

EVEN * 5

SCHLÜSSEL DER ZEIT



LOONA

SCIENCE FICTION
COMICS & GRAPHIC NOVELS

Leseprobe

EVEN X 5

SCHLÜSSEL DER ZEIT



LOONA

SCIENCE FICTION
COMICS & GRAPHIC NOVELS

EVEN·X

SCHLÜSSEL DER ZEIT



Solsystem 2521 nc (Nach Christus)

Das Planetensystem unserer Sonne ist mit neuen, schnellen und bemannten Raumschiffen erforscht.

Viele Menschen verlassen die Erde, erfasst von der Sehnsucht neue Welten zu entdecken. Kolonien und Stützpunkte werden auch in den entlegensten Orten des Solsystems gegründet. Einige Mutige reisen mit lichtschnellen Schiffen in den interstellaren Raum, zu weit entfernten Planeten unserer Galaxis.

Der „Kybernetische Krieg“, der im Jahr 2995 nc beginnt, stoppt diese Entwicklung.

Das Ende des „Kybernetischen Krieges“ im Jahr 3000 nc führt zur Bildung des Solaren Parlaments.

Biologische und Biogene Menschen bilden ab jetzt zusammen die neue Menschheit des Solsystems.

Eine neue Zeitrechnung wird im Solsystem eingeführt.

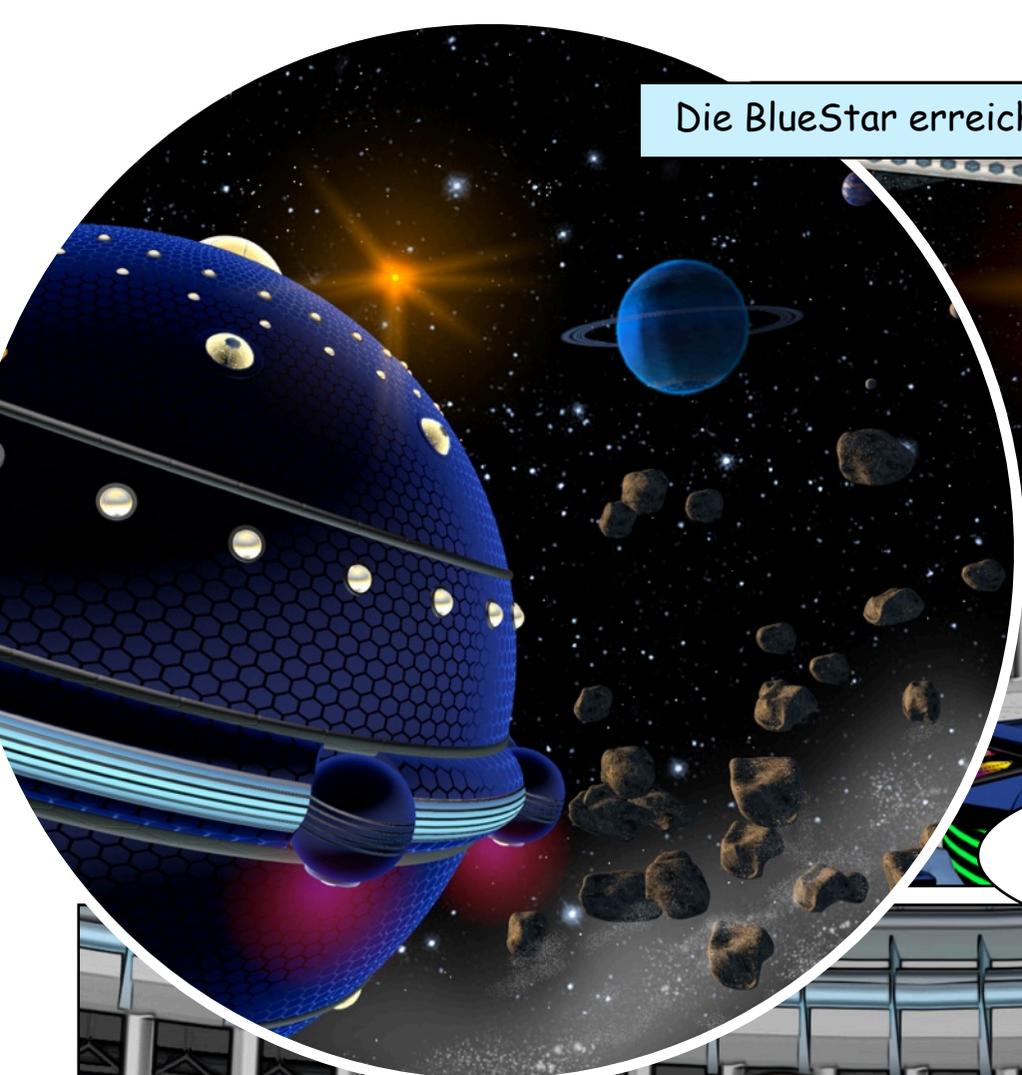
Es beginnt das Jahr 1 sz (Solare Zeit).

Im Jahr 96 sz wird eine kleine Spezialeinheit gebildet, die in der Lage ist, seltsame Vorgänge im Weltraum zu erforschen.

Die EVEN·X

Die Daten des Raumschiffes auf Poseidon führen die EVEN·X in das Heimatsystem der LOONA.

Die BlueStar erreicht das System der Fremden.



Eine Orangefarbene Sonne, der Heimatstern der Fremden.

Das System hat nur einen Planeten, ein gewaltiger Gasriese. Fünf Welten kreisen um ihn.

Raumstationen und künstliche Welten aber keine weiteren Planeten, die um die Sonne kreisen.

Rege Funktätigkeit. Sprachübersetzung läuft.

Viele Gedanken, auf vielen Welten. Sie nennen sich Loona.



Die Zentralwelt.
Sie ist dicht bewohnt und
kreist wie die anderen vier
Welten um den Gasriesen.
Wir werden das genauer
untersuchen. Die Jumpstones sind
ideal dafür. Zweiertteams,
jedes Team untersucht
eine Welt.



Die Jumpstones
stehen bereit.
Einsatzplan ist
ausgegeben.



Die Besatzungen sind
auf dem Weg zu den
Raumschiffen.



Im System gibt es
viele Raumschiffe. Die
Jumpstones sind für solche
Einsätze gebaut. Sehr schnell
und kaum zu orten.

Wir übernehmen die
Hauptwelt. Flugroute und Aktionen
nach eigenem Ermessen. Wenn sich die
Gelegenheit ergibt,
Kontaktaufnahme.



Wir müssen Funkstille halten. Ausnahmen sind kodierte, Mikroimpulse.



Im Hangar angekommen besteigen die Teams ihre kleinen Raumschiffe.

Die Maschine hat den gleichen Schutzschirm wie die großen Schiffe. Das ist beruhigend.

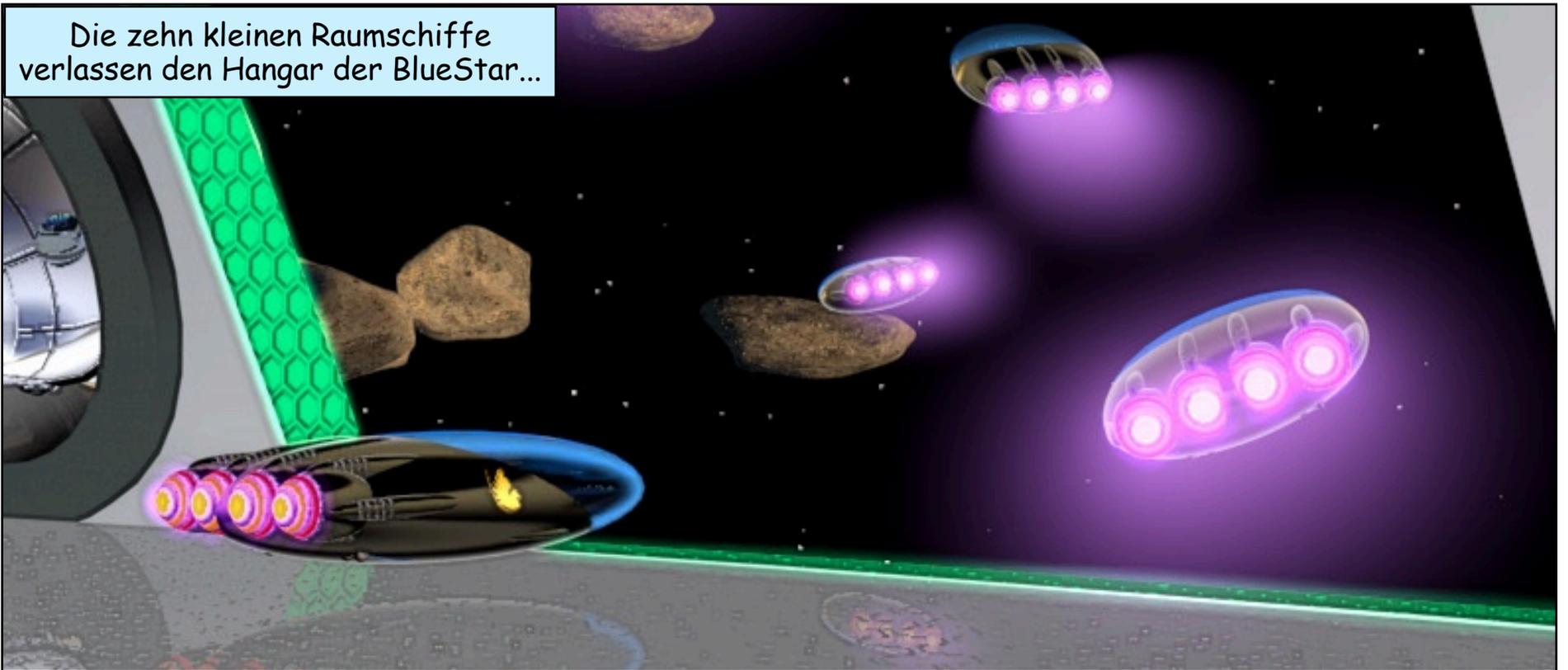


Vergesst nicht eure Kommentare. Sie könnten wertvoll sein.



Das kleine Schiff besitzt Energiewaffen verschiedener Modulation. Hoffentlich brauche ich die nicht.

Die zehn kleinen Raumschiffe verlassen den Hangar der BlueStar...



...und springen sofort durch den Hyperraum...



...in die Atmosphäre des gigantischen Gasplaneten.



Nacheinander verlassen die Teams den Gasriesen und streben vorsichtig ihren Zielen entgegen.



Erhältlich bei
Apple Books