

Hermit's World

A Captain Future / ST-TNG Crossover

Von abgemeldet

Kapitel 30: Mit einem Mal erwacht...

Mit einem Mal erwacht die Kommandozentrale der COMET aus ihrem Dämmer Schlaf. Zuerst ist es nur das elektronische Piepsen und Klicken der Computerkonsolen. Ein leises, ansteigendes Summen im Hintergrund verrät die Arbeit der beiden Zyklotronenreaktoren, die jetzt zu voller Leistung hochlaufen, Lichter und Anzeigen flackern auf, Bildschirme erwachen zum Leben, während gleichzeitig die Beleuchtung des Innenraums auf Notlicht abdunkelt.

Das head-up-display der großen Bugfensterscheibe glüht auf und meldet Funktionsbereitschaft der Waffensysteme, dann erscheint das Fadenkreuz der automatischen Zielsequenz vor dem Hintergrund des Weltraums, visiert im Suchlauf das Ziel an und fixiert es. Wartend blinkt die Zielanzeige im stand-by-Modus.

Das Ziel ist die ENTERPRISE.

Ein leises Zittern zeigt an, daß in der Zwischenzeit die Triebwerke gestartet wurden und jetzt warmlaufen, doch das Zittern schwillt an und wird schließlich zum Dröhnen. Die letzten Meldungen treffen ein, der obligatorische Check-up aller Bordsysteme vor dem Start ist beendet.

Die Spannung in der Kommandozentrale wird unerträglich.

Future, der inzwischen seinen Platz links neben Grag eingenommen hat, legt seine Hand auf das Steuer und gibt den anderen ein Zeichen: Langsam, scheinbar schwerfällig, setzt sich die COMET in Bewegung und dreht sich in Kampfposition.

Captain Jean-Luc Picard setzt sich, strafft seine Uniform und atmet tief durch. "Setzen Sie Kurs auf das Tor," befiehlt er, "Geschwindigkeit Warp 2."

An der Bewegung der Sterne auf dem großen Frontbildschirm wird erkennbar, wie die ENTERPRISE sich in Bewegung setzt und beschleunigt.

Sekunden später blitzt ein gleißender Lichtstrahl auf. Er schießt jedoch am Bug des Schiffes vorbei, ohne irgendwelchen Schaden anzurichten - offensichtlich ein Warnschuß.

"Wir lassen uns nicht einschüchtern," läßt Picard mit stoischer Ruhe von seinem Sitz aus verlauten. "Kurs beibehalten, Geschwindigkeit auf Warp 3 erhöhen..."

Die ENTERPRISE beschleunigt abermals.

Der nächste Schuß ist ernst gemeint und kein Warnschuß mehr. Picard kann erkennen, wie sich die vier Strahlen aus den Bordkanonen der COMET zu einem einzigen vereinigen, der auf die ENTERPRISE zurast, dann schüttelt die Wucht des Treffers das Schiff durch. Eine Alarmsirene beginnt zu heulen, die Beleuchtung auf der Brücke

flackert.

"Schadensmeldungen?"

"Schutzschirme halten, jedoch Energieabfall um 30 %..."

"Überlastungsgefahr in Sektor 2 der Energieversorgung."

"Personenschäden?"

"Nein, Captain."

"Photonentorpedo fertigmachen zum Abschluß. Feuern auf mein Kommando..."

Der Treffer sitzt. Hell glühen die Deflektorschirme der COMET auf, doch offensichtlich halten auch sie der Belastung stand.

Noch immer rast die ENTERPRISE scheinbar unaufhaltsam auf das Tor zu.

Wieder feuert die COMET. Diesmal kann ihr Gegner der geballten Protonenladung gerade noch ausweichen: Der Strahl verpufft wirkungslos im Weltraum, doch ein Ziel hat die Besatzung der COMET damit doch erreicht: Die ENTERPRISE ist von ihrem Kurs abgewichen.

Die Antwort Picards läßt nicht lange auf sich warten.

Die ENTERPRISE dreht. Ein weiterer Photonentorpedo schießt auf die COMET zu - und dann knapp an ihr vorbei. Das kleinere Schiff ist wendiger als die große ENTERPRISE, doch Picard hat das einkalkuliert: Der zweite, dem ersten sofort nachfolgende Schuß sitzt.

Das vermag die COMET jedoch nicht aufzuhalten. Auf direktem Kollisionskurs jagt sie jetzt auf ihren Gegner zu, und der Treffer, den die ENTERPRISE einstecken muß, bringt ihre Schutzschirme hart an ihre Belastungsgrenze.

Picard muß handeln, lange wird das Schiff das nicht mehr aushalten...

Er gibt den Feuerbefehl, doch auch diesmal geht der Schuß vorbei - im letzten Moment ist die COMET nach unten abgetaucht, beschleunigt - und der Torpedo rast unbehelligt weiter, geradewegs auf das Tor zu...