

Report des kommissarischen Missionsleiters Zeus

ID-Nummer: 892.784.587.458
Agentengruppe: T5 - Alpha
Abteilung: IIIa
Einsatzzeit: 08/09/620 bis 03/10/620

Nr.: XA - C - 7723
Datum: 08/10/620
Virtuell: 22/10 und 25/11/1994

An: Legions-Paladin Raulos, Erinja, Arrakanth

Entdeckung eines Datenpakets im VR-System der BURG und nachfolgende Kontaktaufnahme mit den Zeitwächtern

Die Agenten meiner Gruppe befanden sich in der Erholungsperiode, als ich zufällig in den Nachrichten von einem unbekanntem Raumobjekt hörte, das 30 Lichtsekunden zentralwärts vom Dulai-Sonnensystem aufgetaucht sei. Es verhalte sich ruhig, auf seiner Oberfläche seien ineinanderfließende Kreise zu erkennen gewesen. Nach zwei Stunden sei es wieder verschwunden.

Kurz darauf wurden wir in das HQ gerufen. Auf dem Bahnhof der Rohrbahn wurden wir auf einen Mann aufmerksam, der offensichtlich irre war. Er redete von irgendwelchen furchtbaren Wesen, die aufgetaucht seien. Ihr Zeichen seien die ineinanderfließende Kreise. Wir spendierten ihm einen Drink, und er erzählte uns seine Geschichte. Er war Kapitän eines Handelsschiffes gewesen. Im Dalin-System habe er seinen Hyperflug für eine Kurskorrektur unterbrochen. Plötzlich wäre er angefunkelt worden, sofort abzudrehen und das System zu verlassen. Da er seinen Kurs nicht ändern wollte, um den nächsten Hypersprung wie geplant ausführen zu können, habe er sich geweigert. Daraufhin habe man ihm Warnschüsse vor den Bug gesetzt, und schließlich seien seltsame Monster an Bord aufgetaucht. In Panik sei er geflohen. Wir vermuten, daß er dabei im Hyperflug in die kritische Nähe einer Sonne kam und einen geistigen Schaden erlitt.

Beim Briefing im HQ erfuhren wir, daß die in der BURG arbeitenden Techniker und Informatiker entdeckt hatten, daß in das Computersystem laufend Daten eingespeist wurden. Wer dies tat und woher diese Daten stammten, war unklar. Daher sollte sich meine Gruppe an Bord des Einsatzschiffes GRAVOPULS nach 25631-B (inzwischen als Taso bekannt) begeben, um bei der Klärung der Vorgänge zu helfen.

Der Kommandant der BURG-Anlagen, Paladin Eiler, bestätigte uns nach unserer Ankunft, daß ein Datenpaket aufgefunden worden sei, das erst vor kurzem angelegt worden sei und noch immer an Größe zunehme. Er lud uns ein, das VR-System zu betreten, um uns selber ein Bild zu machen.

Die Bewegungsebene des VR-Systems hatte sich gegenüber unserem letzten Besuch fast nicht verändert. Allein das Datenpaket war als Icon zu sehen. Das Icon stellte ein Tor dar. Auf diesem waren ineinanderfließende Kreise zu erkennen. Paladin Eiler erklärte uns, das bisher niemand diese symbolische Pforte hatte betreten können.

Probehalber versuchten auch wir einzutreten. Zu unserer Überraschung konnten wir das Datenpaket betreten - und befanden uns auf einmal in einer anderen VR-Welt! Diese wirkte viel realistischer als die VR der BURG selber. Wir sahen uns als echte Personen, nicht als Icons. Wir standen auf einer weiten Ebene, die im Nichts schwebte. Jeder von uns war nun ausgestattet mit einer kleinen Leiter, einer Augenskulptur, einem von Nebelschwaden umhüllten Ball und einem gezackten Messer.

Nach einigen Minuten erschien ein Mann. Er wirkte schemenhaft, fast transparent. Sofort sprach er und erklärte uns, das diese VR Austragungsort eines Konfliktes zwischen ihm und dem Gegner sei. Der Gegner wolle alle Ganikoi, Menschen und Monotas vernichten. Wenn wir ihm nicht glaubten, so könnten wir den Gegner einfach selber fragen. Er hoffe, daß wir helfen würden. Wir müßten nun das Memip finden. Bei diesen Worten deutete er auf den Horizont, wo wir das Icon des Memips sahen.

Eine Rampe zum Horizont entstand aus dem Nichts. Der Mann sagte uns, wir sollten diese betreten, dem Memip folgen und es an uns nehmen. Er können sich nun nicht länger halten, der Gegner sei zu stark. Daraufhin verschwand er.

Wir betraten die Rampe und nahmen die Verfolgung des Memips auf, das sich von uns fortbewegte. Mehrfach wurde versucht, unser Vorankommen zu behindern, indem sich Elemente der VR-Welt urplötzlich veränderten. So wurden einfache Gänge zu Labyrinthen, wir stürzten in Trichter, oder der Boden unter unseren Füßen löste sich auf. Doch immer wieder gab es einen Ausweg, so als ob jemand Gegenmaßnahmen ergriffen, um die Manipulationen aufzuheben.

Schließlich trafen wir auf die Icons von 7 Trylis. Einer trug das Memip. Bei seiner Verfolgung verloren wir ihn zwischenzeitlich aus den Augen. Wir holten ihn auf einer Ebene ein, auf der 10 kegelförmige Gebilde standen. Er trug nun das Memip nicht mehr. Ein weiterer Weg war nicht zu erkennen, so daß wir die Ebene absuchten. Schließlich entdeckten wir das Memip, indem wir das Augen-Icon an die Kegel hielten, und so herausfanden, daß der Tryli das Memip in einem davon versteckt hatte. Mit dem Messer schnitten wir es heraus. Dies bewirkte unsere sofortige Rückversetzung in das VR-System der BURG.

Ein Techniker-Icon begrüßte uns aufgeregt. Man habe nach unserem Verschwinden im Datenpaket versucht, mit uns Kontakt aufzunehmen und uns rauszuholen. Ein neuer Datenblock sei sodann entstanden. Dieser war beschriftet: An die Befreier des Memips.

Wir konnten die Botschaft des neuen Datenblocks lesen. Darin begrüßten uns die "Zeitwächter" und erklärten, daß ihnen viel an einem Kontakt mit uns läge. Wir sollten zu einem Treffpunkt ins Tirtir-Sonnensystem kommen. Die Koordinaten waren ebenfalls angegeben, aber durch eine Störung unverständlich. Der Techniker erklärte uns, daß so etwas durch Manipulationen am Datenpaket entstehen könnte. Desweiteren erhielten wir eine Warnung, daß in drei Tagen das System Hoffnung von Trylis angegriffen würde. Dieser Angriff würde uns zwar sinnlos erscheinen, doch hätte er bei Erfolg fatale Auswirkungen. Wir gaben diese Warnung sofort an die Marine weiter, die tatsächlich drei Tage später einen Angriff abwehren mußte. Daß dies gelang, dürfte der Warnung der Zeitwächter zu verdanken sein.

Wir kehrten nach Arrakanth zurück, um Bericht zu erstatten. Erstaunlicherweise erwies sich das Tirtir-System als eine Garnison der Trylis, so daß ein Flug dorthin Selbstmord gewesen wäre. Die angegebenen Koordinaten stimmten auch nicht mit dem Tirtir-Sonnensystem überein, sondern beschrieben eine Stelle im leeren Raum. Wir ließen diese observieren, was jedoch erfolglos blieb. Wir entschlossen uns daher, auch den Raumpunkt abzusuchen, an dem das in den Nachrichten erwähnte Objekt aufgetaucht war, und das Dalin-System im Gebiet der Zrokts, das der irre Handelskapitän beschrieben hatte. Beide Sichtungen erwähnten die ineinanderfließenden Kreise, die wir auch auf der Pforte zum Datenpaket gesehen hatten.

Nachdem die Suche nahe Hoffnung erfolglos blieb, beschlossen wir, mit der SONNENWIND in das Dalin-System zu fliegen. Um Zeit zu sparen, unterrichteten wir die Regierung der Zrokts nicht, sondern drangen im Schleichflug in ihr Gebiet ein. Das Warten auf eine formelle Erlaubnis hätte nach unseren Erfahrungen mit der Administration der Zrokts zu lange gedauert.

Nach dem Eintauchen in das Dalin-System wurden wir von Yrr-Abfangjägern angegriffen und zum Kampf gezwungen. Diese wurden nach wenigen Minuten von zwei schweren Lirill-Jägern verstärkt, so daß wir keine Chance hatten. Die SONNENWIND wurde abgeschossen, und wir machten eine Notlandung auf dem zweiten Planeten des Sonnensystems.

Die SONNENWIND ging in einem urwaldähnlichen Gebiet nieder. Schon kurze Zeit später tauchten Aufklärer der Tryli auf und suchten offensichtlich nach uns. Wir verließen daher das Wrack und schlugen uns in den Urwald. Schon wenige Minuten nach unserem Aufbruch konnten wir beobachten, wie die SONNENWIND von Jägern der Tryli zerstört wurde. Auch in den folgenden Stunden und Tagen sichteten wir immer wieder Aufklärer, die sich im Tiefflug über den Urwald bewegten. Wir versteckten uns in den Stämmen der trichterförmigen "Bäume", um einer Entdeckung zu entgehen.

Auf unserer Flucht wurden wir von einer Vielzahl gefährlicher Lebensformen bedroht. Besonders lästig waren die wandernden Netze. Diese Wesen bestehen aus einem Geflecht ultradünner, aber fester Stränge. Sie sind fast nicht zu sehen und können sich so unbemerkt dem Opfer nähern. Nachdem sie sich auf die Beute fallen gelassen haben, wickeln sie sie ein und verdauen sie.

Nachts sahen wir einen Mond am Himmel stehen, der sehr nah und dadurch extrem groß wirkte. Es dauerte einige Nächte, bis uns auffiel, daß der vermeintliche Mond ein gigantisches künstliches Gebilde darstellte, auf dessen Oberfläche riesige Luke, Vorsprünge und zahlreiche Lichter zu erkennen waren!

Nach 16 Tagen (Rotationsdauer von Dalin II: 9 Stunden) landete erstmals einer der Aufklärer der Tryli in unserer Nähe. Zu diesem Zweck hatte er sich mit dem Thermoblast-Bordgeschütz eine Schneise in den Dschungel gebrannt. Die Besatzung verließ offensichtlich auf der Suche nach uns das Schiff. Wir beobachteten die Vorgänge, während wir uns in den Wipfeln der Trichterbäume versteckten. Nach kurzer Beratung faßten wir den Entschluß, die Trylis anzugreifen, sobald sie sich weit genug vom Schiff entfernt hätten. Dank des Überraschungsmomentes und des Einsatzes schwerer Handwaffen (insbesondere einer

Rakfaust von Agent Phelan Wolf) konnten wir die Trylis schnell töten. Vorsichtig näherten wir uns nun dem Schiff und betraten die offene Schleuse. Ein weiterer Tryli befand sich im Schiff, der uns erst zu spät bemerkte. Es kam zu einem kurzen Feuergefecht, danach gehörte das Schiff uns.

Wir starteten, um die Flucht aus dem Sonnensystem zu versuchen. Nach Durchstoßen der Atmosphäre mußten wir jedoch erkennen, daß unzählige Jäger, Abfangjäger, Kampfboote und Kreuzer der Trylis den Raum blockierten. Ein rettender Hypersprung war praktisch unmöglich. Desweiteren sahen wir, daß die Trylis den künstlichen Mond angriffen, der jedoch einen Schutzschild um sich aufgebaut hatte, den die Waffen der Trylis nicht durchdringen konnten.

Unerwartet wurden wir angefunkelt. Wir sahen das Bild der ineinanderfließenden Kreise, jedoch keinen Text oder sonstige Informationen. Wir antworteten auf unseren Grußfrequenzen, erhielten jedoch keine weiteren Funkbotschaften. Unser Bordinformatiker berechnete, daß wir vor Abfangen durch irgendwelche Trylischiffe den Kunstmond erreichen könnten. Dies erschien uns als einzige Möglichkeit, der Zerstörung zu entgehen, daher änderten wir unseren Kurs entsprechend. Als wir uns auf 5000 Kilometer genähert hatten, wurden wir von Traktorstrahlen erfaßt. Schließlich wurde unser gekaperter Aufklärer in einen großen Hangar hineingezogen und sanft auf dem Boden abgesetzt. Neben unserem Schiff stand dort ein 200-Meter langer, keilförmiger Raumer unbekannter Bauart. Ein Tor in seiner Hülle öffnete sich, und zwei Menschen kamen heraus, die auf uns zugingen. Wir öffneten unsere Luke, um ihnen entgegenzutreten. Nach einer Begrüßung (die Männer verfügten über Translatoren) luden sie uns auf ihr Schiff ein.

Die beiden Männer stellten sich als Abgesandte der Zeitwächter vor. Sodann berichteten sie von ihrer Mission. Sie hatten Kontakt mit uns, speziell dem SoKo und der Gruppe T5-Alpha aufnehmen sollen. Da ihre Kräfte hier sehr schwach seien, hätten sie den Versuch mit dem Datenpaket unternommen, doch sogar dieses sei von Tryli und Kzuntz manipuliert worden (daher die Jagd nach dem Memip). Sie wollten uns überreden, Mitglied der Zeitwächter zu werden, da sie alle Hilfe brauchen könnten. Im folgenden schilderten sie uns die Grundlagen des Zeitkrieges, wie sie sich unsere spezielle Aufgabe vorstellten und wie wir die BURG zu einer Basis der intertemporalen Beschützer machen sollten (nachträglicher Eintrag am 10/05/621: siehe Dossier "Informationen über den Zeitkrieg"). Sie wollten gerne, daß die Mitglieder der Gruppe T5-Alpha als Kern der Zeitwächter des SoKo dienen sollten, da sie uns spezielle Fähigkeiten nachsagten.

Wir vereinbarten ein weiteres Treffen, bei dem führende Ränge des SoKo und der Marine und natürlich Mitglieder der Regierung von Arrakanth anwesend sein sollten, um über die Gründung einer Zeitschutztruppe des SoKo zu verhandeln. Als Treffpunkt wählten wir die Orbitalstation VI von Generi. Danach boten uns die Abgesandten an, uns in ihrem Schiff zurück nach Arrakanth zu bringen, da ihnen die Tryli-Angriffe nichts anhaben könnten. Wir nahmen dankbar an.

Die während dieses Einsatzes gewonnenen Informationen deuten darauf hin, daß die Tryli in viel größerem Maßstab als bisher angenommen die Konföderation bekämpfen und zu schädigen versuchen. Das Konzept des Zeitkrieges bedarf weiterer Klärung, die hoffentlich bei der geplanten Konferenz auf der Orbitalstation Generi VI stattfindet.

Die Agenten meiner Gruppe befinden sich derzeit in der Trainingsphase und werden anschließend eine fünftägige Erholungsperiode genießen.

Agent Zeus
ID-Nummer: 892.784.587.458
Verteidiger, Gruppe T5-ALPHA.