adalbert darf noch 2 weitere Aspekte und 2 weitere Stunts wählen.

## Abenteuerideen

\* Auf der Erde: Den PSI ist es gelungen auf der Erde zu landen, und die Helden müssen sie vernichten, bevor sie sich ausbreiten. Das ganze unter strengster Geheimhaltung. Vielleicht ohne das die Nation der Invasion es mitbekommt. Alternativ wäre das die Gelegenheit, an die Öffentlichkeit zu gehen. Oder die PSI landen öffentlich, z.B. mit Tamar-Wirten und warnen vor den KIs und Fel'tar.

\* Auf der Erde: Die Helden sollen Beweise besorgen, die belegen, das Hitler von den PSI beherrscht wurde. Geschichtsfälschung für den höheren Zweck.

\* Die ORB plant eine „Interkulturelle Mission zur Völkerverständigung“. An Bord sind nicht nur Menschen und Fel'tar, sondern auch Orknogs und Tamar. Liegt das Interesse der Tamar bei der Mission, sondern eher dem Beobachten der Menschen?

\* Die menschlichen Helden sind mit dem wöchentlichen Flug auf der Germania angekommen, aber ihr Raumkreuzer der Orion-Klasse ist noch nicht fertiggestellt. Sabotage oder normale Verzögerung des Baus? Eine Gelegenheit die Germania kennenzulernen und sich mit dem (Außerirdischen) Rest der Mannschaft bekannt zu machen.

\* Ein weiteres Problem taucht auf. Der ursprünglich geplante Name bedeutete auf Tamar etwas äußerst Peinliches. Ein neuer Name muss her.

\* Endlich auf ihrem Schiff ist das erste Ziel ein Asteroid mit Minenkolonie. Nach dem ersten Tag im All fällt der Antrieb aus. Das Schiff treibt Schwerelos vor sich hin. Hat jemand „Space Invaders“ auf den Schiffsystemen installiert?

\* Kurz nachdem das Problem behoben ist kommt eine Kurierdrohne aus dem Hyperraum und ruft per Funk alle Schiffe auf in 7 Stunden bei Tau Ceti zu sein: Die KIs vermuten, dass sich dort eine PSI Flotte sammelt, um dann gemeinsam ein Ziel (Die Erde?) anzugreifen. Der Kapitän entscheidet nach Tau Ceti zu fliegen. Dort angekommen schützen die Helden eine Flanke. Ein PSI Kampfschiff schafft es zu ihnen durchzubrechen. Zeit zum Schießen. Sobald das fremde Raumschiff die erste Konsequenzen erleidet, werden von diesem die beiden Anitmaterietanks abgeworfen. Es ist mehr als ungewöhnliche, dass die PSI im Kampf die Tanks abwerfen und nun ohne Energie dahin treiben. In der Regel jagt man die Tanks in die Luft, sobald der Gegner versucht zu entern, und reißt ihn mit in den Tod. Sollten die Spieler nicht bemerken, das diese eine einmalige Gelegenheit ist, ein PSI Raumschiff zu erbeuten, so müssen das die NSCs erkennen.

- \* Kampf und Erkundung im schwerelosen PSI-Raumschiff.
- \* Endlich geht es zur Tamar Minenkolonie. Um Schwerkraft in der Kolonie zu erzeugen umrundet diese auf einer Magnetschwebbahn den Asteroid. Leider wurde die Siedlung von den PSI heimgesucht. Den Helden steht eine unheimliche Zugfahrt bevor.
- \* Vor wenigen Tagen wurde von hier mit einem bemannten Raumschiff Erz zum Orknog-Eis-Planeten „Kragkorsch“ gebracht. Dieser muss gewarnt werden!
- \* Kragkorsch ist zu 99% von Eis bedeckt, nur am Äquator taut es für 3 Monate auf. Die Atmosphäre ist nicht Atembare, da keine ausreichende Photosynthese vorhanden ist, aber es reicht eine Atemmaske und ein Wintermantel um draußen herumlaufen zu können. Glauben die Einwohner den Helden, oder werden diese unter Quarantäne eingesperrt, und die PSI können sich 3 Monate lange ausbreiten?
- \* Zurück auf der Germania. Die PSI haben eine Schläferin an Bord geschmuggelt. (Nicht nur Spieler können PSI-infiziert sein, und dennoch durch die Kontrollen kommen.) Durch eine Erkältung wurde ihr Immunsystem geschwächt und PSI ist voll ausgebrochen. Als Hure versucht sie nun ein Kollektiv zu gründen...
- \* Die Untersuchung des PSI-Raumschiffs hat Ergebnisse gebracht. z.B. Sprungkoordinaten ihrer Welten?
- \* Ist den Aliens ein entschiedenes Detail der PSI-Biologie entgangen, das den entscheidenden Durchbruch bringt? Vorausgesetzt man hätte die Probe einer weiteren infizierten Rasse. z.B. der Larmia.