

Rätselgeschichte für Erwachsene

Absturz über Aeon

Eine Science-Fiction Rätselgeschichte aus dem kostenlosen Angebot von:
www.Raetseldino.de

Abel Barnett liebte es, Spielchen zu spielen; doch an diesem Tag wurde er selbst zur Spielfigur. Hätte der füllige Diplomat geahnt, was ihm bevorstand, er hätte sein Apartment in Sektor 44 wohl niemals verlassen.

Barnett stand hoch oben auf einer der Plattformen des Helios-Raumhafens und trat unsicher von einem Bein aufs andere. Das Surren der autonom startenden und landenden Transport-Pods würde ihn noch in den Wahnsinn treiben. Barnett hasste es, zu fliegen. Er war einfach nicht dafür gemacht.

Doch heute ging es nicht anders: Eine wichtige Sitzung des Kongresses erforderte seine Anwesenheit, die Tagesordnung war ausschweifend, die Inhalte heikel. Sechs Sektoren der gewaltigen Mega-Metropole Aeon trennten ihn vom quirligen Zentrum der Macht, wo alle großen Häuser einflussreiche Botschaften unterhielten und das Konsortium die Fäden zog. Dazwischen lagen fünf sogenannte Entwicklungszonen, was eine sehr freundliche Umschreibung für die Slums war, in denen immerhin rund drei Millionen Menschen lebten.



In diesen Gebieten herrschten Elend und Gewalt. Eine Regionalregierung gab es nicht mehr, seit das Konsortium die Sektoren vor rund 20 Jahren verschlossen hatte. Engmaschige ID-Kontrollen regelten den Zutritt. Die einzige Möglichkeit, die knapp 700 Meilen bis zum Kongress sicher zurückzulegen, waren die Transport-Pods.

In diesem Augenblick landete ein autonomes Zweier-Pod auf der Plattform. Die Tür öffnete sich und Barnett wuchtete seinen behäbigen Körper in den Sitz.

„Sie brauchen nichts weiter zu tun, als sich zurückzulehnen und ...“

„Ja, ja, machen Sie das Ding schon zu“, schnitt Barnett dem Mitarbeiter das Wort ab.

Als sich die Tür schloss und sich der Pod sanft in den Himmel über Sektor 44 erhob, verschränkte Barnett die Arme und versuchte, an nichts zu denken. Er wusste, dass Diplomaten-Flüge im besonderen Maße beaufsichtigt wurden, dass das Konsortium allgemein hohe Sicherheitsstandards etabliert hatte. Doch an seiner Gemütslage änderte das nichts.

Etwa eineinhalb Stunden später befand sich Barnetts Pod im ruhigen Reiseflug hoch über der Megametropole. Alt-Terra, wie sie die Erde auch nannten, war fast vollständig bebaut. Die riesigen Städte verliefen zum Teil über mehrere Ebenen. Sie bezogen ihre Energie aus Fusionsreaktoren, die tief unter der Erde lagen. Weit unter ihm musste jetzt irgendwo Sektor 41 liegen, ein Schandfleck, den man, wie Barnett fand, schon lange hätte ausräuchern sollen.



Der Boden war dort unten, wie in den meisten Slums, staubtrocken und sandig – das konnte Barnett sogar von hier oben aus erkennen. Im Augenwinkel bemerkte der Diplomat plötzlich ein Licht. Er hielt es erst für einen anderen Pod. Doch als es allmählich größer wurde und sich schließlich schnell näherte, trat ihm der Schweiß auf die Stirn und sein Herz schlug ihm bis in den Hals. Barnett kniff die Augen zusammen und krallte sich so fest in den Sitz, dass seine Knöchel weiß hervortraten ...

Zur gleichen Zeit saßen die Air Ranger Milos K'larian und Evaline Hill etwa 30 Meilen entfernt im Departement C-93. Von der in rund zwei Kilometern Höhe schwebenden Wachplattform der Sektorsicherheit hatten sie den Luftraum über Sektor 41 gut im Blick.

K'larian bemerkte die Explosion zuerst. „Evaline, hast du das auf dem Schirm?“

„Ja, ich seh's“, sagte sie und wischte über ihr Interface. „Scheint ein autonomer Transport-Pod zu sein. Oh, und er hat Diplomatens-Kennung.“

Ohne zu zögern machte K'larian einen der Gleiter startbereit, von denen vier in Reih und Glied auf der Plattform standen. Als Augenblicke später auch Evaline Hill hineingesprungen war, brüllten die Volton-Turbinen auf und der Gleiter erhob sich vibrierend in die Luft. K'larian drückte das Steuer nach vorn und sie schossen hinab. Knapp zwei Kilometer unter ihnen schlug in diesem Moment der Pod auf dem Boden auf und eine dunkle Rauchwolke stieg in den Himmel.



Über das Kommunikationssystem meldete sich das Hauptquartier.
„Air Ranger, wir haben einen Absturz in Sektor 41 registriert.“

„Sind bereits auf dem Weg“, antwortete Evaline Hill.

Die Slums wurden größer und bald konnte K'larian notdürftig instandgesetzte Häuserzeilen, Bretterbehausungen und verwaiste Straßenfragmente auf dem staubigen Sandboden erkennen. Ein furchtbarer Ort, dachte er. Er war froh über jeden Tag, an dem er nicht nach unten musste.

Noch einmal meldete sich das Hauptquartier. „In dem abgestürzten Pod befand sich nach unseren Informationen der Diplomat Abel Barnett. Er war auf dem Weg zum Kongress.“

„Befand?“ , fragte Evaline Hill. „Bedeutet das, er ...“

„Die Hülle des Pods ist intakt, aber die Sensoren melden einen Exit. Das bedeutet, Barnett ist ausgestiegen.“

„Unwahrscheinlich“, wand Milos K'larian ein. „An seiner Stelle hätte ich so lange im Pod gewartet, bis Hilfe eintrifft. Die Slums sind tödlich, vor allem für einen Diplomaten. Jemand muss ihn da raus geholt haben.“

Der Umkehrschub der Volton-Turbinen schnitt ihm das Wort ab, während er den Gleiter sanft neben der Absturzstelle nach unten brachte. K'larian kannte sich gut in den Slums aus und wusste um die Gefahren hier unten. Die Hunderte Meter hohe Rauchwolke würde schon bald Plünderer auf den Plan rufen. Sie mussten sich beeilen.



Mit gezogenen Pistolen traten Milos K'larian und Evaline Hill auf die Absturzstelle zu. Noch war keine Menschenseele zu sehen. Die Glaskuppel des Pods stand offen. Mit vorgehaltener Waffe stieg K'larian ins Innere. Die Notbeleuchtung flackerte und es stank nach verschmorten Kabeln. Auf dem Sitz lag ein mobiles Interface.

Seltsam, dachte er, als hätte es jemand absichtlich zurückgelassen. Mit dem Interface in der Hand trat er schließlich zurück ins Freie. Hill sah ihn fragend an.

„Barnett ist weg. Aber dafür habe ich das hier gefunden.“

„Hm, lass mal sehen“, sagte Hill und wischte auf dem Interface herum.

Plötzlich erschien eine Sequenz auf dem Display. Ein verrauschtes Bild zeigte eine wehende Flagge, ein gelbes G auf schwarzem Hintergrund. Eine seltsam verzerrte Stimme erklang.

„Seid Ihr bereit, ein Spiel zu spielen?“ Es folgte ein irres Lachen.

„Zunächst: Abel Barnett lebt. Aber damit das auch so bleibt, muss eine Gebühr von 25.000 Credits transferiert werden. Bei Geldeingang enthüllen wir Barnetts Standort. Doch nur einer darf zu ihm. Barnetts Leben hängt gewissermaßen am seidenen Faden. Um herauszufinden, wie Ihr ihn retten könnt, müsst Ihr die beiden folgenden Codes entschlüsseln. Hoch schlägt tief. Möge das Spiel beginnen!“

Auf dem Schirm erschienen zwei Code-Ketten, eine wirre Anordnung von Zeichen, mit denen ein Normalsterblicher nichts anfangen konnte.

„Verflucht, die Gamer!“, rief K'larian. „Das hatte ich befürchtet ...“

„Wer sind die?“, fragte Hill.



„Terroristen. Sie kontrollieren große Teile der Slums und entführen Menschen, um Lösegeld zu fordern. Wer nicht ausgelöst wird, stirbt.“

„Kann das Hauptquartier verhandeln?“

„Keine Chance, das sind Wahnsinnige!
Die bestimmen die Spielregeln, nicht wir.“

Über seine mobile Kommunikationseinheit stellte K'larian eine Verbindung zum Hauptquartier her. Er übermittelte die Lösegeldforderung und hängte auch die Code-Ketten an – sollten sich die Spezialisten darum kümmern. Es dauerte keine fünf Minuten, da erfolgte die Antwort: Das Lösegeld sei entrichtet worden, an den Codes sei man dran. Barnett scheint ein wichtiger Mann zu sein, dachte K'larian. Dann blinkte das Interface auf und enthüllte den Standort des Entführten. Es war eine verlassene Raumschiffabrik. Sie lag ganz in der Nähe.

Die Sonne stand bereits tief und warf harte Schatten auf den Staub, als Milos K'larian und Evaline Hill die Fabrik erreichten. Die rostzerfressenen Tore ragten sicher 40 Meter in den Himmel. Sie dienten einst dazu, gigantische Antriebselemente nach draußen zu schaffen.

Doch hier arbeitete schon lange niemand mehr. Die gesamte Anlage war verfallen. Mit den Händen am Halfter betraten K'larian und seine Partnerin die riesige Halle. In den roten Sonnenstrahlen, die durch das zerfledderte Dach fielen, tanzten Staubkörner und der Wind pfiff leise durch das Stahlskelett. Niemand hier.



„Wir sagten, komm allein!“, schallte plötzlich eine Stimme durch die Halle. „Ihr seid zu zweit und habt damit gegen die Regeln verstoßen!“

Unvermittelt wurde von weiter oben das Feuer eröffnet. K'larian und Hill hechteten in Deckung und zogen Ihre Pistolen. K'larian lugte nach oben und erkannte vier Schützen der Gamer, die auf an der Decke befestigten Plattformen hoch über dem Boden standen. Sie schossen mit schweren Puls-Gewehren nach unten, die Salven hinterließen schwarze Brandlöcher im Metall. Eine weitere Gestalt verharrte weit oben dagegen völlig unbeweglich. Barnett!, dachte K'larian. Er zielte auf die Angreifer, feuerte vier Schüsse ab und traf einen der Schützen, der daraufhin schreiend in die Tiefe stürzte. Auch Hill schien einen getroffen zu haben, denn ein weiterer Gamer sank in die Knie.

Dann meldete sich das Hauptquartier über das Kommunikationsgerät. Der Moment hätte nicht unpassender sein können. „Unsere Spezialisten haben die Code-Ketten entschlüsselt. Doch das Ganze ergibt keinen Sinn. Die eine Kette führt zu einer 7, die andere ergibt 18 ...“ Die Worte gingen im Lärm des Kampfes fast unter.

Nur Sekunden später vernahm K'larian einen weiteren Schrei. Es war Evaline Hill – sie war getroffen worden.

„Verdammt, Evaline, alles okay?“

Sie nickte. „Nur ein Streifschuss ... aber ... ich kann mein Bein nicht bewegen ... Milos, ich komme klar! Kümmere dich um den Diplomaten!“ Mit schmerzverzerrtem Gesicht hob sie sich über die Deckung, gab drei Schüsse ab und traf einen weiteren Schützen, der daraufhin schreiend zu Boden ging.



„Ihr habt es nicht anders gewollt“, gellte es von oben. „Jetzt wird Barnett sterben.“ Der letzte Angreifer der Gamer drückte einen Knopf und flüchtete über das Dach.

Endlich war der Weg frei. K'larian kletterte über mehrere Leitern nach oben. Er musste aufpassen, denn das Metall war rostig und wirkte nicht sonderlich stabil.

Bald erreichte er Barnett. Der Diplomat war eine stattliche Erscheinung, K'larian hatte selten einen derart massigen Menschen gesehen.

Barnett saß geknebelt und gefesselt auf einem Stuhl. An seinen riesigen Bauch hatten die Gamer eine Apparatur befestigt, offenbar einen Sprengsatz.

„Nur die Ruhe, Barnett! Alles wird gut!“, rief K'larian. „Bewegen Sie sich nicht, ich bringe das in Ordnung.“

Langsam näherte sich K'larian dem gefesselten Diplomaten. Er besaß die nötige Ausbildung und hatte ganz ähnliche Entschärfungen bereits zwei, drei Male durchgeführt, weshalb er wusste, wie er vorgehen musste.

Per Knopfdruck öffnete er vorsichtig eine Abdeckung am Gehäuse des Sprengsatzes und legte damit zwei Kabel frei – **ein grünes und ein rotes Kabel.**



Im selben Augenblick aktivierte sich ein Timer auf der Bombe und zählte rückwärts. 90 Sekunden verblieben, 89, 88 ...

... K'larian trat der Schweiß auf die Stirn. Welches Kabel sollte er durchschneiden, Rot oder Grün?

Er überlegte, doch es blieb keine Zeit ... 72, 71, 70, 69, 68, 67 ...

Barnett starrte ihn mit weit aufgerissenen Augen an. In seinem Blick funkelte Todesangst ... 60, 59 ...

Der Air Ranger ging in sich und dachte nach. Rot oder Grün? Die Lösung war kein Zufall, er musste nur scharf nachdenken. Jetzt bloß keinen Fehler machen ... 45, 44 ...

Der verfluchte Timer tickt und tickt immer weiter! Panik keimte in K'larian auf und schnürte ihm die Kehle zu. Er machte diesen Job schon so lange, er durfte jetzt nicht scheitern ...25, 24 ...

K'larian schloss seine Augen und atmete tief durch ...
... noch 20 verdammte Sekunden ...

Jetzt sind Sie liebe Leser an der Reihe:

Helfen Sie Milos K'larian und entscheiden Sie, welches Kabel er durchschneiden soll. Rot oder Grün? Wissen Sie die Antwort?

>>> Lösung auf Seite 10



Rätselgeschichte für Erwachsene

Absturz über Aeon

Eine Science-Fiction Rätselgeschichte aus dem kostenlosen Angebot von:
www.Raetseldino.de

Die Lösung:

Milos K'larian muss das rote Kabel durchschneiden, um den Diplomaten zu retten. Die beiden entschlüsselten Zahlen auf dem Interface, 7 und 18, stehen für Position der Buchstaben G und R im Alphabet – gemeint sind natürlich die Farben Grün und Rot. Den Hinweis, welches Kabel das richtige ist, haben die Gamer in der Sprachnachricht auf dem Interface gegeben: „Hoch schlägt tief“.

