

STARGATE ATLANTIS

EINE NEUE WELT

© **Monika Abt („Selana Bashir“)**

Die Aussicht war atemberaubend. Die scheinbar feste Glaswand hatte sich wieder einmal bei seiner Annäherung automatisch geöffnet. Major John Sheppard war es schon gewohnt, dass sich Dinge bei seiner Annäherung öffneten, bewegten oder aus dem Nichts erschienen. Wie ihm Dr. Weir und Dr. McKay erklärt hatten, war das auf das Gen der Antiker zurückzuführen, das er in sich trug - genauso wie General Jack o'Neill und jeder 16.000ste Mensch auf der Erde. Die meisten mussten den Umgang mit der Antiker-Technologie jedoch trotzdem erlernen. Er jedoch schien ein Naturtalent zu sein.

Sheppard machte einen weiteren Schritt und stand auf der kleinen Plattform auf der Spitze des Turmes, der sich auf der westlichsten Plattform der alten antiken Stadt befand. Sechs Plattformen, sternförmig angelegt, bildeten die Stadt. Das Stargate befand sich auf dem höchsten Turm von Atlantis, direkt im Zentrum der Stadt, dort, wo alle Plattformen zusammenliefen. Von seinem Standpunkt aus konnte er den hohen Turm genau erkennen.

Drei Wochen war es jetzt her, seit sich die Atlantis-Expedition auf den Weg gemacht hatte und hier gelandet war, mitten in einem Ozean auf einem unbekanntem Planeten in der Pegasus-Galaxis, die zur Lokalen Gruppe gehörte. Um mit dem Sternentor von einer Galaxis zur anderen zu reisen, hatte man auf der Erde ein Zusatz-Energiegerät benötigt. Als General o'Neill solch ein Gerät vor ein paar Jahren gebaut hatte, hatte es beim Aufbauen des Tores dessen ganze Energie verbraucht. Es war anzunehmen, dass das auch jetzt passiert war. Da die Erde nur ein solches Energiegerät besaß, war es ein Weg ohne Rückfahrkarte geworden. Zumindest für den Moment. Denn die Expedition befand sich schließlich in der schon lange gesuchten verlorenen Stadt *ATLANTIS* der Antiker. Hier hoffte man weitere Energiegeräte, die „Z.P.M.“ genannt wurden, zu finden. Die Stadt war vor langer Zeit von den Antikern verlassen worden, doch davon abgesehen war sie noch völlig intakt. Fast schien es, als wären die Antiker nur ausgegangen und könnten jederzeit zurückkehren. Oder auch, dass die Stadt nur auf ihre Ankunft gewartet hatte.

Ein heftiger Wind wehte in dieser Höhe. Trotzdem trat Sheppard bis an die Brüstung heran und sah hinab. Tief unten schlug das Meer in leichten Wellen gegen die Anlegedocks der Plattformen. Alles war verlassen. Kein einziges Schiff hatte angelegt. Sheppard versuchte sich vorzustellen, wie das früher ausgesehen hatte, als die Antiker noch hier lebten. Sicher war damals ein Kommen und Gehen gewesen, zu Wasser und in der Luft.

Atlantis konnte einen Schutzschild um sich aufbauen und sogar in den Weltraum fliegen oder sich im Wasser versenken. Doch dafür fehlte ihnen im Moment die Energie. Zur Zeit waren sie praktisch schutzlos ihren Feinden ausgeliefert, wenn man sie entdeckte. Hauptsächlich waren das die *Wraiths*, gruselig aussehende, hoch entwickelte Lebewesen, die die Raumfahrt und das Reisen durch die Sternentore beherrschten. Es war also dringend erforderlich, neue Energiequellen aufzutreiben. So durchforschten Gruppen der Menschen die Stadt, in der Hoffnung, etwas Brauchbares zu finden.

John Sheppard war ein großer schlanker Mann, Mitte dreißig, mit kurzen dunklen Haaren und durchdringendem Blick. Nach dem Tod von Colonel Marshall Sumner war er der ranghöchste Offizier und führte das Kommando über die anwesenden Soldaten, welche die Expedition zu deren Schutz begleiteten. Das Kommando über das gesamte Unternehmen hatte Dr. Elizabeth Weir. Die Forschungsgruppe bestand aus etwa hundert Menschen aus über zwölf Nationen der Erde. Außerdem lebten noch einige Athosianer in der Stadt, Ureinwohner des Planeten Athos,

auf die sie während ihrer ersten Außenmission gestoßen waren. Sheppard nahm an, dass es Nachkommen der Antiker waren. Sie besaßen noch viel von deren Wissen, wussten auch, wie man die Sternentore bediente. Die alten Städte ihrer Vorfahren hatten sie jedoch verlassen und lebten als Nomaden in Zelten, aus Furcht vor den Wraiths.

Das Außenteam hatte Freundschaft mit ihnen geschlossen. Doch dann griffen die Wraiths an, entführten viele der Bewohner, unter ihnen auch Col. Sumner. Sheppard floh mit dem Rest der Athosianer und seinen Soldaten zurück nach Atlantis. Einige der Entführten konnte Sheppard später mit einem Rettungsteam wieder befreien, doch Col. Sumner kam dabei ums Leben.

Die Athosianer erzählten ihnen von den Wraiths. Diese beherrschten die Pegasus-Galaxis und verbreiteten Angst und Schrecken unter den Bewohnern. Immer wieder erschienen sie mit ihren schnellen Raumschiffen durch die Sternentore und entführten viele Menschen. So schaffte es keine Rasse, eine wirklich große Zivilisation aufzubauen, um den Wraiths gefährlich werden zu können. Einst besiegten diese auch die Antiker. Die Entführten wurden getötet. Die Wraith saugten ihnen die Lebensenergie aus, denn von dieser Substanz ernähren sie sich. Dadurch leben sie unglaublich lange, können sich schnell wieder regenerieren und sind dadurch schwer zu töten. Sie sind wie die Vampire in den alten Erdensagen, nur dass sie nicht das Blut ihrer Opfer aussaugen sondern deren Lebensenergie.

Sheppards Blick wanderte über das Wasser, doch so weit sein Blick auch reichte, es war nirgends Land zu sehen. Vielleicht sollten sie einen der *Pfützenspringer* nehmen und ihre neue Heimat erkunden. Als er hinter sich leise Schritte hörte, drehte er sich hastig herum, doch er entspannte sich sogleich. Teyla Emmagan war ein bezaubernder Anblick. Sie war die Anführerin der Athosianer und eine der von Sheppard befreiten Entführten.

„Da bist du ja, Major! Ich habe mir schon Sorgen gemacht, weil du so plötzlich verschwunden warst.“ Sie blickte den großen Fremden lächelnd an. Er war ihr vom ersten Augenblick an sympathisch gewesen und nicht so arrogant aufgetreten, wie der ehemalige Anführer der Soldaten, Col. Sumner. Sie mochte den Soldaten von der Erde, der sein Leben riskiert hatte, um sie und die anderen Entführten zu retten.

Der Major lächelte zurück. „Ich hatte das dringende Bedürfnis nach frischer Luft.“

Teyla war genauso überwältigt von dem Ausblick: Das endlose Meer und der fantastische Anblick von Atlantis, das praktisch zu ihren Füßen lag. Nur der Turm mit dem Stargate-Center ragte noch etwas höher in die Luft.

„Hast du etwas gefunden?“, fragte Teyla neugierig.

„Nein, nur die herrliche Aussicht“, erwiderte der Major und ließ seinen Blick erneut über den Horizont streifen.

„Das ist doch durchaus etwas.“

„Aber nicht das, was wir suchen“, meinte Sheppard. „Nun, ich glaube, es wird langsam Zeit, dass wir weitersuchen. Folge mir!“ Damit verließ er die Plattform und betrat den Gang.

Teyla folgte ihm schnell. Der Wind spielte mit ihren langen rötlichen Haaren, als sie die Plattform verließ. Ihren langen Mantel hatte sie längst abgelegt und trug nun die Bekleidung der Soldaten des Atlantis-Teams. Diese standen ihr ausgezeichnet, wie Sheppard bemerkte. Der Kampfanzug betonte ihre schlanke Figur.

Teyla bemerkte seinen Blick und zog fragend die Augenbrauen hoch.

„Ich dachte gerade daran, wie gut dir unsere Kleidung steht“, beantwortete Sheppard ihre unausgesprochene Frage.

„Und praktisch ist sie auch“, meinte Teyla und sah an sich hinunter. „In den Taschen der Weste kann man viel unterbringen.“

Hinter den beiden schloss sich die Wand, und sie standen in einem langen Gang. Links befand sich die breite Fensterfront, rechts eine kahle Wand. Sie gingen ein paar Meter, als neben Sheppard eine kleine Öffnung in der Wand entstand.

Der Major blieb wie vom Blitz getroffen stehen und sagte seufzend: „Ich sollte mich langsam daran gewöhnt haben, aber es ist nicht so.“

„Auch vor uns anderen öffnen sich automatisch die Türen oder geht das Licht an“, versuchte Teyla ihn aufzumuntern. „Die Stadt reagiert auf die Anwesenheit aller Personen.“

„Aber bei mir öffnen sich weitaus mehr Türen, erscheinen Dinge aus dem Nichts oder verschwinden wieder.“

„Du solltest stolz darauf sein“, meinte Teyla. „Das macht dich zu etwas Besonderem.“

„Ich möchte aber nichts Besonderes sein“, erklärte der Major entschieden. Sheppard machte trotzdem einen Schritt in den kleinen Raum hinein. Die Neugierde war größer. Teyla folgte ihm. Hinter ihnen schloss sich die Tür augenblicklich, und ein plötzlicher Andruck drückte sie beide fast zu Boden. Nur der schnelle Griff an Sheppards Schulter verhinderte, dass Teyla zu Boden ging.

Der Major erkannte sofort, was es war. „Keine Angst, das ist ein Aufzug, der uns mit großer Geschwindigkeit nach unten befördert.“

So plötzlich, wie er losgefahren war, stoppte der Lift wieder. „Öffnen!“, befahl Sheppard laut, und die Tür vor ihnen verschwand in der Wand. Schnell verließen Teyla und er die kleine Kabine. Der Frau ließ seine Schulter los, an der sie sich noch immer festgehalten hatte.

Sie sahen sich überrascht um. „Wo sind wir?“

„Keine Ahnung! Aber weit unten“, meinte Sheppard und zeigte auf das Wasser nicht weit von ihnen entfernt. Da gingen alle Lichter an, und sie fanden sich in einer großen Halle, mit verschieden großen Anlegestellen, an denen unterschiedlich große Boote festgemacht waren. Alle sahen noch intakt aus und besaßen Pfeilform. Das kleinste Schiff mochte vier Meter lang sein, die Größten ungefähr zwanzig Meter.

Sheppard fuhr herum, weil er eine Bewegung aus den Augenwinkeln zu sehen geglaubt hatte.

„Was ist los?“

„Ich dachte, eine Bewegung oder einen Schatten gesehen zu haben.“

„Sicher hast du dich getäuscht. Außer uns ist niemand hier, sonst hätte die Stadt auf seine Anwesenheit reagiert.“

„Nur wenn es ein Mensch gewesen wäre“, meinte Sheppard. Da er aber nichts mehr sah, glaubte er auch an eine Täuschung. Zudem interessierten ihn die Boote mehr. Sicher ließen sie sich auch von ihm steuern, genauso wie die kleinen Raumschiffe, die er „*Pfützenspringer*“ genannt hatte. Sheppard ging nach vorne, blieb an einer der kleinen Anlegestellen stehen und besah sich das schnittige, futuristisch aussehende, kleine Boot. Dann folgte sein Blick dem Wasser. Am Ende der Halle befand sich ein großer Hangartor. Sicher konnte er das auch öffnen. Er entschied, seinen Fund zu melden.

Sheppard griff an sein Funkgerät und aktivierte es: „Sheppard an Stargate-Zentrale. Teyla und ich haben einen Hangar mit Booten gefunden. Das könnte interessant sein.“

„McKay hier!“, erklang eine Stimme aus dem Gerät. „Wo bist du, John?“

„Wir befinden uns auf der westlichsten Plattform, direkt an der Wasserlinie. Zuerst waren wir oben im Turm, als ich einen Fahrstuhl entdeckte, der uns direkt in diese Halle beförderte.“

„Ich kann mir denken, wo das ist. Bleibt, wo ihr seid! Wir sind bald da!“, rief McKay in das Gerät.

„Verstanden! Sheppard, Ende!“ Er deaktivierte das Funkgerät und sprang mit einem Satz in eines der kleineren Boote.

„Was machst du da?“, rief Teyla erschrocken.

„Das Boot ansehen! Mit ihnen und den Pfützenspringern könnten wir diese Welt erkunden.“

„Das ist ein witziger Name für ein Raumschiff“, meinte Teyla schmunzelnd.

„Aber passend, oder? Schließlich springen wir damit in das Wurmloch, das für mich immer noch wie eine Pfütze Wasser aussieht. Und nun werde ich versuchen das Boot zu starten.“ Noch während er daran dachte, sprang auch schon der Motor an. „Aus!“, befahl er, und sofort schaltete

sich der Motor wieder aus. „So langsam macht mir diese Sache mit dem Gen doch Spaß.“ Sheppard machte dabei ein Gesicht wie ein kleiner Junge, der ein schon lange gewünschtes Spielzeug bekommen hatte.

„Wie ich sehe, sind alle Männer kleine Kinder, wenn es um Technik geht“, meinte Teyla kopfschüttelnd. „Selbst, wenn sie aus einer anderen Galaxis kommen.“

Sheppard sagte nichts darauf. Wahrscheinlich hatte er die ironische Bemerkung überhaupt nicht gehört. Die nächsten fünfzehn Minuten ging er von Boot zu Boot, und bei keinem hatte er Schwierigkeiten es zu starten.

Gerade stand er bei einem etwas größeren Boot und betrachtete es. Das Kräuseln im Wasser neben sich sah er nicht.

„John! Vorsicht!“ Der Warnruf kam zu spät.

Sheppard spürte die Bewegung mehr, als er sie sah. Jemand packte ihn von hinten, und bevor er sich wehren konnte, stürzte er hinterrücks ins Wasser. Er merkte noch, wie das Wasser über ihm zusammenschlug, spürte einen Schlag an den Kopf und verlor augenblicklich das Bewusstsein.

Teyla musste hilflos mitansehen, wie der Major ins Wasser gezogen wurde. Die drei Wesen waren so schnell aus dem Wasser aufgetaucht, dass sie nichts tun konnte. Die drei Angreifer verschwanden mit ihrem Opfer so schnell, wie sie aufgetaucht waren.

Teyla drückte auf ihr Funkgerät. „Teyla hier! Wo seid ihr denn? Der Major wurde gerade entführt!“

„Entführt?“ McKays Stimme kam aus der Nähe und gleichzeitig aus dem Funkgerät. Teyla sah ihn und eine Gruppe Soldaten den Hangar betreten. „Wir mussten euch erst genau orten. Außerdem sind wir doch schnell hier gewesen, oder? Was war das mit der Entführung? Wo ist Sheppard?“

„Das sagte ich doch gerade“, antwortete Teyla verärgert. „Er wurde von drei Wesen ins Wasser gezogen, die wie Fischmensen aussahen.“

„Fischmensen? Hier, in Atlantis?“ McKay sah sich um.

„Sie sind nicht mehr hier! Und der Major ist mit ihnen verschwunden“, sagte Teyla und erzählte schnell, was passiert war.

„Wir brauchen Tauchgeräte, besser noch ein Unterwasserboot, um den Major zu suchen“, warf Lt. Ford ein.

„Sie glauben, er lebt noch?“, fragte McKay.

Diese Bemerkung brachte McKay von dem jungen dunkelhäutigen Lieutenant einen bitterbösen Blick ein. „Solange mir keiner die Leiche des Majors vor die Füße legt, glaube ich, dass er noch lebt.“

„Vielleicht wäre ein Pfützenspringer ideal?“, meinte McKay.

„Diese Dinger hat bisher nur der Major geflogen“, sagte Ford.

„Wir haben noch mehr Leute mit dem Antiker-Gen in der Stadt, zum Beispiel Dr. Beckett“, stellte Rodney McKay fest.

„Gott bewahre uns!“, rief Ford aus. „Der Schotte hat bei seinem letzten Einsatz fast den Hubschrauber mit General o’Neill und Major Sheppard abgeschossen.“

„Seit damals hat Carson viel dazugelernt“, versuchte McKay ihn zu beruhigen.

„Es ist ihr Ernst, nicht wahr?“, sagte Ford, und trotz seiner dunklen Hautfarbe konnte man sehen, wie blass er dabei wurde.

Das produzierte ein Grinsen auf McKays Gesicht. „Bleiben Sie ruhig, Lieutenant; Carson macht das schon.“

Doch das beruhigte Ford keineswegs, aber für den Major würde er sogar in die Hölle steigen.

Sein Bewusstsein kehrte nur langsam zurück. Im ersten Moment wusste er nicht, wo er war und was geschehen war. Doch dann kam die Erinnerung schlagartig zurück, und reflexartig fuhr er hoch. Die sofort einsetzende Übelkeit ließ ihn jedoch wieder zurücksinken und die Augen schließen. So ließ es sich leichter nachdenken. Was war passiert? Jemand hatte ihn von hinten gepackt und ins Wasser gezogen. Als Nächstes war er dann hier aufgewacht. Wieso lebte er noch? Dass dies der Himmel war, konnte er sich nämlich nicht vorstellen.

Erneut schlug er die Augen auf. Diesmal ging es ohne Übelkeit ab. Das Licht war gedämpft, und soweit er sah, lag er auf einer Liege in einem kleinen kahlen Raum ohne Fenster. Die Liege war der einzige Gegenstand im Raum. Das Licht kam aus einer Leuchtquelle hoch oben in der Decke. Ein Ausgang war nicht zu sehen.

Sheppard sah an sich herunter. Wie erwartet hatte man ihm seine Ausrüstung abgenommen. Seine Uhr hatte er aber noch. Die war wohl als ungefährlich eingestuft worden.

Er wartete. Eine halbe Stunde verging und nichts tat sich. Also stand er vorsichtig auf. Langsam ging er in dem Raum umher, klopfte gegen die Wände und rief sogar, doch niemand kam und kein Geräusch war zu hören. Es war, als sei er alleine auf der Welt, eingesperrt in diesem winzigen Raum, dazu verdammt zu verhungern und zu verdursten.

Keine Panik, dachte er. Das war sicher nur Taktik seiner Entführer, um ihn zu zermürben. Eine weitere Stunde verging, dann hörte er Geräusche. Schritte, die sich ihm näherten.

Eine Wand vor ihm löste sich in Nichts auf, doch das leichte Flimmern informierte ihn, dass sich ein Energieschirm davor befand. Deshalb trat er vorsichtig bis an den Schirm heran.

Hinter dem Schirm standen drei Gestalten, bei deren Anblick Sheppard im ersten Moment erstarrte. Sie sahen aus wie Fischmenschen. Ähnlich den Oanas, denen SG-1 am Anfang ihrer Torreisen begegnet war. Nachdem Sheppard über das Stargate Bescheid wusste, hatte er sich alle Berichte über die Außerirdischen angesehen, denen die Menschen des SGC bisher begegnet waren. Meist waren es Menschen gewesen, doch oft waren auch fantastische Geschöpfe dabei, etwa die Reetou-Insektoiden, die Unas, die Echsen ähnelten oder eben die Oanas, die wie Fischwesen aussahen.

Diese hier sahen aber trotz ihrer Fremdartigkeit menschenähnlich aus. Ihre Haut war schuppenartig in verschiedenen Grüntönen, ihr kahler Schädel besaß winzige Ohren. Anstatt des Haupthaars besaßen sie einen mächtigen gezackten Kamm, der vom Hinterkopf bis zu den Hüften reichte und bei allen Dreien rot war. Die Hauptlappen der Oanas fehlten ganz. Die Augen klein, lidlos und gelb sahen ihn abschätzend an. Eines der Wesen war ohne Zweifel weiblich. Bekleidet waren sie in fast durchscheinend wirkender weiter Bekleidung, die in allen Farben schillerten.

Sheppard fing sich schnell. „Hallo! Freut mich, euch kennen zu lernen.“

Die Wesen musterten ihn stumm. Dann stieß einer ein trillerndes Geräusch aus, das sich schnell in Worte verwandelte, die er aber nicht verstand.

„Tut mir Leid, diese Sprache verstehe ich nicht“, sagte Sheppard bedauernd.

Die Wesen sahen sich vielsagend an. Das weibliche Wesen griff an ihren Arm, an dem sie ein breites Armband trug, und drückte darauf.

„Ist das ein Übersetzungsgerät? Nun gut, versuchen wir es. Mein Name ist John Sheppard. Ich stamme von einer Welt, die wir Erde nennen. Wir reisen durch die Sternentore als friedliche Forscher, immer auf der Suche nach Freunden und Verbündeten. Und ich hoffe sehr, dass ihr dazu gehört. Leider teilen nicht alle unsere friedlichen Absichten. Da gibt es zum Beispiel die Goa'uld und hier die Wraiths ...“

„Das genügt!“, wurde er freundlich unterbrochen. „Einiges eurer Sprache haben wir schon gespeichert. Dass ihr Feinde der Wraiths seid, glaube ich gerne. Die Goa'uld sind uns nicht bekannt.“ Die Worte kamen nun verständlich aus dem Übersetzungsgerät. „Warum verstehst du die Sprache der Antiker nicht? Sie waren alte Freunde von uns, die vor Tausenden von Jahren diese

Welt verließen. Du siehst aus wie einer und besitzt auch deren Erbanlage. Allerdings gibt es da einiges an dir, das uns etwas verwirrt.“

„Das wundert mich nicht“, meinte Sheppard und nahm stumm zur Kenntnis, dass er wohl länger als gedacht bewusstlos gewesen war, wenn diese Wesen ihn schon untersucht hatten. „Wir stammen von der gleichen Welt, aber sind gewissermaßen die zweite Evolution derselben Spezies oder auch deren weit entfernte Verwandte. Nicht alle auf meinem Planeten besitzen das Gen der Antiker, das ihr wohl bei mir festgestellt habt.“ Sheppard erzählte ihnen, was er über die Antiker wusste, ohne dabei allerdings große Geheimnisse zu verraten. Schließlich kannte er die Absichten der Fischwesen noch nicht, auch wenn sie vorgaben, Freude der Antiker zu sein. Das konnte schließlich gelogen sein.

Der Energieschilder verschwand, und die drei Wesen hießen ihn mitzukommen. Da Sheppard keine andere Wahl hatte, gehorchte er wortlos. Im Grunde war er froh, dem beengenden Gefängnis entkommen zu können.

Er landete in einem großen runden Raum und blieb überwältigt stehen. Er musste sich tief unter Wasser befinden, denn er stand unter einer durchsichtigen Kuppel. Um die Kuppel schwammen Fische und andere ihm unbekannte Lebewesen in allen Größen, Formen und Farben. Dazu die exotischen Pflanzen und Gewächse einer Unterwasserwelt. Nicht weit weg sah er eine zweite Kuppel, daneben eine weitere und so weiter. Eine ganze Stadt schien sich hier unter Wasser zu befinden.

„Unser Volk lebte ursprünglich an Land, doch im Laufe der Äonen waren unsere Vorfahren gezwungen ins Wasser zu gehen und entwickelten im Laufe der Zeit die Fähigkeit, auch im Wasser atmen zu können. Die Wraiths wissen nichts von unserer Existenz, und so soll es auch bleiben“, erklärte ihm das weibliche Fischwesen, das neben ihm getreten war. „Komm jetzt!“ Sie zeigte zur Mitte des Raumes.

Dort stand ein großer runder Tisch, um den herum auf Stühlen viele der seltsamen Fischmenschen sahen und ihm neugierig entgegenblickten.

„Das ist nicht euer Ernst?“ Dr. Carson Beckett sah Dr. McKay und Dr. Weir entsetzt an. „Ich kann diese Dinger noch nicht fliegen.“

„Oh doch! Du musst es nur wollen“, widersprach ihm McKay. Begeistert klang er dabei allerdings nicht.

Dr. Weir, von ihren Freunden auch Liz genannt, sah den Schotten streng an. „Carson, du willst Sheppard doch nicht im Stich lassen, oder?“

Beckett wurde rot im Gesicht. „Nein, natürlich nicht!“, beeilte er sich schnell zu sagen. „Aber was ist, wenn er schon tot ist?“

„Wir sind es ihm zumindest schuldig, nach ihm zu suchen“, meinte Dr. Weir. Liz packte den Arzt am Arm. „Ein Versuch schadet nie. Du hast schon viel dazugelernt. Und wenn wir den Major nicht mehr finden, musst du sowieso als Pilot einspringen. Wie du weißt, gibt es nicht viele Personen mit dem Gen. Wir brauchen jeden Einzelnen davon. Also, komm mit!“

Widerstrebend folgte Beckett den beiden. Das hatte ihm gerade noch gefehlt. Er war Arzt und kein Held. Solche Rettungsversuche waren sonst Sheppards Fall. Doch dann sagte er sich, dass der Major im umgekehrten Fall alles versucht hätte, um ihn zu finden. Außerdem hatte Beckett noch immer ein schlechtes Gewissen wegen dem Vorfall mit der Drohne.

Die Pfützenspringer standen einträchtig in dem Hangar über dem Sternentor. Teyla und ein Einsatzteam Soldaten, unter ihnen Lt. Ford, warteten schon.

„Einsteigen, Doktor,“ sagte Ford und zeigte auf die geöffnete Heckklappe. Der Jumper sah wie eine fliegende Mülltonne aus, dachte Beckett bei sich. Aber schließlich kam es nicht auf das Aussehen an, sondern darauf, was die Jumper leisteten. Sie waren dafür konstruiert worden, durch das Sternentor zu fliegen und dabei eine größere Anzahl Personen mitzunehmen.

Mit gemischten Gefühlen ging Beckett nach vorne und setzte sich hinter die Steuerkonsolen. Natürlich hatte er seit ihrer Ankunft auch mit dem Raumgefährt trainiert. Er war keineswegs begeistert darüber oder stolz, das Gen zu besitzen, wie die anderen ihm immer wieder weismachen wollten. Doch was blieb ihm anderes übrig? Beckett hatte es im Training geschafft, das Gefährt zu fliegen, einen Einsatz hatte er damit aber noch nicht hinter sich. Auch andere Menschen, meistens Soldaten, wurden darauf trainiert, die Jumper manuell zu fliegen. Es würde wahrscheinlich nicht mehr lange dauern, bis sie mehr Piloten zur Verfügung hatten, und dann brauchte er solche Einsätze nicht mehr zu machen. Er war schließlich Arzt und kein Soldat.

Carson aktivierte die Sprechanlage und setzte sich mit dem Kontrollraum in Verbindung. Dort befanden sich Dr. Weir und Dr. Grodin, einer der englischen Stargate-Experten. Dr. McKay stieg hinten ein und kam zusammen mit Teyla und Ford zu ihm nach vorne. Ford setzte sich auf den Sitz neben ihm, Teyla und McKay blieben hinter ihm stehen.

Auch das noch! Zuschauer, die ihm über die Schulter blickten und womöglich noch Ratschläge erteilen wollten, fehlten ihm gerade noch. Beckett beschloss, sie zu ignorieren.

„Jumper an Flugkontrolle! Fertig zum Start!“, sagte Beckett.

„Hier Flugkontrolle“, hörte der Arzt Dr. Weirs Stimme. „Erlaubnis zum Start erteilt!“

Carson Beckett schloss die Augen und konzentrierte sich auf das, was er tun wollte. Mit geschlossenen Augen konnte er besser denken. Und wirklich! Alle Lichter auf seiner Kontrolltafel gingen an. Nun war es einfacher, und er konnte die Augen wieder öffnen. Auf seinen gedanklichen Befehl hin schaltete sich der Antrieb ein. Diesmal ging es aber nicht durch das Sternentor sondern unter Wasser. Als er das dachte, ging über ihm das Schott auf, sonst öffnete sich das Schott unter dem Jumper. Auf einen weiteren Befehl hin setzte sich das Raumgefährt zögernd und ruckartig in Bewegung.

McKay wurde blass um die Nase, während sich Teyla und Ford festhielten und Beckett böse Blicke zuwarfen, was für diesen aber nicht gerade hilfreich war. Etwas unsicher steuerte er das Fluggerät zwischen den Türmen von Atlantis hindurch, wobei McKay öfters die Augen schloss und ein stilles Gebet sprach, als sie manchmal den Hochhäusern etwas zu nahe kamen.

Schließlich erreichten sie aber doch die westlichste Plattform, und Beckett steuerte den Jumper ins Wasser hinein. Immer tiefer ging es. Der Jumper hielt wie erwartet dem Wasserdruck ohne Mühe stand.

„Wohin jetzt?“, fragte Beckett und sah seine Begleiter stolz an. Er hatte es geschafft.

McKay sah die anderen fragend an. „Keine Ahnung.“

„Tiefer!“, schlug Teyla vor. „In einem weiten Bogen um die Stadt herum und dabei bei jeder Umdrehung etwas tiefer gehen. Wenn es Wasserbewohner sind, wohnen sie vielleicht nicht weit von der Stadt entfernt.“

„Eine gute Idee“, meinte McKay. „Mach, was sie sagt.“

Plötzlich erschienen Diagramme, Bilder und Zahlen in der Luft.

„Was ist das?“, fragte Teyla.

„Ich dachte gerade, ob es möglich ist, nach menschlichen Lebenszeichen zu scannen“, erklärte Beckett. „Und da erschien das.“

„Das ist eine gute Idee. Der Major tat das auch immer“, fügte Ford hinzu.

Beckett und Ford studierten die Anzeigen, während der Arzt das Gefährt im weiten Kreis um Atlantis herumsteuerte.

„Da ist etwas“, meinte McKay schließlich.

Sie starrten alle nach vorne und konnten im ersten Moment nicht glauben, was sie da sahen.

Die Tischrunde sah Major Sheppard neugierig, aber keineswegs feindselig an. Das gab ihm die Hoffnung, dass alles vielleicht doch friedlich ausgehen würde.

Die beiden männlichen Begleiter verließen die Kuppel. Die Frau blieb bei ihm. Sie deutete auf die Runde. „Das ist der große Rat unseres Volkes. Wir sind die Nén. Mein Name ist Falma, das bedeutete in deiner Sprache *Welle*.“

In der Runde saßen genauso viele Frauen wie Männer, bemerkte Sheppard. Bei den Nén schien wie bei den Menschen die Gleichberechtigung vorzuherrschen. Er verbeugte sich vor der Runde. „Es freut mich, Sie kennenzulernen. Mein Name ist John Sheppard, und ich komme von einer Welt, die *Erde* heißt. Wir sind friedliche Forscher.“

Einer der Räte, eine ältere Frau, sagte: „Friedliche Forscher mit tödlichen Waffen? Ihr habt die alte Stadt der Antiker in euren Besitz genommen. Mit welchem Recht geschah das?“

Ein Mann fügte hinzu: „Wir haben euch seit eurer Ankunft beobachtet. Anfangs dachten wir, unsere alten Freunde, die Antiker, seien zurückgekehrt.“

„Die Waffen dienen nur zu unserer Verteidigung. Leider sind wir bei unseren Sternenreisen vielen begegnet, die nicht so friedlich sind“, verteidigte sich Sheppard. „Die Antiker stammen von unserer Heimatwelt. Wir sind gewissermaßen ihre Nachkommen oder auch die zweite Evolution derselben Rasse.“

„Als wir euch beobachteten, fielen uns Unterschiede zu den Antikern auf. Auch schient ihr nichts von unserer Anwesenheit zu wissen“, sagte der Ratsmann wieder.

„Das ist richtig.“ Schnell erklärte Sheppard erneut, was er vorher Falma und ihren Freunden erklärt hatte.

„Das erklärt vieles“, fügte die ältere Ratsfrau hinzu. „Als die Stadt kurz nach eurer Ankunft nach oben stieg, haben wir sie heimlich betreten und euch studiert. Wir kamen zu der Erkenntnis, dass ihr keine Antiker seid, waren uns allerdings nicht ganz sicher. Deshalb beschloss der Rat, einen von euch zu holen. Du schienst die richtige Wahl zu sein, denn wir bemerkten, wie du die Technik der Antiker zu bedienen weißt. Das aber kann wiederum nur ein Antiker.“

„Und da ihr von der Erde kommt, ist es logisch, dass ihr nichts von den Wraith wisst“, sagte der Mann. „Die Antiker verrieten uns nämlich, dass sie von einer Welt in der Großen Milchstraße gekommen sind. Dort gibt es keine Wraith. Was ein Goa’uld ist, wissen wir aber nicht.“

Diese Worte bewiesen Sheppard, dass die Nén die Wahrheit sagten, denn bisher hatte er noch nicht verraten, dass die Erde in einer anderen Galaxis lag. „Die Goa’uld tauchten erst nach dem Weggang der Antiker in unserer Galaxis auf.“ Sheppard sah die Ratsmitglieder der Reihe nach an. „Ihr lasst mich also gehen?“

„Selbstverständlich, wir hatten nie vor, dir etwas anzutun. Wir wollten dich nur untersuchen und kennenlernen. Verzeih die grobe Behandlung und die Art, wie wir dich hergebracht haben.“

Sheppard winkte großzügig ab, obwohl er insgeheim dachte, dass die Nén auch einfach auf ihn hätten zukommen können. Er hätte sich auf keinen Fall feindselig verhalten. Doch er nahm es in Kauf, wenn sie dadurch neue und wertvolle Verbündete fanden. Die Nén schienen eine uralte Rasse zu sein. Sicher besaßen auch sie wertvolle Technologien für den Kampf gegen die Wraith und auch gegen die Goa’uld in der Heimatgalaxis. „Wie habt ihr mich überhaupt hergebracht? Warum bin ich nicht ertrunken?“

„Wir haben die alten Einmanntauchboote der Antiker benutzt. Wir besitzen noch einige, hatten jedoch nach dem Weggang unserer Freunde keine Verwendung mehr dafür. Wir Nén können unter Wasser atmen.“

Sheppard horchte auf. *Einmanntauchboote* hörte sich gut an.

In diesem Moment kam ein Nén herein und flüsterte mit der älteren Ratsfrau. Sie blickte schließlich zu Sheppard und sagte: „Eines der Raumschiffe der Antiker ist über unserer Stadt aufgetaucht. Erklär mir das.“

„Das sind meine Leute, die mich suchen. Gebt mir bitte meine Ausrüstung zurück, damit ich mich mit ihnen in Verbindung setzen kann, bevor etwas passiert, das uns allen später Leid tut. Schließlich müssen sie annehmen, dass ihr feindliche Absichten hegt, nach der Art meiner Entführung.“

Die Ratsfrau stimmte zu und schon wenig später hatte Sheppard seine Ausrüstung zurück. Schnell holte er das Funkgerät heraus. „Sheppard an Jumper! Meldet euch!“

Einen Augenblick herrschte Stille, dann klang die überraschte Stimme von McKay aus dem Gerät. „Sheppard, bist du das?“

„Wer denn sonst? Mir geht es gut. Tut bitte nichts Dummes.“ Da fiel Sheppard etwas ein. „Wer fliegt den Jumper?“

„Das mache ich“, erklang die stolze Stimme von Dr. Beckett aus dem Funkgerät.

Sheppard wurde blass. „Doktor! Denken Sie auf keinen Fall an die Drohnen.“

„Wo denken Sie hin, Major! Machen Sie mir etwa immer noch Vorwürfe deswegen?“

„Nein, das nicht. Ich möchte nur nicht, dass unsere beginnende Freundschaft mit den Nén durch einen Unfall gefährdet wird.“

„Wer sind die Nén?“, fragte McKay.

„Das ist eine lange Geschichte. Folgt einfach den Anweisungen der Nén, sie werden euch sicher zu mir bringen.“

„Verstanden! McKay, Ende!“

Jetzt hieß es zu warten. Die Ratsmitglieder fragten Sheppard noch etwas aus, aber auch Sheppard hatte noch Fragen. So erfuhr er, dass die Antiker vor Millionen von Jahren mit ihrer fliegenden Stadt auf dem Planeten erschienen waren und mit den unter Wasser lebenden Nén Freundschaft geschlossen hatten. Die Nén kannten die Wraith und warnten ihre neuen Freunde. Diese jedoch besiedelten in ihrem Forschungsdrang viele für Menschen bewohnbare Planeten. Dann, eines Tages, geschah das, was die Nén befürchtet hatten. Die Antiker stießen auf die Wraith, und wie es deren Art war, kam es zum Krieg. Die Wraith waren in der Überzahl und besiegten die Antiker. Viele zogen sich in die Stadt zurück; die letzten flohen durch das Sternentor auf die Erde zurück, um dort in Frieden leben zu können. Nachdem auch die letzten die Stadt verlassen hatten, kümmerten sich die Nén nicht mehr um Atlantis.

Sheppard hatte gebannt gelauscht und war überrascht, als seine Freunde auftauchten und sich fasziniert in der Kuppel umsahen. „Major!“ Teyla lief auf ihn zu und umarmte ihn, was er lächelnd geschehen ließ. „Wir dachten, du wärest tot!“, erklärte sie dann etwas verlegen.

„Dafür sind wir verantwortlich und möchten uns für die Unannehmlichkeiten entschuldigen“, mischte sich die ältere Ratsfrau ein.

McKay sah sie beeindruckt an. Trotz ihrer Fremdartigkeit zog ihn ihr Aussehen in seinen Bann. Er hatte auch Bilder von den Unas gesehen, doch die Nén gefielen ihm besser. Der rote Kamm auf dem Rücken der Ratsfrau war durch ihr hohes Alter etwas blasser geworden. Ihr Gesicht drückte Lebenserfahrung und die Weisheit eines langen Lebens aus. Ihre Schuppenhaut war hellgrün gesprenkelt. Sie trug ein Kleidungsstück, das aus der Haut von Fischen gefertigt schien. Es schimmerte golden und jede ihrer Bewegungen ließ es hell aufleuchten.

Auch die Ratsfrau musterte McKay. Nun besann er sich auf seine gute Erziehung. „Ich bitte um Verzeihung, Madam, aber ich sah noch nie ein Wesen wie Sie.“

Sie nickte. „Im Grunde geht es mir genauso. Das Wissen um die Antiker liegt bei meinem Volk lange zurück. Der letzte Antiker verließ uns vor Tausenden von Jahren. Auch wenn wir Nén alt werden, sind das auch für uns einige Jahre zu viel.“

„Darf ich fragen, wie alt Ihre Spezies wird?“, fragte McKay neugierig.

„Fünfhundert unserer Jahre.“

„Das sind fast 600 Jahre nach der Zeitrechnung der Erde. Da können wir leider nicht mithalten.“

„Das wundert mich. Die Antiker wurden so alt wie wir.“

„Leider sind wir keine Antiker“, erklärte McKay bedauernd.

Die Ratsfrau sah auf Sheppard. „Das hat uns Ihr Major schon erklärt. Vielleicht werdet ihr das in einigen Tausenden von Jahren auch wieder sein.“

„Das ist gut möglich. Schon heute werden wir älter, dank der modernen Medizin, die dauernd verbessert wird.“

Sheppard informierte inzwischen die ATLANTIS-Basis. Dr. Weir war begeistert von den neuen Freunden und wollte unbedingt herkommen. Auch andere Wissenschaftler waren neugierig. Im Gegenzug wollten viele Nén Atlantis einen Besuch abstatten.

So begann die neue Freundschaft zwischen den Menschen der Erde und den Nén. Sheppard war zufrieden. Sie waren Fremde in einem fremden Land, doch schon hatten sie viele neue Freunde gefunden. Die Zukunft sah nun etwas sicherer aus.

E N D E