

1. Absturz auf Poseidon, nach Abschluß durch Navy, was wollen die?
2. Überleben und durchschlagen nach Haven City -> dort News über Santora Konflikt
- 2a. Ergänzung 2010: News über Tod v. Dr. Tiberius Brown, Gerücht über Bonners Artefakt.
3. Organisieren der Schiffsbergung
4. Auftrag: Mover-Job in die CIS (Sleeperworlds), Gegenleistung für Bergung.
5. Unterwegs: Piraten, die Teil der Ladung begehren. Alien Artefakt.
6. Ankunft CIS, Übergabe der Fracht, erste Missgeschicke
7. In der Kneipe Tipp: Artefakt angeblich fluchbeladen (Grund für Missgeschicke?)
8. Recherchen ergeben: Ähnliche Artefakte sind anderen Orten - bes. Spanish Main - aufgetaucht.
9. Entschluß: Nachforschungen über Artefakte -> Rückkehr nach Altara zw. Vorbereitung.
10. Schiff repariert, organisiert / Aufgeräumt, ausgerüstet und alle noch mal kräftig gesoffen.
11. Aufbruch Richtung Spanish Main. Erste Begegnung mit Quallenschiffen, erster Kontakt mit Zoneraider-Piraten.
- 11a. Quallenschiffe? Ausarbeiten.
12. Die "Main". Auf Cartaghena Tipp erhalten. Mond im Capella System, Reliktstätte, wie hinkommen?
13. Heimliche Ankunft im Capella System. Cetadeani Protektorat. Wir dürfen hier gar nicht sein und ein Mond existiert hier offiziell nicht.
14. Mond und Reliktstätte gefunden. Eiswelt weit draußen, dort Steinpyramide mit Landefeld davor.
15. Großen Goldstich gefunden aus der 4x2,6m großen Platte ist ein größeres Stück herausgebrochen. Die Bruchlinie könnte auch auf mehrere Stücke hindeuten.
16. Artefakt aus [5.] paßt zu der Gravurplatte (das eingescannte 3D-Modell)
17. Die Platte scheint eine Karte zu sein, sie ist unverrückbar montiert. Platte mittels 3D Scan digitalisiert und um bereits vorhandenes 3D-Modell ergänzt.
18. Weitere lose herumliegende Artefakte eingesammelt und die zugänglichen Bereiche der Station vermessen.
19. Zwei Cetadeani Patrouillenschiffe nähern sich, unbemerkte Flucht unmöglich.
20. Um so etwas wie Normalität vorzutäuschen starten wie noch bevor die Schiffe über dem Horizont des Mondes auftauchen. Im Orbit warten wir unterwürfig.
21. Cet-Schiffe nähern sich und verlangen Erklärung. Unsere lahme Ausrede: Wir haben im Vorbeiflug den Mond entdeckt und haben einen Orbit eingeschlagen um die Positionsdaten aufzuzeichnen. Die Frage ob wir unten waren haben wir selbstredend verneint.

22. Cet-Schiffe weisen uns aus und geleiten uns aus dem System.
23. Glück gehabt. Anflug auf Tingerhove, am Ende der „Main“. Treffen mit Cas'Tari Händler.
24. Info über den Ursprung eines der Artefakte erhalten. Das Gebot des Händlers war lächerlich.
25. Santora Konflikt weitet sich aus. Blockade des Territoriums von USC Seite her.
26. T'Quar sperren die Grenzen zur USC und zum Santora Konkordat für Schiffe der beiden Nationen.
27. Ausgerechnet nach dieser Info erfahren wir: Der nächste Hinweis befindet sich im Konkordat.
28. Eine Reise nach Santora ist unvermeidbar. Wie soll die Blockade durchbrochen werden?
29. Cas'Tari Händler vertickt uns einen T'Quar Tarnfeldgenerator. Etwas klein aber naja.
30. Blockadebrecher! Ab jetzt sind sie alle hinter uns her: T'Quar, USC, Santora, Cetadeani...
31. Relikte haben eine unheimliche Wirkung auf uns. Leider liegt der Schlüssel zur Lösung in Castle Sanktum dem Zitadellenähnlichen Regierungssitz des Konkordats im Santora Territorium.
32. Die Residenz des Kardinals. Rein, rauf, runter, raus, aber wie?
33. Kontakt mit santoranischer Untergrundbewegung „Heller Pfad“, gemeinsame Infiltrierung der Residenz. Zudem erhalten wir einen Tipp: Shattered Empire
34. Die Keller (Kerker) des Kardinals. Relikte ohne Ende. Inkastierung durch die Palastwachen/ Schergen des Kardinals.
35. Flucht aus dem Kerker nach Hilfe von unerwarteter Seite (→ Cetadeani) Warum?
36. Einsacken ausgewählter Relikte und zurück-stehlen des eigenen Raumschiffs. → Flucht
37. Zwei santoranische Fregatten verfolgen uns, jedoch viel zu langsam. Das macht unser Drive nicht lange mit.
38. Havarie im T'Quar Gebiet, wieder naht Rettung durch die Cetadeani. Die virtuelle Gravurplatte ist nun fast komplett. Noch zwei Bruchstücke fehlen.
39. Nun wird langsam deutlich warum die Cetadeani am Ergebnis unserer Reise interessiert sind. Exklusiv versteht sich. Die Karte beschreibt Segmente des Netzkes der Sternentore. Wir erhalten Kursdaten ins Shattered Empire.
40. Nach der Reparatur durch die Cet. Haben wir nun deutlich leistungsfähigere Hardware im Schiff. Schnell und Sparsam.
41. Keiner kennt die Technik richtig, Fast kommt es zum Probier-GAU, als sich endlich die Cetadeanischen Dokumentationen nebst Übersetzer öffnen.

42. Ankunft im Shattered Empire. Schon die erste Welt liegt in Ruinen . Kontakt zu den Hom. Sie sind Menschen, entstzanden aus einer versprengten und vergessenen Schläferkolonie, aber sie haben Angst und nicht vor den T'Quar.
43. Einer hat geredet. Die Angst kommt von den Morlorn. Alte Ängste und alter Haß entflammt erneut
44. Die Hom wollen nicht befreit werden. Deren Pech. Wir hätten auch gar nicht die Ressource dafür. Leider helfen sie auch nicht. Das Gebiet ist zwar T'quar Territorium doch kümmern die sich gar nicht um die Morlorn. Mist.
45. Wir erreichen einen Morlorn Außenposten. Immer noch keine neuen Info zu unserem Problem: wo befinden sich nur die beiden fehlenden Bruchstücke.
46. Von Morlorn Patrouille aufgegriffen worden. Sie halten uns für Hom. Gefangen.
47. Flucht in Ketten. Und wir rennen mitten in die Ruinen einer antiken Stadt und in ein Artefaktlager hinein. Leider keines der fehlenden Bruchstücke hier, dafür finden wir eine ähnliche Platte aus anderem Material, auch hier fehlen Segmente. Wir digitalisieren auch diese Karte.
48. Es stellt sich heraus der neue Fund stellt neue weiterführende Segmente einer viel größeren Gesamtkarte dar. Ein elektrisierendes Gefühl durchflutet uns. Die Erkenntnis das es sich hier um Antike - wenigstens 25000 Jahre alte Karten eines vielen Zehntausend Jahre alten Tornetzwerkes handelt von dem wir ein Kartensegment besitzen das mehr als die zehnfache Menge and Torverbindungen aufzeigt als in der USC überhaupt bekannt sind ist erhehend. Immer noch kein Lösung für unser eigentliches Problem. Wir finden einen Tunnel der unter die antike Stadt führt. In die Freiheit? Wir tarnen den Zugang hinter uns und verschwinden durch den Tunnel.
49. Verirrt im Labyrith der Tunnel und Höhlen. Zu allem Überfluß treffen wir auch noch auf einen überdimensionalen Grottenolm der besonderen Art. Etwa so groß wie ein Wal und hungrig. Pech für uns.
50. Grottenolm zermatscht. Eine CAM HPP3000 ist doch noch zu etwas nütze. Morlorn sind hinter uns her und das Ende des Tunnels ist in Sicht. Dumm nur das wir eine tolle Silouette und damit ein gutes Ziel abgeben.
51. Ein gefräßige Grottenolmgeräusch beendet die Flucht vor den Morlorn. Jetzt flüchten wir vor dem Mutmaßlichen Grottenolmweibchen. Wenigstens ballern die Viecher nicht herum.
52. Sie ballern doch. Mit Gifttropfen. Wir alle haben etwas abbekommen.
53. Flucht aus dem Shattered Empire. Bericht bei den Cetadeani. Wir müssen die Reliktfunde abliefern. Als Gegenleistung gibt es Technologie. Die digitalen Kopien lassen sie uns. Dem Bündnis sei dank. Die Restlichen Bruchstücke sind nun deren Problem.
54. Urlaub auf Altara/Vega 4/Poseidon/ Ozeania (whatever) und ein neuer Auftrag.