

Report des kommissarischen Missionsleiters Rack Bogers

ID-Nummer: 237.487.589.473
Agentengruppe: T5 - Alpha
Abteilung: IIIa
Einsatzzeit: 22/02/620 bis 27/02/620

Nr.: XA - A - 2232
Datum: 17/03/620
Virtuell: 16.4. und 7.5.1994

An: Legions-Paladin Raulos, Erinja, Arrakanth

Verfolgung einer Tryli-Infiltrationsgruppe und Entdeckung der BURG-Anlagen

Nach Eindringen eines Tryli-Raumschiffes der k-Klasse in das Raumgebiet der Konföderation erfolgte rein zufällig die Entdeckung durch ein Patrouillenschiff der Marine. Das SoKo entschied sich, den Eindringling nicht abzufangen, sondern heimlich zu verfolgen, um seine Ziele aufzudecken. Die Tryli steuerten ein verlassenes Sonnensystem an, so daß ihre Motive vollkommen unklar waren.

Mit dem Einsatzschiff ERUPTION, das mit einem MEDA-Tarnschirm ausgestattet ist, wurde meine Gruppe auf dem Planeten, auf dem das Tryli-Raumschiff inzwischen gelandet war, abgesetzt. Der als 25631-B bezeichnete Planet ist prinzipiell Arrakanth-ähnlich, weist jedoch einen Kohlendioxidgehalt der Atmosphäre von 40 Prozent auf.

Da wir in einiger Entfernung zum Schiff der Tryli abgesetzt worden waren, erreichten wir es erst nach einem Tag Fußmarsch. Es war verlassen, jedoch durch einen automatischen Geschützturm gesichert. Fußspuren führten vom Schiff weg. Wir entschlossen uns, diesen zu folgen.

Die Spuren führten in eine Schlucht, der Weg war sehr unwegsam. Eine Lawine, vermutlich durch uns ausgelöst, begrub uns, doch wir konnten uns mit unseren Thermoblastern schnell vom Schnee befreien. Auf einem Wegstück, das nicht von Schnee oder Eis bedeckt war, fanden wir eine Tasche mit einem elektronischen Gerät. Wir vermuteten, daß dies von den Tryli verloren worden war und nahmen es an uns.

Die Spuren der Tryli endeten abrupt vor einer Wand aus Eis und Schnee. Es war zu erkennen, daß die Eindringlinge hier mehrmals im Kreis gegangen waren, vermutlich auf der Suche nach irgend etwas. Während wir uns ebenfalls umschaute, senkte sich plötzlich ein verborgener Fahrstuhl mit uns ab. Wir gelangten so in eine Kammer, von der wir nun wissen, daß sie einen Nebeneingang der BURG darstellt.

Die biotronischen Anlagen der BURG begrüßten uns mit der uns inzwischen bekannten Sequenz: "Willkommen in der BURG! Wir haben Platz für 20 000 Flüchtlinge. Derzeit sind 4 Plätze belegt...". Trotz des schweren Dialekts konnten wir zu unserem Erstaunen alles verstehen. Wir schlossen aus den Worten, daß 4 Trylis durch die Kontrollen geschlüpft und in die Anlagen eingedrungen waren. Anschließend mußten wir den üblichen Test auf sophontisches Verhalten bestehen, um uns als Ganikoi/Menschen/Monotas auszuweisen.

Danach brachte uns ein Lift tief unter die Oberfläche des Planeten. Anfänglich waren die Gänge der BURG teilweise beschädigt, die Decken herabgestürzt oder der Boden aufgeplatzt. Je näher wir dem Inneren kamen, desto weniger Schäden konnten wir aber erkennen. Tatsächlich funktionierte noch das vollautomatische Rohrbahnssystem, das wir zur schnelleren Fortbewegung nutzten.

Wir erkundeten oberflächlich die Anlagen der gigantischen BURG. In den Abschnitten, die offensichtlich die Flüchtlinge aufgenommen hatten, fanden wir eine Reihe von Leichen in relativ gutem Zustand. Es handelte sich durchweg um Monotas, Ganikoi und Menschen. Wir stellten bald fest, daß die Computer der BURG uns den Zutritt zu bestimmten Bereichen verwehrten. Große Wachroboter schützten diese Bezirke, zusätzlich gab es automatische Waffentürme, Zugbrücken und schildverstärkte Tore.

In dem ungefähren Zentrum aller Anlagen fand sich ein kugelförmiges Gebilde, das in einer Hohlchale ruhte, gestützt durch zahlreiche Federsäulen. Da wir hier die Zentrale vermuteten, entschlossen wir uns, in dieses Gebilde einzudringen. Wir seilten uns also zum unteren Pol der Hohlchale ab. Dort entdeckten wir zu unserem Glück einen Riß in der Wandung des kugelförmigen Gebäudes, durch den wir es betreten konnten.

Das Innere war sehr geräumig und mit allerlei technischen Anlagen angefüllt. Da wir weiterhin die Zentrale im Zentrum vermuteten, machten wir uns auf zum Mittelpunkt der Kugel. In den höheren Decks fand sich schließlich atembare Luft mit einem wesentlich geringeren Kohlendioxidgehalt.

Unsere Vermutung erwies sich als richtig, wir fanden einen Kontrollraum mit zahlreichen Kontrollpulten. Dort standen auch mehrere Kabinen mit durchsichtiger Haube, in denen wir drei Trylis liegen sahen. Ihre Köpfe wurden von seltsamen Apparaturen umgeben, die wir nun als Interface des Virtual Reality-Systems der BURG kennengelernt haben. Sie dienen der Steuerung sämtlicher Anlagen und Vorgänge.

Ein vierter Tryli entdeckte uns trotz unserer vorsichtigen Annäherung, und es kam zu einem Feuergefecht. Drei Trylis starben beim Schußwechsel, der vierte brachte sich mit einer Giftdosis selber um. Wir fanden keine Dokumente oder sonstigen Hinweise auf ihre weiteren Tätigkeiten.

Nach dem Kampf nahmen wir den Tryli drei weitere Geräte ab, wie wir bereits eines auf dem Weg zur Vorkammer auf dem Felsen gefunden hatten. Versuchsweise nahm Phelan Wolf in einer Kabine Platz und schob das unbekannte Gerät in einen passenden Schlitz. Daraufhin schloß sich die Kabine, die VR-Apparatur senkte sich über seinen Kopf, und per Mikrofon erhielt er Anweisungen, bestimmte Bewegungen auszuführen, während Bilder direkt auf seine Retina projiziert wurden. Wir wissen nun, daß durch diese Prozeduren das VR-System an den Benutzer angepaßt wurde. Danach ertönten die Worte: "Sie betreten nun den VR-Kontrollbereich der BURG".

Wir folgten schließlich alle in die VR-Kabinen. Per Gedanken konnten wir die Anlagen der BURG durchstreifen, Informationen über alle Bereiche erhalten, und verschiedene Anlagen steuern. Wir lernten sehr schnell, uns in der VR zurechtzufinden. Grundsätzlich befindet man sich nach Betreten der VR in der Bewegungsebene, und zwar auf der Zentralpyramide (die der zentralen Kugel entspricht). Man sieht die im Anhang 1 dargestellten BURG-Anlagen. Durch einfache Gedanken kann man sich dorthin begeben. Ebenso leicht kann man dann in die Steuerebene ("Unter der Bewegungsebene) eindringen, um Manipulationen vorzunehmen. So können die Informationen der Ortungsanlagen oder Funkgeräte abgefragt, Rohrbahnzüge dirigiert, Geschütztürme ausgerichtet und abgefeuert, Schilde aktiviert oder Lebenserhaltungssysteme gesteuert werden. Besonders interessant war, daß wir auch große Zahlen an Robotern verschiedener Bautypen mit Aufträgen versehen und losschicken konnten. Andere Benutzer werden als Icons wahrgenommen. Zurück in der Bewegungsebene kann man sich "nach oben" in die Systemebene begeben. Hier kann man die letzten Befehle im System verfolgen, Hilfe erhalten, Verbindungen zu anderen Benutzern aufbauen etc. Nachdem wir uns mit dem VR-System vertraut gemacht hatten, begannen wir systematisch nach Informationen zu suchen. So erhielten wir auch die Alarmmeldung des Computers über das Eindringen nichtautorisierter Personen. Der Invasionsalarm war im Hangarbereich ausgelöst worden, der im VR-Bild nun rot pulsierte. Auf der Systemebene erhielten wir Informationen über neue Schäden an Außenwänden, Hangars, Startröhren und Hilfssystemen. Die nächste Meldung war noch beunruhigender: "Invasoren haben Sicherheitsschleuse gesprengt und befinden sich im Transport-Tunnel-System. Gegenmaßnahmen empfohlen".

Trotz unserer spärlichen Erfahrung mit dem BURG-VR-Computer gelang es uns, Kampfroboter aus den Magazinen zu aktivieren, ihnen zu befehlen, sich in Richtung der Invasoren aufzumachen und diese abzufangen. Über die Systemebene erhielten wir dauernd Informationen über den Hergang der Schlacht, die sich nun zwischen den Robotern und den Eindringlingen entwickelte. Es stellte sich heraus, daß es sich um Kzuntz handelte. Mit den Außensensoren erkannten wir ein Landungsschiff, das die Hangaranlagen gerammt und geentert hatte. Die Fernorter zeigten uns sodann einen Kampfplanetoiden im Orbit um 25631-B. Mit den Geschütztürmen vernichteten wir das gelandete Schiff und zwei weitere, die sich im Anflug befanden. Daraufhin schoß der Planetoid auf die BURG, woraufhin wir versuchten, den Schutzschild der BURG zu aktivieren. Dies gelang uns schließlich. Zu unserer Überraschung hielt der Schirm weiterem Beschuß der Kzuntz zunächst stand. Um den Planetoiden zu vertreiben, fuhren wir alle Geschütztürme aus und feuerten sie koordiniert auf den Kzuntzraum ab. Nach der ersten Salve floh der Invasor und sprang in den Hyperraum.

Wir setzten nach dem Ende der Kämpfe (schließlich gewannen auch die Roboter gegen die Kzuntz-Kämpfer) einen Hyperfunkspruch an das SoKo ab, um unsere Entdeckung zu melden und um Abholung zu bitten.

Während der folgenden Wartezeit durchsuchten wir die Datenbänke des VR-Computers. Dabei fanden wir eine Übersicht über die Geschichte der unbekanntenen BURG-Erbauer (Anhang). Es bleibt ungeklärt, wer diese mächtige Anlage erbaute, und warum wir bis zum jetzigen Zeitpunkt keine weiteren Spuren dieser offensichtlich doch mächtigen Zivilisation gefunden haben. Eine genauere Durchsuchung der Datenbänke mag darauf Antworten geben.

Hinweisen möchte ich auf die Möglichkeiten, die eine Untersuchung der technischen Anlagen der BURG wahrscheinlich eröffnen wird. Hinweise hierfür sind die Tatsache, daß der Schutzschirm der BURG dem Beschuß durch einen Kzuntz-Planetoiden standhielt, und ihre Waffen den Angreifer zumindest vertreiben konnten. Genaue Analysen des Kampfhergangs werden erfolgen müssen, da der beobachtete Planetoid zugegebenermaßen mit einer Länge von 980 und einer Breite und Höhe von etwa 290 Metern extrem klein war für diese Art von Raumschiff. Es könnte sich auch nur um eine Art Großbeiboot der echten Planetoide gehandelt haben.

Besonders bedenklich erscheint mir die Tatsache, daß sowohl Tryli als auch Kzuntz von der BURG wußten, während der Konföderation nichts darüber bekannt war. Ich würde fast vermuten, daß beide Völker zur gleichen Zeit (nämlich vor kurzen) von der BURG erfahren haben. Das fast gleichzeitige Auftauchen sowohl der Tryli als auch des Planetoiden würde ansonsten einen sehr großen Zufall darstellen oder für eine Zusammenarbeit beider Rassen sprechen; für letzteres hatten wir bisher keinerlei Hinweise.

Nach 2 Tagen wurden die Agenten meiner Gruppe wieder von der ERUPTION aufgenommen und ins HQ nach Arrakanth geflogen. Die Gruppe T5-Alpha befindet sich nun in der Erholungsperiode in Erinja und tritt zu Beginn des nächsten Monats in den Fortbildungszyklus ein.

Agent Rack Bogers
ID-Nummer: 237.487.589.473
Krieger, Gruppe T5-ALPHA.