

Frank Reinecke

Roman

Raumschiff I

Genderpreis



Planet der Kuschtiere

Sämtliche Personen, Orte, Organisationen und Handlungen, die in diesem Buch vorkommen, entspringen einer kranken Phantasie und sind völlig frei erfunden. Ähnlichkeiten mit existierenden Personen, Orten, Organisationen oder Handlungen sind rein zufällig.

Dasselbe gilt auch für die meisten der physikalischen Gesetze, die in diesem Buch Erwähnung finden.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Teil 1

Vorgeplänkel

Angriff der Quotenkrieger

Die Geheimwaffe der Föderation

Zombie-Apokalypse auf Jura IV

Teil 2

Die in etwa 36 Kammern des Lanolin

Planet der Kuscheeltiere

Wahl mit Folgen

The making of Raumschiff Genderpreis

Vorwort

Es war eine ganz schön heftige Quantenfluktuation, die vor etwa 14 Milliarden Jahren über das völlig leere Nichts hereinbrach. Und mit ‚Nichts‘ ist hier wirklich nichts gemeint, denn zuvor hatte es nicht mal einen Raum, geschweige denn eine Zeit gegeben. Doch jetzt, mit einem Paukenschlag, betraten diese beiden Akteure die Bühne – oder besser gesagt, sie bildeten diese, indem sie sich untrennbar ineinander verhedderten und verknoteten.

Nicht, dass es schon davor keine Versuche gegeben hätte, ein Universum oder ähnliches ins Leben zu rufen, oh nein. Ansätze gab es genug, doch ging dies alles kläglich in die Hose. Zu wenig Energie, zu viele Dimensionen, falsche physikalische Gesetze, keine Inflation, diese Dinger sind immer wieder ziemlich schnell nach ihrer Entstehung kollabiert und im Orkus der Geschichte verschwunden.

Doch dieses hier war anders. Es war stabil. Diese Stabilität wurde von außen hereingetragen, von Paralleldimensionen flankiert, welche auch die Initialzündung für die große Fluktuation geliefert hatten, doch das liegt außerhalb unseres Horizonts. Bleiben wir in diesem Universum, hier gibt es mehr als genug zu sehen.

Milliarden von Galaxien zum Beispiel.

Und Leben.

Leben ist in unserer Galaxis – der Milchstraße – nicht ungewöhnlich. Es hat sich an vielen Orten unabhängig voneinander entwickelt und zeigt daher eine große Bandbreite an Erscheinungsformen. Die dominierende Spezies aber sind die Wesen von Terra III, die sich selbst Menschen nennen. Diese Kreaturen werden von den meisten anderen Lebensformen in der Galaxis als ziemlich

hibbelig und nervös angesehen. Mit Recht. Ständig ändern und verbessern sie irgendwas, auch wenn es gerade gut läuft. Es kann einfach nicht sein, dass man mal den Tag faulenzte und die geänderten Verbesserungen und verbesserten Änderungen genießt, nein, man könnte ja schon wieder etwas getan haben in der Zeit. Bloß nichts verpassen, nie stillstehen. Und die anderen müssen da auch mitmachen, diese faulen Säcke. Ist ja für einen guten Zweck, also los, bewegt euch endlich! Schrecklich. Außerdem gründen sie gerne überall da, wo sie sich niederlassen (und das ist fast überall), Vereine und Organisationen. Kein Tag vergeht ohne Neugründung.

Das Leben entstand auf Terra III vor ca. 3,5 Milliarden Jahren in Form kleinster Mikroben und hat sich seitdem kontinuierlich weiterentwickelt, wenn man denn den größeren und komplexeren Lebensformen Glauben schenkt. Die Mikroben selber sind da ganz anderer Ansicht, stellen sie immerhin knapp 70% der Biomasse von Terra III und bilden die Lebensgrundlage für den ganzen Rest. Doch wer hört schon auf Kleinstlebewesen, die man nur unterm Mikroskop sehen kann?

Wenden wir uns lieber den Menschen zu. Die Geschichte dieser bemerkenswerten Lebewesen ist über lange Strecken von Kriegen und Auseinandersetzungen gekennzeichnet. Meistens ging es dabei um Differenzen von imaginären Freunden im Himmel, die vorgaben, innerhalb einer lächerlich geringen Zeit das ganze Weltall inklusive Lebewesen nur für den Zweck erschaffen zu haben, von eben diesen Wesen möglichst oft angebetet zu werden. Andernfalls waren diese Alleskönner so traurig und betroffen, dass sie ihre Schöpfung ins ewige Feuer der sogenannten ‚Hölle‘ schmissen. Diese ‚Götter‘, wie sie sich selber nannten, sprachen seltsamerweise auch nie direkt zu den Menschen, sondern nur zu auserwählten Außenseitern, die in abgelegenen Höhlen zu viel getrockneten Kamelmist

geraucht hatten und dennoch die Worte ihrer Gottheiten eins zu eins wiedergeben konnten - so jedenfalls die Selbstdarstellung dieser Auserwählten.

Es hatte lange gedauert, bis die Menschen diese Phase einigermaßen überwunden hatten und sich produktiveren Dingen zuwenden konnten, wie der Gründung von Vereinen und Organisationen. Eines dieser Dinge war die systematische Erforschung der Galaxis und die damit verbundene Entdeckung extraterrestrischen Lebens.

Mit diesem einschneidenden Ereignis wurde auf Terra III - wo sonst? - die galaktische Föderation der zivilisierten Planeten der Milchstraße (FZPM) gegründet, die bis heute Bestand hat.

Diese Föderation hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Galaxis zu erkunden und nach anderen Lebensformen beziehungsweise bewohnbaren Planeten zu suchen, die sich zur Besiedlung eignen. Es wurden bereits zwei Missionen gestartet, die letzte unter Leitung des damals jungen Käppens Roderich Grubinger, was jetzt auch schon knappe 20 Jahre her ist. Eine dritte ist gerade unter seinem Kommando in Planung - nicht nur aufgrund seiner guten Reputation, sondern auch, weil die anderen Bewerber um diese Position entweder zu hohe Gehaltsvorstellungen gehabt haben oder bereits für andere Einsätze verplant gewesen sind. Herr Grubinger hingegen war froh, nochmal ein Angebot bekommen zu haben und den Schreibtisch verlassen zu können, hinter den er wegen ein paar Unregelmäßigkeiten bei den Spesenabrechnungen verbannt worden war.

Eine solche Mission ist kein Kinderspiel! Man begegnet vielen gefährlichen Wesen, die einem ans Leder wollen und denen gegenüber man sich behaupten muss, man gelangt an äußerst dubiose Orte und muss oft Glück haben, um überhaupt etwas Essbares zu bekommen beziehungsweise um am Leben zu bleiben. Und richtig gefährlich wird es,

wenn man von Bord gehen muss, etwa um fremde Planeten zu erkunden oder Vereine und Organisationen auf neuen oder bekannten Welten zu gründen. Doch gerade das macht den Reiz einer solchen Expedition aus: Neues entdecken, an seine eigenen Grenzen stoßen und diese erweitern.

Und dafür steht die dritte Enterprise- respektive erste Genderpreis-Mission. Sie erfüllt nicht nur diese Erwartungen, sondern gibt noch eine Vorgabe, eine neue Spielregel hinzu: Neuerdings muss man dabei gender- und gleichstellungskonform vorgehen, auch wenn es nicht immer einfach ist. Immerhin repräsentiert man die Föderation der Galaxis und die hat nun mal diese Spielregeln aufgestellt.

Von dieser Mission sowie deren Schwierigkeiten handelt das vorliegende Buch.

Teil 1

Vorgeplänkel

Angriff der Quotenkrieger

Die Geheimwaffe der Föderation

Zombie-Apokalypse auf Jura IV

Vorgeplänkel

Das große Raumschiff schlummerte friedlich und ernahen in den halb fertiggestellten Docks im Sektor IIIa des Raumhafens Berlin-Brandenburg. Ein geneigter Beobachter, der sich in dieses Gebäude verirrt hätte, würde fasziniert bemerkt haben, dass es sich um das modernste, größte, schnellste und neiderweckendste Schiff handelte, das bis dato jemals von Menschen oder anderen Wesen der Milchstraße erschaffen wurde. Für eine lange Mission in die entlegensten Winkel der Galaxis konzipiert bot es alles, was der Zubehörcatalog hergab. Nicht nur Platz für 120 Besatzungsmitglieder, darunter einige der angesehensten Forscher dieser Zeit sowie deren technische Ausrüstung und Laboreinrichtungen, nein, auch für das Wohlergehen eben dieser Leute war bestens gesorgt.

Großzügige Kabinen, ein 4-Sterne-Koch, ein Fitnesspark und diverse Annehmlichkeiten sollten vergessen machen, dass man sich in den öden, schroffen Weiten des Raumes befand und nicht auf einem urbanisierten Planeten mit allen erdenklichen Vorzügen einer fortschrittlichen Zivilisation.

Sogar ein Kindergarten nebst Zwergschule befand sich an Bord, da mindestens eine Mutter mit Kind anwesend sein musste, um zu beweisen, dass die Föderation der zivilisierten Planeten der Milchstraße etwas für die Vereinbarkeit von Beruf und Familie macht.

Und - sind wir mal ganz ehrlich: So eine Expedition ist eine langwierige Angelegenheit, draußen im All ist es dunkel und kalt und für Abwechslung wird nur selten gesorgt. Was passiert denn auf der Erde in langen, kalten Nächten, wenn vielleicht noch der Strom ausfällt und kein Fernseher läuft, unter solchen Umständen? Richtig.

Es herrschen ideale Bedingungen, mit einer weitaus größeren und jüngeren Besatzung heimzukehren als mit der man weggeflogen ist.

Von außen ähnelte das Schiff einem gleißend-weißen Diskus, durch dessen Mitte irgendein Spaßvogel eine dicke Zigarre geschossen hat. Im diesem länglichen Teil befand sich der Antrieb, der das Schiff mühelos bis zu den entferntesten und rätselhaftesten Orten der Galaxis katapultieren sollte. Zudem war hier der größte Teil des nicht unerheblichen Waffenarsenals untergebracht, da einerseits doch ein paar bekannte Völkchen immer wieder zu Aggressionen neigen und es andererseits einfach beruhigend ist, neue Welten zu entdecken und zu wissen, noch ein paar Trümpfe in der Hinterhand zu haben.

In der Scheibe war der ganze Rest untergebracht, wie zum Beispiel die Einzelkabinen der Besatzung, die bereits angesprochenen Annehmlichkeiten, die Küche und einige technische Einrichtungen, die unverzichtbar sind, wenn man sich nicht rund um die Uhr langweilen und anöden will.

Auf die obere Seite der Außenhülle waren die Fahnen aller teilnehmenden Zivilisationen sowie die der Föderation der Galaxis gemalt. Direkt darunter hatte man in großen Lettern den Namen des technischen Wunderwerkes geschrieben: Raumschiff Genderpreis.

Eigentlich sollte es nach seinen beiden Vorgängern ‚Enterprise‘ getauft werden, aber da die Föderation, welche die Schirmherrschaft über die Enterprise-Missionen innehatte, eng mit dem Ministerium für Gleichstellung und Unterschiedlichkeit (MGU) zusammenarbeitete, wurde neben der Erforschung neuer Planeten und Zivilisationen auch die Verbreitung der auf Terra III so erfolgreich installierten Gender- und Gleichstellungspolitik als zweites Expeditionsziel aufgenommen, was zu guter Letzt Ausdruck im Namen des Schiffes fand.

Der künftige Befehlshaber über diesen Blech-, Kunststoff- und Kupferhaufen hatte es sich nicht verkneifen können,

rechts neben den Schiffsnamen einen Aufkleber mit der Aufschrift ‚Built for Speed‘ zu platzieren, so wie er das bei all seinen anderen Fortbewegungsgemeinschaften zu tun pflegte.

Das ganze Geschreibsel war natürlich größtenteils überflüssig, denn einerseits sah ein Blinder mit Krückstock, dass es sich um ein Raumschiff handelte und andererseits waren die Geschwindigkeiten, die man für gewöhnlich im Weltraum erreicht, viel zu groß, als dass ein Außenstehender den Schriftzug eines vorbeisauenden technischen Wunderwerkes überhaupt hätte lesen können.

Direkt um den Schiffsnamen und die Flaggen befanden sich die Logos der Sponsoren, denn so eine Mission ist elendig teuer und die Föderation hätte die Kosten niemals alleine schultern können. 25 Firmen waren es, die einige Milliarden nur für den Zweck zusammengebracht hatten, ihren Namen auf dem Schiffsrumpf unterbringen zu können und so mit der Genderpreis auf entlegenen Welten Reklame zu machen.

Eine Investition, die sich lohnte!

Denn die Landung eines solchen Schiffes war spektakulär und wurde immer planetenweit übertragen. Und auch wenn die besuchte Zivilisation noch keine Dauerberieselung mit bunten Bildern kannte, hatte die Werbung einen bleibenden Effekt. So nennen zum Beispiel die einfach strukturierten Bewohner von Zogaster IV die Menschen, von denen sie ab und an besucht werden, nicht Menschen, sondern ‚Mjamaier-Üsliderder‘, was so viel heißt wie ‚Die-das-köstliche-Maier-Knuspermüsli-gebracht-haben‘.

Die Genderpreis wartete darauf, bald den Zweck erfüllen zu können, für den sie gebaut wurde. Sie sollte wie ihre Vorgänger die Weiten des Weltalls erkunden, Kontakt zu vorhandenen, bewohnten Welten halten und je nach Bedarf verschiedene Missionen erfüllen, von denen sich noch niemand auch nur eine kühne Vorstellung machen konnte.

Doch das konnte noch dauern...

Denn eigentlich sollte sie bereits seit einem Jahr unterwegs sein. Verschiedene Verzögerungen beim Bau des Raumhafens Berlin-Brandenburg, dem Ort, an dem die Mission ihren Anfang nehmen sollte, hatten diese hochtrabenden Pläne gründlich vereitelt. Bei Großprojekten gibt es natürlich immer Verzögerungen, doch hier gingen Armut und Elend Hand in Hand.

Es gipfelte darin, dass vor zwei Jahren der Bürgermeister der Stadt Berlin zu einer Kontrolle über die Baustelle flog, als diese bereits recht weit fortgeschritten war. Bei einem flüchtigen Blick aus dem Fenster echauffierte er sich, weil der Rohbau aus der Vogelperspektive fast so aussah wie das Logo der rivalisierenden bürgerlichen Partei, die ihm gerade im Senat die Hölle heiß machte.

Nun war der Bürgermeister oder, wie man zu dieser Zeit auf Terra III bereits sagte, derDie BürgerInnenmeisterIn, ein überzeugter Demokrat, der nur daran dachte, wie er das Beste für seine Bürger erreichen könnte. Leider wussten diese nicht immer, was das für sie war - im Gegensatz zu ihm - doch dafür war er/sie ja auch BürgerInnenmeisterIn!

Also mussten die Leute manchmal ein bisschen zu ihrem Glück gezwungen werden. Wenn beispielsweise die gegnerische Partei 10000 blaue Ballone verteilt, muss man mit 20000 roten aufwarten, um die Wähler davon zu überzeugen, dass man alles besser macht und kompetenter ist.

Doch Ballone alleine genügen auf Dauer nicht, es muss mehr her. Dauerhafteres. So kann man beispielsweise Straßen nach ehemaligen Politikern der eigenen Partei benennen - eine geschickte Art der Werbung. Doch leider war diese Möglichkeit im Berlin des Jahres 3216 n. Chr. bereits ausgeschöpft. Denn diese Umbenennungswut nahm in der Vergangenheit dermaßen überhand, dass die meisten Länder von Terra III ein Gesetz erließen, nach dem nicht mehr als 10% der Straßennamen einer Stadt nach Politikern oder ehemaligen Bürgermeistern benannt werden darf. Und

in Berlin waren diese 10% bereits ausgeschöpft. Die betroffenen Straßen wurden für gewöhnlich bei jedem Regierungswechsel umbenannt (die Anwohner hatten zwei Straßennamen als Wohnsitz in ihrem Pass stehen, damit sie nicht bei jedem Wechsel einen neuen Ausweis beantragen mussten), je nachdem, welche Partei gerade am Drücker war, um mit ihren ehemaligen Funktionären zu werben, aber mehr war nicht drin. Also musste etwas Anderes her.

Etwas Großes.

Etwas Leuchtendes.

Etwas Symbolisches.

Etwas mit Strahlkraft.

Ein großes, leuchtendes Symbol mit Strahlkraft.

Ein Symbol mit weltweiter - ach was - sogar galaxisweiter Strahlkraft.

Da kam der Gewinn der europaweiten Ausschreibung ‚Raumhafen‘ gerade recht. Was lag näher, als das Projekt dafür zu nutzen, die Bürger für die nächsten 1000 Jahre diskret zur richtigen Wahl zu animieren?

Denn davon war er überzeugt. Nur seine Partei und er konnten das Beste für die Stadt rausholen, daher ist es legitim, zu solch kleinen Tricks zu greifen. Man muss schließlich an die Wähler denken!

Leider ergab es sich aus diversen technischen und logistischen Gründen, dass der Raumhafen, um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, aus der Vogelperspektive dem Symbol der ärgsten Konkurrenzpartei ähneln musste.

Mist. Aber trotzdem.

Ein Umbau musste her, und zwar dergestalt, dass das Ganze eher dem Symbol seiner Partei entsprach. Hierzu musste zwar fast alles, was in mühevoller Arbeit aufgebaut worden war, wieder abgerissen beziehungsweise total umgemodelt werden, aber das war die Sache wert. Immerhin sollte der Raumhafen viele Jahrzehnte lang

bestehen bleiben und den ankommenden und abfliegenden Gästen zeigen, welche Fraktion sich beim Bau durchgesetzt hat. Und so wird auch heute noch eifrig gebaut...

Dem Käppn der Genderpreis, dem berühmten und verwegenen Roderich Grubinger (ja genau, der mit dem Aufkleber vorhin!), kam dieser Rückstand gerade recht, denn die Verzögerung lenkte hervorragend von den Schwierigkeiten ab, welche die Crew des Schiffes plagten.

Eigentlich liebte er es, durchs Weltall zu ziehen und Neues zu entdecken, feindliche Schiffe zu atomisieren, pulverisieren oder frittieren und sich frischen Wind um die Nase wehen zu lassen.

Der Spruch ‚sich frischen Wind um die Nase wehen lassen‘ ist ein Anachronismus von Terra III, dem Ursprung vieler Zivilisationen in Sektor 19 der Galaxis und gleichzeitig Startpunkt der Genderpreis.

Da es im Weltraum keine Luft gibt – tatsächlich gibt es dort fast nichts, sollte man diese Redensart eigentlich nicht im All verwenden, sondern stattdessen mit vielen Nerds und Korinthenkackern, die gebildet erscheinen wollen, den Spruch ‚ich lasse mir ein paar Neutrinos mit 99,9% Lichtgeschwindigkeit durch die Nase schießen‘ verwenden.

In Abhängigkeit von Spezies und Körperform kann man natürlich auch anstelle von ‚Nase‘ ein anderes Organ benennen, mit dem man für gewöhnlich Luft, Wasser oder ein anderes Gas/Flüssigkeit atmet.

Oder man kann auch, wie viele Heranwachsende, ein gänzlich anderes Organ mit völlig anderen Funktionen zitieren, doch das gehört hier wirklich nicht hin.

Da die Föderation der zivilisierten Planeten der Milchstraße, für die er arbeitete, aufgrund der engen Zusammenarbeit mit dem Ministerium für Gleichstellung und Unterschiedlichkeit (MGU) seit Jahren eine strikte Gender- und Gleichstellungspolitik verfolgte, musste die Mannschaft

nicht wie bisher nur durch Qualifikation, sondern auch durch ein kompliziertes Genderpunktsystem zusammengestellt werden.

„Alle Wesen sind gleich und müssen gleich behandelt werden, es darf keine Unterschiede geben! Um das zu erreichen, muss eine konsequente Gleichstellungspolitik betrieben werden, welche die Wesen unterschiedlich behandelt, damit sie unterm Strich auch alle gleich sind, weil alle Wesen leider Gottes unterschiedlich sind und daher unterschiedlich behandelt werden müssen!“, so das gängige Motto des Ministeriums, das in großen Lettern auf den Briefbögen prangt.

Nun ist die Forderung nach Gleichberechtigung auf der Erde ein alter Hut. Es fing damit an, dass Frauen dieselben Rechte bekamen wie Männer - kein Problem, die Quotenfrau wurde aus der Taufe gehoben.

Dann murrten verschiedene ethnische Minderheiten, dass sie in bestimmten Positionen unterrepräsentiert seien. Kein Problem, den Firmen und Institutionen wurden Quoten für religiöse, rassische oder sonstige Minderheiten aufs Auge gedrückt.

Doch mit der Raumfahrt und der damit verbundenen Entdeckung außerirdischer Zivilisationen wurde die Sache schrecklich kompliziert. Es wurden so viele exotische Wesen entdeckt, die alle verschieden waren und daher verschieden behandelt werden mussten, damit sie alle gleich werden oder gleich behandelt werden mussten, damit die Verschiedenartigkeit bleibt (darüber war man sich nie so ganz einig), so dass ein monatelanger Stuhlkreis führender Politiker, Sozialwissenschaftler, Juristen etc. einberufen wurde, der sich des Problems annahm.

Nach langem hin und her einigte man sich auf ein Genderpunktsystem, welches die verschiedenen Merkmale einer Person berücksichtigen sollte.

Als Basiswesen wurde ein weißer Erdling, konservativ, arbeitend, um die 30, sportlich, christlicheuropäisch,

heterosexuell, gebildet und mit Familie angenommen - dieser brachte genau 0 Genderpunkte.

Diese bekam man erst bei Abweichungen, genau nach Staffelung. So gab es beispielsweise Hauttontafeln, anhand derer einige Zusatzpunkte bestimmt wurden. Angefangen von weiß (0 Punkte) bis schwarz (30 Punkte) gab es eine breite Variation diverser Farben und Hauttypen (so bekamen die Wesen von Ruchbah IV für ihre echsenartige, perlmuttfarbene Krokodilshaut 30 Punkte). Für abweichende sexuelle Präferenzen, religiösen Glauben, außerirdische Herkunft, Behinderungen und so weiter waren ebenfalls Punkte in einem mittlerweile 300 Seiten starken Katalog vorgesehen, der regelmäßig aktualisiert wurde, je nachdem, welche Minderheit gerade Oberwasser hatte oder gar zur Mehrheit geworden ist.

Das war natürlich schlecht für Roderich, der auf genau 2 Punkte kam - Altersbonus. Um überhaupt Käppn bleiben zu können, musste er seine Einwilligung zu einer eventuellen Geschlechtsumwandlung abgeben. Gott sei Dank ist das bislang noch nicht nötig gewesen, da die Crew die erforderlichen Genderpunkte beisammenhatte. Aber man weiß ja nie.

Jaja, die Crew...

...sie sollte eigentlich aus den erfahrenen Leuten der erfolgreichen Vorgängermission Enterprise II bestehen, doch aufgrund der genderpolitischen Anforderungen kam es zu größeren Umstellungen. Stützen des Erfolges dieser Mission, die ebenfalls unter Leitung von Roderich stand, waren seine alten Jugendkumpels von Wega III gewesen: Scott Durbrick mit seinem genialen Händchen fürs Maschinelle, Geweron Jütiker, der nüchterne Nerd und Lotaker Fidioff, Mediziner.

Bis auf Geweron waren die drei Erdlinge, deren Eltern nach Wega ausgewandert waren. Geweron war der Intelligenteste und Schlaksigste von den Vieren. Mit seinen rabenschwarzen, glatten Haaren und einem leicht

grünlichen Teint war er nicht unbedingt ein Schönling, was aber auch in Ordnung war, denn das hätte sich überhaupt nicht mit seinem recht trockenen Charakter vertragen. Geweron war ein Bregander und somit fast humanoid, lediglich mit ziemlich spitzen Ohren ausgestattet, einem ‚Vulkanier‘ nicht unähnlich.

Diese Ähnlichkeit hatte anfangs für erhebliche diplomatische Verstimmungen zwischen Erdlingen und Bregandern gesorgt. Letztere wurden nämlich aufgrund einer uralten Science-Fiction-Serie nur Vulkanier genannt und mit einem seltsamen Handzeichen (Zeige- und Mittelfinger werden von Ring- und kleinem Finger abgespreizt) begrüßt, welches auf Bregander III das Zeichen für ‚Leck mich am...‘ ist. Es wäre beinahe zu einem Krieg gekommen, da umgekehrt auf Bregander die sogenannten ‚Rundohren‘ in einer Weltraumklamotte mit diversen anderen Gesten für Belustigung sorgten.

Das ist aber nur eine Hälfte von Geweron.

Für uns ist es normal, wenn ein Schizophrener zwei Seelen in einem Körper vereint, bei den Bregandern hingegen ist das manchmal genau umgekehrt: Sie sind nämlich die einzigen bekannten Wesen, bei denen ein Individuum auch in mehreren Körpern auf einmal existieren kann. Wie bei uns kommen manche Personen als Zwilling- und Drillingsgeburten auf die Welt. Doch die zwei beziehungsweise drei Körper sind bei den Bregandern keineswegs Individuen, sie haben vielmehr nur einen Geist, der für die ganzen Körper zuständig ist. Und Geweron war ein bregander'scher Zwilling. Sein Zweitkörper – wobei das wiederum eine Wertung beinhaltet und daher nach der ‚Leitlinie zur Gewaltlosigkeit, interkultureller Sensibilität und Gender-Gleichstellung‘ nicht verwendet werden sollte – blieb auf Bregander III, um dort als Vertriebsassistent für elektronische Werbesysteme zu arbeiten.

Er ließ es allgemein gemächlicher angehen als Geweron I, was auch nicht verwundert, war er doch 12 Jahre älter als

der aktive Geweron, was daran lag, dass die Zeit für bewegte Körper gemäß Relativitätstheorie langsamer vergeht. Doch das soll uns hier nicht weiter interessieren, denn Geweron II, wie wir ihn hier der Einfachheit halber nennen, führte ein eher beschauliches Leben auf seinem Heimatplaneten, Geweron I ist hier der Geweronkörper, auf den wir uns konzentrieren werden.

Es muss unheimlich schwierig sein, im gleichen Moment mit einem Körper Kaffee zu trinken und mit dem anderen Lichtjahre entfernt Befehle auf einer Raumschiffbrücke zu geben oder gegen diese Raumtrolle zu kämpfen, ohne den Kaffee des anderen Körpers zu verschütten, doch die mehrkörperigen Bregander bekommen das meistens gut gebacken. Dies funktioniert sogar instantan, also ohne Zeitverzögerung, da die Gehirne miteinander verschränkt sind.

Es ist sehr vorteilhaft, zwei Körper zu haben, wenn man beispielsweise schnell und diskret Informationen benötigt. So kann ein Körper daheimbleiben und recherchieren, während der andere, sagen wir, in einer Quizsendung sitzt und keine Ahnung von allem hat. Körper Nummer zwei schlägt die entsprechenden Antworten in einem Lexikon nach und schon kann Körper Nummer eins die Frage richtig beantworten. Daher sind Zwillinge von Bregander III für solche Sendungen nicht zugelassen.

Zusammen hatten sie schon vor der zweiten Enterprise-Mission auf Wega III einige kleinere Abenteuer bestanden und funktionierten als Team wie eine perfekte Maschine. Roderich konnte mit seinem Charisma und seinen verwegenen Ideen die Impulse setzen, Geweron sorgte im Hintergrund für die nötige Bodenhaftung, Scotti übernahm das Tuning und die Reparatur der Sportraumer und Lotaker flickte sie wieder zusammen, wenn mal wieder was danebenging.

Ja, das waren noch Zeiten! Sie hörten Musik vom fünften Revival des dritten Rockabilly-Revivals von Terra III, ‚Rebels Rule‘ war zum sechsten Mal innerhalb der letzten 1200 Jahre unter den Top 10. Derartig beschallt flogen sie in der Stratosphäre um die Wette, erledigten einige kleinere Geschäfte, von denen Föderation und Historie besser nichts erfahren und begannen ihre erfolgreiche Karriere als Team bei der galaktischen Föderation. Daher war es umso trauriger, dass zwei der alten Kumpels von Bord mussten.

Scottis Alkoholproblem wurde zu einer immer größeren Belastung. Zu oft verstand der erste Maschinenoffizier unter „beamen“ die Einnahme eines fast gleichnamigen amerikanischen Whiskys von Terra III.

Und seitdem Lotaker der Dokortitel aberkannt worden war (zudem waren seine Abrechnungen Gegenstand mehrerer Untersuchungen), blieb nur noch der zweite Offizier Geweron Jütiker vom engsten Kreis übrig.

Nachfolger von Dr. Fidioff wurde ein gewisser MbembaMbemba, ein Afrikaner, der nur mit Bambusrock und Kopfschmuck bekleidet letzten Monat Quartier im Sanitätsbereich bezog. Aufgrund der hohen Genderpunktrate sowie seinen geringen Gehaltsvorstellungen konnte er sich gegen die anderen Mitbewerber durchsetzen. Als Erstes ließ er die medizinischen Geräte auf den Speicher räumen und packte stattdessen ein paar abgewetzte Voodoopuppen, Schrumpfköpfe und verschiedene, geheimnisvoll stinkende Tinkturen aus. Roderich nahm sich fest vor, während der gesamten Reisezeit keinen Unfall zu bauen oder krank zu werden.

Auch die restlichen Mitarbeiter hatten die vorgeschriebene Genderquote genauestens zu erfüllen. Leider hatte diese Quote absoluten Vorrang, so dass bei der Qualifikation größere Abstriche gemacht werden mussten. So war der Navigator, ein gewisser Herr Al-Djaffadth, kaum der deutschen Sprache mächtig, brachte aber als Angehöriger

der Sekte der Akabaranier wertvolle Genderpunkte mit. Roderich ließ ihn daher meist links liegen und übertrug anstehende Aufgaben dessen Assistenten – was aber auch mit Vorsicht zu genießen war.

Denn der neue Navigatorenassistent war der klägliche Versuch der Föderation, einen Außerirdischen der Quote wegen in eine Führungsposition zu pressen. Nichts gegen Abrenkulaner, doch leider waren sie auf einer Kommandobrücke ziemlich unbrauchbar.

Die Abrenkulaner sind eine friedliche Spezies und leben im Sektor 7, Abschnitt IIa. Das Erste, woran ein Mensch unwillkürlich denken muss, der diese Wesen zu Gesicht bekommt, ist ein viel zu groß geratener, zurückhaltender Säugetierkäfer. Sie verfügen über zwei Knopfaugen, ein Paar Fühler, mit denen sie hören und riechen, vier dünne Arme und zwei stämmige, kurze Beine. Ihr Körper ist mit einem schönen, bläulich-grünen Fell bedeckt. Abrenkulaner ernähren sich von den Sprossen heimischer Bäume, haben gerne ihre Ruhe und gehen Ärger aus dem Weg.

Da sie als Pflanzenfresser ein wenig – sagen wir – träge und behäbig sind, ist die Kommandobrücke eines hochmodernen Raumers nicht unbedingt ein guter Arbeitsplatz für diese Sorte von Wesen, doch eine Spezies aus dem Sektor 7 musste laut Vorschrift in einer führenden Position angestellt werden und die anderen Arten, die zur Wahl standen, hätten für noch größere Emotionen gesorgt.

Zu diesem Phlegma gesellen sich weitere Nachteile. Abgesehen davon, dass sie 4 Meter groß sind und daher das halbe Schiff inkl. Toiletten komplett umgebaut werden musste, sondern sie in Stresssituationen ein eklig riechendes Sekret ab und fallen in eine Trance, die ungefähr zwei Stunden anhält. Das ist dem Umstand geschuldet, dass sie auf ihrem Planeten, bevor sie ihre Intelligenz ausspielen konnten, Beutetiere gewesen sind, die sich nicht durch Wegrennen oder Kämpfen haben zur Wehr setzen können.