

Star Trek – The Next Generation: A Final Unity

Captain's Log:

Die Enterprise befand sich auf einer Patrouille entlang der Neutralen Zone im M'kyru-Sektor, als unsere Sensoren ein romulanisches Scoutschiff entdeckten, das in Föderationsgebiet eindrang. Über Comm-Verbindung ersuchten sie um Asyl.

Noch bevor wir antworten konnten, enttarnte sich ein Warbird der Garidianer, wie sich bald darauf herausstellte. Das Scoutschiff wurde von dem Traktorstrahl des Warbirds erfaßt und von diesem unaufhaltsam nähergezogen. Das konnte ich nicht einfach hinnehmen, und so navigierten wir die Enterprise auf Anraten Lieutenant Commander Datas zwischen die beiden Schiffe, unterbrachen kurzfristig den Traktorstrahl und beamteten die Crew des Scoutschiffs an Bord. Gleich darauf wurden wir von Captain Pentara vom garidianischen Warbird gerufen. Sie beschuldigte die Crew des Scoutschiffs mehrerer Verbrechen und forderte deren Auslieferung. Dem konnte ich nicht entsprechen, und so kam es zum Kampf. Den konnten wir durch Lieutenant Worf's Geschick für uns entscheiden, und der Warbird wurde vollkommen zerstört.

Die gerettete Crew bestand aus drei Personen, aus T'Bak, einem garidianischen Gelehrten, der uns über die Zustände auf seinem Heimatplaneten berichtete, aus Lucana, einer Revolutionärin, und aus Avakar, dem Sohn von Captain Pentara. Wir erfuhren, daß ein Teil des garidianischen Volkes, nämlich die Plebejer, von den Patriziern unterdrückt würden. Dies geschehe aufgrund von vier Gesetzesrollen, die der "Lawgiver" vor langer Zeit entworfen hatte. Angeblich existiere noch eine fünfte, diese solle die Plebejer den Patriziern gleichstellen. Doch sie dürfte in den Händen der Anhänger des Lawgivers sein, die mit dem Lawgiver irgendwo eine eigene Kolonie gegründet hatten.

Diese fünfte Schriftrolle suchten unsere drei Gäste. Nach ihren Angaben sollte Shanok, ein vulkanischer Wissenschaftler, mehr darüber wissen. So flogen wir nach Horst III, dem damaligen Aufenthaltsort von Shanok. Wir hatten Horst III noch nicht erreicht, als wir durch einen Notruf von Cymkoe IV gezwungen wurden, unseren Kurs zu ändern. Von Chancellor Daenub erfuhren wir, daß Mertens Orbital Station, eine Forschungsstation, von einem unbekanntem Raumschiff angegriffen wurde. Die Station wurde dabei erheblich beschädigt.

Als wir eintrafen, konnten wir erkennen, daß ein ganzer Teil der Station abgetrennt worden war. Das Lebenserhaltungssystem mußte stabilisiert und der Energiekern sollte abgestoßen werden. Ich ließ Data, Crusher, Worf und Geordi hinunterbeamen. Ausgerüstet waren sie mit einem Phaser, einem Tricorder, dem Medical Tricorder und dem Med Kit.

Auf der Station mußten sie eine Frau befreien, die unter einem dicken Kabel eingeklemmt war. Dazu scannten sie das Kabel, trennten es mit einem Phaserstrahl ab (niedrigste Stufe) und beamteten das abgetrennte Stück mit dem stationseigenen Transporter weg.

Daraufhin versorgte Crusher die Verletzte mit dem Med Kit. Als sie zu sich kam, erfuhren sie von ihr, daß sie Ana Benyt sei, die Chefärztin der Station. Sodann machten sie sich auf den Weg zum nahen Turbolift und begaben sich zur Administrationsebene. Dort benutzen sie das Panel auf der rechten Seite, um das Notsystem zu aktivieren.

Dann begaben sie sich auf die Engineering-Ebene, wo sie eine unbekannte Maschine entdeckten, welche die Stationsenergie anzapfte. Im Engineer-Labor 4 benutzen sie wieder ein Computerpanel, um die Energiesysteme der Gruppe 3 abzuschalten. Daraufhin floh die Maschine in einem unbekanntem Schiff. Unsere Besatzung nahm daraufhin vom "Equipment-Cart" den Wave Converter und die Inverter Coupling mit.

Im Energieraum trafen sie auf Dr. Griems, der versuchte, den Energiekern zu stabilisieren. Lieutenant Commander Geordi La Forge half ihm dabei, nachdem er dem Wissenschaftler seine Kenntnisse glaubhaft dargelegt hatte, indem er zuerst die Inverter Coupling auf das Loch im Energiekern und darauf den Wave Converter auf die reparierte Stelle angewendet hatte.

Somit hatten wir die Station gerettet, und wir konnten unsere Reise nach Horst III fortsetzen. Dort angekommen, erfuhren wir von Shanok, daß die Kolonie der ausgewanderten Garidianer irgendwo im Föderationsraum sein müsse. Er teilte uns auch einiges über seine Ausgrabungen auf Horst III mit, wo sich die Ruinen einer alten Zivilisation, den Chodak, befanden. Er hatte auch einige "Rods" gefunden, Stäbe, mit denen man die alten Computer der Chodak in Betrieb nehmen konnte. Er hatte diese zur Mertens Orbital Station geschickt, um sie untersuchen zu lassen. Ich rief daraufhin Chancellor Daenub über Comm und erfuhr von ihm, daß sich die "Rods" in dem abgetrennten Stationsteil befanden.

Gleich darauf wurden wir von Admiral Reddreck gerufen, und gebeten, auf Morassia das Verschwinden der Exobiologin Dr. Vi Hyunh-Foertsch zu untersuchen. Mir wurde auch mitgeteilt, daß die dortige Gesellschaft matriarchalisch ausgelegt sei.

Als wir dort ankamen, wurde uns von Constable Lliksze vom Planeten Morassia mitgeteilt, daß auf dem Planeten keine Waffen geduldet würden. So schickte ich Crusher, Troi, Butler und Data unbewaffnet hinunter. Als Ausrüstung nahmen sie den Tricorder, den Medical Tricorder und das Med Kit mit.

Sie erfuhren von Constable Lliksze, daß die Exobiologin unverletzt sein müsse, da deren Überwachungssystem sonst das Gegenteil angezeigt hätte. Das Außenteam erhielt die Erlaubnis, sich in der Umgebung umzusehen.

Sie untersuchten zuerst im Labor der Exobiologin die drei Tierleichen mit dem Sonic Scope und dem Biotable. So erfuhren sie, daß die Tierleichen genetische Unregelmäßigkeiten enthielten. Anscheinend war eines der Tiere falsch identifiziert worden. Mit Hilfe des Tricorders war es ihnen möglich, den Comm Port zu benutzen und mit Tracker Melas zu sprechen, die ihnen von ungewöhnlichen Energieausfällen und zwei verletzten Wächtern erzählte. Auch einige Tiere seien ausgebrochen. Außerdem berichtete sie von einem Streit der Exobiologin mit dem Constable, in dem es um geschmuggelte Tiere ging.

Mit dem Tricorder untersuchten sie die drei Field-Units und fanden heraus, daß diese für verschiedene Klimazonen geschaffen waren. Sie nahmen diese mit, um einige Tierproben zu sammeln. Am Shuttle-Dock holten sie sich einen Mikrogenerator, mit dem sie die drei vorhandenen Bildschirme anstellen konnten, indem sie ihn in die vorhandenen Power Ports steckten. So konnten sie jeweils die Lebensräume der Tiere sehen. Im Bogforest Biotop waren dies die vier Tunnel im Petrified Tree. Dort schickten sie die tropische Field Unit in jeden der vier Tunnel. Im Marine Biotop waren die Lebensräume in den vier Jellycorals. Zu diesen schickten sie die aquatische Field Unit. Im Canyon Biotop schickten sie die Rocky Field Unit auf die Caverns, die Pit und den Krater.

Daraufhin untersuchten sie die elf Proben mit dem Sonic Scope. Ihre Untersuchungsergebnisse teilten sie darauf der Constable Lliksze mit. Eines der Tiere war nämlich anscheinend von romulanischer Herkunft und damit illegal. Von Lliksze erfuhren sie, daß die Tiere von Aramut, einem Ferengi, der von Iydia angestellt worden war, geliefert worden waren. Iydia war derjenige, der die Exobiologin zuletzt gesehen hatte.

Wieder im Labor, benutzten sie noch einmal den Comm Port, um mit Iydia zu sprechen. Dieser beschuldigte die Wächter des Schmuggelns. Daraufhin sprachen sie mit Healer Zzolis, der auch Zeuge des Streits zwischen der Exobiologin und Consultant Lliksze gewesen war. Er erzählte uns, daß seiner Meinung nach die Wächter unschuldig seien. Er riet ihnen, mit Tzudan, einem Wächter, zu sprechen.

Das Außenteam folgte dem Rat und begab sich zur Quarantine Shelter, wo sie von Trudan erfuhren, daß ein Sultis aus dem dortigen Käfig ausgebrochen sei. Seiner Meinung nach sei Iydia nicht zu trauen, da er die Tiere überprüfte und ihm hätte auffallen müssen, daß eines falsch gekennzeichnet war.

Während des darauffolgenden Gesprächs mit Lliksze schickte diese nach Iydia, der aber floh. Die Exobiologin wurde aber in seinem Quartier gefunden. Von ihr erfuhren sie, daß der entflohene Sultis auch falsch gekennzeichnet wurde. Sie bat das Außenteam, ihr zu helfen, diesen wieder einzufangen.

Da dazu das Hauptenergienetz geändert werden mußte, begaben sie sich zum Shuttle Dock und flogen mit dem Shuttle zur Energiestation, wo sie den Utility-Trunk benutzen, um die notwendigen Änderungen zu tätigen. Wieder zurück im Quarantine Shelter, gab ihnen die Exobiologin die notwendigen Anweisungen, um das Tier wieder einzufangen. Mit Hilfe der Konsole 2 schickten sie einen Energieimpuls, mit der Konsole 1 schlossen sie die Tore, als die Kreatur kam, und mit der Konsole 3 aktivierten sie das Containment Field, um die Kreatur zu fangen.

Somit hatten wir unsere Aufgabe erfüllt, und das Außenteam wurde hochgebeamt. Auf der Enterprise teilte uns T'Bak mit, daß die gefangene Kreatur Ähnlichkeit mit einer ausgestorbenen garidianischen Spezies habe. So machten wir uns auf die Suche nach Aramut und Iydia und flogen ihnen nach Joward III nach. Dort befanden sie sich aber nicht mehr, und so flogen wir ihnen zum Nigold-System nach, wo wir sie einholten. Von Aramut erfuhren wir schließlich, daß das Tier von Frigis stammt, und auf unser sanftes Drängen hin lieferte er Iydia aus. Außerdem erfuhren wir von ihm, daß die Romulaner eine Flotte von modifizierten Schiffen aufstelle. Um dem Rätsel auf die Spur zu kommen, flogen wir nach Frigis. Dort ließ ich T'Bak eine Nachricht zum Planeten schicken, worauf sich nach einer Weile Chancellor Laraq meldete, der uns einlud, die garidianische Kolonie zu besuchen. Ich schickte Riker als meinen Vertreter, Data, La Forge und Troi hinunter. Ausrüsten ließ ich sie mit einem Phaser und einem Tricorder.

Von Laraq erfuhren sie, daß es auf dem Planeten drei Sekten gäbe. Die vorhandenen Pyramiden dienten als Transporter zu den Sektentempeln. Außerdem erfuhren sie, daß die Gebäude von den Chodak stammen. Laraq bot auch seine Hilfe als Übersetzer für Chodak-Runen an.

Das Außenteam begab sich zuerst in die Pyramide im Vordergrund, wo sie vom Sektенführer ein Orchestrion erhielten. Dem Tricorder nach hatte der Gesang folgende Bedeutung: Man solle zugeben, daß man nichts wisse! Dann begaben sie sich in die Wüste und dort in die Pyramide der Seekers. Dort erfuhren sie von Arch-Rashon-Nachyl, daß der Sektенführer verschwunden sei, seit er durch das Tor der Erleuchtung gegangen war.

So gingen sie zum Gatekeeper im Hintergrund und gaben auf alle seine Fragen ihr Unwissen zu. Daraufhin öffnete sich das Tor der Erleuchtung, und das Außenteam ging hindurch. Dort scannten sie das Panel, das Schild und das Stasisfeld. Nun ließen sie sich von Laraq in der Landezone die Ergebnisse übersetzen und kehrten wieder zurück, um das Schild zu übersetzen. Dann konnten sie das Panel benutzen und Aelont aus dem Stasisfeld befreien, der ihnen aus Dankbarkeit zwei Talismane und einen Schlüssel schenkte.

Mit dem Schlüssel sperrten sie dann in der Halle des Triumphes im Seeker-Tempel den "Vault" auf und entnahmen einen goldenen Ring, den Stab mit der Kugel und den Sonic Redigitizer. Dann begaben sie sich zu den Chanters und gaben den goldenen Ring auf das leere Loch, und Geordi reparierte das beschädigte Instrument

Schiff samt Besatzung gefangen genommen hätte. Von diesen hatte er erfahren, daß die Romulaner von einer außerirdischen Rasse überrannt worden seien. Aus diesem Grund suchten sie nach einer alten Waffe der Chodak (Unity Device), um sich zu verteidigen.

Dies teilten wir Commander Chan mit. Darauf bekamen wir von Admiral Williams den Befehl, dies alles zu untersuchen. So flogen wir nach Frigis, von wo uns Laraq um Hilfe gegen die Romulaner bat, die Frigis angriffen. Als wir ankamen, entdeckten wir das Schiff und zerstörten es. Laraq dankte uns, und ich beamte mit Worf, Troi und Data hinunter. Laraq gab uns wertvolle Hinweise auf die Technologie, Geschichte und Wissenschaft der Chodak und Informationen über das Unity Device. Außerdem gab er uns einen alten Datenkristall, einen Isolinear Rod und einen Rod Programmer.

Um diese Dinge weiter zu untersuchen, flogen wir nach Horst III, aber Shanok hatte sich vor den Romulanern in Sicherheit gebracht. So schickte ich ein Außenteam hinunter, um die Ruinen zu besichtigen.

Data, Worf, Geordi und Riker nahmen einen Phaser, einen Tricorder, den Isolinear Rod und den Rod Programmer mit. Unten angekommen, schossen sie auf den Schutthaufen und legten so den Eingang frei (Phaser auf volle Energie).

Im hintersten Raum untersuchte Geordi mit dem Tricorder das Instrument und die Instrumentenhalterung genau. Danach benutzten sie den Bildschirm im ersten Raum. Mit dem Isolinear Rod ließ sich der Bildschirm aktivieren, man mußte ihn nur in den Port stecken. Und mit dem Rod Programmer änderte man die Spannung des Isolinear Rod, und der Bildschirm erwachte zum Leben. Mit dem Tricorder speicherten sie noch den Bildschirminhalt, bevor sie wieder hochbeamen.

Bald darauf bekamen wir die Nachricht von der Sternenflotte, daß außerirdische Raumschiffe ins Föderationsgebiet einfielen, offenbar um die Romulaner zu verfolgen. Wir flogen sofort nach Yajj IV und zerstörten dort drei außerirdische Raumschiffe, die von derselben Bauart waren wie dasjenige, das Mertens Orbital Station angegriffen hatte.

Data hatte inzwischen die Sternenkarte entziffert, die wir aus dem Chodak-Computer hatten, und wir konnten Allanor orten, das ehemalige politische Zentrum der Chodak. Bevor wir aber dorthin flogen, begaben wir uns zu Sternenbasis 131, um unsere Torpedos nachzuladen. Inzwischen konnte Data die Chodak-Zeitmessung entziffern.

Bei Allanor angekommen, das in der Neutralen Zone liegt, beamten Crusher, Data, Geordi und ich zum Planeten hinunter. Wir nahmen einen Phaser, einen Tricorder, ein Med Kit, einen Medical Tricorder, den Isolinear Rod und den Rod Programmer mit.

Den Phaser (volle Energie) benutzten wir gleich, um die Dichtungen der Gittertür (vier Stück) zu zerstören. Dann gingen wir durch, benutzen das Computerpanel (wie bekannt) und sahen die Daten durch. Wichtig war vor allem, daß wir bei Punkt Initialize System die Einheit aktivierten.

Im nächsten Raum wurde dadurch der Reparaturroboter aktiviert. Von diesem fingen wir ein Signal auf, das wir im Tricorder speicherten. Nun konnten wir mit dem Tricorder die Drohnen deaktivieren. Dann begaben wir uns zurück zum Eingang und entfernten aus der dortigen Drohne den Logic Inhibitor und deaktivierten sie damit. Außerdem scannten wir die Tafel im Hintergrund mit dem Tricorder.

Dann gingen wir wieder zurück bis zu einer automatischen Tür. Diese scannten wir und blockierten schließlich die Door Circuits mit dem Logic Inhibitor. Als dann eine Drohne vor dem Tor hielt, deaktivierten wir sie und entfernten wieder den Logic Inhibitor. Nun öffnete sich die Tür, und wir setzten den Logic Inhibitor wieder ein. Nun aktivierten wir wieder die Drohne und gingen durch die Tür.

Dort benutzten wir das Panel und schalteten zuerst die Station online. Dann schalteten wir die Energie ein. Wir warteten, bis die Charging Station voll aufgeladen war und schalteten dann am Panel die Energie wieder aus. Nun warteten wir, bis an der Charging Station nur noch ein Lämpchen leuchtete und zerschossen diese dann mit dem Phaser.

Sofort kamen zwei Aliens und luden uns ein, mit ihnen zu kommen. Im nächsten Raum sprach ich dann mit ihrem Anführer und erfuhr, daß sie die Chodack waren. Leider wurden wir überwältigt und verschleppt.

Außerdem nahm man uns den Isolinear Rod und den Rod Programmer weg.

Man brachte uns zu Admiral Brodnack, einem Chodack, der auf dem Computerpanel den Standort der Unity Device löschte. Dann ließen sie uns zurück. Wir gingen ihnen nach und fanden einen der Chodack verletzt am Boden. Crusher verarztete ihn, und er teilte uns dafür den Sicherheitscode mit. Wir gingen die Treppe hinauf und holten von dort über die rechte Seite einen Teil der zerstörten Rüstung.

Wieder zurück beim Chodack, benutzten wir das Security Panel, indem wir den feststeckenden Isolinear Rod lockerten. Wir benutzten dazu den Rüstungsteil auf das Loch. Dann steckten wir den Isolinear Rod wieder hinein und deaktivierten dann die Sicherheitseinrichtungen (alle 6).

Wir stiegen wieder die Treppe hinauf und gingen oben weiter. Den Transporter, auf den wir dann trafen, stellte ich folgendermaßen ein: Von den vertikalen Knöpfen drückte ich den mittleren und von den horizontalen den rechten. Die anderen beamte ich durch Drücken des Knopfs, und mich beamte ich, indem ich die "Bar Gauge" (Timer) aktivierte und dann unter den Transporter ging.

Im anderen Transporterraum gingen wir zur Tür hinaus und befanden uns wieder dort, wo ich mit dem Alien vor unserer Überwältigung gesprochen hatte. Wir gingen wieder zur Eingangshalle zurück, von wo wir auf die Enterprise beamten.

Nun flogen wir sofort zurück ins Föderationsgebiet, da sich schon die Romulaner näherten. Bald waren die Daten entziffert, und ich sah im Computer unter Mission/Mission Logs/Gombara nach. Nun wußten wir die Stelle, an der sich der Pulsar befand (6.3.7/19.14.05), nach dem sich die Chodack-Zeitrechnung orientierte. Wir begaben uns dorthin, mußten noch den Kampf mit einem Warbird überstehen und entdeckten dort anstelle des Pulsars ein schwarzes Loch, in das sich dieser vor 30 Jahren verwandelt hatte. Ich befragte die Brückenbesatzung und lehnte Datas Vorschlag als zu gefährlich ab. Trois Vorschlag klang besser. So flogen wir in Richtung Dysmus Gamma (5.7.4), und als wir 30 Lichtjahre entfernt waren, konnten wir die Schwingungen des Pulsars messen. Wir kehrten sofort um, um nach Thang (3.1.3) zu fliegen, wo sich die Unity Device befinden sollte. Ich befragte wieder den Computer unter Missions/Mission Logs/Unity Device, wo ich die genaueren Koordinaten fand (3.1.3/9.14.16). Auf dem Weg dorthin, bekamen wir es noch mit einem Ferengi und einigen Romulanern zu tun, doch nun konnte uns nichts mehr stoppen.

Bei der Unity Device angekommen, stellten wir fest, daß Beamen nicht möglich war. Plötzlich wurden wir von Captain Pentara gerufen, die sich auch dort befand, und außerdem näherte sich ein Chodack Dreadnought, der die Waffen auf uns richtete. Ich wollte keinen Kampf, darum wich ich nur aus. Die Chodack sandten ein Signal, ein Access Port öffnete sich, und ein Chodack und ein Garidian Shuttle flogen hinein. Auch ich stellte ein Außenteam zusammen und bestieg ein Shuttle.

Ich nahm Worf, Data und Butler mit. In der Landebucht angekommen, begaben wir uns zur inneren Landebucht, wo wir in einen Transporter in der Mitte stiegen, der uns automatisch wegbeamte.

Leider materialisierte nur ich alleine. Ich sah einen Glanz und untersuchte ihn. Eine Art Wesen begrüßte mich. Als ich nach meinem Außenteam fragte, verschwand es wieder. Ich ging weiter und traf auf Pentara und Broddnack, die auch ihre Außenteams verloren hatten. Wir bestiegen ein wartendes Shuttle, das uns fortbrachte. Dann stiegen wir aus und benutzen die linke Tür. Dort erschien mir aus der Zukunft ein zweiter Picard, der mir ein Artefakt gab. Ich erzählte von meiner Vision, nahm dann vom Tisch die beiden Halbkreise und fügte sie zusammen. Nun untersuchte ich den Field Generator genauer und erkannte, daß man den Ring in die untere Air Gap geben konnte. Doch würde man alle drei Ringe brauchen, um weiterzukommen. Also entnahm ich den Ring wieder und sprach mit Pentara und Broddnack.

Leider wollte mir keiner helfen, aber beide wollten mich für sich gewinnen, doch darauf ging ich nicht ein. Broddnack erklärte uns den Test, den wir nun bestehen sollten. Jeder hatte nun die Möglichkeit, den anderen zu schwächen. Ich entschied mich zweimal, nichts zu tun, indem ich beide Seiten am Tisch leer ließ und nur den Knopf drückte.

Pentara schwächte immer Broddnack und dieser immer Pentara und mich. Beim dritten Mal schwächte ich dann Broddnack, und der gab dann auf und arbeitete mit uns zusammen. Ich setzte alle Ringe zusammen und setzte sie in die Air Gap ein. Nun konnten wir den Raum verlassen. Dort benutzte ich den Artefakt und wurde zum Symbol gebeamt, welches ich nahm. Außerdem holte ich Broddnack und Pentara nach, indem ich das Artefakt noch zweimal benutzte, worauf dieser verschwand.

Nun öffneten wir die verschlossene Tür mit dem Symbol und befreiten dort durch Benutzung des Panels den Richter, der ein Kabilan war. Von ihm wurden wir noch nach unseren Zielen befragt. Er entschied dann, daß Pentara die Unity Device verdiene. Doch als sie durch die Tür ging, wurde sie selbst gefangen. Ich befreite sie aber.

Dann gingen wir weiter zum Kontrollturm der Unity Device, wo uns der Wächter mitteilte, daß eine Borgflotte die Föderation, die Garidianer und die Chodack angreife. Wir hätten die Wahl, entweder die Borgflotte oder die Rasse der Borg zu vernichten. Ich wählte keines von beiden und deaktivierte die Unity Device.

Dies war die richtige Entscheidung. Broddnack beschloß, selbst Wächter zu werden und wurde aufgenommen. Pentara und ich wurden auf zwei Scheiben gebeamt, die von je einer Kuppel überdacht waren. Die Unity Device begann, aus unserem Zeitkontinuum zu verschwinden. Pentara wurde hochgebeamt, doch ich konnte nicht mehr erfaßt werden. Die Enterprise floh, und es gab eine riesige Implosion.

Als ich wieder aufwachte, wurde ich gerade von der Enterprise an Bord gebeamt. Zum Glück hatte die Kuppel allem standgehalten. So flog die Enterprise wieder zu Orten, an denen noch nie zuvor ein Mensch gewesen ist. Live long and prosper!

Gerhard Lammer und Carmen Nagler