

## Pulaster: Tips für eilige Erstbesucher

Auszug aus der Millenniums-Fassung von *Alles über Pulaster*  
(Jahr 1000 nach Gründung der Flotte oder 3103 alter Zeitrechnung)

Pulaster ist ein unbequemer Planet, und selbst wenn man nicht viel Zeit hat, muß man sich ein wenig auf einen Besuch vorbereiten. Prinzipiell gilt: ein Schutzanzug ist nicht nötig, die Luft ist leidlich atembar, aber mach dich auf Nässe, Nässe und nochmals Nässe gefaßt! In jeglicher Form: als Sturzregen und Niesel, als Nebel und Bodenwolke, als Pfütze, Straßenrinnsal, Sumpfloch, Morast. Selbsttrocknende Bekleidung ist daher eine Selbstverständlichkeit. Und achte darauf, daß dein Kragen gut geschlossen ist und dir kein Wasser in die Stiefel läuft!

Eigentlich gefährlich ist Pulaster nicht, zumindest nicht in Siedlungsnähe. Die Infektionsgefahr ist praktisch gleich Null, ein Hrengschnupfen kann nicht auf dich überspringen. Aber naschen sollte man von den Früchten der Pulasterpflanzen besser nicht, auch nicht, wenn manche von diesen Früchten irdischen Bananen oder Zitrusfrüchten verblüffend ähneln. Solche privaten Experimente enden meist in Durchfall, der in freier Natur von den Hreng nicht gern gesehen wird: Du könntest ja ihren sauberen Planeten durch deine Darmbakterien verseuchen. Gutes Schuhwerk (Schlammstiefel mit nanoveredelter Oberfläche) ist unbedingt zu empfehlen. Aber hüte dich vor dem Fußpilz. Den haben wahrscheinlich Mitglieder der dritten Pulasterexpedition eingeschleppt. Und obwohl man die gesamte Wohn- und Verwaltungspyramide schon dreimal desinfiziert hat und dabei selbst die beste Gentechnik aus dem 29. Jahrhundert eingesetzt hat, ist die Gefahr bis heute nicht gebannt. Also decke dich mit Anti-Fußpilz-Spray ein!

Sehr lästig ist, daß die üblichen Kommunikationsgeräte – Ohrclips, Anstecknadeln, Gehirnchips – auf Pulaster nicht funktionieren. Das liegt an der feuchten Atmosphäre und den häufigen Gewittern. Ersatzweise gibt es eine Form von Armreif, der mit winzigen Knöpfen bedient werden muß. Das erfordert nicht geringe Übung. Die sogenannte Nutzerführung stammt dabei noch aus dem beginnenden dritten Jahrtausend und wurde offenbar allein zum Zweck entworfen, Kommunikation möglichst effizient zu erschweren.

In Siedlungsnähe treiben sich keine wirklich gefährlichen Saurier herum. Allenfalls stößt man ab und zu auf einen »Wadenbeißer«, einen flinken und ewig hungrigen Kleinsaurier. Diese Viecher lassen sich aber durch Fußtritte oder schrille Pfiffe (über 12 kHz) verscheuchen. Vorsicht ist jedoch bei den Großschnecken (Gattung *Tirambia*) geboten. Gerade wenn diese besonders interessant wirken, weil sich die Färbung unter der transparenten Haut verändert, muß man auf der Hut sein. Häufig verschießen diese ansonsten harmlosen Schleimer geschoßähnliche Samenkapseln. Wer von so einem »Liebespfeil« getroffen wird, hat nicht nur den Schmerz zu ertragen, sondern mehr noch die Schadenfreude und die Witze der Kameraden.

Wer Pech hat, kann einen ganzen Flottenurlaub auf Pulaster verbringen, ohne ein einziges Mal einen »richtigen« wilden Saurier, ein Triceratops oder einen Raptor zu Gesicht zu bekommen. Die großen Fleischfresser aus den Monsterfilmen, die Tyrannosaurier und ihre Verwandten, sind von den Hreng ohnehin schon vor vielen Jahrtausenden ausgerottet worden. Organisierte Safaris in den Sumpf gibt es trotzdem nicht. Und Exkursionen auf eigene Faust werden von der Administration nicht gestattet. Zu oft ist früher ein Fahrzeug im Sumpf versackt. Und zu oft hat man die Ausflügler mit dem Hubschrauber retten müssen. Das kostet und gibt Minuspunkte in der Personalakte. Was bleibt, sind kurze Spa-

ziergänge in der unmittelbaren Umgebung der Siedlung. Dank Schlamm und Unterholz können die abenteuerlich genug sein.

Die Hreng sind in der Regel gutmütig und unaggressiv. Die größte Gefahr besteht darin, daß sie einen übersehen und versehentlich in den Matsch stoßen oder mit ihren riesigen Tatzen treten. Daß dabei bisweilen Menschen regelrecht zermalmt würden, ist ein Märchen. Trotzdem: Sei auf der Hut! Und versuche nicht, die Hreng zu necken oder zu reizen! Über den Furor, den schrecklichen Zorneskoller der Hreng, wird in der Siedlung viel erzählt – aber wirkliche Augenzeugenberichte gibt es aus naheliegenden Gründen nicht.