

‘The game of a lifetime’

# ELITE

**Für den Commodore 64**

**Programm von IAN BELL und DAVID DUNN**

**Musik arrangiert und programmiert von David Dunn**

**Original-Musik von JOHANN STRAUSS  
Aidan Bell**

**Assistiert von Jeremie Sans**

**Titelgrafik von Simon Jay**

**Programmübersetzung von Frederick Friedel**

**Handbuchübersetzung von Hartmut Huff**

**Handbuch erstellt auf Basis des Original-Materials –  
Acornsoft Ltd 1984 - mit freundlicher Genehmigung von Acornsoft.  
Herausgegeben von FIREBIRD SOFTWARE,  
Wellington-House, Upper St. Martin's Lane, London WC2H  
Design von H.t.W.**

---

## ***Einleitung***



Sie sind der Kapitän des Cobra-Raumschiffs und befinden sich auf einer phantastischen Entdeckungsreise voller Abenteuer. Ihr Unternehmungsgeist, Ihre Navigationsfähigkeiten und Ihr Können, wenn Sie sich in einer Schlacht befinden, werden auf eine harte Probe gestellt. Treiben Sie mit unzähligen Planeten Handel und verwenden Sie den Gewinn zum Erwerb von hitzesuchenden Raketen, Laserstrahlen und anderen Waffen für Ihr Raumschiff. Planeten mit einem gefestigten Gesellschaftssystem können Sie sich unbesorgt nähern. Die unruhigen anarchistischen Planeten dagegen könnten von Weltraumpiraten wimmeln.

Der Handel auf dem Schwarzen Markt kann sich als lukrativ erweisen, er könnte aber auch zu Scharmützeln mit der örtlichen Polizei und zum Aussetzen einer Prämie auf Ihren Kopf führen.

Wie auch immer Sie Ihr Geld verdienen, ob auf ehrliche oder unehrliche Weise, Sie müssen weiter durch den Welt- raum eilen, Piratenschiffe sowie die Raumschiffe feindseliger Fremder vernichten, denn Sie wollen sich den Ruf verschaffen, zur Elite zu gehören.



## ***Inhalt***

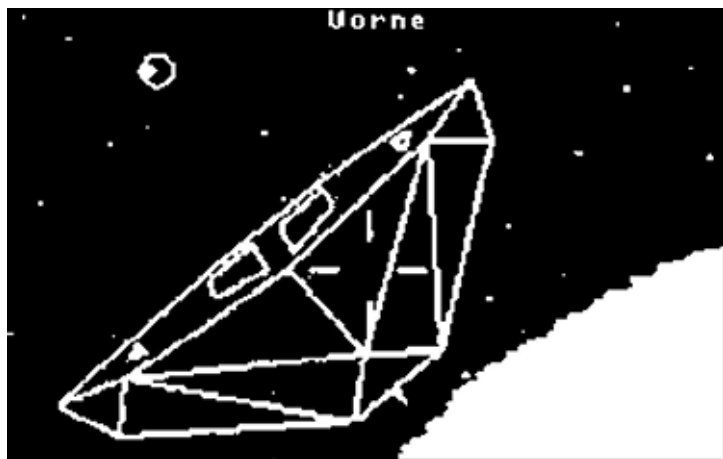
<b>HANDBUCH</b>	<b>4</b>	<b>Intergalaktischer Handel:</b>	<b>14</b>
<b>Einführung</b>	<b>4</b>	Handelsgrundlagen	14
Innenraum der Cobra Mk III	4	Wie man handelt	15
Die Statusseite	5	Ratschläge für Händler	15
Ihre Gefährlichkeits-Einstufung	5	Alternativen zum Handel	16
		Tastenfunktionen Handel	17
<b>Navigation und Flug</b>	<b>5</b>	<b>Politisches Profil des Universums</b>	<b>17</b>
Navigationsskontrolle	6	Konsequenzen für den Handel	17
Eine Coriolis Raumstation	6	Fremde Rassen	18
Ablegen von der Raumstation	7	<b>KATALOG DER SCHIFFSTYPEN</b>	<b>19</b>
Instrumenten-Anzeige	8	<b>LADLEANLEITUNG</b>	<b>26</b>
Flug zur Zielwelt	8	Ladeanweisung Cassette	26
Hyperraum-Steuerung und Verwandtes	8	Ladeanweisung Diskette	26
Hyperraum-Antrieb zwischen Galaxien	8	Spielstand Lade/Speicher-Menü	26
Andocken (Landemanöver)	8	Soft/Hardware-Unverträglichkeiten	26
Tastenfunktionen Flug	9	<b>ÜBERSICHT DER KONTROLLEN</b>	<b>27</b>
<b>Interplanetarischer Flug</b>	<b>9</b>	<b>SHIP-IDENTIFICATION-CARD</b>	<b>28</b>
Kampf während des Fluges:		<b>TASTATURSCHABLONE</b>	<b>29</b>
Kampfprotokoll	9	<b>WEITERE SPIELTIPS</b>	<b>30</b>
Anzeichen von Gefahr	10	<b>DAS DUNKLE RAD (der Elite-Roman)</b>	<b>32</b>
Mögliche Feinde	10	- Diesen Roman zuerst lesen ! -	
Andere Typen im Raum	11		
Kampfanzeige	11		
<b>Ausrüsten der Cobra Mk III:</b>			
Angriffswaffen	12		
Abwehrmaßnahmen	13		
Sonstige Ausrüstung	13		
Tastenfunktionen Kampf	14		
Tastenfunktionen Sonstige Ausrüstung	14		



# Flughandbuch für Raumhändler

## Einführung

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



*Die Cobra MkIII ist ausgestattet mit Zieman Deflektorschildern vorn und achtern, vier Außenhaut-Halterungen für Ingram Schnellfeuerlaser, einem Zielsuchkopf-Raketensystem von Lance & Ferman, einem Holodirect & Überraum-GravDistort-Kommunikations-System. Laderaumerweiterung ist möglich.*

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

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

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

der am Bug angebracht ist. Die Fluginstrumenten-Bestückung ist elegant und einfach. Auf der Brücke befinden sich zur Kommunikation sowohl ein Holo-Direct- als auch ein True-Space Grav Distort-System. Die Lebensversorgungseinheiten passen sich automatisch der jeweiligen Situation an und bieten somit maximalen Komfort bei Handels- wie Kampfätigkeiten.

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

## INNENRAUM DER COBRA MkIII

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

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

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

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

**Die Ruhe- und Hygienezone** befindet sich unterhalb der Brücke und kann durch einen Gravitationslift betreten werden. In ihr befinden sich zwei Kabinen, Küche, Mülleimer (einschließlich Kupferneutralisatoren für Aonianer), Syn-Pleasure Entspannungs-liegen und Videos.

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

DIE STATUSSEITE (Taste 8)



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

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

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

'Polizeibericht' nimmt Bezug auf Ihre persönliche Akte bei der Galaktischen Polizei. Ist sie :

- SAUBER haben Sie nichts zu befürchten. Sind Sie dagegen als
- VERBRECHER oder - schlimmer noch - als
- FLÜCHTIG ausgewiesen werden Sie garantiert von Polizeischiffen angegriffen.

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

Neben einer Übersicht über die Schiffsausrüstung wird ebenfalls Ihr derzeitiger Kontostand sowie der Treibstoffvorrat angezeigt. Die Statusseite ist jederzeit durch Druck auf Taste 8 abrufbar.

IHRE GEFÄHRLICHKEITS-EINSTUFUNG

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

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



Commander Jamesons Einstufung ist 'gefährlich', was angesichts der Ausrüstung und der Geldmittel, die er angesammelt hat, nicht verwundert.

Wie unschwer aus seinem Strafregister zu ersehen, trägt er nicht die Bezeichnung, weil er friedlich durchs All kutschiert.

Die von ihnen vollzogenen Eliminierungen werden fotografiert und mittels TS-ComDirekt an die nächste GalCop Polizeizentrale weitergeleitet. Ihre Einstufung als Kämpfer nimmt damit proportional zu.

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

Navigation und Flug

Navigation

Die Galaktische Kooperative ist nur eine, wenn auch die größte, von zahlreichen Planeten-Föderationen, Sie unterhält Handelsbeziehungen und diplomatische Verbindungen mit über 2000 Planeten in acht Galaxien. Das Staatssystem eines Planeten ist ein zu berücksichtigender Faktor bei der Navigation. Viele Planeten befinden sich im anarchistischen Zustand und sind deshalb für den Besuch unzureichend ausgestatteter Schiffe zu gefährlich. Ein weiterer wichtiger Faktor ist die Wirtschaft, worauf im Abschnitt Handel noch ausführlich eingegangen wird.



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

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

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

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

## NAVIGATIONSKONTROLLE

Zu beachten: Die Taste F1 darf noch nicht gedrückt werden !

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

Mit dem Joystick oder einer der Cursor-Steuerungstasten läßt sich das Zielkreuz auf den gewünschten Planeten setzen. Danach ist die Taste 6 zu drücken.

**6 - Worlddata Verbindung:** Die Orbit Space Behörde übernimmt keine Verantwortung für die Richtigkeit der übermittelten Infor-

mationen. Händler gewinnen aber so relative Kenntnisse über die Welt deren Daten ausgegeben werden. Informationsbereich: Entfernung, Typologie der Hauptlebensform, Stufe landwirtschaftlicher oder industrieller Entwicklung, wobei die erreichte Stufe in Parametern zwischen 1 und 12 dargestellt wird. Die Regierungsform - Kooperation bis Anarchie - ist wesentlicher Indikator für die Gefährlichkeit des Handels mit dem Betreffenden System.

DATEN VON REORTE	
Entfernung:	4.4 Lichtjahre
Wirtschaft:	Arm, Agrar
Regierung:	Diktatur
Technische Stufe:	6
Bevölkerung:	3.1 Milliarden
	(Schwarze Fette Katzentiere)
Bruttosozialprodukt:	5200 MCR
Mittl. Radius:	6419 km
Dieser Planet ist ziemlich bekannt für die ausgefallenen Bräuche seiner Bewohner, wird aber von widerlichen Schlangen heimgesucht.	

*Durch '6' wird eine planetarische Statuskarte abgerufen. Ob Sie nun durch Kopfgeldjagd zu Reichtum kommen oder den ungefährliehen Weg des traditionellen Händlers beschreiten, allenfalls sich verteidigen wollen - die politische wie wirtschaftliche Infrastruktur der Planeten sind für Ihre Reise durch die Galaxis kursbestimmend (Sehen Sie dazu 'Interplanetarisches Reisen und Handel').*

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

Das größere Kreuz zeigt die gegenwärtige Position Ihres Schiffes an. Der Kreis gibt an, wie weit Sie mit dem vorhandenen Treibstoff einen Hyperraumsprung machen können

**O** - O bringt das kleine Kreuz auf das große zurück

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

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

## Tasten-Funktionen Navigation

4	Galaktische Karte
5	Lokale Karte
D	Entfernung zum System
O	Cursor-Kreuz holen
CRSR↔	Rundumblick Cursor für lokale und galaktische Systeme
6	Daten im System

## EINE CORIOLIS RAUMSTATION

Jede bei der Galaktische Kooperative registrierte Welt verfügt über mehrere Coriolis-Raumstationen in unterschiedlichen Umlauf-

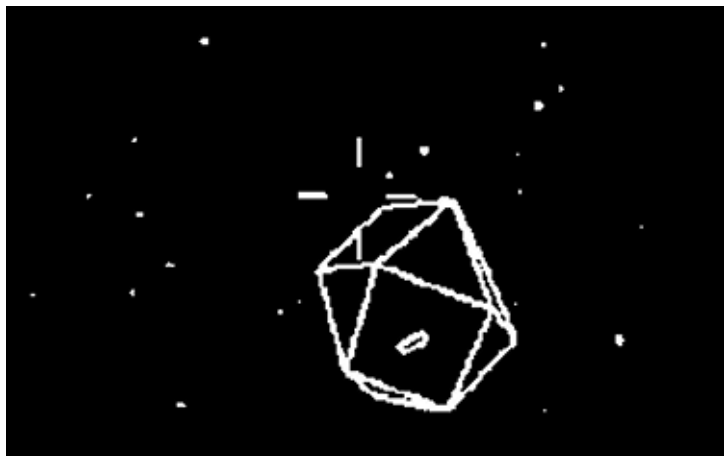
bahnhöhen. Coriolis Stationen sind neutral und werden von der GalCop und der jeweiligen Planetenregierung überwacht.

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

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

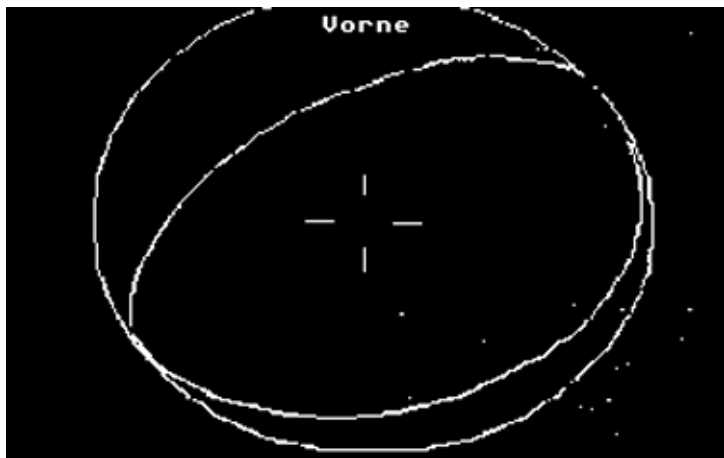
Coriolis-Stationen sind mit starken Verteidigungsschilden ausgerüstet (als Schutz gegen Piraten und vor Fehllandungen). Sie verfügen ferner über eine größere Viper-Kampfraumer-Flotte und mehrere größere Schiffstypen. Auf den einzelnen Flächen im Stationsinneren sind Liege- und Tankplätze vorhanden, ferner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

Alle Coriolis-Stationen haben einen Standarddurchmesser von einem Kilometer. Bis zu 2000 Schiffe finden darin Platz. Außerdem verfügen sie über die Kolonialisierungs-Grundausrüstung für Humanoiden.



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

#### ABLEGEN VON DER RAUMSTATION



*Verlassen einer Coriolis-Raumstation und Annäherung an den Planeten Lave.*

**F1** - Nach Eingabe des Startbefehls empfehlen wir dem Piloten die 10-Sekunden währende technisch bedingte Kommunikationsunterbrechung (MemnSomn) auf dem Weg vom Dock-Terminal zum Coriolis Stationsausgang in Kauf zu nehmen, und somit auf die subjektiven Eindrücke bei diesem Vorgang zu verzichten. Auf dem Schirm wird beim Gang durch das Schutzfeld zum Coriolis-Eingang ein gebrochenes Muster gezeigt.

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

Taste < oder Joy ←	Drehung gegen Uhrzeigersinn
Taste > oder Joy →	Drehung im Uhrzeigersinn
Taste X oder Joy ↓	für Steigflug
Taste S oder Joy ↑	für Sinkflug
Taste <b>SPACE</b>	Geschwindigkeit steigern
Taste ?	Geschwindigkeit reduzieren

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

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

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

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

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



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

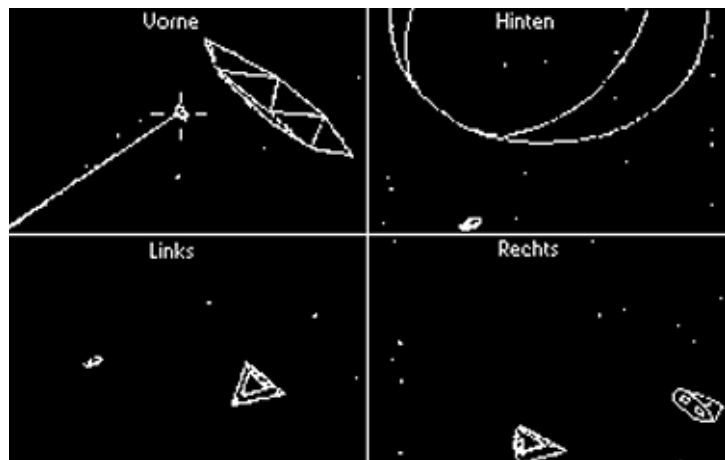
Sind Sie ein neuer Pilot, haben Sie jetzt beste Gelegenheit, Andockmanöver an der Raumstation von Lave zu üben. Die Raumbehörden von Lave gestatten nämlich neuen Piloten eine unbegrenzte Anzahl von Übungsanflügen - und dies kostenlos. Diese Möglichkeit wird bei Angriffen oder wenn die Coriolis-Station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

## INSTRUMENTEN-ANZEIGE



1. **Temperaturanzeige (CT):** Die Kabinentemperatur steigt, wenn sich Ihr Schiff zu nahe an einer Sonne befindet.
2. **Höhenmesser (AL):** Ihre Höhe über dem Bestimmungsplaneten kann gefährlich sein. Zu niedriges Fliegen über der Oberfläche endet tödlich.
3. **Geschwindigkeitsanzeige (SP):** Bei Annäherung an einen Planeten sollte maximale Schubkraft nach vorn beibehalten werden. Sie ist beim Anflug auf eine Raumstation zu reduzieren und beim abschließenden Landevorgang auf fast Null zu bringen.
4. **Neigungsmesser (RL):** Zeigt Links-/Rechts-Rollen sowie Heben und Senken an.
5. **Station (S):** S verweist auf die Raumstation und zeigt an, daß Sie sich im Zielflug darauf und damit in ihrem Verteidigungsbereich befinden.
6. **Flug-Rastertaster:** Dieses hochentwickelte Instrument gibt einen dreidimensionalen Blick auf den Weltraum in unmittelbarer Schiffsnähe, betrachtet von einem dahinter und darüber liegenden Beobachtungspunkt. Innerhalb seiner Reichweite ist die Position jedes Schiffes exakt bestimmbar.
7. **Kompaß:** Er richtet sich zuerst auf einen Zielplaneten aus, solange dieser noch außer Reichweite des Flugweg-Tasters ist. Gelangt die Ihnen nächstgelegene Raumstation in seine Reichweite richtet er sich auf diese aus. Färbt sich der kleine Punkt grün, befindet sich das Objekt hinter Ihnen. Sobald er gelb wird und im Zentrum des Kompaß liegt, müßten Sie es durch das Frontfenster sehen können.
8. **Treibstoffanzeige (FV):**

## FLUG ZUR ZIELWELT



Nach Ablegen von der Raumstation haben die Tasten F1, F3, F5, F7 andere Funktionen: Sie erlauben Sicht nach vorne, hinten, links, und rechts.

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

**F1,F3,F5,F7** - Die Tasten F1,F3,F5,F7 erlauben nur während des Raumfluges Blick nach allen Seiten.

**H** - Durch Druck auf '4' oder '5' wird eine Karte dargestellt (entweder die galaktische oder die lokale). Führen Sie nun das kleinere Kreuz auf einen größeren Planeten, drücken Sie erst 'F1', dann 'H'. Nach kurzer Verzögerung werden die Hypersprung Motoren aktiviert.

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

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

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

**Hyperraumantrieb zwischen den Galaxien - CTRL/H :** Der Intergalaktische Hyperraum-Antrieb ist teuer und nur auf Planeten mit einer technologischen Stufe von 10 und mehr zu bekommen. Er kann nur einmal verwendet werden, und bringt Sie zu einem System in einer völlig neuen Galaxis (d.h. 4 neue Karten). Es gibt acht solcher Galaxien. Nach acht Sprüngen kehren Sie in Ihre Ausgangs-Galaxis zurück. Der Intergalaktische Hyperraumantrieb wird durch gleichzeitiges Drücken der Tasten CTRL und H aktiviert.

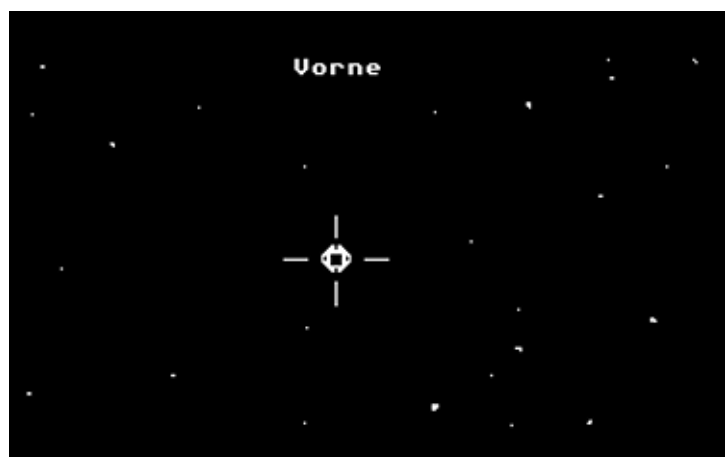
**Andocken - C :** Das Docken an eine Coriolis-Station ist nur dann leicht, wenn man das Schiff mit einem automatischen Landecomputer ausgerüstet hat (der in diesem Falle durch 'C' aktiviert wird). Es wird folgende Anflugs- und Landetechnik empfohlen:

Nach Ortung nähern Sie sich der Coriolis-Station. Die Eingangstunnel zu den Stationen liegen stets auf der dem Planeten zugewandten Seite. Fliegen Sie in Richtung Station und dann unter Berücksichtigung der Flughöhe auf den Planeten zu. Wenn Sie jetzt einen Halbkreis fliegen, steuern Sie Ihr Schiff auf den Einflugsektor zu. Unmittelbar vor dem Andocken muß die GESCHWINDIGKEIT FAST NULL betragen. Landefehler können verhängnisvoll sein, oder aber nur zur Folge haben, daß Sie die Schleuse streifen, wobei ein Deflektorschild oder mehrere verlorengelht, oder Sie die Ladung verlieren. Zur Gegensteuerung der Rotation der Station muß die Drehbewegung der Cobra manuell durchgeführt werden. Der Eingangstunnel muß so horizontal wie möglich angefliegen werden.

Bei erfolgreichen Docken wird der Stationsschutzschild durchdrungen, und auf dem Bildschirm erscheint das durchdrungene

Muster. Die Liegeplatz-Zuweisung und der entsprechende Vorgang erfolgt automatisch.

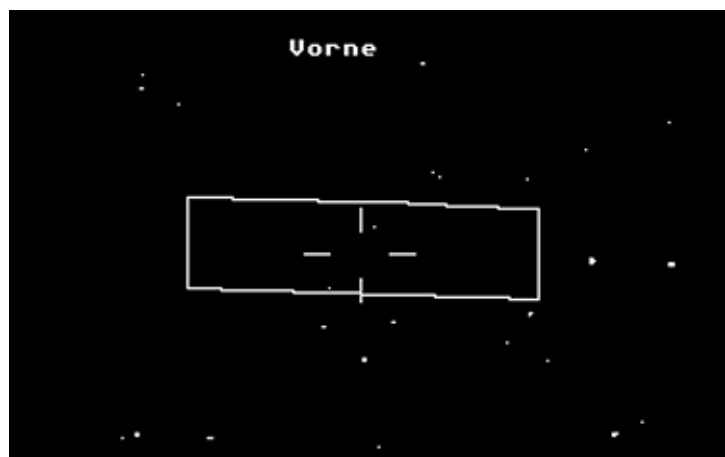
Die Landevorschrift wie die Ordnung für Orbitale Raumstationen sind umfangreich und im GK-Orbit and System Space Code als Veröffentlichung des Federation Planet Bureau erhältlich.



*Üben Sie das Andocken bevor Sie durch den Hyperraum zu Ihrer Zielwelt fliegen, indem Sie auf einer Lave-Station landen. Beschleunigen Sie Richtung Lave, nehmen Sie dann Schub zurück, darauf Null-Schub und Drehung in Richtung Station.*



*Bringen Sie die Station ins Gesichtsfeld, fliegen Sie langsam darauf zu - zum Schluß Null-Beschleunigung. Haben Sie die Stationsschleuse erreicht, korrigieren Sie die Kreisbewegung Ihres Schiffes solange manuell mit den Links/Rechts Roll-Kontrollen (◁), bis die Schleuse horizontal vor Ihnen liegt.*



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

## Tastenfunktionen Flug

<b>F1</b>	Start
<b>SPACE</b>	mehr Schub
<b>?</b>	weniger Schub
<b>&lt;</b>	Rollen gegen Uhrzeigersinn
<b>&gt;</b>	Rollen im Uhrzeigersinn
<b>S</b>	Sinken
<b>X</b>	Steigen
<b>J</b>	Raumsprung Interplanetar
<b>H</b>	Hyperraumsprung
<b>CTRL/H</b>	Hyperraumsprung Intergalaktisch
<b>C</b>	Landecomputer an
<b>P</b>	Landecomputer aus

## Interplanetarischer Flug

### Kampf während des Fluges

#### KAMPF-PROTOKOL

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



#### MANÖVRIEREN



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

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

### ANZEICHEN VON GEFAHR

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

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

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

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

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

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

### MÖGLICHE FEINDE

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

#### Prämienjäger

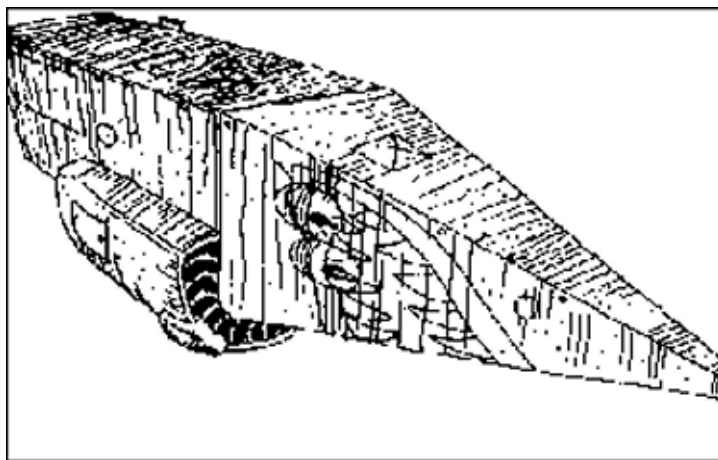


*Das Fer-de-Lance Schiff wurde von der Zorgan Petterson Group (Zee Pee Gee) entwickelt und ist bevorzugter Raumer schneller Prämienjäger und unabhängiger Handelsunternehmen. Ein hochentwickeltes Schiff, für Handel, Kampf und Vergnügen gleichermaßen geeignet.*

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

#### Piratenschiffe

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

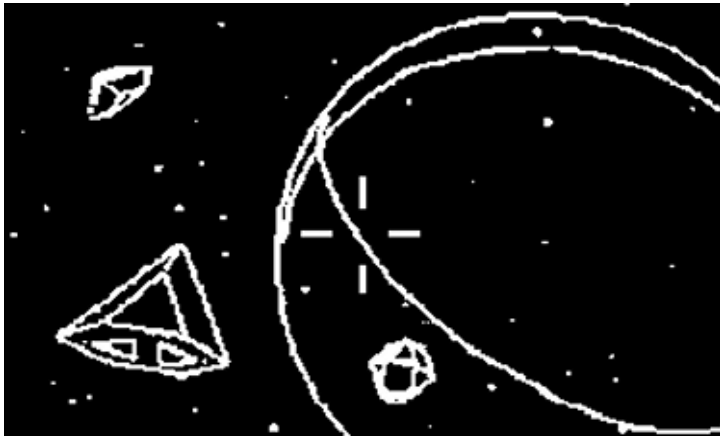


*Die 'Haifischzahn'-Form ist charakteristisch für diesen Python-Kreuzer der Tiefraum-Klasse. Er könnte einem galaktischen Freibeuter oder Piraten gehören.*

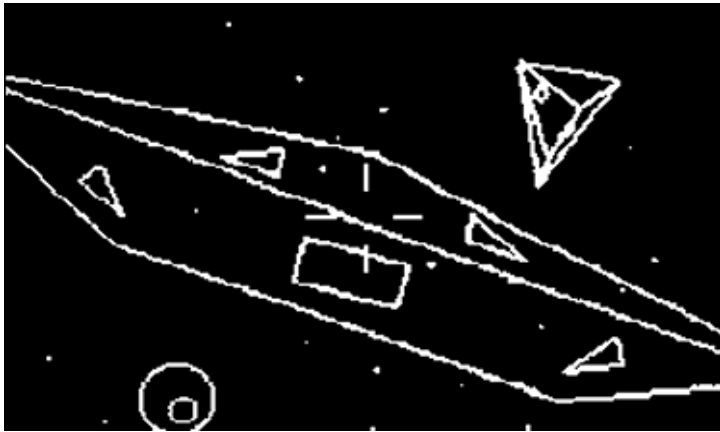
Kleine Schiffe, die in großer Entfernung von Planeten fliegen, sind Piraten. Große Schiffe in einem Konvoi von unterschiedlichen kleinen Kampfraumern sind Piraten. Schiffe, die sich nicht identifizieren, sind Piraten. Welten, die von Autokratien oder Familien beherrscht werden, sind oft ungefährlich,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

#### Polizei

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



Das Viper Polizeischiff ist ein extrem manövrierfähiger Kurzstrecken-Abfangjäger.



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

### Invasionsschiffe der Thargoiden und Thargonen

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



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

Das Gros der Thargoiden-Raumflotte ist zwar derzeit von der Galaktischen Flotte im Intergalaktischen Raum gebunden, doch einige der kleineren Kampfschiffe dringen gelegentlich in den von Menschen beherrschten Raum ein. In Relation zu ihrer Größe sind die Schiffe extrem schnell und verfügen über ein Raketenabwehrsystem (ECM-System). Hinzu kommt, daß die meisten Thargoiden Kampfschiffe mit mehreren kleinen ferngesteuerten "Thargon Killer Raumern" ausgestattet sind, in die ein einzelner sehr starker Pulse Laser eingebaut ist. Die Galaktische Flotte entwickelt derzeit ein eigenes vergleichbares Tiefraum Rem-Craft und zahlt deshalb hohe bis sehr hohe Prämien für jeden ihr übergebenen "Thargon-Killer-Raumer".

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

### ANDERE TYPEN IM RAUM

#### Felsen-Einsiedler

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

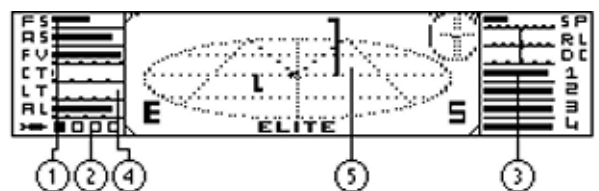
#### Generations-Schiffe

Bevor der WS-Thru-Space Antrieb mit allen seinen Varianten entwickelt wurde, erfolgten interstellare Reisen in riesigen, sich selbst erhaltenden Umweltschiffen - den Generations-Schiffen - von denen die meisten heute geortet sind und deren Kurse genau beobachtet werden. Über 70000 dieser gewaltigen Schiffe durchkreuzen die Galaxis. Einige davon bereits in der 30. Generation. Wer ein solches Schiff behindert, wird geächtet.

#### Raumbagger

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

### KAMPFANZEIGE



- Schutzschildenergie (FS, AS):** Die Energieversorgung der Schutzschilde erfolgt durch Energieaggregate vorn (FS), und achtern (AS).
- Raketenstatus:** Der Raketen-Status zeigt die Anzahl der Raketen an Bord und ihren Zustand an.  
'Auf Ziel gerichtet' = bernsteinfarben  
'Nicht auf Ziel gerichtet' = grün  
'Gesichert und feuerbereit' = rot
- Energievorräte (1,2,3,4):** Die Energievorräte erschöpfen sich rasch wenn die Schutzschilde Dauerfeuer ausgesetzt sind. Die Verwendung von Lasern oder eines ECM-Systems erschöpft sie ebenfalls. Sobald der vierte Speicher benutzt wird, blitzt die

Meldung ENERGIE KNAPP auf dem Bildschirm auf. Durch Absorption von Oberflächenstrahlung werden die Energievorräte unter normalen Umständen automatisch wieder aufgeladen.

- 4. Lasertemperatur (LT):** Bei Dauerfeuer der Schiffslaser steigt ihre Temperatur. Bei Überhitzung der Zentraleinheit, fällt ein Laser vorübergehend aus, zerstört das System aber nicht.
- 5. 3D-Taster:** Mit dem 3-dimensionalen Taster läßt sich exakt feststellen, ob sich ein Schiff vor, hinter, über, unter oder seitlich von Ihnen befindet. Die vertikalen Balken zeigen das an.

## ANGRIFFSWAFEN

Gegenstand	Techn.Stufe	Preis/CR
Treibstoff	überall	unterschiedlich
Rakete	überall	30
Zusatz-Laderaum	überall	400
ECM-System	2	600
Pulse-Laser	3	400
Strahlen-Laser	4	1000
Raumgreifer	5	525
Rettungskapsel	6	1000
Energiebombe	7	900
Zusatz-Energieakku	8	1500
Lande-Computer	9	1500
Gal. Hyperraum-Antrieb	10	5000
Asteroiden-Laser	10	800
Militär-Laser	10	6000

*Mit Taste-3- werden in einer Coriolis-Station Waffen und andere -unkriegerische- Hardware angeboten.*

### Laser (Taste A oder o)

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

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

Laser gehören zur Grundausstattung aller Raumer.

**Pulse-Laser** werden auf Planeten der Stufe 3 und höher angeboten (siehe Kapitel HANDEL).

**Strahlen-Laser** werden ab der technischen Stufe 4 und höher angeboten. Wird ein Pulse-Laser durch einen Strahlen-Laser ersetzt, erfolgt eine Rückvergütung des Pulse-Laser Preises nach Montage.

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

**Bergbau-Laser** siehe im Abschnitt 'Ausrüstung allgemein'.

**Pulse-Laser-Spezifikation:** Ingram Modell 1919A4 Pulse-Laser sind für alle Montage-Positionen geeignet, besonders empfehlenswert aber für achterliches Feuer. Er schießt ununterbrochenes Feuer bei einer Lauflänge von 610mm. Die Zyklus-Rate liegt bei 1500 RoPM. Der Lauf besteht aus extrem starker Allutium-Faser die mit QuQorianischen Kunststoff gehärtet wurde. Die Energieversorgung erfolgt direkt über die in den Hauptantrieb des Schiffs integrierten Energie-Akkus. Jeder Laser kann bis zu 267mm starkes Flux-versiegeltes Metall durchdringen.

**Strahlen-Laser-Spezifikation:** Für Bug-Feuer wird das Ingram Modell M1928A2 sehr empfohlen. Strahlen-Laser geben Dauer-

feuer ab, bis zu 150 Schuß parallel. Der Lauf besteht aus Allutium+, kombiniert mit gespanntem Kunststoff. Wie beim 1919A4 Pulse-Laser erfolgt die Energieversorgung über die Hauptaggregate. Strahlen-Laser durchdringen bis zu 410mm starkes FL-Metall.

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

### Raketen (Taste T, M, U)

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



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

Vor dem Abfeuern einer Rakete muß sie aufs Ziel programmiert werden. Nach dem Abfeuern sucht sie das Ziel und zerstört es, es sei denn, Ihr Gegner führt eine der zuvor beschriebenen Abwehrmaßnahmen durch. Der Raketenstart-Mechanismus arbeitet sehr zuverlässig und ist kaum blockiert. Raketen können in allen Richtungen aufs Ziel programmiert werden (F1, F3, F5, F7).

Die Zielsequenz wird durch Betätigen der Taste 'T' ausgelöst. Einer der Raketen-Status-Indikatoren auf dem Astrogations-Panel färbt sich dann gelb. Gelangt ein mögliches Ziel ins Fadenkreuz, richtet sich die Rakete automatisch darauf, und die Raketen-Statusanzeige färbt sich rot. Ein Beep-Ton informiert Sie zusätzlich. Mit der 'M'-Taste wird die Rakete abgefeuert. Durch Druck auf die Taste 'U' kann der Vorgang jederzeit vor Initialisierung abgebrochen werden.

**Raketen Spezifizierung:** Zur Zeit werden Lance&Ferman Raketen mit Zielsuch-Automatik (4x4) für kombinierte Handels/Kampfschiffe kleiner Klassen empfohlen. Für kombinierte Bewaffnung sind sie ebenso geeignet. LF-Raketen sind mit 2IL-

135 Steuersystemen ausgestattet und verfügen wahlweise zusätzlich über manuelle Steuerungsmöglichkeit. Der Sprengkopf ist mit Terminal 9 gefüllt, die 4x4 ist gegen alle bekannten Abwehrsysteme unempfindlich, mit Ausnahme der ECM-Systeme. Die Leistungsfähigkeit liegt bei Megazon Zerstörungskraft 7. Der Prototyp wurde erstmals 2987, während der Inneranischen Kriege verwendet

#### **Energiebomben (Taste C= 'Commodore-Taste')**

Energiebomben werden auf Planeten ab der technologischen Stufe 7 angeboten. Sie können nur einmal benutzt werden. Sie zerstört alle anderen in der Nähe befindlichen Schiffe, Asteroiden und Raketen.

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

#### **ABWEHRMAßNAHMEN**

##### **Sicherheitszone (Anzeige 'S')**

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

##### **Schilde und Energieaggregate**

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



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

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

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

Auf Planeten der technologischen Stufe 8 und höher können zusätzliche Energieeinheiten erworben werden, mit denen die Vor-

ratsmenge verdoppelt werden kann. Es handelt sich dabei um die Energie-Einheit mit der kupferfarbenen Spitze. Keine andere Energieeinheit sieht so aus und reicht so lange.

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

#### **ECM (Taste E)**

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

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

#### **Rettungskapsel (Taste '+')**

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

Mit dem Erwerb dieses Gegenstandes ist eine vielbeachtete Versicherungsleistung verbunden: Bei Benutzung erhalten Sie nämlich einen neuen Cobra Raumer, der wie der vorherige ausgestattet ist. Die Ladung fällt jedoch nicht unter den Versicherungsschutz. Da die spezielle IR Markierung auf der Schiffshülle zur Führung und Kontrolle der Polizeiakten genutzt wird, hat das Verlassen des Schiffes auch ein Löschen Ihrer Polizeiakte zur Folge (eine Methode, die auch gern von galaktischen Briganten angewendet wird, die sich dann als leidende Händler ausgeben). Beobachten Sie, daß eine Rettungskapsel ein feindliches Schiff verläßt, geschieht Ihnen nichts, solange Sie nicht mit ihr kollidieren.

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

#### **SONSTIGE AUSTRÜSTUNG**

##### **Treibstoff**

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

##### **Raumgreifer**

Raumgreifer sind auf Planeten der technologischen Stufe 5 und höher erhältlich. Sie werden an der Außenhaut montiert. Durch 'Streifen der Sonne' - dichter Annäherungsflug mit hoher Ge-

schwindigkeit - steht dem Schiff kostenloser Hyperraum-Treibstoff zur Verfügung.  
Da die Raumgreifer zur Leitung des Sonnenwindes in ihre Konverter mit starken elektromagnetischen Feldern arbeiten, können sie auch zum Sammeln von Raumtrümmern verwendet werden. Fast alle Piratenschiffe sind damit ausgerüstet. Sie sprengen das Zielobjekt und durchsuchen dann die Wrackteile, statt zu versuchen, an einem anderen Raumer anzudocken und zu entern.  
Sind Raumgreifer installiert, können Gegenstände (wie z.B. Fracht-Container) aufgenommen werden, indem man direkt auf sie zufliegt und sie im unteren Teil des Bildschirm-Blickfeldes hält.

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

**Laderaum-Erweiterung**  
Eine Laderaum-Erweiterung kann gekauft werden. Sie vergrößert den Frachtraum von 20 auf 35 Tonnen.

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

**Landecomputer (Taste C, P)**  
Erhältlich auf allen Planeten der technologischen Stufe 9. Anzuschließen ans Flugkontrollsystem des Schiffs, womit automatisches Docken möglich wird. Die Auto-Dock-Sequenz wird durch Drücken der Taste 'C' ein- und durch Drücken der Taste 'P' ausgeschaltet.

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

**Intergalaktischer Hyperantrieb (Taste 'CTRL'+ 'H')**  
Der intergalaktische Hyperantrieb ist nur auf Planeten der technologischen Stufe 10 und höher erhältlich und kann nur einmal benutzt werden. Er wird durch gleichzeitiges Drücken von CTRL und H aktiviert.

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

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

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

- TASTENFUNKTIONEN KAMPF:**
- A oder ☞ Laser abfeuern
  - I Rakete auf Ziel richten
  - M Rakete abfeuern
  - U Rakete deaktivieren
  - E ECM aktivieren
  - C= Energiebombe werfen
  - ← Rettungskapsel starten

- TASTENFUNKTIONEN SONSTIGE AUSRÜSTUNG:**
- 3 Kaufmodus/Erwerb von Ausrüstung
  - C Landecomputer ein
  - P Landecomputer aus
  - CTRL/H Hyperraumsprung Intergalaktisch

## Intergalaktischer Handel

### Handelsgrundlagen

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

Die meisten Raumstationen haben die Handelsabwicklung erheblich vereinfacht, um die Umschlagsgeschwindigkeit bei Schiffen und Waren zu beschleunigen. Import- und Export-Gebühren - auf manchen Planeten sehr hoch - werden automatisch addiert oder subtrahiert, was im dargestellten Preis zu sehen ist. Das von der Cobra benutzte Auto-Handels-System erlaubt keine anderen Handelsformen. Nach dem Andocken sind Sie direkt mit dem CorCom Handels-System verbunden. Auf Anfrage erhalten Sie eine Liste der angebotenen Ware.

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

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

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

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

Die während des Handelns gezeigten Preise sind als Angebot zu verstehen und sind garantiert, solange Sie sich im Handels-Modus befinden. Der Warenkauf erfolgt fast sofort. Man bietet Ihnen darauf Ware an. Wollen Sie nicht kaufen, drücken Sie einfach RETURN. Wollen Sie kaufen, geben Sie numerisch die Warenmenge ein. AutoSCAM Module bringen die Ladung sofort in Ihren Frachtraum. Auf dem Bildschirm wird Ihr Restguthaben angezeigt.

Vor dem Kauf oder Verkauf von Fracht muß die Cobra auf einer Coriolis Raumstation gelandet sein. Außer dem routinemäßigen Abwerfen von Containern gibt es keine FREIRAUM-Handelsmöglichkeit. Nach dem Andocken wird der Kaufprozeß automatisch eingeleitet. Verkaufen ist nicht Pflicht.

Wie man handelt

KAUF-MODE FÜR WAREN (Tasten 7, 9, 1)

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

LAUE MARKTPREISE			
WARE	EIN- HEIT	STK.- PREIS	LAGER- BESTAND
Nahrung	t	3.6	16t
Textilien	t	6.0	15t
Spaltstoffe	t	20.0	17t
Sklaven	t	6.0	
Spirituosen	t	23.2	3t
Luxusgüter	t	94.4	28t
Rauschgifte	t	49.6	14t
Computer	t	89.6	
Maschinen	t	58.8	
Legierungen	t	33.2	10t
Waffen	t	75.6	
Felle	t	52.4	17t
Mineralien	t	10.8	58t
Gold	kg	36.8	7kg
Platin	kg	64.4	9kg
Edelsteine	g	16.0	8g
Fremde Güter	t	51.2	

Taste 7 aktiviert eine Liste von Grund-Handelsgütern mit den derzeitigen Marktpreisen.

INVENTAR	
Treibstoff: 2.6 Lichtjahre	
Konto: 20182.4 Cr	
Zusatz-Laderaum	
Spirituosen	20t
Legierungen	2t
Felle	5t
Mineralien	1t
Gold	4kg
Platin	4kg
Edelsteine	3g

Taste 9 bringt das Inventar mit Fracht, und Konto.

WARE	EIN- HEIT	STK.- PREIS	LAGER- BESTAND
Nahrung	t	4.8	15t
Textilien	t	6.8	15t
Spaltstoffe	t	23.2	19t
Sklaven	t	10.0	-
Spirituosen	t	27.2	-
Luxusgüter	t	91.6	23t
Rauschgifte	t	38.8	-
Computer	t	84.4	1t
Maschinen	t	58.4	21t
Legierungen	t	34.8	16t
Waffen	t	72.4	-
Felle	t	50.0	-
Mineralien	t	11.6	57t
Menge (Mineralien)/t ?			

Taste 1 aktiviert wieder den Kauf-Mode.

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

VERKAUFS-MODE

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

LADERAUM			
Legierungen	2t	J/N/Menge?	
Felle	5t	J/N/Menge?	
Mineralien	1t	J/N/Menge?	
Gold	4kg	J/N/Menge?	

Taste 2 versetzt Sie in den Verkaufs-Mode. Fortschrittliche Verkaufssysteme bieten Einzelstück Verkaufsmöglichkeit.

Ratschläge für Händler

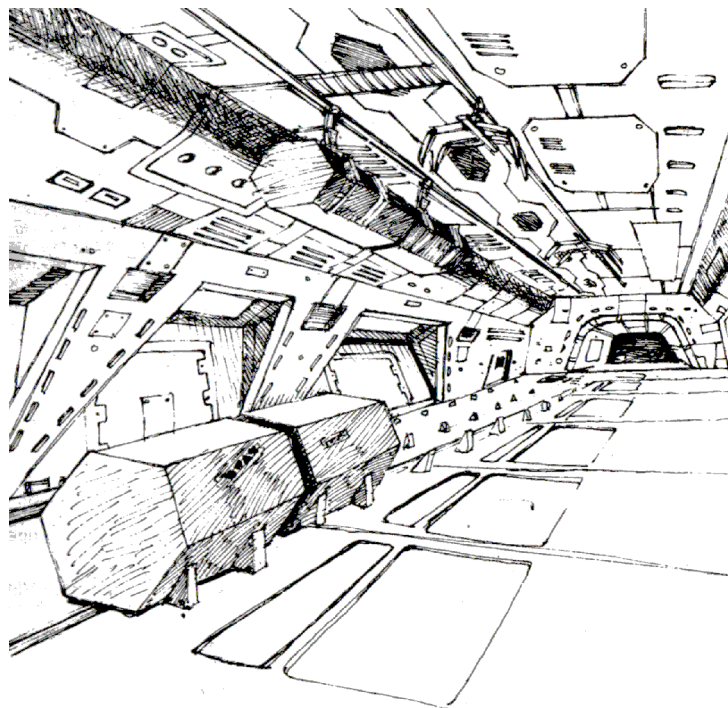
Die Cobra kann mit vier Lasern, vier Raketen und einer Energiebombe ausgerüstet werden. Das erlaubt selbst Handel mit Welten im System-Raum, die stark von Piraten heimgesucht werden. Piloten, die eine als "Anarchie" oder "Feudal" eingestufte Welt ansteuern, sollten eine Klassifizierung von mindestens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

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

Die Nachfrage nach Gütern ist sehr unterschiedlich und die Preise auf den verschiedenen Planeten ebenfalls. GalKop Gesetze verbieten aber den Planeten, ihre Bedürfnisse oder ihre Marktpreise außerhalb des eigenen System-Raums zu veröffentlichen. Deshalb ist jeder Handel mit finanziellem Risiko verbunden. Handel hängt von der Nachfrage ab, Verkaufspreise von der Stärke der Nachfrage auf einem Planeten und dem zur Verfügung stehenden Geld. Diese Faktoren sind aber erst nach der Landung zu erfahren.

Agrarwelten haben Überproduktionen, die preiswert zu kaufen sind. Diese Nahrungsmittel sind gut verkäuflich auf industrialisierten Welten der technischen Stufe mittel bis hoch. Rohstoffe und

Erze lassen sich gut auf Welten der mittleren technischen Stufe verkaufen, die sie weiterverarbeiten können. Die weiterverarbeiteten Produkte können dann zu sehr guten Preisen auf Welten sehr hoher technischer Stufe verkauft werden. Es gibt sehr viele Regeln. Anarchie und Piraterie wirken sich durch Veränderung der Regeln aus.



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

Beim Handel mit einem Planeten ist seine Wirtschaftsform zu beachten:

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

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

Denken Sie über die Bedürfnisse eines Planeten nach, Überlegen Sie was die Gesellschaft funktionieren läßt. Handeln Sie nicht mit Trivialgütern auf einer hungerleidenden Welt.

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

## Alternativen zum Handel

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

## PRÄMIENJÄGER

Galaktische Banken, die die größeren Handelskonvois versichern, zahlen stattliche Prämien für jedes zerstörte Piratenschiff. Ein Schiffscomputer überträgt photographisch jede Eliminierung an die Überwachungsbehörde der GalKop Bank-Förderung. Die IR-Kennnung des zerstörten Schiffs wird dann mit allen bekannten Piratenschiffen verglichen. Dem betreffenden Piloten wird sofort die Prämie gutgeschrieben.

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

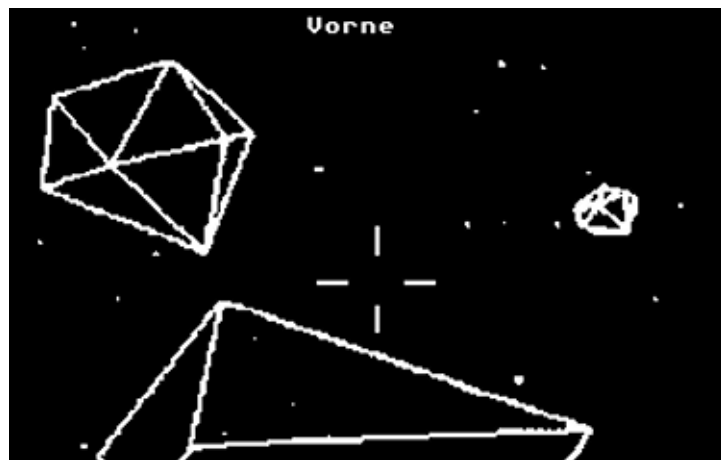
## PIRATEN

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

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

## ASTEROIDEN BERGBAU

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

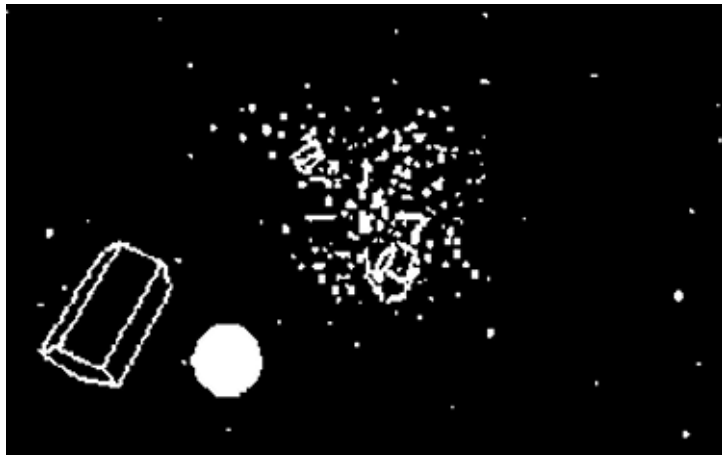


*Asteroiden sind große, im Raum schwebende Felsformationen, die wegen der darin enthaltenen Spurenelemente abgebaut werden. Dies erfolgt mit Hilfe eines Asteroischen-Lasers. Er zerlegt das Gestein in kleine Teile, die dann der Raumgreifer in den Laderaum befördert. Da Asteroiden Hindernisse bei der Raumfahrt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

## FREIRAUM FRACHT

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

(P.S.: Druck-Fracht-Container gelten als Optimum beim Transport für Interplanetare Reisen. Sie sind aus einer hochkomprimierten Chromon-Legierung hergestellt und fassen eine Galaktische Tonne unter variablen Druck- und Temperaturbedingungen. Man berichtet von derartigen Containern, die nach 500 Jahren auf toten Monden gefunden wurden. Dieses 'Mond-Strandgut' ist eine Quelle für historisches Material.)



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

#### ILLEGALER HANDEL

Überraschend ist, wieviele Planetensysteme den Handel mit illegalen Gütern, besonders Handfeuerwaffen, Narkotika (besonders Arcturiani- sche Megasaat) und Sklaven dulden. Sklaven werden in Transport- containern geliefert. Oft zeigt sich, daß es sich um alte und kranke Exemplare entfernt menschenähnlicher Lebensformen handelt. Den- noch lassen mehrere Systeme den Verkauf dieser zu und verzichten auf strafrechtliche Verfügung.

#### TASTENFUNKTIONEN HANDEL

- 7 Marktpreise
- 9 Bestand
- 1 Waren-Kaufmodus
- 2 Waren-Verkaufsmodus

### Politisches Profil des Universums

#### Konsequenzen für den Handel

Um erfolgreich und mit Gewinn zu handeln, ist es fast unabdingbar, mit der Cobra politisch instabile Planetensysteme anzufliegen. Die Aktivitäten von Piraten und Freibeutern sind in vielen Sonnensystemen sehr stark. Entsprechende Schiffsausrüstung ist deshalb lebenswichtig, will man den Lohn für höhere Verkaufspreise auch ernten. Zum Nutzen neuer Händler geben wir nachstehend eine kurze Zusammenfassung der Staatsformen, empfehlen aber ein ausführliches Studium von 'Kroweki & Carrs PsychoHistorie und Ökonomische Theorie in der GalFöderation, 2845'.

Die relative Sicherheit der Solar-Systeme hängt von den Regierungen der Planeten oder Föderationen ab. Nach dem Kriterium Sicherheit abnehmend eingestuft (Nr1 ist am sichersten), können die 2040 offiziell erfaßten Welten der Galaktischen Föderation klassifiziert werden als:

- |                  |             |
|------------------|-------------|
| 1. SOZIALSTAAT   | 5. DIKTATUR |
| 2. DEMOKRATIE    | 6. GEMISCHT |
| 3. STAATENBUND   | 7. FEUDAL   |
| 4. KOMMUNISTISCH | 8. ANARCHIE |

#### SOZIALSTAATEN

Wie ENGEMA und ZAATXE handelt es sich um in sich geordnete Welten, die von Siedlern auf der Basis freier Marktwirtschaft geschaffen wurden. Die Besteuerung auf diesen Welten ist hoch, aber damit auch der Lebensstandart. Sozialstaaten schützen ihren Handel. Deshalb sind Waren teuer, Luxusgüter willkommen. Oft sind Importlizenzen erforderlich

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

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

#### DIKTATUREN

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

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

#### ANARCHIEN

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

#### DATEN VON XEESENRI

Entfernung: 84.4 Lichtjahre  
Wirtschaft: Arm, Agrar  
Regierung: Diktatur  
Technische Stufe: 3  
Bevölkerung: 1.6 Milliarden  
(Große Gelbe Glotzügige Krebse)  
Bruttosozialprodukt: 1536 MCR  
Mittl. Radius: 3558 km

Xeesenri ist ziemlich berühmt für die grotesken Lieder seiner Bewohner

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

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

### Fremde Rassen

Von den 2040 offiziell registrierten Welten der GalKop sind lediglich 45 rein menschlich besiedelt. Die Präsenz von Menschen anderorts beschränkt sich auf Ansiedlungen in wenig besiedelten Landesteilen. Der Handelserfolg mit solchen Welten hängt im wesentlichen vom Stand der Beziehung zwischen Menschen und Extraterrestriern ab. Menschen kontrollieren zwar die Coriolis Stationen im Orbit, doch die Verfügbarkeit von Handelsgütern und ihre Kosten können von den entsprechenden Lebensformen gesteuert sein.

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

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

#### VÖGEL:

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

#### AMPHIBIEN:

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

#### KATZENARTIGE:

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

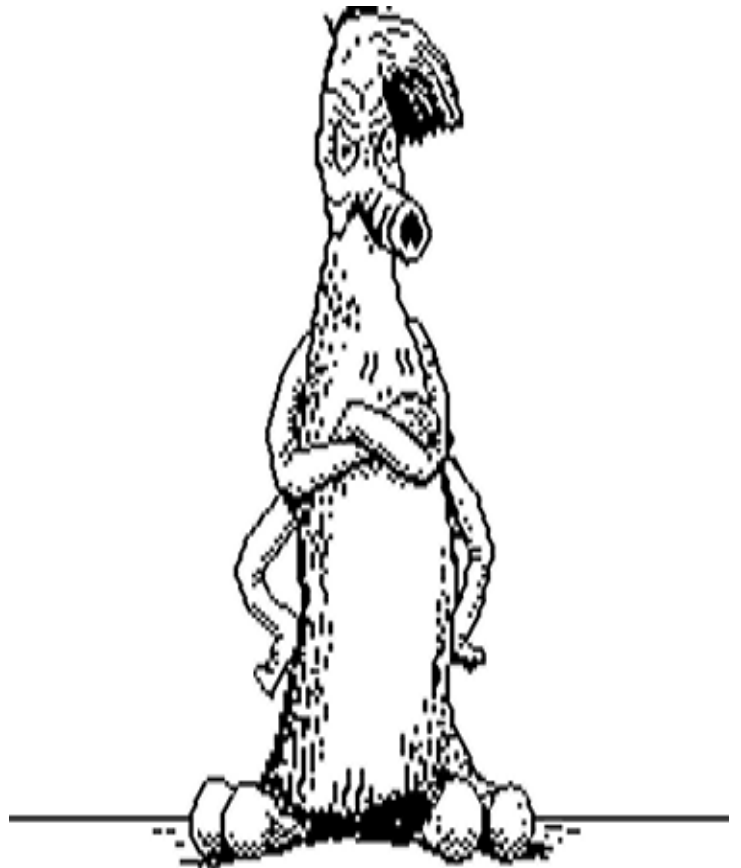
Will man das Vertrauen eines Katzenartigen gewinnen, wird man zur Paarung aufgefordert. Abstand halten ist deshalb zu empfehlen.

#### INSEKTEN:

Die gefährlichste insektoide Lebensform sind die Targoiden, die bereits im Kapitel Kampf erwähnt wurden. Insektoiden sind meist hochintelligent. Sie denken im Kollektiv. Es gibt kaum Individualismus unter Insektoiden, worüber sich der Händler klar sein muß. Eine dieser Lebensformen baut bis zu vier Meilen hohe irdene Städte, in deren mittleren Ebenen bis zu vier Millionen Dronen leben. Einer Legende zufolge wird jeder Händler, der den Weg vom Boden bis zur Spitze dieser ungeheuren Bauwerke schafft, mit dem Titel "Bezwinger der Duftstadt" ausgezeichnet. Und anschließend lebendig verspeist. Der Handel mit Insektoiden kann sehr lukrativ sein, da es so viele von ihnen gibt (Wer z.B. mit Armbanduhren handelt, kann pro Wesen zwei bis vier Exemplare loswerden - in einer Gruppe von vielleicht zehntausend!)

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

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



*Hier sehen Sie eine äußerst freundliche Spezies. Lassen Sie sich nicht durch den Ausdruck täuschen. (Diese Haltung und dieser Gesichtsausdruck bedeutet 'Ich habe dich zum Fressen gern')*



# Katalog der Raumschiffstypen

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

Die hier gegebene kurze Übersicht enthält nur einige der an Handel und Kampf beteiligten Schiffstypen. Die Abbildungen zeigen eine Schräg-ansicht jedes Schiffes. Ausführlichere Informationen enthält Janes "Galaktische Schiffe und Kolonialwesen", 5. Auflage, 3205 AD, Trantor House.

---

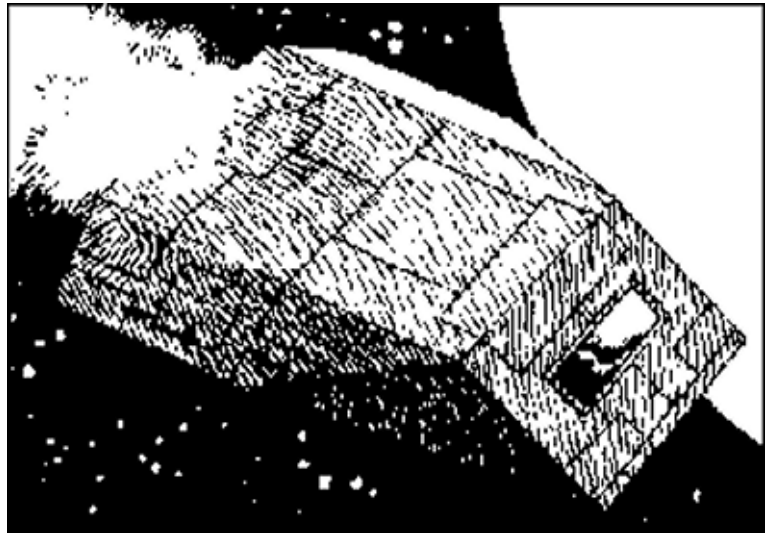
## ADDER

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

<u>Abmessungen:</u>	<u>Ladepazität:</u>	<u>Höchstgeschwindigkeit:</u>
15/2,6/10 m	2 TC (TonnenCont.)	0,24 Licht Mach

<u>Manövrierfähigkeit:</u>	<u>Besatzung:</u>	<u>Hyperraumfähigkeit:</u>
CF 4	2	Ja

<u>Bewaffnung:</u>	<u>Rumpfbelastbarkeit:</u>	<u>Antriebsmotoren:</u>
Ingram 1928 AZ (Strahlenlaser)	T Ko 28	AM 18 bi THRUST
Geret Starseeker (Rakete)	<u>Baujahr:</u>	
	2914 AD	



---

## ANACONDA

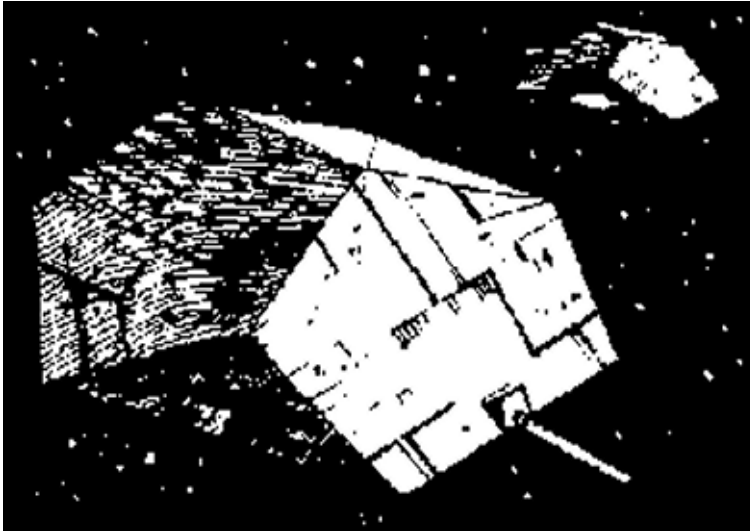
Der größte bekannte Frachter. Laderaum entwickelt von Beerbaum und Thru Space Inc. Die Anaconda ist der einzige, mit regulierbaren Dizaoner Spaces Wares ausgestattete Frachter. Diese ermöglicht dem Lademeister eine sekundenschnelle Umlagerung der Fracht zwecks Erhöhung der Manövrierfähigkeit. Da die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

<u>Abmessungen:</u>	<u>Ladepazität:</u>	<u>Höchstgeschwindigkeit:</u>
56,6/20/25 m	750 TC	0,14 LM

<u>Manövrierfähigkeit:</u>	<u>Besatzung:</u>	<u>Hyperraumfähigkeit:</u>
CF unbestimmt	40-72	Ja

<u>Bewaffnung:</u>	<u>Rumpfbelastbarkeit:</u>	<u>Antriebsmotoren:</u>
Front-Puls-Laser	T Ji 57	V & K32.24
Starlaser (Coltm.)		Ergmaster mit Hyper
Raketen (G.Stars.)	Baujahr: 2856 AD	und Sub-Schub





### ASP MK II

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

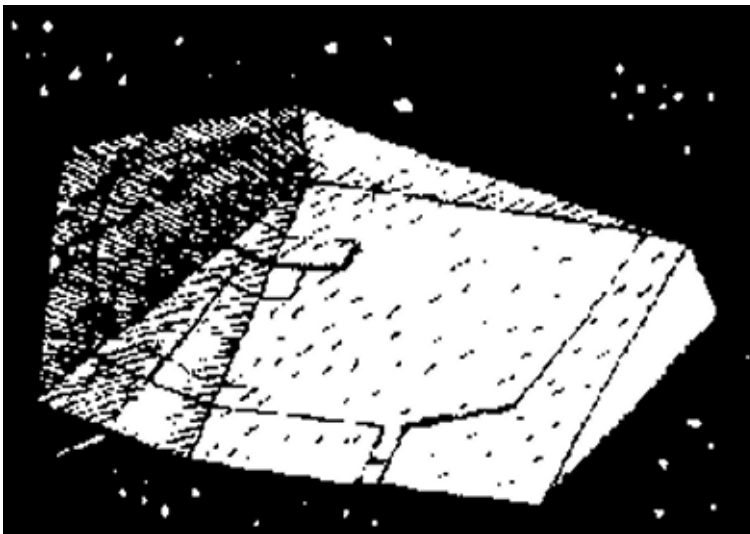
<u>Abmessungen:</u>	<u>Ladefähigkeit:</u>	<u>Höchstgeschwindigkeit:</u>
23/6,6/21,5 m	keine	0,40 LM
<u>Manövrierfähigkeit:</u>	<u>Besatzung:</u>	<u>Hyperraumfähigkeit:</u>
CF 4	2	Ja
<u>Bewaffnung:</u>	<u>Rumpfbelastbarkeit:</u>	<u>Antriebsmotoren:</u>
Sprenglaser (Kruger)	TT 16	Voltaire Whiplash HZ
Rakete (G.Stars.)		Pulsantrieb
	<u>Baujahr:</u> 2878 AD	



### BOA KREUZER KLASSE

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

<u>Abmessungen:</u>	<u>Ladefähigkeit:</u>	<u>Höchstgeschwindigkeit:</u>
38/20/21,6 m	125 TC	0,24 LM
<u>Manövrierfähigkeit:</u>	<u>Besatzung:</u>	<u>Hyperraumfähigkeit:</u>
CF 4	15-28	Ja
<u>Bewaffnung:</u>	<u>Rumpfbelastbarkeit:</u>	<u>Antriebsmotoren:</u>
Laser-System (Ergon)	T Yo 20	4 C40 AmesDrive M.
PulseLaser (Standart)		Seeklight ThrustSyst.
IFS Such-Raketen	<u>Baujahr:</u> 3017 AD	



### COBRA MK I

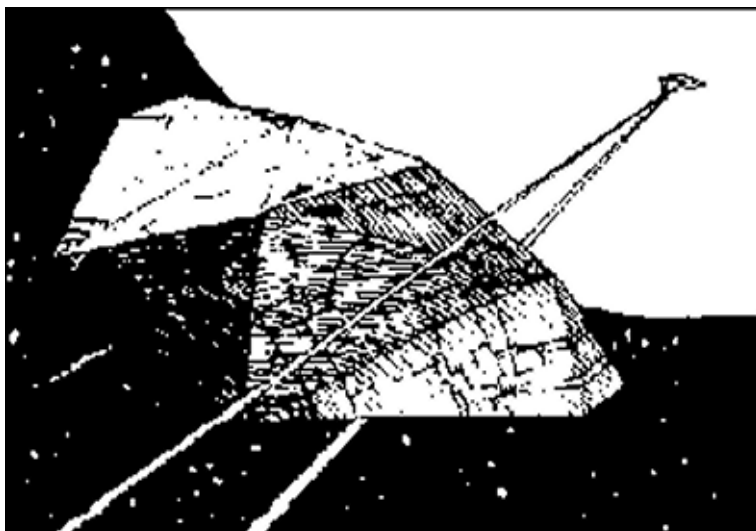
Kombinierter Handels/Kampf-Raumer, von Piraten bevorzugt. Die Mark I Cobra war das erste Handelsschiff für allein arbeitende Händler. Besonderheiten: Der Prosett Antrieb mit protonverdichtenden Nachbrennern und integrierter Wellenwand. (Hersteller: Paynou, Prosett und Salem). Dieses Antriebssystem gehört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

<u>Abmessungen:</u>	<u>Ladefähigkeit:</u>	<u>Höchstgeschwindigkeit:</u>
18,3/5/23,3 m	10 TC	0,26 LM
<u>Manövrierfähigkeit:</u>	<u>Besatzung:</u>	<u>Hyperraumfähigkeit:</u>
CF 3	1	Ja
<u>Bewaffnung:</u>	<u>Rumpfbelastbarkeit:</u>	<u>Antriebsmotoren:</u>
Laser (Hessoni V.)	T Ji 18	Prosett Antrieb
Raketen System		
(Lance&Ferman)	<u>Baujahr:</u> 2855 AD	

### COBRA MK III

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

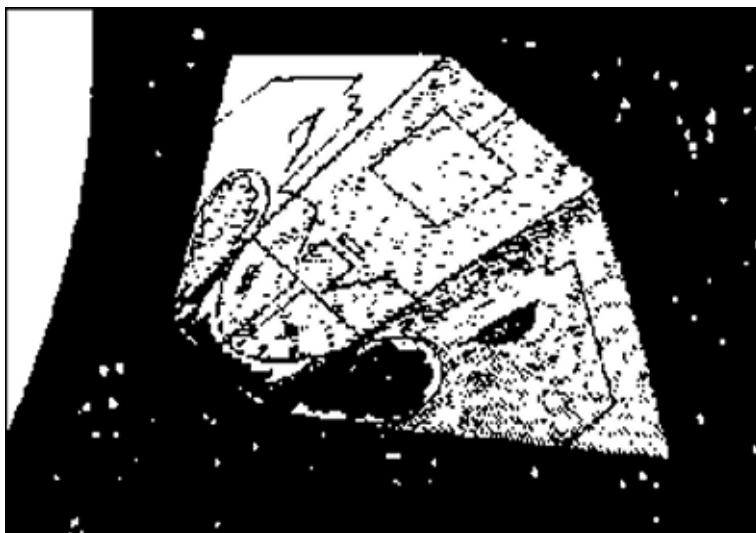
<u>Abmessungen:</u> 21,6/20/43,3 m	<u>Ladekapazität:</u> 20 TC	<u>Höchstgeschwindigkeit:</u> 0,30 LM
<u>Manövrierfähigkeit:</u> CF 8	<u>Besatzung:</u> 1 oder 2	<u>Hyperraumfähigkeit:</u> Ja
<u>Bewaffnung:</u> Ingram Laser System Zielsuchraketen Syst. (Lance&Ferman)	<u>Rumpfbelastbarkeit:</u> T Ji 18	<u>Antriebsmotoren:</u> Kruger "Lichtmotoren" Irrikan Thru Space
<u>Baujahr:</u> 3100 AD		



### FER-DE-LANCE

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

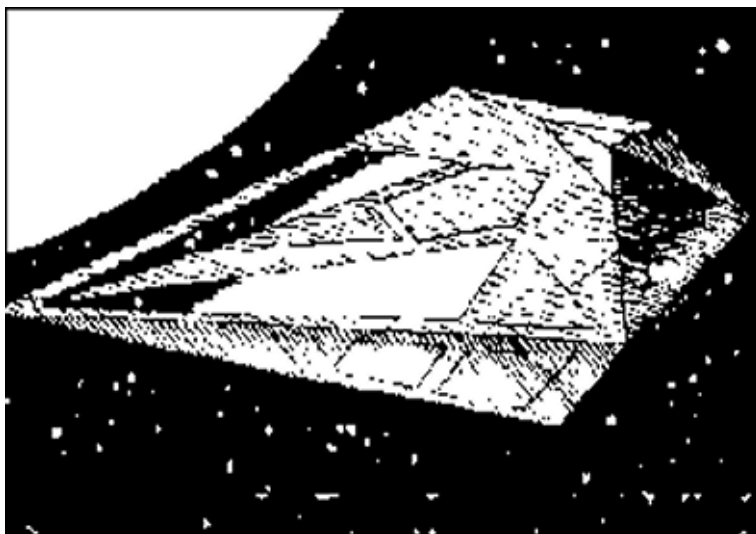
<u>Abmessungen:</u> 28,3/6,6/15 m	<u>Ladekapazität:</u> 2 TC	<u>Höchstgeschwindigkeit:</u> 0,30 LM
<u>Manövrierfähigkeit:</u> CF 5	<u>Besatzung:</u> 12	<u>Hyperraumfähigkeit:</u> Ja
<u>Bewaffnung:</u> Ergan Laser System IFS Such-Raketen	<u>Rumpfbelastbarkeit:</u> T Ji 10	<u>Antriebsmotoren:</u> Titronix Intersun Ionic für LT
<u>Baujahr:</u> 3100 AD		

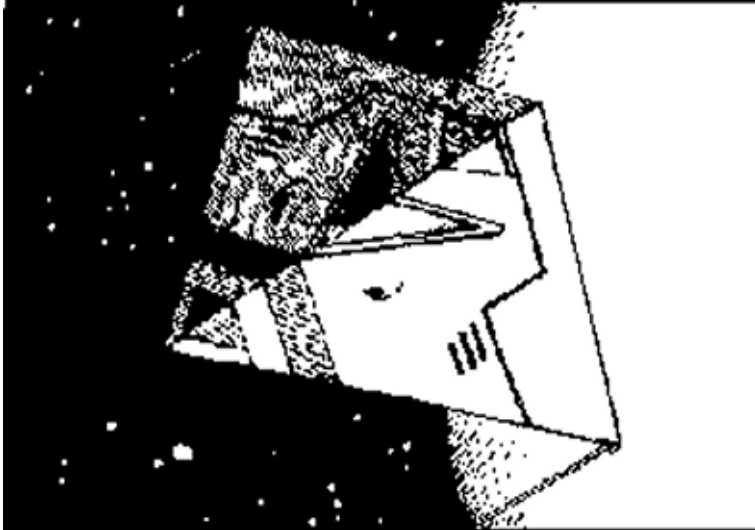


### GECKO

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

<u>Abmessungen:</u> 4/13,3/21,6 m	<u>Ladekapazität:</u> 3 TC	<u>Höchstgeschwindigkeit:</u> 0,30 LM
<u>Manövrierfähigkeit:</u> CF 7	<u>Besatzung:</u> 1 oder 2	<u>Hyperraumfähigkeit:</u> Ja
<u>Bewaffnung:</u> Laser (Ingram 1919) LM Suchrakete	<u>Rumpfbelastbarkeit:</u> T 48-94	<u>Antriebsmotoren:</u> Bream Pulse XL Lichtantrieb
<u>Baujahr:</u> 2852 AD		



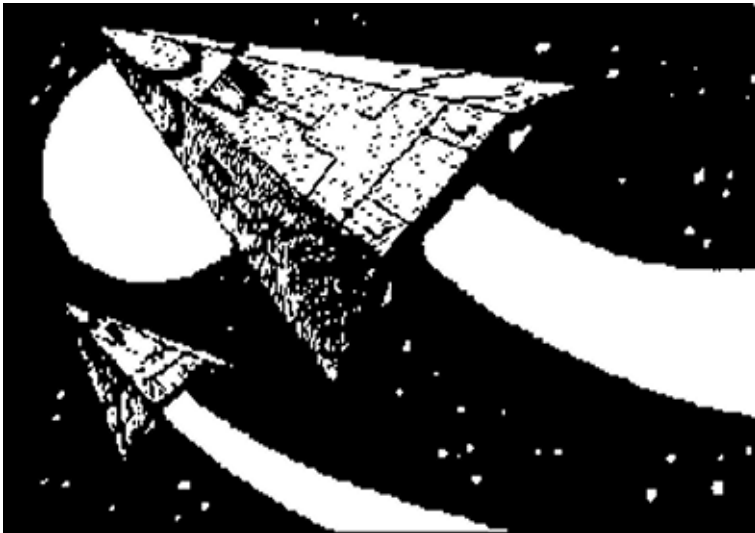


### KRAIT

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

<u>Abmessungen:</u> 26,6/6,6/30 m	<u>Ladefähigkeit:</u> 10 TC	<u>Höchstgeschwindigkeit:</u> 0,30 LM
<u>Manövrierfähigkeit:</u> CF 8	<u>Besatzung:</u> 1	<u>Hyperraumfähigkeit:</u> Nein
<u>Bewaffnung:</u> Ergon Laser System ZX14	<u>Rumpfbelastbarkeit:</u> C-Holding A20-84	<u>Antriebsmotoren:</u> deLacySpinlogic

Baujahr: 3027 AD

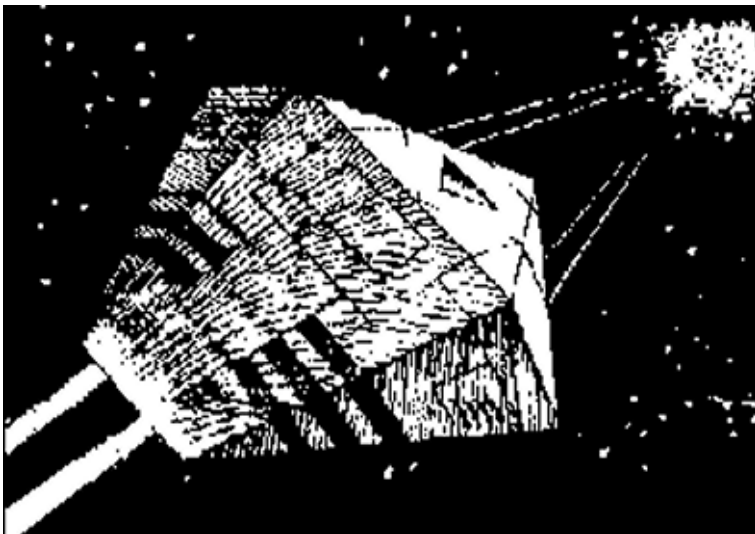


### MAMBA

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

<u>Abmessungen:</u> 18,6/4/21,6 ft	<u>Ladefähigkeit:</u> 10 TC	<u>Höchstgeschwindigkeit:</u> 0,32 LM
<u>Manövrierfähigkeit:</u> CF 9	<u>Besatzung:</u> 1	<u>Hyperraumfähigkeit:</u> Nein
<u>Bewaffnung:</u> Ergon Laser System	<u>Rumpfbelastbarkeit:</u> TKi 10	<u>Antriebsmotoren:</u> Seeklight HV Thrust

Baujahr: 3110 AD



### MORAY STARBOAT

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

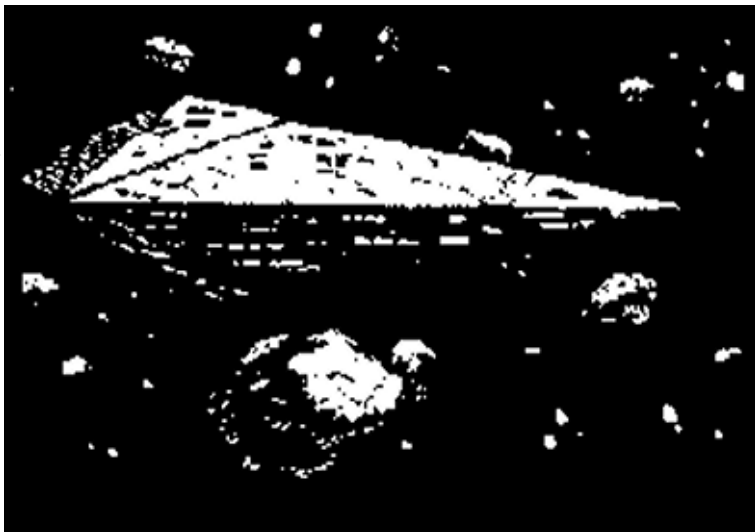
<u>Abmessungen:</u> 20/8,3/30 m	<u>Ladefähigkeit:</u> 7 TC	<u>Höchstgeschwindigkeit:</u> 0,25 LM
<u>Manövrierfähigkeit:</u> CF 4	<u>Besatzung:</u> 6	<u>Hyperraumfähigkeit:</u> Ja
<u>Bewaffnung:</u> Rakete (g.Stars.)	<u>Rumpfbelastbarkeit:</u> T Ko 24	<u>Antriebsmotoren:</u> Turbolen Quark ReChargerMode1287

Baujahr: 3028 AD

## PYTHON

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

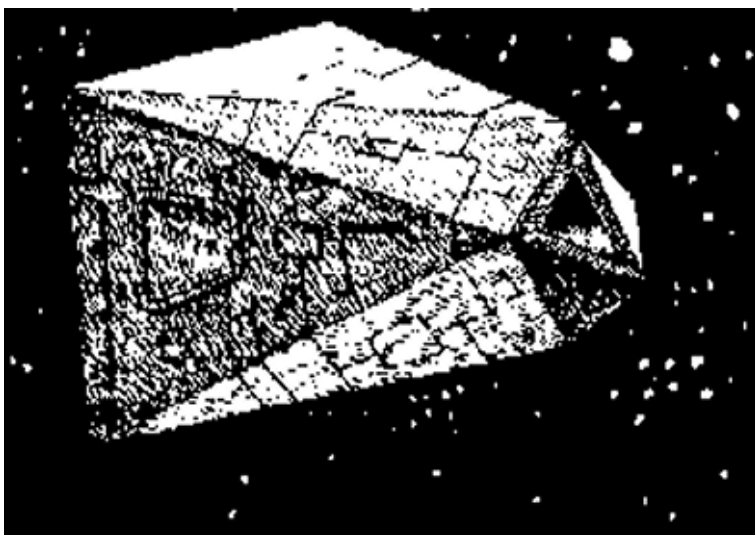
<u>Abmessungen:</u>	<u>Ladekapazität:</u>	<u>Höchstgeschwindigk.:</u>
43/13,3/26,6 m	100 TC	0,20 LM
<u>Manövrierfähigkeit:</u>	<u>Besatzung:</u>	<u>Hyperraumfähigkeit:</u>
CF 3	20-30	Ja
<u>Bewaffnung:</u>	<u>Rumpfbelastbarkeit:</u>	<u>Antriebsmotoren:</u>
PulsLaser (VoltVaris.)	T YO 20	4 C40K V Ames Drive Exlon 76NN Modell
<u>Baujahr:</u> 2700 AD		



## ORBIT SHUTTLES

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

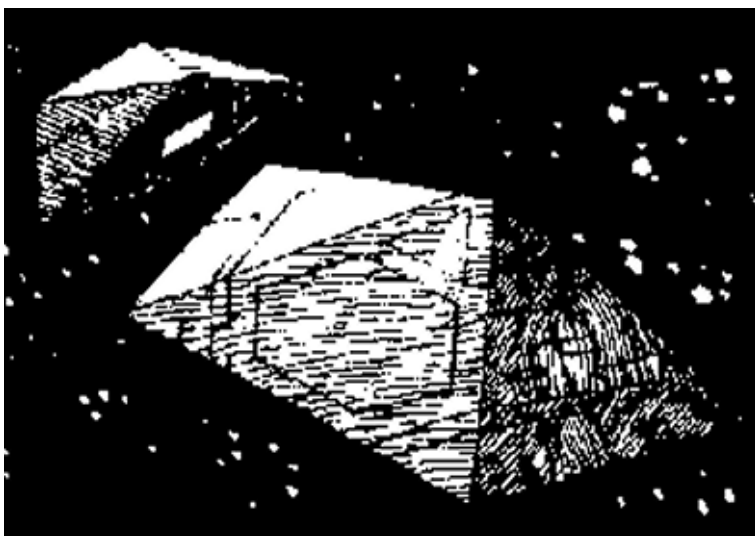
<u>Abmessungen:</u>	<u>Ladekapazität:</u>	<u>Höchstgeschwindigk.:</u>
11,6/6,6/6,8 m	60 TC	0,08 LM
<u>Manövrierfähigkeit:</u>	<u>Besatzung:</u>	<u>Hyperraumfähigkeit:</u>
CF 4	6	Nein
<u>Bewaffnung:</u>	<u>Rumpfbelastbarkeit:</u>	<u>Antriebsmotoren:</u>
keine	T Ko 28	V&K 20.20 StarmetDrive
<u>Baujahr:</u> 2856 AD		

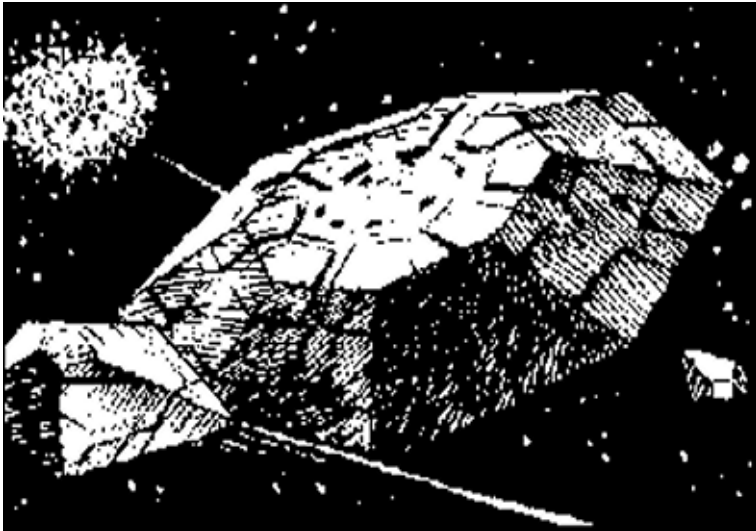


## SIDEWINDER SCOUT SHIP

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

<u>Abmessungen:</u>	<u>Ladekapazität:</u>	<u>Höchstgeschwindigk.:</u>
11,6/5/21,6 m	keine	0,37 LM
<u>Manövrierfähigkeit:</u>	<u>Besatzung:</u>	<u>Hyperraumfähigkeit:</u>
CF 9	1	Nein
<u>Bewaffnung:</u>	<u>Rumpfbelastbarkeit:</u>	<u>Antriebsmotoren:</u>
Laser (Dual 22-18) Rakete (G.Stars.)	nicht verfügbar	deLacy Spin IonicMV
<u>Baujahr:</u> 2982 AD		





### THARGOID INVASIONSSCHIFFE

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

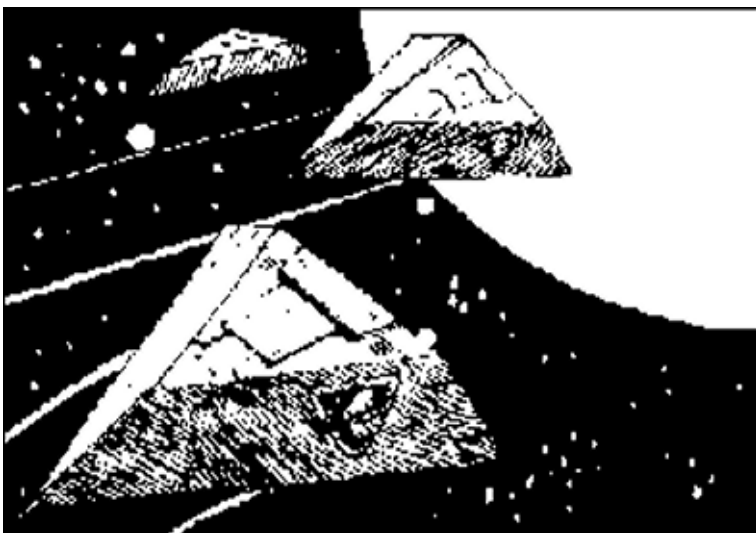
<u>Abmessungen:</u>	<u>Ladefähigkeit:</u>	<u>Höchstgeschwindigkeit:</u>
60/13,3/60 m	unbekannt	0,20 LM
<u>Manövrierfähigkeit:</u>	<u>Besatzung:</u>	<u>Hyperraumfähigkeit:</u>
CF 6	150	Ja
<u>Bewaffnung:</u>	<u>Rumpfbelastbarkeit:</u>	<u>Antriebsmotoren:</u>
sehr unterschiedlich für alle Systeme	unbekannt	Thargoiden
	<u>Baujahr:</u> unbekannt	Erfindung



### TRANSPORTER

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

<u>Abmessungen:</u>	<u>Ladefähigkeit:</u>	<u>Höchstgeschwindigkeit:</u>
11,6/3,6/11,6 ft	10 TC	verschieden
<u>Manövrierfähigkeit:</u>	<u>Besatzung:</u>	<u>Hyperraumfähigkeit:</u>
unbekannt	100 Passagiere	Nein
<u>Bewaffnung:</u>	<u>Rumpfbelastbarkeit:</u>	<u>Antriebsmotoren:</u>
normal keine	unbekannt	Pulsantrieb
	<u>Baujahr:</u> ca. 2500 AD	



### VIPER POLIZEISCHIFF

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

<u>Abmessungen:</u>	<u>Ladefähigkeit:</u>	<u>Höchstgeschwindigkeit:</u>
18,3/2,6/16,6 m	keine	0,32 LM
<u>Manövrierfähigkeit:</u>	<u>Besatzung:</u>	<u>Hyperraumfähigkeit:</u>
CF 7,4	1 (bis zu 10)	Nein
<u>Bewaffnung:</u>	<u>Rumpfbelastbarkeit:</u>	<u>Antriebsmotoren:</u>
Pulselaser (Ingram) Rakete (G.Stars.)	unterschiedlich	deLacy Super Thrust VC10
	<u>Baujahr:</u> 2762 AD	

### WORM LANDESCHIFFS-KLASSE

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

Abmessungen:

35/12/35 ft

Ladefähigkeit:

keine

Höchstgeschwindigkeit:

0,23 LM

Manövrierfähigkeit:

CF 6

Besatzung:

2

Hyperraumfähigkeit:

Nein

Bewaffnung:

Pulselaser (Ingram)

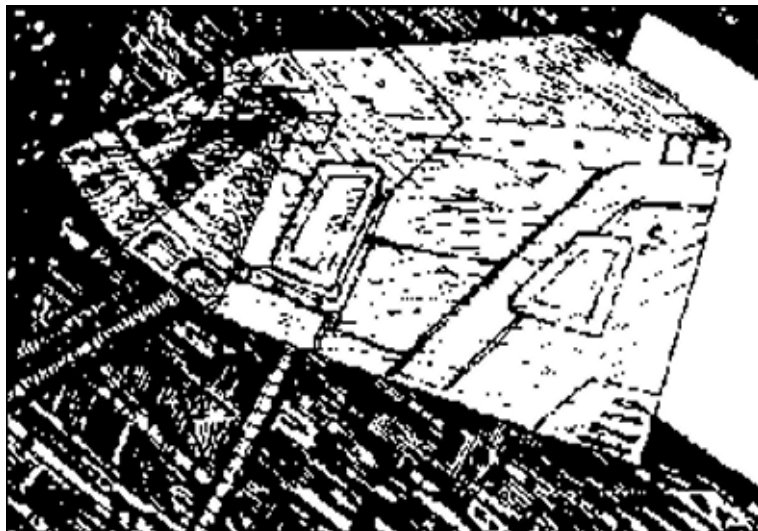
Rumpfbelastbarkeit:

T Ki 10

Antriebsmotoren:

Seeklight HV Thrust

Baujahr: 3101 AD



***Eigene Anmerkungen über unbekannte oder unregistrierte Raumschiffe***



# Ladeanleitung



## Ladeanleitung Cassette

- 1.) Überprüfen Sie ob Ihr Commodore 64 entsprechend der Herstelleranleitung mit dem Recorder verbunden ist.
- 2.) Legen Sie die Cassette in den Recorder ein und spulen Sie sie bis zum Anfang zurück.
- 3.) Drücken Sie zum Laden gleichzeitig SHIFT und RUN/STOP.
- 4.) Drücken Sie nun die PLAY/LOAD Taste auf Ihren Recorder.

**Anmerkung:** Die vollständige Ladeanweisung finden Sie in Ihrem Commodore 64 Handbuch.



## Ladeanleitung Diskette

- 1.) Schieben Sie die Diskette (Etikett nach oben) in das Disketten Laufwerk und verriegeln Sie es.
- 2.) Geben Sie >LOAD"\*",8,1< ein, danach RETURN.
- 3.) Nach Beendigung des Ladevorgangs sehen Sie ein kreisendes Raumschiff. Es handelt sich um eine Cobra Mk III, identisch mit dem Schiff, mit dem Sie ausgestattet sind.
- 4.) Ignorieren Sie die Abfrage "Neuen Commander laden? (J/N)" beim ersten Mal und drücken Sie die Leertaste. So gelangen Sie zur zweiten Titelseite.
- 5.) Spielen Sie mit dem Joystick, drücken Sie jetzt den Feuerknopf. Andernfalls drücken Sie nochmals die Leertaste.
- 6.) Damit beginnt das Spiel. Der Bildschirm zeigt nun eine Informationsseite, auf der die derzeitige Spielsituation beschrieben wird.

## Spielstand Lade-Speicher-Menü

Solange Sie sich in einer Raumstation befinden, können Sie die erreichte Spielposition auf Diskette oder Cassette speichern. Ist eine Position gespeichert, wird sie automatisch zur Ausgangsposition eines neuen Spiels (die "Unterlassungs-Position").

Drücken Sie während Sie sich im Landestadium befinden, die Taste (a) -Klammeraffe-, worauf folgendes Disketten/Cassetten-Menü erscheint. Dieses Menü wird ebenfalls dargestellt, wenn Sie als Antwort auf die Frage "Neuen Commander laden (J/N)" die J-Taste betätigen.

### 1. Neuen Commander laden

Sie werden nach einem Dateinamen gefragt. Nach dem Laden erscheint die zweite Titelseite.

### 2. Commander speichern

Sie werden nach einem Dateinamen gefragt. Nach dem Speichern erscheint die Statusseite.

Die während des Speicherns dargestellte Zahl ist der Sicherheitscode für den ELITE-Wettbewerb. Beachten Sie die dem Programm beigefügte Postkarte für weitere Einzelheiten.

### 3. Wechsel zu Cassette/Diskette

Damit können Sie zwischen Cassette und Diskette als Speichermedium wechseln.

### 4. JAMESON löschen

Der Computer wird mit der Frage "Sind Sie sicher (J/N)?" antworten. Die Funktion wird nach Betätigung von "N" unterdrückt. Drücken Sie "J", wird das Programm auf die Ausgangsposition gebracht, d.h.: Sauber, Harmlos, gelandet auf Lave mit 100 CR.

## Soft-Hardware-Unverträglichkeiten



### CMD-Produkte

Mit CMD-Produkten (FD-x000, HD, RAM-LINK, RAM-DRIVE, JIFFI-DOS, etc.) tritt keine Unverträglichkeit auf. Das Programm ELITE arbeitet auch auf einer CMD-Native-Partition ohne Probleme.

### Final Cartridge III

Die Final Cartridge sollte vor dem Laden von ELITE mit "SYS64738" abgeschaltet werden, da beim Speichern eines Spielstandes sporadisch Fehler auftreten können. Dies tritt nur bei bestimmten Versionen von Final Cartridge III auf.

### REU 17xx

Keine Probleme bekannt.

## Eigene Anmerkungen





# Übersicht der Kontrollen

## FLUG

Rollen gegen Uhrzeigersinn	<	oder Joystick
Rollen im Uhrzeigersinn	>	oder Joystick
Sinken	S	oder Joystick
Steigen	X	oder Joystick
Mehr Schub	SPACE	
Weniger Schub	?	
Aussicht vorne	F1	
Aussicht hinten	F3	
Aussicht links	F5	
Aussicht rechts	F7	

## KAMPF

Laser abfeuern	A	oder Feuer
Rakete auf Ziel richten	T	
Rakete abfeuern	M	
Rakete deaktivieren	U	
ECM aktivieren	E	
Energiebombe	C=	(Commodore)
Rettungskapsel	←	(Pfeil links)
Landecomputer ein	C	
Landecomputer aus	P	

## NAVIGATION

Raumsprung	J	
Hyperraum	H	
Intergalaktischer Sprung	CTRL + H	
Entfernung zum System	D	
Cursor-Kreuz zurück	O	
Cursor Steuerung	+crsr→ od. +crsr↑	
Galaktische Karte	4	
Lokale Karte	5	

## HANDEL

Abflug	F1	%*
Ladung kaufen	1	%*
Ladung verkaufen	2	%*
Schiff ausrüsten	3	%*
Galaktische Karte	4	
Lokale Karte	5	
Daten über das System	6	
Marktpreise	7	
Status	8	
Inventar	9	
Planet suchen	F	%*

## SPIELSTEUERUNG

Spiel anhalten	Inst/Del
Spiel fortsetzen	Clr/Home
Abspeichern	@

## ANDERE BEFEHLE

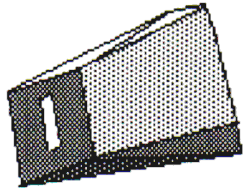
Hinweis: Diese Befehle können nur verwendet werden, wenn das Spiel angehalten wurde !

Zentrierung Ein/Aus	A	beim Rollen,Kippen
Dämpfung Ein/Aus	Run/Stop	- " -
Tastatur/Joystick	K	
Joystick umkehren	Y	nur Y-Kanal Joyst.
Joystick umkehren	J	beide Kanäle Joyst.
Landemusik Ein/Aus	M	
Toneffekte Aus	Q	
Toneffekte Ein	S	
Blinken Rot-Gelb Ein/Aus	F	Informationsanz.
Planetenzeichnung	P	
Neues Spiel beginnen	←	(Pfeil links)

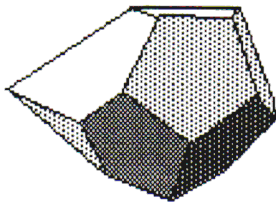
%\* Diese Funktion funktioniert nur wenn das Schiff angelegt ist !



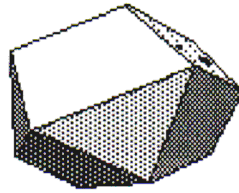
# Ship Identification Chart



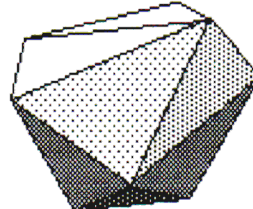
ADDER



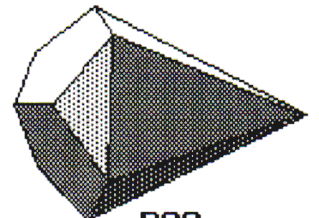
ANACONDA



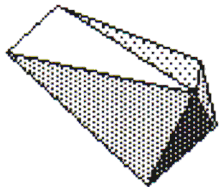
ASP



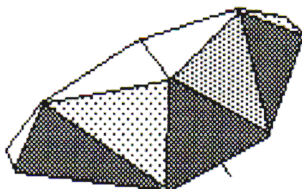
ASTEROID



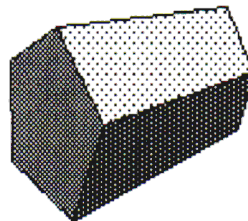
BOA



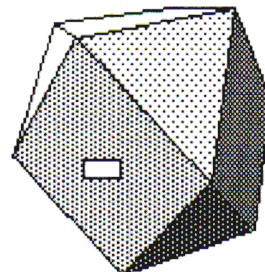
BOULDER



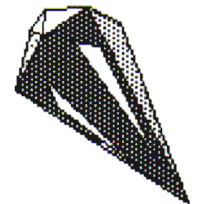
COBRA



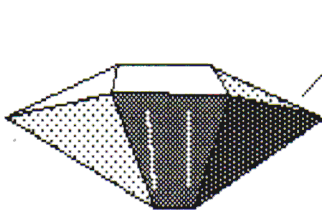
CONTAINER



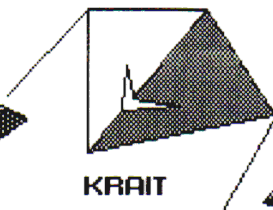
CORIOLIS-STATION



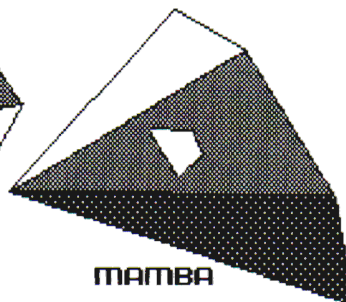
FER-DE-LANCE



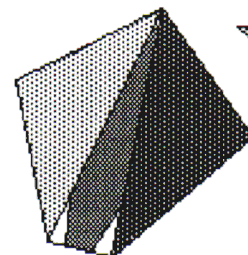
GECKO



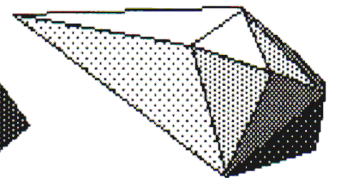
KRAIT



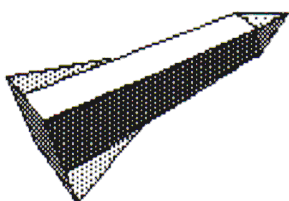
MAMBA



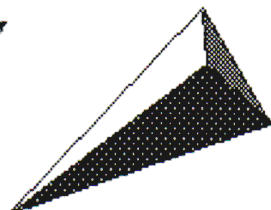
MORAY



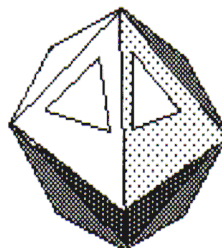
PYTHON



RAKETE



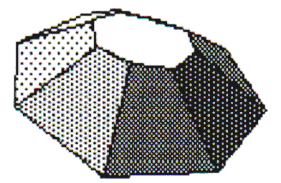
RETTUNGSKAPSEL



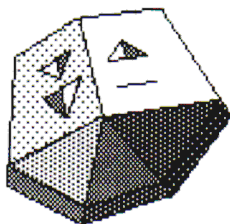
SHUTTLE



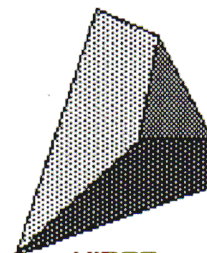
SIDEWINDER



THARGOID



TRANSPORTER



VIPER



	RETTUNGS KAPSEL	LADUNG KAUFEN	LADUNG VER- KAUFEN	SCHIFF AUSRÜSTEN	GALAKTI SCHE KARTE	LOKALE KARTE	DATEN über das SYSTEM	MARKT PREISE
--	--------------------	------------------	--------------------------	---------------------	--------------------------	-----------------	-----------------------------	-----------------

STATUS	INVENTAR		WEITER FÜHREN	ANHÄN- GEN

AUSSICHT VORNE	
ABFLUG	
AUSSICHT HINTEN	
AUSSICHT LINKS	
AUSSICHT RECHTS	

**ELITE**      **Tastatur-**

**Schablone ELITE**



# Weitere Spieltips

## Von Martin Lermen

-Nach dem Starten das Docken an der Raumstation von Lave zirka 10mal probieren.

-Nahrung kaufen und damit einen Trip nach Zaonce wagen. Später auf "more profitable goods" umsteigen.

-Vom ersten Geld keinesfalls einen Landecomputer kaufen, sondern eine Laderaumerweiterung, denn dann kann man mehr und mehr Geld verdienen. Leider arbeitet der Landecomputer nicht immer zuverlässig. Schon so mancher Pilot hat sein Leben durch eine Kollision mit der Raumstation ausgehaucht, nur weil der Landecomputer nicht richtig einparken wollte. Beim Andocken schaut man besser auf den Bildschirm, wenn man nicht böse überrascht werden will.

-Dann einen Beam-Laser (vorne), Landecomputer, Zusatz-Energie-akkus, ECM-System, Raumgreifer, Raketen, Energie-Bombe, Militär-Laser vorne, hinten, links und rechts kaufen. Auf eine Rettungskapsel verzichten, weil die Benützung dieser die Registrierung aller bisher abgeschossenen Raumschiffe wieder löschen würde (und das sind von gefährlich bis tödlich einige hundert). Also lieber zum letzten gespeicherten Spielstand zurückkehren oder die Energiebombe verwenden.

-Es bringt nicht viel zwischen Arm/Agrar und Reich/Industrie zu pendeln und Pelz, Wein und Computer auszutauschen. Damit macht man zwar das große Geld, aber es geht im Spiel ja hauptsächlich um die Einstufung als Kämpfer. Hier noch einige Varianten die die Motivation fördern.

-Auch mal Asteroiden-Bergbau betreiben (Asteroiden-Laser hinten), das bringt Abwechslung.

-Die Thargons (Tochtergeschiffe der Thargoiden), bringen zwar beim Abschießen 5 Credits, können aber auch mit dem Raumgreifer als fremde Güter eingefangen und teuer verkauft werden.

-Bei Thargoid Angriffen immer nur die Mutterschiffe zerstören, denn die anderen werden nicht mehr angreifen, da sie ferngelenkt sind.

-Als Prämien-Jäger kann man so manchen Credit verdienen, pro Schiff im Durchschnitt 11 Credits.

-Ganz gemein: Aus der Raumstation herausfliegen und abbremsen, dann Sicht nach hinten einstellen und Tempo Null. Anschließend (nur mit dem Militär-Laser) auf die Station schießen (kurz) und auf die Vipers warten. Erblickt man eine, dann sofort abschießen und den Laser abkühlen lassen. Entwischt mal eine, dann mit Hyperspace fliehen, denn erst als Krimineller macht es richtig Spaß. Will man aber wieder eine weiße Weste haben, dann einfach sechs oder siebenmal zwischen zwei 0,4 Lichtjahre entfernten Planeten hin- und herpendeln. Alternative: Mit der Rettungskapsel zur Station flüchten. Leider sind dann alle Erfahrungspunkte gelöscht, aber das Strafregister ist wieder sauber.

-Das Piratendasein hängt eng mit dem Kopfgeldjagen zusammen, denn wenn man nicht aufpaßt, hat man schnell einen Piraten mit einer Polizei-Viper verwechselt. Es gibt allerdings Unterschiede:

-**Piraten** kommen immer zu zweit, dritt oder viert oder in so großen Schiffen, daß man sie schon aus großen Entfernungen erkennen kann.

-**Kopfgeldjäger** benutzen die ZeePeeGee, ein kleines wendiges Schiff, das man zwar schon aus großer Entfernung sehen kann, aber erst aus nächster Nähe trifft. Ist man "sauber", kann man Polizei-Vipers daran erkennen, daß sie von weiten nur als Punkt zu sehen sind und bei einer Näherung ausweichen und in Richtung Planet abschwanken.

-**Thargoid-Invasions-Schiffe** erkennt man schon aus einigen hundert Kilometern Entfernung. Sie sind flach, rund und achteckig und werden von ein bis drei sehr kleinen Tochtergeschiffen begleitet, die wie wild schießen, solange das Mutterschiff noch nicht zerstört ist. Sie sind sehr gefährlich; wer schon einmal zwischen vier Thargoiden gesteckt hat, wird mir recht geben. Unbedingt die Mutterschiffe zuerst angreifen und dafür ruhig einmal ein paar Raketen opfern, sonst kommt man schnell in Schwierigkeiten.

-**Traders (Handelsschiffe)** erkennt man daran, das sie direkt auf Kollisionskurs auf dem Radar erscheinen. Zerstört man sie aus großer Entfernung werden oft drei bis fünf Tonnen Trümmer (Legierungen) und einige Container unbekannter Art freigesetzt. Diese haben aber meist nur einen Zweck: Sie verlangsamen die Grafik ins Unerträgliche.

-**Herumtreibendes Corgo** von zerstörten Schiffen (durch Kampf und Naturkatastrophen) sind daran zu erkennen, daß sie wie Traders erscheinen, die Planet Condition beim Status aber grün ist. Manchmal sieht man Piraten die gerade eine Tonne einsammeln wollen. Nach der hoffentlich leichten Zerstörung der Piraten, sollte man auch den Container vernichten, da in ihm meist Sklaven sind, die erstens wertlos und zweitens illegal sind.

-**Asteroiden** sind ja schon an der Farbe zu erkennen. Es gibt große und kleine, die man gut auseinanderhalten kann. Zum Bergbau eignen sich nur die großen. Betreibt man keinen Bergbau, sollte man sie zerstören (auch die kleinen) dann das gibt 0,1 beziehungsweise 0,5 Credits Prämie. Außerdem wird bei der GalCop ein "Kill" registriert, was natürlich für die Einstufung als Kämpfer erwünscht ist.

Jetzt noch etwas zu den Raumgreifern: Man nähert sich bedenklich nahe der Sonne, bis man die Klimaanlage in der Cobra einschalten muß und wartet auf die Meldung "Fuel Scoop in" (Raumgreifer ein). Es wird dabei der Solarwind in Hyperspace-Treibstoff umgesetzt. Eine Warnung: Diese Technik nur bei Sozialstaaten anwenden, denn sonst ist die Gefahr zu groß, daß man von Piraten oder Thargoids angegriffen wird und in Richtung Sonne fliegen muß, um bei lebendigem Leib gebraten zu werden.

Jetzt ein paar Tips die den Spaß erhalten sollen, und das Spiel schnell halten:

-Auf gar keinen Fall die Option "Planetenzeichnung" einschalten! Das braucht zuviel Rechenzeit und macht das Spiel zu langsam.

-Beim Anflug auf einen Planeten nur nach rechts oder links schauen, je nachdem wo sich der Planet befindet.

-Nach der Explosion von Schiffen auf andere Sicht umschalten.

-Das Zerstören von Handelsschiffen vermeiden (wegen der Trümmer) Man kann sich vorstellen, daß die CPU viel Zeit braucht, um die Position von 838 Trümmerteilen, dazu noch die Oberflächenlinien und die Position von acht Containern auszurechnen und zu

zeichnen. Deshalb 'INST' (Spiel anhalten), dann 'F' (Informationsanzeige blinken) und 'CLR' (Spiel fortsetzen) drücken und volle Geschwindigkeit fliegen. Je schneller die Anzeige blinkt, desto besser ist es für die eigene Gesundheit.

-Die 'Weiter-so-Commander' Statements erscheinen mit der Zeit immer häufiger. Ich glaube, sie treten nach 200 zerstörten Schiffen und Asteroiden auf. Als 'tödlich' eingestuft habe ich schon fünf dieser Meldungen gehabt und vermute, daß es nach der zehnten soweit ist (das Ziel erreicht ist).

-Bei jeder Landung muß man den Spielstand speichern, da es auch ausweglose Situationen gibt, in denen man zerstört wird oder verschollen ist. Bei Hyperspace gibt es eine ewig drohende Gefahr: die Thargoiden. Sie sind in der Lage, Schiffe die gerade durch den Hyperraum fliegen abzufangen und zu zerstören. Da hilft keine Energiebombe, denn diese zerstört nur die Thargons, die Thargoid Mutterschiffe bleiben erhalten. Hier hilft nur der Hyperspace-Antrieb, aber oft reicht der Treibstoff nicht mehr, da man einige Lichtjahre vor dem gewünschten Planeten abgefangen wird. Insgesamt wurde ich in meiner Laufbahn 27 mal abgefangen. Bilanz::

1x alle Schiffe besiegt und entkommen

2x alle Schiffe besiegt, aber kein Sprit, also verschollen

24x zerstört

Man hat also mit vier Militär-Lasern an Bord und höchster Kampferfahrung und über 200000 Credits eine Überlebenschance von 3,7%. Da lohnt sich das Speichern doch.

-Zum Galaktischen Hyperraum: Eigentlich eine ziemlich unwichtige Anschaffung. Es kommen halt Heimatgefühle auf, wenn man nach Monaten und acht Galaxien wieder nach Lave kommt. Beste Galaxis ist meiner Meinung nach die Galaxis Nummer 2.

**-Steuerung:** Die Steuerung über Tastatur ist auf jeden Fall vorzuziehen, da man alle Funktionen gleichzeitig auslösen kann, was beim Joystick nur schwer bis gar nicht zu erreichen ist.

-Militär-Laser links/rechts: Manche sind der Meinung, darauf könnte man getrost verzichten. Ich bin da aber anderer Meinung, denn damit lassen sich Feinde leichter besiegen als mit dem Laser vorne oder hinten. Aber es erfordert einige Übung.

#### Von Martin Schneider:

**-Trumbles:** Es ist sinnvoll die Trumbles zu kaufen. Man kann mit ihnen eine Menge Geld verdienen - wenn man es richtig anfängt. Außerdem wird der Einstufungslevel mit Trumbles im Laderaum schneller erhöht als sonst.

Wenn man die Trumbles gekauft hat, kann man ruhig warten bis sie sich auf 40000 Stück vermehrt haben. Dann allerdings sollte man sie zu Geld machen, weil sie sonst das Schiff besetzen. Zuerst achtet man darauf, daß der Laderaum völlig leer ist. Dann fliegt man sehr nahe an eine Sonne (dabei aber auf die Kabinentemperatur achten). Ist man nahe genug, sterben die Trumbles an der großen Hitze und zurück bleibt ein Haufen Felle, die man natürlich verkaufen kann. Wer sich also traut im Blindflug an die Sonne zu fliegen, sollte sich diese possierlichen Tierchen kaufen.

-Einige Tips für Elite-Spieler mit guter Ausrüstung. Wenn man einige Zeit Handelsschiffe abschießt, erhöht sich natürlich das Strafregister. Man sollte sich davor hüten ein Verbrecher zu werden. Wenn es doch passiert ist hilft ein kleiner Trick, um wieder den Status "sauber" zu bekommen. Dieser Trick verlangt allerdings ein Konto von mindestens 1000 Credits, außerdem sollte keine Ladung an Bord sein. Man kauft sich eine Rettungskapsel und setzt sie während eines Kampfes ein, worauf man automatisch zur nächsten Station fliegt. Dort bekommt man genau das gleiche Raumschiff, daß man vorher besaß. Auch der Kontostand bleibt erhalten, nur die Ladung geht verloren.

-Wer kampflustig ist, kann sich ja mal im Hyperraum mit den Thargoiden schlagen. Diese schärfsten Feinde der Menschheit

fangen im Hyperraum harmlose Händler ab. Man kann sie aber auch einfach so besuchen. Man drückt die Taste "INST/DEL", danach "X" und dann "CLR/HOME", aktiviert den Hyperspace und hält während dem Hypersprung die Taste "CTRL" gedrückt. Man landet dann fast immer bei den Thargoiden. Zerstört man die achtkantigen Mutterschiffe, gelangt man schneller zu einer höheren Einstufung. Allerdings sind die Thargoiden äußerst gefährlich.

#### Von Michael Neuhaus

-Beim Zerstören von Thargoiden bleiben manchmal Thargoiden-Container zurück, die man in den Laderaum aufnehmen kann (Raumgreifer vorausgesetzt), auch wenn der Laderaum schon voll beladen ist. Die Container kann man dann als fremde Güter verkaufen. Das sollte man aber erst machen wenn man einen Preis von mindestens 59 Credits erzielt.

#### Von Oliver Waldmann

Es gibt bei Elite zwar nicht viele Spezialmissionen, aber ich habe eine bisher noch unbekannte entdeckt.

-In der dritten Galaxis auf dem Planeten XEINES erreichte mich beim Einfliegen in die Station folgende Meldung:

*"Achtung Commander 'Name'."*

*"Ich bin Capitän Fortesque von der königlichen Space Navy. Wir brauchen Ihre Hilfe. Bitte kommen sie nach CEERDI. Wenn Sie dort sind werden Sie von uns benachrichtigt".*

Auf CEERDI gelandet, hat man folgende Aufgabe zu erfüllen:

Man muß Geheimpläne die einen Schlag gegen die Heimatwelt der Thargoiden ermöglichen (Todesstern, Ick hör dir tapsen), zur Basis des Planeten BIRERA bringen. Der Weg dorthin ist allerdings mühsam, da man von relativ vielen thargoidischen Invasionsschiffen angegriffen wird, gegen die man sich erst einmal durchsetzen muß.

Wenn man es allen Gegnern zum Trotz bis nach BIRERA schafft (oft speichern), wird man mit einem Zusatzakku der militärischen Version belohnt.

#### Von H.t.W.

-Liste der Prämie für das Zerstören eines Schiffes:

<i>Art des Schiffes</i>	<i>Prämie</i>	<i>Bemerkung</i>
Adder	4 CR	
Anaconda	0 CR	reines Handelsschiff
ASP Mk II	20 CR	
Boa Kreuzer Klasse	0 CR	reines Handelsschiff
Cobra Mk I	?	unbekannt, da sehr selten
Cobra Mk II	?	exestiert nur als Prototyp
Cobra Mk III	?	den fliegen wir
Fer-de-Lance	17/18 CR	
ZeePeeGee	20 CR	
Gecko	6 CR	
Krait	10 CR	
Mamba	15 CR	
Thargoid-Inv-Ship	50 CR	
Thargon-Ship	5 CR	od. 1 Tonne fremde Güter
Polizei-Viper	0 CR	dafür aber "gesucht"
Transporter	0 CR	nur in Sicherheitszone
Worm Class	0 CR	nur in Sicherheitszone
Craft	0 CR	nur in Sicherheitszone
Moray Star Boat	8 CR	selten
Orbit Shuttles	0 CR	nur in Sicherheitszone
Python	20 CR	
Sidewinder	5 CR	

-Weitere, ausführlichere Tips und eine Karriereanleitung bis zum ELITE-Piloten in der C64-Longplay-Mappe.

# ELITE

## Das Dunkle Rad



### **Die Novelle zum Computerspiel ELITE**

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

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

Was war das Motiv für den tödlichen Angriff des anderen Händlers gewesen - wo doch die mitgeführte Ladung praktisch wertlos war? Weshalb hatte sich Jason Rider auf den Kampf eingelassen, wo er sich doch aus dem Sternenstaub hätte machen können? Und was bedeuten seine Abschiedsworte: "Raxxla! Merke Dir: Raxxla!".

Nach und nach gelingt es Alex mit Hilfe des allgegenwärtigen Zetter, dem Rätsel auf die Spur zu kommen. Sein Vater war keineswegs ein gewöhnlicher Händler gewesen. Er war einer der wenigen Auserwählten, ein Elite-Kämpfer. Der angebliche Händler der ihn abschoß, war nicht ein Prämienjäger, sondern ein vorprogrammierter Mörder. Angestachelt von Rachedurst begreift Alex, daß es nun an ihm ist, Jasons Mission weiterzuführen. Und um dieses Ziel zu erreichen, muß er sich einen Platz erkämpfen unter den Kämpfern der

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

ELITE: DAS DUNKLE RAD ist eine Novelle von Rob Holdstock, inspiriert von dem intergalaktischen Sternenhändler Abenteuerprogramm ELITE von David Braben und Ian Bell. Die deutsche Übersetzung besorgte Alpha CH-6300 Zug.  
Korrekturen von H.t.W.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Alex Ryder seinerseits mußte davon noch überzeugt werden. Er war ein großer, blonder, junger Mann, drahtig und athletisch. Er war Meister im Atmo-Surfen auf Ontiat, dem Heimatplaneten der Ryders, und außerdem

sehr intelligent. Wie alle jungen Männer seines Alters sträubte er sich sein Studentendasein mit dem eines Berufstätigen zu vertauschen, mit allem was das mit sich brachte, wie etwa die Notwendigkeit sich für ein einziges Mädchen zu entscheiden und für eine Karriere zu planen.

Er hatte keine Eile. Außerdem liebte er den Weltraum, das Glitzern der Sonne auf dem Duralium-Rumpf des Raumschiffs, das Getümmel in den Weltraumhäfen und sich in Phantasien über andere Welten, über Forschungen und Entdeckungsfahrten ins Unbekannte zu ergeben.

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

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

SysKon meldete: 'Benutzen Sie die Rampen-Einfahrt 27, Ost 45.' 'Verstanden', sagte Alex, und sein Vater drehte das Schiff um seine Mittelachse, bereit für den gefährlichen Hyperraum-Transit. Alles war unter Kontrolle.

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

Das war ganz normal. Alex nahm davon keine Notiz, er konzentrierte sich ganz auf die bevorstehende Durchquerung des Hyper-raums. Sein Vater blickte einen Augenblick lang prüfend nach dem anderen Schiff, dann entspannte er sich. Er konnte nicht wissen, daß er nur noch vierzehn Minuten zu leben hatte.

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

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

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

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

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

Es kann passieren, daß Dein Schiff zwar weiterfliegt, Du selbst jedoch als gallertartige Masse aus gebrochenen Knochen und Fleisch in der Kabine liegst.

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

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

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

Die Cobra war ein sehr viel größeres Raumfahrzeug. Als weitverbreitete Handelsschiffe sind die meisten Cobras mit Unmengen von Angriffs- und Verteidigungswaffen ausgestattet, hinter denen sich ihre hartgesottenen und großmäuligen Kommandanten verschanzen. Und das mit gutem Grund...

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

Und risikoreich ist es aus dem selben Grund. Eine fette Cobra, schwerbeladen mit Mineralien, seltenen Textilien, Fellen oder kostbaren Metall, ist für einen Freibeuter ein gefundenes Fressen wie kaum ein anderes in der Galaxis.

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

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

Vipern! Das sind Polizei-Schiffe. Klein, schnell und tödlich. Und meist nicht abzuschütteln. Der Pilot ist natürlich ein Mensch, aber tötest Du den Piloten, wird das Schiff Dich weiter verfolgen. Zerstöre das Schiff und seine Geschosse werden auf Deiner Spur bleiben. Zerstöre die Geschosse, dann gib acht auf die Schatten! Wenn eine Viper sich in etwas verbissen hat, dann bleibt sie dran.

Noch elf Minuten.

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

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

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

'Ist was los damit?' Jason zuckte die Schultern. 'Ich bin nicht sicher, wahrscheinlich nicht'.

Alex betrachtete die Moray mit erneuten Interesse, wandte sich dann aber nach der Cobra hinter ihnen um, die ein paar Kilometer näher gerückt war.

'Sollen wir ihn auffordern zurückzubleiben?' Jason schüttelte den Kopf. Alex stellte jetzt erst fest, daß sein Vater ebenfalls auf den Kauffahrer aufmerksam geworden war und ihn bereits seit ein paar Minuten neugierig betrachtete. Auf der Kommandobrücke der Avolonia machte sich eine ungewohnte und unangenehme Spannung bemerkbar. Irgendetwas war anders als sonst.

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

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

Rund um den Einlaß zur Magischen Zone ist immer die größte Ansammlung von Hyperspace-Schiffen zu finden; die meisten von ihnen sind

an Orbital-Bojen festgemacht, auf denen Mechaniker und Service-Leute herumkriechen die die Außensysteme checken und reparieren. In der Nähe eines so fortschrittlichen Planeten wie Lave kann man jede Art von Schiff sehen, jeden Typ, jedes Modell, und alle nachgebauten Versionen, die jemals konstruiert wurden.

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

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

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

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

Und natürlich gab es auch jede Menge automatischer Werbeschiffe. Ihre zugkräftige Leuchtreklame pries 'Johannes echtes dunkles Erdenbier mit Schaum' und 'Scholls eigenheimgezüchtete Pilzkur'. Oder es wurde die 'letzte wahrhaftige Mahlzeit vor der Magischen Zone' angeboten - von kleinen Restaurant-Schiffen, die den weltraummüden Reisenden mit Sofort-Nahrung versorgten (Potthoffs perfekte Protopolypen, Schmocks schmackhafte Schleimschnecken und andere Köstlichkeiten).

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

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

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

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

Geister . . .

Und Schatten . . .

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

'Was um Gottes Willen . . . ?'

Jason Ryder war bleich geworden, bleicher als weißes Licht. Gefangen in der Magischen Zone, konnte er nichts tun um den anderen Raumschiff auszuweichen. Alex sagte 'Er scheint die Bestimmungen nicht zu kennen. Vielleicht ein Anfänger . . . !'

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

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

'Sie wollen uns doch wohl nicht angreifen!'

'Den Teufel wollen sie!'

Drei Minuten . . .

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

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

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

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

An diesem Verhalten stimmte etwas nicht! Also doch kein Pirat!

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

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

'Ich werde bleiben und kämpfen!'

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

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

Im hinteren Bildschirm eyplodierte ein Lichtblitz. Aber durch die gleißende Helligkeit sah man den düster-grauen Schatten des Killers näherkommen.

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

Dann schien das ganze Universum zu beben. Luft drang kreischen ins Vakuum. Die Lichter der Avalonia flackerten und verloschen. Auf der Konsole blinkten Warnlichter auf: Strahler-Temperatur im roten Bereich, Schutzschirme wirkungslos, Energie schwach, Fracht über Bord, Temperatur in der Kommandzentrale absinkend . . .

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

Das Schiff zitterte und kreischte. Brennstoff floß in den Weltraum. Vater und Sohn sahen einander ein letztes Mal durch einen Nebel von Tränen und Verwirrung an.

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

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

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

Die winzige Überlebenszelle wurde beiseitegeschmettert, glitzernde Bruchstücke fielen auf die grüne Welt von Leesti zu. Alex schleuderte in den Weltraum, seine Arme ruderten wie Dreschflegel, sein Mund stand weit offen, er war bewusstlos und Sekunde für Sekunde entrann ihm ein Stückchen Leben . . .

## KAPITEL ZWEI

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

Und währenddessen schrie der Fernorter durch das ganze System um Hilfe.

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

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

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

Ein umgerüstetes Morey-Starboat, einen riesigen, gelben Leuchstern auf seinen Rumpf - das Zeichen der Ambulanzschiffe - tuckerte aus der Dunkelheit heran.

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

Im Orbit, rund um Leesti, wandten sich eine Million Köpfe sternwärts. Dieser Sekundenbruchteil Panik, dieser einen Augenblick dauernde Notschrei war ein Signal, das sie zu gut kannten, als daß sie es zu ignorieren vermochten, und sie fürchteten es zu sehr, als daß sie darüber zur Tagesordnung übergehen konnten.

Innerhalb von 20 Sekunden schwebten zwei ferngelenkte, kleine Raumschiffchen, gerade groß genug, um Sauerstoff für eine Stunde und jeweils eine Dosis von etwa 40 Medikamenten und eine Reihe anderer Stimulanten aufzunehmen, um Alex Ryders rotierenden Körper. Einer von ihnen schoß ein Seil zur Stabilisierung hinüber und zog sich damit an ihn heran. Ihn durch seinen einzigen Monitor anblinzeln, schwebte er über seinen Gesicht, wie ein platter beinloser Dackel und pumpte Adrenalin, Sauerstoff und Traubenzucker in seinen Blutkreislauf. Alex öffnete die Augen und verfiel in einen Anflug von Panik. Das ferngelenkte Schiffchen sedierte ihn mit einem schnellen Schuß Beruhigungsmittel.

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

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

Das Fernlenkschiffchen blinzelte ihn mitleidig an: 'Brandy also', und verabreichte ihm zwei Injektionen synthetischen Kognaks. Eine Stunde später war er an Bord der Ambulanz-Schiffes, in einer Park-Umlaufbahn über der grau-grünen Welt von Leesti. Brandwunden an den Händen und im Gesicht waren bereits behandelt. Kleinere Blutgefäße in der Haut, die geplatzt waren, hatte man wieder zusammengeflickt. Er war voller Blutergüsse, außerdem bewußtlos gewesen, aber sonst körperlich völlig intakt.

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

Abstieg in die Atmosphäre eintauchen, ein kurzes leuchtendrotes Flackern in der dünnen Luftschicht des Planeten zurücklassend.

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

Und er sah seines Vaters Gesicht . . .

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Und außer dem Wort Raxxla.

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

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

Raxxla.

Was war das? Was war damit gemeint?

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

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

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

'Übernehmen Sie die Kosten?'

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

In der Mitte des Raumes begann die Luft plötzlich weiß zu schimmern, kleine, helle Partikel wirbelten um die sich nach und nach abzeichnende Gestalt eines Mannes. Er war groß aber leicht gebeugt. Als das Weiß der Holo-Abbildung sich färbte, blieb der Mann weiß. Sein Haar war lang und schneefarben, sein Bart zersaust. In seinem Gesicht war ein Hauch von Farbe. Seine Augen waren kleine, glühende Punkte inmitten von Runzeln. Er lächelte. Er trug eine zerlumpte Kauffahrer-Uniform, und der eine Arm hing schlaff herunter. Sogar seine Sandalen waren abgetragen, und die Zehen sahen zerschunden aus. Der Handstrahler an seiner Seite hatte, wie auch seine übrige Ausrüstung, bessere Tage erlebt.

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

'Das bin ich. Alex Ryder. Und wer sind Sie?'

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

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

'Sagen Sie mir Ihren Namen.'

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

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

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

'In der Hölle?'

'Pleite!'

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

Es ging immer schief.

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

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

Rafe Zetter gluckste, spuckte dann wieder aus, und abermals duckte Alex sich instinktiv. Die Spucke verschwand am Rande des HoloBildes und Alex war leicht irritiert. 'Du scheinst Deines Vaters Charakter geerbt zu haben, Jung-Alex. Vielleicht hast Du auch einige seiner Fähigkeiten mitgekriegt.'

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

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

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

'Er war ein guter Mensch' fügte Alex hinzu. 'Und ein ehrlicher Händler.'

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

'Was meinen Sie damit?'

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

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

'Nein? Denk doch mal scharf nach, Kleiner.'

'Aber es machte ihn ganz krank, auch nur einen Schuß abzu- feuern.'

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

Alex schluckte schwer und starrte auf die seltsame Erscheinung des alten Rafe Zetter. 'Der allerbesten Sorte . . .?'

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

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

Aber Elite. Nur ganz wenige.

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

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

'Was läßt Sie daran zweifeln?'

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

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

Rafe lachte und spuckte ausgiebig, dann wurde er ernst. 'Alex, da ist etwas, das ich unbedingt wissen muß. Es mag ja sein, daß Du endest als . . .'

'Hundefutter im Orbit von Isveve, ich weiß!'

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

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

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

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

'Dann hat er gewußt, worum es geht. Und das soll mir reichen. Alex, fliege nach Tionisla und nimm dort einen Pendler für Besucher zum Orbit-

Friedhof. Sag', Du wärest gekommen, um das Grab des Raumpiloten Fleischer zu besuchen. Und sieh Dich gut um. Du mußt das tun, Junge. Morgen! Ich werde auf Dich warten'

Warten zu welchen Zwecken!'

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

'Aber . . .'

'Au' voir, Alex!'

Und Rafe Zetter spuckte ein letztes mal, bevor sein Holo-Bild verblaßte. Alex zuckte nicht. Etwas zischte an seinem Ohr vorbei und klatschte gegen die Wand hinter ihm . . .

## KAPITEL DREI

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

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

Unterhalb dieses gewaltigen rotierenden Mausoleums ist der 12- flächige Umriß einer 'Dodo'-Raumstation zu erkennen, in der die Friedhofsbe- hörde untergebracht ist. Hier muß man Sicherheitskon- trollen über sich ergehen lassen und erhält den Besucher-Paß. Und wenn Du Dich dann in die Schlange eingereiht hast und durch das transparente Dach der Zollsta- tion siehst, erblickst Du die geborstenen zerschmetterten Schiffe der To- ten, festgemacht an die stillen Gräber, in denen die Verstorbenen liegen.

Ein guter Grund, nach Tionisla zu kommen, sind die vielen noch brauchbaren Dinge in dem riesigen Schrotthaufen. Die Schätze ganzer Jahrhunderte könnten entdeckt werden, wenn man den richtigen Knopf des richtigen Würfels aus schwarzem, fremdartigen Metall drückt, der gerade vorbeischiebt. Vielleicht aktivierst Du auch keine Schatztruhe, sondern die Verteidigungs-Systeme der Grabkammer . . . Eine Öffnung, aus der ein Strahler zu feuern beginnt . . . Ein Hyperraum-Vakuum, das Dich einsaugt . . .

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

Nachdem alle Formalitäten erledigt waren und man seinen neuen Pilo- tenschein gecheckt hatte, gab man Alex Ryder ein kleines, seltsam anzu- sehendes und schwerfälliges Raum-Taxi. Auf der Suche nach der Grab- kammer von Sternenpilot Fleischer kurvte es zügig durch die Reihen der Gräber, den Koordinaten des Friedhofplanes folgend.

Bald fand er, wonach er suchte. Wer immer Fleischer gewesen sein mochte, auf jeden Fall hatte ihn eine erschreckende Egozentrik ausge- zeichnet: Sein Grab war ein großes kristallförmiges Bauwerk, ein Pilz diamanten strahlender Nadeln, hunderte von Fuß im Durch- messer. Sein mumifizierter Körper schwebte, angetan mit der roten Uniform der Elite- Kämpfer, im Zentrum dieser riesigen Scheußlichkeit, beleuchtet vom gebündelten Licht der Sonne. Am benachbarten schlichten Grab war eine

zerbeulte, ausgeglühte Cobra festgemacht; stolz präsentierte sie noch ihre Orden und Ehrenzeichen - Zusatz- Einrichtungen wie Brennstofflader, Extrafrachtraum, hintere Raketenrampe und Reservebatterien waren allerdings entfernt worden.

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

Von der Cobra blinzelte ein Licht zu ihm herüber.

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

Alex manövrierte sein winziges Fahrzeug über den pfeilförmigen ausgeglühten Rumpf der Cobra und landete sanft darauf. Schuldbewußt sah er sich um. Es war nicht erlaubt, die Grabmäler zu berühren; der Friedhof wurde von Krait-Patrollien-Booten überwacht, kleinen tödlichen Fahrzeugen, die Anweisung hatten jedermann einfach abzuknallen, der bei etwas Verbotenem innerhalb des Mausoleums erwischte wurde.

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

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

Der Schatten eines Mannes im Raumanzug war gegen die leuchtende Helligkeit des Kristalls zu sehen. Er hatte eine Hand auf der Steuerkonsole, die andere schwebte über den Feuerknopf des Strahlers.

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

Und fuhr tödlich erschrocken zurück!

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

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

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

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

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

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

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

Ganz gewiß war Elyssia Fields geflüchtet. 'Mein Name ist Alex Ryder', sagte er überflüssigerweise. 'Ich weiß, ich weiß', erwiderte die Frau und wandte nun den Blick von ihm. Sie gab der Mumie einen leichten Klaps auf die Schulter, eine seltsam vertraute Geste. 'Dies ist - oder besser: war - Weltraum-Händler Henry Bell. Wir werden jetzt Mr. Bells Sarg mausen. Von allen, die dagegen Einwände haben werden, ist er der bei weitem unangenehmste. In diesem rostigen Eimer hier gibt es eine Reihe von Hologrammabbildern von ihm, die jeden Eindringling vor den schrecklichen Konsequenzen warnen, die da drohen, wenn man seine heilige Ruhe stört. Ich habe zwar die meisten von ihnen abgeschaltet, fürchte jedoch, daß ich einige vergessen habe.' 'Wir wollen also das Schiff hier stehlen', fragte Alex leise und sah hinüber zu den flackernden Lichtern der Instrumententafel. Hyperraum-Brennstoff für 0,1 Lichtjahre, kaum genug, um dem Tionisla-System Ade zu sagen. Elyssia blickte ihn mit einem versteckten Lächeln an. 'Wir können die Zeit auch mit Schwatzen verbringen, wenn Du willst. Oder wir pflanzen ein paar Blümchen und fegen das Grabmal hier'

'Ich wollte damit sagen', erwiderte Alex trocken, 'wie zum Teufel wir damit von hier wegkommen wollen?' Er bemerkte verdutzt, daß er das spitzbübische Gesicht dieser humanoiden Frau gebannt anstarrte. Der Schatten von Schwermut und Trauer, der die letzten Stunden auf ihn gelastet hatte, schien sich ein wenig zu lichten. Das Mädchen begann ihn zu interessieren. 'Warum überhaupt, willst Du mir helfen?' fügte er hinzu. 'Und wo ist eigentlich Rafe?'

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

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

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

'Ich hätte 100 Credits zur Verfügung', warf Alex ein, sich an das Darlehen erinnernd, das ihm die Galaktische-Unfall-Versicherung gewährt hatte. 'Immerhin etwas für den Anfang', sagte Elyssia. Wie Rafe sagen würde: 'Eine bescheidene Aussteuer für ein altes Mädchen'. Ihr Gesicht verfinsterte sich und die flackernden Lichter der Konsole spiegelten sich in ihren Augen. 'Dann laß' uns einen Ort ansteuern, den, glaube ich, nur Rafe Zetter kennt. Und danach werden wir einigen Leuten mit ein paar Schießereien erhebliche Scherereien bereiten. Wir werden uns das Schiff greifen, das Deinen Vater auf dem Gewissen hat. Es ist ein Schiff, das eine Menge Antworten schuldig ist . . .' Mehr als das wollte sie nicht sagen.

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

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

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

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

Auf dem Bildschirm sahen sie, wie das kleine Schiffchen abdriftete, die vielen Grabmäler des Friedhofs blieben zurück als eine wirre Aneinanderreihung von hell leuchtenden und dunklen, schattigen Konturen. Alex beobachtete aufmerksam die Radarschirme und Monitore. Für die vorderen und rückwärtigen Bildschirme besaßen sie nur minimale Energie. Mit dem Strahler konnten sie höchstens ein oder zwei Schüsse abfeuern. Eine Rakete hatten sie natürlich auch nicht. Und ihr Fahrzeug war immer noch mit der Dodo-Raumstation verbunden, deren Position durch einen kleinen, hellen Punkt auf der 3D-Raster-Karte markiert wurde.

Ganz langsam wendete die Cobra und begann sich sachte und geräuschlos auf den Rand des spiralförmigen Gräberfeldes zuzubewegen. Der Radarschirm war eingeschaltet und Alex achtete angestrengt wachsam und besorgt auf das veräberische Blinken eines sich bewegendes grünen Lichtes. Die matten Farben der Gräber und der Stationsanlagen beherrschten den Bildschirm. Langsam zogen sie vorbei.

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

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

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

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

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

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

'Sie kommen von beiden Seiten . . . sie greifen mit Strahlern an!' 'Fünf Sekunden.' Die Cobra kreischte auf, als ein Treffer ihren Rumpf aufblitzen ließ. Der Schutzschirm, ohnehin äußerst schwach, brach zusammen. Der erste Angreifer schoß an ihnen vorbei. Sein Kollege feuerte - zum Glück

zu ungenau. Er umflog mit Mühe ein riesiges Torbogen-Grab, das langsam rotierend am Rande des Weltraum-Friedhofs dahinzog. 'Drei . . .' 'Sie kommen von hinten . . . Treffer!' Die zwei Polizei-Raumer hatten sich wieder vereinigt. Ihre Strahler bestrichen die Umgebung nahe der Cobra. 'Zwei . . .' Dann gab es einen Ruck, einen Schmerzensschrei, das Raumschiff sprang fast außer Kontrolle in den Hyperraum-Tunnel. Elyssia ließ sich in ihren Sitz zurückfallen. Alex strahlte. Als er zu der Teorgonin hinüberblickte sah er, daß ihr Gesicht schweißbedeckt war. Er streckte seine Hand, deren Finger unkontrolliert zitterten, zu ihr hinüber.

## KAPITEL VIER

'Du hast jetzt ein Schiff - und Du hast Geld. Du hast einen Co- Piloten, der kann besser schießen als Du - ich hoffe allerdings, nicht mehr lange. Nun wird es auf Dich ankommen, kleiner Alex. Und noch etwas: Wenn Jason noch am Leben wäre, hätte er das Gleiche gesagt, wie ich jetzt: wenn es gefährlich wird, vergiß was der gesunde Menschenverstand Dir sagt, aber versuch es auch nicht mit Gewalt. Tu verdammt nochmal, was Dein Gefühl Dir befiehlt. Wenn Das nicht klappt, dann ist eines bombensicher; Du bist dann nicht mehr da, um es zu bedauern.' Alex saß an der Steuer-Konsole der Cobra und betrachtete auf dem Bildschirm Raves Zuhause. Es war die ziemlich stark modifizierte, bizarr aussehende Version eines Anaconda-Kreuzers, dessen Laderaum verbeult, dessen Brennstoff-Lader aufgeschlitzt und dessen Positions-Leuchten mehr deshalb blinkten, weil sie defekt waren, als daß sie etwas signalisieren sollten. 0,1 Loichtjahre von Tionisla entfernt, würde man es kaum entdecken und so trieb es im kalten, totenstillen interstellaren Raum. Rave hortete Schiffe, Brennstoff, Nahrungsmittel und Waffen. Drei Mambas - kleine Kampfschiffe - waren an der Ladebucht der Anaconda angedockt. Roboter krochen auf ihnen herum und reparierten die irgendwo bei einem Weltraumgefecht abgeschossenen Raumer. Kaum war das Friedhofsschiff in Rave Zetters privaten System angekommen, erschien Raves Hologramm in der Kabine.

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

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

'Weshalb tust Du das eigentlich für mich?' 'Ich tue das für Jason', antwortete Rave. 'Und für einige andere. Und noch etwas, Alex: kümmere Dich jetzt nicht um Raxxla, jedenfalls noch nicht. Das hat noch Zeit . . .'

'Aber warum hat er es so betont?' 'Um mich wissen zu lassen, daß er Dir vertraute. Dein Vater war davon überzeugt, daß Du das Zeug dazu hast, ein Elite-Kämpfer zu werden. Das soll mir reichen.' In Alex' Kopf drehte sich alles. Was meinte der alte Mann denn nun wieder? Nicht genug damit, daß Jason Ryder Elite gewesen war, jetzt sollte er die selben Fähigkeiten auch in seinem Sohn vermutet haben?

Ja, im Sim-Kampf hatte Alex öfter so hohe Punktezahlen erzielt, daß es im sogar einmal eine Auszeichnung eingebracht hatte: eine Siegerurkunde mit einem Stich von London darauf, der alten Erdenstadt. Aber er hätte niemals gedacht, daß er im realen Leben jemals einen höheren Rang als 'gefährlich' erringen könnte.

Und 'Elite' . . .

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

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

Wunder über Wunder! Das Dunle Rad war ein legendärer Weltraum-Geheimbund, eine Vereinigung von Sternen-Reisenden, die nach der Wahrheit hinter den vielen Mythen und romantischen Märchen suchten,

die aus allen Ecken des Universums zusammenflossen: von Fabel-Städten, Parallel-Welten, Zeit-Reisenden, sogar von Planeten, die der 'Himmel' des alten Erden-Glaubens hätten sein können. Das Dunkle Rad war für die Sternen-Händler geheimnisvoll und mythisch.

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

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

Was da unmittelbar nach dem Tod seines Vaters auf ihn eindrang, während er dessen Ermordung noch vor Augen hatte, das war fast zuviel für Alex. Langsam glitt er auf den Sitz der Steuerkonsole und spielte mit den Kontrollhebeln und -Tasten der Cobra.

Nach einer ganzen Weile begann er zu lächeln. Er schüttelte die Verwirrung und Trauer der vergangenen Stunden ab. 'Gut! Wenn mein Vater das alles wirklich wollte, dann sollte ich ihn nicht ent-täuschen . . .'

## KAPITEL FÜNF

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Die Raumstation und die Sicherheit, die sie auf Grund ihrer Verteidigungs-Systeme bot, war zuweit entfernt. Alex drehte scharf ab, Richtung Sonne, und drosselte drastisch seine Geschwindigkeit. Dem ersten Manöver konnte das Piratenschiff präzise folgen, für das zweite brauchte es allerdings ein paar Sekunden zu lange. Es schoß an Alex vorbei. Bevor der Pirat begriffen hatte, was da passierte, war er nicht mehr Jäger, sondern Gejagter.

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

Ein paar Augenblicke später war alles vorüber. Der Piraten-Raumer hatte seine Energie erschöpft, er explodierte. Alex sah das Blinken reflektierenden Metalls, als eine Rettungskapsel abgestoßen wurde und für Sekundenbruchteile tauchte aus seinem Unterbewußtsein die Erinnerung an das gleißende Feuer auf, das seine eigene Notkabine zerstört hatte, die Erinnerung auch an die brutale Vernichtung der 'Avalonia' und er war versucht, die Verfolgung aufzunehmen. Schließlich aber gewann bessere Einsicht die Oberhand. Um sie herum tanzten Container wie Sykomorensamen.

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

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

## KAPITEL SECHS

Sie waren seit drei Standart-Monaten als Kauffahrer unterwegs gewesen, und ihre Cobra, die NEMESIS, hatte kaum noch Ähnlichkeit mit dem verbeulten Raumer, in dem Sternen-Händler Henry Bell seine letzte Ruhe gefunden hatte.

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

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

Es lag Alex Ryder fern, seinen Vater zu enttäuschen.

Es gab einfach zu viele Fragen, er verspürte zuviel Trauer, zuviel Zorn. Auch bei Elyssia, das fühlte Alex, brodelte es unter der Oberfläche. Die Teorgonin zeigte selten Gefühle, verbarg sie hinter einer kühlen, schnoddrigen Fassade.

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

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

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

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

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

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

Dennoch schaffte er es, und als sie sich erst einmal im riesigen Hangar der Coriolis-Station befanden, schlepten magnetische Kräfte die NEMESIS zu einem freien Liegeplatz. Die Anschlußkabel für das Auto-Handelssystem schlängelten sich heran und klinkten sich in die Verbindungsstücke an der Außenhaut ein. Alex beobachtete das geschäftige Treiben im weiten hellerleuchteten Raum - die Frachtschiffe, die Polizeivipern, die Reklame-Bildwände, die Reparatur-einheiten, alle bewegten sich langsam durch das weiträumige Innere des Kubus, ständig bereit mit jemanden ins Geschäft zu kommen. Elyssia hatte sich wie gewöhnlich

in der Rettungskapsel versteckt. Alex deklarierte sein Frachtgut und empfing die Bestätigung seiner beiden Abschüsse sowie die Verbuchung seines Bonus: immerhin 30 Credits!

Die Summe deckte exakt die Kosten für eine neue Rakete.

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

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

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

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

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

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

Dieses Mal hatten sie das Glücksspiel gewonnen.

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

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

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

Ihnen blieben 320 GalCredits, um Handelswaren zu kaufen - nicht übermäßig viel. Andererseits hatte ihr Schiff jetzt extrastarke Schutzschir-

me, konnte Strahler und Raketen in alle vier Richtungen abfeuern, besaß ein Raketen-Abwehr-System und einen Brennstoff-Lader.

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

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

'Wir könnten ein bißchen Tabak mitnehmen . . .'

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

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

'Immer noch zu riskant!'

Mineralien wurden angeboten, jedoch sehr teuer. Durassion - eines der Metalle, das, veredelt und zeitgedehnt, als Duralium zum Bau von Raumschiffen verwendet wurde, kam auf acht Credits die Tonne. Man würde es außerordentlich gut auf Lave loswerden, aber Lave war jetzt viele Lichtjahre entfernt, und wenn irgend ein ertrag-reicheres Dura-Erz gefunden wurde, konnte der Preis ins Bodenlose fallen.

Auch zu riskant.

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

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

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

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

'Sind sie wertvoll?'

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

'Prüf nach, ob es irgendwelche Bestimmungen gibt.'

Das tat Alex. Es existierten keine Einfuhrbeschränkungen, auch keine möglichen Straßbestände in Zusammenhang mit dem Handel mit diesen Knochen.

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

'Auf jeden Fal', stimmte ihm Elyssia zu.

'Dann nehmen wir sie also . . .?'

'Ja, klar.'

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

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

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

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

'Du bist Ryder?'

Wenigstens war die Stimme normal - und männlich.

'Identifizieren Sie sich erst einmal, Fremder!'

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

'Was geht Sie das an?'

'Was immer Du zu kaufen gedenkst, ich kann Dir war besseres bieten.'

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

Der Mensch grinste (jedenfalls sah es so aus).

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

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

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

'Wie bitte?'

'Dies hier, dies . . .' Er zeigte auf sein Gesicht. 'Parasiten. Spinnenwürmer. Als ich mal was auf Dykstras Planeten zu tun hatte, haben diese kleinen Dinger ihre Zuneigung zu mir entdeckt. Dies hier sind ihre Larven, ungefähr zwei Millionen von ihnen. In etwa zehn Jahren werden sie ausschlüpfen und das wird dann das Ende von mir sein. Ein Trost wäre, wenn ich dann gerade auf einer Party mit jemandem speiste, den ich überhaupt nicht leiden kann; aber solche Sachen lassen sich leider nicht vor-ausberechnen. Auf jeden Fall kann ich Dir nicht böse sein, daß Du mir nicht getraut hast . . .' Fahle Augen glitzerten aus den schweren, pulsierenden Falten grauen Fleisches. 'Aber urteile nicht immer nur nach der äußeren Erscheinung. Du bist doch Alex, nicht? Verdammt nochmal, nun sag schon endlich, ob vielleicht die falsche Verbindung zustande gekommen ist . . .'

'Ich bin Alex Ryder.'

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Alex verließ den Liegeplatz seines Schiffes und nahm einen Taxi-Gleiter um den Innenraum der Station zu durchqueren. Der kleine Automatikgleiter glitt vorsichtig und geschmeidig zwischen den ein- und ausfahrenden Raumern hindurch. Alex beobachtete fasziniert, wie die hochaufragenden Gebäude von North-City nach unten weg- sanken und der graue Himmel immer näher kam. Zur Linken konnte er die Muster von Straßen und Parkanlagen der Wohnebene von Commander-City erkennen. Dort,

gegenüber der Einfahrt zur Station, lebten die hohen Beamten, die Abgesandten und Botschafter verschiedener Planeten.

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

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

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

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

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

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

Die waren allerdings nicht in der Überzahl.

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

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

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

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

Was hatten sie hier zu suchen?

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

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

'Thargoiden . . .', flüsterte er.

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

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

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

'Wollen Sie mir die hier anbieten?', fragte Alex mit leiser Stimme. Mc Greavy gluckste. Er ging zum nächsten Verschlag und drehte das Licht auf, damit man das darin befindliche Geschöpf besser sehen konnte. Alex maxhte große Augen. Das Wesen kam ihm irgendwie bekannt vor, aber sein Gedächtnis lies ihn im Stich. Es hatte einen dicken, hübsch gemusterten Panzer mit Löchern in regelmäßigen Abständen am Rand. Augenblicklich hielt sich das Geschöpf in seinem schützenden Gehäuse versteckt.

'Was ist das?'

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

'Sie essen sie?', vermutete Alex.

'Sie verehren sie', verbesserte ihn Mc Greavy mit einem Zucken seiner dünnen Lippen.

'Verehren?'

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

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

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

'Warum handelst Du nicht selbst damit?'

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

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

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

Er sagte: 'Dreihundert.'

Mc Greavy schluckte und schüttelte den Kopf. 'Denk daran, daß Du ja noch einen Gewinn erzielen willst. Du wirst mir doch nicht sagen wollen, daß Du dreimal so viel bietest, wie Du für einen Mymurth herauschlagen kannst.'

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

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

'überhaupt keinen Spaß. Ich besitze nicht mehr als 300 Credits. Sie sind da an den Falschen geraten, Mc Greavy.'

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

'Und dafür Waffen und einen Brennstoff-Lader angeschafft. Ich bin kein guter Händler, ich bin vor allem Kämpfer! Aber ich habe Ihnen das gesagt.'

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

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

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

Alex wandte sich zum Gehen. Das erschreckte Winseln, das Mc Greavy ausstieß, war fast komisch anzuhören. 'Ich hebe diese Dinger immer für Rave auf. Wer sonst handelt den noch mit Mymurth?'

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

Alex begann das Ganze zu genießen.

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

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

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

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

'Vierzig. Das ist mein letztes Angebot!'

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

Wenn Mc Greavy richtig lag, und die frommen Typen von Cirag mit dem Geld rüberkamen, . . .

Aber wo lag Cirag?

. . . dann konnte die NEMESIS mit Dauer-Strahlern, Zusatzraketen, Zusatz-Schutzschirm-Speichern und einer Energiebombe ausgestattet werden, und dann konnte die Jagd so richtig losgehen.

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

## KAPITEL SIEBEN

Sie waren getäuscht worden - natürlich!

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

Cirag aber wurde von intelligenten Lebewesen bewohnt!

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

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

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

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

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

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

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

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

Raus aus der Magischen Zone.

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

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

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

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

Allerdings nur eine Minute lang.

'Heilige Mutter der Sterne!'

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

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

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

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

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

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

'Dafür sind die Absichten sehr gewöhnlich . . .', murmelte Elyssia. Von hinten kamen zwei Mambas ziemlich schnell näher. Strahlersalven zeichneten unheimliche Leuchtspuren in den Weltraum um sie herum.

Die riesigen Raumschiffe hatten ebenfalls gewendet und näherten sich. Ohne ein Wort zu sagen, gab Elyssia zu verstehen, daß sie die Sonne über ihnen nicht mehr erreichen konnten, geschweige denn, daß sie genug Zeit haben würden, ihren Brennstoffvorrat zu ergänzen. Alex, der keinen Augenblick die Augen vom den Bildschirmen ließ, war sich dessen auch bewußt. Elyssia ließ die Cobra um die Längsachse rotieren und brachte sie in Gefechtsposition. Während der Drehung entschied sie eine Rakete, feuerte sie ab und der gegnerische Raumer, der sich am dichtesten an die NEMESIS herangewagt hatte, verwandelte sich in eine glitzernde Staubwolke.

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

Erledigt!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Wenn er nur die Ladung loswerden könnte! Vielleicht hätte die Jagd ein Ende, wenn er die Tonnen mit den Überlebenszellen der Myrmurths über Bord warf. Elyssia und er würden 300 Credits einbüßen, aber was soll's! Weder sie noch er waren 'Elite' - noch nicht jedenfalls. Selbst wenn er manchmal daran dachte, ein Elite-Kämpfer zu werden, konfrontiert mit einer derartigen . . . eine Mamba nahm ihn unter Beschuß. Er entscherte eine Rakete, benutzte dann allerdings die Seitenstrahler, um den Angreifer Paroli zu bieten . . .

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

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

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

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

Seine Partnerin verließ die Kommandobrücke. Und plötzlich hörten die Angriffe auf.

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

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

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

'Gute Idee! Laß sehen!'

'Hab zwei oder drei Minuten Geduld!'

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

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

'Grün, blau und blutig - sonst okay. Sind wir im Sicherheits- bereich?'

'Scheint so!'

Die Coriolis-Station schwebte - angestrahlt vom Sonnenlicht - sacht rotierend vor ihnen und warf ihren Schatten auf die riesige grau-gelb fleckige Welt nach unten. Einige Schiffe, an Bojen festgemacht, umkreisten sie. Alles wirkte ruhig und sicher. Die Lichter der Station gingen an und aus. Alles schien sie willkommen zu heißen.

Alex steuerte elegant um die riesige Weltraumstation herum, dann wendete er, um auf die Einfahrt zuzufliegen.

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

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

'Angst vor Fremden?', vermutete Elyssia.

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

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

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

'Kauffahrer-Schiff der Cobra-Klasse. Name NEMESIS', meldete Alex. 'Wir haben eine Ladung Mymurths an Bord, öffnen Sie bitte die Einfahrt!'

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

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

'Wie bitte?'

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

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

'Klingt irgendwie komisch', sagte sie, 'da ist etwas faul!'

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

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

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

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

Im Körper der Mymurths sah man spinnenartige Lebewesen, denen anscheinend die harmlosen, behäbigen Schildkröten als Behausung dienten. Der Anblick war auf seltsame Weise ekelhaft. Viel- gelenkige Spinnenbeine schienen sich in alle Glieder, ja in alle Körperregionen zu erstrecken. Der Leib glänzte schwarz, eine Anzahl von glubschigen Facettenaugen war deutlich zu erkennen. Zwei lange stachelige Tentakel dieser gräßlicher Prarasiten ragten ins Gehirn der Mymurths.

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

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

Hereingelegt!? Wahrscheinlich, und das Betrugsmanöver hatte auf Xeaor begonnen.

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

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

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

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

Er dachte: 'Sicherheit geht vor'.

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

Der Schatten der Cobra!

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

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

Elyssia ebenfalls nicht.

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

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

'Ich habe darauf ebenso ein Anrecht wie Du!'

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

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

'Zu spät!'

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

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

'Wir dürfen noch nicht gegen sie kämpfen. Weder sind unsere Waffen stark genug, noch reichen unsere Verteidigungssysteme aus. Noch nicht! Verdammt! Aber was sollen wir tun!'

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

Zwei Mal duellierten sie sich auf diese Weise. Die NEMESIS ächzte unter der Wucht der Einschläge; die Energie in ihren Speichern begann

dahinzuschwinden. In Alex' Kopf herrschte nichts als totales Durcheinander. Die Cobra wußte anscheinend wer er war, sie wollte ihn zur Strecke bringen, und sie würde ihn nicht entkommen lassen. Und außerdem: Sie war das Schiff, das er auf seiner Abschußliste obenan hatte.

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

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

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

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

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

Die Cobra feuerte. Die Schirme kreischten.

Die kämpfenden Schiffe tauchten in das Inferno ein . . .

'Schau, es funktioniert', sagte Alex.

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

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

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

'Das hält das Schiff nicht mehr lange aus!', sagte Elyssia. Sie war nun schließlich auch zu der Einsicht gekommen, daß sie im Augenblick noch nicht in der Lage waren, gegen die Cobra zu bestehen. Sie mußten schnell heraus hier. Die nächste bewohnte Welt war sechs Lichtjahre entfernt, ihre Brennstoffanzeige stand jedoch höchstens auf vier, aber sie stieg und stieg.

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

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

'Ich bin bereit', sagte Alex. Er versuchte nicht an die Konsequenzen eines solchen weiten, unkontrollierten Sprunges zu denken. Am Anfang würden sie nur kleinere Entfernungen überbrücken, aber der Hyperraumantrieb würde nicht viele solche Kurzsprünge vertragen.

Alex wendete die NEMESIS, so daß sie nun einen leichten Kreis beschrieb und suchte das flackernde Feuer des Plasmas nach Gefahrenzeichen ab. 'Fünf Komma fünf Lichtjahre! Noch eine Minute. Nur noch 60 Sekunden . . .'

'Noch 30 Sekunden! Bald ist es genug.'

Das Schiff summte. Alex war schweißnaß.

'Nur noch 20 Sekunden, Alex, und dann ist es soweit!'

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

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

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

'Alex!'

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

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

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

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

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

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

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

Kein bekannter Schutzschirm hätte dieser immensen, brüllenden, aufgeblähten Feuerwooge explodierender Gewalt standhalten können.

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

Der Impuls verlosch.

Die Cobra gab es nicht mehr. Sie war vernichtet - unwiederruflich.

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

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

## KAPITEL ACHT: NACHSPIEL

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

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

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

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

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

'Glückwünsche an Alex Ryder und Dank von der Galaktischen Föderation der Bewohnten Welten für seine Bemühungen und seine Erfolge bei der Zerstörung von Piratenschiffen, gemeldet von Ihnen selbst und dokumentiert durch V-Filme. Wir freuen uns, Ihnen den Kämpfer-Rang 'TÖDLICH' verleihen zu dürfen. Ihr 'Kriminellen-Status' wird hiermit aufgehoben. Ihr neuer Rang wird über GalKom innerhalb eines Standarttages bekanntgegeben. Slogan: 'Entscheide sorgsam gegen wen Du kämpfst und sei stark'.

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

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

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

'Ich hatte so eine Ahnung. Deshalb haben wir Dir die Tharglets mitgegeben. Niemand, wirklich niemand - jedenfalls wenn er ein ausgemachter Bösewicht ist - kann solch einer Versuchung widerstehen. Ich wußte, daß

Dir das jeden Freibeuter innerhalb eines Lichtjahres auf den Hals hetzen würde. Du hast dich gut geschlagen. Du hast den Kämpferinstinkt gezeigt, der mir immer an Jason aufgefallen war. Er hatte den Bogen raus - Du bist sein Nachfolger.'

'Und wohin soll ich ihm nachfolgen?'

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

'Warum aber? Wie konnte man Raxxla finden, indem man ihn tötete?'

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

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

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

Alex saß ganz ruhig da und sah gedankenverloren auf den alten Mann. In einer Ecke, halb im Schatten, stand Elyssia und sah ebenfalls zu ihm hin.

'Du hast die Trauer überwunden?', fragte Rafe - und Alex nickte. Der alte Kauffahrer lächelte.

'Wie fühlt man sich eigentlich als reicher Mann?'

'Ziemlich leer', sagte Alex. Der alte Mann lachte.

'Ihr seid genau die Richtigen für das Dunkle Rad. Genau die Richtigen!'

Alex sah Elyssia tief in die Augen . . .



H.t.W