

LOGBUCH

An den 24. August 2006 erinnert ihr euch noch gut. Nach Jahren der Diskussion fiel auf der Generalversammlung der Internationalen Astronomischen Union die Entscheidung, Pluto seinen Status als 9. Planeten eures Sonnensystems abzuerkennen. Von einem Tag auf den anderen umkreisten nur noch acht Planeten eure Sonne, wobei Neptun der äußerste von ihnen war.

**LEST ZUERST
DIE ANLEITUNG.
DREHT DAFÜR
EINFACH DAS
HEFT UM.**

In den folgenden Jahren verdichtete sich eine reißerische Theorie: Am Rand des Sonnensystems müsse sich ein bis dato unbekannter, riesiger Himmelskörper befinden. Ausgangspunkt der Vermutungen waren die Daten, die die Raumsonden *Voyager 2* und später *New Horizons* übermittelten. Ungewöhnliche Verzerrungen ihrer Messwerte und phasenweise Aussetzer der Kommunikation stellten die Wissenschaftler vor ein Rätsel. Anfänglich als Hirngespinnst abgetan, ließen sich mit der Zeit viele Skeptiker von den schlüssigen Indizien überzeugen. Doch die Datenlage war schon bald ausgeschöpft und konnte keine handfesten Beweise erbringen.

Am Ende ihrer Möglichkeiten angelangt, rief das Forschungsteam um Dr. Markow das Projekt NAUTILUS ins Leben: Ein bemanntes Raumschiff sollte ausgesendet werden, um die Existenz dessen zu überprüfen, was ein neuer 9. Planet sein könnte. Nach vielen Rückschlägen und Jahren der Forschung steht nun endlich die Technologie zur Verfügung, um die Mission durchzuführen. Bleibt nur noch die Frage: Mit welcher Crew? Freiwillige vor!

Der Planet ist extrem kalt und unwirtlich, scheint aber bewohnbar zu sein. Ihr bemerkt einen Bereich, der sich euren Instrumenten zu entziehen scheint. Je näher ihr dieser Anomalie kommt, desto eklatanter werden die Messfehler. Was sich euch präsentiert, übersteigt euren Stand der Wissenschaft. Zumindest könnt ihr das Phänomen grob eingrenzen, denn die Ergebnisse normalisieren sich, wenn ihr euch entfernt.

9

42 

Im Namen der Wissenschaft wagt ihr euch näher heran. Die Gesetze der Gravitation scheinen sich umzukehren, je näher ihr der Anomalie kommt und ihr verankert euch zur Sicherheit mit Vibranium-Haken in der Planetenoberfläche. **Euer Kommandant sichert die restliche Crew und verteilt die einzelnen Aufträge.** Die Ergebnisse lassen nur eine Schlussfolgerung zu: Ihr habt ein Wurmloch entdeckt.

9



43 

Bis jetzt waren Wurm Löcher allenfalls theoretische Konstrukte und nun steht ihr hier, direkt davor. Es überschattet euch wie ein schwarzer Monolith – unverständlich, aber mit einer enormen Anziehung. Ihr sendet eine Nachricht zur Erde und bereitet die Triebwerke für den Sprung vor. **Jede Raketenkarte muss einen Stich gewinnen. Zuerst die 1er-Rakete, dann die 2er, die 3er und zum Schluss die 4er.**

Je 1 Stich mit



44 

Die Wirkung ist gewaltig! Ihr seid in euren Sitzen festgeschnallt und fühlt euch doch, als wärt ihr überall gleichzeitig. Farben und Formen verändern sich, Licht fühlt sich an wie eine wabernde Masse, die sich wie ein intelligentes Wesen verhält und euch umgarnt. Ihr konzentriert euch auf eure Anzeigen und versucht, nicht euren Verstand zu verlieren.

9



45 

Während wahnsinnig viele unglaubliche Eindrücke auf euch einprasseln, reagiert ihr dennoch instinktiv auf Gefahrenquellen. Als sich während des Sprungs plötzlich alle Hauptmodule des Schiffes abschalten, reißen euch die roten Warnlampen aus eurem tranceartigen Zustand. **Euer Auftrag ist, dass das Crewmitglied links von dem mit der roten 9 alle roten Karten gewinnen muss. Sagt dafür an, wer die rote 9 besitzt.**

alle roten Karten



46 

Ihr seid am Ende eurer Kräfte. Der Sprung fühlt sich inzwischen wie ein Gefängnis an, in dem ihr nicht mehr zwischen Realität und Einbildung unterscheiden könnt. Euer Körper schreit, dass ihr kaum noch 10 Sekunden aushalten könnt, aber euer Geist stellt in Frage, wie lange 10 Sekunden eigentlich sind. Ihr zählt sie herunter – und platzt mit einem Mal aus dem Wurmloch heraus.

10


47 

18

Summe

Summe

19

Ihr habt kaum Zeit, euch zu orientieren. Auf einen Schlag ist es überall extrem heiß. Die Bordanalyse versetzt das gesamte Schiff augenblicklich in die höchste Gefahrenstufe. Die ersten Module fallen der radikalen Temperaturschwankung zum Opfer. Selbst in euren regulierten Anzügen verfallt ihr binnen Sekunden in Schweißausbrüche. Ihr müsst das Notfallprotokoll aktivieren, die Hitzeschilder ausfahren und so schnell wie möglich eine größere Distanz zur Hitzequelle aufbauen. **Der -Auftrag muss im letzten Stich gewonnen werden.**

3



im letzten Stich

48 

Als ihr zur Besinnung kommt, hat sich die Situation halbwegs normalisiert. Ihr konntet gerade noch die nötigen Schritte einleiten, bevor ihr vor Erschöpfung zusammengebrochen seid. Ihr lokalisiert euren Standort und könnt es kaum glauben. Ihr seid im Orbit der Venus! Das Wurmloch ist eine direkte Verbindung zwischen dem 9. Planeten und der Venus, dem 2. Planeten. Das erklärt auch die extreme Hitze, denn die Venus ist nochmal deutlich näher an der Sonne, als die Erde. Es dauert einen Moment bis es euch dämmert: Ihr könnt nach Hause! Überprüft alle 10 Hauptmodule, aber legt besonderen Wert auf Lebenserhaltung, Antrieb und Kommunikation. Setzt Kurs auf die Erde.

10



49 

Der Weg zurück ist deutlich aufwendiger als gedacht. Einige Module sind dauerhaft beschädigt und ihr kämpft gegen die immense Anziehungskraft der Sonne an. Mit euren letzten Reserven könnt ihr euch unter diesen Bedingungen keinen Fehler mehr erlauben – der Heimweg muss präzise durchgetaktet sein. Ihr müsst euch zunächst die Schwerkraftumlenkung zunutze machen um den Absprung zu schaffen. Danach müssen die Schiffsmodule unter Kontrolle gehalten und der Anflug zur Erde eingeleitet werden. Schlussendlich bedarf die Landung auf der Erde nicht weniger Aufmerksamkeit als jedes andere Manöver. **Jeder sieht sich seine Handkarten an. Ein Crewmitglied muss die ersten 4 Stiche gewinnen. Ein anderes Crewmitglied muss den letzten Stich gewinnen. Die restlichen Crewmitglieder müssen alle Stiche dazwischen gewinnen. Euer Kommandant fragt jeden nach seiner präferierten Aufgabe, danach entscheidet ihr gemeinsam als Crew, wer welche Position übernehmen soll. Verratet dabei aber nichts über eure Handkarten.**

nur Stiche 1 bis 4



nur letzter Stich



50 



20

Summe

Summe

21

EPILOG

Ihr seid sicher auf der Erde gelandet. Eure überraschende Rückkehr hat ein mediales Echo sondergleichen ausgelöst. Euer Sprung durch das Wurmloch verbreitet sich wie ein Lauffeuer auf allen Kontinenten – es ist *das* Gesprächsthema. Das Wiedersehen mit euren Familien und Freunden lässt euch fast alle Strapazen vergessen und nach der langen Zeit im All genießt ihr das Gefühl, endlich wieder zu Hause zu sein.

Die Erkenntnisse und mitgebrachten Daten eurer Reise bringen schon bald spektakuläre Theorien hervor. Durch das Wurmloch in relativer Erdnähe kann in kürzester Zeit der 9. Planet erreicht werden. Eine tiefere Analyse hat bestätigt, dass seine Oberflächenstruktur tatsächlich für eine Besiedelung geeignet wäre. Eure Entdeckung eröffnet damit ungeahnte Möglichkeiten. Zukünftige Astronauten könnten zunächst zum 9. Planeten gebracht werden und ihre eigentliche Mission von einer dort gebauten planetaren Station starten.

Wenn die Erkundung des Weltraums daher bereits am Rand unseres Sonnensystems beginnt, scheint endlich umsetzbar, was bisher als Science-Fiction galt: interstellare Reisen. Ihr habt wahrlich geholfen, ein neues Zeitalter der Raumfahrt einzuläuten!