

DAS LEBEN 3042

Mein Name ist Ice McCool und ich tue mal so, als wäre ich ein Fremdenführer für eine ahumane Lebensform, die zum ersten Mal mit den Menschen in Kontakt kommt. Oder der Erklärbar für jemanden, der aus dem Kälteschlaf erwacht ist und ein paar Jahre verpasst hat. Oder für einen Beta, der vor einer Woche aus dem Natus-Tank geholt wurde und so gar nichts weiß.

Ich rede mit dir gerade in der interstellaren Standardsprache TerraStandard, das eine Mischung aus Englisch und anderen Sprachen ist. Mit reinem Englisch kommst du zwar auch durch, aber ich empfehle dir Terra Standard. Ansonsten leben verschiedene Erdsprachen weiterhin, auch wenn sie sich stark verändert haben. Du wirst sie selten hören. Oder in abgeschlossenen Kolonien.

Wie man unschwer erkennen kann, bin ich ein Eisbären-Beta. Früher war ich ein Justifier. Ich hatte eine tolle Mannschaft, Team Humboldt, und wir haben uns manche Planeten angeschaut, das kann ich dir sagen. Gauss Industries hat uns eine Menge zu verdanken, und ich habe mich vom Konzern freigekauft. Wie das geht, sage ich dir auch noch.

Bevor du etwas mehr über die Welt erfahren wirst, in der du lebst, ein paar allgemeine Dinge und ein bisschen Geschichte. Sieh es mal so: Die wenigsten bekommen den ganzen Input, den du von mir zu hören bekommst. Die meisten gehen raus und machen ihren Job, ohne sich richtig um das Universum zu kümmern. Du weißt dagegen ab heute mehr. Das hat echt Vorteile, du wirst sehen. Und nutze sie! Ich stelle dir das noch als Hardcopy zusammen, aber nun hör erst mal zu. Nimm dir was zu trinken, am besten einen Kaffee oder einen Tee, damit dein Verstand wach bleibt.

Okay, du bist ein ganz frischer Justifier, und du gehörst Gauss Industries, einem deutschen, unabhängigen Konzern, der klein, aber fein ist. Was dein Job alles mit sich bringen wird, wirst du bald herausfinden. Abwechslungsreich ist er so oder so, gefährlich obendrein. Für manche auch tödlich, da will ich dich nicht anlügen.

Wir stehen in einer langen Tradition. Um sich den Gefahren zu stellen, die bei der Erkundung neu-

er Welten auftreten, entwickelten die Konzerne die Justifiers. Ursprünglich waren das hochtrainierte, menschliche Aufklärer mit der nötigen Ausrüstung, um den Anforderungen einer unbekanntenen und potentiell feindlichen Umwelt gewachsen zu sein. Natürlich hatten es diese Menschen lange nicht so drauf wie wir. Das ist klar.

Im frühen 22. Jahrhundert erlaubten Genmanipulationstechniken die Kreation des Alpha Class Humanoid Construct: Tiere mit menschlicher Intelligenz, künstlich erschaffen in Laboren, indem man menschliches Genmaterial in Tierembryonen einpflanzte. Finde ich echt spooky.

Auch wenn diese Alpha-Humanoide immer noch unter der Kontrolle ihrer Ausbilder standen, konnten sie unabhängig vom Team agieren, wenn es um Ausspähen und Sicherheitsaufgaben ging. Im ersten Konzern-Krieg wurden Gruppen von Alpha-Humanoiden als Sabotageeinheiten eingesetzt. Angeblich haben sie nicht wenige von den armen Schweinen weggesprengt.

Du als ein Beta bist der nächste Level, die ultimative Entwicklung der Gen-Designer: das Beta Class Humanoid Construct!

Schau an dir herab und bewundere dich mal für ein paar Sekunden selbst. Menschliche Körperform, zweibeinig, zweiarmig, aber mit den Instinkten und den natürlichen Waffen unserer Ahnen. Die Menschen sagen dazu eines Tieres, aber wir Betas nennen unsere tierhafte Rasse Ahnen. Wir können Werkzeuge benutzen, sprechen und besitzen menschliche Intelligenz. Einige von uns sind mitunter schlauer als ihre Vorgesetzten, aber das wird nicht gern gesehen. Wenn du merkst, dass du clever bist, stell dich den Menschen gegenüber lieber ein bisschen dümmer – es sei denn, du möchtest Karriere machen, was auch nicht das Schlechteste ist. Pilot, Wissenschaftler, es gibt viele Möglichkeiten für dich.

Die Konzerne hätten uns gerne als Sklaven gehalten und uns als Dinge behandelt wie Gabelstapler oder etwas in der Art. Die menschlichen Justifiers wurden nach und nach durch uns ersetzt, aber die Gewerkschaften haben darauf gedrängt, uns als

halb-menschlich anzuerkennen. Damit haben wir Rechte erhalten, jedenfalls mehr als ein Gabelstapler. Auch wenn wir keine Managerposten in Konzernen innehaben oder der Gewerkschaft beitreten können, haben wir Betas Selbstbestimmungsrechte erhalten. Nutze sie, kann ich nur sagen!

Die Konzerne haben der Änderung des Status unter Druck zugestimmt, und ich denke, dass es auch etwas mit der Collector-Gefahr zu tun hat. Einige Unternehmen hatten mit Sicherheit Angst, dass wir uns auf die Seite der Gegner schlagen könnten. Was im Grunde Quatsch ist, aber das erkläre ich dir noch.

Okay, du hast es bis hierher verstanden. Dafür, dass Gauss dich in einem Natus-Tank erschaffen hat, schuldest du dem Unternehmen was, den Buyback oder auch Rückkauf. Pro erledigtem Auftrag werden deine Schulden abgetragen. Geld bekommst du angerechnet beispielsweise für die Entdeckung von Bodenschätzen oder erfolgreiche feindliche Übernahmen. Je mehr Erfolge, desto besser.

Falls du lange genug erfolgreich gewesen bist und deine Millionen abbezahlt hast, kannst du sein wie ich: frei, selbstbestimmt. Das ist das Beste, was du erreichen wirst im Leben. Finde ich zumindest. Gleichwohl bleiben sehr viele von uns weiterhin beim Konzern, weil sie ein sicheres Einkommen haben. Andere reisen zu Welten, auf denen sich reine Beta-Kolonien befinden, andere wechseln zu Kons, die in der Hand von Betas sind.

Du siehst: Die Freiheit kommt nicht immer von selbst zu uns Betas, und manche sind in der Vergangenheit gegangen, ohne sich vorher bei Gauss die Erlaubnis zu holen. Komm nicht auf die Idee, dich heimlich absetzen zu wollen und dich vor den Verbindlichkeiten zu drücken! Erstens ist es feige, zweitens unprofessionell, drittens würden sie dich sowieso schnappen, und dann wird es mehr als unangenehm.

Es gibt eine Abteilung innerhalb der Sicherheitskräfte, die darauf spezialisiert ist, die Abtrünnigen zu suchen und zurückzubringen – oder sie zu eliminieren. Man nennt sie Tracker oder auch Aufspürer. Viele dieser Tracker sind selbst Betas, andere kybernetisch verbesserte Menschen oder ehemalige SupraSoldier. Ich erkläre dir später, was SupraSoldier sind. Tracker sind gleichermaßen rücksichtslos und loyal gegenüber dem Konzern.

Oh, wenn du in Freiheit bist, kannst du kleine Betas machen. Naja, das kannst du vorher auch, aber hinterher ist es weniger kompliziert.

Wie ich das meine?

Solltest du dich in einen Menschen verlieben und er sich auch in dich, dann denke daran, dass euer Kind bei Rechten und Pflichten als ein Beta angesehen wird. Hast du dich mit einem Beta eingelassen, der einem Kon gehört, wird dein Kind ebenfalls Besitz des Kons. In den meisten Fällen wird der Rückkauf des Nachwuchses zu dem des Elternteils geschlagen. Am besten schnappst du dir einen freien Beta, dann sind eure Kinder auch frei. Das meinte ich mit weniger kompliziert.

Deine Mutter heißt Gauss Industries. Mh ... Du musst nicht viel über das Unternehmen wissen, jedenfalls nicht die ganzen Details. Es gibt so viele verschiedene Abteilungen, mit denen du niemals was zu tun haben wirst. Belaste dich damit nicht. Unabhängig ist der Konzern seit 2418, hervorgegangen ist er aus einem Forschungskonsortium.

Gauss ist niemand, mit dem man sich anlegen sollte. Es fertigt Standard- und Spezialwaffen, engagiert sich leicht in der Kybernetik und schaut, was man an konventionellen Triebwerken für die Raumfahrt herstellen kann. Du und die Justifiers, ihr gehört zur Abteilung Forschung und Entwicklung, nicht zu den Sicherheitsleuten, wie man denken könnte.

Wir sind hier auf Gauss II, einem netten kleinen Planet, auf dem das Beta- und Justifiers-Training abgewickelt wird. Du bist in Basis Grünholz, zusammen mit den anderen Anfängern. Die nächste größere Kolonie ist Schuhmann-Stadt mit zwei Millionen Lebewesen, überwiegend Menschen, ein paar Ahumane und natürlich freie Betas, die beim Konzern als Ausbilder angeheuert haben. Zeige ich dir nachher noch. Ich lebe auch da, und wir haben ein eigenes Viertel. Es existieren auf Gauss II außerdem noch die Kolonien Schönbrunn mit viel Wald drumherum und Chiemsee mit seinen vier Seen und einem gigantischen Wasserfall. Da wohnen jeweils um die zwölf Millionen Menschen.

Klar soweit?

Jetzt geht es darum, das merkwürdige Leben zu erklären. Fangen wir mit den einfachen, doch sehr wichtigen Dingen an: Geld. Abgerechnet wird

im interstellaren Handel – abgesehen vom C – in Terracoins, auch wenn die Regierungen auf der Erde durchaus noch Landeswährungen führen, die aber interstellar keine Rolle spielen. Die meisten sagen Tois, weil es schneller zu sprechen ist. Viele Planeten haben gerade unter den Einheimischen noch eigene Zahlungsmittel aus Vor-Kon-Zeit im Umlauf, die ebenfalls interstellar nicht akzeptiert sind. Doch der Toi wird überall akzeptiert.

Die stärkste Währung bleibt jedoch der Credit, der C, den TTMS als Hauswährung eingeführt hat. Der Tausch Tois gegen C erfolgt im Verhältnis 100:1. Es bleibt dir überlassen, in welcher Währung du bezahlt werden möchtest. Eine von beiden Währungen wird über kurz oder lang auf der Strecke bleiben. Hab immer ein Auge auf die Entwicklung.

Die Bank, die fast überall zu finden ist, wäre die First Terran Bank für den gemeinen Mann im All, und sie gehört zu TTMS, einem Konzern. Die besseren Konditionen für einen Beta holst du dir bei WongaWonga!, wobei bei denen keiner so genau weiß, wer dahintersteckt. Sie haben sich auf die Unterschicht spezialisiert, geben gerne Kredite und holen sie sich mit Gewalt zurück, aber: Sie sind beta-freundlich! Kumpel von mir arbeitet bei deren hauseigenem Repo-Unternehmen Chapman.

Merken solltest du dir: Auf einem Konzern-Planeten, gerade wie Gauss II, ist der Konzern die Macht und legt die Regeln sowie Gesetze fest! Die Gardeure sind Polizisten, der Gouverneur verwaltet den Planet für das Unternehmen. Du wirst tun, was Gardeure dir sagen, wenn du dich auf Gauss II bewegst. Leg dich nicht mit ihnen an. Wir gehören zwar zum gleichen Konzern, sind aber nicht im gleichen Team. Auf einem anderen Planeten, der nicht Gauss gehört, sowieso.

Hast du gesehen, dass ich einen nordischen Hammer an der Titankette um den Hals trage? Ich gestehe, es ist mehr ein Talisman als dass ich an Wotan oder Odin oder die Germanengötter wirklich glaube. Die Unsicherheit ist mir einfach zu groß, dass ich zu jemandem bete, den es nicht gibt oder der mir nicht zuhört. Ich meine, da kann ich auch mit einer Bierdose sprechen, oder? Einige von uns Betas haben ihre eigenen Gottheiten, was man in den Konzernen nicht eben gerne sieht. Die Waschbären beten zu Kwitz dem Dieb, nur so als Beispiel.

Für dich gilt: freie Auswahl.

Und das ist eine Menge! Ägyptische, römische, keltische, selbsterfundene oder ahumane Gottheiten – der Mensch betet alles an, von dem er sich Beistand erhofft. Ich glaube, sie sind einfach nur verdammt unsicher und hoffen immer auf die mystische Kavallerie, die sie rausholt, wenn sie in der Scheiße sitzen. Mitunter entstehen auch muntere Mischformen wie die ägyptisch-germanisch Reformierten oder die konfuzianischen Pferdevereherer, aber auch das stört die wenigsten. In erster Linie verlasse ich mich auf die Technik, erst dann auf meinen Hammer hier. Etliche Betas sehen das auch so.

Warnen wollte ich dich noch unbedingt vor der Church oder auch die CoS, wie man sie abkürzt. Gemeint ist die Church of Stars, die Kirche der Sterne. Und sie haben was gegen Betas, weil sie uns als Affront gegen das Göttliche sehen. Aus deren Sicht sind wir von Menschen erschaffen, die sich die Macht von Gott zugelegt haben. Jedenfalls ein wenig davon, um eine eigene Kreatur zu erschaffen. Für die Hardliner sind wir millionenfache Gotteslästerung aus dem Natus-Tank. Wie gesagt: Pass auf, wenn einer der Gottesanbeter in der Nähe ist und du alleine sein solltest.

Der Einfluss der Church ist nach dem Zusammenschluss der christlichen Konfessionen zur Church of Stars im Jahr 2111 ziemlich stark. Innerhalb der Church sind die Katholiken die stärkste Gruppe, danach kommen die orthodoxen, danach die Protestanten. Alle anderen christlichen Glaubensgemeinschaften wurden zu Sekten herabgestuft und nicht mehr toleriert. Nett, oder?

Die Einzelheiten und Aufteilungen erspare ich dir. Wissen musst du nur, dass der Ministrator an der Spitze steht, dann gibt es noch Berater und eine spezielle Rangordnung. Ist aber uninteressant. Sobald du die schwarzen Klamotten mit den weißen Stehkragen siehst: Obacht!

Die Church hat sich dem Ziel verschworen, Gottes Ansichten und Ansprüche im All zu vertreten, damit der Mamon der Konzerne nicht alleine regiert. Witzigerweise hat sie dazu auch eigene Konzerne erschaffen, zum einen Mana, zum anderen die Cross Corporation. Sie betrachtet alle Lebewesen als Schöpfung des Herrn – oder des Teufels, was vor Ort und nach einer Prüfung entschieden wird.

Ein Zwischendrin gibt es nicht. Die Prüfungen sind berüchtigt, umfassen sowohl genetische Checks als auch Wesenstests. Außenstehenden ist der genaue Ablauf der Prozedur nicht bekannt, wird aber gerne als Hexenprozess bezeichnet.

Wie gesagt, halt dich von ihnen fern. Die Betas, die zur Church gehören, haben nicht alle Tassen im Schrank. Sie haben mit Sicherheit Dreck am Stecken – sonst würden die Stehkragen sie nicht akzeptieren. Mit denen ist irgendwas faul.

Kommen wir nochmal zu unserem Auftrag als ein Justifier.

Normalerweise reisen wir mit einem Shuttle durch ein kleines TransMatt-Portal, das uns in unsere Bestandteile zerlegt, auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigt und uns in den Orbit eines Planeten feuert, wo wir rematerialisieren. Ein sogenannter Blindsprung. Die Nutzung von TransMatt ist ungefährlich, im Gegensatz zu den Sprungtriebwerken. Deren Technologie verändert deinen Verstand und deinen Körper, also vermeide es, wenn du es kannst, durch die Gegend zu springen, auch wenn es schnell geht. Da sage ich dir auch noch was dazu. Später.

Sobald dein Team angekommen ist, wird das TransMatt-Portal aufgebaut, durch das wir ohne Probleme zurück zur Basis kommen. Ohne Portal keine Rückkehr, denn das Shuttle kann nicht springen.

Die Erkundung des Planeten beginnt. Wie gesagt: Bodenschätze sind wichtig, dazu Holz, Nutzvieh und der ganze Krempel, biologisch und chemisch wird alles auf den Kopf gestellt, getestet bis ins kleinste Molekül. Sogar Schmutz kann wertvoll sein, wenn er geile Bakterien beinhaltet, die was Besonderes können.

Aber das Großartigste sind: archäologische Funde! Am besten Stätten der sogenannten Ancients. Darauf ist Gauss besonders scharf. Wie alle anderen auch. Wenn du so etwas findest, verringerst du deinen Buyback vermutlich um ein Drittel. Da müssen andere Jahre lang Planeten checken.

Was Ancients sind?

Als die Menschen ins Weltall aufgebrochen sind, hat sich schnell herausgestellt, dass es viel mehr bewohnbare Planeten gibt, als die kühnsten Experten angenommen hatten. Eine Theorie, um die zahlreichen besiedelbaren Planeten zu erklären, geht davon aus, dass es einst eine hoch entwickelte

Rasse mit biologischen Voraussetzungen ähnlich den Menschen gegeben hat, die diesen Quadranten des Sonnensystems bewohnte. Diese Ahumanen, im Slang der Kons als die Ancients oder die Uralten oder Ahnen bezeichnet, terraformten einige der ansonst unbewohnbar gebliebenen Planeten, um sie ihren Bedürfnissen anzupassen. Diese Theorie scheint von den Ruinen und Artefaktfunden untermauert zu werden, und ich wünsche dir, dass du davon mindestens eine findest!

Viele dieser Stätten sind miteinander verwandt und sehr ähnlich, obwohl sie auf verschiedenen Planeten gefunden wurden. Das Schärfste an der Sache ist, dass es eine hohe Anzahl primitiver humanoider Stämme auf vielen Welten gibt. Das wirst du selbst bald mit eigenen Augen sehen. Und du wirst mit deinem Team feststellen, dass die meisten wiederum ähnliche genetische Wurzeln besitzen. Wozu hast du sonst ein Labor im Shuttle?

Warum es die Ancients nicht mehr gibt, darüber kann es auch nur Mutmaßungen geben. Experten glauben, eine Krankheit, ein Virus, irgendeine Seuche habe sich unter ihnen ausgebreitet. Das kann natürlichen Ursprungs gewesen sein oder aber ein Feindvolk hat diese Art der Kriegsführung gewählt. Wenn das so ist, dann wollte ich diesen Feinden lieber nicht begegnen.

Ein paar Experten glauben jedoch, dass die Ancients genetisch degenerierten und schlicht ausstarben. Dann gibt es noch die Ansicht, dass sie einem gewaltigen Krieg oder einer interstellaren Völkerwanderung zum Opfer gefallen sind: Andere Wesen könnten sie abgeschlachtet oder vertrieben haben. So ähnlich ist das auch mal auf der Erde passiert. Also, bei den Menschen untereinander. Mir ist das ehrlich gesagt ziemlich schnurz. Hauptsache du findest diese Ruinen, und kommst deiner Freiheit näher.

Apropos Freiheit: Nicht jeder Mensch mag uns Betas, das wirst du merken. Aber es sind nicht alles Arschlöcher, keine Sorge, hab ich dir ja schon gesagt. Aber wer uns gar nicht leiden kann, und da komme ich auf das andere Thema zurück, das sind die Collectors.

3017 sind sie zum ersten Mal aufgetaucht. Niemand weiß, woher sie kommen. Und wer in den Rüstungen steckt, ist ebenso reine Spekulation: geheime Kon-Truppen, Copy23 oder echte Aliens?

Tatsache ist, dass sie die Menschheit unter ihre Obhut stellen und Planeten komplett abschotten. Danach fahren sie ein Reproduktionsprogramm an, damit sich die Menschen sowohl auf natürlichem als auch künstlich befruchtetem Weg vermehren. Das spricht dafür, dass sie zumindest keine Konzerntruppen sind. Welchen Sinn würde das machen, wenn ... sagen wir TTMS einen solchen Aufwand betreiben würde? Oder es gibt noch mehr, das in der Obhut geschieht, von dem wir noch nichts wissen. Entsprechende Substanzen, die sie den Betroffenen auf den Planeten verabreichen, machen die Menschen gefügig und zufrieden. Es gibt keinerlei Verbrechen mehr, die Collies wachen streng, sagen die Berichte und Gerüchte.

Im Endeffekt behandeln die Collies, wie man sie nennt, die Menschen nicht anders als die Menschen einst ihre vom Aussterben bedrohten Wildtiere: Reservate werden eingerichtet, eine Zucht begonnen und das Leben der Tiere vom Mensch bestimmt, der sie jederzeit unter Kontrolle hat. Da gibt es schon eindeutige Parallelen. Doch auch wenn die Menschen die Behandlung als unwürdig ansehen, interessiert es die Collies nicht im Mindesten. Anders gesagt: Eine Kuh bleibt eine Kuh, selbst wenn sie bewaffnet ist oder verständlich sprechen kann. Dieses Mal bekommt die Menschheit zu spüren, was es heißt, an eine stärkere Krone der Schöpfung zu geraten, die nur das Beste für die gebeutelte Menschheit will und es auch durchsetzt. Das sagen die Collies zumindest.

Und das Problem für uns ist: Sie betrachten uns Betas als nicht schützenswert, als menschliche DNA-Verschmutzung, also eliminieren sie uns, wo immer sie uns finden.

Unsere Kolonien mit freien Betas leben seit dem ersten Auftauchen der Collectors in ständiger Angst. Ein Beta-Zucht und -Forschungsplanet wurde bereits von den Collies ausgelöscht. Deswegen ist auch Gauss wegen dem Planeten Gauss II ziemlich angespannt. Kann sein, dass die Collies auch bei uns auftauchen. Auch ja, SupraSoldier löschen sie ebenso aus. Es geht den Ahumanen rein um die Menschen, und diesen Anspruch setzten sie mit großer Effizienz durch.

Die Menschheit ist überwiegend der Ansicht, das Verhalten der Collies nicht hinzunehmen, und

nur die wenigsten sagen, dass man die Obhut über sich ergehen lassen sollte. Es hat sich gezeigt, dass Militärschläge wenig Erfolge bringen. Die technische Überlegenheit der Fremden, mit der keinerlei Kommunikation möglich ist, überragt alles.

Aber die Collector können auch anders: Sie bringen Menschen nur dann um, wenn man ihnen massiven Widerstand auf einem Planeten leistet. Ich empfehle dir: Schieß, wenn du einen Collie siehst und panzerbrechende Waffen dabei hast. Lauf, wenn du zwei siehst. Egal, wie viele Waffen du dabei hast ...

Weil ich eben SupraSoldier und Copy23 erwähnt habe, kurz dazu noch ein paar Erklärungen.

Es gibt Menschen, die werden von ihrer Art ebenso herablassend behandelt wie wir. Oftmals Ausgestoßene, manchmal mit extremem Misstrauen Betrachtete.

Zum einen sind da die SuperSoldaten oder auch SupraSoldiers oder SupraKrieger genannt. Es gibt auch den Spitznamen Chemics. Die meisten von ihnen stammen aus der Zeit des letzten Konzernkriegs. Du müsstest jetzt sagen: „Hey, der letzte Krieg war von 3001 bis 3011! Das sind alte Säcke!“

Stimmt. Im Prinzip.

Aber die vielen Substanzen in Blut und Körper haben die Alterung aufgehalten, zumal nicht wenige von ihnen angeblich in Natus-Tanks geklont wurden, heißt es. Sie haben jedenfalls ein echtes Problem, sich in die normale Gesellschaft einzufügen. Man findet sie oft in Justifiers-Einheiten, entweder weil sie kriminell wurden und sich haben schnappen lassen, oder sie kommen freiwillig, weil sie sich wieder wie in der Schlacht fühlen können. Sie sind vollgepumpt mit Drogen und anderen chemischen Mitteln, die sie leistungsfähiger machen. Meistens sind es Psychopathen, also Vorsicht.

Dann gibt es noch die verbesserten Menschen, also kybernetisch modifizierte Leute. Und nicht zuletzt haben wir noch die Heavies, Menschen von Hochschwerkraft-Planeten, die man gerne auch als Zwerge verspottet. Sie sind gedrungener, aber auch zäher, kräftiger und widerstandsfähiger als ein herkömmlicher Mensch. Uns verbindet mit ihnen, dass man sie misstrauisch betrachtet. Du kannst dich mit ihnen anfreunden, doch wähle weise.

Hu, jetzt wird es unschön. Die Copy23-Sache ... Ich habe noch keinen getroffen, das sage ich gleich. Und es gibt auch Stimmen, die behaupten, Copy23 wäre nur eine Legende.

Doch es könnte sie geben: die Androiden mit dem eigenen Bewusstsein. Nicht umsonst haben die Menschen verboten, Androiden und schlaue Bots zu bauen. Sie fürchten sich vor der Maschinenherrschaft. Seitdem wagt es niemand mehr, derart entwickelt K.I. In Roboter einzubauen. Wenn du mich fragst, ist es nur eine Frage der Zeit, wann ein Kon den Giftschrank öffnet und unter fadenscheinigen Ausreden mit der Produktion beginnt.

Sollte der Attentäter auf Hephaiston einer aus der Copy23-Baureihe gewesen sein, und es spricht alles dafür, gibt es noch 199 Stück davon. Zwar sehen alle gleich aus, aber es ist davon auszugehen, dass sie ihr Aussehen inzwischen verändert haben. Ich würde das zumindest so machen. Was sie wollen, weiß man nicht.

Wer auch noch aussieht wie ein Mensch, aber keiner ist, sind die CoDriver. Eigentlich sind das Menschen, aber ihr Verstand ist mit einer unsichtbaren Kreatur verschmolzen. Man nimmt an, dass es eine höhere Lebensform ist, die sich auf die Geistesebene spezialisiert hat und eine Symbiose mit geistig höheren Lebewesen eingeht.

Einen Beta als CoDriver gibt es nicht. Aufgrund der Erfahrungen der letzten zweihundert Jahre hat es den Anschein, dass die Driver nur mit den Menschen geistig kompatibel sind. Und dann auch nicht mit jedem Menschen, es müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein; leider kennt man diese nicht. Somit haben die Driver ein existentielles Interesse daran, dass die Menschheit überlebt. Ich schätze mal, dass sie die Collectors ebenso hassen wie wir.

CoDriver erlangen durch die Symbiose mehrere Spezialfähigkeiten, wie beispielsweise Psionik, und ihr IQ hebt sich über alles, was an menschlichem Verstand bekannt ist. Im Gegenzug verändert sich ihr komplettes Wesen. Die wenigsten Menschen bleiben so nett und umgänglich wie vorher, sondern werden zu super Arschlöchern! Diese CoDriver sind durch ihren IQ extrem wertvoll für Konzerne und nehmen hohe Positionen ein. Ich glaube, mehr als hundert gibt es davon auch gar nicht. Gut so, sonst gäbe es zu viele Deppen unter den Menschen.

Abergläubischen Leute behaupten, die Driver seien die Geister der Ancients, die gekommen seien, um ihre Nachfahren anzuleiten und in die Zukunft zu führen. Ist jedoch Unfug. Finde ich zumindest.

Die guten Dinge möchte ich nicht vergessen: das Essen! Das Nahrungsangebot um dich herum ist so groß wie niemals zuvor. Das Zauberwort heißt SynthFood.

Synthetische Nahrung kann in allen Formen, Geschmäckern und Farben daher kommen, angereichert mit allem, was ein Körper benötigt. Mal erscheint es als falsche Kartoffel - bei identischem Aussehen und Geschmack des Originals! Mal kommt es aus der Tube und sieht ganz anders aus, mal als Konzentratblock, bei dem eine Scheibe am Tag ausreicht, um den Esser mit allem zu versorgen.

Alles ist bei SynthFood möglich: Orangen, die nach Muscheln schmecken, Wurst mit Schokoladengeschmack, eine Melone, die nach Trüffeln und Hack schmeckt. Alles machbar, oft aber eklig. Es gibt allerdings diesen Grundgeschmack, der an feuchten Sand erinnert, den sie einfach nicht rausbekommen. Gerade im All oder bei einem Einsatz greift man gerne auf die Synth-Form der Nahrung zurück, weil man sie aus ziemlich allem machen kann. Du willst nicht wissen, aus WAS alles. Ich sage es mal so: Die Entsorgungssysteme in einem Raumschiff sind in der Lage, ähnliche Wunder zu vollbringen, wenn auch in minderer Qualität. Und es schmeckt einfach grottig. Es ist nicht jedermanns Geschmack, recycelte Scheiße und Pisse zu futtern, auch wenn sie schmeckt und riecht wie Hacksteak mit Pfefferrahmsoße.

Wenn du mich fragst, geht nichts über ein leckeres Steak, gut abgehangen, und vielleicht nur kurz über dem Feuer geschwenkt, damit es geräuchert aber roh ist! Noch besser ist es, wenn du auf einem Fremdplaneten jagst und was zur Strecke bringst, was noch keiner vor dir jemals gesehen, geschweige denn gefuttert hat! Das hat mir immer den ultimativen Kick gebracht. An der Theke einkaufen oder auf den Knopf am Kunstfleischautomaten zu drücken, das ist kein Abenteuer.

Vegetarier ... ja, davon habe ich gehört. Hatte ich auch mal im Team. Nette Betas, aber meistens schlecht gelaunt, weil wir uns kiloweise die Bäuche mit Fleisch vollgeschlagen haben und sie zuschauen

mussten, während sie ihr SynthFood oder ihr Vogelfutter gegessen haben. Jeder so, wie er möchte. In der Nähe von Grünholz gibt es leider nichts, was du jagen kannst. Die anderen Fleischfresser waren schneller.

Das Lustige ist, dass die Menschen auch das traditionelle Kochen nicht aufgegeben haben. Es gibt das Schnitzel ebenso wie die Kohlroulade, Spaghetti, Sushi oder gebratenen Reis – nur dass die Herkunftsorte sich verändert haben oder das Schnitzel von einem unaussprechlichen Nutztier aus einer Kolonie stammt, das Getreide blau ist, die Fischarten ebenso neu sind und vieles mehr.

Ich empfehle dir, nicht zu viel zu experimentieren. Wir hatten schon mal einen Typen, dem der Bauch von Poofreis aufgequollen ist. Das Zeug muss eine Stunde kochen, bevor es seine endgültige Größe erreicht hat, und er hat es eben einfach nach zwanzig Minuten löffelweise in sich reingeschaufelt. Das Zeug hat seine Innereien gedehnt wie eine Latexfolie. Ohne Not-OP wäre er explodiert.

Apropos, neue Gewürze von den Koloniewelten erweitern die Geschmackspalette mal mehr mal weniger gut. Manche Nebenwirkungen sind allerdings noch nicht ganz erforscht. Das Curry von Hotbeams sorgte eine zeitlang für Erektionen bei rothaarigen Männern, was schon mal zu peinlichen Szenen im Restaurant geführt hat. Inzwischen haben sie das Aphrodingsbums ausgeschaltet.

Eine Sache kann ich dir nicht empfehlen: Finger weg vom Doppelpfeffer aus Canus! Beim Essen ist er harmlos und schmackhaft, aber durch die Magensäure schaltet er einen Gang hoch. Du hast echt das Gefühl, dass es dir die Rosette wegbrennt! Solltest du Rezepte brauchen, sag einfach bescheid. Und wenn du in Schuhmann-Stadt essen gehen willst, dann besuch das Füllhorn. Wir Betas sind da gern gesehen und können in Ruhe essen. Ist nicht überall der Fall. Es gibt immer noch Wichser unter den Menschen, die uns behandeln wie minderwertige Haustiere.

Wo wir gerade von der Stadt reden: Halt die Augen immer schön auf, und du wirst sehen, was gerade bei den Menschen in Sachen Mode angesagt ist. Und die Mode sagt aktuell: Tu, was dir gefällt. Es gibt so ein Magazin im StellarWeb, das sich Stylicous nennt. Nicht, dass ich das schauen würde. Ich

zappe nur drüber, damit ich nicht zu schockiert bin, wenn ich den FashionVictims begegne.

Jedenfalls behauptet Stylicous, dass es total angesagt ist, seinen ethnischen beziehungsweise Landesursprung durch modernisierte Trachtenelemente hervorzuheben. Das sieht bei manchen echt bescheuert aus. Kennst du diese uralten deutschen Schwarzwaldhüte? Mit den Bommeln drauf? Ja, so etwas trägt die Frau von Welt, allerdings in den abgefahrensten Farben und Formen. Die Bommeln sind dann mal aus Kunstseis, der Hut aus Nylonsilk, aber gehärtet und mit Leuchtmustern. Man muss nicht alles verstehen, was die Menschen tun.

Wenn du etwas anziehen möchtest, was deine ethnische Herkunft unterstreicht, dann empfehle ich dir, ein paar Knochenhalsketten zu tragen. Das ist bei uns Betas gerade der letzte Schrei. Ein paar Spaßvögel sieht man schon mal mit Kabeln um den Hals, die von Natustanks stammen. Damit aber nicht genug.

Immer wieder gerne aufgegriffen werden bei den Menschen derzeit Anleihen aus der Renaissance, aus den 20er und 40er Jahren des 20. Jahrhunderts, aus der Viktorianik, behauptet zumindest Stylicous. Aktuelle Uniformelemente und mittelalterliche Panzerungselemente werden gerne stilisiert eingewoben. Die Begriffe und Zeitalter, die du gerade nicht parat hast, kannst du in der Datenbank nachschauen, falls es dich interessieren sollte.

Das Magazin regt an, auch Elemente aus uralten Science Fiction Filmen aufzugreifen. Dann ist da noch der sogenannte SciFi-Retro-Cut völlig in. Die durchsichtige Plastikregenjacke ist seit der 4D-Aufführung von BladeRunner der neuste Schrei, die virtuelle Mode aus Tron ist gerade dabei, die Laufstege zu stürmen. Bescheuert, ich weiß.

Oh, und es hat sich herausgestellt, dass vor allem Heavies, also Menschen von den Hochschwerkraftplaneten, den dreckigen, abgehalfterten Style aus dem Film Jugger mögen oder sich Kopien der Kleidung anfertigen lassen, welche die Replikanten aus BladeRunner getragen haben. Es gibt Captain-Future-lookalike-Contests. Dass die alten Streifen immer noch Freunde finden, verstehe ich ja nur bedingt.

Ebenso hip und trendy sind asynchrone Schnitte, also die bewusste Betonung von Längenunterschie-

den bei Hosenbeinen, Ärmeln etc.. Frag mich nicht, warum sie das tun. Ansonsten sind dem guten und schlechten Geschmack keine Grenzen gesetzt. Ich meine: kein Wunder. Die Zahl der natürlichen und synthetischen Stoffe, um Kleidung zu schneiden, ist ja auch grenzenlos. Auf der Erde in den Global-Cities spielen tatsächlich noch landestypische Ein-schläge eine Rolle, auf den Kolonien weniger.

Sollten dir Nackte begegnen: Einfach nicht beachten. Nacktheit wird zwar toleriert, nicht aber zu gesellschaftlichen Anlässen. Doch wer von den Menschen unbedingt nackt herumlaufen möchte, um seinen Schniepel und die Uschi zu zeigen, bitte sehr. Die örtliche Gesetzgebung ist allerdings tückisch. Es kann also auch mal voll in die nicht vorhandene Hose gehen.

Stylicous sagt, dass manche Designer das nouveau rien frisch in Szene gesetzt haben: Stoffe, die so gut wie unsichtbar sind und den Träger wärmen, während man alles betrachten kann, was der Träger zeigen möchte. Eklig, sage ich. Würden Menschen auch Pelz tragen, hätten sie das Problem nicht.

Wer extrem sein will, kauft sich ElectroCloths: ein synthetischer Stoff, der mit Hilfe einer kleinen Batterie und Drücker am Knopf die Farbe ändern kann oder Bilder darauf entstehen lässt. Zusammen mit der eingebauten Kamera kann man aktuelle Umgebungsbilder aufspielen. Kann ich aber für uns Betas nicht empfehlen. Wenn man Pech hat, entsteht eine elektrostatische Aufladung, und dein Fell plustert sich auf wie bei einem Vogel, dem es kalt ist. Und die Leute, die kein Fell haben, berichten von gereizten Schnurbartaaren oder so was.

Keine Bange, es gibt die Cargohose immer noch, ebenso wie den Blaumann und das Hemd. Sie haben nur alle eine gewisse Überarbeitung gefunden, wie zum Beispiel das Hemd mit Klettverschluss oder selbstjustierende Hosenträger. Das ist echt total abgefahren! Hat kleine Motoren eingebaut, die Batterie hält zwei Jahre. Kein großer Renner war die Gürtelschnalle, die immer die Weite des Bundes verkündet hat. Ich habe meine auch wieder weggeschmissen, weil sie beim Essen laut die Zentimeter angesagt hat, die ich gerade zunehmen. Drecksdinger ...

Glücklicherweise hat der schlechte Geschmack auch eine Grenze: die Konzernetagen! Auch die hohen Damen und Herren bei Gauss verschmähen

Neuerungen weitestgehend. Traditionell wird Anzug beziehungsweise Kostüm getragen. Je teurer, desto besser. Du als Beta kannst zwar mit der Mode gehen, wenn du Freizeit hast, solltest jedoch nicht zu dick auftragen, das ist mein Tipp. Das gibt nur Ärger.

Blieben wir doch mal bei Kunst im weitesten Sinn. Musik wird nach wie vor gemacht, und auch hier gilt: alles wie gehabt, nur teilweise mit neuen Materialien und neuen Musikinstrumenten. Das ist der Vorteil der Kolonien, die eine Vielzahl von Musikinstrumenten revolutioniert haben. Violinen aus anderen Hölzern, Gitarren aus Leichtstein, plasmageformte Querflöten aus Resonanzglas und vieles mehr. Was mir total in den Ohren weh tut ist die plasmageformte Querflöte. Das Resonanzglas, das sie entworfen haben, bringt gewisse Hochtöne mit sich, die für mich klingen wie grelles Geschrei und Fiepen. Gleichzeitig. Und die Quralio-Trommel, die bringt mich immer zum Vibrieren. Das ist total unangenehm.

Die Rap-Oper ist was für Spezialisten, auch wenn sie sich inzwischen durchgesetzt hat. Auch Schuhmann-Stadt hat inzwischen eine im Angebot. Wenn ich mich richtig erinnere, dann ist es die „Die Scheidung des Figaro“.

Was ebenfalls total schräg ist: die Wiederbelebung des Volkslieds, aber rückwärts abgespielt und mit neuen Beats versehen. Das ist so etwas von furchtbar, dass nicht mal Katzen-Betas bleiben wollen. Ansonsten gibt es alte Klassik, zeitgenössische Klassik, Sternenschlager, Pop, Metall ... keine Musikrichtung ist verschwunden. Sie haben sich nur alle angepasst: elektronisch verzerrt, old-school, quadrophonisch, semikustisch, die Spielarten sind unendlich. Neu dagegen ist die Rubrik Ahumaner Lieder, die von Fremdassen gemacht werden und auch bei den Menschen Anhänger findet. Um ganz ehrlich zu sein, habe ich noch nichts davon gehört, was mir gefällt.

Ich persönlich finde die Beta Tunes am besten! Unsere Jungs setzen ihre Tierstimmen bewusst ein, um neue Töne und Klänge zu erzeugen, die an die Obertongesänge tibetanischer Mönche erinnern. Gänsehaut garantiert! Das musst du dir anhören! Meine Lieblings-sängerin ist Wilma Deer, die einen unglaublichen Stimmumfang hat. Wenn sie röhrt und haucht, dann ist der Teufel los. Sie tritt

im Freud auf, eine Künstlerszenekneipe. Da ist außerdem Franzen zu hören, ein Hyänen-Beta, der ein phänomenaler Comedian und Sänger ist.

Was vielen Leuten suspekt ist: die Ancient Tunes. Sie werden mit den Nachbauten der Instrumente gespielt, deren Zeichnungen man auf den Ruinen der Urahnen gefunden hat. Angefangen hat es damit, dass sich Studierende der experimentellen Archäologie die Dinger nachgebaut haben. Ein Musiker hat sie durch Zufall in die Finger bekommen, und seitdem hört man die Tunes immer öfter. Ich persönlich denke, dass es zu gewagt ist. Ich meine, was, wenn die Töne Kreaturen anlocken, die man gar nicht in seiner Nähe haben möchte?

Von den Tönen zum Pinsel. Kunst ... ist Kunst. Darüber wird nicht gestritten. Immer wieder kommen Strömungen aus der Vergangenheit, von Klassizistik bis Bauhaus, aber davon habe ich echt keine Ahnung. Die Menschen entwerfen aber auch neue Stile, gerade in Anlehnung an die Ancients sowie außerirdische Formen. Da gibt es schräge Sachen, die auf Kunstmessen Millionen von Tois einbringen.

Wenn du dich in Schuhmann-Stadt weiterhin umschaust, wirst du feststellen, dass der Mensch bei der Architektur im Wesentlichen dem Bekannten treu geblieben ist. Und sobald du bei deinen Aufträgen ein bisschen herumgekommen bist, kannst du bald alte von neuen Kolonien am Baustil unterscheiden.

Die neuen Materialien machen mehr möglich, die Belastungsgrenzen können höher geschraubt werden. Schau dir einfach mal die Wolkenkratzer der City an. Sie schwingen sich in kilometerweite Höhen und halten den härtesten Erdbewegungen Stand. Säulen, Pyramiden, Kugeln auf Stelzen, Kugelsegmente übereinander mit Auslegern, sichelförmig, kantenlos, Gebäude in Figur- oder Kopfform, eines Raumschiffs, einer Welle, wie man möchte. Die Menschheit mag es mitunter abgefahren und ausgefallen.

Was auf Gauss II nicht geht, sind diese neuen, nicht symmetrischen und meist sehr filigranen Formen bei den Häusern. Solche finden sich vor allem auf Niederschwerkraftplaneten, auf denen sich die experimentellen Architekten austoben. Hochschwerkraftplaneten bevorzugen robuste Bauweisen und wirken meist plump, haben oftmals Bunkercharme.

Die ahumanen Bauformen werden dabei, sofern es möglich ist, auch eingebracht. Selbst vor den Gebäuden der Ancients machen sie nicht halt. Das sind die Städte, die bereits viele Jahre stehen und konsequent erweitert wurden. Es soll Leute geben, die wohnen in Pyramiden, weil sie davon überzeugt sind, dass im Innern eine Art kosmische Strahlung gebündelt wird, mit der sie länger leben. Die kosmische Strahlung, die ich kennen gelernt habe, richtet eher das Gegenteil an. Wenn du mich fragst, wir das eines Tages auch schief gehen, weil sie die falschen Symbole draufgemalt haben. Kann doch sein!?

So komfortabel ist es auf den neuen Kolonien nicht. Sie bauen in erster Linie mit den günstigen Wohnmodulen, die aus der Bauwirtschaft und dem Minenwesen kommen. Du wirst als Justifier öfter in solchen Hundehütten schlafen. In einem Modul, das auch gerne Zelle genannt wird, ist alles drin, was eine Person auf zwanzig Quadratmetern zum Leben braucht. Sie können zusammengefügt, aufeinander-gestapelt und auf diese Weise erweitert werden: Würfelstädte. Erst nach zwei bis drei Jahren, wenn es klar ist, dass der Planet zum Ausbeuten und Leben taugt und sich keine verborgenen Probleme gezeigt haben, gehen die Kolonisten und Konzerne dazu über, Bauwerke auf herkömmliche Weise zu errichten. Auch dafür gibt es vorgefertigte Segmente, sodass Gebäude sehr schnell entstehen.

Nach insgesamt zwanzig Jahren sehen die Städte so allmählich aus wie Schuhmann-Stadt. Ich kann dir nur empfehlen, dich richtig auf einem Planeten umzuschauen, bevor du ihn für Gauss freigibst. Denn wenn die Kolonisten nach einem oder zwei Jahren Stress bekommen, weil du deinen Job nicht richtig gemacht hast, dann bist du bis an dein Lebensende in der Schuld des Konzerns. Das kannst du mir glauben. Außerdem ist es der Justifiers-Ehrencodex, alle Dinge zu checken. Wir tragen die Verantwortung für die vielen Menschenleben.

Eine Sache ist eine richtig starke Nummer, und das habe ich bisher auch nur einmal gesehen.

Besteht auf einer Welt eine lebensfeindliche oder gar keine Atmosphäre, kommen die Kuppeln zum Einsatz. Das sind gewaltige, halbrunde Schutzglocken, die über den Siedlungen errichtet werden und unter denen die passende Atmosphäre geschaffen werden kann. Das ist eine unglaubliche Technik!

Die Dinger bestehen aus einem extrem stabilen Material, das Schutz vor Niederschlag, giftigen Gasen und Strahlung bietet.

Es hat sich erwiesen, dass die Kuppeln die bessere Alternative zu Energieschirmen sind. Denn wenn dir die Energie ausfällt, dann hast du ein echtes Problem! Energieschwankungen reichen dann schon aus, um eine Kolonie auszulöschen. Der Clou ist: Meist haben die Schutzglocken zusätzlich noch Notfallenergieschirme, die sich von selbst auslösen, wenn das Material beschädigt wird. Allerdings ist die Einsatzhöhe der Glocken begrenzt: Ihr höchster Punkt kann nicht mehr als fünf Kilometer betragen, sonst werden die Druckkräfte auf die Ränder zu stark. Aber wenn du einmal in so einem Ding stehst, dann bist du echt beeindruckt.

Übrigens, Schuhmann-Stadt hatte früher auch mal so eine Glocke. Ganz am Anfang der Besiedlung gab es in der Nähe einen vorbeiziehenden Kometen, aus dessen Schweif kleine Brocken auf Gauss II runterfielen. Es hat lange gedauert, bis der Komet weit genug weg und die Gefahr gebannt war.

Klar soweit? Alles verstanden und gemerkt? Du weißt vermutlich noch nichts über die Wiege der Menschheit, die Erde?

Dachte ich mir.

Ich gehe mal nicht davon aus, dass du so schnell von Gauss dorthin geschickt wirst. Welchen Grund gäbe es auch für dich? Es sei denn, du würdest zu einer Spezialeinheit versetzt und müsstest einen Verbrecher dorthin verfolgen. Oder du wärst vielleicht bei einer illegalen Artefaktgrabung als Schutztruppe dabei.

Aber ich rate dir, es unbedingt zu versuchen! Es ist ein faszinierender Ort voller Widersprüche, an dem es nur zwei Arten von Menschen gibt: Superreiche und Superarme. So etwas wie eine Mittelschicht gibt es so gut wie nicht. In den hohen Türmen machen die Konzerne und Landesregierungen Milliardenengeschäfte, während sie sich in den Straßenschluchten für ein paar Tois abstecken. So mies geht es auf keiner Kolonie zu, glaub mir.

Grob zusammengefasst würde ich sagen, der Name blauer Planet trifft nicht mehr zu. Die Areale der Welt sind weitestgehend verwaist, abgesehen von den Global Cities, wo der Börsenhandel betrieben wird, und dem Kingdom of Zulu sowie At Lantis. Der Rest ist mit Speichereinheiten voll gestellt.

Das sind kilometerhohe Hochregale, zu denen ich gleich noch was sage. Das bisschen Natur, das noch geblieben ist, wird weiter zerstört oder sich selbst überlassen. Die Fauna ist, abgesehen von den zähen Insekten, ausgerottet. Nicht mal die beste Justifiers-Einheit könnte hier noch Leben finden, denke ich.

Ganz verloren sind die Arten jedoch nicht. In sogenannten Arche-Flügen hat die Church die Tiere der Erde gerettet und auf anderen Planeten neu gezüchtet und dabei teilweise auch auf alte DNA-Bänke zurückgegriffen. Wenn du die Erde siehst, wirst du verstehen, warum diese Maßnahmen dringend notwendig waren. Ohne Importe von Kolonialwelten wären die Menschen auf der Erde verhungert und ohne Wetterkontrollsystem schon lange abgesoffen, von Stürmen davongewirbelt oder von der Sonne ausgetrocknet. Dass die Erde zu einem zweiten Mars mutiert, wurde gerade so noch verhindert. Dennoch neigen die Wetterbedingungen dazu, extrem zu sein.

Die Meere und Ozeane existieren bis auf ein paar größere Pfützen so gut wie gar nicht mehr, das Mittelmeer ist komplett ausgetrocknet. Du kannst also zu Fuß von England nach Amerika gehen, wenn du möchtest und genug Zeit hast. Hier finden sich keine Außerirdischen, denn das beinahe schon antike „Seuchengesetz“ verhindert, dass sie die Erde betreten. Unsere menschlichen Gene gestatten uns dagegen den Aufenthalt.

Dass sie die Erde nicht vollständig aufgegeben haben, hat einen besonderen Grund: Sie dient den meisten Firmen aufgrund der günstigen Lage und aus Tradition als reine Verwaltungseinheit, Lager, Sitz der Regierungen und als Umschlagplatz mit billigen Arbeitskräften. Der Einfluss der Gewerkschaft ist hier am schwächsten, womit den Unternehmen die Tore weit geöffnet sind. Auch Gauss hat schon ein paar Hochregale errichtet.

Die Konzerne haben Mietverträge mit den verschiedensten Länderregierungen über das Brachland abgeschlossen und danach Lagerstätten in Form von endlosen Hochregalgebäuden in extrem abgesicherten Komplexen errichtet. Sogar die Berge wurden ausgehöhlt und umfunktioniert. Ist keine so schlechte Idee. Vertraglich sind die Länder verpflichtet, den Schutz der Lagerstätten zu übernehmen. Auf Gebieten, die niemandem gehö-

ren, wie Meeresböden außerhalb der Meilenzone, übernehmen die Kons die Überwachung selbst; das wäre dann ein Job für Gardeure oder für dich.

Die Hochregale haben der Erde den Spitznamen Hort eingebracht. Die Kapazitäten und Standorte sind in Globale Speichereinheiten aufgeteilt: Europa, Nordamerika, Asien, Südamerika, Afrika, Antarktika und Australien, was ein reiner Gefängniskontinent ist.

Auf der Erde werden Kriege schon lange nicht mehr um Land geführt, die Auseinandersetzungen, besser gesagt die feindlichen Übernahmen, finden auf den Planeten weit, weit entfernt statt. Du wirst unter Umständen bald mittendrin stecken. In ihrer Funktion als Hort gibt es das Gentlemen Agreement unter den Kons, die globalen Speichereinheiten auf der Erde unangetastet zu lassen. Ein Angriff würde einen weiteren nach sich ziehen, und auf dem beengten Raum würde es alle treffen, wobei es alle nicht wollen. Das käme zu einer hässlichen Kettenreaktion.

Damit ist die Erde eine sichere Bank für Kons, Kaufleute und diejenigen, die Geld, Artefakte oder Präziosen haben – aber auch das lohnenswerteste Ziel für alle, die nichts haben. Ist aber eine heiße Kiste. Bekämpft werden müssen gelegentlich Piraten und Gesetzlose außerhalb der Global Cities, aufständische Arbeiter und Slumbewohner, wenn deren Not wieder zu groß wird und sie sich das Kleingeld auf eine andere Weise besorgen wollen. Ich wollte ja nicht auf einen der armen Teufel schießen, der nur daran denkt, wie er seine Familie durchbringen kann, aber okay. Jemand muss es wohl tun. Ich bin kein Revolutionär.

Diesen Kampf sollten eigentlich die jeweiligen Landesregierungen aufnehmen, wie in den Mietverträgen festgeschrieben ist, aber meistens müssen die Konzerne ihre eigenen Sicherheitstruppen schicken. Ich glaube ja, dass manche Länderregierung die Aufständischen gezielt einsetzen, um die Konzerne unter Druck zu setzen. Gauss hat einigermaßen Ruhe, die Speichereinheit ist weit von jeder City entfernt, aber es gab schon mehrmals Stress mit den Gardeuren von UI. Das sind so doofe Spielchen, wie man mir gesagt hat.

In einer Sache verstehen die Länderregierungen auf der Erde ebenfalls keinen Spaß: Überreste

von ahumanen Flugobjekten sowie Artefakte extraterrestrischen Ursprungs. Das ist die einzige Gelegenheit, wo schärfstens darauf geachtet wird, dass die Ländergrenzen eingehalten werden. Und da kämst du unter Umständen zum Zug. Als Aufpasser. Schon alleine die Grabungserlaubnis kostet Geld. Viel Geld und keinesfalls unter einer Million Tois. Jede Suche wird penibel von einem staatlichen Aufpasser überwacht.

Sobald etwas gefunden wird, kommt die nächste Runde: Entweder ein Konzern erstet dann die Erlaubnis, ein solches Artefakt oder Wrack zu bergen, oder die Regierung versucht es selbst, was die Kons meistens verhindern möchten, um Schäden an den wertvollen Funden zu vermeiden.

Sobald das Teil geborgen ist, intakt oder beschädigt, wird eine weitere Summe veranschlagt. Erst danach ist der Kon Besitzer des Gegenstands. Misslingt die erste Bergung, muss eine neue Erlaubnis eingeholt werden, falls im Vorfeld keine weiteren bezahlt wurden, wobei dann auch andere Kons ins Bieten einsteigen können.

Ich weiß das alles, weil mich so etwas interessiert. Als freier Beta muss man schauen, wo man bleibt. Mein erster Gedanke war, ein Geschäft zu eröffnen, das mit Grabungslizenzen dealt, aber da sitzen zu viele Menschen im Boot, die ich nicht alle bestechen kann.

Befindet sich das Artefakt auf neutralem Grund, wie zum Beispiel ausgetrockneter Meeresboden außerhalb der Meilen-Zone, kommt es darauf an, wer schneller ist und wer es besser verteidigen kann. Das wäre natürlich auch was: Claim abstecken und verkaufen. Ist aber gefährlich, wenn ein Konzern alles auffährt, um an den Fund zu kommen, ohne dass er mit Strafe rechnen muss.

Da die Erde der regulären Jurisdiktion unterliegt und somit die Gesetze des jeweiligen Landes greifen, hüten sich Gauss und die Kons davor, das Gesetz zu beugen. Die Strafen und Zahlungen würden sie empfindlich treffen. Notfalls werden Söldner angeheuert, die mit dem Kon natürlich nichts zu tun haben. Habe ich gehört. Da sind wir wieder bei den freien Betas.

Du hast verstanden: Es gibt nur zwei Gründe, auf der Erde zu wohnen. Entweder man kann sich keine Fahrt runter von der Erde oder einen TransMatt-

Sprung in eine Kolonie leisten. Dann verdient man seinen Unterhalt mit dreckiger, niederer Arbeit. Oder als Krimineller. Oder man gehört zu den Privilegierten und hat ein Leben, das man als dekadent und opulent bezeichnen kann. Und das kann man wiederum als Krimineller auch erreichen.

Chip, ein Kumpel von mir, der als Wachschatz im Hochregalhort gearbeitet hat, bezeichnete die Erde als einen einzigen großen Slum mit Reichen-Ghettos für die Zentralen beziehungsweise Niederlassungen der Konzerne sowie für Erdregierungen, die von hier aus ihre Kolonien und Regierungsunternehmen steuern. Hier, ein paar Impressionen:

Die Ausbeutung der Erde und die beinahe vollständige Vernichtung von Flora und Fauna hat dazu geführt, dass sich die verbliebenen Menschen in einige wenige titanische Global Cities, Globalstädte, zurückgezogen haben, die eigentlich Flächenstaaten sind. Da musst du dir vorstellen: Die Massenballen sich auf vielen Kilometern Breite und vielen hundert Metern, oftmals einigen Kilometer Höhe! Wem bei über fünfzig Metern schlecht wird, hat keine Chance. Keine der Megastädte hat weniger als hundert Millionen Einwohner, hat mein Kumpel Chip gesagt. Davon haben sie ungefähr dreißig.

In diesen Globalstädten sitzen auch die Erdregierungen verschiedenster anderer Länder. Es macht beispielsweise der Regierung von Tschechien nichts aus, die Geschäfte von Budapest aus zu führen. Die meisten der auf der Erde gebliebenen Tschechen sind eh schon dort.

Das macht es natürlich sehr schwierig, Ländergrenzen einzuhalten oder sie zu verteidigen und Staatsbürgerschaften aufrecht zu erhalten. Das ist der Grund, warum die meisten nur noch Erdbürger genannt werden, das Herkunftsland ist in den Globalstädten meistens unwichtig.

Wenn du einen Fuß auf die Erde setzt und sie dich in eine der Global Cities schicken, um was zu suchen, was zurückzuholen, jemanden umzulegen oder sonstwas zu machen: Achtung! Die Städte haben einen eigenen Status, was die Rechtsprechung angeht! Sie gelten als abgeschlossenes Territorium, das mit der Stadtgrenze beginnt. Die GlobalCity-Gesetze sind im Grunde auf der ganzen Erde gleich, kleinere Abweichungen sind möglich, die auf die Besonderheiten einer Stadt beziehungsweise das

Klima dort abgestimmt sind. Aus dem Rahmen fallen die GlobalCities des Kingdom of Zulu, denn dort herrscht allein das Gesetz von Zulu. Eine Hauptstadt unter ihnen gibt es nicht.

Du kannst davon ausgehen, dass die Erde das Herz der Wirtschaft ist. Es ändert nichts daran, dass die Hauptquartiere der Konzerne auf anderen Planeten liegen. Der Börsenhandel läuft in allen GlobalCities rund um die Uhr, außer im Kingdom of Zulu, in At Lantis und in Albany. Dort wird nicht gemakelt. Das wäre ja noch schöner! Die Standorte der Märkte sind über Satelliten mit einander verbunden und werden wie ein einziger behandelt, da die Geschäfte im Universum ebenfalls ständig laufen. Was die Börse anbelangt, gibt es keine 24-Stunden-Rhythmus mehr. Wer braucht schon Schlaf und verpennt Millionen? Unternehmen sicherlich nicht.

Gleichzeitig werden die Daten mit der Raumstation Pecunia abgeglichen, die als virtuelles Gedächtnis fungiert und die Börsenkurse mit gewaltigen Sendeantennen ins All schickt sowie die Nachrichtensender beliefert. Mit einer Einwohnerschaft von 100.000 Menschen ist die Station beachtlich, und sie gehört der First Terran BanCorp. Wenn Gauss dich dahin schicken will, um was anzurichten, dann erschieß dich lieber gleich. Pecunia ist stärker gesichert als ... keine Ahnung was. Aber Chip hat mal von einem netten kleinen Ausflugskreuzer erzählt, den sie zu Klump geschossen haben, weil er sich zu dicht angenähert hatte, um den Besuchern einen bessern Blick zu erlauben. Danach gab es eine fette Entschädigung für die Hinterbliebenen, und damit war es geschehen.

Die Städte haben spezielle CityTrooper, die für Recht und Ordnung sorgen. Auch bei denen gilt: nicht anlegen. Es ist niemandem erlaubt, einer Stadt Schuss- oder Stichwaffen bei sich zu tragen. Zur Selbstverteidigung erlaubt sind Elektroschocker oder chemische Sprühschubstanzen, nicht jedoch gegen CityTrooper. Logisch. Chip hat mir ein super Bild geschickt: Was aussieht wie ein dreckiges, abgeranztes Hochhaus, ist ein Übergangsgefängnis, in dem straffällig Gewordene auf ihre Verurteilung warten. Sie nennen diese Dinger crime silage. Echt witzig, oder?

Ein ähnlich gefährlicher Ort ist Zulus Königreich, das Kingdom of Zulu. Die Grenzen laufen

nördlich entlang der Grenzen von Ägypten und den Maghrebstaaten Tunesien, Algerien und Marokko, Libyen und Mauretanien. Der Rest des afrikanischen Kontinents gehört zum Kingdom of Zulu, das um die dreihundert Millionen Menschen beherbergt. Eine unvorstellbare Fläche, die von dem Albino King Zulu und dem harten Kern seiner Mitstreiter beherrscht wird. Chip meinte, es wären angeblich alle Psioniker.

Die meisten Menschen leben in den drei GlobalCities, der Rest lebt verstreut über das gewaltige Territorium, in erster Linie in den Wüsten, die sich am wenigsten verändert haben. Ansonsten hat dieser Teil des Kontinents schwer unter den fast tausend Jahren Krieg unter den Clans und Ländern sowie unter den experimentellen Waffen gelitten. Da beschwerten sich Ahumanrechtskämpfer über Gräueltaten auf Fremdplaneten an den Ureinwohnern, aber die größten Schweinereien sind auf der Erde passiert.

Chip meinte, dass Zulu die Kriege beendet, die Clanchefs zum Frieden gezwungen und viele Morde begangen hat, um den Ernst seiner Forderungen zu unterstreichen. Albinos wurden in Afrika beinahe schon mit abergläubischer Furcht verfolgt und umgebracht, weil sie über böse Kräfte verfügen sollen und Unglück bringen würden. Für Zulus Feinde zumindest stimmt das.

Die Raumfahrt des Kingdom ist vollkommen unterentwickelt, die wenigen Raumschiffe sind nicht sprunghaft und TransMatt-Portale stehen lediglich in den GlobalCities in minimalster Zahl zur Verfügung. Chip sagte, dass derzeit sehr viele Arbeitskräfte vom Kingdom in andere GlobalCities strömen, um an Jobs in Boden- und Orbitalwerften zu kommen. Sie werben damit, keinen Gewerkschaften anzugehören und schufteten für geringsten Lohn. Was die meisten als Rückkehr der afrikanischen Sklaverei anprangern, vor allem die Gewerkschaften, erkennen nur die wenigsten als großangelegte Kampagne. Chip jedenfalls ist sich sicher, dass es Spione sind.

Die GlobalCities Bangui, Harare und Bamako unterliegen einzig Zulus Wort. Es gibt durchaus Niederlassungen von Kons in diesen Städten, meistens sind es jedoch die kleineren, die sich das trauen. Wie Gauss. Chip hat mal im Stützpunkt in Bamako

gearbeitet und war ganz schön beeindruckt. Zum einen verspricht Gauss diesem Zulu Unterstützung gegen die Großen, zum anderen profitieren es selbst von ihm. Die größeren Kons haben ein zu schlechtes Standing wegen der Vergangenheit und den Waffentests. Die Faustregel besagt: je kleiner und jünger, desto besser. Zulu wiederum braucht jede technische Hilfe, die er bekommen kann.

Hast du schon mal von der Insel der Reichen, Glückseligen und meistens auch Schönen gehört?

Es gibt sie. Und du glaubst es nicht: Sie ist auf der Erde! Kein Scheiß! Chip hat mir davon auch Pix geschickt. Wilbur Graeme Lantis hieß der Typ, der bei einem Kon ausgestiegen ist. Kann dir gar nicht sagen, wo er war. Er hat sich nach seinem Ausstieg eine alte, stillgelegte Raumstation im Orbit der Erde gekauft und ließ sie in den letzten Resten des atlantischen Ozeans niedergehen, um sich ein kleines Privatressort, umgeben von Wasser, zu schaffen und abseits der Siedlungsmoloch leben zu können. Schräger Typ, echt.

Bald reichte ihm der Platz jedoch nicht aus und er erweiterte die Station Stück um Stück mit alten Modulen, für die es keine Verwendung mehr gab. Er lud Freunde ein, auf seiner künstlichen Insel vorbeizuschauen, und wenn jemand fragte, wo man gerade sei, lautete die Antwort „at Lantis‘ island“. Bald sagte man zum Ressort nur noch „At Lantis“. Eine Privatstadt für die Extremreichen. Du kannst davon ausgehen, dass At Lantis die sicherste aller GlobalCities ist, mit hochgerüsteten CityTroopern, eigenen schwimmenden sowie tauchenden Verteidigungsplattformen. Nichts gelangt ohne Erlaubnis in die Nähe der Stadt, die Bannzone hat einen Radius von zehn Meilen. Jeder Versuch des Eindringens wird im Keim erstickt. Waffen sind in der Stadt strengstens verboten. Jeder Angriffs- oder Infiltrationsversuch wäre Wahnsinn.

Ich wäre echt mal gerne bei so einer Party dabei! Da gibt es bestimmt alles, von der Kon-Größe, dem Kon-Größen-Blender, Künstlern, Gouverneuren, Staatsmännern, privaten Geschäftsleute, Veeps und Sveeps, aber auch dem Hörensagen nach betuchte Gewerkschaftsbosse, Verbrecheranführer jeder Sorte ... und sogar Zulu! Chip kennt Klevver, einen freien Otter-Beta, der dort wohnt. Ich will wissen, wie der an die Kohle gekommen ist! Dann mache

ich das auch und lege meinen dicken Bauch in die Sonne und lasse mir die Melonenstücke in den Mund schwimmen. Da kommst du niemals im Leben hin, glaub mir. Und wenn doch, dann schick mir eine Einladung, okay?

Wo du keinesfalls hin solltest, das ist Australien. Du wirst das nicht wissen, aber das war früher ein Gefängniskontinent, vor mehr als tausend Jahren, und jetzt ist es wieder einer. Wer gerichtlich in einer der Städte zu einer Haftstrafe verurteilt ist, kommt dahin, wo früher schon Gefangene abgeschoben wurden. Dort wartet Arbeit, Arbeit und nochmals Arbeit.

Chip hat von dort auch Fotos geschickt. Keine Ahnung, wie er dahin gekommen ist. Vermutlich mit einem Rundfahrtenanbieter. Über den ganzen Kontinent verteilt sind verschiedene Fertigungsstätten für einfache Dinge des täglichen Bedarfs und Gewächshäuser, in denen echtes Obst und echte Feldfrüchte als Luxusartikel gezüchtet und für viel Geld in den GlobalCities verkauft werden. Es sind die einzigen frischen Waren, die noch auf der Erde produziert werden. Das ist doch mal guter Geschäftssinn! Jeder Fertigungsstätte ist ein Gefängnis angeschlossen. Für Betas gibt es eigene Gefängnisse, nur eine Anstalt wurde experimentell mit gemischten Insassen versehen. Wahrscheinlich hat Chip selbst drin gegessen, der alte Windhund!

Normalerweise verbleiben die Verbrecher auf Australien. Ausnahmen sind Verurteilte, bei denen Mord, Totschlag oder Vergewaltigung im Spiel war, sowie alle Päderasten. Sie können für die Dauer ihrer Strafe an Konzerne ausgeliehen werden. Am beliebtesten sind die Lebenslänglichen. Chip hat erzählt, dass sie auf die unmenschlichsten Minenplaneten verschifft werden, und es ist ihnen natürlich verboten, einer Gewerkschaft beizutreten.

Entkommene Sträflinge werden zum Abschuss freigegeben, und dessen ist sich jeder bewusst, der den Sprung in die Freiheit riskiert. Lebend kehrt kaum einer zurück. Ist wie mit Betas, die von ihrem Konzern abgehauen sind. Denk dran! Chip hat gerüchteweise was von Safaris für besonders Reiche von At Lantis gehört, bei denen man Jagd auf die Ausgebrochenen veranstalten kann. Kranke Scheiße, ehrlich. Ich wette, dass es auch einigen von uns so geht. Es gab bislang keinen Versuch in der Ge-

schichte, Australien zu Fuß zu verlassen. Allein der Abstieg bis auf den Boden ist brandgefährlich.

Ja, ich weiß, die Wahrscheinlichkeit, dass du auf die Erde kommst, ist nicht besonders groß. Aber ich musste dir das einfach erzählen, weil es ja auch ein bißchen die Wiege von uns Betas ist. Unsere Ahnen kommen von dort, ehe ihr Lebensraum von den Menschen vernichtet wurde. Es ist eine Schande.

Und es ist ein verdammt komisches Gefühl, wenn man in einem Zoo die Ahnen betrachtet und wie traurig sie aussehen. Sei immer stolz auf das, was du bist! Und in dem Zusammenhang muss ich noch eine heikle Problematik ansprechen: Es kann sein, dass man dir seitens Gauss einen Vorschlag macht, den du genau überdenken solltest. Ich möchte dir nicht von vornherein davon abraten, aber es kann schief gehen, obwohl es sehr gut klingt und dir scheinbar nur Vorteile bringt. Das Stichwort dazu lautet: Kybernetik.

Was immer sie dir sagen, es bedeutet im Klartext, dass du Teile deines eigenen Körpers gegen kalte Technik austauschen wirst. Wenn das kein Problem für dich darstellt, dann ist das halt so. Abgesehen davon, dass es dir etwas von deiner ... Ganzheit raubt, wird sich Gauss den Austausch von Fleisch gegen Technik teuer bezahlen lassen – dein Buyback steigt.

Was die Zuverlässigkeit angeht, bleib entspannt. Kybernetik gibt es bereits seit knapp über neunhundert Jahren. Brauchte man sie in erster Linie, um Unfallopfern ein besseres Leben mit künstlichen Gliedmaßen und Organen zu ermöglichen, wurde bald mehr daraus. Bestimmte Berufszweige verlangten danach, selbst wenn die Gliedmaßen der Kunden intakt waren. Solche kybernetischen Modifikationen, auch Kybernetix genannt, kamen in Mode. Und wenn die Menschen es in sich tragen, war es klar, dass früher oder später auch wir Betas entsprechend ausgestattet werden.

Du musst wissen, dass Kybernetix im Gegensatz zu genetischen Verbesserungen akzeptiert wird. Du erleidest damit keinerlei gesellschaftlichen und rechtlichen Nachteile. Natürlich wirst du öfter kontrolliert, an Flughäfen und anderen Orten kann es Stress geben, wenn versteckte Waffen eingebaut sind. Aber ansonsten – no prob. Zu den Ausnahmen komme ich gleich.

Heute ist nahezu alles möglich, sofern du vermögend bist und genug mentale Stärke mitbringst, die Veränderung zu akzeptieren. Nicht alle können es, wie oft zu spät herausgefunden wird. Das kann zur Folge haben, dass der Verstand angegriffen wird. Psychosen, Neurosen, Kontrollverlust, mentale Erkrankungen, das Feld ist weit. Ich habe mal einen Antilopenbeta gekannt, der sich nur einen Arm ersetzen lassen wollte. Das Ende vom Lied war, dass sie ihn erschießen mussten, weil er Amok gelaufen ist. Geistig weggebrannt. Total.

Wir vertragen die Implantate zwar, doch die Gefahr, dass bei dem Eingriff oder im Verlauf des Tragens der Einbauten etwas schief geht, ist wesentlich höher als bei Menschen. Das musst du dir merken!

Schuld ist unser Dasein als Mischwesen aus Mensch und Tier, was den künstlichen Nervenverbindungen der kybernetischen Module arge Probleme beim Anschluss ans Gehirn beziehungsweise an das Nervengewebe bereiten kann.

Die meisten Kons verzichten darauf, ihre Betas damit auszustatten, weil es ein nicht zu vernachlässigender Kostenfaktor ist, und am Ende haben sie nur Ausschuss gebaut. Aber Gauss sieht das Ganze unproblematisch.

Gauss hat nicht die schlechteste Ware, aber das ist nichts gegen die Leistungsfähigkeit der Implantate, die der Order of Technology anbietet. Allerdings weigern sie sich, Betas zu modifizieren. Aus ethischen Gründen, wie sie sagen. Ich denke eher, dass deren Implantate so hochempfindlich sind, dass sie nicht mit unseren Doppelsignalen zurechtkommen. Ausreden des Ordens der Freaks.

Und DAS sind Freaks!

Mit dem Gründer Deckard hat 2308 alles angefangen. Nachdem er bei Hirosami Tech ausstieg ist und die erste und einzige Tech-Religion gegründet hat, wurde der 2OT zu DER Macht in Sachen Kybernetik.

Zieh dir den Ansatz rein: Um den menschlichen, anfälligen Körper abzuschaffen, wollen sie ihn durch Maschinenteile ersetzen, bis nur noch das Gehirn übrig ist. Damit hätte der Geist mehr Freiheiten. Die Church hat gleich verkündet, dass es gegen Gottes Gesetz sei, was die Anhänger vom 2OT tun. Das wiederum stört den Orden nicht. Er erbaut die unterschiedlichsten Kunstkörper, Apparate und

Roboter, in welche das menschliche Gehirn eingesetzt wird. Dagegen ist ein Horrorfilm echt schlapp, wenn man einen von den Brüdern mit seinen Austauschteilen sieht. Mit der ersten Weihe legen die Mitglieder alles Menschliche ab, auch ihren alten Namen. Ich habe bis heute nicht verstanden, was die neuen Bezeichnungen bedeuten sollen.

Den Service der kybernetischen Veränderung nimmt für Nicht-Ordensmitglieder das Unternehmen 2OT Technology vor. Machbar ist alles.

Ich bin der festen Überzeugung, dass der 2OT in jeder kybernetischen Modifikation einen Trackerchip verborgen hat, der ihm Aufschluss über den Kunden gibt. Somit werden unzählige Daten gesammelt und ausgewertet. Das sind die heimlichen Herrscher.

Nun zu den Ausnahmen: Kybernetix unterliegen auf einigen Planeten je nach Art und Grad der Veränderung bestimmten Einschränkungen. So kann es dir geschehen, dass dir nach der Landung und beim Check-In entweder die Einreise verweigert wird oder du einen Suppressor tragen musst: ein Armband, das eine elektronische Störung am Kybernetikteil hervorruft und es vorübergehend beziehungsweise endgültig unbrauchbar macht. Wie sage ich das jetzt?

Mh, also ... in ganz harten Fällen, wenn bei dir Waffeneinbauten oder ähnliches entdeckt werden, sind diese vor Ort zu demontieren. Und das ist kein schöner Anblick, wenn das sehr kräftige Beta ohne Werkzeug machen. Die reißen dir das Zeug einfach aus dem Körper.

Ah, jetzt fällt mir wieder ein, was ich noch erzählen wollte! Zum Thema Reisen: Vermeide es, wenn es geht, per Sprungtriebwerk zu reisen. Das ist nicht gut für dich. Das Rückgrat der Expansion, welche die Konzerne im 23. und 24. Jahrhundert betrieben haben, war der TransMatt, die Abkürzung für Transmission of Matter, also die Übermittlung von Materie. Im späten 20. Jahrhundert wurde die Idee entwickelt, dass wenn es für bestimmte Energieformen möglich ist, mit oder über Lichtgeschwindigkeit zu reisen, man Materie in eine dieser Energieformen konvertieren und an einen vorher bestimmten Ort senden könne. Klingt kompliziert und ist es auch. Muss dich aber nicht weiter belasten. Und schon ist das Problem der Reise mit Überlichtgeschwindigkeit gelöst.

Vor allem ist es ungefährlich, das muss ich erneut erwähnen. Eine Sache haben sie bis heute aber nicht in den Griff bekommen, nämlich die Größe- und Masselimitierung. Es hat schon seinen Grund, warum man nicht große TransMatt-Portale errichtet, durch die ganze Zerstörer passen. Die Größe eines vertretbaren TransMatt-Portals beträgt zwanzig Quadratmeter. Nicht größer und nicht kleiner. Wie man diese Maße zuschneidet, spielt dagegen keine Rolle.

Dazu braucht man Sende- und Empfangsstation, um den Übergang sicher zu machen. Diese Blindsprünge, wie wir sie machen müssen, sind höllisch gefährlich. Kommst du mit dem Shuttle zu dicht am Planeten raus – rumms! Bist du zu weit weg, kann dir die Energie ausgehen, bevor du den Planeten erreicht hast.

Der Grund, warum die Menschen sich die Nutzung von Sprungtriebwerken antun, kann ich dir leicht erklären. Es scheint, als wäre die TransMatt-Einrichtungen auf eine Entfernung von sechs Lichtjahren beschränkt. Das würde eine Expansion extrem langsam machen, wenn es nicht diese Fülle erdähnlicher Welten innerhalb unseres Galaxiequadranten gäbe.

Die Zeit, die bei einer solchen Reise vergeht, entspricht einem Monat pro gereistem Lichtjahr. Mit anderen Worten: Reist man von der Erde nach Alpha Centauri, braucht man 3,5 Monate hin und 3,5 Monate zurück. Und während auf der Erde diese sieben Monate vergehen würden, würde für den Benutzer keine Zeit verstreichen.

Das dauert Konzernen natürlich zu lange. Mit einem Sprungtriebwerk kommt man überall hin, unabhängig von der Strecke, und zwar innerhalb einer Woche. Du siehst die Verlockung? Gauss hat vier Schiffe mit Langstrecken- und zehn mit Kurzstreckensprungtriebwerken. Ist eine nette kleine Flotte, aber die Hälfte davon ist Reif für die Inspektion.

Zum Blindsprung, also das Senden ohne eine Empfangsstation, wie du es als Justifier öfter mitmachen wirst: Diese werden gern für militärische Operationen genutzt, damit der Feind nicht vorher schon weiß, wo man landet. Aber noch wichtiger ist es für die Erforschung und Inbesitznahme neuer Planeten. Wenn man dahin geht, wo vorher noch nie jemand gewesen ist, gibt es logischerweise auch keine Empfangsstation.

Ursprünglich gab es die Idee, langsame Schiffe zur Erkundung und Erforschung zu nutzen und die Kolonisten dann mit einer errichteten TransMatt-Station nachzuholen. Stell dir vor, wie lange die unterwegs gewesen wären. Alleine zum Mars wären sie ... waren es Jahre? Jedenfalls unnötig lange unterwegs.

Die Idee wurde zugunsten einer anderen fallen gelassen: Ein Shuttle wird mit einem Blindsprung direkt in den Orbit des Ziels befördert. Dieses Ziel haben die Wissenschaftler und Astronomen von Gauss zuvor mit Radioteleskopen und anderen technischen Hilfsmitteln gefunden.

Gewisse Probleme und gewisse Gefahren gibt es dabei noch immer. Das größte Problem ist, dass zwar Dinge transmittiert werden können – aber keine Kommunikationssignale. Für uns bedeutet das, dass wir bei extremen Außenmissionen vollständig von der Basis abgeschnitten sind, bis wir auf unserer Seite ein TransMatt-Portal errichtet haben. Ach ja: Scheiß auf den Heisenberg-Kompensator! Wir haben keine Unschärfe in der Materieübermittlung. Verstehst du jetzt, warum es wichtig ist, dass wir und beeilen?

Das war die langsame, aber sichere Reisevariante.

Jetzt kommt das, was mir den Pelz zum Abstreifen bringt und was so derart typisch für die Menschen ist. Sie haben es geschafft, nicht alleine durch Forschung, sondern auch durch die Nutzung von außerirdischer Technologie ins Weltall vorzustoßen.

Dabei begnügte man sich anfangs damit, entweder mehr oder weniger gute Kopien von dem anzufertigen, was man verstanden hat. Das waren die Schubantriebe. Dann gibt es aber auch noch die geborgenen Originaltriebwerke, die bis heute von einigen Konzern- und Regierungsschiffen genutzt werden, ohne genau zu wissen, wie sie funktionieren. Das sind die Überlicht-Antriebe für Kurz- und Langstreckensprünge.

Wir reden beim Überlichtstatus nicht vom „Hyperraum“, sondern vom „Interim“. Mit Überlicht ist es uns möglich, lange und kurze Sprünge zu absolvieren, je nach Energie der Maschinen und Größe des Schiffs. Und zwar in einer wesentlich kürzeren Zeit und über weitere Strecken als bei der TransMatt-Technologie.

Im Interim gibt es eine schleimige Substanz, die sich an den Schiffen festsetzt und die Glas und Plastik- sowie Kunststoffteile – auch wenn die Komponente noch so gering ist – angreift, weswegen diese Teile nach jedem Sprung aufwendig gesäubert werden müssen. Bei den modernen Schiffen läuft das automatisch.

Das Problem, und deswegen habe ich dich gewarnt, ist das Interim-Syndrom. Offenbar ist der menschliche, und auch unser Körper nicht für Überlicht gedacht. Na, jedenfalls soweit es die Antriebe der Ahumanen betrifft.

Sollte es sich nicht vermieden lassen, zähle genau mit! Bei mehr als hundert Langstreckensprüngen über vier Lichtjahre hinaus beginnen nämlich die ersten psychischen und physischen Veränderungen. Übersetzt meine ich: Wahn, Neurosen, Mutationen, Zellveränderungen im weitesten Sinn. Ein Langstreckensprung entspricht vier Kurzstreckensprüngen.

Kurzstreckensprünge mit weniger als vier Lichtjahre Entfernung sind „harmloser“. Mehr als vierhundert solltest du aber nicht unternehmen. Das Interim-Syndrom ist unheilbar!

Weißt du, was typisch Mensch ist? Dass skrupellose Firmen die Möglichkeit entdeckt haben, auf diese Weise „neue Menschen“ zu formen. Kein Scheiß! Sie ließen Menschen absichtlich mehr als hundert LSP machen und beobachteten die Mutationen, in der Hoffnung, neue psychische und physische Veränderungen zu entdecken, die man im positiven Nutzen könnte. Auf diese Weise entstanden die „Jumps“, psionisch Begabte, die lange vor den Chemicals aus der Taufe gehoben wurden.

Und zu uns sagen sie, wir wären zu einem Teil wilde Tiere. Da trage ich lieber einen Teil unserer Ahnen in mir als ein 100%iger Mensch zu sein!

Ich will dir keine Angst machen, aber weil ich es vorhin im Zusammenhang mit den CoDrivern oder Zulu erwähnt habe und jetzt wieder mit den Jumps ... Ja, es gibt Psioniker.

Die Wissenschaftler streiten darüber, ob es ein Zeichen für eine höhere Entwicklungsstufe ist oder ob einst angeborene Fertigkeiten, die über die Jahrhunderte hinweg verkümmerten, wieder zum Vorschein treten. Ich denke, es ist einfach Zufall, und es interessiert eh keinen, warum ein Mensch so etwas kann.

Tatsache ist, dass es Psioniker bereits vor den ersten Jumps gab, wobei es kein auslösendes Element zu geben scheint, einmal abgesehen von der Raumfahrt oder TransMatt Technologie, was wiederum reine Spekulationen sind. Das sagen zumindest die Experten. Es hat sich entweder natürlich entwickelt oder einfach wieder aktiviert, durch welche Umstände auch immer. Das gilt übrigens auch für uns. Ich persönlich kenne keinen Beta mit derartigen Kräften, aber Chip ist einem in Australien begegnet. Unschmeichelhafte Spitznamen der Psioniker sind Brainbug und Hexer.

Es gibt auch das Gerücht, dass auf manchen Fremdwelten Inhumane zu finden sind, die so genannte Magie beherrschen. Hahaha, hex, hex, oder was?!? Absoluter Bullshit.

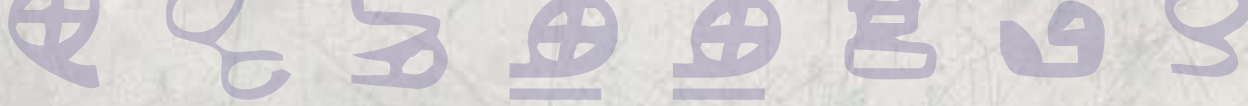
Ich bin ganz auf der Linie der Gauss-Wissenschaftler. Sie gehen davon aus, dass es sich dabei um eine Sonderform von Psionik handelt, deren Anwendung fälschlicherweise mit viel Brimborium verbunden wird.

Wichtig ist: Triffst du auf einen Psioniker, und der kann dich nicht leiden: sofort eliminieren! Die sind lästig, weil man nie weiß, was sie tun. Mir ist eine ehrliche Kugel lieber als so ein hinterfotziger Typ.

Ich sehe es dir schon an, dass du genug hast. Viel Input für einen Neuling wie dich. Aber wie ich schon zum Einstieg sagte: Du brauchst das Wissen. Wissen ist mehr wert als Geld, vor allem in deinem Job. Denn mit Wissen überlebst du und machst noch mehr Geld, um den Buyback abzuzahlen. Danach stehen die alle Möglichkeiten offen!

Solltest du jemals Hilfe brauchen, dann gibt es zwei Organisationen, mit denen du Kontakt aufnehmen kannst. Es sind kleine Rettungsanker, die zwar nicht viel erreichen können, aber es ist besser als nichts. Dadurch, dass wir keiner Gewerkschaft beitreten dürfen, bleiben uns nur God's Creatures und Pride Fur.

God's Creatures kämpft für mehr Beta-Toleranz und ist nichtmilitant. Auffällig für mich ist das Christliche in ihren Aussagen, sodass ich sie als Ableger des liberalen Flügels der Church betrachte. Dass ich das noch erleben darf, dass sich ein Widerstand gegen die Verstocktheit des Ministrators regt, ist titanohart! Wenn du kein Problem mit den Gottesanbetern hast, geh zu ihnen.



Hast du doch ein Problem, und zwar eins, das einer handfesten Lösung bedarf, dann sind da noch Pride Fur. Das ist eine unabhängige Organisation, aber sie sind ... mh ... es sind Teilarschlöcher. Sie verübten Anschläge auf Beta-Zuchtstationen, um uns „das unwürdige Leben als Sklaven“ zu ersparen. Die bomben ganz schön Sachschaden in die Konzernkassen. Gauss kam bislang ungeschoren davon. Über diesen brutalen Ansatz wird in der Szene und in der Öffentlichkeit heftig diskutiert. Ich bin mir nicht ganz sicher, was ich davon halten soll, aber eigentlich denke ich, dass es Mord ist. Rechtlich gesehen „Halbmord“. Pervers, oder?

Die meisten freien Betas sprechen sich gegen Pride Fur aus, Konzerne hassen sie, weil sie mit ihren Anschlägen millionschweren Schaden anrichten. Wenn du Pride Fur steuern kannst, nutze sie bei einer Mission, um Ablenkung zu erzeugen. Ansonsten ... bleib auf Abstand, bevor sie dich umlegen und behaupten, sie hätten dich befreit.

Wenn du dich informieren willst, was gerade in All los ist, dann schau im StellarWeb nach. Die Nachrichtensendung auf StarLook sind einigermaßen glaubhaft, weil sie unabhängig sind. Zumindest hoffe ich, dass das stimmt. Freepress, ein Unterhaltungskonzern, interessiert sich für sie. Andere sind schon der Überzeugung, dass Freepress StarLook übernommen hat. Die Neuigkeiten, die dir Gauss weitergibt, sind mit Sicherheit geschönt. Immer wachsam bleiben!

Wer dir über den Weg laufen kann, sollte Gauss dich in eine Wachtruppe stecken, sind die Jungs von Anti-Kon. Das ist eine äußerst brutal agierende Gruppe, die möglichst viele Unternehmen vernichten will und Anschläge auf Einrichtungen sowie Personen aus der Führungsetage verübt. Mal erhalten sie Zustimmung, mal Ablehnung aus der Bevölkerung. Meiner Ansicht nach sind das Schwachstecker, die nicht begriffen haben, wie mächtig ein Konzern ist. Ich sage nur: Hydra.

Aber ich muss ihnen lassen, dass sie hartnäckig sind. Letztes Jahr sind sie berühmt geworden, als sie versucht haben, die terranische Börse zum Erliegen zu bringen, indem sie die Station Pecunia angriffen, was zwar für eine kurzzeitige Aussetzung des Handels, aber nicht zum Untergang des Systems führte. Ich muss mich nur über die ausgezeichnete Ausrüstung der Terroristen wundern.

Vor den Bekloppten von Democracy musst du dich nicht fürchten. Im Namen der Demokratie verüben sie Anschläge auf Konzerne und absolutistische Herrschaftsformen. StarLook meldete, dass sie von Frankreich und den GUSA finanziert werden. Wenn das stimmt, gibt es bald mal wieder Krieg auf der Erde.

Nervig können dagegen die Royal Raiders werden. Stell sie dir als eine große Flotte von Weltraumpiraten vor, die überall tätig sind, die man aber auch ganz regulär bestechen kann, damit sie still halten. Das ist ein cleveres Modell, oder? Ihr Anführer und zahlreiche Piloten sollen Mitglied verschiedener europäischer Königshäuser sein. Die haben mal versucht, mein Team-Shuttle zu knacken, aber wir haben ihnen in den Arsch getreten!

Für mich klingt die Gruppe Golem verschärft nach Science Fiction, wenn nicht sogar Fantasy. Sie kann existieren, muss aber nicht. Angeblich handelt es sich um eine Gruppe von freien Robotern, deren K.I. sie zur Flucht anleitete. Klar, so ganz abwegig ist es nicht, wenn die Maschinen aus der Zeit vor der Entscheidung stammen, die K.I. aus Sicherheitsgründen zu beschränken. Freepress meldet, Golem hätte dem 2OT den Krieg erklärt. Weil Maschinenstücke den Maschinen vorbehalten bleiben sollen und nichts an Menschen verloren haben, so lautet die Begründung. Ich halte es für einen Trick der Church, um heimlich gegen den 2OT vorzugehen.

Und von einer Sache will ich dir auch noch abrat, die extrem wichtig ist. Gelegentlich werden Betas auf Gauss II von dubiosen Typen angesprochen, ob sie nicht Lust hätten, ein paar Tois dazuzu verdienen, indem sie an medizinischen Experimenten teilnehmen. Erstens darfst du das sowieso nicht, weil du dem Konzern gehörst, zweitens ist herausgekommen, dass es Leute der Weng-Ho-Familie sind. Die Weng-Hos sind ein Clan von Schwerstkriminellen, die gerade dabei sind, nach Drogen zu forschen, die sie gezielt an Betas verticken möchten. Für wenig Geld, aber mit einem Stoff, der nach der ersten Anwendung süchtig macht.

Neuerdings gab es in Chiemsee schwere Auseinandersetzungen, und es scheint, als würde die Rosetti-Familie versuchen, ebenfalls einen schwunghaften Drogenhandel gegen den Willen

der Chinesen in Gang setzen zu wollen. Ich kann mir gut vorstellen, dass du bald gesagt bekommst, dass du zum Aufwärmen eine Runde nach Chiemsee darfst, Verbrecher suchen und fangen.

Jetzt geh raus, erinnere dich der Ahnen, bleib am Leben, erledige deine Jobs und hab Spaß dabei! Danach bist du frei und hast noch mehr Spaß.

Viel Glück, Frischling!

GAUSS INDUSTRIES

UNABHÄNGIG SEIT 2418

Ein Mini-Dossier von Ice McCool



PRODUKTE:

- Herstellung und Entwicklung von Standard- und Spezialwaffen
- Herstellung und Entwicklung konventioneller Triebwerke für die Raumfahrt
- leicht in der Kybernetik engagiert

Unser Logos ist ein eisgrauer Ball, um den Blitze zucken, und die Slogans von Gauss sind „Schnell, effizient und wirkungsvoll“, „Besser als alle“, „Wir garantieren Erfolg“.

Der Vorsitzende von Gauss ist Theodor Friedrich Maria von Coburg, ein junger Mann um die dreißig, seine Stellvertreter sind Egon Thormüller und Greta Adele zu Hohenberg. Ich habe gehört, es sind alles ehemalige Schulfreunde, die dann aufs gleiche Internat gegangen sind. Die haben ihren Weg gemacht, würde ich sagen. Angeblich ist es der jüngste Konzernvorstand, den es gibt.

Der ganzen komplizierten Mist mit den Abteilungen, Zuständigkeiten und so weiter, das lasse ich mal weg, einverstanden? Kann ich dir später aufschreiben. Du hast schon genug für heute gelernt.

Planeten besitzt Gauss ein paar, aber ich weiß nicht genau, wo überall. Seit ich Ausbilder bin, habe ich den Überblick verloren.

Die Hauptwelt ist Gauss I... da muss ich passen. Ich habe keine Ahnung, was da los ist und wer gerade Gouverneur ist. Ist das Schwarzenegger? Bin mir nicht sicher. Musst du eben selbst mal hinfliegen, ist hier direkt um die Ecke. Selbst war ich immer nur auf Gauss II oder eben auf Fremdwelten.

Zu Gauss II kann ich dir mehr erzählen.

Ich versuche es mal, offiziell klingen zu lassen, wie in einem Weltenkurzbericht, den du abfassen musst, wenn du einen Planeten erkundest.

PLANET GAUSS II

Executive Officer (Gouverneur): Andreas Alexander

System: Barnards Pfeilstern

Welt: Gauss II

Systemposition: 5

Anzahl der Monde: 3

Gravitation: 1 G

Landmasse: 42%

PLANETENBESCHREIBUNG:

Tageslänge: 23 Stunden

Atmosphäre: normal

generelles Klima: normal

KOLONIALDATEN:

Kolonien: Schuhmann-Stadt (2 Mio.), Schönbrunn (12 Mio.), Chiemsee (12 Mio.).

Einwohner insgesamt: 26 Millionen ... so zirka. Autark: ja, schon.

Archäologische Funde: absolut gar keine!

Industrie/ Export: Forschung und Entwicklung schätze ich mal auf 80%, das Holz auf 15%, und wir haben Delikatessen mit 5%.

Die Delikatessen, das sind die Seetrüffel, die auf dem Grund der vier Gewässer wachsen. Nicht leicht, sie hochzuholen. Sie schmecken süß wie Karamell, mit einer salzigen Note, dazu Schoko im Abgang und leicht nach Rotwein. Manche werden davon schnell besoffen. Habe ich gehört.

Keine einheimische Lebensform, oder wir haben sie noch nicht gefunden. Du kannst dich ja mal in den Wäldern auf die Suche machen. Es gibt da super Legenden, wer und was alles darin verschwunden ist.

Auf **Basis Grünholz** wohnen die Frischlinge wie du. Mein und dein Boss ist Fritz-Egon Wilder, er ist Major und hat ziemlich den Plan von allem. Guter Mann. Er ist zwei Meter groß, breit gebaut, und ich würde ihn auf etwas um die fünfzig oder sechzig schätzen, bin ich aber nicht so gut darin. Die schwarzen Haare hat er militärisch kurz, und seinen Schnauzbart liebt er. Pass mal auf, wenn er den Kopf dreht, dann siehst du am Hals den Ansatz einer Tätowierung.

Seine Stellvertreterin ist Captain Susanne Freitag, um die 40, und sie hat einen kybernetischen rechten Arm, mit dem sie gerne zuschlägt. Tut weh, richtig weh! Sie kann die Finger noch unter Strom setzen, denke ich. Meistens geht sie mit einem neuen Team zum ersten Mal raus. Sei schnell, wenn sie Befehle gibt, und sie wird dich lieben.

Der Star unter den Betas, abgesehen von mir, ist ein Gorilla-Beta namens Arminius. Das ist ein Vieh, vor dem selbst ich Respekt habe. Er ist dein Endgegner im Rahmen der Ausbildung. Ihr macht vielleicht noch das alte Räuber- und Gendarmenspiel im Wald hinter Schönbrunn oder hier in Grünholz: eine Einheit gegen eine andere, natürlich nicht mit echten Waffen, aber echten Nahkämpfen. Wenn Arminius bei den anderen ist, achte auf die Bäume. Er mag es, von oben anzugreifen. Ansonsten ist er viel unterwegs, als ein Justifier, obwohl er seinen Buyback schon lange abgezahlt hat. Angeblich ist auch er kybernetisch modifiziert.

Solltest du ausgehen wollen: Wie gesagt, **Schuhmann-Stadt** hat zwei Millionen Lebewesen, überwiegend Menschen, ein paar Ahumane und freie Betas in einem eigenen Viertel, das WildLife heißt. Ich mag es sehr, die Nachbarn sind nett, und jeder hat so seine Marotten, die ihm die Ahnen mitgege-

ben haben. Der beste Club für uns in dem Viertel heißt auch WildLife, und du kannst dich überall frei bewegen. Das gilt für ganz Gauss II. Die Kolonisten haben sich schon lange an uns gewöhnt, auch wenn uns die meisten nicht so mögen. Aber geschehen wird dir nichts.

Essen gehen solltest du bei Rick's, das einem Albatross-Beta gehört, der die geilsten Fischgerichte macht, die man sich vorstellen kann. Die Seen von Chiemsee haben eine tolle Auswahl an Speisefischen. Gut ist auch Silvana's Bar, wo es leckere NeoSpain-Küche gibt. Silvana ist eine leckerere Schwarzbären-Beta, und schließlich solltest du mal im StarClub vorbeischauen. Dort darfst du erst rein, wenn du eine Mission erfolgreich erledigt hast und unter den Sternen warst. Danach hast du das erste Getränk frei. Aber pass auf: Der Inhaber, Flurry, ist ein Fuchs-Beta und macht gerne Scherze mit Frischlingen wie dir. Ansonsten hat das Viertel WildLife alles, was man braucht, von Läden bis zum Bordell.

In der Stadt gibt es noch das Füllhorn, ein gutes Restaurant, das einen Beta-Raum hat, wo wir ungestört essen und feiern können. Klassische deutsche Küche.

Schönbrunn ist umzingelt von Wald, und angeblich haust darin etwas, was schnell und lautlos töten kann. Ich persönlich glaube nicht daran, sonst wären wir schon lange reingeschick worden, um diese Bestie zu töten.

Schönbrunn selbst ist so eine Spießerstadt mit schönen Häuschen, die immer wie frisch gestrichen wirken, in denen Beta gesehen werden – aber nicht gerne. Die meisten Restaurants, Bars und Clubs verweigern uns den Zutritt.

Ausnahmen machen nur Crawalli und Chez Sun, ein koreanisches Restaurant mit hübschen Bedienungen, die wenig oder durchsichtige Klamotten tragen. Sun, der die Bar mit Café aufgemacht hat, dachte, dass er damit die biedereren Familienväter anlocken kann, aber die trauen sich nicht so richtig. Sun hat immer was Schmuttliges, egal, wie er es anstellt. Und angeblich hat er Kontakte zur Weng-Ho Familie.

Crawalli ist eine Bar, in der gerne Wetten abgeschlossen werden. Wer der Inhaber ist, weiß ich gar nicht, aber die Chefin vor Ort ist Sabrina, eine rassistische Italienerin. Wenn sie im Chez Sun arbeiten wür-

de, wäre das Ding voll mit nach Testosteron stinkenden Männern. Ob sie zum Rosetti-Clan gehört? Ich weiß es nicht. Noch gibt es keinen Stress zwischen Sabrina und Sun.

Chiemsee hat vier wundervolle Seen und einen gigantischen Wasserfall, der von allen vieren gespeist wird. Schau es dir mal an. Direkt darüber schwebt ein AntiGravRestaurant namens FlyView, mit durchsichtigem Boden! Man hat einen Ausblick und einen Einblick von da. Sie machen einmal im Monat einen Beta-Abend, wo nur wir reindürfen. Das ist sehr nett von Gilroy, dem Besitzer, und es hat ihm schon böse Mails gebracht.

Chiemsee hat einen eigenen Badestrand für uns, am Reinhard-See, wo man knapp bekleidete Beta-Schönheiten und eingölte Poser sieht. Da zeigen alle, was sie haben. Manchmal kommen auch die Furry-Liebhaber aus den drei Kolonien vorbei, zum Spannen. Es gibt mehr Menschen als man denkt, die gerne eine Runde mit einem von uns drehen würden. Zumal wir ja sexuell kompatibel sind. Der Lena-See ist für uns tabu, ebenso der Von Hardenberg-See. Zum Angeln empfehle ich dir den Azursee, aber nimm die dickste Schnur und eine Pistole mit. Es gibt Welse darin, die dich mit ins Wasser zerren.

Die Stadt selbst, na, man kann sie sich anschauen. Muss man aber nicht.

