

HEYNE <

# STAR TREK

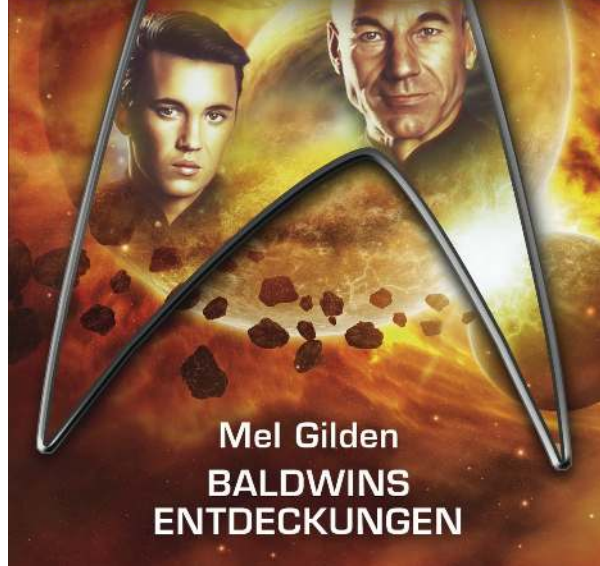
## THE NEXT GENERATION



Mel Gilden  
**BALDWIN'S  
ENTDECKUNGEN**

HEYNE <

**STAR TREK**  
**THE NEXT GENERATION**



Mel Gilden  
**BALDWINS**  
**ENTDECKUNGEN**



Eric Baldwin ist der berühmteste Exologe der Föderation, ein Spezialist für alle fremden Lebensformen - und seit der gemeinsamen Studienzeit ein enger Freund von Captain Picard. Durch seine Entdeckungen hat Baldwin sich jedoch auch erbitterte Feinde geschaffen. Und während des Flugs zur zentralen Datenbank der Föderation wird ein Mordanschlag auf den Professor verübt.

Wesley Crusher benützt das Holodeck der *Enterprise*, um sich auf zukünftige Kommando-Aufgaben vorzubereiten. Dazu hat er ein Computerprogramm entwickelt, das ihn mit äußerst aggressiven, unberechenbaren Aliens konfrontiert. Doch als er zusammen mit Captain Picard und Data dieses Programm testen will, wird aus der Simulation eine das ganze Raumschiff bedrohende Wirklichkeit ...

***STAR TREK***<sup>®</sup>  
***THE NEXT GENERATION***<sup>™</sup>

**MEL GILDEN**

**BALDWINS  
ENTDECKUNGEN**

Star Trek<sup>™</sup>  
The Next Generation

WILHELM HEYNE VERLAG  
MÜNCHEN

**die zukunft** 

[www.diezukunft.de](http://www.diezukunft.de)

*Für Marc und Elaine Zicree,  
die beiden Raumkadetten*

# Prolog

PERSÖNLICHES LOGBUCH VON WESLEY CRUSHER,  
STERNZEIT 43747.3:

**Beim Offizierskurs schein ich kaum Fortschritte zu erzielen. Mit Naturwissenschaften und Mathematik komme ich gut zurecht, ebenso mit allen anderen Fächern, bei denen es auf logisches Denken ankommt. Aber wenn es um Kommando-Aufgaben geht, scheint mir das ›gewisse Etwas‹ zu fehlen.**

**Commander Riker meint, ein guter Offizier und Kommandant verlässt sich auch auf seine Intuition. Meistens ist folgendes der Fall: Je mehr Bedeutung ein bestimmtes Problem hat, desto weniger Daten stehen zur Verfügung. Nun, der Erste Offizier vertritt folgende Ansicht: Poker bietet bessere Voraussetzungen als Schach, um die Fähigkeit zu erlernen, richtige Entscheidungen zu treffen. Vielleicht sollte ich es bedauern, ein guter Schachspieler zu sein.**

**Ich habe noch einen wichtigen Hinweis von Commander Riker bekommen: Captain Picard neigt dazu, sich immer streng an die Vorschriften zu halten; aber er ist nur deshalb so erfolgreich, weil er weiß, wann es dem Instinkt zu vertrauen gilt. Weil er mit dem Unerwarteten rechnet. Als ich Data davon erzählte, antwortete der Androide, es sei *per definitionem* unmöglich, mit dem Unerwarteten zu rechnen. Manchmal nimmt Data alles zu wörtlich.**

**Als Maschine fehlt ihm Intuition. Das behauptet er jedenfalls. Andererseits: Er ist eine *sehr komplexe* Maschine, und die vielen**

Schaltkreise in seinem positronischen Gehirn - ihre Anzahl reicht an die der Synapsen im menschlichen Hirn heran - ermöglichen es ihm, ein Verhalten zu offenbaren, das auf intuitivem Denken zu beruhen *scheint*. Müssen sich Anschein und Realität immer voneinander unterscheiden? Wie soll man Gewissheit erlangen? Niemand ist imstande, mir zufriedenstellende Antworten auf diese Fragen zu geben, weder meine Mutter noch Riker oder Geordi. Nicht einmal Data.

Es bleibt mir nichts anderes übrig, als zu glauben, dass man Intuition *lernen* kann. Und wenn ich aus irgendeinem Grund nicht dazu in der Lage bin: dann muss ich genug Erfahrungen sammeln, um den *Anschein* von Intuition zu erwecken. Doch wie sammelt man Kommando-Erfahrungen? Es fiel mir schwer genug, Captain Picard davon zu überzeugen, dass ich auf die Brücke gehöre. Wenn ich ihn jetzt darum bitte, mir den Befehlsstand zu überlassen ... Die Wahrscheinlichkeit dafür, dass er mir einen solchen Wunsch erfüllt, dürfte ziemlich gering sein. In diesem Zusammenhang habe ich nur zwei Chancen: fast keine und gar keine. (Ein Scherz. Vielleicht erzähle ich Data davon, um zu sehen, wie er reagiert. Er weiß immer eine Gelegenheit zu schätzen, den ihm nach wie vor unverständlichen menschlichen Humor zu untersuchen.)

Es kommt natürlich nicht in Frage, die *Enterprise* zugunsten der Starfleet-Akademie aufzugeben. Ich weiß, früher oder später muss ich dieses Raumschiff verlassen, aber ...



»Mr. Crusher zur Brücke«, tönte es aus dem Interkom-Lautsprecher. Wesley erkannte Commander Rikers Stimme und lächelte.

Vor drei Tagen hatte die *Enterprise* den Sektor Omega Triangulae erreicht, um hier nach dem Ursprung von Signalen Ausschau zu halten, die vermutlich von unbekanntem Intelligenzen stammten - sie waren zu regelmäßig, um ihre Existenz einem natürlichen Phänomen zu verdanken. Wie sich herausstellte, war die Quelle der Signale nicht etwa punktförmig, sondern eine Art Wolke, die in Bewegung zu sein schien. Spezialisten nahmen Sensorsondierungen vor und erledigten jene langweilige Routinearbeit, aus der ein großer Teil der Forschung bestand. Commander Riker hatte Wesley versprochen, ihm Bescheid zu geben, wenn sich etwas Interessantes ergab.

Aufgeregt berührte der Junge seinen Insignienkommunikator. »Ich bin unterwegs.« Er betätigte ein Schaltelement des Recorders und entnahm dem Gerät einen isolinearen Chip, der als Speichermedium für sein persönliches Logbuch diente. Dann verließ er die Kabine und eilte zur Brücke.

Captain Jean-Luc Picard sah zum großen Wandschirm, obwohl er derzeit nur das All zeigte. Seine Gedanken glitten fort von ihrer Mission und den damit in Zusammenhang stehenden Hinweisen des Androiden, wandten sich stattdessen der Schönheit des Weltraums zu. Er glaubte, eine hypnotische Aura zu spüren, die vom Kosmos ausging - vielleicht gehörte dieser Umstand zu den Gründen, die ihn zu einer beruflichen Laufbahn bei Starfleet veranlasst hatten.

Die Psychologen auf der Erde kannten einen Zustand des Denkens und Empfindens, den sie als »Tiefeneuphorie« bezeichneten. Zunächst bezog sich dieser Begriff auf die Ekstase, die manche Menschen empfanden, wenn sie in große, tiefe Löcher sahen, zum Beispiel in den Grand

Canyon von Nordamerika. Im All gewann dieses Syndrom eine noch stärkere Ausprägung: Viele Rekruten fühlten sich versucht, durch den Wandschirm in die Leere zwischen den Sternen zu springen. Manchmal verlor jemand die Kontrolle über sich, und dann mochte eine gebrochene Nase die Folge sein.

Rechts von Picard saß Commander William Riker, der Erste Offizier. Riker kniff die Augen zusammen und nickte langsam, beantwortete sich damit eine Frage, die sich offensichtlich auf seine Überlegungen bezog. Er konnte recht temperamentvoll sein, und manchmal neigte er auch dazu, voreilige Schlüsse zu ziehen, aber ihm waren auch hervorragende analytische Fähigkeiten zu eigen, und deshalb erwiesen sich seine Schlussfolgerungen meistens als richtig. Was das Temperament betraf ... Nun, es gab Schlimmeres.

Links vom Captain saß Counselor Troi und trug ein blaues Gewand, das kaum den Vorschriften entsprach. Sie wirkte vollkommen entspannt, doch in ihren großen Augen zeigte sich waches Interesse an den Vorgängen um sie herum. Eine ihrer Aufgaben bestand darin, empathische Eindrücke zu gewinnen, wenn keine konkreten Daten zur Verfügung standen. Gelegentlich weitete sich ihre Empathie zu Sympathie und Mitgefühl aus, was jedoch nicht unbedingt ein Nachteil sein musste – in manchen Fällen hatte es sich sogar als ein Segen erwiesen. Picard wusste ihre Hilfe sehr zu schätzen.

»Das Objekt kommt mit Warp sechs näher«, meldete Data. »Geschätzte Zeit bis zum Kontakt: sieben Komma vier drei Minuten.«

»Nehmen Sie eine Kursanpassung vor, Winston-Smyth«, sagte Riker.

»Aye, Sir.« Die Blondine berührte eine Sensorfläche auf ihrem Pult.

Picard blickte zum hinteren Turbolift, als sich die Tür mit einem leisen Zischen öffnete. »Bitte übernehmen Sie die

Navigation, Mr. Crusher.«

»Aye, Sir.« Wesley schritt rasch zu seiner Station. Fähnrich Winston-Smyth überließ ihm die Konsole und ging zur Einsatzkontrolle hinter Lieutenant Worf.

Datas Kopf kippte ein wenig zur Seite. »Seltsam«, kommentierte er und änderte die Justierung seines Pults. »Das Objekt fliegt mit Warp sechs, aber nichts deutet auf ein aktives Warptriebwerk hin.«

»Wir haben es mit fremden Wesen zu tun, Commander, mit wahren Aliens«, erklang eine Stimme hinter Picard. »Bei solchen Begegnungen ist all das möglich, was die Gesetze des Universums nicht ausdrücklich verbieten.«

Picard verzichtete darauf, sich umzudrehen. Er wusste, wer neben Worf stand: ein Starfleet-Lieutenant namens Shubunkin. Er war Spezialist für Erstkontakte. Die frühe Phase in der Geschichte der Föderation bot viele Beispiele dafür, dass Völker beim Weg ins All einfach übereinander stolperten, und dabei kam es immer wieder zu Krisen, die auf Missverständnissen beruhten. Das Ergebnis konnte Feindseligkeit und sogar Krieg sein – manchmal dauerte es Jahre, solche Probleme zu lösen. Deshalb brauchte man Spezialisten, die den ersten Schock milderten.

Riker blickte über die Schulter hinweg zu Lieutenant Shubunkin. »Meiner Ansicht nach ist es nicht notwendig, die Dinge aus einer metaphysischen Perspektive zu sehen. Aliens unterscheiden sich von uns – daher ihre Fremdartigkeit.«

Picard unterdrückte ein Lächeln. Sein Erster Offizier war aufgeschlossen und tolerant, doch Shubunkins subtile Arroganz ging ihm gegen den Strich.

»Jetzt ist eine visuelle Darstellung des Objekts möglich«, berichtete Data.

»Auf den Schirm«, sagte Picard.

Das Bild im großen Projektionsfeld erzitterte ganz kurz, und dann sah der Captain einen hellen Fleck im Zentrum

der Darstellung. Form und Größe deuteten darauf hin, dass es sich nicht um einen Stern handelte.

»Vergrößerungsstufe fünf«, ordnete Riker an.

Wenige Sekunden später zeigte der Schirm ein Raumschiff, wie es Picard noch nie zuvor gesehen hatte. Vergeblich hielt er nach Triebwerken Ausschau, nach Sensoren oder Fenstern. Die Außenhülle schien völlig glatt zu sein.

»Sieht aus wie eine Träne«, meinte Riker.

»Eine angemessene Beschreibung, Sir«, entgegnete Data.  
»Die Stromlinienform lässt vermuten, dass jenes Objekt nicht nur für Reisen im All bestimmt ist, sondern auch für Flüge innerhalb von Atmosphären. Darüber hinaus verifiziere ich es als Ausgangspunkt der Signale.«

Data berührte eine Schaltkomponente und aktivierte damit die akustische Wiedergabe der Sendung. Es klang nach Insekten, die auf den Musikinstrumenten von Insekten spielten. Picard hörte keine erkennbare Melodie, und die Computeranalyse bestätigte das Fehlen einer klaren akustischen Struktur. Trotzdem: Die Geräusche waren nicht unangenehm, entfalteten eine entspannende Wirkung. Wer verursachte sie? Und welche Bedeutung verbarg sich in ihnen?

»Das genügt, Mr. Data.«

»Aye, Sir.« Unmittelbar darauf herrschte wieder Stille. Natürlich wurden die Signale auch weiterhin empfangen und für eine sorgfältige Analyse aufgezeichnet.

Wesley befeuchtete sich die Lippen, und sein Blick blieb die ganze Zeit über auf den Schirm gerichtet. Er hatte den Geräuschen so aufmerksam zugehört, als sei er vielleicht in der Lage, noch vor dem Computer eine Bedeutung in ihnen zu erkennen. Möglicherweise war er tatsächlich dazu imstande. Picard mochte den Jungen und wusste um seine Genialität. Wesley hatte seine Intelligenz und Kreativität mehrmals unter Beweis gestellt. Ab und zu übertrieb er es mit dem für ihn typischen Eifer, und ihm fehlte Erfahrung,

aber bestimmt wurde er irgendwann zu einem guten Starfleet-Offizier.

»Was befindet sich an Bord, Data?«, fragte Riker.

Picard saß hinter dem Androiden und beobachtete, wie sich Data versteifte – offenbar zeigten ihm die Instrumente etwas, das ihn erstaunte. Er war ein künstliches Wesen, eine Maschine, doch er leistete den Menschen lange genug Gesellschaft, um sich einige Aspekte ihres Verhaltens angeeignet zu haben. Bewusste Absicht steckte dahinter. Wie Pinocchio wünschte er sich, »echt« zu sein, seine artifizielle Natur zu überwinden. »Nach den Sensoren zu urteilen, enthält das fremde Schiff zwei verschiedene Gruppen von Lebewesen. Die Angehörigen der ersten weisen große Ähnlichkeit mit uns vertrauten Humanoiden auf. Die Mitglieder der zweiten hingegen ...« Die Finger des Androiden huschten über die Kontrollen der Operatorstation. »Sie sind so fremdartig, dass es keine Kategorie für sie gibt.« Erneut berührte er eine Justierungsfläche. »Temperatur, Druck und Zusammensetzung der Atmosphäre entsprechen im großen und ganzen der Erdnorm. Hirnwellenmuster und Aktivitätsniveau deuten darauf hin, dass die Humanoiden schlafen.«

»Die Sache wird immer sonderbarer«, sagte Picard. »Irgendwelche Hinweise auf ein Warptriebwerk?«

»Im Heckbereich des Schiffes gibt es etwas, das viel Energie verbraucht. Es fehlen Anhaltspunkte dafür, wo die betreffende Energie erzeugt und wozu sie verwendet wird. Allerdings ...«

»Ja, Mr. Data?«, drängte Riker.

»Geringfügige Fluktuationen im energetischen Output entsprechen fast genau ähnlichen Schwankungen in der Hirnaktivität der Humanoiden.«

»Höchst interessant«, sagte Lieutenant Shubunkin.

Der Erstkontakt-Spezialist gehörte seit einem Monat zur Crew der *Enterprise*, und die vier Wochen genügten Picard, um Will Rikers Einstellung Shubunkin gegenüber zu teilen:

Die Selbstgefälligkeit des Lieutenants ging ihm auf die Nerven - obwohl kein Zweifel an seiner Kompetenz bestehen konnte. Die Besatzung eines Raumschiffs bildete eine große Familie, in der jeder an das Wohl des Ganzen denken und dafür eintreten musste. Für Prahlerei irgendeiner Art gab es keinen Platz. »Sind Sie mit diesem Phänomen vertraut?«, fragte der Captain höflich.

»Nein«, erwiderte Shubunkin. »Aber es ist trotzdem interessant.«

»In der Tat«, sagte Picard und erlaubte sich eine gewisse Genugtuung darüber, dass dem Wissen des Spezialisten Grenzen gesetzt waren.

»Vielleicht handelt es sich um telepathische Kontrolle«, spekulierte Shubunkin.

»Ich empfangen keine Eindrücke von rationalen Gedanken«, ertönte Deanna Trois Stimme. Sie hob die Hand zur Stirn. »Die Gefühle sind ... wirr, aber ich bin sicher, dass uns die Wesen an Bord des tränenförmigen Schiffes nicht mit Feindseligkeit begegnen. Ich spüre Neugier und auch so etwas wie Furcht, die sich wahrscheinlich auf uns bezieht.«

»Warum sollten uns die Fremden fürchten?«, knurrte Worf. »Und woher wissen sie überhaupt von unserer Präsenz, wenn sie keine Sensoren haben?«

»Ich möchte daran erinnern, dass sie mit Warp sechs fliegen - ohne Warptriebwerk«, sagte Data.

Riker nickte. »Wo befinden sich die anderen Aliens?«

»Die Sensoren können ihren genauen Aufenthaltsort nicht feststellen«, antwortete Data. In seiner Stimme erklang dabei eine Mischung aus Verwirrung und Kummer.

»Ihre Ansicht, Lieutenant Shubunkin?«, fragte Picard.

»Derzeit habe ich nicht genug Daten, um mir eine Meinung zu bilden. Ich schlage vor, wir warten ab und überlassen die Initiative den Fremden. Angesichts der besonderen Lage halte ich Inaktivität für angemessen.«

Riker sah zu Picard und wölbte dabei die Brauen.



»Relativgeschwindigkeit null, Mr. Crusher«, sagte der Captain. Und zum Ersten Offizier: »Lassen wir sie zu uns kommen. Wenn wir schon abwarten müssen, so sollten wir diesen Umstand zu unserem Vorteil nutzen.«

»Möchten Sie, dass ich die Phaser vorbereite, Captain?«, fragte Worf.

»Wenn die Fremden doch über Sensoren verfügen ...«, sagte Shubunkin. »Vielleicht fühlen sie sich bedroht, wenn wir die Phaserkanonen mit Energie beschicken.«

»Seien Sie nur wachsam, Mr. Worf«, wandte sich Picard an den Klingonen.

»Aye, Sir«, brummte der Sicherheitsoffizier.

Als sich das tränenförmige Schiff der *Enterprise* näherte, wurde es immer langsamer und beendete den Warptransfer. Schließlich kroch es nur noch mit einigen tausend Metern pro Sekunde durchs All.

»Ein gutes Beispiel für das Unerwartete«, murmelte Wesley.

»Wie dem auch sei: *Ich* habe nicht mit einem solchen Raumschiff gerechnet«, sagte Data. »Nun, die Natur der Realität ist natürlich so beschaffen, dass es immer wieder zu Überraschungen kommt. Zum Beispiel habe ich nicht erwartet, heute morgen Lieutenant LaForge im Korridor zu begegnen. Ich habe nicht erwartet, dass Commander Riker gestern Abend beim Poker gewann. Ich habe nicht erwartet ...«

»Schon gut, Mr. Data«, sagte Riker.

»Aye, Sir.« Der Gesichtsausdruck des Androiden machte deutlich, dass er auch nicht erwartet hatte, vom Ersten Offizier unterbrochen zu werden.

Das fremde Schiff wurde noch langsamer und verharnte rund einen Kilometer entfernt. Während des Bremsmanövers sah sich Data außerstande, ein Triebwerks- und Navigationssystem zu entdecken. Zeit verstrich. Nach einer Weile merkte Picard, dass er sich im Kommandosessel vorgebeugt hatte. Ganz bewusst versuchte er, sich zu

entspannen, faltete die Hände im Schoß. Die von den Recyclingsystemen bewegte Luft flüsterte kaum hörbar. Geräte summten und surrten; elektronische Schaltkreise zirpten leise. Die Brückenoffiziere offenbarten Anzeichen wachsender Unruhe – Data bildete die einzige Ausnahme. Er konnte stundenlang völlig reglos sitzen und bot dann einen Anblick, den Picard als zermürend empfand.

»Wie lange sollen wir untätig bleiben, Lieutenant Shubunkin?«, fragte Riker in einem Tonfall, der Sarkasmus andeutete.

Der Erstkontakt-Spezialist bekam keine Gelegenheit, Antwort zu geben. Von einem Augenblick zum anderen ertönte ein Schrillen, das in jeder einzelnen Körperzelle widerzuhallen schien. Picard presste sich die Hände auf die Ohren, aber das Heulen fand einen anderen Weg zu den Trommelfellen. Data und Worf sahen auf die Anzeigen ihrer Instrumente.

»Ein Energiestrahler hat unsere Navigationsschilder durchdrungen«, meldete der Klingone.

»Analysieren und identifizieren«, befahl Riker.

»Ich glaube, es handelt sich um eine recht primitive Sensorsondierung, bei der erstaunlich viel Energie verwendet wird«, sagte Data wenige Sekunden später. »Während die Sondierungssignale durch die Wände im Innern der *Enterprise* filtern, stimuliert unfokussierte Restenergie eine hochfrequente Vibration der entsprechenden Moleküle.«

»Schilder, Mr. Worf«, sagte Picard.

Das Schrillen blieb.

»Auf diese Weise lässt sich die Vibration nicht beenden, Captain«, stellte Data fest. »Wenn wir allerdings die Frequenz unserer Schirmfeldgeneratoren verändern ...« Seine Finger berührten mehrere Schaltflächen, und ganz plötzlich herrschte wieder Stille.

»Danke, Mr. Data«, sagte Picard.

»Ich habe Ihren Dank nicht verdient. Die Sondierung ging gerade zu Ende.«

»Öffnen Sie die externen Kom-Kanäle, Mr. Worf. Übermitteln Sie Grüße und weisen Sie ausdrücklich auf unsere friedlichen Absichten hin.«

»Aye, Sir.« Der Klingone traf die notwendigen Vorbereitungen.

»Wir sollten auch weiterhin warten«, mahnte Shubunkin.

»Und wenn die Fremden darauf warten, dass *wir* etwas unternehmen?«, erwiderte Picard ein wenig verärgert.

Ein oder zwei Minuten verstrichen. »Keine Antwort, Sir«, meldete Worf schließlich.

»Fahren Sie damit fort, Friedensbotschaften zu senden. Nummer Eins, stellen Sie eine Einsatzgruppe zusammen.«

Commander Riker hatte die Anweisung des Captains gerade bestätigt, als das fremde Schiff zur anderen Seite des Wandschirms wechselte. Es *flog* nicht etwa dorthin, sondern erschien einfach an einer anderen Stelle im All.

»Ich ziehe den Befehl zurück, Nummer Eins.«

Shubunkin trat vor und blieb an der Brüstung stehen.

»Unglaublich«, hauchte Wesley.

»In der Tat, Mr. Crusher«, bestätigte Picard. »Gibt es sonst noch Meinungen dazu?«

»Ich habe es befürchtet«, sagte Lieutenant Shubunkin.

»Unsere Sendungen werden als eine Art Angriff interpretiert.«

Das fremde Schiff bewegte sich erneut. Es sprang der *Enterprise* entgegen und dann wieder fort.

»So verhält sich kein Wesen, das bereit ist, entweder zu kämpfen oder zu fliehen«, erwiderte Picard. »Dieses Gebaren erinnert mich an ein verspieltes Kätzchen.«

»Wir sehen die Bewegungen deshalb nicht, weil das Schiff mit Warpgeschwindigkeit von einem Ort zum anderen springt«, erklärte Data.

»Den Warpantrieb zu benutzen, um so kurze Strecken zurückzulegen ...«, überlegte Wesley laut. »Das ist eine

enorme Energieverschwendung.«

»In Hinsicht auf *unser* Warptriebwerk wäre das zweifellos der Fall«, pflichtete Data dem Jungen bei. »Außerdem erfordern solche Kurzstreckentransfers ein Kontrollsystem, das weitaus mehr Präzision ermöglicht als unsere Navigationstechnik.«

»Ich glaube, die Fremden haben unsere Signale als Kommunikationsversuch verstanden«, sagte Troi. »Der Vergleich mit dem Verhalten eines Kätzchens ist alles andere als unangemessen.«

Picard nickte. »Ich schlage vor, wir locken es mit einer Schnur. Lieutenant?« Er sah zu Shubunkin.

»Vielleicht.« Der Erstkontakt-Spezialist rieb sich das Kinn.

»Mr. Crusher, langsam voraus.«

»Aye, Sir.«

Picard behielt das tränenförmige Raumschiff aufmerksam im Auge, als es im großen Projektionsfeld answoll. Irgendwie musste es ihm gelingen, Besatzung oder Automatik des Schiffes zu veranlassen, auf die Präsenz der *Enterprise* zu reagieren. Selbst ein Experte wie Shubunkin war nicht imstande, mit jemandem zu kommunizieren, der die ganze Zeit über schwieg.

Es gab natürlich die Möglichkeit, den fremden Raumer in einem Hangar der *Enterprise* aufzunehmen, um Shubunkin Gelegenheit zu geben, ihn aus nächster Nähe zu untersuchen. Doch das kam nur als letzter Ausweg in Frage. Derzeit hatte das Schiff ein Recht darauf, sich auf eine Weise zu verhalten, die Picard seltsam erschien. Es lag in der Natur des Fremden, fremdartig zu sein. Um so etwas zu erleben – ein weiterer Grund dafür, dass Jean-Luc eine Starfleet-Uniform trug.

Schließlich hüpfte das Tränenschiff nicht mehr, und Picard gewann den Eindruck, dass die Fremden beobachteten, wie sich die *Enterprise* näherte. Seine Phantasie spielte ihm einen Streich: Selbst wenn man an Bord des fremden

Raumers tatsächlich das Starfleet-Schiff beobachtete – er konnte die ›Blicke‹ bestimmt nicht spüren.

Und dann verschwand das Raumschiff, so plötzlich, dass es einen vagen Fleck auf dem Bildschirm hinterließ. Picard blinzelte verwirrt, sah nur Sterne und leeres All.

»Warp sechs«, sagte Data. »Kurs eins vier sieben Komma vier. Noch immer keine Hinweise auf ein Warptriebwerk. Das Schiff sendet auch weiterhin jene Signale, die uns hierherbrachten.«

»Warp sechs, Mr. Crusher«, wandte sich Riker an den jungen Navigator. »Mr. Data nennt Ihnen die genauen Kursdaten.«

»Aye, Sir.«

Die Sterne glitten zu den Rändern des Wandschirms, und in der Mitte bildeten sich weitere leuchtende Punkte, um dann ebenfalls beiseite zu weichen. Die *Enterprise* schien durch einen unendlichen Tunnel zu rasen, in dessen obsidianschwarzen Wänden es von Funken wimmelte.

»Kurs zwei sieben sechs Komma acht.«

Wesley nahm die notwendigen Korrekturen vor.

Das Tränenschiff beschleunigte auf Warp acht, reduzierte die Geschwindigkeit anschließend auf Warp fünf und wechselte dreimal den Kurs.

Counselor Troi schnappte nach Luft, und eine Sekunde später sagte Data: »Der fremde Raumer ist fort.«

»Wie bitte?«, fragte Picard.

»Er befindet sich nicht mehr in der Reichweite unserer Sensoren, Sir.«

Troi fasste sich wieder und lächelte zaghaft. »Ich habe das Verschwinden des Schiffes gefühlt, Captain.«

»Gefühlt?«, wiederholte Riker.

Die Betazoidin nickte. »Ein Druck, von dem ich bis dahin gar nichts wusste, verflüchtigte sich.« Sie dachte kurz nach. »Damit einher ging ein seltsames ... Prickeln.«

Picard runzelte die Stirn und sah zu Riker, der andeutungsweise mit den Schultern zuckte.

»Die Scanner bestätigen das Verschwinden des Schiffes«, sagte Data. »Um einen Ausdruck zu verwenden, den die Counselor eben benutzt hat: Der Raumer schien sich zu ›verflüchtigen‹. Aber *wohin* er verschwand ... Das lässt sich mit den Sensoren kaum feststellen.«

»In den Subraum?«, vermutete Picard. »Oder vielleicht in den Hyperraum?«

»Ich weiß es nicht, Captain.«

»Werden Sie schlau daraus, Lieutenant Shubunkin?«

»Nein, Sir«, erwiderte der Spezialist. »Aber wenn Sie mir gestatten, die aufgezeichneten Sensordaten gründlich zu analysieren ...«

»Sie haben unbeschränkten Zugang zu allen Ressourcen der *Enterprise*«, sagte Picard.

»Und wenn Sie Mr. Datas Hilfe in Anspruch nehmen möchten ...«, fügte Riker hinzu.

»Nein, nein. Ich komme auch allein zurecht, danke. Die Gesellschaft der Daten genügt mir.«

Shubunkin verließ die Brücke, und Captain Picard bat Data und Troi, ihn in den Bereitschaftsraum zu begleiten. Ihre Informationen beschränkten sich auf das Offensichtliche: Die Signale stammten von Fremden, deren Schiff ohne Warptriebwerk mit Warpgeschwindigkeit flog; einige Besatzungsmitglieder des Raumers ähnelten Menschen, andere nicht.

»Es ist alles sehr sonderbar«, murmelte Picard.

Data und Troi stimmten dieser Einschätzung zu.

Shubunkin verbrachte den Rest des Bordtages in seiner Kabine. Als er schließlich auf die Brücke zurückkehrte, kam er mit leeren Händen, ohne die von Picard erhofften Antworten.

Die *Enterprise* setzte ihren Patrouillenflug durch den Sektor Omega Triangulae eine Woche lang fort. An Bord herrschte Enttäuschung darüber, dass weitere unerklärliche Ereignisse ausblieben, und Wesley meinte dazu: »Das



Geheimnis des fremden Schiffes genügt völlig, um unsere Phantasie beschäftigt zu halten.«

# Kapitel 1

Captain Wesley Crusher, Kommandant des Raumschiffs *Enterprise*, beobachtete nachdenklich den Romulaner auf dem Wandschirm. Die Verhandlungen liefen nicht besonders gut; auf beiden Seiten ging der Vorrat an Geduld und Höflichkeit zur Neige. Neben Crusher saß Commander Riker und schwitzte.

Captain Arvak schüttelte den Kopf. »Ich bin nicht davon überzeugt, dass die Föderation wirklich an einer Übereinkunft interessiert ist.«

Crusher breitete die Arme aus und zeigte leere Hände – eine bei vielen Völkern gebräuchliche Geste der Freundschaft. »Ich versichere Ihnen, Captain Arvak: Die Föderation wäre gern bereit, die Reichtümer von Regan Drei zu *teilen*.«

»Ihre Versicherungen bleiben ohne Bedeutung«, knurrte Arvak. »Wir haben nichts mehr zu besprechen.« Der Romulaner unterbrach die Kom-Verbindung und verschwand vom Bildschirm. Kurz darauf meldete Worf: »Drei romulanische Kreuzer im Anflug.«

»Taktische Darstellung, Mr. Worf«, sagte Captain Crusher ruhig.

Der Wandschirm zeigte die *Enterprise* als blauen Punkt in der Mitte eines dreidimensionalen Gitters. Rote Flecken symbolisierten die romulanischen Einheiten, die mit hoher Geschwindigkeit dem Starfleet-Schiff entgegenrasten.

»Alarmstufe Rot, Mr. Worf. Fähnrich Winston-Smyth – volle Impulskraft.«

Sirenen heulten. Warnlichter pulsierten. Alle Bordsektionen meldeten Bereitschaft. Captain Crusher fühlte heißes Adrenalin in den Adern, als er die Hände um die Armlehnen des Kommandosessels schloss. Er wusste, wie schwierig ihre Situation geworden war: Die *Enterprise* konnte kaum entkommen, ohne von ihren Waffen Gebrauch

zu machen, und dadurch wurde der Sinn von drei anstrengenden Verhandlungswochen in Frage gestellt.

»Wir sind erledigt«, hauchte Riker.

»Fünfhunderttausend Kilometer«, meldete Data.  
»Entfernung schrumpft auch weiterhin.«

»Visuelle Darstellung«, sagte Captain Crusher.

Die taktische Anzeige wich dem All- und romulanischen Schiffen, die direkt vor dem Bug der *Enterprise* zu schweben schienen. Dieser Eindruck täuschte natürlich, aber die Kreuzer waren trotzdem viel zu nahe.

An der mittleren romulanischen Einheit blitzte etwas, und ein Photonentorpedo zuckte dem Starfleet-Schiff entgegen.

»Schilder hoch«, sagte Crusher.

Die *Enterprise* erbebte, als der Torpedo explodierte. Ein oder zwei Sekunden lang trübte sich das Licht im Kontrollraum.

»Leichte Beschädigungen auf Deck sechs«, berichtete Worf. »Deflektoren stabil.«

»Die gegnerischen Schiffe fliegen jetzt mit Sublicht«, ließ sich Data vernehmen. »Geschwindigkeit nimmt ab. Stabilisiert sich jetzt bei fünfzig Prozent Impulskraft. Distanz zehntausend Kilometer, neuntausendfünfhundert ...«

»Taktische Darstellung«, befahl Crusher. Zwei Kreuzer änderten den Kurs, schwenkten nach links und rechts ab, während der dritte noch immer auf den Bug der *Enterprise* zuhielt und das Feuer aus seinen Phaserkanonnen eröffnete. Wesley begriff sofort, was der Gegner plante. Ein alter Trick: Ein Schiff lenkte den Kontrahenten mit direkten Angriffen ab, während sich die beiden anderen von der Seite her näherten – um die Warpgondeln unter Beschuss zu nehmen.

»Wir müssen handeln, Captain«, stieß Riker hervor. Es klang fast verzweifelt.

»Haben Sie noch etwas Geduld«, erwiderte Crusher. Sein Blick klebte an der taktischen Anzeige fest. »Fähnrich Winston-Smyth, auf meinen Befehl hin beschleunigen Sie mit voller Impulskraft. Kurs null eins fünf Komma vier.«

Winston-Smyth sah besorgt zum Captain. »Aye, Sir«, sagte sie und gab die Kursdaten ein.

»Wir warten noch etwas ...« Und dann: »Jetzt, Fähnrich!«

Auf dem taktischen Display war zu sehen, wie die *Enterprise* senkrecht aufstieg und die Romulaner sich selbst überließ. »Mit Warp acht nach Hause«, sagte Crusher ruhig.

Riker schüttelte verblüfft den Kopf. »Sie haben Nerven wie Drahtseile, Sir.«

Wesley nickte und lächelte zufrieden. Als Diplomat hatte er versagt, aber es war ihm gelungen, den romulanischen Gegnern zu entkommen, ohne dass die *Enterprise* zu einem Gefecht gezwungen wurde. Allein das kam schon einem Sieg gleich. Trotzdem fehlte etwas: vielleicht das Überraschungsmoment. Alles erschien vorhersehbar und dadurch unwirklich. »Sie haben das Kommando, Nummer Eins«, sagte Crusher und begab sich in seinen Bereitschaftsraum. Dort nahm er am Schreibtisch Platz und stützte das Kinn in die Hände.

Aus dem Captain wurde wieder ein Fähnrich, der an Unzufriedenheit litt – die Schuld daran konnte er kaum Guinan oder seiner Mutter geben. Nein, an Mom gab es nichts auszusetzen; Wesley hing sehr an ihr. Andererseits ... Sie verdankte ihren Status als Starfleet-Offizier größtenteils der Tatsache, dass sie Ärztin war. Wenn es galt, Kommando-Entscheidungen zu treffen ... In dieser Hinsicht mangelte es ihr an Erfahrung, und genau darum ging es jetzt: Er brauchte jemanden, der genug Kommando-Erfahrung besaß, um ihm zu helfen. Oh, er hätte sich natürlich an Will Riker oder einen anderen Brückensoffizier wenden können; sie wären bestimmt bereit gewesen, ihm zu helfen. *Aber vielleicht sind sie der Ansicht, dass ich ihnen schon genug dumme Fragen gestellt habe, dachte der Junge. Und vielleicht hielten sie mein Anliegen für töricht.*

Aus diesem Grund hatte Wesley beschlossen, mit Guinan zu sprechen.

Es war ›Tag‹ an Bord der *Enterprise*, und deshalb hielt sich kaum jemand im Gesellschaftsraum des zehnten Vorderdecks auf. Ein Pärchen saß in der Ecke, die Stimmen nur ein Raunen, und Guinan stand hinter der Theke, putzte diese mit einem purpurnen Lappen – die gleiche Farbe wie Kleid und Hut. Sie lächelte herzlich, als sie Wesley sah (sie lächelte immer herzlich), fragte dann: »Legst du eine Studienpause ein?«

»In gewisser Weise«, erwiderte der Junge. Er setzte sich und mied den Blick der Wirtin.

»Was möchtest du?«

»Einen Ätherrein, bitte.«

Guinan spritzte Sodawasser in ein hohes Glas. »Was ist los?«

»Wie kommen Sie darauf, dass irgend etwas los ist?« Manchmal war Guinans Intuition geradezu unheimlich. Wesley beobachtete, wie sie den Drink mixte. Der Synthetisierer hätte ihn fertig liefern können, doch irgendein Aspekt in der menschlichen Seele wünschte zu sehen, wie das bestellte Getränk zubereitet wurde. Außerdem bekamen Barkeeper und Gast dadurch etwas mehr Zeit für ein Gespräch – eine angenehme Tradition, die seit Jahrhunderten auf vielen Welten überlebte.

Guinan stellte das hohe Glas vor Wesley ab. Ein grünes, pfeilförmiges Raumschiff durchbohrte eine Kirsche, deren Saft rote, fadenartige Strukturen in der klaren Flüssigkeit zu formen begann. Als sich Crusher die Kirsche in den Mund schob, sagte die Wirtin: »Studienpausen sind bei dir sehr selten, Wes. Du neigst viel eher dazu, die ganze Nacht über an Lesegeräten und Computerschirmen zu hocken.«

»Nun, ja, das stimmt«, erwiderte er unsicher und spielte mit dem Kunststoff-Raumschiff.

Guinan putzte wieder die Theke.

Wesley holte tief Luft und gab sich einen inneren Ruck. »Ich weiß nicht, ob ich ein guter Offizier werden kann.«