



# GALAXY GUIDE

EIN REISEFÜHRER DURCH DAS STAR CITIZEN UNIVERSUM



Star Citizen®, Roberts Space Industries®  
and Cloud Imperium ® are registered trademarks  
of Cloud Imperium Rights LLC



## DAS KARTELL

GRÖSSTE DEUTSCHSPRACHIGE STAR CITIZEN ORGANISATION

[das-kartell.org](http://das-kartell.org)  
Version 1.0

# Inhaltsverzeichnis

<b>Ail'ka</b>	<b>1</b>
Aus der Kälte . . . . .	2
Die ersten vorsichtigen Schritte . . . . .	3
Xyeping (Ail'ka I) . . . . .	4
Huichuai'yath (Asteroidengürtel Ail'ka Alpha) . . . . .	4
K'ya.k'uing (Ail'ka II) . . . . .	4
Ye'ten (Ail'ka III) . . . . .	4
M.iiy'ong (Ail'ka IV) . . . . .	5
Huichuai'syen (Asteroidengürtel Ail'ka Beta) . . . . .	6
Ye'ton (Ail'ka V) . . . . .	6
Reisewarnung . . . . .	7
Stimmen im Wind . . . . .	7
<b>Baker</b>	<b>8</b>
Innere Planeten: Baker I, II & III . . . . .	9
Baker IV . . . . .	10
Das Rennen . . . . .	10
Reisewarnung . . . . .	11
<b>Banshee</b>	<b>12</b>
Banshee I . . . . .	14
Banshee II . . . . .	15
Banshee III (Lorona) . . . . .	15
Banshee IV . . . . .	16
Reisewarnung . . . . .	16
Stimmen im Wind . . . . .	16
<b>Branaugh</b>	<b>17</b>

Erschaffen aus Blut und Leid . . . . .	17
Ein unheilvoller Beginn . . . . .	19
Beanspruchen oder nicht beanspruchen . . . . .	20
Die neuen Einwohner . . . . .	21
Branaugh I . . . . .	21
Branaugh II . . . . .	21
Asteroidengürtel Branaugh Alpha . . . . .	22
Branaugh III . . . . .	22
Reisewarnung . . . . .	22
Stimmen im Wind . . . . .	23
 <b>Bremen</b>	 <b>24</b>
Bremen I . . . . .	26
Bremen II (Rytif) . . . . .	26
Bremen III . . . . .	27
Bremen IV . . . . .	27
 <b>Caliban</b>	 <b>28</b>
Ungewisse Anfänge . . . . .	29
Fortschritt und Gefahr . . . . .	30
Caliban I . . . . .	31
Caliban II (Crion) . . . . .	31
Caliban III . . . . .	32
Asteroidengürtel Caliban Alpha . . . . .	32
Caliban IV . . . . .	32
Caliban V . . . . .	32
Reisewarnung . . . . .	32
Stimmen im Wind . . . . .	33
 <b>Cano</b>	 <b>34</b>
Alle guten Pläne... . . . . .	35
Aus der Tiefe . . . . .	36
Eine faire Chance . . . . .	37
Cano I . . . . .	38
Carteyna (Cano II) . . . . .	38
Cano III . . . . .	39
Pox (Cano IV) . . . . .	39
Reisewarnung . . . . .	40
Stimmen im Wind . . . . .	40
 <b>Castra</b>	 <b>41</b>

Castra I . . . . .	42
Castra II (Cascom) . . . . .	42
Stimmen im Wind . . . . .	45
<b>Cathcart</b>	<b>46</b>
Herkunft . . . . .	46
Transformation . . . . .	47
Protokoll . . . . .	48
Handel . . . . .	50
Reisewarnung . . . . .	50
Stimmen im Wind . . . . .	50
<b>Centauri</b>	<b>51</b>
Die inneren Planeten . . . . .	51
Saisei . . . . .	52
Äußere Planeten . . . . .	53
Reisewarnung . . . . .	54
<b>Charon</b>	<b>55</b>
Einsames Grenzgebiet . . . . .	55
Charon I . . . . .	57
Charon II . . . . .	58
Charon III . . . . .	58
Charon IV . . . . .	60
Charon V . . . . .	60
Reisewarnung . . . . .	60
Stimmen im Wind . . . . .	61
<b>Chronos</b>	<b>62</b>
Synthworld . . . . .	62
Projekt Archangel . . . . .	63
Chronos I (Bruder) . . . . .	64
Chronos II (Schwester) . . . . .	64
Chronos III (Sythworld) . . . . .	65
Archangel-Station . . . . .	66
Reisewarnung . . . . .	66
Stimmen im Wind . . . . .	67
<b>Corel</b>	<b>68</b>
Innere Planeten (Corel I und II) . . . . .	68
Corel III – Lo . . . . .	69

Corel IV – Castor . . . . .	70
Äußere Planeten (Corel V und VI) . . . . .	71
<b>Croshaw</b>	<b>72</b>
Asteroidengürtel Icarus . . . . .	74
Croshaw I . . . . .	74
Croshaw II: Angeli . . . . .	74
Croshaw III: Vann . . . . .	75
Croshaw IV . . . . .	76
Reisewarnung . . . . .	76
Stimmen im Wind . . . . .	77
<b>Davien</b>	<b>78</b>
Davien I . . . . .	79
Davien II (Cestulus) . . . . .	79
Davien III . . . . .	81
Davien IV . . . . .	81
Reisewarnung . . . . .	82
<b>Ellis</b>	<b>83</b>
Innere Planeten . . . . .	84
Bewohnbare Zone: Green, Kampos und Noble . . . . .	84
Unerschlossene Welten . . . . .	85
Gasriesen . . . . .	86
Äußere Planeten . . . . .	86
<b>Erde</b>	<b>87</b>
New York . . . . .	88
Moskau . . . . .	89
Shanghai . . . . .	90
<b>Ferron</b>	<b>91</b>
Ferron I . . . . .	93
Ferron II . . . . .	93
Ferron III (Asura) . . . . .	94
Ferron IV . . . . .	95
Reisewarnung . . . . .	95
Stimmen im Wind . . . . .	95
<b>Garron</b>	<b>96</b>
Garron I . . . . .	99

Garron II . . . . .	99
OB Heller . . . . .	99
Garron III . . . . .	100
Garron IV . . . . .	100
Reisewarnung . . . . .	100
Stimmen im Wind . . . . .	100
<b>Gliese</b>	<b>101</b>
Gliese I & Gliese II . . . . .	102
Asteroidengürtel Gliese Alpha . . . . .	103
Gliese III . . . . .	103
Gliese IV (Nogo) . . . . .	103
Lyris-Flotille . . . . .	104
Asteroidengürtel Gliese Beta . . . . .	105
Gliese V . . . . .	105
Gliese VI . . . . .	105
Reisewarnung . . . . .	105
Stimmen im Wind . . . . .	106
<b>Goss</b>	<b>107</b>
Goss I (unbenannt) . . . . .	108
Goss II: Cassel . . . . .	109
Goss III (unbenannt) . . . . .	109
Der Pool . . . . .	110
Reisewarnung . . . . .	110
Stimmen im Wind . . . . .	110
<b>Gurzil</b>	<b>111</b>
Das Dunkle Meer . . . . .	111
Nach dem Sturz . . . . .	113
Der moderne Staat . . . . .	114
Reisewarnung . . . . .	115
Stimmen im Wind . . . . .	115
<b>Hades</b>	<b>116</b>
Allgemeine Informationen . . . . .	116
Hades I . . . . .	117
Hades II . . . . .	118
Hades III . . . . .	118
Hades IV . . . . .	118
Die Hadesianer . . . . .	119

Reisewarnung . . . . .	119
Stimmen im Wind . . . . .	119
<b>Hadur</b>	<b>120</b>
Ein Neuanfang . . . . .	121
Kua'li (Ya'mon I) . . . . .	123
Yethlul Y.ath'o (Ya'mon II) & Yethlul S.Yen'o (Ya'mon III) . . . . .	123
Asteroidengürtel Ya'mon Alpha . . . . .	124
Yam'ping (Ya'mon IV) . . . . .	124
Reisewarnung . . . . .	124
Stimmen im Wind . . . . .	125
<b>Hadrian</b>	<b>126</b>
Ein schwieriger Anfang . . . . .	126
Eine gefährliche Verbindung . . . . .	127
Ein Neuanfang . . . . .	128
Hadrian I & II . . . . .	129
Kedsu Reef . . . . .	129
Asteroidengürtel Hadrian Alpha . . . . .	130
Hadrian III . . . . .	130
Reisewarnung . . . . .	131
Stimmen im Wind . . . . .	131
<b>Helios</b>	<b>132</b>
Helios I . . . . .	133
Helios II (Tangaroa) . . . . .	133
Hephaestus Station . . . . .	135
Helios III . . . . .	135
Helios IV . . . . .	135
Reisewarnung . . . . .	136
Stimmen im Wind . . . . .	136
<b>Horus</b>	<b>137</b>
Horus I (Serling) . . . . .	139
Horus II . . . . .	141
Horus III . . . . .	141
Reisewarnung . . . . .	141
Stimmen im Wind . . . . .	142
<b>Idris</b>	<b>143</b>
Eine seltsame Reise . . . . .	143

Die Frontlinie der Freiheit . . . . .	144
Phönix aus der Asche . . . . .	145
Idris I . . . . .	146
Idris II . . . . .	146
Idris III . . . . .	146
Idris IV [Locke] . . . . .	147
Idris V . . . . .	147
Reisewarnung . . . . .	148
Stimmen im Wind . . . . .	148
<b>Kabal</b>	<b>149</b>
Entdeckerfreude . . . . .	150
Das bekannte Unbekannte . . . . .	151
Kabal I . . . . .	152
Kabal II . . . . .	152
Kabal III . . . . .	152
Reisewarnung . . . . .	154
Stimmen im Wind . . . . .	154
<b>Kallis</b>	<b>155</b>
Ein Stern wird geboren . . . . .	155
Eine zweite Chance . . . . .	156
In vorderster Reihe . . . . .	156
Kallis I . . . . .	157
Asteroidengürtel Kallis Alpha . . . . .	157
Kallis II & III . . . . .	157
Kallis Asteroidengürtel Beta . . . . .	158
Kallis IV, V, VI . . . . .	158
OB Station Gryphon . . . . .	158
Kallis VII & VIII . . . . .	159
Kallis IX . . . . .	159
Reisewarnung . . . . .	160
Stimmen im Wind . . . . .	160
<b>Kayfa</b>	<b>161</b>
Kayfa I . . . . .	163
Kayfa II (Tovaroh) . . . . .	163
Kayfa III . . . . .	164
Kayfa IV . . . . .	164
Reisewarnung . . . . .	165

Stimmen im Wind . . . . .	165
<b>Kellog</b>	<b>166</b>
Unschuld und Unmoral . . . . .	166
Kellog I . . . . .	167
Xis (Kellog II) . . . . .	167
Kellog III . . . . .	168
Kellog IV . . . . .	168
Kellog V . . . . .	168
QuarterDeck (Kellog VI) . . . . .	169
Reisewarnung . . . . .	169
Stimmen im Wind . . . . .	170
<b>Kiel</b>	<b>171</b>
Militärapparat . . . . .	172
Kiel I . . . . .	174
Kiel II . . . . .	174
Kiel III (Severus) . . . . .	174
Kiel IV . . . . .	175
Kiel V . . . . .	175
Kiel VI . . . . .	175
Reisewarnung . . . . .	175
Stimmen im Wind . . . . .	176
<b>Kilian</b>	<b>177</b>
Die Drei Schwestern . . . . .	178
Magma . . . . .	178
MacArthur . . . . .	178
Osha . . . . .	179
Keene . . . . .	179
Kilian VIII . . . . .	180
Corin . . . . .	180
Äußere Planeten . . . . .	180
Reisewarnung . . . . .	181
Stimmen im Wind . . . . .	181
<b>Leir</b>	<b>182</b>
Der neue Doktor . . . . .	183
Leir I . . . . .	185
Leir II (Mya) . . . . .	186
Leir III . . . . .	186

Reisewarnung . . . . .	187
Stimmen im Wind . . . . .	187
<b>Magnus</b>	<b>188</b>
Magnus I . . . . .	190
Magnus II (Borea) . . . . .	190
Magnus III . . . . .	191
Reisewarnung . . . . .	191
Stimmen im Wind . . . . .	192
<b>Min</b>	<b>193</b>
Das Dunkle System . . . . .	193
Gesetzlose im Rampenlicht . . . . .	194
Min I . . . . .	195
Min 1A . . . . .	196
Min 1B . . . . .	196
Min 1C . . . . .	196
Min 1D . . . . .	197
Reisewarnung . . . . .	197
Stimmen im Wind . . . . .	197
<b>Nemo</b>	<b>198</b>
Nemo I . . . . .	200
Nemo II . . . . .	201
Nemo III (Ergo) . . . . .	201
Reisewarnung . . . . .	202
Stimmen im Wind . . . . .	202
<b>Nexus</b>	<b>203</b>
UDS-2445-3-09 . . . . .	203
Die Hathor-Gruppe . . . . .	204
Das Drehkreuz des Verbrechens . . . . .	205
Nexus I . . . . .	206
Nexus II . . . . .	206
Nexus III . . . . .	206
Elambre-Gürtel . . . . .	207
Nexus IV (Lago) . . . . .	207
Nexus V (Roter Gott) . . . . .	207
Reisewarnung . . . . .	208
Stimmen im Wind . . . . .	208

<b>Nul</b>	<b>209</b>
Innere Planeten: Nul I, Nul II . . . . .	210
Nul III (Cole) . . . . .	211
Nul IV . . . . .	211
Nul V (Ashana) . . . . .	212
Reisewarnung . . . . .	212
Stimmen im Wind . . . . .	213
<b>Nyx</b>	<b>214</b>
Nyx I . . . . .	215
Nyx II . . . . .	215
Asteroiden & Delamar . . . . .	215
Nyx III . . . . .	216
Reisewarnung . . . . .	217
Stimmen im Wind . . . . .	217
<b>Oberon</b>	<b>218</b>
Die Narren stürzen hinein . . . . .	218
Oberon I (Gonn) . . . . .	221
Oberon II (Uriel) . . . . .	221
Oberon III & IV . . . . .	222
Oberon V . . . . .	222
Oberon VI . . . . .	223
Oberon VII . . . . .	223
Reisewarnung . . . . .	223
Stimmen im Wind . . . . .	223
<b>Odin</b>	<b>224</b>
The Coil (Die Spule) – Odin Asteroidencluster Alpha . . . . .	225
Odin II . . . . .	226
Odin III & IV . . . . .	227
Reisewarnung . . . . .	228
Stimmen im Wind . . . . .	228
<b>Oretani</b>	<b>229</b>
Die Ära der Expansion . . . . .	229
Terraformer . . . . .	230
Kein Weg zurück . . . . .	232
Oretani I . . . . .	233
Oretani II . . . . .	233
Oretani III . . . . .	234

Asteroidengürtel Oretani Alpha . . . . .	234
Oretani IV . . . . .	235
Oretani V . . . . .	235
Oretani VI . . . . .	235
Reisewarnung . . . . .	235
Stimmen im Wind . . . . .	236
<b>Orion</b>	<b>237</b>
Geschichte . . . . .	237
Heute . . . . .	238
Orion I . . . . .	239
Orion II . . . . .	239
Orion III (Armitage) . . . . .	239
Asteroidengürtel Orion Alpha . . . . .	240
Orion IV (Abyss) . . . . .	240
Reisewarnung . . . . .	240
Stimmen im Wind . . . . .	241
<b>Osiris</b>	<b>242</b>
Entdeckung & Debatte . . . . .	242
Osiris I (inoffiziell: Etos) . . . . .	243
Asteroidengürtel Osiris Alpha . . . . .	244
Osiris II . . . . .	245
Reisewarmung . . . . .	245
Stimmen im Wind . . . . .	246
<b>Oso</b>	<b>247</b>
Oso I . . . . .	248
Oso II . . . . .	248
Mittlere Planeten . . . . .	249
Station Chimera . . . . .	249
Äußere Planeten . . . . .	250
Stimmen im Wind . . . . .	251
<b>Pallas</b>	<b>252</b>
Ungehemmte Expansion . . . . .	252
Unternehmerische Vergehen . . . . .	253
Strategischer Vorteil . . . . .	254
TH.US'UNG I . . . . .	255
K.YUY'A'THAN (TH.US'UNG II) . . . . .	256
SE'KITH (TH.US'UNG III) . . . . .	256

HUICHUAIHYAO Y.ATH’O SE TH.US’UNG . . . . .	256
HUA’NAM (TH.US’UNG IV) . . . . .	256
K.AU’U (TH.US’UNG V) . . . . .	257
Reisewarnung . . . . .	257
Ein Flüstern im Wind . . . . .	257
<b>Pyro</b>	<b>258</b>
Hintergrund und Entdeckung . . . . .	258
Pyro I . . . . .	259
Pyro II . . . . .	259
Pyro III . . . . .	260
Pyro IV & V . . . . .	260
Pyro VI & Ruin Station . . . . .	260
Reisewarnung . . . . .	261
Stimmen im Wind . . . . .	262
<b>Rhetor</b>	<b>263</b>
Rhetor I . . . . .	265
Rhetor II (Persei) . . . . .	265
Rhetor III (Reisse) . . . . .	266
Rhetor IV (Mentor) . . . . .	267
Rhetor V . . . . .	267
Reisewarnung . . . . .	267
Stimmen im Wind . . . . .	268
<b>Rihlah</b>	<b>269</b>
Innere Planeten (I, II & III) . . . . .	270
Rihlah IV (Shorvu) . . . . .	270
Rihlah V (Xi) . . . . .	271
Rihlah VI . . . . .	272
Reisewarnung . . . . .	273
Stimmen im Wind . . . . .	273
<b>Stanton</b>	<b>274</b>
Besiedlung . . . . .	274
Stanton I: Hurston . . . . .	275
Stanton II: Crusader . . . . .	276
Stanton III: ArcCorp . . . . .	276
Stanton IV: microTech . . . . .	277
Reisewarnung . . . . .	277
Stimmen im Wind . . . . .	278

<b>Tal</b>	<b>279</b>
Einzigartig im Zweck . . . . .	279
Y.om'e (Tal I) . . . . .	281
Oli'xa (Tal II) . . . . .	281
Lung'xyi (Tal III) . . . . .	282
Lixauu (Tal IV) . . . . .	283
Ryol (Tal V) . . . . .	284
Chuaiton (Tal VI) . . . . .	284
Kyu'nao (Tal VII) . . . . .	285
Stimmen im Wind . . . . .	285
<b>Taranis</b>	<b>286</b>
Taranis I . . . . .	287
Taranis II & Asteroidengürtel . . . . .	287
Taranis III & Asteroidengürtel . . . . .	288
Taranis IV . . . . .	289
Reisewarnung . . . . .	289
Stimmen im Wind . . . . .	290
<b>Tayac</b>	<b>291</b>
Tayac I . . . . .	292
Die Arche . . . . .	293
Tayac II . . . . .	294
Asteroidengütel Tayac Alpha . . . . .	294
Tayac III (Schäfer) . . . . .	294
Reisewarnung . . . . .	295
Stimmen im Wind . . . . .	295
<b>Terra</b>	<b>296</b>
Geschichte . . . . .	296
Aero (Terra I) . . . . .	296
Pike (Terra II) . . . . .	297
Terra (Terra III) . . . . .	297
Gen (Terra IV) . . . . .	298
Reisewarnung . . . . .	299
Stimmen im Wind . . . . .	299
<b>Tiber</b>	<b>300</b>
Grinder . . . . .	300
Tiber I . . . . .	302
Tiber II (Tomb) . . . . .	302

Reisewarnung . . . . .	304
Stimmen im Wind . . . . .	304
<b>Tohil</b>	<b>305</b>
Die zufälligen Entdecker . . . . .	305
Mit der Perry-Linie verbunden . . . . .	307
Schmugglerparadies . . . . .	308
Tohil I . . . . .	308
Tohil II . . . . .	308
Tohil III . . . . .	309
Asteroidengürtel Tohil Alpha . . . . .	310
Tohil IV . . . . .	310
Reisewarnung . . . . .	310
Stimmen im Wind . . . . .	311
<b>Tyrol</b>	<b>312</b>
Innere Planeten . . . . .	313
Systemmitte . . . . .	314
Tyrol V (Haven) . . . . .	314
Äußere Planeten . . . . .	315
Reisewarnung . . . . .	315
Stimmen im Wind . . . . .	316
<b>Vega</b>	<b>317</b>
Vega I . . . . .	318
Vega II (Aremis) . . . . .	318
Vega III (Selene) . . . . .	319
Asteroidengürtel und Vega IV . . . . .	320
Reisewarnung . . . . .	320
Stimmen im Wind . . . . .	321
<b>Virgil</b>	<b>322</b>
Virgil I . . . . .	323
Virgil II & III . . . . .	325
Reisewarnung . . . . .	325
Stimmen im Wind . . . . .	325
<b>Übersetzer</b>	<b>326</b>

# Ail'ka

Das Ail'ka-System war einst als Ayr'ka bekannt. Der Name wurde jedoch aktualisiert, um das moderne Verständnis der Xi'an-Sprache widerzuspiegeln.

Es ist kaum mehr als drei Jahrzehnte her, dass Menschen zum ersten Mal nach Ail'ka eingeladen wurden. Und obwohl wir in diesen Jahren viel gelernt haben, bleiben zahlreiche Geheimnisse bestehen. Da es sich um ein streng bewachtes Militärsystem handelt, sind die Xi'an extrem zurückhaltend, anderen Spezies Zugang zu gewähren. Doch dank diplomatischer Bemühungen wie der Handelsinitiative zwischen den Menschen und Xi'an verbessern sich die Beziehungen zwischen unseren beiden großen Reichen immer weiter. Es bleibt zu hoffen, dass die Reisebeschränkungen in den kommenden Jahren weiter gelockert werden, damit die Menschen noch mehr über die fünf Welten des Systems erfahren können.

## Aus der Kälte

Der militärische Geheimdienst der UEE erfuhr erstmals Ende des 27. Jahrhunderts vom Ail'ka-System. Eine Kombination von aus Wracks geborgenen Xi'an-Datenkernen, extrstellaren Dronnenscans und fragwürdigen Banu-Berichten wurde verwendet, um auf die Existenz eines zuvor unbekannten Sprungpunktes in Ya'mon (damals bekannt als Hadur-System, Teil der Perry-Linie) zu schließen. Gerüchte über dieses neue System erhärteten sich im 28. Jahrhundert, als Aufklärungsschiffe der Navy begannen, große Transportbewegungen in diesem Sektor zu verfolgen, was dazu führte, dass das unbekannte System die militärische Bezeichnung „Beehive“ (Bienenstock) erhielt. Im Jahr 2788 wurden sogar Pläne für eine Operation namens „Bait Hive“ ausgearbeitet, bei der sich ein kleines Geschwader nach Hadur einschleichen und in der Nähe des vermuteten Sprungpunktes ein Antimaterie-Minenfeld legen sollte. Doch bevor die Mission gestartet werden konnte, wurde das Kr.e-Akari-Friedensabkommen ausgehandelt, das die Feindseligkeiten effektiv beendete.

Nicht lange danach, im Jahr 2793, wurde der Perry-Linien-Vertrag ratifiziert, der den Xi'an Kontrolle über Hadur übertrug und der Menschheit den Zugang sowohl zu Hadur als auch zu seinen Verbindungssystemen effektiv abschnitt. Zunächst versiegte der Informationsfluss fast völlig, da die Spionagebemühungen im Namen des Friedens erheblich eingeschränkt wurden. Doch im Laufe des nächsten Jahrhunderts, als sich die Beziehungen weiter verbesserten und immer mehr Händler der Menschen und der Xi'an miteinander interagierten, tauchten zusätzliche Fakten auf.

Die Xi'an nannten das System Ail'ka und es besaß einen blauen Stern der Klasse B in seiner Mitte. Ail'ka diente während des Kalten Krieges als ihre militärische Kommandozentrale, war nicht nur mit Hadur, sondern auch mit Indra verbunden und beherbergte weiterhin bedeutende Streitkräfte. Dies trug zwar dazu bei, einen allgemeinen Überblick über Ail'ka zu erhalten, aber erst 2915, als die Xi'an die Menschen offiziell dazu einluden, das System zu besuchen, begann sich ein Gesamtbild zu formen.

## Die ersten vorsichtigen Schritte

Die ersten Menschen, die das System besuchten, kamen auf Geheiß des Xi'an-Schiffsherstellers Aopoa. Nach Erhalt einer Sondergenehmigung von Imperator Kr.e rekrutierte der Schiffshersteller zehn Piloten, die beim Testen seiner für den menschlichen Gebrauch modifizierten Khartual helfen sollten. Zwei Jahre lang lebten und arbeiteten die Piloten in Aoposas Hauptquartier auf Ail'ka IV und halfen bei der Entwicklung des ersten Raumschiffs der Xi'an, das speziell für den Verkauf in der UEE vorgesehen war.

Wie die Pilotin Magnolia Lizardo in ihrem Buch „Blue Dawn“ (Blaue Morgendämmerung) berichtet, wurden sie während der gesamten Zeit ihres Aufenthalts bewacht und durften das System außerhalb der strengen Testflugbedingungen nur auf genehmigten Touren und unter ständiger Begleitung bereisen. Dennoch würden ihre Berichte über ihr Leben auf einer militärischen Xi'an-Welt ein tieferes Verständnis über den Alltag von Xi'an-Soldaten vermitteln.

Für Xi'an ist der Militärdienst obligatorisch und jeder junge Erwachsene muss vorübergehend den Namen seines Hauses ablegen und sich dem Dienst am Imperator verschreiben. In Ail'ka wimmelt es von Jugendlichen, die zum ersten Mal von ihren Familien getrennt sind, und einige beschreiben es als eine Kreuzung zwischen den Universitäten in Rhetor und den Ausbildungseinrichtungen in Kilian. Das gesamte System, von den Ausbildungs- und Produktionsstätten auf Ail'ka IV bis hin zu den Erntemaschinen auf Ail'ka V, ist für die imperiale Nutzung bestimmt. So sollte es nicht überraschen, dass die inoffizielle Sprache des Systems der Militärdialekt der Xi'an ist.

Darüber hinaus ist Ail'ka die Heimat der größten Xi'an-Flotte, die der UEE derzeit bekannt ist. Es wird vermutet, dass alle Streitkräfte, die entlang der Perry-Linie stationiert waren, hierher zurückgezogen wurden. Und seit dieser Zeit haben die Produktionsstätten die Zahl der sich hier befindlichen Schiffe stetig erhöht. Strategen debattieren weiterhin, welchen Anteil an der gesamten Kampfstärke der Xi'an diese beträchtliche Flotte ausmacht. Wie auch immer die Antwort ausfallen mag, die hier gezeigte Stärke reicht definitiv aus, um jeden Legatus ernsthaft darüber nachdenken zu lassen, was passiert wäre, wenn die Spannungen zwischen Menschen und Xi'an jemals in einen offenen Krieg ausgeartet wären. Einige mutmaßen, dies sei einer der Gründe, warum die Xi'an den Menschen überhaupt Zugang gewährten.

## Xyeping (Ail'ka I)

Die innerste Welt Ail'kas, ein kleiner felsiger Protoplanet, ist durch den nahe gelegenen Asteroidengürtel vom Rest des Systems isoliert. Selbst ohne diese Barriere würden nur wenige Xyeping besuchen wollen. Der enorme, sich schnell drehende Stern ragt über dem Protoplaneten, verbrennt dessen Oberfläche und bombardiert sie mit Heliumionen.

## Huichuai'yath (Asteroidengürtel Ail'ka Alpha)

Es ist nicht ungewöhnlich, dass Xi'an-Piloten, die in den Kampffliegerakademien auf dem nahe gelegenen Ail'ka IV ausgebildet werden, sich hier inmitten der Asteroiden bei ausgedehnten Kriegsspielen ihre Flügel verdienen. Gerüchten zufolge ist nur einer von hundert Xi'an in der Lage, die herausfordernde Übung zu bestehen, um ein vollwertiger Militärpilot zu werden. Darüber hinaus nutzt Aopoa dieses unberechenbare Asteroidenfeld für viele ihrer Testflüge, um die Wendigkeit ihrer Schiffe auszutesten.

## K'ya.k'uing (Ail'ka II)

Der Zugang zu dieser brachen, felsigen Welt wurde den Menschen komplett untersagt. Scans, die in diesem Gebiet ausgeführt wurden, haben jedoch auf der Oberfläche heftiges Gewehrfeuer festgestellt, was einige zu der Vermutung veranlasst, dass diese Welt für die Ausbildung von Xi'an-Elitetruppen im Bodenkampf genutzt werden könnte, nicht unähnlich dem Einsatz von Corin durch die UEE.

## Ye'ten (Ail'ka III)

Ye'ten wurde speziell für optimale landwirtschaftliche Bedingungen terraförmert und der Anbau zahlreicher Nutzpflanzen nimmt das gesamte verfügbare fruchtbare Land ein. Der Zugang zum Planeten ist streng bewacht, wobei der gesamte außerplanetarische Verkehr zu einer einzigen hermetisch abgeschlossenen Einrichtung geleitet wird, um eine Verunreinigung der Kulturen durch Besucher zu verhindern. Es scheint, dass diese zusätzlichen Vorkehrungen getroffen wurden, um die Farmen und Gärungssilos als strategische Reserve zu erhalten und sicherzustellen, dass ihre Streitkräfte sich im Falle eines Krieges oder einer anderen

Katastrophe selbst versorgen können und ihre Lebensmittelversorgung sichergestellt ist. Angesichts der extrem langen Haltbarkeit der fermentierten Lebensmittel der Xi'an wird geschätzt, dass hier Rationen für Jahre, wenn nicht gar Jahrzehnte gelagert sind.

Einige Besucher des Systems haben festgestellt, dass die landwirtschaftlichen Einrichtungen auf Ye'ten deutlich älter sind als die militärischen Bauten an anderen Stellen des Systems. Dies hat viele zu der Spekulation veranlasst, dass Ail'ka nicht immer ein militärisches System gewesen ist, sondern nach Beginn der Feindseligkeiten mit der UEE aufgrund seiner Grenznähe einem neuen Zweck zugeführt wurde.

## M.iy'ong (Ail'ka IV)

Wenn es einen Ort gibt, der die ursprüngliche Bezeichnung der UEE für das System „Beehive“ (Bienenstock) verdient, dann ist es M.iy'ong. Als Ail'kas militärisches Hauptquartier ist der Planet gezeichnet von stetiger frenetischer Betriebsamkeit, mit Transportschiffen, die rund um die Uhr Personal und Vorräte einfliegen. Generell ist jede Hemisphäre der Welt einer bestimmten Funktion gewidmet. Man nimmt an, dass es auf der Nordhalbkugel Trainingsgelände, Befehlsstellen und Geheimdiensteinrichtungen gibt. Dies ist größtenteils Spekulation, da der Zutritt zu dem Gebiet untersagt ist und alle Besuche auf die Südhalbkugel beschränkt sind, wo gewaltige Produktionsanlagen die Oberfläche bedecken.

Viele der führenden Transport-, Rüstungs- und Waffenhersteller der Xi'an arbeiten direkt mit dem Militär zusammen, um den Soldaten die modernsten Fahrzeuge und Waffen zu liefern, darunter auch der Schiffs-hersteller Aopoa.

Die meisten Besucher des Systems begeben sich in der Regel zum Hauptquartier von Aopoa, wo unzählige menschliche Testpiloten, Ingenieure, Presseagenten und mehr am nächsten Modell eines für den Menschen umgebauten Schiffes wie der Khartu-al, Nox oder San'tok.yai arbeiten.

Außerhalb der Fabrik sind die „Dust Halls“ (Staubhallen) nahe den Schiffs-werften berüchtigt für die Soldaten, die sie besuchen, um sich zu entspannen und etwas Dampf abzulassen. Diese kombinierten Gasthäuser und Kurbäder können am Ende eines Zyklus recht geschäftig sein, so dass es Menschen, die sie selbst erleben möchten, empfohlen wird, sie außerhalb der Stoßzeiten zu besuchen.

## Huichuai'syen (Asteroidengürtel Ail'ka Beta)

Dieser mineralienreiche Asteroidengürtel wird vom Xi'an-Militär aktiv abgebaut. Anstatt den Gürtel so schnell wie möglich seiner Ressourcen zu berauben, scheint die Strategie eher darin zu bestehen, nur das abzubauen, was für die aktive Produktion tatsächlich benötigt wird, sodass der Gürtel als natürliches Lager für die wertvollen Mineralien dienen kann, bis sie benötigt werden.

## Ye'ton (Ail'ka V)

Gassammler und Raffinerien umkreisen diesen Gaszwerge und produzieren die riesigen Mengen an Treibstoff, welche für die hier stationierte große Flotte benötigt werden. Eine Analyse des einzigartigen Wetterverhaltens der Welt hat einige Klimatologen zu der Theorie veranlasst, dass die Xi'an terraforming-ähnliche Technologie verwendet haben könnten, um stabile Stürme zu erzeugen, welche die Gassammlung begünstigen. Xi'an-Vertreter haben diese Theorie bisher nicht kommentiert, aber einige menschliche Unternehmen haben damit begonnen, die Durchführbarkeit ähnlicher Pläne zu untersuchen.

## Reisewarnung

Das Militär wird sämtliche Schiffe nach ihrem Eintritt in das System anhalten, um zu überprüfen, ob sie eine ordnungsgemäße Genehmigung besitzen. Es wird dringend empfohlen, dass Reisende eine solche Genehmigung in Ya'mon oder Kyuk'ya beantragen, bevor sie den Sprungpunkt durchqueren, da sie sonst Gefahr laufen, festgenommen zu werden.

## Stimmen im Wind

„Angesichts des beobachteten Stroms an Transportschiffen in den und aus dem Sektor ist Lt. Golightly sicher, dass es irgendwo in der Nähe einen Sprungpunkt geben muss. Nur so lässt sich die außergewöhnliche Xi'an-Aktivität logisch erklären.“

– Freigegebener Hadur-Feldbericht, 2698

„Bis heute sind mir meine ersten Schritte auf einer Xi'an-Welt lebhaft im Gedächtnis geblieben. Über die Organisation der Städte hinaus schien der Planet selbst von seiner Bestimmung getrieben zu sein. Als wäre jeder Fluss und jeder Baum speziell für ein größeres Wohl bestimmt.“

– Magnolia Lizardo, Blaue Morgendämmerung, 2926

# Baker

Baker ist ein Doppelsternsystem, bestehend aus zwei Hauptreihensternen des Typs K, die von einer Ansammlung ziemlich trostloser Planeten umringt werden, welche von völlig unbewohnbar bis gerade noch bewohnbar reichen. Ein Versandzentrum von Covalex und ein größtenteils automatisierter Bergbauaußenposten sind die einzigen Bastionen der Zivilisation in dieser Region. Wie so oft ist dies jedoch nur die halbe Wahrheit – das Baker-System ist auch die Heimat der „Able Baker Challenge“, dem wohl gefährlichsten Event der Untergrund-Rennszene.

Bakers Bekanntheit röhrt aus zwei Umständen: Es ist eines der wenigen Doppelsternsysteme in der UEE, das (technisch gesehen) bewohnt ist und es liegt nur einen Sprung von der Kornkammer Terra entfernt. Der erste Umstand brachte dem System die Aufmerksamkeit einer großen Anzahl von Astrophysikern ein, welche begierig darauf waren, ein Sonnensystem innerhalb der Grenzen eines sicheren und polizeilich überwachten Weltraumes zu studieren. Der zweite Umstand ist der Grund für seinen zivilisatorischen Höhepunkt: das Versandzentrum und dessen Verwendung als Mittelpunkt von illegalen Rennen.

Baker und der das System umgebende Sternencluster wurden im Jahre 2508 von derselben Expedition kartographiert, die auch Terra entdeckt hatte. Während das Terra-System bereits kurz nach der Kartierung dieser Region bereist und erforscht wurde, geriet Baker aufgrund des Umstandes, dass Doppelsternsysteme den Menschen üblicherweise nur wenig zu bieten hatten, in Vergessenheit. Selbst wenn ein Planet innerhalb der bewohnbaren Zone eines Doppelsternsystems theoretisch terraformt werden könnte, machen die Gravitationskräfte, welche auf ihn wirken, während er sich nahe oder zwischen den beiden Sternen befindet, eine Besiedlung zu einer rein akademischen Frage.

Der erste erfolgreiche Sprungversuch in das Baker-System fand im Jahre 2676 statt, lange nachdem Terra zu einem Hauptakteur in der galaktischen Politik geworden war. Der Sprungpunkt wurde durch Zufall in den äußersten Bereichen des Terra-Systems entdeckt und Baker wurde anschließend von einer rein wissenschaftlichen Expedition erforscht.

Die territorial-kommerziellen Rechte wurden offiziell an die Regierung von Terra vergeben, welche diese im Stillen an auf Terra beheimatete Konzerne weitergab.

## Innere Planeten: Baker I, II & III

Vom Gesichtspunkt der Besiedlung und Ressourcengewinnung wurden Bakers erste drei Welten sofort abgeschrieben, nachdem das System kartographiert worden war. Keine von ihnen kann in einer Art terraformt werden, welche dauerhaft Leben ermöglichen würde. Auch besitzen sie keine Ressourcen, die eine Reise so nah an die Sterne des Systems lohnenswert machen. Baker I ist ein kleiner Planet mit einem dichten Eisenkern, der Bakers zwei Sonnen gefährlich nah umkreist. Die Nähe führt zu einer instabilen Umlaufbahn und Wissenschaftler postulieren, dass diese zusehends abfallen und der Planet schließlich innerhalb der nächsten 150 Millionen Jahre vom größeren der beiden Sterne verschlucht werden wird.

Baker II ist ein typischer Smog-Planet, eine kleine, kränkliche, gelb-grüne Welt mit einer dichten, hochgiftigen Atmosphäre. Auch wenn sie während ihres Umlaufs nicht sonderlich von der Gravitation der Sterne durchgeknnetet wird, ist ihre Atmosphäre doch so lebensfeindlich, dass Terraforming nie ernsthaft in Betracht gezogen wurde. Tatsächlich wirkt sich die toxische Mixtur besonders zersetzend auf Schiffshüllen aus; der Planet machte kürzlich Schlagzeilen, als mögliche Waffenschmuggler versuchten, sich mit ihrer Freelancer auf Baker II zu verstecken, nur um mitzuerleben, wie sich ihr Schiff direkt unter ihren Füßen auflöste. Baker III ist ein Eisriese, eine wogende weiße Masse mit tiefblauen Venen. Der Umfang des Planeten hat sich seit seiner Entdeckung merkbar vergrößert, ein Umstand, auf den Astrophysiker ein wachsames Auge haben.

Xenia ist ein Versandzentrum von Covalex, welches gebaut wurde, um die aufkeimende Versandindustrie im Terra-System zu unterstützen. Xenia ist sprunghaft angewachsen, nachdem klar wurde, dass Händler auf dieser Station die zunehmend hohen Zölle vermeiden können, welche bei der Nutzung von terranischen Einrichtungen entstehen.

Die Station selbst besteht aus einer Reihe vorgefertigter Habitate, deren Frachträume einen Ring bilden. Diese Frachträume reichen von unter Druck stehenden Hangars für kleinere Schiffe bis zu enormen luftleeren Docks, welche in der Lage sind, die größten Frachtschiffe abzufertigen. Größere Schiffe von Covalex, die Massengüter transportieren, verteilen ihre Waren üblicherweise auf Xenia, wo Besatzungen privater Unternehmen diese in die umgebenden Systeme weitertransportieren können.

Xenia ist ein großartiger Ort für neugegründete Freelancer- und Constellation-Besatzungen, um die Feinheiten des Geschäfts auf den Handelswegen zwischen Xenia und Terra bzw. Xenia und Gem zu erlernen. Man kann zwar keinen sonderlich großen Gewinn erzielen, indem man Covalex dabei hilft, Einführzölle zu umgehen, doch ist diese Arbeit ideal für unerfahrene Besatzungen, die erste Erfahrungen sammeln möchten. Die Jobbörse der Station ist ebenso ein guter Anlaufpunkt, um nach besser bezahlten Langzeitmissionen Ausschau zu halten.

## Baker IV

Der letzte Planet im Baker-System hat weder eine Atmosphäre noch ein Magnetfeld, verfügt jedoch über äußerst reiche Mineralvorkommen. Shubin Interstellar hat sich die Schürfrechte an dem Planeten sichern können und ein Bergbauaußenposten, genannt GIO, ist nun das einzige Merkmal dieser Welt. Raumschiffe gehen hier ein und aus, obwohl die von Shubin errichteten Einrichtungen bestenfalls spartanisch sind.

## Das Rennen

Während Bakers drei innere Planeten im formalen Sinne nutzlos zu sein scheinen, haben sie eine neue Bestimmung als eine der gefährlichsten inoffiziellen Rennstrecken der Galaxis gefunden. Die Able Baker Challenge, welche einmal alle sechs Monate abgehalten und nur 24 Stunden vor ihrem Start angekündigt wird, lässt Piloten auf einer Rennstrecke um die inneren Planeten gegeneinander antreten.

Das Rennen besteht aus drei Etappen, welche durch Phasen verbunden sind, in denen die Piloten ihre Quantenantriebe an vorbestimmten Orten einsetzen können. Zunächst müssen sie den Raum um Baker III durchqueren, der mit gefährlichen Eiskristallen übersäht ist, welche die Bordinstrumente beeinträchtigen und die Sicht erheblich einschränken können. Die zweite Etappe wird „das Atmen der Dämpfe“ genannt und erfordert das Fliegen durch Ringe, welche sich sehr nahe an Baker IIs toxischer Atmosphäre befinden. Die Piloten müssen diesen Abschnitt äußerst vorsichtig navigieren, um Schäden an der Hülle zu vermeiden. Zu guter Letzt geht es für die Piloten nach Baker I, wo sie auf der letzten Etappe ihre Waffen einsetzen dürfen. Anders als bei „zivilisierteren“ Rennen werden die Rennflieger nicht sofort für die Zerstörung des Schiffes eines Kontrahenten disqualifiziert (das Töten von Piloten ist jedoch weiterhin verboten).

Dies macht die Able Baker Challenge zu einem der gefährlichsten Wettbewerbe in der Galaxis. Das Fliegen dieser Rennstrecke wird unter Untergrund-Rennfliegern als besondere Auszeichnung betrachtet, während offizielle Renntmannschaften diesen Wettbewerb zum größten Teil meiden. Da dies ein inoffizielles Rennen ist, welches von unbekannten Veranstaltern organisiert wird, hat es weder Regeln in Bezug auf die Waffen noch andere Sicherheitsprozeduren, abgesehen davon, dass nur auf der letzten Etappe der Einsatz der Waffen erlaubt ist. Besonders wetteifernde Rennpiloten sind jedoch dafür bekannt, ihre Kontrahenten bereits in den frühen Rennphasen abzuschießen, um sich einen Vorteil zu verschaffen.

Besucher sollten sich ebenso darüber im Klaren sein, dass die Natur dieses Untergrundrennens zu einer erheblichen Anzahl von Opfern unter Amateuren geführt hat. Da Terra nur einen Sprung entfernt ist, nehmen üblicherweise deutlich mehr dieser Amateure an dem Rennen teil, als man typischerweise erwarten würde. Bakers innere Zone ist übersäht mit den zerstörten Überresten neuerworbener Rennschiffe.

## Reisewarnung

Da Baker keine von der UEE anerkannte Welt ist, wird sie durch die Navy nur unregelmäßig patroulliert. Sie könnten sich in Gefahr begeben, wenn Sie das System bereisen.

# Banshee

Die menschliche Geschichte ist eine Geschichte der Erkundung und Expansion, geschrieben von mutigen Individuen, die gewillt sind, in unbekannten Gewässern zu segeln oder unbekannte Sprungpunkte zu benutzen – jeder von ihnen angetrieben durch die Neugier, über das, was sich hinter dem Horizont verbirgt. Sie fragten nicht danach, ob sie gehen sollten, nur danach, ob sie es könnten. Das Banshee-System ist ein Paradebeispiel für die menschliche Eigenschaft, die natürlichen Grenzen zu überwinden. In seinem Zentrum sitzt ein Pulsar, der so viel Strahlung ausstößt, dass Planeten in der habitablen Zone unbewohnbar sind. Viele Routineoperationen, wie etwa ein Weltraumspaziergang zur Durchführung von Reparaturen, können tödlich sein. Dennoch fand die Menschheit einen Weg, sich dieses System zur „Heimat“ zu machen. Vielleicht nicht, weil sie es sollte, sondern weil sie es konnte.

Banshees Pulsar ist ein schnell rotierender blau-weißer Neutronenstern. Obwohl es viele Pulsare im Universum gibt, ist Banshee bisher der einzige, der mit Sprungpunkten verknüpft ist und entdeckt wurde. Dies hat einige Wissenschaftler zu der Vermutung geführt, dass die Nähe des Sprungpunktes zu dem Pulsar eines Tages dessen Zusammenbruch herbeiführen könnte und das System damit vom Rest des Universums abschneiden würde. Diese Befürchtung zieht sich durch die Popkultur, ungeachtet dessen, dass der 2943 entdeckte Banshee-Tamsa-Sprungpunkt das System zu einem der am stärksten angebundenen Systeme in der UEE gemacht hat – nur Terra und Hadrian haben derzeit mehr Verbindungen zu anderen Systemen.

Trotzdem sind die Begriffe „Gefahr“ und „Banshee-System“ seit der Entdeckung in 2317 gleichbedeutend. Im Fora-System waren zu dieser Zeit unzählige Unternehmen damit beschäftigt, Hyperion zu terraformen. Angeführt von Adaliz Dayan verbrachte eine Reihe von abenteuerlustigen Individuen ihre Freizeit mit der Erkundung des Systems. Die Gruppe gab sich den Namen „Immram Association“ und das Erkunden wurde zu einer beliebten Freizeitbeschäftigung für die Arbeiter zwischen ihren Schichten. Eines Tages erfassten Dayans Sensoren eine mysteriöse Anhäufung von Strahlung mitten im Raum. Sie sendete eine Nachricht an ihre Gefährten der Immram Association, um diese Anomalie gemeinsam zu erkunden. Als sie jedoch ankamen, war Dayan verschwunden.

Die Mitglieder der Immram Association vermuteten, dass Dayan einen neuen Sprungpunkt gefunden hatte, konnten diesen aber selbst nicht lokalisieren. Sie sorgten sich, als Dayan nicht wieder auftauchte und informierten die Regierung. Schließlich wurde eine militärische Sucheinheit zu den letzten bekannten Koordinaten entsandt und begann mit der Suche, bis sie letztendlich den Sprungpunkt zu dem heute als Banshee bekannten System mit seinem Strahlung spuckenden Pulsar auf der anderen Seite fanden.

Traurigerweise wurden Adaliz Dayan und ihr Schiff nie gefunden. Es wird vermutet, dass sie durch eine Pulsar-Eruption umgekommen ist und ihr Schiff noch immer durch das All driftet. In Anerkennung ihres Opfers wurde Dayan die Entdeckung des Systems zugesprochen und der Immram Association gestattet, das System zu benennen. Sie entschieden sich für den Spitznamen von Dayan, welchen sie sich während ihrer Collegezeit beim Sataball verdient hatte, und das System ist seitdem als Banshee bekannt. Eine doppelt angemessene Bezeichnung, da die Assoziation mit dieser mythischen Figur dabei hilft, Menschen vor den Gefahren des Systems zu warnen.

Aufgrund der Gefahren, die das Banshee-System und sein Pulsar für die Öffentlichkeit darstellten, verkündete die Regierung die Entdeckung nicht. Sie verabschiedete sogar ein Gesetz, welches unautorisierten Schiffen das Betreten des Systems verbot. Im frühen 26. Jahrhundert führte die Überbevölkerung der Erde zu Spannungen und erreichte einen kritischen Level. Eine juristische Debatte entbrannte, ob die Regierung das Recht hatte, Menschen am Betreten eines Systems zu hindern. Viele waren darüber beunruhigt, da eine zukünftige Regierung dieses Recht missbrauchen und so dringend benötigtes Land und/oder Mineralien verbergen könnte.

Dies gipfelte im Präzedenzfall Minto gegen die UPE, welcher der Regierung dieses Recht absprach. Die Entscheidung öffnete das Banshee-System für alle und ist außerdem der Grund dafür, dass die UEE rechtlich niemanden daran hindern kann, in den Vanduul-Raum zu fliegen.

Neugierige Vertreter der Öffentlichkeit sowie zahlreiche Unternehmen besuchten das System und sahen schnell, dass sie nicht viel verpasst hatten. Obwohl es reiche Rohstoffvorkommen auf Lorona (Banshee III) gab, wusste niemand, wie man diese sicher abbauen könnte. Bis eines Tages, wie so häufig in der Geschichte der Menschheit, Krieg den technologischen Fortschritt auf ein neues Level brachte.

Während des ersten Krieges gegen die Tevarin entwickelte die auf Persei beheimatete UPARQ gewaltige Magnetspulen, um die elektromagnetische Strahlung der Sonne als Waffe zu verwenden. Obwohl das Projekt scheiterte, stellte die UPARQ fest, dass die Spulen ideal zum Sammeln von Energie im Banshee-System geeignet wären. Es dauerte nicht lange, bis sich autonome Bohranlagen, betrieben durch Installationen mit diesen Spulen, in den Boden von Lorona bohrten und einen Platz schufen, an dem sich die Menschheit vor der Strahlung des Pulsars verstecken konnte. Heute sind Loronas Landezonen gesäumt mit diesen ikonenhaften Spulen, welche die riesigen Siedlungen und Bergbauunternehmungen unter der Planetenoberfläche mit Strom versorgen.

## Banshee I

Dieser kleine Zwerghausplaneten besitzt kleinere Rohstoffvorkommen. Jedoch macht seine Nähe zum Pulsar jeden Versuch des Abbaus zu einem tödlichen Untergang.

## Banshee II

Banshee II ist ein terrestrischer Planet mit einem Eisenkern. Dokumente, die aufgrund des Historical Truth Acts (Gesetz für Historische Wahrheit) von 2941 veröffentlicht wurden, enthüllten, dass eine geheime Operation während der Messer-Ära einige Streifen der stark verstrahlten Oberfläche des Planeten entfernte. Der Grund für diese Operation, bzw. was mit dem entfernten Material getan wurde, ist nicht in den Dokumenten enthalten und noch immer unbekannt.

## Banshee III (Lorona)

Viele behaupten, dass die UEE das Banshee-System niemals für sich beansprucht hätte, wenn es nicht die großen Rohstoffvorkommen auf Lorona geben würde. Heute ist es ein wichtiger und unersetzlicher Teil der globalen Versorgungskette. Umfangreiche Bergbauunternehmungen extrahieren alles, von wertvollen Metallen bis zu kurzkettigen Kohlenstoffen für die Diamantbeschichtung von Cockpitglas.

Der Reichtum des Planeten und seine unwirtliche Oberfläche haben die Menschheit dazu veranlasst, ein ganzes System von Untergrundsiedlungen zu erschaffen, die durch Tunnel miteinander verbunden sind. Entstanden ist ein Netzwerk, das noch heute ständig ausgebaut wird. Wenn Bergbauoperationen mit dem Bohren beginnen und neue Gebiete ausschachten, werden frühere Baustellen schnell zu neuen Siedlungen für Arbeiter und deren Familien. Manche dieser Lager sind offen für den Handel mit Ausstehenden, andere bleiben lieber unter sich. Um Missverständnisse zu vermeiden, empfehlen wir, sich nur mit einem einheimischen Führer in die Tunnel zu begeben.

Sind Besucher erst einmal tief genug, um keinen Strahlenschutanzug mehr tragen zu müssen – „unter der Linie“, wie es dort umgangssprachlich heißt – verbringen sie die meiste Zeit in Kesseli, der Hauptstadt und einer der größten unterirdischen Städte im Universum. Obwohl es im Grunde immer noch eine Bergbausiedlung ist, hat die dort gehandelte Menge an kostbaren Rohstoffen den Bewohnern einen gewissen Wohlstand beschert.

Unter einer allgegenwärtigen Schicht von Staub haben zahlreiche Unternehmen aus dem gesamten Imperium hier eine Niederlassung, um Einheimische, Händler und Besucher gleichermaßen zu versorgen. Man findet sogar Nobelrestaurants, die reiche Minendirektoren bedienen. Loronas lokaler kulinarischer Schatz ist zweifellos die Beutrempe, ein süßes oder herhaftes aufgeblähtes Gebäck, das aus einem Hefestamm hergestellt wird, der von diesem Planeten stammt. Dieser gibt dem Gebäck einen einzigartig würzigen Geschmack. Diese köstliche Delikatesse findet sich auf den Menüs der meisten Restaurants, kann jedoch am ehesten an Backständen erworben werden, die nahe der meistfrequentierten Tunnel aufgestellt sind.

## Banshee IV

Im 27. Jahrhundert unternahm der Konzern Cenote ein ambitioniertes Projekt, um den abgelegenen Eisriesen in eine industrielle Quelle für schweres Wasser zu verwandeln. Der Plan scheiterte bekanntermaßen und trieb den Konzern in die Insolvenz.

## Reisewarnung

Tanken Sie voll und führen Sie eine komplette Systemdiagnose durch, bevor Sie das Banshee-System betreten. Aufgrund der extrem rauen Bedingungen und der Fluktuationen des Pulsars können Rettungs- und Reparaturopoperationen äußerst gefährlich sein.

## Stimmen im Wind

„Frachtpiloten gebt Acht oder der Tod, auf den diese Banshee scharf ist, wird euer sein.“

- Alte Volkswahrheit

„Nimm den schlechtesten, schrecklichsten Ort im 'Verse und du kannst verdammt noch mal sicher sein, dass es jemanden gibt, der dort nicht nur leben möchte, sondern auch noch verrückt genug ist, nirgendwo anders leben zu wollen. Das sind meine Leute!“

- Senator Junger Ries, Lorona, Ansprache während eines Essens mit Wählern, 2943

# Branaugh

Die meisten Menschen befanden sich schon einmal an einem Ort, der ihnen Unbehagen einflößte. Man kann nicht genau sagen, was es ist, aber irgendetwas ist beunruhigend. Sei es eine finstere Straße in Prime oder eine sich windende Schlucht auf Reis – es ist ein Ort, an dem Ihr Fluchtinstinkt einsetzt und Ihnen rät, dort schleunigst verschwinden. Für viele stellt das Branaugh-System den Inbegriff dieses Gefühls dar. Das System, das im vergangenen Jahr Gegenstand vieler politischer Diskussionen war, wird seit seiner Entdeckung im Jahr 2877 von dieser beunruhigenden, bedrohlichen Präsenz heimgesucht – und ein Entdecker bekam sie sogar noch früher zu spüren.

## Erschaffen aus Blut und Leid

Desmond Fell träumte immer davon, die Sterne zu kartografieren. Schon als Kind, als er in der Nähe der Landeplätze auf Lo im Corel-System aufwuchs, malte er sich aus, wie es sein würde, das All zu erforschen, um dessen Geheimnisse zu entschlüsseln, und die verschiedenen Kulturen innerhalb der UEE kennenzulernen. Sein ultimatives Ziel war jedoch die Entdeckung eines neuen Sonnensystems.

Von Geologiekursen bis hin zu Wochenendausflügen zum Überlebens-training auf Castor widmete Fell jeden wachen Moment der Aufnahme all dessen, was ihm in seiner gewählten Berufung helfen könnte. Er schloss ein Doppelstudium in politischem Diskurs und Geotechnologie an der ULON ab und begann sofort als Vermessungsingenieur für ein Bergbau-unternehmen zu arbeiten, während er gleichzeitig Geld für ein eigenes Schiff ansparnte.

Desmond schufte für viele Jahre, verlor aber nie sein endgültiges Ziel aus den Augen, bis er schließlich im Jahr 2872 die heruntergekommene Aurora betrat, die sein erstes eigenes Schiff sein sollte. Der frischgebackene Entdecker besaß nun ein Schiff, eine Scanvorrichtung und einen Traum. Das letzte Teil des Puzzles fügte sich 2877 ein. Nachdem er sich zum Chronos-System aufgemacht hatte, um endlich einen Blick auf das gewagte Synthworld-Projekt der Regierung zu werfen, beschloss er, einige neue Scan-Mods zu testen, die er kürzlich erworben hatte.

Den ersten Ping nahm er nicht ernst. Überzeugt davon, dass die Anomalie durch einen Bedienfehler der neu installierten Geräte hervorgerufen wurde, führte er die Suche erneut durch.

Es pingte abermals.

„Plötzlich rutschte mir das Herz in die Hose“, erzählte Fell in einem Interview in der Sendung Showdown von 2879. „Das Adrenalin stieg mir in den Kopf, doch aus irgendeinem Grund wollte ich mich nicht bewegen. Ich war von der Angst ergriffen, zu träumen und durch eine Bewegung aus dem Schlaf gerissen zu werden.“

Doch er bewegte sich. Fell begann die Raumanomalie zu isolieren, um die genaue Position und den Winkel zu bestimmen, die für den Zugang zum Sprungpunkt erforderlich waren.

„Ich glaube, ich muss nicht näher darauf eingehen, wie nervenaufreibend es war, durch unerforschten Zwischenraum zu navigieren“, fuhr Fell in demselben Interview fort. „Aber als ich auf der anderen Seite herauskam und meine Scanner anzeigen, dass es sich um ein unentdecktes, unbewohntes System handelte – dieses Gefühl wird mich den Rest meines Lebens begleiten.“

Nachdem er schnell nach Chronos zurückgekehrt war, um sich mit Vorräten und Quantentreibstoff einzudecken, machte er sich daran, seine Entdeckung zu kartieren. Während seiner Reise durch das leere System dokumentierte Fell drei Planeten, die einen Hauptreihenstern des Typs K umkreisten. Nur der zweite Planet, der sich am Rande der habitablen Zone des Systems befand, schien potenziell bewohnbar zu sein.

Während Fell einen Quantensprung zum Planeten durchführte, bereitete er seine Scanner für eine vollständige planetare Vermessung vor.

Er drang durch die turbulente Atmosphäre und flog entlang des felsigen Geländes. Der Planet schien leblos, was nicht überraschte, wenn man die

Stürme und starken Winde bedenkt, die ständig auf sein kleines Schiff einpeitschten.

„Ich gebe zu, ich war ein wenig zwiegespalten, als ich den Planeten vermaß. Ein Teil von mir wollte nicht gehen. Ich meine, dies war wahrscheinlich das einzige Mal, dass ich einen Planeten ganz alleine erleben würde. Ich war also durchaus aufgeregt, doch ein anderer Teil von mir wollte dort schleunigst verschwinden. Der Ort, das Wetter, die Landschaft – alles schien bedrohlich.“

Als er seine Suche beendete, fand Fell etwas, das letzteren Instinkt verstärken sollte.

Ein anderes Schiff. Es saß an der Spitze eines gewaltigen Vorsprungs und war von den wirbelnden Partikeln in der Luft kaum zu unterscheiden. Fell landete in dessen Nähe und untersuchte es. Obwohl das Schiff halb begraben war, schien es nicht abgestürzt zu sein; es sah aus, als sei es explodiert. Bei einer näheren Untersuchung entdeckte er Brandspuren, die unverwechselbar von Laserfeuer stammten. Fell untersuchte die Umgebung und fand eine kleine Höhle.

Im Inneren befand sich eine Leiche.

## Ein unheilvoller Beginn

In einer einzigen Stunde reichte Desmond Fell ein Formular über die Entdeckung eines Sprungpunktes beim Ministerium für Verkehr und Navigation und einen Bericht bei der Advocacy ein. Während imperiale Vermessungsingenieure das System unter die Lupe nahmen, leitete eine gemeinsame Task Force von Advocacy-Agenten und der Navy-Untersuchungsabteilung aus Chronos eine Untersuchung ein.

In den nächsten Monaten gab es mehrere merkwürdige Ereignisse. Die Versuche der Vermessungsingenieure, das System zu analysieren, wurden durch die geringe Größe des Sprungpunktes in das System behindert. Da es ihnen nicht möglich war, große Transportschiffe einzusetzen, waren sie gezwungen, große Ausrüstungstücke für den Transport in kleinere Komponenten zu zerlegen.

In der Zwischenzeit kam die Advocacy bei ihren Ermittlungen kaum voran, da die ungünstigen atmosphärischen Bedingungen jegliche Spuren vernichtet hatten. Es gelang ihnen jedoch, die Leiche als Theresa Branaugh zu identifizieren, eine Entdeckerin, die seit fast vier Jahren verschollen

war. Basierend auf Interviews mit Freunden und Familienangehörigen sowie den wenigen Daten, die sie aus ihrem MobiGlas extrahieren konnten, ermittelten die Agenten einen groben Verlauf ihrer Bewegungen bis zu ihrem Verschwinden.

Die Geschichte, die sich zu entfalten begann, handelte von einer Forscherin, die, ähnlich wie Fell, ihr Leben dem Unbekannten gewidmet hatte, aber mit ihren Bemühungen wenig Erfolg hatte. Sie war hoch verschuldet und hatte sich wo immer sie konnte Geld geliehen, um weiter fliegen zu können. Als sie schließlich verschwand, vermuteten die örtlichen Behörden, dass sie mit einem Kredithai in Konflikt geraten war. Nun schien es, dass Branaugh das neue System entdeckt hatte und während der Vermessung auf jemanden gestoßen war, der es als Versteck genutzt hatte. Diese Begegnung sollte sie ihr Leben kosten. Leider konnte die Advocacy keinerlei Hinweise auf ihren Mörder finden und ihr Fall bleibt bis heute ungelöst.

Fell war von Branaughs tragischem Schicksal so bewegt, dass er seinen ursprünglichen Namensantrag änderte und das System nach ihr benannte, um ihre Entdeckung zu würdigen.

## Beanspruchen oder nicht beanspruchen

Das frisch benannte Branaugh-System brachte jedoch noch immer einige Probleme mit sich. Der kleine Sprungpunkt machte es der UEE weiterhin schwer, große Maschinen in das System zu bringen. Gutachter erstellten Ressourcenabschätzungen, Ingenieure untersuchten die Aussichten des zweiten Planeten auf ein erfolgreiches Terraforming und das Militär führte eine strategische Analyse durch.

Schließlich präsentierten sie ihre Ergebnisse dem Senatsunterausschuss für Expansion. Unter anderem stellten sie fest, dass die potenziellen Ressourcen der Planeten kaum die Kosten und Zeit wert sind, die für die Zerlegung der Terraformingausrüstung sowie deren Transport in das System nötig wären. Der Senat empfahl dem Imperator schließlich, das System nicht in Anspruch zu nehmen, da die Kosten für die Errichtung von Siedlungen nicht durch die geringen wirtschaftlichen Anreize zu rechtfertigen waren.

Das System wurde in der Folge aufgegeben. Jahrelang waren die einzigen Besucher neugierige Entdecker, gelegentliche Bergarbeiter und Gesetzlose, die auf der Suche nach einem Versteck waren.

Im Jahr 2928 reiste ein Kartograph des ICC (Imperial Cartography Center (Imperiales Zentrum für Kartografie)) in das System, um eine Reihe von Langstreckenscans durchzuführen, und entdeckte etwas sehr Interessantes.

## Die neuen Einwohner

Seit sich die Tevarin als Reaktion auf ihre Niederlage im Zweiten Tevarin-Krieg von ihrer Kultur losgesagt hatten, schien ihr Volk ziellos in der UEE umherzutreiben. Während einige versuchten, sich mit der Regierung zu arrangieren, die ihnen Assimilation in die menschliche Kultur anbot, versank die Mehrheit der Tevarin in Verzweiflung und tauschte ihren kultivierten Kriegerkodex gegen schlecht bezahlte Schläger-Jobs ein. Viele wollten einfach nur in Ruhe gelassen werden, zufrieden damit, ihre Tage mit Trinken und Kämpfen zu verbringen. Sie waren von der UEE zweimal besiegt worden. Diese Tatsache wurde zähneknirschend akzeptiert, aber das bedeutete nicht, dass es ihnen gefallen musste.

Nachdem die UEE das Branaugh-System offiziell aufgegeben hatte, driften im Laufe der Jahre viele Tevarin in das System. Nach allem, was man hört, schien dies jedoch keine konzertierte oder organisierte Immigration gewesen zu sein. Branaugh repräsentierte scheinbar einfach das, wonach diese Tevarin suchten: eine unbeachtete Ecke des Universums, in der sie unbehelligt blieben. Trotz der völlig lebensfeindlichen Umgebung und der nicht atembaren Atmosphäre sind seither weitere Tevarin und andere Auswanderer nach Branaugh II sowie in das nahe gelegene Asteroidenfeld gezogen und haben sich diesen Ort zu ihrer Heimat gemacht.

## Branaugh I

Dieser kleine Gesteinsplanet ist vor allem für seine schnelle Umlaufbahn um den Stern des Systems bekannt.

## Branaugh II

Der unmittelbar auffälligste Aspekt von Branaugh II sind die atemberaubenden Ringe, die den Planeten umgeben. Doch für die meisten endet die Schönheit dort. Die Oberfläche ist eine unerbittliche Landschaft aus zerklüfteten Felsen, starken Winden und aufwühlenden Sturmsys-

temen. Die Vermessungsingenieure waren nicht davon überzeugt, dass das Terraforming, welches erforderlich wäre, um die Atmosphäre atembar zu machen, auch in der Lage sein würde, das stürmische Wetter zu stabilisieren.

Als die Tevarin begannen, auf den Planeten zu emigrieren, besetzten sie zunächst die Außenposten und Einrichtungen, die ursprünglich von der UEE zur Untersuchung des Planeten genutzt und später aufgegeben wurden. Die meisten beanspruchten ihre eigene isolierte Ecke des Planeten, doch einige erschufen, aufbauend auf diese erste Gruppe von Außenposten, was auf Branaugh II einer Stadt am nächsten kommt. Die weitläufige Grenzstadt mit dem Namen Ne'er ist zum Haupthandelszentrum des Planeten geworden, in dem Waren gehandelt und Dienstleistungen angeboten werden. Auch können die Einheimischen hier ihre Vorräte abholen.

## Asteroidengürtel Branaugh Alpha

Dieser Asteroidengürtel liefert den Großteil der Einnahmen des Systems. Einwohner und kleinere Bergbauunternehmen bauen auf den verschiedenen Asteroiden Ressourcen ab und exportieren diese aus dem System. Aufgrund der geringen Größe des Sprungpunktes ist keines der großen Bergbauunternehmen in der Lage, seine größeren Maschinen hierherzu bringen, so dass unabhängige Betreiber hier Fuß fassen können. Piloten sollten jedoch vorsichtig sein; einige der zurückgezogenen Tevarin-Siedler, denen Branaugh II „zu bevölkert“ ist, leben im Gürtel. Die meisten Einheimischen vermeiden es sogar, ihn zu durchqueren, da hier angeblich jedes Jahr eine Handvoll Schiffe verschwinden.

## Branaugh III

Dieser ausgedehnte Gasriese, der dank seiner andauernden weltweiten Stürme den Spitznamen „Tempest“ (Unwetter) erhalten hat, bietet die andere Einnahmequelle des Systems. Siedler von Branaugh II haben hier Sammelanlagen errichtet, um die Gase des Planeten zu veredeln.

## Reisewarnung

Branaugh ist ein nicht beanspruchtes System und bietet nicht das Maß an Sicherheit, das zivilisierte Systeme genießen. Jeder Besucher sollte äußerste Vorsicht walten lassen.

## Stimmen im Wind

„Nach all dieser Zeit kann ich es nicht glauben. All diese Leute, die mir sagten, ich solle einfach aufhören. Dass ich meine Zeit verschwende... Es ist allerdings seltsam. Jetzt, wo ich am Ziel bin, habe ich kein Verlangen, es ihnen unter die Nase reiben. Ihnen zu sagen: „Ich habe es euch doch gesagt.“ Sie wussten einfach nicht, wonach ich suchte. Dieses Gefühl genau hier und jetzt war alle Tiefpunkte wert. Aber für mich. Nicht für sie. Ich bin glücklich, ich selbst zu sein.“

– Letzter Journaleintrag von Theresa Branaugh

„Es ist fürchterlich. Mir fällt niemand ein, der dort leben wollen würde.“

– Auszug aus der Zusammenfassung der Ergebnisse von Dr. Ellis Vonat für den Senatsunterausschuss für Expansion

# Bremen

Bremen behauptet zu Recht von sich "das kleinste Sternensystem mit dem größten Einfluss auf galaktische Angelegenheiten" zu sein. Mehr als fünf Jahrhunderte lang waren das Bremen-System und sein bescheidener Planet Rytif ein überraschend bedeutendes Element in allem, von intergalaktischen Kriegen bis zum Sturz des Messer-Regimes. Heute hat es die Galaxis abermals überrascht, indem es völlig unerwartet zu einem Zentrum der hochentwickelten Raumschiffindustrie geworden ist.

Das Bremen-System, dessen Hauptreihenstern des Typs K sich in den äußeren Bereichen des Sharon-Nebels befindet, wurde im Jahr 2441 vom legendären Kundschafter Boa Yun entdeckt. Yuns Besatzung kartographierte die vier Welten des Systems und schätzte den einzigen Kandidaten, der aufgrund seiner Lage in der bewohnbaren Zone für das Terraforming in Frage kam, als „nicht bemerkenswert“ ein und verkaufte die Rechte an der Entdeckung sofort an die UNE. Der Rat für Expansion gab das Bremen-System für die Erschließung frei und der Planet Rytif wurde bald darauf terraformt. Innerhalb von zwei Jahrzehnten war das System bereit für einen Zustrom an menschlichen Siedlern. Während die meisten Siedler sich von riskanten, ressourcenreichen Systemen angezogen fühlten, galt Bremen für manche als eine sichere Alternative.

Dann, zu Beginn des 27. Jahrhunderts, stand die Menschheit vor einem weiteren Krieg mit einer außerirdischen Spezies. Aufgrund des wütenden Zweiten Tevarin-Krieges benötigte die aufkeimende UEE einen verlässlichen Strom an Ressourcen, um dem Kampf gegen Corath'Thals Flotten bestehen zu können. Da die Kernwelten sich auf den Bau von Schiffen und Waffen konzentrierten, wandte sich die UEE an die entfernteren Kolonien. Die Planer der Regierung, welche diese Welten sowohl in die Kriegsanstrengungen miteinbeziehen als auch die steuerlich stark belas-

teten inneren Welten entlasten wollten, waren überrascht wie sehr sich das Ökosystem von Bremen II für den Anbau von haltbaren Lebensmitteln eignete.

Nach nur wenigen Monaten produzierte Bremen den Großteil der Lebensmittel, die benötigt wurden, um die Fronteinheiten des UEE-Militärs zu versorgen. Als Spekulanten in das System strömten, um Ackerland zu erwerben, schoss die Bevölkerungszahl in die Höhe und einige der „scheuen“ ursprünglichen Siedler wurden zu Multimillionären (einschließlich dem Siedler Arcturus Koerner, der auf dem Planeten de facto das Amt des Gouverneurs innehatte). Für sieben Jahre des Krieges und zwei Jahrzehnte des Friedens waren Bremens Farmen, Abpackbetriebe und Versandeinrichtungen eine wirtschaftliche Lokomotive, wie man sie nirgendwo anders in diesem Wirtschaftszweig entdecken konnte.

Doch ab dem Jahr 2640 begann die Bevölkerungszahl des Systems wieder zu schrumpfen. Die Menschheit befand sich auf dem aufsteigenden Ast und das nun gefestigte Imperium verlangte nach einer größeren Nahrungsvielfalt als Bremen sie anbieten konnte.

Der Planet schien im Mülleimer der Geschichte zu landen und die Rolle, die er im Krieg gespielt hatte, zu nichts weiter als einer Fußnote zu werden. Schließlich war es Bremens Rückkehr zu seinem vorherigen bescheidenen Status, der zu seiner bis dahin wichtigsten Rolle führen sollte. Im Jahr 2792 begannen Anti-Messer-Aktivisten damit, Bremen als Operationsbasis zu nutzen, um den Sturz des Regimes zu organisieren. Revolutionäre Auswanderer, die zuvor in das Imperium der Xi'An geflohen waren, wurden nun zurückgeschmuggelt, um von Bremen aus den Untergrundkampf zu starten.

Das Ausmaß der Rolle, die Bremen beim Sturz der Messers gespielt hatte, blieb für die gemeine Bevölkerung lange ein Geheimnis, bis der Senat geheime Nachrichten zwischen Mitgliedern des Widerstandes innerhalb der Regierung und Revolutionären auf dem Planeten veröffentlichte. Es waren diese Beweise, die vor fünf Jahren zur offiziellen Anerkennung des Planeten führten. (Obwohl einige spekulieren, dass die letztjährige Entdeckung von zuvor unbekannten, wertvollen Erzen unterhalb der Oberfläche der wahre ausschlaggebende Grund gewesen sei.)

Heute ist Bremen Heimat einer wachsenden Raumschiffindustrie, angeführt von Silas Koerner, einem Nachfahren des einst reichsten Siedlers des Systems, und seiner Consolidated Outland-Firmengruppe. Bremen

wurde zur ersten äußeren Welt, die ein komplettes Raumschiff produzierte, und heutzutage verlassen täglich tausende Mustangs das Montageband. Durch seine reiche Geschichte und eine Vielfalt an natürlichen Ressourcen scheint Bremen unerwartet auch im Post-Messer-Imperium eine wirtschaftliche Lokomotive zu bleiben.

## Bremen I

Der erste Planet des Bremen-Systems wurde mit nur vier Worten in Bao Yuns Entdeckungsbericht beschrieben: „Ein kleiner, toter Felsen.“ Die folgenden Jahrhunderte haben nur wenig dazu beigetragen, Bremen I etwas bekannter zu machen. Es gibt keine Mineralvorkommen oder andere Ressourcen, die einen Besuch dieses Planeten profitabel machen würden. Der Fels wurde allerdings für moderne Entdecker, welche das Bremen-System verließen, um das Unbekannte zu entdecken, zu einer Art Legende: Es ist heute Tradition, einen Flügelschwenk zu machen, wenn man sich in Sichtweite zu Bremen I befindet. Dies soll jenen Glück bringen, die sich auf eine lange Reise begeben.

## Bremen II (Rytif)

Kornkammer, Schmiede der Revolution und Hauptquartier der Hochtechnologie: Bremen II, offiziell als Rytif bekannt, ist ein Planet, der schon sehr viele Hüte trug. Rytif ist momentan die Heimat von Consolidated Outlands wachsendem Raumschiff-Imperium und das Zuhause des exzentrischen Gründers dieses Unternehmens. Die kürzlich entdeckten unterirdischen Mineralvorkommen und die lange landwirtschaftliche Geschichte des Planeten machen Rytif zu einer der seltenen autarken, terraformten Welten, die theoretisch ohne jeglichen interstellaren Wirtschaftsverkehr überleben könnte.

In Wirklichkeit ist Rytif allerdings alles andere als eine isolierte Welt, denn die Popularität der Mustang-Baureihe zieht den Handel aus der gesamten Galaxis an.

Trotz der sagenumwobenen Geschichte und der jüngsten Popularität des Planeten behalten die Siedlungen Rytifs doch den Charme von kleinen Ortschaften. Besucher werden üblicherweise nach Stalford geleitet, einer mittelgroßen Stadt etwas nördlich des Äquators. Stalford ist bereits seit langer Zeit das landwirtschaftliche Hauptquartier des Planeten, mit

Wasser-Farmen und gewerblichen Tiergehegen, welche die umgebenden Hügel umringen. In den letzten fünf Jahren ist eine Vielzahl touristischer Monamente entstanden, welche der Rolle des Planeten beim Sturz der Messers gedenken, und der Tourismus ist bereit für einen spürbaren Wachstumsschub.

## Bremen III

Bremen III ist eine kernlose Welt, die sich weit außerhalb der bewohnbaren Zone des Systems befindet, ohne die geringste Hoffnung auf ein erfolgreiches Terraforming. Der Planet war zur Zeit seiner Entdeckung Heimat einer angemessenen Menge an Mineralien, doch wurden diese schnell abgebaut, um die Erschließung von Bremen II zu unterstützen (sowohl das anfängliche Terraforming als auch die Ausrichtung auf den Zweiten Tevarin-Krieg). Heute gibt es kaum mehr einen Grund, sich Bremen III zu nähern; das Gleiche wurde allerdings auch von Rytif in den Jahren vor seiner Verwicklung in den Umsturz gesagt!

## Bremen IV

Dieser enorme Eisriese wird von Bremens Einwohnern als „Wächter des Systems“ betrachtet, für seine Rolle, die er beim Schutz der inneren Welten vor Kometen spielt. (Maßgebliche Beweise gibt es für diese Annahme jedoch nicht.) Die wirbelnde Masse aus Wasserstoff und anderen Gasen besitzt eine Vielzahl von Eisfeldern, was zu einer besonders schönen planetarischen Landschaft beiträgt. Unglücklicherweise ist das Auftanken von Gas auf Bremen IV aufgrund des Fehlens von klaren Gasfeldern nicht möglich. Nicht selten kann man die zerfallenden Wracks von Schiffen sturer Kapitäne im Orbit dieser Welt finden, die den Versuch unternahmen, ihre Starfarer oder Caterpillar hier aufzutanken.

# Caliban

In den Augen der heutigen Jugend ist Caliban schon immer ein Vanduul-System gewesen. Sie haben keine Erinnerung daran, dass es einst das Zuhause von Millionen von Menschen gewesen ist, sondern kennen das System nur als einen Ort, an dem die Harvester (Sammler, Erntemaschinen) der Vanduul Welten verwerten, die wir gezwungen waren, zu verlassen. Dennoch kennt ein jeder die Geschichte vom Fall des Caliban-Systems im Jahr 2884 – die hastige planetenweite Evakuierung und die in Panik versetzte Öffentlichkeit, wodurch sich die Situation nur noch verschlimmerte. Ereignisse, die das Imperium so sehr schockiert haben, dass sich viele für immer daran erinnern werden, wo sie waren, als sie die Nachricht vom Verlust des Systems hörten.

Fast über Nacht gingen 500 Jahre menschlicher Geschichte verloren. Heute existieren die Bewohner von Crion nur noch in historischen Aufzeichnungen und in der Erinnerung der wenigen Überlebenden. Für viele definiert dieser eine tragische Moment das System, doch Caliban ist so viel mehr. Seine lebendige und turbulente Geschichte reicht zurück bis – nun, so genau wissen wir es nicht.

## Ungewisse Anfänge

Im Jahr 2341 verkaufte die Frachtkapitänin Ashley Ghan das Wissen um den Standort des Caliban-Systems an die UNE. Ghan befand sich auf einem Versorgungsflug im Nul-System, als sie in den Hinterhalt einer Piratenbande geriet. Unterlegen und unter Beschuss fuhr Ghan schnell ihren Quantumtrieb hoch und sprang davon. Während sie Scans laufen ließ, um herauszufinden, ob sie verfolgt wurde, entdeckte sie eine Anomalie, die sich als Sprungpunkt in ein neues System herausstellen sollte.

Auf einen Schlag wurde Ghan zu einer Heldin, die im ganzen Imperium bekannt war. Caliban, benannt nach Ghans Vater, war erst das sechste System, das von der Menschheit entdeckt worden war. Doch trotz Angebots, ihre Entdeckung mit Koryphäen der wissenschaftlichen Gemeinschaft zu diskutieren und mit Werbeverträgen Geld zu verdienen, nahm Ghan still und leise ihre Belohnung entgegen und verschwand von der Bildfläche.

Als Kundschafter der UNE das System kartierten, machten sie eine schockierende Entdeckung. Ein menschliches Gebäude existierte bereits auf Caliban 4f, einem Mond von Caliban IV. Zwar war dessen Bau mangelhaft, sein Standort jedoch wohl gewählt. Im Inneren befanden sich Kisten mit wertvollen Erzen, die nur durch mühevolle Ausgrabungen gefördert werden konnten. Dies zusammen mit anderen Hinweisen ließ Experten schlussfolgern, dass das Gebäude bereits seit Jahren dort stand.

Die Nachricht von der vorangegangenen Aktivität im System ließ einige Skeptiker an Ghans Geschichte zweifeln. Dutzende von Menschen behaupteten, der Besitzer der Hütte zu sein und dass sie daher sowohl einen Eintrag in die Geschichtsbücher als auch eine finanzielle Belohnung verdient hätten. Doch niemand besaß die Sprungdaten, um es zu beweisen. Widersprüchliche Gerüchte gingen um. Einige behaupteten, Ghan hätte ihre frühere Piratenbande hintergangen, während andere annahmen, sie wäre eine Top-Informationsagentin, die ihr anvertraute Information verkaufte, um dann den Job zu wechseln.

Schließlich erklärte sich Ghan zu einem exklusiven Interview mit Lynn Gale bereit. Die Anzahl an Zuschauern war so groß, dass einige ältere Netzwerke rund um das Imperium zusammenbrachen. Das Interview tat allerdings wenig, um die Kontroverse aufzulösen. Ghan blieb bei ihrer Geschichte und pochte darauf, einfach Glück gehabt zu haben.

Dabei waren ihre Antworten unbeholfen und offensichtlich einstudiert. Scheinbar war die Entdeckung für sie ein Segen, der zu einem Fluch wurde.

Das Interesse der Öffentlichkeit nahm allmählich ab und Versuche, die Geschichte hinter der Hütte aufzudecken, blieben erfolglos. Der Menschheit erster mysteriöser Fußabdruck in dem System sollte allerdings nicht vergessen werden. Die offiziellen Dokumente der Regierung verzeichneten das Jahr 2341 als Zeitpunkt des ersten registrierten Sprungs nach Caliban und „Unbekannt“ als das Jahr der Entdeckung.

## Fortschritt und Gefahr

Nach der (Neu)entdeckung des Systems begann die UNE sofort mit dem Terraforming von Crion (Caliban II). Das öffentliche Interesse an dem System war überwältigend. Nachdem der Planet für die Besiedlung freigegeben war, sollte es nicht lange dauern, bis ihn Millionen von Menschen ihr Zuhause nannten. Bis zum 18. Februar 2617 ging das Leben in Caliban seinen normalen Gang, als der große Sprungpunkt, der das System mit Nul verband, kollabierte. Glücklicherweise besaß das System immer noch eine stabile Verbindung nach Oberon und war daher nicht vom Rest des Universums isoliert. Letztendlich reformierte sich ein kleiner Sprungpunkt zwischen Caliban und Nul, der bis heute Bestand hat.

Dennoch schockierte und verängstigte dieser Vorfall viele Bewohner. Für Jahrzehnte nahm Crions Bevölkerungszahl stetig ab, da einige fürchteten, das System würde das gleiche Schicksal wie Oretani ereilen. (Oretanis einziger Sprungpunkt kollabierte, als sich Terraformer in dem System befanden; seither ist Oretani unerreichbar.) Das ominöse Ereignis legte einen Schatten über das System, doch niemand hätte ahnen können, welche Schrecken noch bevorstanden. Im Jahr 2681 erschienen die Vanduul an Calibans Türschwelle.

Die Angriffe starteten mit kleinen Überfallkommandos. Doch im Laufe der Zeit wurden die häufigen Scharmützel zu einer alles entscheidenden Schlacht, deren Umfang bis zur kürzlichen Schlacht von Vega nicht mehr gesehen werden sollte. Am 7. Juli 2884 schlich sich ein Vanduul-Clan, der von einem gewaltigen Kingship angeführt wurde, an den Sensorbojen vorbei in das System. Der Angriff war schnell und erbarmungslos. Trotz der Anstrengungen der Navy, das System vor den skrupellosen

Eindringlingen zu beschützen, und den mutigen Heldentaten der Männer und Frauen des sagenumwobenen „Lost Squad“, hatte die Menschheit letztendlich keine Wahl, als sich angesichts einer überwältigenden Militärgewalt zurückzuziehen. Seither steht das System unter der Kontrolle der Vanduul.

## Caliban I

Die Menschheit hat dieser kleinen kernlosen Welt sämtliche Ressourcen entrissen, um Crion aufzubauen. Daher schenken ihr selbst die Vanduul keine Beachtung.

## Caliban II (Crion)

Crion ist eine kleine felsige Welt, ideal gelegen in der habitablen Zone von Calibans Hauptreihenstern des Typs G. Sie wurde zügig terraformt und von abenteuerlustigen Menschen besiedelt, die am Rande des bekannten Universums leben wollten. Die Hauptstadt Boro wurde zu einem Anlaufplatz für Entdecker, die die westlichen Grenzen des Imperiums erkunden wollten. Im Jahr 2599 beschrieb der Reiseschriftsteller Shasta Wagner Boro als Ort mit einer „weltoffenen Erscheinung, aber einem starken Grenzcharme“.

Mit der Gefahr durch die Vanduul vergrößerte sich auch der politische Aktivismus im System. Viele Bewohner glaubten, das Messer-Regime würde Caliban absichtlich militärische Ressourcen vorenthalten, da die gelegentlichen Angriffe dazu dienten, den Ruf nach einem starken militaristischen Führer zu stärken. Doch auch nach dem Sturz der Messers mangelte es dem System an Navy-Präsenz und Warnsystemen, was, wie einige behaupten, dem schrecklichen Angriff auf das System dem Weg bereitete.

Heute ist von Crion nur noch ein zerschmettertes Skelett seiner selbst übrig. Große Landstriche wurden von vorbeikommenden Vanduul-Clans „abgeerntet“, die in das System eintreten und ihre schrecklichen Maschinen (die Harvester) auf der Oberfläche absetzen. Während sie damit fortfahren, ehemalige Städte und das Land selbst zum Wiederaufbau ihrer Flotte zu konsumieren, ist es laut Experten nur eine Frage der Zeit, bis sämtliche menschliche Spuren ausgelöscht sind.

## Caliban III

Caliban III ist ein Wüstenplanet, der zunächst nicht für das Terraforming in Frage kam. Bis Mitte des 29. Jahrhunderts hatte die Technologie jedoch einen Punkt erreicht, an dem dies möglich wurde. Der Planet war auf dem besten Weg, für Menschen bewohnbar zu werden, als die Vanduul angriffen.

Die Terraforming-Maschinerie stürzte auf die Oberfläche des Planeten und die Welt kehrt nun in ihren einstigen Zustand zurück. In der Nachbetrachtung wünschen sich viele, dass die Credits, die für das Terraforming ausgegeben wurden, in die Verteidigung des Systems investiert worden wären.

## Asteroidengürtel Caliban Alpha

Bevor die Vanduul das System überrannten, war dieser Asteroidengürtel reich an Ressourcen. Heute fürchten Experten, dass die Vanduul ihn für ihre eigenen Zwecke restlos ausgebeutet haben.

## Caliban IV

Silikat und Eisen wehen durch die Atmosphäre dieses Gasriesen, was dem Planeten seine atemberaubende grau-grüne Farbe verleiht.

## Caliban V

Dieser Protoplanet besitzt keine Atmosphäre, muss jedoch Ressourcen enthalten, die für die Vanduul von Wert sind. Kürzlich angefertigte Dronen-Scans zeigen, wie sie auf diesem zerklüfteten Felsen Tagebau betreiben.

## Reisewarnung

Aufgrund der ständigen Gefahr eines Vanduul-Angriffs rät der Galactic Guide von einer Reise in das Caliban-System ab. Dieser Guide dient ausschließlich der Unterhaltung.

## Stimmen im Wind

„Ich habe die Hölle erforscht. Ich habe jede Erscheinungsform dieses Ortes, wie er in der menschlichen Geschichte beschrieben wird, ausführlich untersucht. Und ich würde lieber in einer von diesen leben als in Caliban.“

- Malcolm Wallace, Theologe/Philosoph, 2914

„Aufgrund all des Dramas, das diese ganze Sache für mich verursacht hat, fange ich an zu glauben, es wäre besser gewesen, ich hätte mich in eine Hütte verzogen.“

- Ashley Ghan, Interviewausschnitt aus One and All mit Lynn Gale, 2343

# Cano

In der Folge des ersten Kontakts mit einer außerirdischen Spezies im Jahr 2438 entfachte die Kolonisierung von Virgil im frühen 25. Jahrhundert eine Expansionsbewegung, die mehrere Jahrhunderte andauerte. Die Transformation von Virgil I von einer kargen, felsigen Welt in eine grüne florierende Siedlung schien die neu gewonnene Herrschaft der Menschheit über die Sterne zu beweisen. Und viele waren eifrig, weitere Welten zu entdecken, um unsere Stellung zu festigen. Offiziell anerkannt durch die Regierung der UNE unter dem Namen „Project Far Star“ (Projekt Ferner Stern) begann eine konzertierte Anstrengung, die menschliche Zivilisation überall in der Galaxis zu verbreiten, was die Fantasie unzähliger Menschen befeuerte. Tausende von Möchtegern-Entdeckern eilten, um Vermessungsschiffe zu kaufen und die dunklen Weiten des bekannten Universums zu scannen, in der Hoffnung, ihnen würde als nächstes die Entdeckung eines Sprungpunkts gelingen. Obwohl viele dabei halfen, neue Ressourcen oder wissenschaftlich interessante astronomische Erscheinungen zu entdecken, sollte davon nur ein geringer Prozentsatz die Menschheit zu neuen Sternen führen.

Von diesen wenigen Glücklichen war Tabatha Casters Entdeckung eines Sprungpunktes insofern einzigartig, als dass sie diese von ihrem Zuhause aus auf dem Mars machte. Als leidenschaftliche Forscherin, die wegen einer chronischen Krankheit nicht selbst reisen konnte, erwarb Tabatha unverarbeitete Scandaten von Schiffen, die von Grenzsystemen wie Virgil, Davien und Bremen zurückkehrten. Sie nutzte an bekannten Sprungpunkten gesammelte Daten als ihren Vergleichswert und verbrachte fast ihre gesamte Freizeit mit dem Durchwälzen der enormen Datenmengen. Diese jahrzehntelange Herkules-Arbeit zahlte sich im Jahr 2463 aus, als sie bemerkte, dass drei verschiedene Schiffe im gleichen Sektor

von Davien auf einen ähnlichen Scan-Fehler gestoßen waren. Während diese Fehler auf sich allein gestellt nicht genug waren, um eines der damaligen Standard-Analyseprogramme ausschlagen zu lassen, deuteten die kombinierten Daten darauf hin, dass mehr dahinterstecken könnte. Tabatha beauftragte Jamel Normond, einen unabhängigen Kundschafter, von dem sie zuvor bereits Daten erworben hatte, die Koordinaten zu untersuchen. Was er fand, war ein zuvor unkarterter Sprungpunkt zu einem gelblich-weißen Hauptreihenstern des Typs G, den vier Planeten umkreisen.

Erste Vermessungen von „Cano“, einer Wortkreuzung aus den Familiennamen der beiden Entdecker, ließen erkennen, dass alle vier Planeten ziemlich unwirtlich waren – eine Enttäuschung für jene, die auf eine neue Welt für Project Far Star gehofft hatten. Viele Historiker weisen auf diese Enttäuschung als Katalysator hin für den wenig aussichtsreichen Versuch, Cano II zu terraformen.

## Alle guten Pläne...

Cano II, eine Ozeanwelt mit einer ätzenden, nicht atembaren Atmosphäre, war alles andere als ein idealer Kandidat. Die Umwandlung einer so dichten und toxischen Atmosphäre auf einem Planeten mit so gewaltigen Ozeanen würde eine beträchtliche Herausforderung darstellen, insbesondere mit der Technologie, die zu dieser Zeit zur Verfügung stand. Wäre der Vorschlag während einer anderen Ära vorgebracht worden, hätte das Terraforming-Projekt vermutlich niemals die Genehmigung erhalten. Doch aufgrund des enormen Expansionseifers wurden die Stimmen der Zweifler übertönt und es wurde grünes Licht gegeben.

Die darauffolgenden Anstrengungen vermittelten zunächst den Eindruck, das Projekt könnte tatsächlich gelingen. Viele Siedler emigrierten auf die Welt und errichteten erste Kolonieaußenposten auf den permanenten Gletschereiskappen am Nordpol. Der Küstenhandelsposten Carteyna wuchs schnell zur größten dieser neuen Siedlungen an und erlangte in diesen ersten Jahren eine solche Vorherrschaft, dass der Planet selbst unter dem gleichen Namen bekannt wurde.

Leider war dieser frühe Erfolg nur von kurzer Dauer. Die atmosphärischen Bedingungen sollten bald zu einem toxischen Zustand zurückkehren und die Bewohner waren gezwungen, in versiegelten Außenposten unter der Meeresoberfläche zu verweilen. Dieser erste Versuch sollte jedoch nicht

der letzte gewesen sein. Da die benötigte Infrastruktur bereits vorhanden war und eine stabile Atmosphäre zum Greifen nah zu sein schien, ließen sich die Geoingenieure zu einem erneuten Versuch hinreißen.

Hinzu kam der finanzielle Anreiz. Könnte die Welt menschenfreundlicher gemacht werden, würde dies den Abbau der beträchtlichen Ressourcen ermöglichen. In den nächsten Jahrhunderten gab es weitere Anstrengungen, Carteyna zu terraformen, während immer neues geotechnologisches Know-how ausgetestet wurde – jedoch ohne Erfolg. Weitere Versuche zogen sich bis in das frühe 30. Jahrhundert, als schlussendlich alle Hoffnungen, den Planeten zu terraformen, für immer zunichte gemacht wurden.

## Aus der Tiefe

Im Jahr 2898 bemerkte die Tiefseeforscherin Dr. Satomi Bechtel ein komplexes gerilltes Muster, das in die Oberfläche einer zurückgekehrten Unterwassersonde geätzt worden war. Im Zuge weiterer Untersuchungen stellte sie fest, dass eine Kolonie von mikroskopischem Zooplankton, bekannt als Canolisca, das Material der Sonde zersetzt hatte. Dr. Bechtel war überrascht, da diese Spezies, die bereits zuvor von Forschern untersucht worden war, niemals ein solches Verhalten an den Tag gelegt hatte.

In den nächsten paar Jahren widmete sich Dr. Bechtel der Erforschung von Canolisca. Nachdem sie dutzende Stellen mit diesen komplizierten Markierungen entdeckt hatte, erkannte sie, dass das ausgeprägte Muster kein Einzelfall gewesen war. Der wirkliche Durchbruch kam mit der Entdeckung, dass diese Markierungen in regelmäßigen Zeitabständen durch eine bestimmte Alge deutlich stärker überwuchert wurden, als es anderswo in der Gegend der Fall war.

In ihrer bahnbrechenden Abhandlung von 2902 stellte sie die Hypothese auf, dass diese Rillen ein Beweis für fortschrittliche Anbaumethoden waren. Sie war überzeugt, dass der letzte Terraforming-Versuch eine Algenblüte zur Folge gehabt hatte, die der Canolisca ausreichend Ressourcen zur Verfügung stellte, um eine gesellschaftliche Spezialisierung zu entwickeln und dass die Zooplankton-Kolonien sich so weit entwickelt hatten, dass man sie an der Grenze zum Bewusstsein betrachten könnte.

## Eine faire Chance

Die Abhandlung zog viel Aufmerksamkeit auf sich und Wissenschaftler sowie Fürsprecher für die Rechte von außerirdischen Spezies forderten schnell, diese sich entwickelnde Spezies unter den Schutz des Fair Chance Acts zu stellen. Die Situation war jedoch insofern einzigartig, dass der FCA bisher nur auf neu entdeckte Welten angewendet worden war. Den Fall, dass eine Spezies hunderte Jahre nach der Besiedlung eines Planeten als schützenswert klassifiziert worden war, hatte es einfach noch nicht gegeben. Die Welt wurde unter den Schutz des FCA gestellt, mit der Maßgabe, dass die Bewohner umgesiedelt werden müssen. Doch die Menschen von Carteyna leiteten unverzüglich juristische Schritte ein, um ihre Rechte zu verteidigen. Obwohl ihre Position im Imperium durch die Begeisterung der Menschen für die Canos (wie die Spezies umgangssprachlich genannt wurde) unpopulär war, war die Angelegenheit alles andere als eindeutig. Es sollten Jahre des rechtlichen Hin-und-Hers vergehen, bevor ein Kompromiss mit der Bezeichnung „Abkommen zur Entwicklung der Cano-Spezies“ erzielt werden konnte.

Unter den Bedingungen des Abkommens etablierte die lokale Regierung eine Behörde bekannt als CSDA-Büro (Office of the CSDA), um das Ozeangebiet, in dem sich die Canolisca entwickelten, zu schützen und zu verwalten. Um die Speerzone durchzusetzen (mit Ausnahme von zugelassenen Wissenschaftlern und Mitarbeitern), stehen dem CSDA-Büro Sicherheitskräfte zur Verfügung, die sicherstellen, dass das Zooplankton unbeheiligt bleibt. Des Weiteren würde jegliche Ressourcenentnahme streng überwacht werden, es würde keine weiteren Terraforming-Versuche geben und die Bewohner der Welt dürften sich nicht über die bereits errichteten Siedlungen am Nordpol hinausbewegen. Zum Ausgleich für die Abstriche, die das Abkommen den Bewohnern abverlange, durften die Familien, die Carteyna für Generationen ihre Heimat nannen, weiterhin hier ein Leben aufbauen. Dank des erneuerten Interesses am System durch die Entdeckung der Canolisca und dem Zufluss an Forschungsgeldern ist es jetzt vielleicht sogar der beste Augenblick, um im Cano-System zu leben.

## Cano I

Sehr schnell seine Sonne umkreisend besitzt dieser kleine Mesoplanet einen Überfluss an kristallinen Formationen, die fortlaufend entlang der Erdkruste nahe der Tag-Nacht-Grenze entstehen. Verursacht durch übersättigtes geschmolzenes Material, das in Richtung der dunklen Seite der Welt fließt, wird während dessen Abkühlung zusätzliches Material ausgestoßen und lässt diese wunderschönen Kristallstrukturen weiterwachsen. Unglücklicherweise erschwert die unwirtliche Umgebung den Besuch dieser Naturwunder sehr.

## Carteyna (Cano II)

Aufgrund der Einschränkungen, die durch das CSDA-Büro auferlegt wurden, ist die Mehrheit der Bewohner des Planeten nach Carteyna City gezogen. Was tief eingebettet in die geothermisch erwärmten Regionen unter der Eiskappe als Handelsposten seinen Anfang nahm, wuchs über die Jahrhunderte zu einer recht großen Siedlung an. Zwar ist die Bevölkerungszahl des Planeten insgesamt nicht sehr hoch, doch der Umstand, dass die Bewohner in einem so kleinen Gebiet leben, macht Carteyna zu einem sehr lebhaften Ort, insbesondere da die meisten Gewerbe auf die Gewässer an der Küste des Nordpols beschränkt sind.

Reisen zur südlichen Hemisphäre sind nur eingeschränkt möglich. Vor dem Abkommen waren überall in den Ozeanen der Welt künstliche Inseln als Landzonen erschaffen worden. Doch abgesehen von jenen, die vom CDSA-Büro für ihre Verwaltung vereinnahmt wurden, wurde der Rest aufgegeben. Während einige dieser schwimmenden Außenposten gesunken sind und sich zu künstlichen Riffen verwandelt haben, wurden die verbliebenen entweder von Vögeln oder großen Krustentierpopulationen bevölkert. Alarmierender jedoch ist, dass viele der Plattformen von Gesetzlosen für illegale Geschäfte und Wilderei in Beschlag genommen wurden, in der Hoffnung, mit dem Verkauf von Canolisca-Proben einen Profit machen zu können.

## Cano III

Nun da das Terraforming von Carteyna nicht länger eine Option war, suchten die involvierten Konzerne nach einem Weg, ihre Investition nicht gänzlich abschreiben zu müssen. Um das Beste aus der Situation zu machen, transportierten sie einen Großteil der Ausrüstung und Ressourcen nach Cano III und konzentrierten sich darauf, Wege zu erforschen, einen Smog-Planeten bewohnbar zu machen. Dies ist gelinde gesagt ein schwieriges Unterfangen; normalerweise wären die Kosten für eine solche Unternehmung schlichtweg zu hoch. Doch die einzigartigen Umstände des Systems gaben den Wissenschaftlern die Gelegenheit, diesen Forschungsbereich voranzutreiben.

## Pox (Cano IV)

Reisen Sie über den Asteroidengürtel hinaus und Sie werden die äußerste Welt des Systems vorfinden, einen Gasriesen mit einem ausgeprägten rostfarbenen Band, das von mächtigen atmosphärischen Strömungen verursacht wird. Dieselbe starke Turbulenz verursacht auf der Oberfläche von Cano IV fortwährend dutzende von gigantischen, unberechenbaren, tausend Kilometer breiten Mega-Stürmen. Anders als andere Gasriesen, wo Stürme Jahrzehntelang anhalten können, ist das Wetter hier deutlich schwankender, mit tödlichen Strudeln, die sehr plötzlich entstehen können. Der Abbau von Ressourcen kann hier aufgrund der unvorhersehbaren globalen Wetterphänomene ein sehr gefährliches Unterfangen sein.

Sein fleckiges Erscheinen und sein Hang, Ressourcenabbaueinrichtungen zu zerstören, haben dem Planeten den Spitznamen Pox eingebracht. Viele versuchen jedoch weiterhin ihr Glück, um die schwereren und wertvolleren Ressourcen abzubauen, die von den Stürmen in die obere Atmosphäre befördert werden.

## Reisewarnung

Cano I wurde in den letzten Jahren als „buchstäbliche Touristenfalle“ bezeichnet, da viele Besucher, die kommen, um seine natürliche Schönheit zu bewundern, hier stranden. Aufgrund von bereits drei Todesfällen in diesem Jahr wird empfohlen, sich die Sehenswürdigkeiten in einer Simulation anzusehen.

## Stimmen im Wind

„Kommunikation zwischen individuellen Canolisca scheint durch die Abgabe von komplizierten molekularen Pheromonketten in das umgebende Wasser zu geschehen. Mit dieser Methode können sie Informationen von einem Ende der Kolonie zur anderen mit außergewöhnlicher Geschwindigkeit weiterleiten.“

- Dr. Satomi Bechtel, Beurteilung der Canolisca in den südlichen Ozeanen von Carteyna, 2902

„Zu behaupten, das Leben von irgendeinem Mikroorganismus hätte in unserem Imperium mehr Gewicht als die Rechte eines durchschnittlichen Bürgers, ist so beleidigend, wie es lächerlich ist.“

- Arron Juarez, Eingangsstatement, FCA-Anhörung auf Cano, 02.06.2903

# Castra

Die Geschichte des Castra-Systems spiegelt die Beziehung zwischen Menschen und Xi'an womöglich am besten wider. Castra wurde im Jahr 2544, gerade einmal vierzehn Jahre nach dem ersten Kontakt mit den Xi'An, entdeckt und für die militärische Nutzung erschlossen. Als jedoch die Spannungen zwischen den Menschen und den Xi'an abnahmen, tat dies auch die militärische Präsenz im System. Heute fungiert Castra hauptsächlich als Handelsposten, wenn auch manche Gebiete nach wie vor unter militärischer Kontrolle stehen und die dort stationierten Kräfte dazu bereit sind, sofort zu handeln.

Castra ist ein einfaches System, bestehend aus zwei Planeten, die einen atemberaubenden blau-weißen Stern umkreisen. Entdeckt wurde das System von militärischen Aufklärern der UPE, als diese die Perry-Line nach bisher unentdeckten Sprungpunkten scannen. Nach einer ersten Erkundung wurde das System in Berichten als „aus astronomischer Sicht nicht weiter bemerkenswert“ eingestuft, jedoch erkannten hochrangige Militärangehörige schnell die strategische Bedeutung als Stützpunkt für den sich androhenden Konflikt mit den Xi'an. Benannt wurde das Castra-System nach der antiken römischen Bezeichnung für das Stück Land, das von den Legionären als Verteidigungsposition verwendet wurde.

Aufgrund dessen wurde dann auch ohne Verzögerungen mit dem Terra-forming des zweiten Planeten begonnen.

Mehrere Jahrzehnte später, nachdem ein Sprungpunkt in das Gebiet der Xi'an entdeckt worden war, wurde das System zur Frontlinie des Konflikts. Als dann die Finanzierungsgelder der Regierung das System erreichten, um die Befestigungsanlagen und die militärische Infrastruktur zu verbessern, wurde das System von einem einfachen Stützpunkt

zu einem Brennpunkt im Kalten Krieg mit den Xi'an. Selbst eine große orbitale Station wurde errichtet, um Großkampfschiffe und Langstreckenbomber zu unterstützen, die jederzeit bereit waren, das Gebiet der Xi'an anzugreifen, sollte der Befehl dazu gegeben werden.

Nach dem Fall des Messer-Regimes versuchte die UEE die Spannungen mit den Xi'an abzubauen und reduzierte die militärische Präsenz im Jahr 2789 in einer Demonstration des guten Willens und gab das System zum ersten Mal nach zwei Jahrhunderten strenger Kontrolle für die Öffentlichkeit frei. Diese Entscheidung war (und ist heute für einige noch immer) ein umstrittenes Thema. Eine kriegstreiberische Minderheit von militaristischen Bürokraten und elitären Politikern glaubt nach wie vor, dass das Castra-System dem Imperium doch am besten als ein fest zu geordneter (und der Öffentlichkeit verschlossener) Militäraußenposten dienen würde. Nach der Umgestaltung von Castra kamen die Unternehmer in Scharen, um Gewinne aus der besonderen Infrastruktur und den günstigen Immobilienpreisen des Systems zu ziehen. Zu dem Zeitpunkt wurde Castra zu einem beliebten Ziel für Frachter, die Rohstoffe abzuladen hatten und mit Waren wieder verschwinden wollten. Vor kurzem hat Castras Regierung damit begonnen, den Tourismus im System zu fördern, in einem Versuch, dessen Wirtschaft zu diversifizieren.

## Castra I

Castras erstem Planeten mangelt es an einer Atmosphäre und Rohstoffen, die es wert wären, abgebaut zu werden. Dennoch erkannten die Menschen, dass Castra I doch einen Nutzen hatte: Zielübungen. Die von der UEE Navy „Bulls Eye“ getaufte tote Welt wurde als Übungsziel für Bomberanflüge während des Kalten Krieges verwendet. Heute ist die Art, wie der Stern des Systems von der mit Kratern übersäten Oberfläche reflektiert wird, vermutlich das einzige Interessante an dem Planeten.

## Castra II (Cascom)

Nur Castra II eignete sich für die Besiedlung. Das Militär der UEE bezeichnete den Planeten als „Castra Command“, das als Cascom abgekürzt wurde – ein inoffizieller Name, der sich sehr zum Missfallen einiger gegenwärtiger Politiker gehalten hat. Das UEE-Militär terraformte den Planeten damals so schnell wie nur möglich. Einige Wissenschaftler sagen heute noch, dass dieser Prozess zu schnell vorangetrieben wurde und

erklären damit die außergewöhnlich dicke Wolkenschicht auf Cascom.

Das Militär wollte eine ideale Verteidigungsposition schaffen und grub sich deshalb auf der Spitze des Mount Ulysses ein, um dort die Stadt Sherman zu errichten. Die geografische Lage sorgte für eine hervorragende Absicherung und trug gleichzeitig zu einem unglaublichen schönen Stadtbild bei. Diese Festungsstadt, thronend über den Wolken, hat sich damit den Spitznamen „Insel in den Wolken“ verdient.

Als Admiral Kumasi Klein die Stadt Sherman das erste Mal erblickte, sagte er die heute berühmten Worte: „Es ist die Stadt meiner Träume. Malerisch und von großen Waffen geschützt.“

Da Sherman jahrhundertelang unter der stetigen Kontrolle der Regierung stand, ist die Stadt seit jeher ein gern gezeigtes Beispiel für staatlich finanzierte Architektur. Die ältesten Regierungsgebäude in Sherman spiegeln den strengen hennowistischen Stil wieder, der zu Beginn des Aufbaus der Stadt so beliebt war. Später, als Imperator Messer III sich für den Monumentalismus einsetzte, wurde die Skyline von Sherman angepasst, um diesen Stil wiederzugeben. Heute stellt Shermans historische Architektur einen der Hauptgründe für einen Besuch der Stadt dar.

Seit das Militär das System für Bürger und Zivilisten geöffnet hat, versucht Sherman seine kulturelle Identität neu zu definieren. In Sherman zu leben, war jahrhundertelang eine Aufgabe und keine Wahl. Menschen aus allen Ecken des Imperiums verbrachten dort ihre Zeit, doch nur wenige wurden sesshaft. Nach der Öffnung des Systems wurde die Industrie zum offensichtlichsten neuen Bewohner Castras. Auch wenn Unternehmen wie Kruger Intergalactic dem Planeten neues Leben einhauchten, so gaben sie sich doch wenig Mühe, Castra eine neue Identität unter der Masse anderer imperialer Welten zu geben.

Dies änderte sich jedoch im Jahr 2833, als die Bevölkerung des Planeten Andre Novoselov zu ihrem Präsidenten wählte. Eng mit der Wirtschaft zusammenarbeitend versuchte Novoselov mehr Bewohner für Sherman zu gewinnen. Jahrelang mussten Unternehmen um ausreichend Arbeitskräfte kämpfen, um offene Positionen zu besetzen.

Präsident Novoselov startete daraufhin zusammen mit ihnen auf vielen Planeten des Imperiums eine Pro-Sherman-Werbekampagne. Eine dieser Kampagnen erweckte das Insel-in-den-Wolken-Motiv wieder zu neuem Leben und stellte das ikonografische Bild der Gipfelstadt wieder her – thronend über den Wolken und funkeln im Lichte der unter ihr gele-

genen Städte. Zum ersten Mal sah das Imperium in Sherman mehr als nur einen militärischen Außenposten oder ein Industriegebiet. Präsident Novoselov hoffte zu erleben, wie Castra II seinen Sitz im Senat verdienen würde. Jedoch versucht der Planet auch heute noch, diesen Platz zu erhalten.

Präsident Novoselovs Bemühungen, den Planeten mehr zu bevölkern, waren jedoch erfolgreich. Mit der Ankunft der Menschen fassten auch immer mehr Dienstleister auf Castra II Fuß, um die stetig steigende Nachfrage zu bedienen. Sherman wurde zu einem Schmelzriegel für High-Tech-Geschäfte, Restaurants und Hotels, gemischt mit Unternehmen, die sich auf die Mittelschicht und Arbeiterklasse ausrichteten. In zahlreichen Teilen der Stadt gab es Menschen in Designeranzügen und solche mit graphenversehenen Stiefeln, die im selben Stadtteil einkauften, aßen und wohnten.

Erst vor kurzem wurde Cascom aufgrund seiner günstigen Immobilien und traumhaften Aussichten zu einem beliebten Zuhause für Rentner. In seinem Bemühen, ein jüngeres Publikum anzuziehen, hat Sherman seine großartige Berglage als das erste Reiseziel für den Extremsport im 'Verse beworben. Für eine Zeit lang war das Paragliding über den Wolken sehr beliebt, bis ein paar Amateure auf militärischen Einrichtungen landeten und die Stadt dazu zwangen, ein Verbot für diesen Sport auszusprechen.

Auch wenn diese Aktivität nun rund um den Mount Ulysses verboten wurde, gibt es immer noch mehr als genug Abenteuer und Erlebnisse für jeden, der Castra II besucht.

## Stimmen im Wind

„Der Xi'an-Konflikt wird, wenn er eintritt – und man beachte, dass ich sage „wenn“ und nicht „falls“ – letztlich durch unsere Stärke in einem einzigen System bestimmt werden: Castra. Ich bitte Sie alle daher, entsprechende Mittel rasch bereitzustellen.“

– Admiral Connelly Reeves, Auszug aus seiner Rede an das Oberkommando im Jahre 2716

„Die Stärke der Linien und die unerbittliche Kühnheit des prächtigen Gebäudes, wie es das Firmament durchstößt, lässt weder Zweifel an der Absicht dieses Bauwerkes noch Platz für eine Debatte, ob das Establishment von Sherman den Zeitgeist dieser Ära verkörperte und ebenso dabei half, diesen zu definieren.“

– Reggie Chapolt, Stein für Stein: Die Wahrheit im Hennowismus aus dem Jahre 2880

# Cathcart

## Herkunft

Astronomisch gesehen ist Cathcart praktisch leer: Das System besteht aus einer Sonne ohne echte Planeten und einem lockeren Asteroidengürtel, der sich weit entfernt von dem theoretischen Grünen Band befindet. Eigentlich gibt es für niemanden einen Grund, hier leben zu wollen. Was heute als „der Schrottplatz der Galaxis“ bekannt ist, nahm einen bescheidenen Anfang. Das System wurde vor etwa fünfhundert Jahren kartiert und dann umgehend wieder verlassen. Ursprünglich wurde es als militärisches System der Klasse C eingestuft, dessen Zugang eingeschränkt war, und es gab Pläne, dort einen Horchposten zu errichten. Doch die rasche Weiterentwicklung der Scannertechnologie machte großangelegte orbitale Horchposten so weit von den Kernwelten hinfällig. Die Navy gab daher die bereits teilweise konstruierten Habitat-Plattformen auf, ohne zu ahnen, wo dies hinführen würde.

Nachdem das System nahezu zweihundert Jahre als eine Müllhalde der Regierung zugebracht hatte, wurde es als idealer, wenn auch weit entfernter Standort identifiziert, um außer Dienst gestellte Raumschiffe zu lagern.

Der Gedankengang war einfach: Ohne Planeten oder andere bedeutende Himmelskörper könnte man Schiffe problemlos in der Leere von Cathcarts Weltraum lagern, welche, fern von äußeren Einflüssen, im Krisenfall leicht wieder reaktiviert werden könnten. Ein Paar vorgefertigte Fabriken wurden in das System geschleppt und für Jahrzehnte sammelten sich hier eine Vielzahl von veralteten militärischen Raumschiffen an: Jäger, Zerstörer, Kreuzer, Fregatten und Trägerschiffe wurden hier abgestellt und erstreckten sich so weit das Auge reicht.

Doch in der Folge ließ die Kommandostruktur der UEE das Carthcart-System außer Acht. Es war zwar einfach, stillgelegte Raumschiffe aus nahegelegenen Grenzsystemen hier zu lagern, doch ohne Zugang zur Versorgungskette der Heimatwelt war es zu kostspielig, diese Schiffe zu verschrotten und zu aufwändig sie für den Krisenfall in Schuss zu halten oder eine neue Besatzung für sie zu finden. Als sich die galaktische Expansion über die Carthcart-Region hinausbewegte, verließ die UEE diesen Ort endgültig. Letztendlich wurden die Bergungsrechte an den höchsten Bieter verkauft und das gesamte System als öffentlich reklassifiziert.

## Transformation

Das ist der Punkt, an dem die Geschichte Cathcarts etwas verschwommen wird. Das System wurde schnell zu einem "Müllberg" für die Privatwirtschaft, welche dort heruntergekommene Schiffsrümpfe, giftige Abfälle und eine Vielzahl anderer Dinge entsorgte. Wer der erste Pirat war, dem bewusst wurde, dass des Universums größtes menschengemachtes Durcheinander eine angemessene Heimat wäre, ist unbekannt, doch bis zum Jahr 2750 hatte sich eine beträchtliche Anzahl Piraten in Carthcart niedergelassen. Individuelle Piraten und kleinere Klans machten sich die überschüssigen militärischen und zivilen Schiffe zu ihrem Zuhause, nachdem sie diese mit behelfsmäßigen Lebenserhaltungssystemen ausgestattet hatten, um auf ihnen mehr schlecht als recht überleben zu können. Diese Piraten begannen damit, Konvois zu überfallen, welche nahegelegene Systeme durchflogen, beraubten sich aber auch gegenseitig.

Dies war der Anfang von Spider, einer ausgedehnten Masse von der Größe eines Planeten, die aus ausgemusterten Raumschiffen, Kolonisationsmodulen und anderen Plattformen bestand und hauptsächlich durch Pleximetal und Gebete zusammengehalten wird. Die Geschichte von Spiders Entstehung ist eher in die Welt der Mythen einzuordnen als nachgewiesene Geschichte. Legenden der Klans erzählen, dass Spiders Bau von einer vereinten Piratenallianz beaufsichtigt wurde, welche diesen Planetoiden gemeinsam erschuf. Zehntausende Piraten und Schmuggler arbeiteten zusammen, um alte Wohnmodule, Zerstörer, Träger und Kolonieschiffe zu einer lebenden Stadt zu formen.

Heutige Anthropologen halten diese Geschichte allerdings für eher unwahrscheinlich und geben zu bedenken, dass Piratenorganisationen nie

dazu in der Lage wären, für eine längere Zeit zusammenzuarbeiten. Es ist eher anzunehmen, dass ein Piratenkhan die Leben zahlloser gefangener Sklaven opferte, um Spider zu konstruieren und später während eines inneren Konfliktes die Kontrolle über diese Einrichtung verlor. Was auch immer sein Hintergrund ist, Spider ist zu einem der faszinierendsten Orte im Weltraum geworden und bei weitem der größte, an dem Piraten offen zusammenkommen. Er hat sich genug Respekt verschafft, dass ihn auch die größeren Piratenorganisationen als freien Hafen für alle betrachten.

Spider ist die einzige allgemein bekannte Pirateneinrichtung. Die Regierung ist sich der Existenz dieses Ortes genauso bewusst wie jeder Bürger der UEE, doch ist sie entweder unwillig oder unfähig die Staatskasse zu belasten, um ihn zu zerstören. Viele glauben, dass Spider eine große Rolle dabei spielt, die Piraterie zu organisieren und dass es nicht im Interesse der Regierung wäre, die verschiedenen Piratenklans im Universum zu verstreuern.

## Protokoll

Das Erste, dessen man sich bewusst sein sollte, ist, dass Spider sich immerfort verändert. Das Schlachtschiff der Indefatigable-Klasse, an dem man vor einem Monat angedockt hat, um Drogen zu kaufen, könnte heute schon ein landwirtschaftliches Habitat sein ... oder es wurde von einem erbosten Käufer in den Weltraum geblasen, der mit den Preisen nicht einverstanden war. Spider wächst stetig weiter, da es täglich mit Weltraumschrott und abgehalfterten Schiffen erweitert wird. Verständlicherweise kann es der Gesundheit sehr abträglich sein, wenn man an diesem Ort eine falsche Richtung einschlägt.

Wenn man in das Gebiet von Spider eindringt, nimmt man sein Leben in seine eigenen Hände und es gibt kein Versicherungsunternehmen, dass ein Raumschiff versichern würde, das Cartchart besucht. Das Einzige, was für diesen Ort spricht, ist, dass Piraten sich hier nur selten gegenseitig in den Rücken fallen. Wenn man als Teil eines Rudels akzeptiert wurde, werden die Wölfe nicht zuschlagen.

Sich hier auszuweisen, kann jedoch schwierig sein. Ohne die richtigen Codes, die in den umliegenden Systemen zum richtigen Preis erworben werden können, wird man nicht eine Minute nach Ankunft im System überleben. Zwar gibt es keine Regierung in Cartchart, die Patrouillen im System organisieren würde, doch lungert eine Vielzahl von Piraten um

die Sprungpunkte herum und wartet auf eine Gelegenheit, unbedachte Reisende zu überfallen. Man sollte stets mit dem Senden der Identifikationsnummern beginnen, noch bevor man im System eintrifft, um auf diese Weise unnötigen Risiken aus dem Weg zu gehen.

Man kann Spider durch seine gewaltigen Ausmaße zwar kaum verfehlten, doch wenn man den Autopiloten fliegen lassen möchte, sollte man folgende Koordinaten eingeben: 145 Mark 200 Mark 30 (Navigationspunkt 7, falls man eine Acorp - Standardeinheit benutzt). Das Docken ist auch nicht unkompliziert. Kurz gesagt, die Andockprozedur wird ständig geändert. Das jüngste Andockprotokoll (das zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Artikels schon überholt sein könnte) verlangt, dass man einem Kontrollturm vier Signale gibt, um einen Anflugvektor zu bekommen. Eine andere Anzahl von Signalen würde den Piloten umgehend als Ziel kennzeichnen.

Wenn man erst mal drin ist, ist man aber auch drin. Die Kultur auf Spider ist trügerisch angenehm. Jeder versteht, dass er sich in der Gesellschaft von Dieben befindet und Geschäfte, die hier getägt werden, sind mehr oder weniger so ehrlich wie auf einem öffentlichen Platz auf Terra. Verärgern Sie nicht die Einheimischen – ein Rat, der allerdings auf jeder Welt beachtet werden sollte. Noch ein wichtiger Hinweis: Jedes Segment auf Spider hat einen anderen Dekompressionsalarm. Man sollte also stets auf blinkende Lichter, heulende Sirenen und alles andere achten, was versucht, Aufmerksamkeit zu erregen. Die Energiefelder, welche die Atmosphäre eindämmen sollen, sind in keinem besseren Zustand als all die anderen Systeme auf Spider. Man sollte sich also niemals von seinem Helm oder Druckanzug trennen.

Im Zentrum der sich windenden Rampen Spiders und der ungleichen Raumschiffhüllen befindet sich ein notdürftiges Piratengericht, dessen Aufgabe es ist, Streitfragen zu schlichten. Es ist Teil einer faszinierenden und bis jetzt unerforschten Subkultur der Piraten, die langsam Gestalt annimmt.

Passenderweise ist dieses Gericht auf einer unfertigen Plattform gelegen, welche die Navy ursprünglich als Abhörposten errichtet hatte. Man sollte sich jedoch im Klaren sein, dass Streitigkeiten üblicherweise auf die altmodische Art geklärt werden: in einem Duell auf Leben und Tod. Besucher werden ermutigt, auf den Ausgang dieser Duelle Wetten abzuschließen.

## Handel

Was kann man auf Spider verkaufen? Eigentlich alles, doch sind Luxusgüter besonders gefragt. Jene, die sich auf dieser künstlichen Welt ein Leben aufbauen wollen, sehnen sich nach allem von ihren Heimatwelten, wie etwa hochwertige Lebensmittel, Spiele, Bücher, Elektronik oder Ähnliches und sind stets dazu bereit, einen Preisaufschlag zu bezahlen. Illegale Ressourcen sind hier nicht gefragt, da es sie an diesem Ort im Überfluss gibt. Wer Drogen, gefälschte Produkte, Sklaven, Cybots, menschliche Organe oder gestohlene Waren jeglicher Art kaufen will, ist hier an der richtigen Stelle. Man findet hier höchstwahrscheinlich was man sucht. Wenn nicht heute, dann in einer Woche. Aufgrund seiner Vergangenheit als Schrottplatz ist Cathcart ebenso ein gutes Pflaster, um Schiffs-Upgrades zu erwerben ... falls man kein Problem mit Technologien hat, die bereits ein oder zwei Jahrhunderte veraltet sein könnten.

## Reisewarnung

Reisende nach Spider können auf verschiedene Andock-Ports mit unterschiedlichen Passwörtern zugreifen. Beachten Sie, dass diese schnell ablaufen und dass die Verwendung eines falschen Passworts Sie als feindlich kennzeichnen kann!

## Stimmen im Wind

"Boomer lief vor mir auf dem Weg von der Landezone zur Dace-Ebene. Er redete und scherzte, und dann plötzlich, BÄM, wurde ein Teil der Wand herausgerissen und er ins All rausgeblasen. Das Traurigste, was ich je gesehen habe ... er schuldete mir achtzig Credits."

- Reg Wallen, Auszug aus Void Walkers: Leben in der Unterwelt

Als architektonische Errungenschaft gibt es für mich nichts Beeindruckenderes als die Entwicklung von Spider. Vor allem wenn man bedenkt, dass viele der 'Ingenieure' (wenn man sie überhaupt so nennen kann) keine formale Ausbildung besaßen, als sie das Labyrinth aus Gängen und Habitaten konstruierten."

- Kelsey Arthur Draft, Interview von Cross & Beam

# Centauri

Das Centauri-System besteht aus fünf Planeten und drei bekannten Sprungpunkten, die einen großen Hauptreihenstern des Typs A umkreisen. Centauri war eines der ersten Systeme, das während der ursprünglichen Expansion der Menschheit in das Universum besiedelt wurde. Als man das System im Jahre 2365 entdeckte, wurde der UEE sofort das enorme Kolonisationspotential des dritten Planeten bewusst. Umgehend wurde diese Welt in Besitz genommen und ihr Land zu hohen Preisen an verschiedene Kolonistengruppen verkauft. Das Ergebnis war Saisei, eine der schönsten und genauestens geplanten Welten in der UEE. Im Zuge der Erschließung des Systems wurden die anderen Planeten jedoch weitgehend ignoriert. In den folgenden Jahrhunderten wurden auf diesen Welten allerdings an verschiedenen Stellen verteilte Ressourcen entdeckt, die heute ausgebeutet werden.

## Die inneren Planeten

Centauris innerste Welt ist ein winziger Protoplanet, der seinem Stern sehr Nahe ist. Centauri I besitzt weder eine Atmosphäre noch abbaubare Ressourcen. Jedoch ist der Blick vom Orbit dieser Welt auf die Sonne des Systems einfach überwältigend. Eine bekannte Fotografie (häufig als Postkarte erhältlich), die von den ursprünglichen Entdeckern gemacht wurde, zeigt den blau-weißen Stern, dessen Sonnenstürme scheinbar nach dem winzigen Planeten greifen.

Centauri II, genannt Yar, war ursprünglich eine Welt ähnlich der Venus, die seitdem von der UEE terraformt wurde. Aufgrund ihrer Nähe zur Sonne ist sie überaus trocken und daher zum größten Teil mit rotem Wüstensand bedeckt. Diesem Umstand verdankt Centauri II sein un-

verwechselbares Erscheinungsbild. Man findet auf Yar eine Vielzahl von Forschungsstationen, gewerblichen Raststätten und verlassenen Siedlungen, von denen viele mit dem feinen roten Sand des Planeten bedeckt sind (wobei einige gänzlich vom Sand verschluckt wurden). Obwohl es nicht gerade ein Geisterplanet ist, berichten doch viele Besucher von einem Unbehagen, das sie inmitten der verlassenen Einrichtungen beschlichen hat.

Warum wird dieser Planet überhaupt erschlossen? Yar erlebte etwa vor einem Jahrhundert eine unerwartete Landnahme, nachdem in einer Gebirgskette wertvolle Mineralien gefunden wurden. Diese Ressourcen waren allerdings schnell ausgebeutet und seitdem geht die Bevölkerung des Planeten deutlich zurück. Die größte Landezone dieser Welt ist Archibald Station, ein wissenschaftlicher Außenposten, der zu einer Kleinstadt heranwuchs und dann wieder auf die Größe eines Außenpostens schrumpfte, als das Interesse an diesem Planeten nachließ. Zwar gibt es weitere funktionale Landezonen auf dieser Welt, doch werden diese nicht mehr aufrechterhalten. Es gibt hier zwar noch genug Infrastruktur, um durchgehende Raumschiffe abzufertigen, doch besteht bei der Bevölkerung abgesehen vom Kauf von lebensnotwendigen Gütern nur wenig Bedarf, Handel zu treiben.

## Saisei

Saisei, der dritte Planet, ist der Grund, warum man Centauri besuchen sollte. Diese wunderschöne terraformte Welt wurde seit ihrer ursprünglichen Entdeckung für die menschliche Besiedlung kultiviert. Sie ist eine der wenigen Welten im erforschten Weltraum, deren Gouverneursrat eine Bevölkerungsobergrenze festgelegt hat, um die Umwelt zu schützen und zu erhalten. Saisei ist ein Juwel menschlicher Entwicklung und steht damit in starkem Kontrast zu Yar.

Nachdem Centauri erstmals im Jahr 2365 kartographiert wurde, gingen sofort Gebote für die Kolonisierung des Planeten Centauri III ein. Die Kolonistengruppe, die den Zuschlag erhielt, Adjust Colonial, setzte sich hauptsächlich aus japanischen Auswanderern zusammen, die ihren architektonischen und kulturellen Stil aus ihrer Heimat mitbrachten und die Stadt Fujin City prägten. Die Kultur Saiseis hat sich seitdem in eine außergewöhnliche Richtung entwickelt und wurde dabei, obwohl sie stark von irdischen Traditionen beeinflusst wurde, zu etwas absolut Einzigartigem. Neben seiner natürlichen Schönheit, organischen Architektur

und begrenzter Bevölkerung ist Centrauri ebenso dafür bekannt, das Hauptquartier von MISC zu beheimaten – dem Schiffshersteller, der für den Bau des Großteils der schweren Transportschiffe in der UEE verantwortlich ist.

Fujin City ist der Ort, an dem die meisten Besucher Saiseis landen. Die Stadt beeindruckt mit einer vollautomatischen Landezone, genannt Saisei Landing Consortium, die eine enorme Anzahl von Raumschiffen abfertigen kann. Private Hangars gibt es hier nur wenige und Grundstücke werden nur zu hohen Preisen verkauft.

Die Stadt bietet alle Annehmlichkeiten, die man auch auf der Erde finden kann. Angefangen bei den Schiffshändlern von Astro-Armada bis zu einem Büro der Advocacy (einem systemübergreifenden Organ der Gesetzesvollstreckung). Im Stadtzentrum findet man Ausstellungsräume von MISC, in denen Besucher die neusten Freelancer, Starfarer und Großtransporter bestaunen können. Im Herzen der Stadt befindet sich der Nessa Park, ein wunderschön gestalteter Park, der als Oase für Arbeiter entworfen wurde, die den ganzen Tag in der Hochtechnologieindustrie arbeiten.

Die zentrale MISC-Fabrik, eine sorgfältig gefertigte, automatisierte Einrichtung, die auf vielen anderen Welten Nachahmung fand, befindet sich im Umland der Stadt. Der Großteil der MISC Starfarer wird zurzeit in dieser Einrichtung produziert und dann in enormen Transportern zu anderen Welten transportiert. (Allerdings kann diese vollständig modulare Fabrik jederzeit über Nacht ihre Schiffsproduktion ändern). Es gibt zwar auch eine Reihe anderer schwerer Industrien auf Saisei, doch werden diese stets in einer Weise geplant, welche die Umwelt nicht belastet. Das Resultat ist ein enormer Export von Schiffskomponenten, Luxusartikeln und anderen Gütern der Schwerindustrie, der völlig mit dem wohlverdienten Ruf in Widerspruch zu stehen scheint, der sauberste Planet der bekannten Galaxis zu sein. Die Botschaft an andere menschliche Welten ist klar: Planung zahlt sich aus!

## Äußere Planeten

Centauri IV ist eine felsige Welt mit einer interessanten Eigenschaft: das völlige Fehlen eines geschmolzenen Kerns. Ohne Kern konnte der Planet kein elektromagnetisches Feld entwickeln und war daher nie in der Lage, eine Atmosphäre aufrechtzuerhalten. (Archäologische Studien

fanden heraus, dass er für eine gewisse Zeit eine begrenzte Atmosphäre besaß, diese aber letztendlich vor etwa dreihundert Jahren durch den Sonnenwind völlig abgetragen wurde.) Aufgrund seiner Nähe zum Asteroidengürtel des Systems war Centauri IV einem schweren Bombardement von Asteroiden ausgesetzt. Die Welt wird als potentieller Kandidat für das Terraforming angesehen, wenn auch kein besonders Guter. Denn die Notwenigkeit spezieller Technologien und Ressourcen, um einen Kern zu produzieren, macht ein solches Unterfangen unheimlich kostspielig und technisch anspruchsvoll.

Jenseits von Centauri IV liegt ein dichter Asteroidengürtel, der Einzige im System. Obwohl der Centauri-Gürtel über genug Masse verfügt, um einen Planeten zu formen, ist dies aus unbekannten Gründen nie passiert. Die Region ist reich an gewöhnlichen Schwermetallen und es werden daher gelegentlich Minenbasen errichtet, um Saiseis Schwerindustrie zu versorgen. Der äußerste Planet des Systems, Centauri V, ist ein enormer Super-Jupiter, ein rot-gelber Gasriese, der um ein Vielfaches größer ist als jene, die man normalerweise antrifft. Die Atmosphäre dieser Welt stellt einen hervorragenden Zwischenstopp für Langstreckentransporte dar, die nach Treibstoff Ausschau halten, wurde jedoch ansonsten nicht weiter erschlossen.

## Reisewarnung

Besucher von Saisei sollten sich darüber im Klaren sein, dass Unterkunft und Verpflegung auf dem Planeten extrem teuer sind. Entsprechende finanzielle Möglichkeiten sollten vorhanden sein.

# Charon

## Einsames Grenzgebiet

Ein anhaltender Bürgerkrieg, Jahrhunderte des Konflikts und die Tatsache, dass Charon das einzige Systems ist, das sich aus dem Senat der UEE zurückgezogen und damit vom Imperium gelöst hat, sind Gründe genug, um die meisten Reisenden vor einem Besuch des Systems zweimal nachdenken zu lassen. Gelegen an der Grenze mag Charon zwar mit vier anderen Systemen verbunden sein, doch existiert hier noch immer ein tiefes Gefühl der Isolation vom Rest des Imperiums. Diese Mentalität, angeheizt durch die bedauerlichen Maßnahmen, die während der Messer-Ära im System umgesetzt wurden, hat einen feurigen und erbitterten Freigeist zu Tage gebracht, der Charon bis zu diesem Tag definiert – ein Freigeist, der das Regieren dieses Systems fast unmöglich gemacht haben könnte.

Die meisten Erzählungen behaupten, die Entdeckung dieses fünf Planeten zählenden Systems, die einen Hauptreihenstern des Typs K umkreisen, wäre ein Versehen gewesen. Im Jahr 2538 befand sich Max Keaton, ein unerfahrener Pilot der Handelsmarine, auf seinem ersten Versorgungsflug in Helios, als der intensive Sonnenwind des Systems die Sensoren seines Schiffs lahmlegte.

Aus Angst, sich zu verspäten, flog Keaton weiter, nur um nach dem Neustart seiner Sensoren festzustellen, dass er in die falsche Richtung geflogen und weit vom Kurs abgekommen war. Entschlossen, nicht noch einen Fehler zu machen, überprüfte Keaton sämtliche seiner Systeme. In diesem Moment bemerkte er einen ungewöhnlichen Messwert auf seinem Display. In einer überraschenden Demonstration von Selbstbeherrschung notierte Keaton die Koordinaten, schloss seinen Transport-

auftrag ab und kehrte bei der ersten sich bietenden Gelegenheit zurück. Was er schließlich entdecken sollte, war der Sprungpunkt, der in das Charon-System führte.

Die UPE beanspruchte das System und sandte ein Scanteam von der Government Cartography Agency (Regierungskartografieagentur, dem Vorläufer des ICC) aus. Das Terraforming von Charon III begann nahezu unverzüglich, doch die Abgelegenheit des Systems verhinderte seine Entwicklung zu einem Zentrum für Handel und Verkehr. Jene, die sich entschlossen, das System zu besiedeln, waren üblicherweise an einem schlchten Leben interessiert und sahen Charons Isolation als Vorteil. Doch die Messers hatten mit dieser Isolation des Systems etwas anderes im Sinn.

Über die Generationen hinweg brachten die Messers und ihre Politik eine Vielzahl an Feinden, Dissidenten, Aktivisten und Revolutionäre hervor. Sie begriffen, dass eine Mischung dieser politischen Häftlinge in den regulären Strafvollzug nur die Kriminellen radikalisieren und den Dissidenten Zugang zu kriminellem Wissen verschaffen würde. Die Messers entschlossen sich also, ein enormes Gefängnisnetzwerk auf Charon III zu errichten – viele dieser Gefängnisse im Staat Dellin – und stellten lokale Regierungsmitarbeiter für dessen Administration an. Unter Anwohnern gingen Horrorgeschichten über die Zustände in den Gefängnissen um, doch sie lernten schnell die Angelegenheit nicht öffentlich anzusprechen. Örtliche Amtsträger, die der Sache nachgingen, wurden zum Schweigen gebracht oder für Verbrechen angeklagt, welche sie in eben diese Gefängnisse beförderten.

Als die Messers im Jahr 2792 gestürzt wurden, feierten Menschen auf dem gesamten Planeten und die lokale Bevölkerung verschaffte sich gewaltsam Zutritt zu den Gefängnissen. Was sie vorfanden und dokumentierten, schockierte einen jeden und wurde zu einem integralen Bestandteil des Berichts der Truth and Reconciliation Commission (Kommission für Wahrheit und Versöhnung) von 2806, welche die Schrecken des Messer-Regimes aufdeckte. Außerdem fanden hiesige Amtsträger während ihrer Untersuchungen heraus, dass ihre Senatoren nicht nur von den Gräueltaten gewusst, sondern sogar von ihnen profitiert hatten. Das Messer-Regime hatte zusätzliche Ressourcen nach Dellin geleitet, wo die meisten der Gefängnisse ihren Standort hatten, und beeinflusste sogar Wahlen von korrupten Senatskandidaten, die ihm gelegen waren.

Senatorin Constance Winterfield wurde der Korruption angeklagt und entmachtet. Der Gouverneursrat sollte eine vorübergehende Vertretung bestimmen, doch heftige Flügelkämpfe und politische Manöver verzögerten jedwede Entscheidung. Der Senatssitz von Charon III blieb auf Jahre unbesetzt, bis Constance Winterfields theoretische Amtszeit endete. Zu diesem Zeitpunkt waren viele Bewohner aber bereits zu der Auffassung gelangt, dass Charon III ohne Senator und einer UEE, die dem Planeten ihren Willen aufdrückte, besser dran war.

Im Jahr 2795 stimmte die Bevölkerung von Charon III dafür, sich aus dem Senat zurückzuziehen – bis heute das einzige Mal in der Geschichte, dass ein Planet diesen Weg eingeschlagen ist.

Ohne einen Fürsprecher auf der Erde verringerten sich die Fördermittel der Regierung für das System deutlich, da die politische Elite der UEE entschlossen war, zu demonstrieren, dass ein Rücktritt aus dem Senat mit Konsequenzen verbunden war. Als die Fördermittel schließlich mit großem Schaden an den lokalen Wirtschaften – insbesondere in Dellin – versiegten, brachte der erbitterte Freigeist, der die Menschen inspiriert hatte, der UEE die Stirn zu bieten, sie nun gegeneinander auf. Ständige Konflikte zwischen politischen Fraktionen verhärteten sich mit der Zeit nur und ein Regieren des Planeten wurde praktisch unmöglich. Jedweder Versuch, den Gouverneursrat zu reformieren und sich erneut für einen Senatssitz zu bewerben, blieb bis hierhin erfolglos.

Heute definiert sich das System hauptsächlich über den blutigen und verheerenden Bürgerkrieg, der auf Charon III zwischen den Staaten Dellin und seinem Nachbarn Acheron wütet. Im System herrscht nur geringfügiger regulärer Handelsverkehr und Handelsschiffe können unter Beschuss geraten, wenn sie in die Atmosphäre von Charon III eintauchen. Aufgrund dieser bedauerlichen Situation und dem Fehlen von anderen bewohnbaren Orten innerhalb des Systems rät der Galactic Guide Reisenden, das Charon-System zu meiden, sofern ein Betreten nicht absolut notwendig ist.

## Charon I

Charon I ist ein kleiner terrestrischer Planet, der aufgrund seiner absinkenden Umlaufbahn vom Stern des Systems vereinnahmt wird. Eine Analyse der Oberfläche hat Wissenschaftler zu dem Schluss gebracht, dass ihn ein gewaltiger Zusammenstoß aus seiner ursprünglichen Umlauf-

bahn geworfen und auf den Weg zu seinem unaufhaltsamen Untergang geschickt haben muss. Während er sich spiralförmig der Sonne nähert, zieht er einen enormen Schweif in seinem Schlepptau, der ihn wie einen unglaublich großen Kometen aussehen lässt.

## Charon II

Charon II ist ein Smogplanet mit einer dicken Schicht aus Kohlendioxid, die Wärme in seiner Atmosphäre einschließt. Der Treibhauseffekt macht die Oberfläche des Planeten unerträglich heiß. Die Schwierigkeiten, eine so unwirtliche Welt zu terraformen, zusammen mit dem schwierigen politischen Klima im gesamten System haben jeden Versuch, den komplizierten Prozess zu starten, zunichtegemacht.

## Charon III

Charon III war der Grund, weswegen die UPE dieses System beanspruchte. Der Planet wurde zügig terraformt, doch nur wenige Kolonisten waren erpicht darauf, sich in einer so abgelegenen Ecke des Imperiums niederzulassen. Ihm fehlte es an wichtigen Vorkommen seltener Mineralien, um Bergbauarbeiter anzulocken, und obwohl Grundbesitz erschwinglich war, wurden nur wenige Fabriken gebaut, da die zusätzlichen Transportkosten für die meisten Hersteller höher waren als die lokalen Einsparungen. Über die Jahrzehnte gab es einen stetigen Zustrom an Siedlern, die von der Abgeschiedenheit angezogen wurden, doch waren diese oftmals auf Produkte zur Anreicherung des Ackerbodens wie Moly-Nitronese angewiesen, um verlässlich Nahrungsmittel anbauen zu können.

Dies änderte sich im Jahr 2635 unter der Herrschaft von Livia Messer III. Sie schlug eine Restrukturierung des Rechtssystems der UEE vor, die den Bau eines enormen Hochsicherheitsgefängnisses in Dellins ausgedehnten Wüste beinhaltete. Das Projekt gab der Wirtschaft einen Schub und zog neue Siedler und Credits an. Als ihr Bruder Corsen Messer V an die Macht gelangte, baute er weitere Einrichtungen. In 2670 erhielt der Planet per Dekret von Corsen einen Sitz im Senat.

Viele der heutigen Geschichtswissenschaftler gehen davon aus, dass es sich dabei um ein Quid pro quo zwischen Corsen Messer und Gwen Czukay gehandelt haben muss, einer Repräsentantin von Dellins Gouverneursrat und kurz darauf der ersten Senatorin des Planeten. Nach der Vereidigung von Senator Czukay entschied sie höchstpersönlich, dass der Planet die Bezeichnung Haros erhalten sollte.

Im Jahr 2795, nachdem der Planet für einen Austritt aus dem Senat gestimmt hatte, wurde Haros als offizieller Name fallengelassen, da viele Bewohner ihn mit der Messer-Ära assoziierten. Ein paar Jahre lang kämpfte der Planet mit politischen Turbulenzen, war ansonsten aber friedlich. Dann jedoch in 2811 destabilisierte eine verheerende Dürre Dellin und entfachte gewaltsame Unruhen. Der benachbarte Staat Acheron, der ebenfalls mit der Dürre zu kämpfen hatte, konnte nur wenige Hilfsgüter zur Verfügung stellen und wurde von verzweifelten Flüchtlingen aus Dellin überschwemmt. Der erste Bürgerkrieg zwischen den beiden Staaten brach 2813 aus und dauert bis 2819 an. Der Krieg wurde nie offiziell beendet, da die gegnerischen Parteien sich schlicht auf einen Waffenstillstand einigten, der lange anhielt.

Obwohl sich die Spannungen seitdem wieder aufgeheizt haben, ist nicht jegliche Hoffnung verloren. Jüngst, im Jahr 2934, wurde Acheron durch ein Erdbeben verwüstet, was große Teile des Planeten vereinte, um dessen verheerter Bevölkerung beizustehen. Während des Wiederaufbaus wurde in Acherons Hauptstadt der Phyl-Wolkenkratzer errichtet. Betrachtet als ein Meisterwerk der supermodernen Architektur sollte er eine neue, hoffnungsvollere Zukunft für Charon III symbolisieren. Unglücklicherweise hielt der Frieden nicht lange an, da Bewohner von Dellin offen hinterfragten, warum Acheron ihre Hilfe benötigte, wenn sie doch die Mittel für den Bau eines solchen Wolkenkratzers hatten.

Im Jahr 2944 brach nach der Wahl von Tarquin Klast zum Gouverneur der jüngste Krieg zwischen den Staaten Acheron und Dellin aus. Acheron hatte seinen politischen Gegner unterstützt und behauptete, Klast hätte Einschüchterungstaktiken eingesetzt, um die Wahl zu seinen Gunsten zu beeinflussen.

Als Klast umwälzende Änderungen an der Regierung umsetzte und Kontrollmechanismen entfernte, die den Zweck hatten, seine Macht zu begrenzen, griff Acheron ein, um den in ihren Augen aufsteigenden Tyrannen aufzuhalten. Nach einigen Scharmützeln vermittelte die UEE Waffenstillstandsverhandlungen zwischen den beiden Staaten; eine Einigung konnte jedoch nicht erzielt werden.

Heute hält der Bürgerkrieg noch immer an. Schiffe der UEE Navy beobachten das Geschehen von außerhalb der Atmosphäre, nur um sicherzustellen, dass keine groben Verstöße gegen grundlegende Rechte begangen werden. Während Experten darüber debattieren, wie weit sich die UEE einmischen sollte, scheint der größte Teil der Bevölkerung des Imperiums diesem Konflikt zwiegespalten gegenüberzustehen.

## Charon IV

Nach seiner Entdeckung des Systems erblickte Max Keaton zunächst den Eisriesen Charon IV und wurde von diesem in den Bann geschlagen. Die wunderschöne blaue, tote Welt inspirierte Keaton, das System Charon zu nennen – eine Anspielung sowohl auf die mythologische Figur als auch auf Keatons Großvater, der ein beliebter Professor für Klassik in Rhetor war.

## Charon V

Alle paar Jahrzehnte scannt und begutachtet ein weiterer neuer, aufstrebender Bergbaukonzern diesen abgelegenen Zwergplaneten, in der Hoffnung, wertvolle Mineralien zu finden, die andere übersehen haben. Bis dato ohne Erfolg.

## Reisewarnung

Aufgrund des Bürgerkriegs hat das Militär von Acheron alle Versorgungsschiffe mit dem Ziel Dellin als feindliche Kombattanten eingestuft, selbst jene, die von unabhängigen Kapitänen geflogen werden. Wir empfehlen, dass kein Schiff in die Atmosphäre von Charon III eintaucht, wenn es nicht absolut notwendig ist.

## Stimmen im Wind

„Schweren Herzens stehe ich heute hier, um Haros‘ Rückzug aus dem Senat der UEE zu verkünden. Von diesem Tag an wird der Planet seinen Senatssitz aufgeben, zusammen mit allen Rechten und Pflichten, die damit verbunden sind. Obwohl ich diese Entscheidung sehr bedauere, ist es der Wille des Volkes und ich werde diesen respektieren. Ich fürchte jedoch, nicht jeder auf Haros wird diese Niederlage mit so viel Anstand akzeptieren.“

– Bernard Ma, Vertreter von Dellins Gouverneursrat in einer Rede vor dem Senat, 2795

„Aufruhr und Unruhen geben wir zweifach zu tun, denn dies ew'ge Gefecht definiert unser Geschlecht.“

– Gasper Khan, Lyrik von Halcyon Home, 2912

# Chronos

## Synthworld

Das Chronos-System liegt im Randbereich der UEE und war seit seiner Entdeckung im Jahr 2863 in Geheimhaltung und politische Kontroversen gehüllt. Nach den offiziellen Unterlagen der Regierung war es die damals im Kellog-System stationierte 18. Schlachtflotte der Navy, die als erste die Reise nach Chronos antrat, nachdem sie den Sprungpunkt während einer Routinepatrouille entdeckt hatte. Es ist jedoch anzumerken, dass in einem aktuellen Gerichtsverfahren, Contraly gegen die UEE, behauptet wird, dass in Wirklichkeit Contralys Urgroßvater das System entdeckt und die Entdeckung an die 18. Flotte weitergegeben hatte. Der Behauptung nach wurde ihm jedoch die ihm gebührende Anerkennung aufgrund von Komplikationen im Zusammenhang mit einem ausstehenden Haftbefehl für Wilderei von Orms auf Xis verwehrt. Historiker haben sich in der Debatte auf beide Seiten geschlagen und die Entscheidung liegt noch immer in den Händen des Gerichts.

Wie dem auch sei, zur Zeit der Entdeckung bestand das System aus einem Hauptreihenstern des Typs G, zwei unbewohnten Planeten, die sich nahe der Sonne befanden, und sonst nichts.

Aufgrund seiner abgelegenen Lage und dem Fehlen von Ressourcen oder bewohnbaren Planeten, dachten nur wenige, dass die UEE ein Interesse an dem System zeigen würde. Daher waren Beobachter sehr überrascht, als die UEE Chronos umgehend zur Sperrzone für die alleinige Verwendung und Erschließung durch die Regierung erklärte. Als militärische Schiffe begannen, regelmäßig das leere System anzusteuern, hinterfragten neugierige Mitglieder der Öffentlichkeit, was tatsächlich im Chronos-System vor sich ging.

Jahrelang reichten die Theorien von fantasielos (ultimative Massenvernichtungswaffe) bis beflügelt (unsichtbare Raumstation). Eine engagierte Verschwörungstheoretikerin ging angeblich sogar so weit, sich auf einem Militärschiff als blinder Passagier zu verstecken, als dieses in das System reiste. Als sie später behauptete, dass es in dem System nichts zu finden gäbe, erzürnte ihre Unfähigkeit, etwas Skandalöses aufzudecken, die anderen Verschwörungstheoretiker und heizte die Spekulation nur weiter an. Ihrer Meinung nach war der einzige Grund, warum sie absolut nichts entdecken konnte, dass es tatsächlich etwas zu finden gab und die Regierung wieder einmal alles vertuschte. Jene, die an die Vertuschung glaubten, waren sich nun noch sicherer, dass es einen Grund geben müsse, warum die UEE Chronos für sich behalten wollte.

Es sollte bis zum Jahr 2872 dauern, bis Imperator Corbyn Salehi vortrat und offiziell verkündete, woran die Regierung gearbeitet hatte. Chronos würde die Heimat von Projekt Archangel werden, landläufig bekannt als „Synthworld“ – eine gewaltige Initiative der UEE mit dem Ziel, einen Planeten von Grund auf zu erschaffen. Nach Jahrhunderten der Umgestaltung von Planeten mit Hilfe der Terraformingtechnologie machte sich die Menschheit nun daran, selbst einen zu kreieren.

## Projekt Archangel

Viele Umstände machten das Chronos-System zu einem idealen Standort für dieses ambitionierte Projekt. Die Ähnlichkeit seines Sterns mit der Sonne des menschlichen Heimatsystems machte es ideal für die menschliche Besiedlung. Seine zwei Planeten waren öde Felsen, was bedeutete, dass das enorme Unterfangen weder Bewohner stören noch die Jahrzehnte des Baus und der Experimente jemanden gefährden würden, der nichts mit dem Projekt zu tun hatte. Das Fehlen von Planeten jenseits von Bruder und Schwester ermöglichte es, die Synthworld in der idealen Entfernung zum Stern zu platzieren. Ein zusätzlicher Vorteil war die Abgelegenheit des Systems, was die Wahrscheinlichkeit von unwillkommenen Besuchern und neugierigen Blicken verringerte.

Als das Projekt verkündet wurde, symbolisierte es eine Zukunft, in der die Menschheit bewohnbare Welten erschaffen konnte, ohne die Gefahr, anderen Spezies zu schaden. Transportunternehmer machten die lange Reise in das System, selbst wenn der Profit anderswo größer war.

Wissenschaftler erklärten unentwegt, was der Erfolg von Archangel für die Zukunft des Imperiums bedeuten könnte und Zivilisten in jedem System warteten gespannt auf die Geburt einer neuen Welt.

Als die Jahrzehnte verstrichen, schien die Verheißung jedoch zusammen mit dem Interesse der Öffentlichkeit zu schwinden. Trotz Milliarden von Arbeitsstunden und Credits schien der Planet seiner Vollendung nicht näherzukommen.

Das Projekt wurde von Korruptionsskandalen und Kostenüberschreitungen überschattet, was einige progressive Traditionalisten dazu anstieß, es einen „finanziellen Vampir“ zu nennen, der Finanzmittel und Ressourcen von wichtigeren Projekten absaugte. Die Synthworld repräsentiere nicht länger die Zukunft, sie gefährdete sie.

Heute gibt es nur noch minimalen Verkehr in Chronos. Transportunternehmer bringen noch immer Versorgungsgüter zur Archangel-Station und einige durchqueren das System entlang der vorbestimmten Verkehrsroute, um das Branaugh-System zu erreichen. Abgesehen davon gibt es kaum einen Grund, das Chronos-System zu besuchen.

## Chronos I (Bruder)

Da er sich in einem engen Orbit um Chronos' Sonne bewegt, herrschen auf Bruders Oberfläche extreme Temperaturen. Zwar sind metallische Erze in der Kruste des Planeten zu finden, doch die intensive Hitze hat die UEE davon abgehalten, Mineralien für die Konstruktion der Synthworld abzubauen.

## Chronos II (Schwester)

Der Planet Schwester ist bekannt für die Rolle, die er in einem der beängstigendsten politischen Skandale in der Geschichte der UEE gespielt hat. Im Jahr 2925 wurde ein Attaché des Senats damit beauftragt, einen Fortschrittsbericht für ein unabhängiges Wirtschaftsprüfungskomitee zu erstellen. Sie fand heraus, dass die Sammel- und Raffinerieeinrichtungen, die gebaut werden sollten, um die Treibhausgase einzusammeln, die in der dichten Atmosphäre von Schwester gefangen waren, tatsächlich niemals errichtet worden waren. Es stellte sich heraus, dass ein leitender Vorarbeiter, Ellie Kanis, jahrelang unentdeckt Geldmittel von dem enormen Budget des Projektes veruntreut hatte.

Der öffentliche Aufschrei über Kanis' Eskapade intensivierte sich weiter, als Publikationen wie die Terra Gazette auf ihrer Titelseite den gestohlenen Betrag in einer Grafik darstellten. Zum ersten Mal verstand die breite Öffentlichkeit wirklich, wie viel Geld das Synthworld-Projekt das Imperium tatsächlich kostete. Der schleppende Bau der Synthworld und das sich aufblähende Defizit der Regierung erweckte bei vielen im Imperium Zweifel, ob das Projekt es noch immer Wert war, weitergeführt zu werden.

## Chronos III (Sythworld)

Das bestimmende Merkmal des Chronos-Systems, die Synthworld, ebenso bekannt als Projekt Archangel, ist der Versuch der Menschheit, einen Planeten von Grund auf zu erschaffen. Diese ambitionierte Idee stammte vom Clarke-Komitee, einer Arbeitsgruppe der Regierung mit dem Auftrag, angesichts des Massakers von Garron II „eine bessere Zukunft für die Menschheit“ zu entsinnen. Wenn das Imperium in der Lage wäre, seine eigenen Welten zu erbauen, dann gäbe es keine Notwendigkeit mehr, die Zerstörung von sich entwickelndem Leben durch Terraforming zu riskieren.

In der zweiten Hälfte des 29. Jahrhunderts versuchte die UEE ihren Platz im Universum neu zu definieren. Das Messer-Regime war beinahe ein Jahrhundert zuvor gestürzt worden, doch gab es noch immer Gier und Korruption in der Regierung. Inmitten dieser Ungewissheit brachte Corbyn Salehi im Amt des Imperators eine Welle von Reformen ins Rollen. Er setzte sich für eine offene, ehrliche und ehrgeizige Regierung ein. Als ein Mann der Tat und nicht nur der Worte machte er sich den abenteuerlichsten Vorschlag des Clarke-Komitees zu eigen – einen menschengeschaffenen Planeten. Er glaubte, dass, wenn sich die Menschheit für ein ambitioniertes Ziel vereinen würde, sie ihre unbedeutenden Differenzen, die sie zurückhielten, hinter sich lassen könnte.

Salehis Optimismus war ansteckend, was ihm die notwendige öffentliche und politische Unterstützung einbrachte. Für Jahrzehnte, selbst als er nicht mehr das Amt des Imperators bekleidete, erhielt seine Vision den Glauben der Menschen an das Projekt aufrecht.

Unglücklicherweise starb Salehi im Jahr 2922 aufgrund unerwarteter Komplikationen mit seiner künstlichen Bauchspeicheldrüse. Ohne seine treibende Kraft kamen harte Zeiten auf das Projekt zu.

Heute dauert der Bau der Synthworld weiter an. Lageberichte zum Projekt sind seltener geworden, doch Wissenschaftler und Ingenieure der Regierung behaupten, dass sie Fortschritte machen. Viele hoffen noch immer, dass sich die Zukunft der Menschheit in Chronos manifestieren wird. Ob die Synthworld der größte Erfolg der Menschheit oder ihre größte Niederlage sein wird, muss sich noch zeigen.

## Archangel-Station

Die orbitale Station ist das Nervenzentrum der Synthworld-Baustelle. Sie bietet den Wissenschaftlern und Ingenieuren des Projekts ein Zuhause und ist ebenso der Anlaufhafen für Versorgungsgüter und Ressourcen, die benötigt werden, um den Planeten zu bauen und die Besatzung bei Laune zu halten.

Wegen des stetigen Stroms an Waren, der durch den Sektor fließt, und der sensiblen Natur des Projekts ist auch die 18. Schlachtflotte auf Archangel-Station beheimatet, wenn sie nicht gerade auf Patrouille ist. Teil der 18. Schlachtflotte ist die 999. Test Squadron. Bekannt als die „Wreckless“ [Wortspiel aus „draufgängerisch“ und „ohne Wrack“], ist diese elitäre Schwadron berühmt für die Erprobung von experimentellen Schiffen und Komponenten.

Die unermesslichen Weiten jenseits von Archangel-Station, in denen sie nur selten andere Schiffe antreffen, haben sich als idealer Standort für die Erprobung von Technologien erwiesen, welche die Navy hofft, in ihr Arsenal integrieren zu können. Es scheint passend, dass die zukunftsorientierteste Schwadron der Navy das zukunftsorientierteste System des Imperiums ihr Zuhause nennt.

## Reisewarnung

Obwohl die Synthworld uneingeschränkt bereist werden kann, müssen sämtliche Geschäfte über Archangel-Station abgewickelt werden. Jeder, der versucht, die Synthworld direkt anzufliegen, wird von Mitgliedern der 18. Schlachtflotte empfangen und aufgefordert, den Kurs zu ändern oder verheerende Konsequenzen in Kauf zu nehmen.

## Stimmen im Wind

„Zu lange fehlte der Menschheit ein verbindendes Ziel, das uns inspiriert, das Unmögliche möglich zu machen. Vor Jahrhunderten schien die Idee, den Mond zu besuchen oder gar das System zu verlassen, wie ein unerreichbarer Traum. Obwohl die Menschheit so weit gekommen ist, sind unsere Ziele nicht mit uns gewachsen. Es ist Zeit, dass sich das ändert.“

- Corbyn Salehi, Pressekonferenz zur Ankündigung der Synthworld, 2872

„Wenigstens habe ich mit den Credits etwas Sinnvolles angefangen.“

- Ellie Kanis, zitiert in „Der Synthworld-Betrug“, 2931

# Corel

Das Corel-System – die Pforte zum Banu-Protektorat. Es befindet sich an der Grenze zwischen der UEE und dem Protektorat der Banu und verfügt über Sprungpunkte in beide Reiche. Das System besitzt einen gewöhnlichen Hauptreihenstern des Typs G, den sechs weitestgehend unscheinbare Planeten umkreisen. Nachdem es im Jahre 2499 entdeckt und kurz darauf besiedelt wurde, entwickelte sich Corel de facto zur Zollstelle zwischen den beiden Reichen.

Noch im selben Jahrzehnt, indem die Menschen ihre ersten Verträge mit den Banu abgeschlossen hatten, wurde das System im Zuge eines großangelegten Projektes zur Kartierung dieser bewohnten Region entdeckt. Der bewohnbare dritte Planet, genannt Lo, wurde zunächst nur als provisorische Handelsniederlassung zwischen Menschen und Banu erschlossen, entwickelte sich jedoch im späteren Verlauf zur Anlaufstation für den Schiffsverkehr zwischen allen bekannten Spezies. Die Lebensart des Corel-Systems stellt sich als eine interessante Mischung aus menschlicher Grenzkultur und der Bürokratie der Banu dar, etwas dass sich nirgendwo sonst in der Galaxis so entwickelt hat. Corelianer sind heute bekannt für eine Mischung aus Gelassenheit und Effizienz. Seit der Besiedelung Corels vor knapp fünfhundert Jahren hat sich hier abgesehen vom Ausmaß des Handels, der durch dieses System geschleust wird, nur sehr wenig verändert.

## Innere Planeten (Corel I und II)

Der erste Planet des Corel-Systems ist wenig mehr als ein durch Sonnenstürme gepeitschter Eisenkern. Corel I war ursprünglich eine felsige Welt nahe ihrer Sonne. Doch wurde ihre Erdkruste und ihr Erdmantel durch

eine Reihe von Einschlägen weggesprengt. Die Folge war die Enthüllung des inneren Eisenkerns, der sich seitdem in seinen heutigen festen Zustand abgekühlt hat. Da es jedoch in der Galaxis Eisenvorkommen gibt, die viel einfacher auszubeuten sind, wurde Corel I nie erschlossen. Der Planet gibt allerdings einen sehr ansehnlichen Anblick ab mit seinen bizarren glatten Landschaften, die Folge der rapiden Abkühlung des Metalls sind, nachdem er der Kälte des Weltraumes ausgesetzt war.

Während Corel I heute vollkommen aus seinem planetaren Kern besteht, mangelt es Corel II an einem Solchen. Corel II ist ein toter Planet. Ohne das Vorhandensein eines magnetischen Feldes verwehten Sonnenwinde die Atmosphäre des Planeten. Die Oberfläche dieser Welt ist jedoch überaus reich an Mineralien und so ist Corel II ein wahrscheinlicher Kandidat, um zukünftig für den Bergbau erschlossen zu werden. Zu diesem Zeitpunkt befindet sich der Planet noch immer offiziell im Besitz der UEE, jedoch wird in naher Zukunft eine Auktion erwartet, bei der die Schürfrechte an dieser Welt versteigert werden sollen. Da Corel II an der inneren Grenze der habitablen Zone gelegen ist, ist der Planet theoretisch ein Kandidat für das Terraforming, gleichwohl kein besonders Guter.

## Corel III – Lo

Corel III, in der Galaxis besser als "Lo" bekannt, ist das pulsierende Herz des Handels zwischen den Spezies. Diese bewohnte Welt dient als Begegnungsstätte für Menschen und Banu. Der Planet verfügt über eine interessante landschaftliche Vielfalt bestehend aus dünn besiedelten Ebenen, verschlafenen Grenzstädten und riesigen Versand- und Zollkomplexen, durch die jeder durchgeschleust wird, angefangen bei freischaffenden Händlern bis hin zu der Besatzung von großen Transportunternehmen.

Lo ist die letzte Station auf dem Weg in das Banu-Protektorat und hat sowohl die Qualitäten eines riesigen Verkehrsknotenpunktes als auch einer entlegenen Raststätte. Für die Besetzungen von Langstreckentransportern werden hier die üblichen Vergnügungen zur Genüge angeboten, wobei allein die schiere Anzahl von Zollbeamten und patrouillierenden Wachen dafür sorgt, die eher zwielichtigen Vergnügungen in einem vertretbaren Maß zu halten.

Das Zentrum des Planeten ist New Junction, eine Stadt, die um das größte Zollgebäude dieser Welt herumgebaut wurde. Schiffe müssen

hier an einem schlechten Tag bis zu zwölf Stunden warten, um durch die gründlichen Inspektionen zu kommen, die sowohl von den Banu als auch der UEE verlangt werden. Während einer von zehn Frachträumen visuell inspiziert wird, müssen die Schiffskommandanten der anderen Schiffe eine Abfolge von Scans und einen Berg von Papierkram über sich ergehen lassen.

New Junction befindet sich inmitten einer natürlichen Landezone: den ausgedehnten Ebenen der äquatorialen Qoph-Region (ausgesprochen "Koff"). Während Lo eine überwiegend gemäßigte Welt ist, befindet sich New Junction in einer Region, in der es über das ganze Jahr hinweg heiß ist – ein Umstand dem viele Händler, die hier einen Zwischenstopp einlegen, nur wenig abgewinnen können. Aus diesem Grund sind in der Umgebung von New Junction kalte Getränke und zur Miete stehende, klimatisierte Unterkünfte, genannt "Habicubes", sehr gefragt und entsprechend teuer. Regelmäßige Sandstürme, die vorfabrizierten Gebäude der Stadt und die enorme Menge an Transportcontainern, die hier täglich durchgeschleust werden, geben diesem Ort eine beinahe prähistorische Wildwest-Atmosphäre. Doch lassen Sie sich nicht täuschen, dies ist kein gesetzloses Grenzland! Ein Vermögen, erwirtschaftet durch rechtmäßigen Handel, wird jeden Tag durch Lo geschleust und von sorgfältigen Zollbeamten überwacht.

## Corel IV – Castor

Während Lo das perfekte Beispiel für das effiziente Gewerbe des Menschen ist, ist Corel IV – von den Einheimischen Castor genannt – ein beschämendes Beispiel für seine Selbstüberschätzung. Castor umkreist seinen Planeten mit einer Umlaufzeit von 786 Standard-Erdtagen, was ihn gerade so außerhalb der bewohnbaren Zone platziert. Seine Oberfläche besteht aus gewaltigen Landstrichen gefrorener Wüste, daher gab es eigentlich keinen offensichtlichen Grund, Castor zu erschließen.

Dennoch wurde diese Welt zu einem Symbol angestrebten Fortschritts während der Messer-Ära – ein weiteres Ziel in dem diktatorischen Bestreben, neue Ebenen der Wissenschaft und Industrie zu erreichen. Nachdem die UEE Milliarden in das Terraforming dieser Welt investiert hatte, war das ernüchternde Resultat, dass man einen gefrorenen Wüstenplaneten in einen noch immer gefrorenen Wüstenplaneten umgewandelt hatte, dessen Luft man nun gerade so atmen konnte.

Heute lebt kaum noch jemand auf Castor und die wenigen, die es tun, könnten ihnen nicht erzählen warum. Nur eine Handvoll Siedlungen sind über den Planeten verstreut, vornehmlich in der Nähe von Eisminen. Ansammlungen von verunreinigtem Eis wurden tief unterhalb der Oberfläche gefunden und werden manchmal für wissenschaftliche Zwecke abgebaut. Darüber hinaus treffen Minenarbeiter gelegentlich auf in der Wüste gebundene Silikateinschlüsse. Obwohl dies nur sehr selten kommt, ist der Fund eines einzigen solchen Einschlusses genug, um den Bergbau für mehrere Jahre profitabel zu machen. Die meisten Bewohner sind nach Castor gekommen, um in den Minen Arbeit zu finden, jedoch nur wenige entscheiden sich dafür, ihre Verträge um ein weiteres Jahr zu verlängern. Händler, die auf einen schnellen Gewinn aus sind, könnten allerdings kaum einen besseren Markt für Luxusgüter finden.

## Äußere Planeten (Corel V und VI)

Corel V ist ein gewöhnlicher Gasriese. Dieser riesige, rotbraune Planet wird häufig von Händlern auf dem Weg vom und zum Banu-Protektorat als Auftankstation genutzt. Abgesehen davon ist diese Welt unscheinbar. Corel VI ist ein unbewohnbarer Felsbrocken, der nur selten von Durchreisenden beachtet wird. Der Planet beschreibt eine merkwürdige Umlaufbahn, die weit von der elliptischen Ebene des Systems entfernt ist. Durch seinen etwas unbedeutenderen Sprungpunkt hätte Corel VI einen passablen Außenposten für Schmuggler abgeben können, doch die Qualität und Dichte lokaler Polizeikräfte haben diesen Ort zu unattraktiv für den grenzüberschreitenden Schwarzmarkt gemacht.

# Croshaw

Der Sprung, der den Kurs der Menschheit veränderte.

Im Jahr 2271 schrieb der Forscher und Entdecker Nick Croshaw Geschichte, als er als erster bekannter Mensch, nach zehn Jahren Forschung an einer Raumanomalie im Sol-System, einen Sprungpunkt durchquerte und in ein neues Sternensystem vordrang. Als Würdigung seiner herausragenden Leistung würde das von ihm entdeckte System seinen Namen tragen.

Es sollten hundert stürmische und schwierige Jahre zwischen der Entdeckung des neuen Systems und des Terraformings eines der Planeten in Croshaw vergehen. Das Fehlen einer übergeordneten Organisation, welche die Entwicklung des Systems überwachte, warf eine Vielzahl von Problemen auf. Die Menschen hatten gelernt, wie man zu den Sternen gelangt, aber sie rangen weiterhin damit, wie man sie besiedeln könnte.

Eilig drang eine Reihe von privaten und staatlichen Terraforming-Konzernen nach Croshaw vor, um die Planeten für sich zu beanspruchen. Keiner von ihnen war erfolgreich. Jeder Konzern versäumte es, die genauen Kosten für eine kontinuierliche Güterversorgung ihres Unterfangens einzuplanen. Es war klar, dass eine organisierte gemeinsame Kraftanstrengung vonnöten war.

Aber anstatt sich darauf zu konzentrieren, eine Lösung zu finden, zankten Nationen und Unternehmen darum, wie Landrechte und Bodenschätze aufgeteilt werden sollten, würde das Terraforming einmal abgeschlossen sein.

Zur selben Zeit gab es gute Gründe, Reisen zwischen den Systemen zu fürchten. Viele Menschen, die in den Sprungpunkt zwischen Croshaw und Sol eindrangen, verschwanden einfach. Da die Sprungantriebstechnologie noch immer in den Kinderschuhen steckte, mussten Schiffe zwischen den beiden Systemen manuell gesteuert werden. Daraus erwuchs eine neue Art von Piloten. Die "Jumper"(Springer) genannten Piloten verkauften ihre Dienstleistungen als einzige zuverlässige Möglichkeit, zwischen den Systemen zu reisen und berechneten stattliche Preise dafür. Erst als der breiten Masse automatisch gesteuerte Sprungantriebe zur Verfügung standen, verschob sich der Schwerpunkt der "Jumper" auf die Entdeckung neuer Sprungpunkte, was sie zu den Vorvätern der "NavJumper"(Kundschafter) machte, welche bis heute existieren.

Inmitten all des Chaos und der Ratlosigkeit übernahm ein Komitee, das von der Weltversammlung – einer Tagung von Regierungschefs der Erde – eingesetzt wurde, letztlich die Kontrolle über die Erschließung des Croshaw-Systems. Das Komitee vernetzte die Ressourcen verschiedenster Nationen und Unternehmen, um das Terraforming von Croshaw II und Croshaw III in Angriff zu nehmen; schuf ein Losverfahren, um Land- und Schürfrechte zu verteilen; und am Wichtigsten – es durchdachte, wie all das zu finanzieren sei.

Das Meisterstück des Komittees war der Freeman Act – ein Stück Gesetzgebung, das half, das Terraforming Croshaws zu finanzieren, während es das System zugleich durch den Verkauf Einwegfahrkarten besiedelte. Nicht nur kauften Menschen eine Überfahrt an Bord staatlich geförderter Passagierschiffe, ihnen wurde auch ein Platz zum Leben auf dem Planeten zugesichert. Die Verkäufe ließen zunächst schleppend an. Während sich das Volk daran gewöhnt hatte, auf einem anderen Planeten zu leben, erwies sich der Gedanke, in ein völlig neues System auszuwandern, als eine wirklich beängstigende Vorstellung. Weitgehende Versprechungen milderten ihre Befürchtungen und nach und nach begeisterte sich die Öffentlichkeit für diese Vorstellung. Der Zufluss von Einnahmen aus Ticketverkäufen sicherte die Finanzierung des Terraforming-Fonds des Komittees und erschuf eine ganze Klasse von Menschen, welche die Tage zählten, bis sie ein neues Leben in einem anderen System als die ersten interstellaren Siedler der Menschheit beginnen konnten.

Die erfolgreiche Verwaltung des Komittees überzeugte die Anführer der Menschheit, dass eine gemeinsame Stimme und eine gemeinsame Zukunftsvision benötigt wurde, um unseren Aufstieg zu den Sternen her-

beizuführen. Im Jahr 2380 endete die Weltversammlung mit der historischen Verkündung, in welcher die United Nations of Earth (UNE) (Vereinten Nationen der Erde) ausgerufen wurden. Die Menschheit hatte verstanden, dass, um erfolgreich zu den Sternen aufzubrechen, wir damit aufhören mussten, uns als verschiedene Nationen zu begreifen und damit beginnen mussten, uns selbst als Einheit zu verstehen.

## Asteroidengürtel Icarus

Derzeitige wissenschaftliche Erkenntnisse lassen vermuten, dass der Icarus-Asteroidengürtel ein Überbleibsel eines Planeten ist, der sich nie ausbildete. Zwischen dem Hauptreihenstern des Typs G und Croshaw I liegend schirmt er die Strahlung des Sterns ausreichend ab, um dem System eine sehr schmale habitable Zone zu gewähren. Als eines der ältesten Bergbaufelder des Imperiums ist hier nur noch wenig Wertvolles zu finden.

## Croshaw I

Dies ist ein Planet, der für seine farbenfrohen gelben und orangenen Wolken bekannt ist. Was diesen winzigen Planeten wunderschön macht, macht ihn zugleich tödlich, da die dichte Atmosphäre hochkorrosiv und giftig ist.

## Croshaw II: Angelis

Angelis natürliche Schönheit ist heute ebenso ein Rätsel, wie zum Zeitpunkt seiner Entdeckung. Die Biosphäre des Planeten erinnert an die der Erde, gezeichnet durch große Gewässer und weite Landflächen, gespickt mit Gebirgszügen.

Angelis natürliche Schönheit ist jedoch nicht ohne Gefahren. Geologen stufen den Planeten weiterhin als sehr erdbebengefährdet ein.

Strenge technische Vorgaben erfordern, dass Gebäude äußerst dicke Fundamente und abgestimmte Schwingungsdämpfer besitzen müssen, um Erdbeben entgegenzuwirken. Auch wenn die Mehrheit der Einheimischen der Gefahr eines großen Bebens ungerührt gegenübersteht, glauben die meisten Wissenschaftler, dass es nicht die Frage ist, ob es ein großes Erdbeben geben wird, sondern wann.

Aufgrund seiner seismischen Instabilität ist Bergbau auf Angeli stark eingeschränkt.

Connisseure der feinen Speisen und Getränke betrachten Angeli als einen Ort, den man besucht haben muss. Die eklektische Mischung aus Kulturen und Gesellschaftsschichten der Erde während der Anfangstage des Planeten schuf eine einzigartige Kochkunst. Markenzeichen Angelis ist Boumbo, ein sättigender Eintopf, gewöhnlich aus Fleisch oder Meeresfrüchten bestehend.

Als Zeichen seines großen Wohlhabens produziert Angeli einige der teuersten Whiskys im 'Verse. Destilliert und abgefüllt auf der Erde werden sie nach Angeli gesandt, vorzugsweise in druckfreien Abteilen, um dort ihren Reifungsprozess zu vollenden. Angeli-Whiskey wird auf der Erde mit einem speziellen "Round Trip Label (Rundflug) versehen, um seine lange Reise festzuhalten. Liebhaber behaupten, dass Angelis Licht, Temperatur und Luft dem Whiskey ein unverwechselbares und komplexes Geschmacksprofil verleihen. Eigens hierfür wurden Anlagen gebaut, nur um die Fässer zu lagern und ihren Kontakt zu den genannten Elementen zu kontrollieren. Eine Anlage musste gar schallisoliert werden, nachdem sich Nachbarn über die laute Musik beschwerten, welche von den Besitzern abgespielt wurde, die glaubten, dass die Vibrationen den Whiskey im Fass mit der Zeit optimieren würden.

## Croshaw III: Vann

Vann ist weit davon entfernt, ein idealer Planet für menschliches Leben zu sein. Am äußersten Ende von Croshaws habitabler Zone gelegen ist der Planet größtenteils gefroren und permanent kalt. Doch da der Bergbau auf Angeli eingeschränkt wurde, ist das Terraforming von Vann unerlässlich geworden, um ihn als innersystemische Rohstoffquelle zu erschließen.

Als das Imperium expandierte, verließen viele Einwohner Vann, um anderswo ein besseres Leben zu suchen. Jele City bleibt des Planeten meistbevölkerte Stadt, auch wenn ihre besten Tage lange Geschichte sind. Alles in allem macht sie jedoch noch rege Geschäfte als günstiges Touristenziel für Wintersportenthusiasten.

Die Nachthimmel von Vann sind bekannt für ihre wunderschönen Polarlichter, gekennzeichnet durch eine beeindruckende Farbenvielfalt, welche das Resultat von starker Sonnenaktivität ist, die auf die Magne-

tosphäre des Planeten einwirkt. Inspiriert von diesem Phänomen hat sich eine aufkeimende Kunstkultur auf Vann einen Namen gemacht. Viele Künstler haben Studios in großen, längstverlassenen Gebäuden eingerichtet. Einige erwarben die Anwesen günstig, während andere sie einfach besetzt haben. Der selbsternannte „SpartVann-Stil“ weist eine minimalistische Ästhetik und eine überwiegende Verwendung dieser Polarlichtfarben auf.

## Croshaw IV

Planetenbefunde weisen darauf hin, dass Croshaw IV ursprünglich eine Supererde war, die ihre Atomsphäre verlor. Alles von Wert wurde dieser toten Welt bereits vor langer Zeit geraubt. Nachdem ihre Ressourcen erschöpft waren, verwendeten die Einheimischen den ihr verliehenen Planetennamen nicht mehr und er verschwand langsam aus der Erinnerung – ein guter Indikator dafür, wieviel Croshaw IV noch zu bieten hat.

## Reisewarnung

Bevor man aufbricht, um Vanns wunderschöne Aurora zu bewundern, sollte man sichergehen, dass man Kleidung trägt, die für extreme Kälte ausgelegt ist. Mit nächtlichen Temperaturen, die oft -50° Celsius erreichen, sind Erfrierungen die geringsten ihrer Sorgen.

## Stimmen im Wind

Öbwohl wir nicht wirklich wissen, warum die auf Angeli gereiften Whiskeys so herausstechen, ist es einfach, zu erkennen, was sie so besonders macht. Ihre reichen und gediegenen Aromen eröffnen eine Geschmacksfülle, die aber niemals überwältigt. Es ist fast so, als ob ihre Aromen während des Reifeprozesses eine frische Raffinesse erhielten, die anderswo im 'Verse noch nie erreicht wurde."

- David Kurtz, Eine Einführung über den auf Angeli gereiften Whiskey, 2912

"Was wir hier tun, wird die Zukunft der insterstellaren Besiedelung prägen. Lasst uns sichergehen, dass wir es richtig anpacken."

- Clarence Ludwig, Vorsitzender des Entwicklungskomitees von Croshaw (Croshaw Expansion Committee), 23.06.2281

# Davien

Davien ist bestens bekannt als Ort des ersten Aufeinandertreffens zwischen Menschen und Banu. Entdeckt in der frühen Phase menschlicher extrasolarer Expansion wurde Davien von Wendell Dopse kartographiert und nach seinem Stiefvater benannt. Am ungewöhnlichsten präsentierte sich die Entdeckung des Systems für die Wissenschaft der Astrophysik: Zeitgenössische Wissenschaftler hatten vorausgesagt, dass keine weiteren Sprungpunkte im Croshaw-System existieren würden. Als Dopse aber auf den Sprungpunkt nach Davien stieß, mussten ganze Lehrbücher neu geschrieben werden. Derselbe Umstand führte auch zu einem technologischen Schub in der Entwicklung der Sprungpunktscanner.

Davien selbst wurde als nicht sonderlich interessant betrachtet. Da es sich um einen unbedeutenden orangen Stern des Typs K handelte, war den Entdeckern schnell klar, dass es sich nicht einmal lohnte, darüber ein paar Zeilen nach Hause zu schreiben. Vier Planeten umkreisten den Stern, dessen zweiter ein Kandidat für das Terraforming war (obgleich sehr weit unten auf der Liste). Das System enthielt weder besondere Ressourcen, noch besaß es militärisch-strategischen Wert. Es schien bestimmt zu sein, ein dünn besiedeltes und unterentwickeltes Randsystem des Imperiums zu werden.

Das alles änderte sich schlagartig im Jahr 2438. Vernon Tar, ein unabkömmlingiger Systemkundschafter, eröffnete das Feuer auf etwas, das ein anderes privates Schiff zu sein schien. Später sollte er zu Protokoll geben, dass das andere Schiff ihm seinen mageren Fund streitig machen wollte. Das fragliche Schiff entpuppte sich als ein Handelsschiff der Banu. Dieser unglückliche Zwischenfall (der glücklicherweise keine Leben kostete) sollte zum ersten Kontakt zwischen den Menschen und dem Banu-Protektorat werden. Die UPE errichtete daraufhin sehr zügig einen

militärischen Außenposten zur Überwachung der Situation im System und das erste interstellare Abkommen mit dem Banu-Protektorat nahm langsam Gestalt an. (Ironischerweise begriffen beide Seiten erst sehr viel später, dass Davien nicht besonders nahe den Kernwelten der Banu gelegen war. Das Schiff, das Tar versehentlich angegriffen hatte, war das eines Kriminellen, der vor dem Gesetz floh.)

Diese Entwicklung war für Davien mehr als belebend. Jeder unabhängige Unternehmer dieser Galaxis versuchte im System Fuß zu fassen, jetzt da hier ein Handelsplatz mit den Banu entstehen sollte. In der Hoffnung auf exotische Materialien, außerirdische Technologien und mehr wurde das System von Menschen aus allen Gesellschaftsschichten geradezu überschwemmt und Davien II entwickelte sich innerhalb kürzester Zeit zu einem der am stärksten bevölkerten Planeten der Menschheit. BabCo Geobuilders, welche die Ausschreibung zum Terraforming des Planeten noch vor dem ersten Kontakt für sich entscheiden konnten, erhielten infolgedessen derart viele Aufträge für den Bau von Hangars, Wohnquartieren und unterirdischen Kuppeln, dass das Unternehmen mit der Errichtung kaum hinterherkam.

## Davien I

Äußerlich ist Davien I ein großer, grauer und mit Einschlagkratern übersäter Fels und damit dem Erdmond recht ähnlich. Der Planet ist der klassische Fall einer nutzlosen Welt. Ohne festen Kern oder wenigstens einigen interessanten Mineralien gibt es keinen guten Grund, auch nur einen Fuß auf den Planeten zu setzen. Tatsächlich gibt es keine aufgezeichnete Landung auf dem Himmelskörper, nachdem bereits die ersten Entdeckungsmissionen feststellten, dass dieser Fels niemals ein Kandidat für das Terraforming sein würde.

## Davien II (Cestulus)

Davien II, der nach Abschluss des Terraformings im frühen 26. Jahrhundert den Namen Cestulus erhielt, ist der einzige bewohnbare Planet des Systems. Cestulus hat eine sehr dünne Atmosphäre und der größte Teil der menschlichen Bewohner lebt unter seiner felsigen Kruste: Aufwändig konstruierte Biodome pumpen Luft von der Oberfläche in die Lebensbereiche, die einige Meilen tief in den Boden gebaut sind. Die Welt hat keine besonderen Mineralien aufzuweisen; viele der ansässigen

Unternehmen beschäftigen sich daher mit Dienstleistungen wie Transport und Logistik. Ungeachtet der großen Entfernung zu den Banu wurde der Planet aufgrund seiner florierenden Infrastruktur zum sogenannten "Tor zum Östlichen Reich".

Dutzende große Handelsrouten laufen durch das Davien-System und Cestulus ist übersät mit Raumhäfen, die fast ausschließlich der Unterhaltung und Versorgung der durchreisenden Händler dienen.

Jata ist eine Stadt, die sinnbildlich ist für Cestulus, auch wenn es sich nicht um die Hauptstadt handelt. Die Stadt – errichtet unter einer stetig wachsenden Ansammlung von Anlagen zur Luftproduktion – ist bekannt für das hier ansässige Hauptquartier von Aegis Dynamics und deren erste Produktionsstätte. Heute werden hier aber hauptsächlich Komponenten hergestellt und keine kompletten Schiffe mehr montiert. Es herrscht ein stetiger Bedarf an selteneren Materialien, was einen starken Import begünstigt. Zwar prägt Aegis Dynamics den Ort Jata maßgeblich, doch weit eindrucksvoller ist der einzigartige Anblick der unterirdisch erbauten Stadt. Mit diesem Stadtbild ist Jata symbolisch für das gesamte Davien-System.

Aus einem Grund, den Soziologen bis heute nicht ganz verstehen, ist Cestulus ein Zentrum für politische Unruhen geworden. Im Jahre 2529 führte die Angst vor einem wirtschaftlichen Kollaps, welche durch die Einführung der Einheitswährung UEC ausgelöst wurde, zu zweiwöchigen, blutigen Unruhen in der Stadt Jata. Die Proteste konnten nur mithilfe des Militärs beendet werden. Kurze Zeit später, schon 2545, war der Planet Ziel von Terroranschlägen, denen tausende Menschenleben zum Opfer fielen. Ziel der Terroristen waren einige der am stärksten bewohnten überirdischen Biodome des Planeten, die gezielt zum Einsturz gebracht wurden. Diese Anschläge lösten eine Reihe ähnliche (bis heute unaufgeklärte) Angriffe überall in der UPE aus und führten schließlich zur Schaffung der von Ivar Messer vorgeschlagenen Position des „Ersten Bürgers“.

In den letzten Jahren entwickelte sich Cestulus immer mehr zu einem Podium für alle Arten von extremen Meinungen – von terranischen Abtrünnigen bis hin zu fremdenfeindlichen Vereinigungen.

Reisende sind gut beraten sich mit der ansässigen Miliz und den Vertretern der Advocacy – einer systemübergreifenden Organisation zur Verbrechensbekämpfung – keine Scherze zu erlauben. Beide verstehen

aufgrund der politischen Vergangenheit des Systems nämlich keinen Spaß. Grundsätzlich wird die Ladung jedes Schiffes an vier sicherheitsrelevanten Positionen gescannt: bei dem Eintritt in das System, kurz nach der Landung, vor dem Start und beim Verlassen des Davien-Systems. Ständige Wachposten und eine gut ausgerüstete Miliz sind hier an der Tagesordnung und nur die allerbesten künstlichen Laderäume oder Störgeräte mögen in der Lage sein, illegale Ware erfolgreich durch die Sicherheitskette zu schmuggeln. Es ist aber nicht ratsam, sich im System kriminell zu betätigen: Es gibt keine Gnade für außergesetzliche Aktivitäten jeglicher Art, selbst die allerkleinsten Vergehen werden auf das Härteste bestraft.

## Davien III

Davien III ist ein in Dunst gehüllter Planet mit einer ätzenden Atmosphäre. Da es hier keine gewinnbringenden Ressourcen abzubauen gibt, ist bisher niemand das Risiko eingegangen, an diesem Ort eine geschützte und bewohnbare Umgebung zu errichten. Gerüchteweise lässt das organisierte Verbrechen des Systems auf Davien III aber gerne ungeliebte Unruhestifter oder auch das eine oder andere Raumschiff verschwinden.

Die ätzenden Flüssigkeiten und Dämpfe zerfressen jedes Material innerhalb kürzester Zeit bis zur Unkenntlichkeit.

## Davien IV

Dieser Planet ist ein wunderschöner, aber unbewohnbarer Eisriese. Aufgrund seiner Nähe zum Sprungpunkt nach Cathcart (dem Sprung, den der zuvor erwähnte Banu genutzt hatte) und seiner sehr stabilen Umlaufbahn, errichtete das UPE-Militär seine erste Station im Orbit um Davien IV. Heute ist die Basis ein Museum der Freundschaft mit den Banu, in dem Besucher eine stark vereinfachte Geschichte der Begegnung zwischen den Menschen und dem Banu-Protektorat erleben können. Allerdings wollen sich nur wenige Touristen auf den langen und beschwerlichen Weg zum äußeren Planeten machen, weshalb das Museum ständig kurz vor der Schließung steht.

## Reisewarnung

Reisende sollten gewarnt sein, dass die Advocacy-Kräfte und lokalen Milizeinheiten in Davien aufgrund der langen von politischen Umwälzungen geprägten Geschichte des Systems äußerst streng mit Gesetzesverfehlungen umgehen. Kontrollstationen und gut ausgestattete Miliz-Raumschiffe sind hier die Regel und nur mit den fortschrittlichsten Geheimfächern kann man unerkannt Schmuggelware durch Davien transportieren. Für Schmuggler gibt es keine Gnade, auch nicht für die Harmloseren.

# Ellis

Wenn Schnelligkeit paradoixerweise von einem festen Punkt dargestellt werden könnte, dann wäre dieser Punkt zweifelsfrei das Ellis-System. Ellis ist die Heimat des Murray Cups, dem bekanntesten Renn-Event in der Galaxis und scheut sich nicht diesen Umstand jedem Touristen unter die Nase zu reiben, der sich auch nur auf ein Lichtjahr den äußeren Welten nähert. Selbst ungeachtet dessen ist Ellis bereits eine Reise Wert. Das System besticht mit einer großen Vielfalt von Planeten, auf denen einzigartige Lebensformen heimisch sind, wie man sie nirgendwo sonst im bekannten Universum finden kann. Insbesondere für Händler interessant ist die Wirtschaft des Systems, die nicht, wie in vielen anderen Systemen, auf die Produktion von Schiffsteilen ausgerichtet ist.

Ellis' Sonne ist ein gelber Stern des Typs F3V, der aufgrund seiner breiten habitablen Zone einen ungewöhnlich hohen Umfang menschlicher Besiedelung ermöglicht. Die Lage des Systems inmitten einer stark erschlossenen Region der UEE und seine Sprungpunkte Richtung Nexus und Killian machten eine Besiedelung besonders aussichtsreich. Trotz seiner starken Verbindung mit dem Rennsport war Ellis nie erheblich an der Herstellung von Raumschiffen beteiligt. Stattdessen werden unveredelte Mineralien sowie Meeresfrüchte in andere bewohnte Systeme des lokalen Sternenhaufens exportiert.

Ellis befindet sich im Besitz von Großkonzernen, welche sich jedoch wenig in die Administration des Systems einmischen.

## Innere Planeten

Ellis I und II sind typische unbewohnbare Welten, wie man sie oft im Inneren von Sonnensystemen findet. Ellis I ist ein Protoplanet, der so nahe seinen Stern umkreist, dass er häufig von Sonnenstürmen erfasst wird. Erzschürfer betrachten diesen Himmelskörper als die ultimative Herausforderung. Hochentwickelte Sensoren haben offenbart, dass sich in der blubbernden, aus Magma bestehenden Oberfläche ein Vermögen an seltenen Mineralien verbirgt. Da jedoch noch keine Schildtechnologie zur Verfügung steht, die Piloten vor den harschen Bedingungen des Planeten schützen könnte, sind Dutzende von ihnen bei dem Versuch, die Rohstoffe auf Ellis I abzubauen, umgekommen. Der Planet Ellis II ist in eine dicke, dichte Atmosphäre eingehüllt, seine Oberfläche ist öde und auch sonst gänzlich uninteressant. Einzig seine heftigen Stürme, die unablässig die Atmosphäre aufwühlen, stellen eine ansprechende Abwechslung für das Auge des geneigten Betrachters dar.

## Bewohnbare Zone: Green, Kampos und Noble

Green, Ellis' dritter Planet, wurde erst kürzlich terraformt. Gelegen an der Grenze der grünen, bewohnbaren Zone (daher auch der einfallssreiche Name) wurde der Planet einzig mit der Absicht kolonisiert, eine Urlaubswelt zu erschaffen, um dort die Besucher des Murray Cups zu können. Überall verstreut auf dieser Ozeanwelt findet man heute Luxushochhäuser und Mega-Resorts. Um die kostbaren Unterwasserriffe des Planeten zu bewahren, wurde nur eine Landezone für Raumschiffe, in der Küstenstadt Aydo, gebaut. Aufgrund des Terraformings gibt es heute keine einheimischen Meeresbewohner mehr und Versuche, Meereslebewesen von der Erde und Kampos hier heimisch zu machen, sind kläglich gescheitert.

Ellis IV, oder Kampos, war die erste Welt dieses Systems, die besiedelt wurde, und ist bis zum heutigen Tag der bevölkerungsreichste Planet. Auch ist er der einzige Planet im Ellis-System dessen Wirtschaft nicht vom Rennsport angetrieben wird. Kampos ist eine Ozeanwelt mit hoher Schwerkraft und Heimat aller nur erdenklicher Arten von Meeresbewohnern, deren Fleisch in benachbarte Systeme exportiert wird. Ein besonders großes Exemplar dieser Meerestiere wurde zum Namensgeber dieser Welt. Die hohe Schwerkraft des Planeten hat ebenfalls die Entwicklung einer Art namens "Flatcat" begünstigt, die zum Ursprung ei-

ner kurzlebigen Modeerscheinung in den inneren Welten der UEE wurde. Kampos wird von den Einheimischen oftmals auch "Seahorse" (Seepferdchen) genannt, um der Entdeckung einiger Seemonster Rechnung zu tragen, die Fischern in die Netze gegangen sind.

Ellis V, der dritte bewohnte Planet des Systems, genannt Noble, ist eine mittelgroße, hauptsächlich bewaldete Welt. Der Planet ist weitestgehend unscheinbar, da es die Konzerne zur Auflage gemacht haben, den größten Teil der Oberfläche unberührt zu lassen. Ein einzelner Raumhafen nahe der Südpolregion erlaubt es Besuchern, eine herrliche Landschaft zu erkunden, die an eine vergangene, noch unverbaute Erde erinnert. Insbesondere in der Nacht trägt der Schein Nobles zweier Monde zu einer besonders reizvollen Landschaft bei. Es gibt jedoch die beständige Befürchtung, dass die Ausbreitung der menschlichen Zivilisation eines Tages auch diese Welt erreichen wird, um die stetig steigende Anzahl von Rennsportfans verkraften zu können, die täglich in das Ellis-System strömen.

## Unerschlossene Welten

Ellis VI befindet sich knapp außerhalb der bewohnbaren Zone und ist eine felsige terrestrische Welt, die momentan von der UEE für die Erforschung der Grenzen menschlicher Habitation genutzt wird. Die Hoffnung dabei ist, die Techniken des Terraformings so weiterzuentwickeln, dass von ihrer Sonne zunehmend entferntere Planeten vom Menschen erfolgreich besiedelt werden können. Eine kleine Forschungsstation befindet sich zu diesem Zweck in geostationärem Orbit und die Forscher dieser Station sind immer begierig darauf, Luxusgüter zu erwerben, um sich die Zeit in ihrer Abgeschiedenheit zu vertreiben. Ellis VII und Ellis VIII sind gleichermaßen unbewohnbar. Ellis VII verfügt über eine hoch ätzende Atmosphäre, die zu nahe kommende Schiffe beschädigen kann. Ellis VIII ist der kleinste Planet des Systems, ein uninteressanter Fels mit begrenzter Atmosphäre.

## Gasriesen

Man kann zwei Gasriesen im Ellis-System finden: Ellis IX, auch Walleye genannt, und Ellis X.

Walleye ist der größere der beiden und wurde vollständig als kommerzielle Betankungsstation erschlossen. Während Walleye wohl am besten als Boxenstopp für Rennfahrer bekannt ist, wird man hier jedoch die meiste Zeit eindrucksvolle Schlangen von Frachtern und Kriegsschiffen zu sehen bekommen, die darauf warten, aufgetankt zu werden. Langstreckentransporter beginnen hier häufig ihre Erde-Pinecone-Handelsroute und so sind an diesem Ort eine Vielzahl von Raststätten entstanden. Ellis X, bekannt als Bombera, ist ein kleinerer Gasriese mit einer äußerst aufgewühlten Atmosphäre. Das Auftanken kann dort extrem gefährlich sein und daher wird Piloten geraten, einen solchen Versuch tunlichst zu vermeiden. Auf der anderen Seite bietet Ellis X natürlich die Möglichkeit, Walleyes Wartezeit zu vermeiden und sein Schiff kostenlos mit Treibstoff zu versorgen.

## Äußere Planeten

Der elfte Planet im Ellis-System erlangte kürzlich Berühmtheit, nachdem sein eigener Mond mit ihm kollidierte. Astrophysiker hatten den Untergang dieser unbewohnbaren Welt schon vor langer Zeit vorausgesagt. Aus dem Einschlag des Mondes resultierte ein extrem dichtes Trümmerfeld, das Piloten unter allen Umständen meiden sollten.

Am Rand gelegene Regionen sind indes eine angemessene Quelle für den Abbau von Mineralien. Ellis XII, genannt Judecca, ist eine kleine gefrorene Kugel, die nie kommerziell erschlossen wurde. Abgesehen von gelegentlichen Expeditionen, die dem Eisabbau dienen, gibt es dort keine Aktivitäten. Der äußerste Planet des Systems, Ellis XIII, ist ortsbekannt als Pinecone (Pinienzapfen) wegen seiner sonderbar zerklüfteten und felsigen Oberfläche. Pinecone ist reich an schweren Elementen und ist ein beliebtes Reiseziel für Bergbauarbeiter, die sich auf entlegene Rohstoffe spezialisiert haben und von denen viele die hier abgebauten Erze bis zur weit entfernten Erde transportieren, um sie dort zu verkaufen.

# Erde

Die Erde: Wiege und Geburtsstätte der Menschheit, das Herz des Reiches – aber ein schwieriger Ort, um Profit zu machen. Es ist kein Geheimnis, dass die Erde noch in alten Mustern gefangen ist, in denen zum Beispiel von der Erde abstammende Menschen gegenüber anderen bevorzugt werden. So unterstützt etwa die Steuerpolitik Unternehmen, die auf der Erde ansässig sind, während auf anderen Welten beheimatete Unternehmen, wie etwa auf Terra, von ihr stark benachteiligt werden. Selbst im Senat wird überproportional zu Gunsten der Bevölkerung der Erde entschieden. Einfach ausgedrückt: Die Erde ist Hauptsitz und Namensgeber der UEE und es ist Sitz des Machtgefüges, das sowohl aufstrebende Systeme wie Terra als auch weit entfernte Kolonien, die kaum Einfluss auf die heimische Wirtschaft haben, verwaltet. Der Imperator und der Senat der UEE sorgen dafür, dass die Erde Standards für alle Geschehnisse im Reich setzt, wie die Regulierung von Wirtschaftsmodellen, gesellschaftliche Trends, bis hin zur Planung von Militäroperationen. Während andere strategisch einflussreiche Sternensysteme wie Terra versuchen, ihren Einfluss im Imperium zu erhöhen, bleibt die Erde dennoch das anerkannte Zentrum des Universums.

Tausende Jahre der menschlichen Zivilisation haben die natürlichen Rohstoffe der Erde langsam aufgebraucht und nun importiert das System Billionen von Tonnen von Nahrung, Rohmetallen, Handwerksgütern und alles nur Denkbare. Wenn es nicht die sogenannten „Ausgleichszölle“ geben würde, welche die Preise regulieren, wäre der Importzustand der Erde eine lukrative Situation für Händler und Reedereien.

Der momentane Gewinn für eine Handelslieferung zur Erde beträgt kaum mehr als 5 %. Und in dieser Rechnung sind noch nicht einmal die exorbitanten Andock- und Tankgebühren mit einberechnet, die Schiffe mit systemfremden Registriernummern zu bezahlen haben.

Die Erde ist ein besonders sicherer Ort. Das Militär der UEE, die Advocacy (ein systemübergreifendes Organ der Verbrechensbekämpfung) und verschiedenste Polizeistreitkräfte patrouillieren das System unablässig und sind bekannt für ihre Kompromisslosigkeit, wenn es um die Ergreifung und Bestrafung von Übeltätern geht. Es gibt keinen schnelleren Weg, ein extrem hohes Kopfgeld auf seine Person zu bekommen, als sich in der Nähe der Erde bei einer Straftat, selbst bei geringen Gesetzesverstößen, erwischen zu lassen. Die Militärwerften in der erdnahen Umlaufbahn sind Heimathafen von nicht weniger als fünf Trägern der Bengal-Klasse, wobei mindestens einer von ihnen zu jeder Zeit im Trockendock verweilt.

Der Planet selbst ist übersät mit Raumhäfen, Folge einer natürlichen Entwicklung, resultierend aus fast einem Jahrtausend menschlicher Raumfahrtgeschichte. Drei von ihnen haben es als Zentren des Import- und Exportverkehrs auf den Thron der meist besuchten Raumhäfen geschafft: New York in Nord Amerika, Moskau in Europa und Shanghai in Asien.

## New York

New York ist das kulturelle Zentrum der UEE. Es setzt in vielen Bereichen Trends, die das gesamte Universum beeinflussen. So ist New York etwa für seine Architektur berühmt, die sowohl den „Alten Stil“ als auch die „Hochmoderne“ miteinander vermischt. Die meisten Besucher nehmen direkt Kenntnis von den historischen Sehenswürdigkeiten, die von einer dicken, durchsichtigen Kuppel geschützt sind, sodass Orte wie das Empire State Building oder der Central Park weiterhin inmitten einer modernen Landschaft riesiger Supertower existieren können.

Der Verkauf von Massenprodukten ist aufgrund strenger Auflagen schier unmöglich geworden. Nirgends wird Sicherheit so hochgeschrieben wie in dieser Stadt. Und jedem, selbst dem verzweifeltesten Händler, wird geraten, keinen Ärger zu machen. Auch auf dem Schwarzmarkt sind so gut wie keine Waren zu bekommen. Das Risiko, an einem so gut überwachten Ort entdeckt zu werden, ist einfach zu groß.

Die New Yorker – sogar jene, die nie den Planeten verlassen haben – behaupten von sich selbst, die weltoffensten Bürger der Galaxis zu sein.

Es gibt in New York einen sehr aktiven Markt für kulturelle Schmuckstücke von weit entfernten Welten. Auch können Galerien besucht werden, die gerne alles zur Schau stellen, von hadesianischen Eisschuhen bis hin zu beschädigten Xi'an-Motorspulen – ein anschauliches Beispiel dafür, dass, was für manche Menschen nur Müll ist, für andere wertvolle Kunst darstellt.

New York ist ebenfalls der Wohnsitz des RSI-Hauptquartier-komplexes, ausgestattet mit Ausstellungsräumen und einem Museum. Viele Besucher zollen bei der Ankunft im Raumhafen feierlich ihren Respekt, da RSI die interplanetare Raumfahrt im großen Stil erst möglich gemacht hat.

Als größter Handelsknotenpunkt in unserem Universum hat New York seine wohl wichtigste Bedeutung. Denn auch wenn die Erde selbst nur noch wenige wertvolle Rohstoffe exportiert, muss doch nahezu alles auf dem Weg in die Gebiete der UEE ihren bedeutendsten Handelshafen passieren. Wenn sie also auf der Suche nach einem besonders seltenen Upgrade oder einer anderen wertvollen Ware sind, dann ist das Einkaufsviertel im New Yorker Weltraumhafen der Ort, an dem sie fündig werden sollten.

## Moskau

Moskau zählt zu den Arbeiterstädten und differenziert sich damit deutlich von der modernen New Yorker Atmosphäre. Auch der wohl wichtigste Umschlagplatz für Industriegüter liegt inmitten dieser Stadt. In den riesigen Industrieanlagen, die sich entlang des Urals befinden, werden insbesondere Sprungantriebe und Schubdüsen produziert. Die Waren kommen mithilfe eines High-Speed-Zugsystems in die Stadt und werden von dort in die gesamte Galaxis weitertransportiert. Auch Arbeit ist in den Moskauer Werften immer zu finden. Ungeachtet dessen ist Moskau nicht bekannt als eine Stadt, die Waren herstellt, und es gibt es an diesem Ort nur eine geringe Nachfrage nach Rohstoffen.

Eher neigt die Stadt zu opulenten Luxusgütern. Händler sind gut beraten, High-End-Elektronik, Kunstwerke und teure Lebensmittel nach Moskau zu liefern, bevor sie versuchen, mit Waffen oder Metallen Profit zu erwirtschaften.

## Shanghai

Der wohl größte Raumhafen Asiens liegt in Shanghai. Die Stadt selbst fügt sich die umgebende Landschaft mehr ein als es die Städte Moskau oder New York tun. Und selbst wenn Shanghai eine der pulsierendsten Städte der Welt ist, so besteht hier dennoch die Chance, natürliches Wasser und Pflanzen zu entdecken. Ein riesiges Schienen- und Transitliniennetz führt zur nahegelegenen Küste des Ostchinesischen Meeres. Hier besteht für die größeren Raumfahrzeuge die Möglichkeit, im Wasser anzudocken.

Die Aegis-Fabrik in China produziert Idris-Fregatten und testet sie direkt vor Ort. Shanghai hat einen hohen Bedarf an Rohstoffen, insbesondere jenen, die aus weit entfernten Sternensystemen stammen. Je weniger wahrscheinlich ein Material auf der Erde zu finden ist, desto wertvoller wird es auf dem Rohstoffmarkt in Shanghai; man denke beispielsweise an Vanduul-kan-Erze, Thermacrete, Isometalle oder Ähnliches. Im Gegensatz zu Moskau und New York gibt es in dieser Stadt einen lebendigen Schwarzmarkt: Sollten Sie auf der Suche nach illegalen Cyborg-Upgrades sein, versuchen Sie es zunächst in Shanghai.

# Ferron

Wie der anerkannte Historiker Ariel Rutte einst schrieb: „Wenn das Sol-System das Herz des Imperiums ist und Terra sein Kopf, dann ist Ferron das Blut, das durch seine Adern fließt.“ Als das System im Jahr 2460 entdeckt wurde, hätten nur wenige voraussehen können, wie sehr Ferron die Wirtschaft und die Expansion des wachsenden menschlichen Imperiums für Jahrzehnte antreiben oder wie tief schlussendlich sein Fall sein würde.

Ferron wurde durch Pali Laumat entdeckt, einem Gründungsmitglied der Sol Astroexploration Society. Zusammengesetzt aus extrem wohlhabenden Abenteurern, die entschlossen waren, nach neuen Sternensystemen zu suchen, kann das S.A.S. mit vielen Sprungpunktentdeckungen dieser Zeit in Verbindung gebracht werden. Laumet hatte die Weite des Croshaw-Systems bereits seit mehreren Monaten erkundet und war angesichts zur Neige gehender Vorräte und einer ungeduldigen Besatzung nur Tage davon entfernt, nach Sol zurückkehren zu müssen, als sein Maschinist, Darcy Ferron, bemerkte, dass ihre Berechnungen, wie viel Treibstoff sie für ihren Quantenantrieb noch zur Verfügung hatten, fehlerhaft waren. Laumet, der die Werte noch einmal überprüfte, kam zu dem Schluss, dass der erhöhte Verbrauch mit der Anziehung eines unentdeckten Sprungpunktes zu tun haben musste.

Zwei Tage später sollte die Besatzung zu den ersten Menschen werden, die in das System sprangen, das Laumet in seiner gütigen Art nach dem aufmerksamen Darcy benannte. Nach seiner Rückkehr vermachte er die Koordinaten des Systems der Menschheit, ganz in der philanthropischen Tradition der S.A.S.

Nachdem erste Untersuchungen der Regierung abgeschlossen waren, wurde das System zum idealen Kandidaten für die Besiedlung erklärt und für die Öffentlichkeit freigegeben. Unternehmen und Privatleute strömten in das System, darauf bedacht, sich ein Stück vom Kuchen zu sichern. Der darauffolgende Kampf um Land und Abbaurechte wurde so unbändig, dass die UNE intervenierte und eine Lotterie ins Leben rief, um die Streitigkeiten zu schlichten. Nachdem die erste Ziehung stattgefunden hatte, wurden Unmengen an Fehlern und Schlupflöchern entdeckt, die einigen Parteien und Unternehmen unfaire Vorteile gewährt hatten, und es dauerte Jahre, bis alles geklärt war. Der gescheiterte Schlichtungsversuch der Regierung zeigte sowohl die Inkompetenz als auch die Ineffektivität der UNE auf, die mit der raschen Expansion der Menschheit überfordert war. Einige Historiker glauben, dass das bürokratische Versagen während der Ferron-Lotterie den Ruf nach Reformen befeuerte und schließlich zur Auflösung der UNE und der Gründung der UPE im Jahre 2523 führte.

Trotz seines problematischen Beginns war Ferron aufgrund seines Reichtums an natürlichen Ressourcen schnell auf dem Weg zum Wohlstand. Binnen kürzester Zeit war das System ein geschäftiges Zentrum für den Bergbau und den Handel und war ab dem Jahr 2529 im Senat der UPE vertreten. Es folgten Jahrhunderte des Erfolges, da das System jene Materialien bereitstellte, die für die Eroberung der Sterne benötigt wurden.

In seiner Blütezeit war Ferrons Bevölkerung so weit angewachsen, dass diese selbst Sol Konkurrenz machte und Ferron zum politischen Rivalen der Erde aufsteigen ließ. Doch unglücklicherweise sollte der Erfolg des Systems nicht andauern.

Die erste Schicksalswende ereignete sich im Jahr 2791, als Messer XI. dem System fälschlicherweise vorwarf, eine Heimat für Dissidenten zu sein. Aus Angst vor dem Imperator flohen zahlreiche wohlhabende Bürger und Messer-Loyalisten aus dem System und nahmen dabei große Mengen Geldmittel und Einfluss mit. Als der militärische Schlag schließlich erfolgte, konnte die Anwendung von Gewalt nur durch den legendären Mut des 78. Geschwaders und ihres heldenhaften Widerwillens, Zivilisten zu töten, abgewendet werden. Doch der wirtschaftliche und politische Schaden war bereits entstanden.

Der nächste Schlag sollte im Jahr 2832 erfolgen, als Shubin Interstellar zum ersten Mal überhaupt in diesem System Verluste ankündigte. Das Bergbaukonglomerat führte die Erschöpfung von bedeutenden Minen

als die Ursache an und fügte hinzu, dass weitere Schließungen bevorstünden. Diese Ankündigung sollte sich als Ferrons Totenglocke herausstellen. Jahre des aggressiven Bergbaus hatten ihre Spuren im System hinterlassen und die Mineralvorkommen fast erschöpft. So schnell sein Aufstieg auch war, Ferrons Fall sollte sogar noch schneller sein. Innerhalb eines einzigen Jahrzehnts hatte sich die Bevölkerungszahl des Systems um beinahe die Hälfte verringert und die wirtschaftliche Gesundheit sank sogar noch tiefer. Heute ist es nur noch ein Schatten seines ehemaligen Glanzes – die Überreste eines einst lebendigen Systems, das sich selbst für das Wohl des Imperiums ausgeblutet hat.

Während Ferron für den zwanglosen Reisenden alles andere als ein ideales Ziel darstellt, hat das System doch seinen Anteil an Besuchern angelockt, die von seiner historischen Signifikanz angezogen werden, wie auch abenteuerlustige Schürfer, die hoffen, Reste wertvoller Erze zu finden, die möglicherweise übersehen worden waren.

## Ferron I

Dieser Zwergplanet ist dem Stern des Systems am nächsten. Unbewohnbar und ohne Ressourcen beachtet ihn nur die wissenschaftliche Gemeinschaft aufgrund seiner bisher unerklärt variablen Magnetosphäre.

## Ferron II

In jedem anderen System würde dieser kernlose Planet nur eine weitere tote Welt sein, doch im Ferron-System war er eine Enttäuschung. Ferron II fehlten sowohl leicht erschließbare Mineralien als auch die richtigen Bedingungen für das Terraforming, was ihn in den Schatten seines ressourcenreichen Nachbars, Ferron III, stellte. Harte Zeiten haben die Menschen des Systems jedoch dazu gezwungen, sich den Planeten noch einmal anzusehen. Viele haben die Hoffnung, dass neue Bergbautechnologien irgendwann dazu führen könnten, dass man aus dem Planeten schließlich doch noch einen Profit schlagen könnte.

## Ferron III (Asura)

Einst als das Kronjuwel des Systems angesehen hatten die gewaltigen Reserven wertvoller Erze und Mineralien, die während des Terraforming-Prozesses entdeckt wurden, Asura zu einem wirtschaftlichen und politischen Schwergewicht gemacht. Während dieses ausgedehnten wirtschaftlichen Aufschwungs wurde nur wenig darüber nachgedacht, was aus der Welt werden würde, wenn die Minen einmal nichts mehr hergäben und man bis dahin nur eine minimale, sekundäre Industrie aufgebaut hätte. Asura war durch und durch ein Planet des Bergbaus und für nahezu vierhundert Jahre wurde jedes bisschen der planetaren Ressourcen ausgegraben, gesammelt, veredelt und versandt, bis nichts mehr da war.

Mit den nun erschöpften Vorkommen war der Planet nur noch ein Schatten seiner einstigen Herrlichkeit und die Menschen rutschten in die Armut ab. Nirgendwo manifestiert sich dieser Umstand deutlicher als in der sich rapide verschlechternden und bröckelnden Infrastruktur der einst großen Stadt Tram.

Da die größten Landflächen Asuras für den Bergbau reserviert waren, wurde der beeindruckende industrielle Ballungsraum namens Tram zum finanziellen und kulturellen Zentrum des Planeten. Große Fabriken, Raffinerien und Wohnbezirke wurden von wunderschönen öffentlichen Parks unterbrochen.

Die visuelle Harmonie zwischen Natur und Industrie inspirierte den aus dem 27. Jahrhundert stammenden Dichter Lelani Toan dazu, Tram mit folgenden Worten zu beschreiben: „Balance und Schönheit, beides erschaffen durch das Gewerbe des Menschen, das diesen schnöden Fels emporhob, der in seinem Inneren eine Fülle von Bausteinen beherbergt, welche man für den Bau einer Traumstadt benötigt.“

Heute ist das Leben in Tram deutlich schwerer. Die Stadt ist weitgehend verschlossen und verlassen und der Himmel über ihr ist aufgrund der Gifte, die durch die Industrie sorglos in die Atmosphäre gepumpt wurden, fast durchgehend grau. Es besteht eine ständige Nachfrage nach Wasser, da die meisten natürlichen Vorkommen gleichermaßen kontaminiert sind. Was die Bevölkerung angeht, die an diesem Ort verbleibt: Während sich einige Zivilisten noch immer mühselig mit Reparatur- und Auftankstationen ein Auskommen verdienen, haben kriminelle Unternehmungen längst legitime Geschäfte als wichtigsten Wirtschaftsfaktor ersetzt.

Besucher sollten vorsichtig sein, wenn sie sich in der Stadt bewegen,

da der anhaltende Streik der Polizei die Chance, angepöbelt zu werden, deutlich erhöht hat, insbesondere in den Parks der Stadt, welche nun eine Brutstätte illegaler Aktivitäten sind. Jene, die nach guten Preisen Ausschau halten, sollten einen der Märkte für Bergbaubedarf aufsuchen, wo die Ausrüstung Staub ansetzt. Denken Sie daran, einen vertrauten Freund, einen Mitarbeiter oder einen angeheuerten Leibwächter mitzunehmen. Kriminelle sind dafür bekannt, es auf Besucher abzusehen, die in lokalen Geschäften erhebliche Einkäufe tätigen.

## Ferron IV

Die wogende Oberfläche von Ferron IV ergibt einen wunderschönen Anblick, den Piloten gerne aus sicherer Entfernung genießen. Die dicke Schicht des Gasriesen aus metallischem Wasserstoff fungiert wie ein gigantischer elektrischer Leiter, was für die sensible Bordelektronik von Schiffen äußerst problematisch sein kann. Piratenbanden sind dafür bekannt, an den Rändern des elektrischen Feldes zu warten, um sich auf Schiffe zu stürzen, deren Systeme versagen.

## Reisewarnung

Das Fehlen von Trinkwasser auf Asura hat zu bösartigen Auseinandersetzungen zwischen den Siedlungen am Rande von Tram geführt. Daher wird allen Besuchern dringend angeraten, im Zentrum von Tram zu bleiben und Reisen an den Stadtrand ohne lokale Führer zu vermeiden.

## Stimmen im Wind

„Wie kann man von uns erwarten, dass wir die Menschen von Tram beschützen, wenn es die verdammten Menschen von Tram sind, die uns umbringen?“

- Clair Slovonik, ehemaliger Polizeihauptmann auf dem Gouverneursratstreffen vom 22.05.2936

„Um Ferron zu seiner einstigen Größe zurückzubringen, müssen wir versuchen, sein wertvollstes Gut wiederzubeleben: den Geschäftssinn seiner Bürger.“

- Paul Dibly, ehemaliger Gouverneur von Tram, aus seiner Rede zur Wiederwahl vom 17.09.2912

# Garron

Es gibt nur wenige Systeme im Imperium, die so viele Emotionen hervorrufen wie Garron. Selbst nach 200 Jahren sind die Auswirkungen der Ereignisse auf Garron II kaum aus dem öffentlichen Bewusstsein verschwunden. Für viele bleibt das System ein Mahnmal vor den Schrecken, die durch ungebremste menschliche Gier auf das Universum entfesselt werden können. Für andere ist es der Katalysator, der die Menschheit dazu beflügelte, sich endlich zu erheben und von den Fesseln der Unterdrückung zu befreien.

Das von imperialen Aufklärern in 2784 entdeckte System war von Anfang an bedeutend. Während sie ihre erste Einschätzung des Systems vornahmen, konzentrierten sich Wissenschaftler und Forscher auf den einzigen Planeten, der im schmalen Grünen Band des Zergsterns des Typs G gelegen ist. Sie waren begeistert, auf Garron II Leben vorzufinden. Bemerkenswerterweise, trotz all der Systeme, welche die Menschheit bis zu diesen Zeitpunkt entdeckt hatte, waren Entdecker noch nie zuvor über eine nicht den Weltraum bereisende Spezies gestolpert, nur über Ruinen von lange vergangenen Zivilisationen sowie „Tiere“. Die Regierung war also noch nie damit konfrontiert worden, wie man mit einer aufkeimenden intelligenten Zivilisation umgehen sollte.

Imperator Linton Messer XI stellte Videoaufnahmen der Außerirdischen im gesamten Imperium zur Schau und prahlte damit, wie die Menschheit diese Spezies von ihren primitiven Anfängen zu einer hochentwickelten Zivilisation erheben würde. „Wir werden Götter sein“ war der Eckpfeiler seiner Ansprache an die Öffentlichkeit im Jahr 2785. Ein Team der klügsten wissenschaftlichen Köpfe wurde unter der Führung des renommierten Anthropologen und Linguisten Dr. Michael Shiherlis zusammengestellt und einer orbitalen Plattform über Garron II zugeteilt.

Ihre Mission war es nicht nur, die Spezies auf dem Planeten zu studieren, sondern darüber hinaus eine Methode zu entwickeln, um mit dieser Kontakt aufzunehmen und sie letztendlich zu erheben.

Über die nächsten fünf Jahre arbeiteten Shiherlis und sein Team unermüdlich an der Observation der Kreaturen und der Entschlüsselung ihrer Sprache, während sie ihre Anwesenheit vor der ahnungslosen Kultur geheim hielten. Ihren Imperator langweilte aber bald die Aussicht auf eine Erhebung der Bewohner von Garron II, insbesondere als ihm die Ersteinschätzung des Planeten präsentiert wurde, welche Garron IIs beträchtlichen natürlichen Ressourcen auflistete. Die Aussicht auf eine Assimilation der Spezies wurde nun von der Möglichkeit eines enormen finanziellen Gewinns überschattet.

Der Imperator nahm sofort Kontakt zu Terraforming-Unternehmen und Bergbaukonzernen auf, um potentielle Gebote für die Erschließung des Planeten auszuloten. Planetare Geoingenieure zogen in die Beobachtungsstation, um eine gründlichere Begutachtung des Planeten vorzunehmen. Shiherlis begriff schnell, was geschah, und flehte Messer an, seine Haltung zu überdenken.

Er erhielt seine Antwort, als Ellis Netemi, Linton Messers Cousin und Chefberater, die planetare Quarantäne brach, um persönlich eine Tour auf die Oberfläche des Planeten zu führen. Dort, direkt unter den Augen der außerirdischen Spezies, präsentierte er Unternehmensvertretern die Landschaft, in der Hoffnung, einen Bieterkrieg auszulösen. Shiherlis – erschrocken eine Quasi-Invasion in den Lebensraum dieser unschuldigen Spezies miterleben zu müssen – entschied sich, Stellung zu beziehen und die Öffentlichkeit wissen zu lassen, was Messer im Schilde führte. Unglücklicherweise wurde Shiherlis von einem engen Vertrauten verraten, der befürchtete, das gesamte Team würde die Rache des Imperators zu spüren bekommen. Michael Shiherlis wurde zu einem „Feind des Imperiums“ erklärt und unverzüglich ohne Gerichtsverhandlung im Gefängnis Orville auf Charron III inhaftiert.

Da Shiherlis nun aus dem Weg und der Rest des Wissenschaftsteams ausreichend verängstig war, veräußerte Netemi die Bergbaurechte an den höchsten Bieter und das Terraforming-Gerät wurde in Stellung gebracht, um die Atmosphäre umzuwandeln. Ob der Imperator seine Prahlgerei an die Öffentlichkeit über die Erhebung der Bewohner von Garron II vergessen hatte oder die Bevölkerung für so dermaßen unterworfen hielt, dass er glaubte, seine Kehrtwende würde unbemerkt bleiben, wird

unter Historikern noch immer diskutiert. Doch durch all die Videos, mit denen er die Kreaturen auf Garron II zur Schau gestellt hatte, setzte sich die primitive Zivilisation im Bewusstsein der Bevölkerung fest. Sobald die Untergrundbewegung namens „Tide“ (Flut) Aufzeichnungen der Verwüstung veröffentlichte, die vom Terraforming des bewohnten Planeten verursacht worden war, erinnerte sich die Öffentlichkeit sehr wohl. Was folgte, hatte niemand vorhersehen können.

In der Folgezeit der Revolution sah sich die Menschheit einer Unzahl an Ungewissheiten gegenüber. Die frisch installierte Imperatorin Erin Toi war mit der Einführung von Gesetzen beschäftigt, die zukünftige Despoten davon abhalten sollten, die Macht an sich zu reißen, während sie gleichzeitig die verbliebenen Messer-loyalen Kräfte aufzuspüren versuchte. Doch die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit war ganz beim Verlust der Lebewesen auf Garron II.

Der Senat erließ den Fair Chance Act und stellte das kürzlich entdeckte Osiris-System unverzüglich unter dessen Schutz, doch es gab erheblich mehr Diskussion darüber, was mit Garron II geschehen solle. Der Senat entschloss sich, ein Team zusammenzustellen, mit dem Auftrag, Garron in seinen Ursprungszustand zurückzuversetzen. Sie konsultierten die Erst-einschätzung des Planeten und konnten sogar einige der ursprünglichen Mitglieder von Shiherlis' Team davon überzeugen, zu helfen. Die Regierung versuchte sogar Dr. Shiherlis zum Projekt zurückzuholen, nachdem sie ihn und tausende weitere politische Häftlinge aus den Gefängnissen auf Garron III befreit hatte. Doch der Doktor lehnte ab. Jahre der Misshandlung während seiner Inhaftierung hinderten ihn an einer Rückkehr zum Projekt.

Im Laufe der Jahre boten fortschrittliche Forschungsunternehmen wie Rayari Inc. ihre hochentwickelten Technologien an, um beim Wiederaufbau von Garron II und seiner Biosphäre zu helfen. Imperatorin Toi stellte Garron II schließlich unter den Schirm des Fair Chance Acts und garantierte damit von diesem Moment an seinen Schutz.

Die Auswirkungen der Maßnahmen, die in diesem System ergriffen wurden, hallten noch für Jahrzehnte wieder. Es war dieser Vorfall, den Imperator Salehi fast einhundert Jahre später als die Inspiration für das Synthword-Projekt angeben würde. Bis zu diesem Tag verbleibt Garron eine Drehscheibe für die wissenschaftliche Gemeinschaft. Obwohl das System keine besiedelten Planeten besitzt, erfährt es ein gesundes Maß an Verkehr und Handel durch seine Verbindungen nach Idris

und Banshee. Überraschenderweise generiert Garron den größten Teil seiner Einnahmen dank des Sprungpunktes nach Bacchus. Das System sieht jedes Jahr Millionen von Reisenden, die begierig sind, das Banu-System zu besuchen. Und umgekehrt fungiert es als eine der wichtigsten Transitverbindungen für Banu in die UEE.

## Garron I

In unmittelbarer Nähe zum Stern des Systems entstanden hat sich die Oberfläche von Garron I in ein Meer aus Lava verwandelt.

## Garron II

Dieser felsige Planet war Heimat einer erstaunlich facettenreichen Biosphäre mit einer ebenso so großen Vielfalt an Lebensformen, bis die Messers die einheimischen Lebewesen praktisch ausrotteten, indem sie die Atmosphäre umwandelten.

Seitdem haben Terraforming-Unternehmen und Wissenschaftler daran gearbeitet, dem Planeten in sein einstiges Selbst zurückzuverwandeln. Obwohl sie nicht in der Lage waren, auch nur eine der Kreaturen wieder zum Leben zu erwecken, haben sie große Fortschritte dabei gemacht, die Flora neu aufleben zu lassen – größtenteils dank der hunderten von detaillierten Scans, die von Shiherlis und seinem Team angefertigt wurden waren. Obwohl der Planet keine Bewohner besitzt, wurde er unter den Schutz des Fair Chance Acts gestellt.

## OB Heller

Dies ist der ursprüngliche Beobachtungsposten, der für Dr. Shiherlis und sein Team gebaut worden war, um einen Weg zu finden, die Bewohner von Garron II zu erheben. Die Station fungiert seither als Operationszentrale für Wissenschaftsteams, die versuchen, Garron IIs ursprüngliche Atmosphäre wiederherzustellen, sowie als Museum der Geschichte des Terraformings und des Fair Chance Acts.

## Garron III

Garron III ist eine große Supererde, die an der inneren Kante der Frostgrenze des Systems entstand. Nach erschöpfenden Untersuchungen wurde der Planet als leblos klassifiziert und für den Bergbau freigegeben, um dabei zu helfen, die Restauration von Garron II zu finanzieren.

## Garron IV

Als entferntester Planet hat diese große, felsige Welt ihre Umlaufbahn am äußersten Rand des Systems. Die UEE errichtete auf der Oberfläche ein Denkmal mit dem Titel „The Sentinel“ (Der Wächter), als ein Symbol ihres Bekenntnisses, sich entwickelnde Spezies in diesem und anderen Systemen zu schützen.

## Reisewarnung

Besucher von Garron sollten gewahr sein, dass im gesamten System zusätzliche Umweltschutzstandards gelten, um eine weitere Kontamination von Garron II zu verhindern. Es werden hohe Geldbußen für das achtlose Wegwerfen von Müll verhängt und von allen Schiffen wird erwartet, ihren Abfall ordnungsgemäß bei ausgewiesenen Abgabestationen zu entsorgen.

## Stimmen im Wind

„Ich glaube, meine zweite Sommerresidenz könnte genau dort hinpassen...“

– Ellis Netemi, Chefberater von Messer XI, mitgehört während einer Prospektion, 2791

„Menschen der Systeme. Dies ist die Flut. Reißt den Schleier von euren Augen und seht. Garron II war eine sich entwickelnde Welt mit einer enormen Vielfalt an Spezies. Wir sagen „war“, denn es gibt sie nicht mehr. Der Imperator und seine Unternehmenslakaien haben den Planeten terraformt und damit alles getötet, um ihre unersättliche Gier zu befriedigen. Reißt den Schleier von euren Augen und überzeugt euch selbst.“

– Tide (Flut), 12. April, 2792

# Gliese

Als geschäftiges Zentrum des Handels zwischen den Spezies mit mehreren Asteroidengürteln und sechs Planeten, die den blauweißen Stern in ihrer Mitte umkreisen, ist das ressourcenreiche Gliese-System seit über zwei Jahrhunderten ein beliebtes Ziel für menschliche Reisende. Obwohl die Menschheit heute im System gut etabliert ist und mehrere aufstrebende Siedlungen ihr Eigen nennt, benötigte es hunderte von Jahren des Verhandelns, bis es dazu kommen konnte. Denn obwohl die Banu sehr daran interessiert sind, mit anderen Spezies Handel zu treiben, sind ihre Handelsrouten ein sorgsam gehütetes Gut.

Nach dem ersten Kontakt im Jahr 2438 lernte die UNE schnell, wie komplex Verhandlungen mit den Banu sein konnten. Die Vereinbarung eines Handelsabkommens mit dem Protektorat war nicht genug – um Zugang zu individuellen Systemen zu erhalten, war es erforderlich, dass die Abgesandten separate Abkommen mit einer Vielfalt an planetaren Regierungsorganen bis hinunter zu Navigationssouli (Souli=Gilde) für den Erwerb von Kartenmaterial schlossen. Darüber hinaus gab es das Problem, dass sich Aufsichtsorgane auflösten, nur um von einer neuen Souli ersetzt zu werden, das die Verhandlungsrechte erstanden hatte, was den ganzen Prozess wieder von vorne beginnen ließ.

Selbst dann waren viele Systeme kaum dazu bereit, Menschen willkommen zu heißen, um die Konkurrenz zu begrenzen, den Fluss von Waren durch ihr System zu kontrollieren und extrem hohe Gebühren für den Zugang zu verlangen. Nach mehreren Jahrzehnten und aller Komplikationen zum Trotz wurden der UNE schließlich Besuchsrechte zu mehreren Systemen wie Bacchus, Geddon and Kins gewährt. Dieser Trend sollte sich jedoch nicht fortsetzen.

Durch die unglücklichen Umstände des Erstkontakte mit den Xi'an und der schrecklichen Gewalt des Ersten Tevarin-Krieges änderte sich die Haltung der Menschheit zu fremden Spezies. Während bereits existierender Handel mit den Banu toleriert wurde und man während ressourcenhungiger Kriegszeiten sogar darauf angewiesen war, verschwand die Bereitschaft der Regierung, Beziehungen zu anderen Spezies auszuweiten, mit dem Beginn des Messer-Regimes völlig. Es sollte bis zur schweren wirtschaftlichen Rezession des frühen 28. Jahrhunderts dauern, bis sich dieser neue Status Quo änderte.

Mit ungezügelten Militärausgaben auf einem Höchststand im Angesicht der ersten Übergriffe durch die Vanduul zusammen mit dem höchsten Steuersatz, den die UEE je gesehen hatte, war die Wirtschaft des Imperiums zur Jahrhundertwende stagniert. Nachdem Imperator Messer VIII zahlreiche andere Taktiken ausprobiert hatte, um Marktwachstum anzuregen, entschied er sich für einen neuen, drastischeren Ansatz. Seine Theorie war: Wenn es der UEE gelang, ihre Handelsmärkte auszuweiten, würde dies einen neuen Zustrom an Credits bedeuten, der als Resetknopf für mehrere wichtige Sektoren fungieren würde.

Zum ersten Mal seit zwei Jahrhunderten sandte die Menschheit eine Delegation aus, um Zugangsrechte zu einem neuen Banu-System, Gliese, zu verhandeln.

Gerüchten zufolge musste die UEE mehrere Unternehmen unter Druck setzen, den Banu wertvolle Blaupausen und Technologieschemata auszuhändigen, um den Deal über die Bühne zu bringen. Doch, wie viele Ökonomen glauben, verlängerte die Eröffnung von Handelsbeziehungen mit Gliese im Jahre 2712 am Ende das Leben des Messer-Regimes um weitere 80 Jahre. Als pulsierendes Handelszentrum mit einer großen Vielfalt an Ressourcen war Gliese ein Segen für die Industrie des Imperiums, da die Menschheit den regen Handel mit seinen wertvollen Rohmaterialien und Industrieerzeugnissen mit offenen Armen annahm. Allerdings besitzt Gliese ein weiteres Merkmal, das einige für seinen größten Anziehungspunkt halten – eine mysteriöse terraformte Welt.

## Gliese I & Gliese II

Die zwei innersten Planeten des Systems sind, verglichen mit dem Trubel, der auf den zentralen, weiter außen gelegenen Handelsrouten gefunden werden kann, verhältnismäßig ruhig. Dank seines überhitzten Eisenkerns

erfährt Gliese I regelmäßiger Besuch durch Menschen, die behaupten, die Umkreisung des Planeten könne Symptome lindern, die mit kybernetischen Prothesen zusammenhängen (eine Behauptung, die sofern noch nicht von der etablierten medizinischen Fachwelt unterstützt wird).

Gliese II ist bemerkenswert für seine rückläufige Rotation, was bedeutet, dass sich dieser Smogplanet in die entgegengesetzte Richtung seiner Geschwisterwelten dreht.

## Asteroidengürtel Gliese Alpha

Als „aktiver“ Bergbaugürtel in jeder Hinsicht ist diese Region berüchtigt für ihre häufigen Gewaltausbrüche, wenn rivalisierende Soulis Streitigkeiten um Ansprüche auf das wertvolle Erz austragen, das hier noch immer aus Asteroiden gewonnen wird. Obwohl die Banu üblicherweise friedfertige Verhandlungen bevorzugen, scheint der Ressourcenreichtum hier viele der Soulis dazu angetrieben zu haben, nach gewaltsamen Lösungen zu suchen.

## Gliese III

Anders als der nahegelegene Asteroidengürtel stellt Gliese III – eine terrestrische Welt ohne Atmosphäre – eine typischere Bergbauoperation der Banu dar. Seine diversen Gilden formen eine heterogene Landschaft bestehend aus Außenposten und Bergbaueinrichtungen, da die Kontrolle über die Gebiete regelmäßig von einer Souli zur anderen wechselt.

## Gliese IV (Nogo)

Als Menschen das erste Mal in Gliese ankamen, waren sie schockiert, einen vollständig terraformten Planeten ohne einen einzigen Banu-Bewohner vorzufinden. Mit üppigen Wäldern und grasbewachsenen Hügellandschaften schien Gliese reif für die Besiedlung und zu einem Zeitpunkt müssen die Banu genauso gedacht haben. Große Teile der Oberfläche des Planeten beherbergen zerfallende Ruinen von uralten, lange verlassenen Siedlungen. Wenn man die Banu fragt, warum der Planet unangetastet bleibt, antworten die meisten einfach nur, dass es ihnen nicht gestattet sei, ihn anzufliegen. Diese häufige Aussage hat dem Planeten unter Menschen, die das System besuchen, den Spitznamen „Nogo“ eingebracht. Aufgrund der einzigartigen Herangehensweise an

die Geschichte ist es den Banu nicht wichtig, warum die Welt unangestastet bleiben muss, sondern lediglich, dass es so sein soll.

Nachdem eine wissenschaftliche Analyse keinen offensichtlichen Grund offenbart hat, warum die Welt gefährlich sein könnte, haben sich mehrere menschliche Kolonien dazu entschlossen, die Welt zu beanspruchen und bauen sich (bis dato) mit großem Erfolg ein Leben auf. Sie betreiben sogar einen regen Handel mit der naheliegenden Lyris-Flottille, deren Bewohner einen unersättlichen Appetit auf Frischwaren besitzen, die auf dem Planeten angebaut werden. Mehrere renommierte Xeno-Archäologen haben sich der Erforschung der Banu-Ruinen dieser Welt verschrieben, um die Wahrheit über den Grund herauszufinden, warum die Banu dazu gezwungen waren, den Planeten aufzugeben.

Jedoch ist auf Nogo nicht alles so vollkommen idyllisch, wie Bilder der wunderschönen Landschaft glauben machen möchten. Mehrere Banditenbanden haben sich hier niedergelassen und erstarken Dank des Fehlens einer formalen Regierung und eines Militärs, insbesondere da Banu-Söldner nicht in die Atmosphäre abtauchen. Neue Informationen kamen jedoch ans Licht, welche jenen, die sich auf Gliese IV verstecken, einen Grund geben könnten, es sich anders zu überlegen. Dank des Historical Truth Acts (Gesetz für historische Wahrheit) hat eine jüngste Informationsfreigabe enthüllt, dass die UEE ein Geheimprogramm namens „Project Eclipse“ betrieb, um eine besonders gefährliche Gruppe Aufständischer auf dieser Welt mit Elite-Tarnbombern anzugreifen.

## Lyris-Flottille

Die Lyris-Flottille – das Herz des Handelsgewerbes im System – ist ein semipermanenter Liegeplatz zusammengesetzt aus mehreren Stationen und großen Schiffen, die ein enormes Handelszentrum bilden. Fast sämtliches Erz und andere Ressourcen, die in dem System abgebaut werden, durchlaufen Lyris auf ihrem Weg zu dutzenden von anderen Systemen. Aufgrund der vielen Besucher, die täglich bei der Flottille Halt machen, kann man in ihrer Vielzahl von Flügeln und Hallen ein unglaubliches Mischmasch an Lebensmitteln sowie Einkaufs- und Vergnügungsmöglichkeiten vorfinden. Aufgrund einer Altersbestimmung der ältesten Teile der Flottille wird gemutmaßt, dass die ersten Schiffe, die hier während der Räumung von Gliese IV zusammenkamen, sich schließlich zu der Struktur entwickelten, die wir heute sehen.

## Asteroidengürtel Gliese Beta

Da sich der Bergbau hier einfacher gestaltete als im Asteroidengürtel Alpha, zieht diese Gruppe von stark ausgebeuteten Asteroiden heute mehr Schrottsammler als Bergbauarbeiter an, die das Material von alten Außenposten und verlassenen Bergbaugerät zu bergen versuchen.

## Gliese V

Dicke Wolken aus dichtem Wasserdampf bedecken die Oberfläche dieses warmen Gasriesen, der von einer Vielzahl an Kondensatoren umkreist wird. Das menschliche Unternehmen Terragra nutzt Gliese V als eine Quelle für ihre Marke an Tafelwasser und behauptet, dass dessen Reinheit im gesamten Imperium seines Gleichen sucht.

### Asteroidencluster Gliese Gamma

Dieser abgelegene und verstreute Asteroidencluster ist für seine Gefährlichkeit berüchtigt und dank seiner Abgeschiedenheit und heimtückischen Gaseinschlüsse nur für erfahrene Bergbauarbeiter als Arbeitsort geeignet.

## Gliese VI

Dieser abgelegene, karge Protoplanet – der letzte Halt vor dem Verlassen des Systems – ist übersät mit Opfergaben, welche von neuen Handelssoulis mit der Bitte um Glück vor dem Antreten ihrer ersten Reise hinterlassen wurden.

## Reisewarnung

Viele Stände auf Lyris' Markt werden Besuchern als Teil des traditionellen Geschäftsabschlusses einen Drink aus ihrem „Slomaddon“ anbieten – einem großen, verzierten Braugefäß. Piloten, die sich einen Slomaddon genehmigt haben, wird geraten, vor dem Fliegen ein paar Stunden zu warten, da einige der Zutaten auf Menschen eine verzögerte berauschende Wirkung haben können, die nicht sofort erkennbar ist.

## Stimmen im Wind

„Der einzige Lichtblick in Samuel Messers furchtbar brutalen Amtszeit war die Eröffnung von Handelsbeziehungen mit Gliese und dass er für eine relativ kurze Zeit von 18 Jahren regierte.“

– Sydney Kamarck, A Cruel Farewell: A Survey of Imperators Before the Fall (Ein kritischer Abgesang: Ein Überblick über die Imperatoren vor dem Fall), 2877

„Wenn du dich jemals fragst, was mit den Shirts der Verlierer all der Sataball-Meisterschaften geschieht, dann warst du, mein Freund, nie-mals auf Lyris. Es ist, als ob die Banu dort alle in einem unglaublichen alternativen Universum leben, in dem die Jumpers '39 gewonnen haben.“

– Tobias Dapur, Dapur Tells Da Truth Comedy Special (Comedy-Special „Dapur sagt die Wahrheit“), 2942

# Goss

Das Goss-System ist der Inbegriff natürlicher Schönheit. Das an der Spitze des Olympus Pool genannten Emissionsnebels liegende Doppelsternensystem ist so atemberaubend anders als alles was es sonst im Weltall gibt, dass frühe Entdecker nicht glauben konnten, auf was sie da gestoßen waren. Riesige Bänder in türkisen, goldenen und tief orangenen Farben erstrecken sich unendlich in brillanten Mustern und sind aus jedem Blickwinkel des Systems zu bestaunen. Ein hartnäckiges, jedoch nicht nachweisbares Gerücht besagt, dass der Name des Goss-Systems aus der verblüfften Reaktion seines Entdeckers herrührt: "Gosh". Besuchern wird jedoch ans Herz gelegt, diese Anekdote nicht im Beisein von Einheimischen zu erzählen, da sie dies als die ultimative Beleidigung ihrer Heimat empfinden und es für sie Grund genug für einen Faustkampf ist.

Wie der Grand Canyon auf der Erde oder der Magnetic Ridge auf Terra existiert Goss in erster Linie als Ziel für Touristen und bietet jenen, die sich für die hiesigen Sehenswürdigkeiten nicht interessieren, nur wenig. Goss wurde ursprünglich von einer Vielzahl naturalistisch-religiöser Gruppen besiedelt, die vermutlich durch den Glauben motiviert wurden, dass die majestätischen Nebellandschaften des Systems es ihnen erlauben würden, besser mit ihren Göttern zu kommunizieren.

Heute ist die Bevölkerung darauf stolz, sich selbst versorgen und ihre eigenen Güter mit nur wenig Überschuss produzieren zu können. Das Endresultat ist, dass Goss kein gutes Pflaster für Händler von Massenware darstellt.

Für kleinere Händler sieht es allerdings schon anders aus. Neben handgemachten Waren, Bergen von allerlei Kleinigkeiten und seltenen Lebensformen, die auf den bewohnbaren Welten des Systems heimisch

sind, gibt es auf Goss eine Vielfalt von begehrten Gütern, die in geringen Mengen verfügbar sind. Für Piloten einer Aurora oder 300i, deren Schiffe nur einen kleinen Frachtraum besitzen, ist dies eine hervorragende Möglichkeit, während ihres Urlaubes auch ein wenig Geld zu verdienen. Piloten, die außerhalb des Gesetzes leben, können mit dem illegalen Handel der hier heimischen Tiere und Pflanzen einen ordentlichen Profit machen.

Auch das Militär der UEE nutzt Goss regelmäßig als Anlaufhafen, um den Truppen ihrer Grenzflotten Landgang zu gewähren. Zivilisten werden geraten, sich von Nachtklubs und anderen Hotspots auf Cassel fernzuhalten, wenn sich die Trägergruppe der UEE im Orbit befindet. Die Soldaten, die den Planeten besuchen, waren meist acht bis zwölf Monate ohne Pause im Weltraum und kommen auf diese Welt, um Spaß zu haben. Die lokalen Behörden sind an diese Besuche bereits gewöhnt und drücken üblicherweise ein Auge zu, wenn es nicht allzu heiß einhergeht. Es gibt ebenso ein großes Militärkrankenhaus auf Goss III, das von den Vanduul verletzte Soldaten aufnimmt.

## Goss I (unbenannt)

Der innerste Planet des Goss-Systems ist eine ergiebige Welt und darf als die Kornkammer des Systems betrachtet werden. Ihre mineralreichen Berge und endlosen Felder machen Goss I zum Produzenten von 98% der Ressourcen, die benötigt werden, um sowohl die Einheimischen als auch die Touristen zu versorgen. Es gibt jedoch keinen Spielraum für den Export von diesen Waren. Nahezu alles, was Goss I produziert, wird zu den beiden anderen Welten des Systems transportiert. (Kurzstreckenpiloten sind manchmal für diese Transporte gefragt, doch diese Arbeit ist sehr langweilig und wirft nur wenig Profit ab.) Das gesamte Eigentum auf Goss I ist im Besitz der Einheimischen und die äußerst strengen Gesetze dieser Welt sollen verhindern, dass Außenseiter (und im speziellen Konzerne) sich hier breit machen können.

Anders als die meisten anderen erfolgreichen Biosphären besitzt Goss I keinen Ozean. Das größte Gewässer dieser Welt hat etwa die Größe des Mittelmeeres der Erde und ist mit abgestandenem Wasser gefüllt, das fast gänzlich leblos ist. (Eine Art Garnele, die mit Moos überwachsen ist, bildet die einzige Ausnahme.)

Versuche, andere Lebensformen von Cassel oder anderswo im Imperium hier heimisch zu machen, scheiterten kläglich. Aus Gründen, die noch erforscht werden müssen, können sich Meereslebewesen an die hier vorherrschenden Bedingungen nicht anpassen.

## Goss II: Cassel

Cassel (sprich Cas-sèll, nicht "Kassel" – ein unter ortsunkundigen verbreiteter Fehler) ist die Urlaubswelt des Goss-Systems und jedes Jahr das Ziel von hunderten Millionen von Menschen. Im Gegensatz zu Goss I ist Goss II eine wunderschöne Ozeanwelt. 85 % dieser Welt besteht aus vor Leben nur so strotzenden Ozeanen und ein Großteil der verbleibenden Fläche ist mit tropischen Regenwäldern bedeckt.

Die Städte auf Cassel haben sich rund um die ursprünglichen Landezonen entwickelt, die vor hunderten von Jahren von den Kolonisten etabliert wurden. Ebenso sind riesige Urlaupsparadiese entlang tausender Meilen atemberaubender Küstenlinien entstanden. Diese sind das ultimative Ziel für Touristen. Ob sie herkommen, um die Reflexion des Olympus Pool auf dem makelosen Ozean zu sehen oder die berüchtigten Nachtclubs des Planeten zu besuchen – auf Cassel gibt es für jeden etwas zu erleben. Cassel ist Heimat einer der vielschichtigsten Meereslebensräume in der erkundeten Galaxis. Hunderttausende bekannter Arten und etliche, die noch entdeckt werden müssen, machen Cassels Meere zu einem unvergesslichen Anblick.

Am bekanntesten sind diese Gewässer für den Midas-Fisch, einer natürlich goldfarbenen Tierart, die zu einem Symbol ihrer Heimatwelt wurde und in Aquarien in der gesamten Galaxis zu finden ist. Andere erwähnenswerte Lebewesen sind die Eerie-Lang-Krabbe und der Mammalian-Z-Waal. Da nur wenige Lizenzen für den Handel mit diesen Tieren ausgegeben werden, hat sich ein reger Schwarzmarkt entwickelt, der diese wertvollen Meerestiere illegal ausführt.

## Goss III (unbenannt)

Goss III, eine kleine subtropische Welt, ist das anerkannte Eigentum der UEE. Der Planet ist zum größten Teil unerschlossen, obwohl er Heimat einer mittelgroßen Umrüstungsbasis der Navy und des zuvor genannten Krankenhauskomplexes ist. Goss III ist üblicherweise für Besucher ge-

sperrt, jedoch wird jeder, der mit den militärischen Einrichtungen etwas zu klären hat, ohne große Schwierigkeiten eine Landeerlaubnis erhalten.

## Der Pool

Die Kehrseite des Goss-Systems ist, dass seine Nebel effektiv die Aktivitäten von in der Nähe lauernden Piraten verschleiern. Piratenorganisationen sind dafür bekannt, in den äußeren Bereichen des Olympus Pools zu warten, um Transporte zu überfallen oder illegalen Handel zu betreiben. Man geht davon aus, dass es mindestens eine aktive Piratenbasis im Inneren des Pools gibt sowie Treffpunkte für Drogendeals. Touristen sollten diese Region tunlichst vermeiden. Ihre Bewohner sind besonders dreist und lassen sich auch nicht von den vielen Soldaten der UEE abschrecken, die hier ihren Landgang machen. Es gibt jene, die behaupten, dass die UEE die Piraterie in diesem System sogar unterstützt, da sie ihren unerfahrenen Piloten eine Menge Zielübung verschafft.

## Reisewarnung

Nähern Sie sich nicht einem Punkt zwischen den beiden Sternen, ohne die Schilder zu verstärken. Konsultieren Sie eine aktuelle Sternkarte, bevor Sie den Durchflug versuchen.

## Stimmen im Wind

"Der Pool über uns erhellte das Meer. Es gab nur dich und mich. Mein Herz erblühte und ich fiel. Meine Liebe, ich liebte dich auf Kassel."

- Rachel Trois, Ich liebte dich auf Kassel, 2709

"Ich erinnere mich nicht mehr an viel über Goss, aber ich weiß, dass ich eine verdammt gute Zeit hatte."

- Starman Lenny Carmichael, Auszug aus Briefe in die Heimat: Eine Sammlung von Nachrichten, 2867

# Gurzil

Wie ist unser Sonnensystem entstanden? Wie wird ein Planet geboren? Fragen wie diese quälten früher Denker und Wissenschaftler. Selbst als die Menschheit im späten 21. Jahrhundert ihre ersten Schritte ins All unternahm, war die Erforschung der Anfänge unseres Systems meist theoretisch oder durch Tausende von Lichtjahren getrennt. Wir mussten uns bis zum 26. Jahrhundert gedulden und Dutzende von Systemen erforschen, bis wir eines im frühesten Entwicklungsstadium fanden – ein System, in dem wir das Phänomen aus der Nähe untersuchen und seit der Antike gestellten Fragen beantworten konnten.

Leider schränkten die Furcht und Paranoia dieser Epoche den wissenschaftlichen Zugang zu diesem System ein und hielten dessen Geheimnisse dreihundert Jahre lang in einen Nebel gehüllt.

## Das Dunkle Meer

Die Mitte des 26. Jahrhunderts war eine komplizierte Periode in der Entwicklung der menschlichen Raumfahrt. Technologische Fortschritte machten Sprungpunkt-Scanner für die Öffentlichkeit wesentlich erschwinglicher und ermöglichten es immer mehr Zivilisten, mit „professionellen“ Kundschaftern zu konkurrieren. Diese Periode der raschen Expansion kam zu einem plötzlichen Stillstand, als Gaia Planet Services begann, einen Planeten im später Pallas benannten System zu terraformen, ohne zu erkennen, dass dieser bereits von einer anderen Spezies bewohnt war. Die folgenden siebenundfünfzig Tage gaben der Menschheit eine ernüchternde Einführung in das Imperium der Xi'an, während Unterhändler über die Freilassung der Terraformer verhandelten.

In den ersten Jahren nach dem Pallas-Zwischenfall gab es nur zwei bekannte Systeme, die mit dem Xi'an-Raum verbunden waren. Im Jahr 2531 entdeckte Teesa Morrison den Sprungpunkt Baker-Hadur. Während ihr das bleibende Vermächtnis verwehrt blieb, das üblicherweise mit der Entdeckung eines neuen Systems einhergeht, genoss sie eine kurze Zeit der Berühmtheit, nachdem ihre Flugaufnahmen den Weg zu den Nachrichtensendern gefunden hatten. Darin verwandelten sich ihre sehr lautstarken Jubelrufe nach dem erfolgreichen Abschluss des Sprungs in Angstschreie, als sie auf der anderen Seite einer Flotte von Militärschiffen der Xi'an gegenüberstand.

Die Jagd nach Sprungpunkten war damit erheblich komplizierter geworden. Als Reaktion darauf rief die UPE die Government Cartography Agency (GCA) (Regierungs-Kartierungsagentur) ins Leben, um ihre Bemühungen bei der Suche nach Sprungpunkten und der Kartierung neuer Systeme zu konsolidieren. Sie führte auch eine Reihe umfassender Richtlinien ein, um sicherzustellen, dass jeder militärische Kundschafter in diplomatischen Protokollen und Verfahren geschult wurde, um potentielle Konflikte zu vermeiden.

Doch Dahunsil Kosoko ließ sich von der Gefahr nicht abschrecken. Nachdem er acht Monate damit verbracht hatte, sich von einem Schiffsabsturz zu erholen, der ihn sein Bein kostete, verließ Kosoko das Krankenhaus in Prime, holte sich einige Toreadors zum Mittagessen und besorgte sich ein neues Schiff.

Nachdem er sich mit Vorräten eingedeckt hatte, machte er sich auf den Weg zum Hadrian-System (damals Nivelin genannt) mit dem Ziel, „sich seinen Weg durchs ‘Vers zu scannen“. Doch so weit würde er es nicht schaffen. Nach nur drei Wochen intensiver Scans entdeckte er 2539 einen Sprungpunkt in das Gurzil-System. Bei seiner Ankunft auf der anderen Seite des Sprungpunktes erwartete Kosoko geradezu, eine Xi'an-Flotte vorzufinden, fand jedoch etwas viel Beeindruckenderes: eine protoplanetare Scheibe aus Gas und Mineralien, die einen Hauptreihenstern des Typs K umkreiste.

Das System war die wissenschaftliche Entdeckung des Jahrhunderts und bot der Forschungsgemeinschaft einen noch nie dagewesenen Einblick in die Anfänge eines Systems. Kosoko reichte seine Entdeckungsunterlagen ein, mit der Maßgabe, das System nach seiner Tante Odara zu benennen, doch leider musste die UPE eingreifen.

Im Jahr 2542, als die GCA-Kundschafter das System noch begutachteten, tauchte über einen weiteren (bis dahin unbekannten) Sprungpunkt ein Xi'an-Aufklärungsschiff im System auf.

Der Xi'an entpuppte sich ebenfalls als Kundschafter, vielleicht deren Version von Teesa Morrison. Das Odara-System war zwar noch nicht Teil des Xi'an-Imperiums, aber mit diesem verbunden – konkret mit dem System Rihlah, in welchem sich die militärische Welt Shorvu befand. Die UPE zog ihre Kundschafter umgehend ab und sperrte das System für Zivilisten.

Das System wurde umgehend gemäß der Standard-Militär-konvention umbenannt, welche für alle Systeme der Perry-Linie die Namen von Kriegsgöttern vorsah. Odara wurde zu Gurzil, benannt nach der antiken Berbergottheit. Die ausgedehnte Scheibe aus zusammenfließender planetarer Materie machte es unmöglich, das System wirksam zu überwachen, was zu seinem zweiten, noch unheilvollersten Namen führte: das Dunkle Meer.

In den nächsten zwei Jahrhunderten wurde Gurzil zum Schauplatz zahlreicher militärischer Operationen und Dutzender von Opfern. Obwohl die offizielle Todesursache immer Zusammenstöße infolge der schlechten Sichtverhältnisse zugeschrieben wurde, kursierten Gerüchte, dass Kommandoteams der Xi'an und in den Clustern versteckte Tevarin-Flüchtlinge tatsächlich dafür verantwortlich waren.

## Nach dem Sturz

In der Zeit nach dem Sturz des Messer-Regimes erfuhr die Perry-Linie einen grundlegenden Wandel. Imperator Toi versuchte, die Versprechungen des Akari-Kr.e-Vertrages einzuhalten und die Perry-Linie aufzulösen, indem er die Systeme zwischen den Menschen und Xi'an aufteilte. Obwohl Gurzil keine Planeten besitzt, wurde das System von Mitgliedern der UEE sowohl wegen seiner wissenschaftlichen Bedeutung als auch wegen seines Ressourcenreichtums energisch eingefordert.

Nachdem die UEE das System für sich gewonnen hatte, brach im Senat eine faszinierende Debatte aus. Angesichts der Verabschiedung des Fair Chance Acts im Jahre 2795, der den Schutz sich entwickelnder Spezies garantierte, gerieten Fürsprecher der wissenschaftlichen Gemeinschaft und Lobbyisten der Bergbaukonsortien in einen Streit darüber, was genau mit Gurzil geschehen sollte.

Während die Bergbauunternehmen wissenschaftliche Studien in dem System unterstützten, forderten die Wissenschaftler, Gurzil unter den Schutz des Fair Chance Acts zu stellen. Ihrer Meinung nach besaß die Zusammensetzung des Systems und sein Stern alle Elemente, um bewohnbare Planeten und letztendlich Leben zu formen. Sie glaubten, dass der Versuch, die Mineralien des Systems abzubauen, dessen Entwicklung unwiderruflich beeinträchtigen und damit die Möglichkeit der natürlichen Entwicklung von Leben gefährden würde. Ihre Kontrahenten argumentierten, dass man es hier mit einer Zeitspanne von Millionen, möglicherweise sogar Hunderten von Millionen Jahren zu tun hatte.

## Der moderne Staat

Die Debatte über Gurzil ist seither in der einen oder anderen Form weitergeführt worden. Während die UEE den Bergbau innerhalb der habitablen Zone des Systems stark eingeschränkt hat, stellte sie Gurzil jedoch nicht offiziell unter den Schutz des Fair Chance Acts.

Unabhängig von seiner Nutzung bietet das Gurzil-System Reisenden einen einzigartigen Einblick in die Entstehung eines Sonnensystems. Wenn Sie durch das System reisen, werden Sie keinen Mangel an Wissenschafts- und Forschungsstationen finden, die versuchen, die Geheimnisse des Universums zu entschlüsseln, sowie an Bergbauoperationen jenseits der Frostgrenze. Besuchern wird empfohlen, an einer der vielen wissenschaftlichen Führungen des Systems teilzunehmen.

## Reisewarnung

Aufgrund der protoplanetaren Scheibe stellen die Sichtverhältnisse in Gurzil nach wie vor eine ständige Gefahr dar. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie das System durchqueren, und achten Sie auf alle Gefahren (sowohl naturbedingte als auch durch Personen verursachte).

## Stimmen im Wind

„Da wusste ich, dass ich zum Fliegen bestimmt war. Solch einen schrecklichen Unfall überlebt zu haben und zu wissen, der Gedanke „wann kann ich wieder da draußen sein“ ist das Einzige, was mich durch die wirklich schweren Zeiten gebracht hat... Ich weiß nicht. Es ist seltsam, nicht wahr?“

- Dahunsil Kosoko, 2590

„Du gehst rein, ich sage, es gibt eine Fifty-Fifty-Chance dort wieder rauszukommen. Das ist das Glücksspiel im Dunklen Meer. Es könnten sogar viele Menschen getötet worden sein, weil sie mit dieser Angst hineingegangen sind. Ich nicht. Ich habe mich mit den 50:50 arrangiert.“

- Lt. Demian Ward, UEEN (a.D.), Hunter Killer: Mein Leben an der Xi'an-Front

# Hades

Ich stellte mein Schiff auf Autopilot, Richtung Hades III, und kletterte dann zum Zwischendeck herunter. Als ich mich dem Frachtraum näherte, sah ich etwas in der Dunkelheit. Ich könnte nicht sagen, dass es ein Mensch war, doch zumindest war es menschenähnlich. Mir fiel sofort die freigelegte Muskulatur auf, die mit blauen Venen übersäht war. Es drehte sich um und sah mich direkt an, als mein Schiff plötzlich erbebte. Es war verschwunden. Die Begegnung dauerte zwar nur eine Nanosekunde an, doch ließ sie bei mir ein unheimliches Gefühl zurück. Es war, als ob ich etwas gesehen hätte, das mein Verstand nicht begreifen konnte. Dieses Gefühl hat mich nie mehr losgelassen. Sobald ich zu Hause angekommen war, verkaufte ich das Schiff; es fühlte sich einfach nicht mehr so wie mein altes Schiff an.

- Eli Thorn, Systemkundschafter

## Allgemeine Informationen

Hades ist ein gesetzloses System, das von der stellaren Kartographie der UEE formal als verlassen klassifiziert wird. Hades, ein blau-weißer B9 IV-Stern, produziert zu wenig Wärme, um eine habitable Zone herzubringen; obwohl sich mehrere Planeten in seinem Orbit befinden, verfügt keiner von ihnen über Temperaturen, die Leben ermöglichen würden. Hades scheint sich (in scheinbarem Widerspruch zum Alter anderer Sterne, die sich in seiner stellaren Umgebung befinden) am Ende seines Lebenszyklus zu befinden.

Hades wurde erstmals im Jahr 2515 durch das Frachtschiff Merry Crow identifiziert. Die Entdeckung wurde nicht offiziell katalogisiert, da das Schiff mehrere hundert Frachteinheiten gestohlener Fusionsantriebe

transportierte. Neunzehn Jahre später war Jake Tapps, der Navigator der Crow und einziges überlebendes Besatzungsmitglied, mittellos und steckte auf einem Planeten fest. Also verkaufte er das umfangreiche Logbuch des Schiffes, um seine Sucht nach SLAM zu befriedigen und das Hades-System wurde in der Folge offiziell von der Dynamo Corporation kartographiert und registriert.

Das Interesse an dem System stieg sprungartig an, als Dynamos Erkundungsschiffe ihre erste Bestandsaufnahme abgeschlossen hatten. Obwohl das System noch immer für absolut ungeeignet für das Terraforming erachtet wurde, fanden sich klare Beweise, dass sämtliche Welten einst Heimat einer untergegangenen, raumfahrenden Zivilisation gewesen waren. Der Großteil der Oberfläche der drei inneren Welten ist mit Einschlagskratern übersäht, während der letzte Planet auf bisher unbekannte Weise in zwei Hälften geteilt wurde.

Es war dieser beeindruckende Grad an Zerstörung, der dem System seinen Namen gab.

Obwohl es im Hades-System keine Einrichtungen zur Betankung oder Schiffsreparatur gibt, ist es dennoch Teil einer aktiven Reiseroute. Doch nur sehr wenige ändern ihren Kurs, um das Innere des Systems zu erforschen.

Es sind hauptsächlich Xenoarchäologen und Grabräuber, die sich zu den Planeten begeben. Trotz der weitreichenden Zerstörung wurden auf Hades' toten Welten tausende von Strukturen entdeckt und viele mehr werden im Untergrund vermutet. Zahllose Artefakte werden jedes Jahr von diesen Orten geborgen (oder gestohlen) und es wird vermutet, dass es eine Vielzahl von verdeckten Operationen gibt, die nach jener Technologie Ausschau halten, mit deren Hilfe sich die Hadesianer selbst zerstörten.

## Hades I

Dem ersten Planeten im System fehlt jedwede Atmosphäre. Verteilte unnatürliche Krater und Ruinen suggerieren, dass die Hadesianer Hades I in begrenztem Umfang kolonisiert hatten. Den Wissenschaftlern war es jedoch nicht möglich, herauszufinden, ob dies schon immer so war, oder ob die Atmosphäre dem Krieg zum Opfer gefallen ist.

## Hades II

Hades II hält eine dünne, aber stürmische Atmosphäre aufrecht. Es müssen stets Umweltanzüge getragen werden und aufgrund der Menge an vulkanischer Asche in der noch vorhandenen Atmosphäre sollte man niemals das Atemgerät abnehmen. Ausgedehnte hadesianische Städte ziehen sich durch die Landschaft, jede einzelne von ihnen ist tot und wird vom Wind langsam abgetragen. Die instabile Natur der Ruinen macht die Oberfläche des Planeten für Erkundungsteams sehr unsicher.

Zwar wurden auf Hades II Ablagerungen von Kherium entdeckt – ein Mineral, das von den Xi'an für die Herstellung ihrer Panzerplatten hoch geschätzt wird – doch haben aufgrund des archäologischen Wertes des Systems bisher noch keine Bergbauunternehmen eine Genehmigung erhalten, hier tätig zu werden.

## Hades III

Auf der Oberfläche gleicht Hades III seinen Geschwisterplaneten Hades I und II: Die Welt besitzt eine schauerliche Landschaft voller Einschlagskrater und zerstörter Städte. Die Atmosphäre ist toxisch und nur die am besten ausgerüsteten xenoarchäologischen Teams sollten auf diesem Planeten landen. Dennoch wurden über die Jahre hinweg zahllose Ruinen dokumentiert, was in gewissen Kreisen den Glauben aufrechterhält, dass im Hades-System noch immer viel gefunden werden kann.

Tod und Zerstörung sind jedoch nicht nur auf die Oberfläche von Hades III beschränkt. Am Lagrange-Punkt, hoch über dem Planeten, kann man einen Friedhof aus der jüngeren Vergangenheit finden. Im Jahr 2901 hatte ein Mülltransporter, der Osoians schmuggelte – bestimmt für die Schlachtung und Verwertung – mit Antriebsproblemen zu kämpfen. Während die Besatzung versuchte, das Schiff wieder zum Laufen zu bringen, entkamen die normalerweise sanftmütigen Osoians und töteten sowohl die gesamte Besatzung des Mülltransporters als auch die Besatzung eines Rettungsschiffs, um sich schlussendlich gegenseitig zu töten.

## Hades IV

Hades IV wird allgemein als „halber Planet“ betrachtet, was zu dem etwas verwirrenden Umstand führte, dass in der offiziellen Systembeschreibung der UEE von 3,5 Planeten gesprochen wird. Obwohl der Planet in seiner

Gesamtheit noch immer existiert (und sich nicht in ein Asteroidenfeld verwandelt hat), ist er nun in zwei Hälften geteilt. Es ist unmöglich den Schrecken einer Waffe zu begreifen, die in der Lage ist, einen ganzen Planeten zu zerstören. Doch fällt es gleichermaßen schwer, nicht das Spektakel dieser Verwüstung zu bestaunen.

## Die Hadesianer

Es gibt so viele Theorien über die Hadesianer, wie es Sterne am Himmel gibt. Jedes Jahr besucht eine neue Gruppe von Universitätsabsolventen das System, in der Hoffnung, dass sie diejenigen sind, welche die Geheimnisse dieser Zivilisation entschlüsseln, und jedes Jahr verlassen sie Hades frustriert. Das bedeutet jedoch nicht, dass die Hadesianer ein komplettes Mysterium sind. Wissenschaftler haben ihre Körpermaße grob bestimmen können und dass ihr Bürgerkrieg vor etwa 300 000 Jahren stattgefunden haben muss. Sowohl die Architektur als auch die Skelette der Hadesianer weisen darauf hin, dass sie rundliche Kreaturen mit einer klobigen Körpermitte waren. Mehrere dünne Fortsätze (die Anzahl variierte scheinbar von Person zu Person) und ein Paar lange Arme komplettierten ihre Körper.

## Reisewarnung

Obwohl das System nicht offiziell Teil der UEE ist, wird es in dem Versuch patrouilliert, Plünderungen zu stoppen. Diese Piloten meinen es gut, aber natürlich misstrauen sie jedem Schiff, das sie entdecken. Es ist am besten, ihren Bitten nachzukommen, sonst sind sie geneigt, das Schlimmste über Ihre Anwesenheit im System anzunehmen.

## Stimmen im Wind

"Denken Sie nur an die Kraft, die nötig ist, um einen Planeten in zwei Hälften zu zerbrechen. Es ist absolut Ehrfurcht einflößend. Ich kann nur hoffen, dass wir niemals herausfinden werden, was das getan hat."

- Ruth Basinski, Vizeadmiral der UEE Navy, Interview mit der Terra Gazette, 2816

# Hadur

Nach Jahrhunderten des Kalten Krieges und angespannter diplomatischer Beziehungen mit dem Imperium der Xi'an gibt es nur wenige Orte, an denen sich das Verhältnis zwischen den beiden Völkern so sehr entspannt hat wie im Ya'mon-System. Dieses einstmalige Niemandsland hat sich in jüngster Zeit in ein Symbol der Kooperation und neuer Hoffnung für all jene verwandelt, die sich nach einem anhaltenden Frieden zwischen unseren beiden Spezies sehnen.

Den ersten Einblick in das System boten Teesa Morrisons Flugaufnahmen, nachdem sie den Baker-Ya'mon-Sprungpunkt im Jahr 2531 passiert hatte. Was als überschwängliche Beschreibung ihrer Entdeckung eines von vier Planeten umkreisten Hauptreihensterns der Klasse F begann, verwandelte sich in nackte Panik, als sie auf eine Militäreskorte der Xi'an traf, die einen Bergbautrupp zum Asteroidengürtel begleitete. Da sie aufgrund der Berichterstattung über den Pallas-Vorfall im vorangegangenen Jahr mit den Xi'an vertraut waren, nahmen Morrison und ihre Besatzung unverzüglich die Flucht auf. Die Xi'an-Militärschiffe blieben ihnen dicht auf den Versen, eröffneten jedoch nicht das Feuer. Morrison äußerte später die Vermutung, dass die Xi'an ihnen gefolgt waren, um die Herkunft der menschlichen Schiffe in Erfahrung zu bringen.

Während ihre Besatzung zunächst über das Risiko diskutierte, einem potentiellen Feind den Sprungpunkt zu einem menschlichen System preiszugeben, entschieden sie sich am Ende dafür, nach Baker zurückzufliegen, um die Begegnung so schnell wie möglich zu melden.

Innerhalb eines Tages nach Erhalt des Berichts bezog eine Flotte der Navy Position, um den Sprungpunkt zu schützen. Doch es sollte weitere 15 Tage dauern, bis der erste Xi'an-Aufklärer in menschlichen Raum ein-

drang. Es ist zu vermuten, dass in diesem Moment ein Krieg losgetretenen worden wäre, wäre nicht eine Vielzahl von Pressevertretern zugegen gewesen, um über die Situation zu berichten, nachdem Morrisons Aufnahmen an die Nachrichtenorganisationen geleakt worden waren. Mit den Augen der gesamten UPE auf sie gerichtet entschied sich die Navy für Zurückhaltung und es wurde dem Xi'an-Schiff gestattet, das System zu verlassen.

Über die nächsten Jahre wurden mehrere vorsichtige Expeditionen in das System von Baker aus gestartet. Obwohl es gelegentlich Begegnungen mit den Xi'an gab, wurde klar, dass sie keine dauerhaften Siedlungen im System besaßen und es wurde gemutmaßt, dass sie es selbst erst vor kurzem entdeckt hatten. Mit Aussicht auf umfangreiche, nicht beanspruchte Ressourcen drängten einige kühne Individuen und Unternehmen in den Asteroidengürtel, um Bergbau zu betreiben. Doch die Vorstellung von Zivilisten, die unkontrolliert Seite an Seite mit außerirdischen Schiffen fliegen, wurde als eine sich anbahnende Katastrophe erachtet.

Im Jahr 2542 schlug UPE High Naval Commander (Oberkommandeur der Navy) Jianna Perry vor, alle mit dem Xi'an-Raum verbundenen Systeme unter die Kontrolle der Navy zu stellen, um einen Puffer zu erschaffen, der den Rest der UPE schützen würde, sollten sich die außerirdischen Nachbarn jemals dazu entschließen, anzugreifen. Nach langwierigen Beratungen billigte das Tribunal den Plan und die Perry-Linie war geboren. Das von Morrison entdeckte System wurde in Hadur umbenannt, um es mit der Nomenklatur des Militärs für Grenzwelten in Einklang zu bringen, die nach Göttern des Krieges benannt wurden (folgend dem Muster, das mit Horus seinen Anfang genommen hat). Unternehmen, die damit begonnen hatten, in das System zu investieren, waren aufgebracht und ein langer Rechtsstreit über Entschädigungszahlungen sollte die UPE plagen, bis Ivar Messer die Macht übernahm und diesen abwies.

## Ein Neuanfang

Für die folgenden eineinhalb Jahrhunderte setzte sich sämtlicher Verkehr in Hadur aus einer Mischung aus Militärpatrouillen, Spionagesatelliten, Scandroiden und Minenlegern zusammen, da beide Seiten bemüht waren, ihr Imperium entlang der Perry-Linie zu schützen.

Obwohl die Spannungen im Laufe der Jahre zunahmen, in denen die Messers die Angst vor den Xi'an schürten, um ihre Herrschaft zu festigen, brach nie ein Krieg aus. Schließlich gelang es Senator Akari in 2789, mit dem Herrscher der Xi'an, Imperator Kr.e, einen Friedensvertrag zu schließen.

In den Verhandlungen, die auf den Zusammenbruch des Messer-Regimes folgten, wurde vereinbart, die Systeme der Perry-Linie gleichmäßig aufzuteilen. Kontrolle über Hadur (in Ya'mon umbenannt) wurde den Xi'an zugesprochen, was mit der Unterzeichnung des Abkommens am 5. Juli 2793 offiziell wurde.

Obwohl der Frieden beschlossene Sache war, wurde er doch auf beiden Seiten bestenfalls als fragil angesehen. Daher machten die Xi'an Ya'mon zu einem Gefängnissystem, in dem Kriminelle zu harter Arbeit in den Minen gezwungen wurden, bis ihre Schuld an der Gesellschaft beglichen war. Und Ya'mon war darin nicht einzigartig. Ähnliche Strategien wurden in allen Grenzsystemen angewandt: Indra beherbergte einen wichtigen Handelsumschlagplatz, Pallas wurde wissenschaftlich genutzt und Virtus einem Verbrechersyndikat überlassen. Sollte es je einen Krieg geben, hätten alle vier Systeme nur minimale Xi'an-Opfer zu beklagen.

Dann im Jahr 2942 – in einer überraschenden Ankündigung, nachdem das System über Jahrzehnte nur geringen menschlichen Handel und Verkehr gesehen hatte – enthüllte ArcCorp, dass sie mit der Regierung der Xi'an eine Vereinbarung getroffen hatten, um dabei zu helfen, Ya'mon II und Ya'mon III zu terraformen. Laut Vertrag wäre ArcCorp zuständig für die Versorgung des enormen Projekts mit Ressourcen, während die Xi'an den Betrieb dieses technisch komplizierten Prozesses beaufsichtigen würden. Diese Entscheidung löste bei vielen Verwunderung aus, warum die Xi'an auf menschliche Ressourcen zurückgriffen, anstatt sie von Ail'ka oder Pallas zu beziehen.

Obwohl es darauf bisher keine offizielle Antwort gibt, wurden in den Jahren, seitdem die Abmachung getroffen wurde, Millionen Tonnen von Rohmaterialien über Baker geliefert, zusammen mit einer signifikanten und ansteigenden Anzahl an menschlichen Arbeitern. Ebenso unklar ist noch, welchen Zweck die Xi'an diesen Welten nach Abschluss des Terraformings zuweisen werden. Laut Gerüchten soll Ya'mon ein Fabrik-System werden, da ArcCorp in diesem Bereich Erfahrung besitzt – dank ihres eigenen Planeten, der den Stil der Xi'an zum Vorbild hat.

In den letzten Jahren erlebte Ya'mon einen wirtschaftlichen Boom. Eine Unzahl an Stationen wurde gebaut, um den stetigen Strom an Schiffen zu bewältigen, die das System tagtäglich anfliegen und verlassen. Von der jüngsten Großinvestition in die Infrastruktur über die kostspielige Vereinbarung mit ArcCorp bis hin zur Einführung einer menschlichen Liga im berühmten Koe e Ko'ia-Ausdauerrennen scheint es, als würden Imperator Kr.e und sein Volk die Menschheit mehr und mehr als einen wahren Verbündeten betrachten.

## Kua'li (Ya'mon I)

Ein Gebäudekomplex auf der dunklen Seite dieses gezeitengebundenen felsigen Planeten stand unter dem Verdacht, ein Hochsicherheitsarbeitslager zu beherbergen, in dem die ewige Nacht auf die dort inhaftierten Xi'an einen beruhigenden Effekt gehabt haben soll. Es wird angenommen, dass viele dieser Häftlinge nun abkommandiert worden sind, um bei einigen der gefährlicheren Aufgaben des Terraforming-Prozesses zu helfen.

## Yethlul Y.ath'o (Ya'mon II) & Yethlul S.Yen'o (Ya'mon III)

Diese beiden terrestrischen Planeten werden zurzeit unter Zusammenarbeit der Xi'an-Regierung und ArcCorp terraformt. Während es noch etwas dauern wird, bis die Planeten bewohnbar sind, gab es bereits deutliche Fortschritte und erst kürzlich wurde die sich entwickelnde Atmosphäre von Ya'mon III mit einem violettfarbenen Gas geflutet, was ihr ein unvergessliches Erscheinungsbild beschert. Das Projekt wird von Insidern der Terraforming-Industrie als ein äußerst kompliziertes Unterfangen erachtet und viele Finanzanalysten glauben, dass die enge Partnerschaft mit den Xi'an ArcCorp auf Jahre hinaus einen Vorteil in der Brache verschaffen wird.

Wie in anderen ehemaligen Systemen der Perry-Linie hat sich auch hier auf den Stationen im planetaren Orbit, wo Menschen und Xi'an in engem Kontakt stehen, eine interessante kulturelle Mischung entwickelt. Es wird erwartet, dass sich viele Rennsport-Enthusiasten auf den Weg zur wichtigsten ArcCorp-Station über Ya'mon II machen werden, um sich das bevorstehende Koa e Ko'ia-Rennen anzuschauen, wo die Piloten

einen schwierigen Kurs zu bewältigen haben, der die noch im Aufbau befindliche turbulente Atmosphäre einschließt.

## Asteroidengürtel Ya'mon Alpha

Wo Zwangsarbeiter seit Jahrzehnten Ressourcen abgebaut haben, wird jüngst Bergbau in kommerziellen Dimensionen betrieben, um den steigenden Bedarf für die laufenden Terraforming-Projekte zu decken.

## Yam'ping (Ya'mon IV)

Da dieser entlegenste Planet nur über wenige Ressourcen verfügt, wurde er von den Xi'an auserkoren, viele der Vergnügungsstationen zu beherbergen, die den Arbeitern Dienstleistungen und Zerstreuungen anbieten.

## Reisewarnung

Da es in diesem System ein hohes menschliches Verkehrsaufkommen gibt, ist für Besucher wichtig zu bedenken, dass in Ya'mon das Gesetz der Xi'an gilt. Kleinere Vergehen im Raum der UEE, wie etwa das Sprayen von Graffiti, werden hier oft härter bestraft. Machen Sie sich vor dem Sprung mit den Gesetzen vertraut, um unangenehme Missverständnisse zu vermeiden.

## Stimmen im Wind

„Wir können nicht erwarten, dass unser Zuhause sicher bleibt, wenn wir die Vordertür weit offen stehen lassen. Wir müssen unsere Grenze sichern und schützen oder wir werden eines Tages aufwachen und feststellen, dass sich die Xi'an bei uns breit gemacht haben.“

- Oberkommandeur der Marine Jianna Perry, Rede vor dem Tribunal der UPE, 2542

„Obwohl viele Menschen unseres Imperiums glauben, dass wir die Resourcen in Ya'mon beanspruchen sollten, statt sie den Xi'an zu überlassen, glaube ich, wenn die Menschheit jemals einen friedvollen Weg finden möchte, in diesem Universum zu existieren, sollte sie sich schleunigst damit abfinden.“

- Botschafter Coen, private Nachricht am Imperator Toi, 2792

# Hadrian

## Ein schwieriger Anfang

Vielleicht gibt es keinen anderen Ort, der so uns so stark vergegenwärtigt, wie sehr sich das Imperium seit dem Sturz des Messer-Regimes verändert hat, wie das Hadrian-System. Einst wegen seiner Rolle im Kalten Krieg gemeinhin als „Niemandsland“ bezeichnet ist das sich schnell verändernde System heute zu einer Bastion des Handels zwischen dem Imperium und unseren Nachbarn aus dem Reich der Xi'an geworden.

Das drei Planeten zählende System mit einem Roten Riesen in seiner Mitte wurde im Jahr 2510 durch seine Verbindung nach Pyro entdeckt. Obwohl der Sprungpunkt durch ein Scan-Team von Pyrotechnic Amalgamated entdeckt wurde, beschloss das Unternehmen, das durch seine jüngsten Investitionen in Pyro finanziell bereits stark belastet war, im Austausch gegen den Kapitalzufluss, den der den Verkauf der Entdeckung bringen würde, auf jegliche Ansprüche auf das fast unbewohnbare Sonnensystem zu verzichten. Gleichermaßen zeigte die UNE, die sich hauptsächlich auf die Suche nach terraformbaren Welten für die Besiedlung konzentrierte, wenig Interesse an einer aktiven Rolle in dem neuen System.

Stattdessen wurde die erste Welle von Bewohnern von den Ressourcen angezogen, die im Asteroidengürtel zwischen der zweiten und dritten Welt abgebaut werden konnten. Während die Bevölkerung aus Bergarbeitern langsam anwuchs, wurden kleine Stationen gebaut, um deren Bedürfnisse zu befriedigen und die ebenfalls eintreffenden Unterstützungsarbeiter unterzubringen. Das wirtschaftliche Wachstum des Systems sollte jedoch nur von kurzer Dauer sein.

## Eine gefährliche Verbindung

Während im Jahr 2539 die Entdeckung eines Sprungpunkts zu einem System, das als Gurzil bekannt werden sollte, weitere wirtschaftliche Möglichkeiten eröffnete, sollte die Ankunft eines Aufklärungsschiffes der Xi'an im Jahr 2542 das Militär der UPE dazu veranlassen, beide Systeme für die zivile Nutzung zu sperren. Kurz darauf wurde die Perry-Linie offiziell geschaffen und das System begann seinen Übergang zu einer militarisierten Zone.

Ursprünglich getauft Nivelin, nach dem Gründer von Pyrotechnic Amalgamated, Tromo Nivelin, benannte die UPE das System nach seiner militärischen Bezeichnung Hadrian um, in Anlehnung an die legendäre Verteidigungsmauer, die einst von der antiken Erdzivilisation Rom erbaut worden war. Dies war nur passend, da Militärstrategen zu dem Schluss kamen, dass, wenn Gurzil in einem Krieg mit den Xi'an an vorderster Front stehen sollte, Hadrian zu einem Barrièresystem werden würde.

Als solches hätte es die Aufgabe, Einfälle der Xi'an daran zu hindern, weiter in den von der UPE kontrollierten Raum vorzudringen. Man begann, Befestigungen in der Nähe bekannter Sprungpunkte zu errichten und es wurden zusätzliche Mittel eingesetzt, um mögliche unbekannte Verbindungen zu anderen Systemen der Xi'an zu entdecken. Obwohl in Hadrian keine direkte Verbindung zum Xi'an-Raum gefunden werden konnte, stellte sich heraus, dass das System mit anderen Grenzsystemen wie Oya, Castra und Kiel verbunden war, was dessen strategische Bedeutung erhöhte. Darüber hinaus verzeichnete Hadrian einen enormen Zufluss an Ressourcen, nachdem ein direkter Sprung nach Terra entdeckt worden war. In dem Bestreben, dieses schnell wachsende System zu schützen, kam das Militär zu dem Schluss, dass eine drastischere Verteidigung erforderlich sei und es wurden erhebliche Anstrengungen unternommen, um als zusätzliche Abschreckung ein enormes Minenfeld anzulegen, dass sich über das gesamte System erstreckte.

Für die nächsten 250 Jahre sollte das Hadrian-System ein verschlungenes Labyrinth aus Minen und befestigten Außenposten bleiben, das mit Schnelleingreifkräften gespickt war – alles in Vorbereitung auf einen Angriff der Xi'an, der niemals kommen sollte. Im Jahr 2793 wurde der Perry-Linien-Vertrag unterzeichnet und nach dem offiziellen Ende des Kalten Krieges wurde Hadrian rasch entmilitarisiert und für die Zivilbevölkerung wieder zugänglich gemacht. Trotzdem war der ursprüngliche Bergbau-Boom, der das Interesse an Hadrian geweckt hatte, keine Op-

tion mehr für die wirtschaftliche Entwicklung. Obwohl während des Rückzugs des Militärs unzählige der Minen geräumt wurden, erachtete man andere Gebiete, wie etwa den Asteroidengürtel, für diese Maßnahme als zu gefährlich und markierte ihn stattdessen mit Warnbaken.

Zwar war Hadrians Primärindustrie aufgrund seiner Nähe zum Xi'an-Raum eingegangen, doch sollte darin auch die Chance eines Neuanfangs liegen.

## Ein Neuanfang

Am Ende des 29. Jahrhunderts waren die Beziehungen zu den Xi'an schließlich so weit aufgetaut, dass der Handel zwischen unseren beiden Spezies zu blühen begann. Hadrian wandelte sich zu einem natürlichen Halt für Waren und Güter, die von Terra und dem Rest des Imperiums in den Raum der Xi'an exportiert wurden. Das System verfügte über eine gute Infrastruktur zum Auftanken, Aufstocken und Reparieren, dank der ehemaligen militärischen Einrichtungen, die in Hadrian errichtet worden waren. Und obwohl die Minen das Reisen beeinträchtigten, erschwerten sie es ebenso Gesetzlosen, in Hadrian Fuß zu fassen, da Schiffe sehr spezifische, gut bewachte Routen durch das System nehmen mussten. Diese sicheren Handelsrouten schufen auch eine ideale Gelegenheit für die UEE, um Zoll-Scan-Stationen einzurichten, die halfen, den Warenfluss aus dem Imperium der Xi'an zu kontrollieren. Diese können von der Grenze kommende Schiffe leicht überwachen, da die meisten es vorziehen, die geforderten Einfuhrsteuern zu entrichten, als den Flug auf unsicheren Routen zu riskieren.

Mit der Zunahme des Handels nahm auch die Anzahl der Stationen zu, die Frachtschiffe auf ihrem Weg durch das System versorgten.

Die größte dieser Stationen – die Flottille bekannt als Kedsu Reef – hat sich im letzten Jahrzehnt zu einem der geschäftigsten Knotenpunkte des Xeno-Handels im Imperium entwickelt. Nun, da der Senat über die vorgeschlagene Handelsinitiative zwischen Menschen und Xi'an entscheidet und das wachsende industrialisierte Xi'an-System Rhilah nur einen Sprung vom benachbarten Gurzil entfernt ist, scheint Hadrian dazu bestimmt, noch weiter zu wachsen.

## Hadrian I & II

Die beiden inneren Planeten des Systems sind Gasriesen. Hadrian I besitzt einen felsigen Kern unter seiner stürmischen Atmosphäre, während die hellblaue Atmosphäre um Hadrian II vergleichsweise ruhig ist. Als das Militär begann, der Zivilbevölkerung den Zugang zum System zu gewähren, machte das Sammeln und Raffinieren des Gases von Hadrian II den Großteil des in Hadrian erwirtschafteten Umsatzes aus, bis dieser später im Jahrhundert von der Handelswirtschaft übertrffen wurde.

## Kedsu Reef

Viele der ehemaligen Militärstationen entlang der Haupthandelsrouten wurden schnell gekauft und umgerüstet, um die das System durchquerenden Transporte zu bedienen. Es gab jedoch zahlreiche Stationen an anderen Orten in Hadrian, die größtenteils verlassen blieben, da sie nur wenig Betrieb aufwiesen oder in Sektoren lagen, deren Durchquerung gefährlich war.

Wo die meisten Menschen diese verlassenen Stationen als bloße Wracks betrachteten, sah eine geschäftstüchtige Händlerin eine Chance.

Delilah Havers hatte das Pech, als Jugendliche von Sklavenhändlern gefangen genommen zu werden. Auf dem Sklavenmarkt wurde sie von einer Handels-Souli der Banu gekauft und als Übersetzerin eingesetzt. Dank der Geschäftspraktiken der Banu, die es Dienstverpflichteten erlauben, sich ihre Freiheit zu verdienen, konnte sich Delilah Havers bis zu ihrem dreißigsten Lebensjahr freikaufen. Da sie durch die enge Zusammenarbeit mit ihrer Souli verhandlungssicher geworden war, begann sie als unabhängige Händlerin zu arbeiten und konnte ein kleines Vermögen anhäufen. Im Jahr 2881 kam ihr beim Durchfliegen des Systems eine Idee, als sie an einer verlassenen Station vorbeiflog – all diese heruntergekommenen Wracks würden die perfekte Plattform für den Bau einer Flottille im Stil der Banu abgegeben. Die Flottillen, in denen einige der größten Märkte im Banu-Raum beheimatet sind, wachsen üblicherweise organisch, während verschiedene Schiffe und Stationen an Handelsknotenpunkten miteinander verbunden werden. Anstatt diese Entwicklung sich selbst zu überlassen (wie es die Banu tun würden), erwarb Delilah mehrere heruntergekommene Stationen und ließ sie in Position bringen, um den Kern einer Flottille zu bilden. Dadurch war sie in der Lage, ein Servicezentrum zu erschaffen, das mehrere große Transportschiffe und

deren Besatzungen gleichzeitig bedienen konnte, jedoch zu wesentlich geringeren Kosten als der Neubau einer solchen Station betragen hätte. Sie taufte die Flottille Kedsu, nach dem Banu-Wort für Riff, da die Struktur sie an die Unterwasserformationen erinnerte, die sie als Kind auf Goss erkundet hatte. Landläufig ist sie jedoch unter der Fehlbezeichnung „Kedsu Reef“ bekannt geworden.

Da an diesem Ort mehr Händler gleichzeitig Geschäfte machen konnten als anderswo im System, war es keine Überraschung, dass das Kedsu Reef zu einem sehr beliebten Ziel wurde. In den Märkten und Basaren des Kedsu Reef, in denen die größte sesshafte Bevölkerung in Hadrian lebt, werden Waren aus dem gesamten Raum der Menschen, Xi'an und sogar Banu angeboten. Jeden Tag werden riesige Mengen an Waren und Credits gehandelt. Aber mit Wohnhabitaten und zahlreichen Gastronomie- und Unterhaltungsangeboten ist Kedsu auch einen Besuch wert, wenn man nicht auf Handel aus ist. Das Kedsu Reef ist bis heute beständig weitergewachsen und es kommen immer neue Stücke hinzu, welche die Station erweitern. Der beliebte Ort hat sogar eine kleine Nachbarschaft von konkurrierenden Stationen hervorgebracht, die von dem stetigen Strom an Schiffen zu profitieren versuchen.

## Asteroidengürtel Hadrian Alpha

Obwohl dieser Asteroidengürtel noch immer reich an Ressourcen ist, bleibt er dank der nicht detonierten Antischiffsminen aus der Zeit des Kalten Krieges größtenteils unangetastet. Es stimmt, dass es einige mutige Piloten gibt, die bereit sind, für den lockenden Gewinn das Risiko einzugehen, das der Abbau des Erzes mit sich bringt. Doch die meisten werden den Gürtel nur besuchen, während sie eine der ausgewiesenen sicheren Flugrouten durchqueren.

## Hadrian III

Der in den abgelegenen Bereichen des Systems kreisende Eisriese Hadrian III besitzt eine permanente dunkle Sturmwolke, die in starkem Kontrast zu seiner sonst blassen Farbe steht. Diese dramatische Erscheinung hat dem Planeten den Spitznamen „der Wächter“ eingebracht, da er den Rest von Hadrian sorgfältig im Auge zu behalten scheint.

## Reisewarnung

Trotz der Vielzahl an Baken, die vor den Gefahren der Minen warnen, gehen jedes Jahr noch immer Dutzende von Schiffen verloren, wenn sie die Sicherheit der ausgewiesenen Flugrouten verlassen.

## Stimmen im Wind

„Von den sanftesten Stoffen bis zum frischesten Ochsen – Keedsu Reef ist unübertroffen!“

– Werbejingle für die Flottille, 2938

„Sollen sie es nur wagen!“

– Navy-Admiral Les Holstein zugeschrieben, in vermeintlicher Antwort auf die Frage eines Senators, ob die Streitkräfte von Hadrian auf einen Einfall der Xi'an vorbereitet seien, 27. Jahrhundert

# Helios

Helios ist einer der seltenen Orte in der Galaxis, wo natürliche Schönheit direkt neben Schrottplätzen und militärischen Befestigungsanlagen zu sehen ist.

Der Stern selbst ist einer der Gründe für die ungewöhnliche Vielfalt an Funktionen, die das System einnimmt. Helios ist ein Stern der Klasse B, der sehr viel Helium enthält und deshalb ein ungewöhnliches astro-physikalisches Phänomen erzeugt: lange Bänder aus nicht-ionisiertem Helium. Diese Bänder führen zu starken Magnetfeldern in der Photosphäre, die bei Schiffssensoren starke Störungen hervorrufen: Selbst Großkampfschiffe können sich in den elektromagnetischen Wellen des Sterns „verstecken“.

Die ungewöhnliche Photosphäre von Helios zieht auch Wissenschaftler aus dem gesamten Imperium an, die in der Nähe des Sterns eine Reihe von Plattformen errichtet haben, welche als Beobachtungsstationen und Labors Verwendung finden. Diese Plattformen, die von Transportschiffen an diesen Ort geschleppt werden, sind nur für eine Kurzzeitanwendung konstruiert und werden üblicherweise in der Sonne entsorgt, nachdem sie ausgedient haben. Wenn es neue Projektanforderungen gibt, baut man einfach neue.

Die Entdeckung des Helios-Systems zählt ganz sicher zu den interessanteren Geschichten, die man sich über Sternensysteme erzählt. Es ist das erste und bisher einzige System, das von der Advocacy entdeckt wurde. Ein gesetzloser Haufen, der sich selbst den Namen "Daybreak Marauders" gab, streifte durch das Odin-System und griff Konvois der lokalen Berbaugunternehmen an. Die Marauder attackierten schnell und effizient, raubten ihre Beute und verschwanden danach genauso schnell

und spurlos, wie sie gekommen waren. Das ging für viele Monate so weiter. Ein Unternehmen, die Orion Mining Corporation, verlor so viel Fracht, dass es sich verschuldete, um Söldnertruppen anheuern zu können, mit dem Auftrag, ihre Schiffe sicher aus dem System zu eskortieren – eine Schuld, die letztendlich zum Bankrott des Unternehmens führen sollte.

Schließlich wurde die Advocacy eingeschaltet. Sie beauftragte die Spezialagenten Avon Dorville und Gia Trask, diese schwer zu fassenden Banditen zu jagen. Als die Agenten der Advocacy schließlich die Piraten gefunden hatten, waren sie sprachlos, als sie erkannten, dass die "Daybreak Marauders" keinen besonders effizienten Weg durch das Odin-System, sondern einen Sprungpunkt gefunden hatten.

## Helios I

Helios I ist ein toter Planet, der nie wirkliches Interesse auf sich ziehen konnte. Er besitzt keine Atmosphäre und nur sehr begrenzte Mengen an Mineralien und die Nähe zu seinem Stern macht einen Zugriff auf diese Rohstoffe unmöglich. Nur einmal, im Jahre 2937, zog Helios I für kurze Zeit die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit auf sich, als eine wissenschaftliche Untersuchungsplattform auf den Planeten abgestürzt war. Eine gewagte Rettungsaktion von Mitgliedern der örtlichen Gladiator-Garnison (sie hatten in aller Eile den Hitzeschutz ihrer Jäger verbessert) rettete sechs Leben vor einem schrecklichen Hitzetod vor laufenden Kameras.

## Helios II (Tangaroa)

Helios II ist eine Ozeanwelt mit einem größeren Umfang als die Erde, verfügt aber über eine geringere Schwerkraft. Sie besitzt einen einzelnen Mond mit einem dichten Nickel/Eisenkern, der den Planeten sehr schnell umläuft. Die geringe Dichte des Planeten in Verbindung mit der ungewöhnlichen Mondumlaufbahn führt zu häufigen unvorhersehbaren vulkanischen Aktivitäten. Durch diese Aktivitäten bilden sich sehr schnell Inseln, die jedoch genauso schnell wieder vom Meer zurückgefördert werden.

Ursprünglich als mineralreich klassifiziert wurde der Planet schnell terraformt und die Tiefseeschürfrechte wurden an einige Bergbauunternehmen verkauft. Erst Jahrzehnte später begann ein Zustrom von reichen und berühmten Menschen, die den Planeten für sich entdeckten.

Trotz der sich schnell verändernden Gezeiten und unberechenbaren vulkanischen Aktivitäten ist es "en vogue" geworden, auf den kurzlebigen Inseln von Tangaroa aufwändige (und ebenso kurzlebige) Villen zu errichten.

Die dauerhafteren Unterbringungen werden zumeist auf oder unter dem Meer erbaut. Für diejenigen, die sich einen Aufenthalt ohne Risiko wünschen, hat der Hotelmagnat Tyler Newman kürzlich Pläne für ein permanent besetztes Unterwasserhotel vorgestellt.

Momentan gibt es nur an den Polarregionen dauerhafte Siedlungen. Im Norden sind es hauptsächlich Wissenschaftler und Ingenieure, die den Planeten als ihr Zuhause bezeichnen. Sie unterstützen das lokale Gewerbe, das sich um diesen eigenartigen Stern entwickelt hat. Im Süden gehört das begrenzt verfügbare Land den Forschungs- und Entwicklungseinrichtungen, die das in der Nähe stationierte Militär unterstützen. Fehlgeschlagene Projekte und überschüssige Ausrüstung werden oft in das nahegelegene Odin-System geliefert. Die Hauptstadt und Hauptlandezone des Planeten ist das im Norden gelegene Mariana. Von den Einheimischen wird es auch Shorebreak genannt. Shorebreak stellt eine interessante Fallstudie zur Landnutzung dar, denn dort wurde buchstäblich jeder Quadratmeter Land genutzt und nun wird die Stadt ins Meer weitergebaut.

Nicht jeder hier lebt in Angst vor den einzigartigen Gezeiten des Planeten. Einheimische Extremsportler, Subsurfer genannt, suchen und finden ihren Kick, wenn sie es mit ihren stromlinienförmigen und sehr manövrierfähigen U-Booten schaffen, eine tausend Fuß hohe Welle zu reiten.

## Hephaestus Station

Die Station Hephaestos liegt im Orbit über Helios II und ist somit der am besten zugängliche militärische Außenposten im gesamten System. Während man eine Sondererlaubnis benötigt, um auf dem Hauptlandeplatz der Station landen zu dürfen, gibt es auf dem Planeten eine Zweigstation, die es Händlern ermöglicht, die am stärksten von den Streitkräften angeforderten Güter und Luxusartikel zu verkaufen.

Die Station dient im Allgemeinen als Sammelpunkt für die Sicherheitskräfte des Systems und gelegentlich wird sie auch verwendet, um Manöver oder andere Trainingsszenarien durchzuführen.

## Helios III

Der dritte Planet des Helios-Systems ist ein großer Gasriese. Helios III ist ein unscheinbarer Planet, der jedoch gut geeignet ist, um seine Treibstofftanks aufzufüllen, da er eine gut zugängliche Quelle von nur leicht verunreinigtem Wasserstoff darstellt. In Bezug auf seine Größe befindet sich Helios III an der oberen Grenze, die Gasriesen erreichen können. Diese Tatsache sorgt dafür, dass an ihm gelegentlich wissenschaftliche Untersuchungen vorgenommen werden. Der Planet selbst ist ohne die unterschiedlichen Farbstreifen und die komplizierten Mondsysteme, die es auf vielen jupiterähnlichen Planeten gibt, eigentlich ziemlich unattraktiv.

## Helios IV

Helios IV ist ein gewöhnlicher Eisplanet, wie man ihn häufig in den Außenbereichen von Sternensystemen finden kann. Warum also hat die UEE die enormen Mengen an Credits und Material aufgewendet, die nötig waren, um diesen Planeten zu terraformen? Die offizielle Antwort dazu lautet, dass Helios IV eine strategische Militärbasis ist, auf der sich nicht näher spezifizierte Einrichtungen befinden, die über jene an Bord von Schiffen oder auf der Hephaestus-Marinebasis hinausgehen. Helios IV ist auch bekannt als eine Welt der gescheiterten Karrieren. Sie wird von vielen in der militärischen Führung als "Müllplatz" für Problemfälle betrachtet und ist einer der am wenigsten begehrten Einsatzorte im bekannten Universum.

Zivile Analysten weisen darauf hin, dass die Rohstoffe des Eisbrockens auf keinen Fall die Kosten für das Terraforming rechtfertigen würden. Man hätte auch ohne viel Aufwand Gebäude errichten können, die den unglückseligen Soldaten und Soldatinnen, die hier ihren Dienst leisten müssen, eine gewisse Lebensqualität geboten hätten. Der Verdacht, dass sich unter der Oberfläche von Helios IV ein Zentrum für verdeckte Operationen befindet, liegt also sehr nahe. Allerdings existieren hierfür keinerlei solide Informationen oder Beweise. Es kursieren vielerlei Vermutungen, die von einem geheimen Flottenstützpunkt für Operationen außerhalb des Imperiums handeln, bis hin zu einer Forschungsstation für illegale biologische Experimente.

## Reisewarnung

Vorsicht vor den hochintensiven Sonnenwinden. Was Sie vor anderen Schiffen verbergen kann, kann auch lauernde Schiffe vor Ihnen verbergen und Ihre Sensoren verzerren oder sogar deaktivieren.

## Stimmen im Wind

Ängesichts der großen Entfernungen, welche die Menschheit trennen, während wir ins Weltall expandieren, ist es ein großer Trost zu wissen, dass man sich immer noch auf die Hilfe seiner Nachbarn verlassen kann.

- Dr. Ariel Thario, Überlebender der Katastrophe von Helios I aus dem Jahr 2937

Erstaunlicherweise war das nicht einmal das Teuerste an diesem Abend. Diese Ehre gebürt einem Paket, das von dem interstellaren Radaubruder Ellroy Cass angeboten wurde, der seine berüchtigte Party-Insel in Tangaroa versteigerte! Dieses private Paradies umfasst ein Anwesen mit 16 Wohnräumen, zwei Privatstrände und ein riesiges Hallenbad, das durch eine Reihe aufwendiger Wasserrutschen mit der berühmten Grotte verbunden ist. Wenn nur diese Mauern sprechen könnten, hätten wir genug StarWatch-Material für ein Jahrtausend".

- Callie C, StarWatch, 04.11.2945

# Horus

Das Horus-System ist für zwei Dinge bekannt: Dafür, dass es nur zwei Sprünge vom Imperium der Xi'an entfernt liegt, und für Serling, einen Planeten mit gebundener Rotation, der einen der einzigartigsten menschlichen Lebensräume des Universums bietet. Für viele Jahre machte Horus' Nähe zum Imperium der Xi'an das System zu einem Teil der Perry-Linie, einem Band von Niemandsland-Systemen, das als Puffer zwischen den beiden Spezies fungierte. Dieser Status machte jedweden öffentlichen Zugang oder eine private Erschließung unmöglich. Heute ist diese Nähe sein größter Trumpf, denn sie macht das System zu einem interessanten Ort für all jene, die mit den Xi'an Geschäfte machen möchten.

Horus wurde offiziell im Jahr 2528 von einer zu dieser Zeit unbekannten Systemerkunderin namens Marie Sante entdeckt. Der Legende nach hatte sie das System einige Jahre zuvor im Alter von vierzehn Jahren entdeckt, nachdem sie ein Schiff gestohlen hatte, um vor ihrer Familie in Gonn zu flüchten. Falls dies wahr sein sollte, muss sie den Großteil der dazwischenliegenden Jahre allein in ihrem Schiff in diesem unbeanspruchten System verbracht haben, da Nachforschungen in den Aufzeichnungen der UPE und der Landeregister dieser Jahre keinen Hinweis auf ihren Namen erbrachten.

Die erste Aufzeichnung der UPE über Sante war ihr Antrag zur Anerkennung ihrer Entdeckung des Horus-Systems, das sie, vielleicht bezeichnenderweise, nach ihrem Schiff zu benennen wünschte.

Ihrem Antrag hatte sie Dokumente mit minuziösen Beschreibungen der drei Planeten und der zwei Asteroidengürtel des Systems beigelegt. Scheinbar hatte sie Jahre mit der Erforschung des Systems verbracht, bevor sie sich dazu entschloss, ihre Entdeckung zu teilen. Daher ist Horus

bis heute das einzige System, das von ein und derselben Person sowohl entdeckt als auch kartografiert wurde.

Santes alleiniges Interesse, alles zu enthüllen, was Horus zu bieten hatte, war ihre größte Stärke, wurde ihr letztendlich aber zum Verhängnis. Im Jahre 2530, nur zwei Jahre nach Horus' offizieller Registrierung, begegnete die Menschheit den Xi'an und die Spannungen mit dieser Spezies sollten von diesem Zeitpunkt an eskalieren. Während öffentliche und private Unternehmen in Horus aktiv wurden, hielt sich Sante an die äußeren Regionen des Systems, konzentriert allein auf jene Gebiete, die sie noch nicht erforscht hatte. Im Jahr 2542 entdeckte Sante den Sprungpunkt von Horus in das Rihlah-System. Bis heute debattieren Historiker darüber, ob Sante sich darüber im Klaren war, wie dramatisch ihr Bericht über die Verbindung des Horus-Systems zum Territorium der Xi'an die Zukunft des Systems beeinflussen würde.

Zu diesem Zeitpunkt machte der Sprungpunkt nach Rihlah Horus zu einem Sicherheitsrisiko für die UPE. Die Regierung sperrte das System für die Öffentlichkeit, was nur geringen Widerstand von Seiten der kleinen Gruppe von Zivilisten hervorrief, die damit begonnen hatte, den Planeten zu besiedeln. Nur Marie Sante widersetzte sich der Anordnung. Sie versteckte sich in den äußeren Regionen des Systems und es gelang ihr, unentdeckt zu bleiben, bis ein Marinepilot ein unbefugtes Schiff in seinem Sektor meldete. Eine Kampfgruppe wurde mobilisiert, nur um herauszufinden, dass es sich um Santes Schiff handelte. Da der falsche Alarm viel Zeit und Geld verschlang, entschied das Militär, Sante aus dem System herauszuwerfen.

Bis zum heutigen Tag weiß niemand, welches Schicksal Marie Sante ereilte. Ihre letzte Aufzeichnung stammt aus einer geborgenen Info-Bake, die ihre Tagebücher enthielt. Der letzte Eintrag war auf den 01.10.2545 datiert. In diesem gab sie ihrem Glauben Ausdruck, dass es in Horus weitere Geheimnisse zu entdecken gab, was sich im Jahr 2617 mit der Entdeckung des Sprungpunktes in das von den Xi'an kontrollierte Kayfa-System bewahrheitete. Ihr letzter Eintrag endete mit: „Horus ist das einzige Zuhause, das ich jemals hatte. Ich habe diese Welt mit ihnen geteilt und sie haben sie mir weggenommen. Diesen Fehler werde ich nicht noch einmal begehen.“ Nach diesen letzten Worten hatte niemand jemals mehr etwas von ihr gehört oder gesehen.

Bis heute glauben einige, dass sich Sante während ihrer verbleibenden Jahre in dem System versteckt hielt. Jeder, von Anfängern bis hin

zu erfahrenen Entdeckern und sogar Moderatoren aus dem Spectrum, versuchte die Hinweise aus ihren Tagebüchern zusammenzufügen, um ihr letztendliches Schicksal zu enthüllen. Ein Teil von Horus' kleinem Tourismussektor konzentriert sich auf dieses Rätsel; dabei können „Geschichtsjäger“ nach den Überresten von Santes verschollenem Schiff suchen.

In der Zeit des Kalten Krieges, während sich die UPE in die UEE umwandelte, behielt das Militär die Kontrolle über das Horus-System. Die Aufgabe, die zwei Sprungpunkte des Systems in das Territorium der Xi'an zu überwachen, war sowohl strategisch notwendig als auch extrem langweilig. Der Mangel an planetaren Standorten bedeutete, dass das Militärpersonal seine Dienstzeit entweder in ihren Cockpits oder auf einem Großkampfschiff fristete, was das System bei den Soldaten nicht sonderlich beliebt machte.

Sobald der Kalte Krieg vorüber und die Perry-Linie aufgelöst war, entschied sich die UEE, das System für mehr als nur militärische Übungen zu nutzen. Die Öffentlichkeit bekam endlich eine neue Chance, dem System ihren Stempel aufzudrücken. Unglücklicherweise haben die unwirtlichen planetaren Bedingungen die Bevölkerungszahl kleingehalten, während die minimalen natürlichen Ressourcen nur eine langsame Erschließung des Systems durch die Schwerindustrie ermöglichten.

Dennoch könnte seine Verbindung zum Imperium der Xi'an, die dieses System einst zur Isolation verdammt, heute Horus' größte Stärke werden. Unternehmen, die von den verbesserten Beziehungen und dem erhöhten Handelsvolumen profitieren wollen, bezahlen auf Serling fortwährend steigende Grundstückspreise, um ein Büro zu betreiben, das sich nur einen Sprung vom unternehmerfreundlichen Rihlah-System entfernt befindet. Während seine Zukunft rosig zu sein scheint, messen viele in der UEE Horus noch immer wenig Bedeutung zu – einem System, das bisher noch nicht genug politische oder wirtschaftliche Kraft aufbieten konnte, um sich einen Platz im Senat der UEE zu verdienen.

## Horus I (Serling)

Immer noch bekannt unter dem Spitznamen aus Santes ursprünglichem Bericht bietet dieser Planet mit der an seinen Stern gebundenen Rotation einen der interessantesten Lebensräume der Menschheit. Da eine Seite des Planeten stets seinem Hauptstern der Klasse M zugewandt

und die andere in Dunkelheit gehüllt ist, ist der Großteil des Planeten nicht für die Besiedlung geeignet. Jedoch haben die Menschen herausgefunden, dass ein Leben entlang der Tag-Nacht-Grenze möglich ist, jenem schmalen Streifen, der von einem Pol zum anderen verläuft und die helle von der dunklen Seite trennt.

Ein Besuch Serlings ist für jeden Pflicht, der sich für wirklich einzigartige Ausblicke interessiert. Doch ein Leben unter solchen Bedingungen ist nichts für Zartbesaitete. Serling wird unentwegt von Stürmen heimgesucht, einer Begleiterscheinung des Umstandes, dass eine Seite des Planeten die gesamte Strahlung der Sonne abbekommt. Fotografen strömen nach Serling, um Bilder vom roten Stern des Systems zu machen, der inmitten eines heftigen Sturms direkt über dem Horizont zu schweben scheint. Dieses majestätische und surreale Bild ist zu einem Markenzeichen für das gesamte System geworden.

Es hat einige Ingenieurskunst erfordert, um an einem Ort, der entweder ständig hell oder dunkel ist (abhängig davon, auf welcher Seite der Tag-Nacht-Grenze man lebt), ein einigermaßen angenehmes Leben führen zu können. Generell befinden sich die Arbeitsstätten näher an der Tagseite, während die Wohnorte nahe der dunklen Seite errichtet wurden. Dies gibt den Menschen den Anschein eines normalen Tag-Nacht-Rhythmus.

Ein System von Hochgeschwindigkeitszügen und Transportschiffen bringt unentwegt Arbeiter von einer Seite auf die andere.

Da die Unternehmen auf der hellen Seite praktisch niemals pausieren, gibt es mehr als genug Arbeit für jene, die danach suchen. Jedoch leiden einige der Bewohner an mentalem Stress, der durch den Mangel eines natürlichen Tag-Nacht-Rhythmus verursacht wird, ähnlich wie es vielen Touristen ergeht, wenn sie auf einer neuen Welt landen. Momentan führt die Universität von Aten, Serlings namhafteste Bildungseinrichtung, eine umfangreiche Studie durch, um die Unterschiede zwischen den Menschen herauszufinden, die unter diesen Bedingungen aufblühen (oftmals jene in Familien, die bereits seit Generationen auf dem Planeten leben) und jenen, die Probleme mit der Anpassung haben.

Wie an den meisten Orten im Imperium machen jene mit unbegrenzten Mitteln das Beste selbst aus diesen ungewöhnlichen Bedingungen. Die teuersten Grundstücke auf dem Planeten findet man in der Mitte der Tag-Nacht-Grenze, dort wo der Blick auf den Zentralstern einen atemberaubenden, immerwährenden Sonnenuntergang bietet. Architektonisch

herausragende Eigenheime, Apartments und Premium-Hotels rotieren nach einem „täglichen“ Zeitplan, der seinen Bewohnern den Anschein eines normalen Tag-Nacht-Zyklus bietet.

## **Horus II**

Horus II ist eine gewaltige Wüstenwelt inmitten der habitablen Zone. Obwohl dem Planeten natürliche Wasservorkommen fehlen, wägen Sachverständige und Wissenschaftler der UEE ernsthaft die Kostenvorteile eines möglichen Terraformings ab. Mit dem Aufleben der Wirtschaftsbeziehungen zu anderen den Xi'an gibt es eine erhebliche Unterstützung für eine Besiedlung dieses Planeten durch die Geschäftswelt, schlicht weil Unternehmen ohne Sitz auf Serling gerne ihre Geschäftstätigkeiten auf einem etwas traditionellerem Planeten aufnehmen und damit einen einfachen Zugang zum Imperium der Xi'an erhalten möchten.

## **Horus III**

Horus III ist einer der wenigen Super-Jupiter im Raum der UEE. Seine dichte Atmosphäre gibt dem Planeten eine vielfach größere Masse, als es bei den meisten anderen Gasriesen der Fall ist. Von den zwei inneren Planeten durch zwei Asteroidengürtel getrennt befindet sich Horus III in einem einsamen Orbit, weit entfernt von allen anderen Objekten im System.

## **Reisewarnung**

Besucher sollten auf die Zeit achten, die sie in einer der beiden Hemisphären von Serling verbringen, da zu viel oder zu wenig Licht mit Erschöpfung, Depressionen und anderen Symptomen in Verbindung gebracht wird.

## Stimmen im Wind

„Während wir niemals sicher sagen können werden, was sie hierhergetrieben hat, machen Santes Tagebücher deutlich, dass sie zwei Dinge in ihrem Leben liebte: ihr Schiff und das System, das sie entdeckte.“

– Kwame Jones, The Heart of Horus, 2678

“Before we sing the chorus, let us speak of Horus, a system sure to kill us, from boredom, not from war!” („Bevor wir gemeinsam singen, lasst und über Horus reden – ein System, dass sicher unser Tod sein wird, nicht des Krieges, sondern der Langeweile wegen.“)

– Guardians of the Jump, traditioneller Navy-Shanty des 27. Jahrhunderts

# **Idris**

Eine Gedenkstätte, die an beide Tevarin-Kriege erinnert, besetzt nun den "Hügel". Einige halten diese berühmte (oder berüchtigte) Stätte im Idris-System für den Schauplatz eines der wichtigsten Ereignisse in der gesamten Menschheitsgeschichte. Im Jahr 2544 befahl hier ein ehrgeiziger junger Offizier namens Ivar Messer gefährlich nahe Bombenangriffe, um das Blatt in der Schlacht und wohl des gesamten Ersten Tevarin-Krieges zu wenden. Man kann sich nur vorstellen, wie sich die Geschichte entwickelt hätte, wenn die Tevarin an diesem Tag den Sieg errungen hätten und der fanatische Ivar Messer nie an die Macht gekommen wäre, um die finsternste Ära der Menschheit einzuläuten.

Obwohl Idris seine Verbindung zu Ivar Messer nicht abschütteln kann, hat die reichhaltige und interessante Geschichte des Systems in mehrfacher Hinsicht einen bedeutenden Einfluss auf das Imperium gehabt.

## **Eine seltsame Reise**

Im Jahr 2493 steuerte Terrell Dorazio sein Erkundungsschiff Ika'Roa langsam durch einen Sektor von Rhetor. Als Student der Mentor-Universität besuchte Dorazio diesen Abschnitt des Weltraums mit einem Freund, um Halluzinogene einzunehmen und Rhetor V zu bestaunen, während der Planet einen malerischen Teil seiner Umlaufbahn durchquerte. Inmitten dieser Erfahrung war Dorazio überzeugt, dass der Scanner seines Schiffes eine Anomalie entdeckt hatte, aber sein Freund versicherte ihm, dass dies nur ein Teil der Halluzination sei.

Diese Erfahrung ließ Dorazio nicht los. Nach seinem Abschluss kehrte der frischgebackene Systemkundschafter in den Sektor zurück und verbrachte Wochen damit, ihn zu scannen. Schließlich fand er einen

Sprungpunkt in ein unentdecktes System und nannte es Idris, nach dem Freund, der darauf bestand, dass dort nichts zu finden wäre.

Kundschafter der UNE (United Nations of Earth) erforschten Idris und entdeckten einen potenziell bewohnbaren Planeten sowie einen mineralienreichen Protoplaneten. Die UNE beanspruchte das System schnell für und begann unverzüglich, Idris IV zu terraformen. Sobald der Planet bewohnbar war, erklärte die Regierung Idris IV im Jahr 2533 zu einem „Empfohlenen Wachstumszentrum“. Die Bevölkerung stieg rasch an und Unternehmen strömten in Scharen nach Idris, das zu einem Symbol für die Fähigkeit der Menschheit wurde, ein neues System in kurzer Zeit zu besiedeln. Niemand hätte vorhersagen können, dass das Terraforming von Idris IV den Planeten auch zu einem Hauptziel für eine Invasion durch Außerirdische machen würde.

## Die Frontlinie der Freiheit

Im Jahr 2541 entdeckte Dr. Kellar Lench das Elysium-System und die neue Spezies, die es beheimatete – die Tevarin. Die UPE (United Planets of Earth) versuchte, diplomatische Beziehungen mit den Tevarin aufzunehmen, aber diese waren mehr an den Ländereien der Menschheit als am Frieden interessiert. Die Tevarin hatten die Technologie des Terraformings noch nicht entwickelt und waren verzweifelt auf der Suche nach neuen Planeten, die sie bevölkern konnten. Nachdem sie entdeckten, dass die Atmosphären ihrer Welten den Atmosphären menschlicher Planeten ähnelten, kamen die stolzen und kriegerischen Tevarin zu dem Schluss, dass eine Invasion die Antwort auf ihre Probleme sei. Der Erste Tevarin-Krieg entzündete sich und die UPE-Navy wurde entsandt, um den Sprungpunkt Elysium-Centauri zu verteidigen.

Zum Unglück der Bevölkerung von Idris entdeckten die Tevarin einen neuen Sprungpunkt in das System und führten 2542 einen Überraschungsangriff durch. Die Invasion der Tevarin begann mit orbitalen Bombardierungen, die Bevölkerungszentren verwüsteten und unzählige Todesopfer forderten. Die gewaltigen Einschlagskrater sind noch heute beim Anflug auf den Planeten zu sehen. Während die meisten Überlebenden aus dem System flohen, suchten einige von ihnen Zuflucht in den Bergen und organisierten Widerstandsgruppen, die wertvolle Informationen und Hilfe leisteten, als die UPE schließlich auf dem Planeten zurückslag.

Als der Erste Tevarin-Krieg im Jahr 2546 endete, war Ivar Messer zum Obersten Bürger gewählt worden, eine Position, die schließlich in die Rolle des Imperators überging.

Es war ein kometenhafter Aufstieg an die Macht. Er übte seinen immensen Einfluss aus, um die Regierung nach seinen Vorstellungen umzugestalten und denjenigen zu helfen, die seinen Aufstieg unterstützt hatten, zu denen auch das Volk von Idris gehörte. Die neue UEE-Regierung (United Empire of Earth) überschwemmte das System mit Credits, um den Wiederaufbau der Städte und deren Wiederbesiedlung zu unterstützen.

Zum Gedenken an die Opfer, die das System während des Ersten Tevarin-Krieges erbracht hatte, und um sich bei Imperator Messer einzuschmeicheln, benannte Aegis Dynamics 2551 eine Großkampfschiff-Linie nach dem System und eröffnete sogar eine Fertigungsanlage auf dem Planeten. Ivar Messer hielt beim ersten Stapellauf einer Idris-Fregatte eine berühmte Rede, die den kommenden Faschismus erahnen ließ.

In dieser Rede sagte Messer: "Nie wieder dürfen wir zulassen, dass die Menschheit zum Opfer gemacht wird. Alle, die es wagen sollten, zum Feind unseres Imperiums zu werden, sollen erzittern, wenn sie von unserem Sieg in Idris und dem Schiff, das seinen Namen trägt, hören".

Der Wiederaufbau des Systems kam 2603 mit dem Ausbruch des Zweiten Tevarin-Krieges zum Stillstand. Um zu verhindern, dass Idris erneut den Tevarin in die Hände fällt, stationierte das Militär eine gewaltige Streitmacht im System. Der Tevarin-Kriegsherr Corath'Thal erkannte die Absicht der Menschheit, das System um jeden Preis zu halten und nutzte dies zu seinem Vorteil. Bei mehreren Gelegenheiten befahl er Ablenkungsangriffe auf Idris, um mehr UEE-Kräfte in das System zu locken, bevor er anderswo einen Überraschungsangriff startete. Erst nachdem das Imperium die erneute Bedrohung durch die Tevarin besiegt hatte, konnte das Idris-System wirklich gedeihen.

## Phönix aus der Asche

Die Jahrhunderte nach dem Zweiten Tevarin-Krieg waren nicht so bewegend, aber für die Entwicklung von Idris nicht weniger wichtig. Auf Idris IV kaufte Aegis Dynamics günstige Grundstücke auf, um ihre Produktionsanlagen zu erweitern, während die erhebliche militärische Präsenz im System die Handelswege absicherte. Günstiger Grundbesitz, sichere Schifffahrt und laxe Vorschriften waren ein Segen für die Unternehmen,

die in das System strömten. Bis zum Ende des 27. Jahrhunderts hatte sich das System zu einer Produktionsmacht entwickelt.

Während des Messer-Regimes entwickelte das System jedoch den Ruf, die Bedürfnisse der Konzerne über die der allgemeinen Bevölkerung zu stellen, und ansässige Unternehmen verstießen oftmals gegen Arbeitnehmerrechte. Die gut organisierten Streiks von 2808 stellten sich gegen die schlechten Arbeitsbedingungen und niedrigen Löhnen. Sie feuerten eine planetenweite Bewegung, die die Regierung unter Druck setzte, ihre Arbeitsgesetze zu überarbeiten. Zahlreiche UEE-Systeme haben seither ähnliche Standards angenommen, die heute allgemein als Idris-Novellen bekannt sind. Die Gesetzgebung wird als eine bedeutende Errungenschaft für das System betrachtet; dessen Einfluss auf das Imperium findet jedoch viel weniger Beachtung als sein Anteil am Aufstieg von Ivar Messer.

## **Idris I**

Idris I befindet sich nur 0,1 AE (Astronomische Einheit) von seinem Hauptreihenstern des Typs F entfernt. Der Planet besitzt keine Atmosphäre und sowohl seine Kruste als auch sein Mantel sind aufgrund seiner Sonnennähe vom Sonnenwind abgetragen worden, so dass nur der Eisenkern des Planeten übrigblieb, welcher erstarnte.

## **Idris II**

Während Idris I eine Atmosphäre fehlt, macht diejenige, die Idris II umgibt, den Planeten völlig unwirtlich für menschliches Leben. Die Temperaturen steigen unter der dichten und flüchtigen Wolkendecke in die Höhe. In Kombination mit dem gefährlich hohen atmosphärischen Druck lässt sich dieser felsige Planet am besten aus der Ferne betrachten.

## **Idris III**

Idris III ist ein unbewohnbarer terrestrischer Planet, der größtenteils von einem Ozean aus Wasser, vermischt mit Ammoniak und anderen flüchtigen Flüssigkeiten bedeckt ist. Unzählige Forschungssonden, die zur Untersuchung dieses hochdichten Gemisches ausgesandt wurden, sind seiner Zähflüssigkeit zum Opfer gefallen.

Falls sich irgendetwas Bemerkenswertes unter den suppigen Meeren von Idris III befinden sollte, wartet es immer noch darauf, entdeckt zu werden.

## **Idris IV [Locke]**

Rachel Locke floh nach den Invasionen des Ersten Tevarin-Krieges in die Berge von Idris IV. Obwohl sie keine offizielle Militärausbildung besaß, führte sie die als „die Grauen“ bekannte Widerstandsbewegung an, die die Tevarin-Invasoren terrorisierte. Nach dem Krieg ehrte der Gouverneursrat ihre Führung und ihr Heldenmut, indem er den Planeten nach ihr benannte.

Als einziger bewohnbarer Planet des Systems ist Locke das schlagende Herz von Idris. Abgesehen davon, dass es sich um einen wirtschaftsfreundlichen Standort handelt, haben sich unter Outdoor-Enthusiasten auch die malerischen Corsti-Berge im Norden herumgesprochen. Eine florierende Tourismusindustrie in und um die Stadt Tany herum richtet sich an diejenigen, die die Sehenswürdigkeiten entweder zu Fuß oder mit dem Fahrzeug erkunden möchten.

Der Planet ist auch für den Anbau einer besonderen Variante der Rebsorte Ugni blanc bekannt. Die Bodenbeschaffenheit des Planeten hebt den Säuregehalt der Traube hervor und macht sie ideal für die Herstellung von Cognac und Brandy. Die Cuvée „Starlight Idris“ wurde bereits mehrfach zum besten Cognac des Universums gekürt.

## **Idris V**

Dieser Protoplanet enthielt ursprünglich eine Fülle wertvoller Mineralien. Die Regierung und verschiedene Unternehmen führten im 26. und 27. Jahrhundert systematisch Tagebau auf Idris V durch, bis seine Ressourcen erheblich erschöpft waren. Heute sind die verlassenen Einrichtungen dort vor allem dafür bekannt, dass sie sporadisch von Kriminellen und illegalen Siedlern besetzt werden.

## Reisewarnung

Es mag nicht offensichtlich sein, aber die Sicherheitsvorkehrungen um das Denkmal für die Tevarin-Kriege sind streng. Obwohl es denjenigen gewidmet ist, die in beiden Kriegen tapfer gekämpft haben, hat seine Verbindung zu Ivar Messer Kritik, Vandalismus und die Drohung, es zu zerstören, auf sich gezogen.

## Stimmen im Wind

"Freiheit kostet mehr als Leben und Credits. Sie erfordert Engagement, Hingabe und die Bereitschaft, unliebsame Maßnahmen zu ergreifen, um zu erreichen, was Recht ist. Sie muss bereit sein, jeden Widerstand zu zerschlagen, der sie bedroht. Mit diesem letzten Punkt im Hinterkopf freue ich mich, das neueste Großkampfschiff von Aegis Dynamics zu enthüllen – die Idris. Sie ist die neue Definition der UEE für einen Freiheitskämpfer".

–Ivar Messer, Rede beim Stapellauf der ersten Idris, 2551

"Die Menschheit hat diese Welt zu dem gemacht, was sie ist. Wenn wir uns zurückziehen, anstatt für sie zu kämpfen, dann haben die Tevarin bereits gewonnen. Sie werden weiter in den menschlichen Raum vordringen, bis alle unsere Planeten und sogar die Erde unterworfen sind. Deshalb müssen wir hier und jetzt Widerstand leisten. Denn wenn diese Frontlinie fällt, wer weiß, wie weit sie gehen werden."

–Rachel Locke, Widerstandssendung, 2543

# Kabal

In nahezu sechs Jahren seiner Arbeit als Systemkartograph für das Imperial Cartography Center (ICC) (Imperiale Zentrum für Kartographie) hatte sich Usuni Colo nicht mal einen einzigen Tag krank gemeldet. Im Jahr 2941 wurde Colo nunmehr durch seine Vorgesetzte nicht etwa Urlaub vorgeschlagen, sondern zwangsverordnet. Colo wusste, dass es, angesichts der drei Wochen, in denen er nichts zu tun haben würde, nur einen Ort gab, den er besuchen wollte. Fasziniert von den Outsidern reiste er nach Mya in das Leir-System, um aus erster Hand zu erfahren, wie Isolationismus den Planeten und seine Bewohner beeinflusst hatten.

Unglücklicherweise für Colo wurde dieser vom Planeten verwiesen, nachdem er versucht hatte, einen Weg hinter das abgesteckte Gebiet für Reisende zu finden, um die "echte Erfahrung" zu machen. In Anbetracht von einigen Wochen zwangswiseer Auszeit, nahm sich Colo für die Heimreise in das Elysium-System Zeit und als ein Mitglied des Systemkarto-graphenteams des ICC hatte er die Angewohnheit, nach Sprungpunkten zu suchen, selbst wenn er nicht im Dienst war.

Als seine Scanner nun am 11. März 2941 eine Anomalie entdeckten, die nach einem neuen Sprungpunkt aussah, reagierte Usuni Colo weniger überrascht denn professionell. Was ihn letztendlich überraschen würde, war das, was auf der anderen Seite lag. Er würde herausfinden, dass er dieses System gar nicht entdeckt hatte, sondern lediglich wiederent-deckt.

## Entdeckerfreude

Colo unternahm eine Zahl von Erstscans von dem, was später als Kabal-System bekannt werden sollte. Den Namen vergab Colo zu Ehren der berühmten Musikgruppe aus dem 27. Jahrhundert. Seine Scans fanden einen Hauptreihenstern der Klasse F, drei Planeten und einen Asteroiden-cluster. Nach der Rückkehr in den UEE-Raum erstatte er sofort Bericht und protokollierte den besonderen Wunsch, dass seine ICC-Einheit mit dem Scannen und Erkunden des von ihm entdeckten Systems beauftragt wird. Die UEE stimmte dem Gesuch Colos zu und er kehrte kurze Zeit später mit dem Rest seines Teams zu dem System zurück.

Ihre erste Einschätzung des Systems fiel überwältigend positiv aus. Kabal II und Kabal III waren in der habitablen Zone gelegen und die sauerstoff-basierte Atmosphäre von Kabal III bedeutete, dass dieser das Potenzial eines quasi bezugsfertigen Planeten besaß. Dies löste eine Welle der Begeisterung bei Regierungsvertretern aus, denn eine von Natur aus bewohnbare Welt zu finden, würde unglaublichen Nutzen und Ressourcen bieten, ganz ohne aufwändiges Terraforming. Colo und der Rest seines Teams wurden unverzüglich eingesetzt, um detailliertere Scans von Kabal III anzufertigen.

Das Standardprotokoll des ICC sieht es vor, die Ersteinschätzung von Systemen solange unter Verschluss zu halten, bis weitere Bewertungen gemacht und Einzelheiten verifiziert wurden.

Dennoch sickerte die Analyse von Kabal auf irgendeine Weise durch. Die Neuigkeit über die Existenz eines Planeten, der möglicherweise sofort bewohnbar ist, verursachte eine Mediensensation.

Kritiker von Imperator Costigan waren jedoch misstrauisch; sie behaupteten, dass die Enthüllung ein geplanter Schachzug seitens seiner Regierung war. Nur Wochen zuvor gab der Historical Truth Act (Gesetz für historische Wahrheit) von 2941 eine Fundgrube von Dokumenten frei, von denen viele aus der Messer-Ära stammten und viele der Propaganda-methoden offenlegten, mit denen Messers Regierung die Öffentlichkeit manipuliert hatte. Auch wenn diese Offenlegung kaum etwas Neues offenbarte und offensichtlich keines der veröffentlichten Dokumente direkt mit Costigans Administration in Verbindung stand, zogen Kolumnisten und Kritiker dürftige Vergleiche zwischen den zuvor angewandten Methoden und den Aktionen der aktuellen Administration, die in einer Reihe von peinlichen Fauxpas versank. Die Enthüllung von Kabals Erst-

einschätzung wurde von einigen als Weg betrachtet, die Aufmerksamkeit der breiten Masse auf die Zukunft, statt auf die Vergangenheit der UEE zu lenken.

Sobald der vertrauliche Bericht an die Öffentlichkeit gelangt war, entschied das ICC, die aufkeimende Begeisterung für sich zu nutzen. Es war sogar geplant, dass Usuni Colo die Geschichte seiner unglaublichen Entdeckung Beck Russum in einem exklusiven Empire Report erzählt. Das Ereignis wurde tagelang über das gesamte Spektrum aufgebaut, dann jedoch schlagartig abgesagt. Als es zu keiner offiziellen Erklärung für die Absage des Interviews kam, wurden erneut Gerüchte laut. Nachdem sich die offizielle Einschätzung des Kabal-Systems – ebenfalls aus nicht geklärten Gründen – verzögerte, schaltete sich nun das Senats-Subkomitee für Inneres ein.

## Das bekannte Unbekannte

Im Oktober 2941 wurde die Vorsitzende des ICC, Rebecca Alves, vor das Subkomitee für Inneres des Senats zitiert, um über die Leitung ihrer Behörde Rechenschaft abzulegen. Die Senatoren konzentrierten sich bei ihrer Befragung auf Kabal III und wunderten sich, warum sich der offizielle Bericht über das System verspätete. Alves wich den meisten Fragen aus, indem sie behauptete, keine Details erörtern zu können, bis der offizielle Bericht vorläge. Unter Druck gesetzt verhielt sich Alves immer ausweichender. Damit zog sie den Ärger der Senatoren auf sich, die sich offen fragten, wer wirklich das ICC leitete, wenn deren Direktorin keinen Zeitplan vorlegen könne.

Alves' Auftreten vor dem Senats-Subkomitee wurde als eine Katastrophe angesehen. Es erhielt die Debatte über Kabal erneut und bekräftigte die Behauptung, dass der Imperator in Wirklichkeit die Herausgabe von Informationen kontrollierte. Anfang November 2941, nach zunehmendem öffentlichem Druck, veröffentlichte das ICC letztendlich ihre offizielle Einschätzung des Kabal-Systems. Plötzlich wurde offensichtlich, warum es so viel Geheimhaltung rund um das System gegeben hatte.

Der Bericht enthüllte, dass alte, verlassene Tevarin-Städte, vermutlich älter als der Erste Tevarin-Krieg, auf Kabal III entdeckt worden waren. Also obwohl der Planet für Menschen bewohnbar war, würden in absehbarer Zukunft keine Siedlungen gegründet werden. Im Anschluss an die Veröffentlichung des Berichts stufte die Regierung der UEE das gesamte

System als nicht zugänglich für die Öffentlichkeit ein, um die Unversehrtheit dieser wichtigen archäologischen Stätte zu gewährleisten. Seitdem ist es gesperrt geblieben.

## Kabal I

Dieser kleine, klumpige Protoplanet befindet sich so nah an der Sonne des Systems, dass er lediglich 34 Standardtage für seine komplette Umlaufbahn benötigt.

## Kabal II

Der ursprüngliche Bericht des ICC über Kabal II zog Vergleiche zum Mars. Es handelt sich um einen erdähnlichen Wüstenplaneten, der sich mitten in der habitablen Zone befindet, was ihn zu einem idealen Kandidaten für Terraforming macht. Doch da die Tevarin nie die Technologie des Terraformings meisterten, blieb der Planet unbewohnt, solange das System unter ihrer Kontrolle war.

## Kabal III

Kabal III galt als klares Juwel des Systems, als dieses (wieder-)entdeckt wurde. Doch die Hoffnungen der UEE, Siedlungen auf dem Planeten zu gründen, wurden schnell erstickt. Nachdem verlassene Tevarin-Städte entdeckt wurden, verwandelte sich der Planet in eine archäologische Ausgrabung.

Unter einer dicken Schicht von einheimischen Pflanzen, welche die Städte zurückerobert hatten, lag diese Welt der Tevarin, die in der Zeit festzu-hängen schien. Gebäude waren mit unterschiedlichsten gebräuchlichen Gegenständen gefüllt. Schiffe saßen friedlich auf Landepads. Die heiligen Kodizes von Rijora hingen noch immer in den Tempeln. All diese Hinweise deuteten darauf hin, dass die Bevölkerung entweder schnell aufbrach oder vorhatte, zurückzukehren. So oder so öffnete Kabal III ein Fenster zu einer Kultur, die versucht hatte, sich selbst in der SSäuberung" nach dem Zweiten Tevarin-Krieg auszulöschen.

Das Militär der UEE lud Esperia, den renommierten Hersteller von Schiff-repliken, auf den Planeten ein, um die gefundenen Schiffe einzuschätzen und zu katalogisieren. Nach einem Vergleich mit den wenigen verbliebe-

nen historischen Aufzeichnungen schätzte Esperia ein, dass der Planet vor dem Ersten Tevarin-Krieg verlassen worden war. Obwohl die Städte eine Fundgrube von historischen Informationen über die Tevarin boten, warfen sie mehr Fragen als Antworten auf. Eine blieb besonders schwer begreiflich: Warum hatten die Tevarin den Planeten verlassen?

Viele wundern sich noch immer, wie ein ganzes System von den Tevarin vergessen werden konnte. Die meisten glauben, dass ein Zusammenfluss von verhängnisvollen Ereignissen in zwei Jahrhunderten – der Erste und Zweite Tevarin-Krieg, gefolgt von der SSäuberung – die Existenz des Systems aus dem kulturellen Gedächtnis der Tevarin gelöscht hatte. Andere bestanden darauf, dass dessen Existenz ein gut behütetes Geheimnis unter radikalen Tevarin war.

Wohl bewusst darüber wie wenig sie wissen, gingen die Wissenschaftler der UEE sehr vorsichtig mit dem System um. Trotz wiederholter Anfragen der "Gesellschaft zur Erhaltung der Tevarin-Kultur und der Interessenvertretung der Tevarin "Nerriva Alle" hält die UEE einen eng begrenzten Zugang zum Planeten aufrecht.

## Reisewarnung

Da Kabal lediglich über das unbeanspruchte Leir-System erreicht werden kann, versuchten bereits einige, die Regierungskonvois abzupassen und zu verfolgen, um die exakten Koordinaten des Sprungpunktes in Erfahrung zu bringen. Es ist bekannt, dass UEE-Schiffe verdächtige Schiffe im Leir-System angreifen, welche als Bedrohung für das Geheimnis um die Position des Sprungpunktes erachtet werden. Also sollte Ihnen die Regierung einen Warnruf übermitteln, folgen Sie deren Anweisungen oder leben Sie mit den Konsequenzen.

## Stimmen im Wind

"Wenn Sie mich zu Ihrem Senator wählen, werde ich mich dafür einsetzen, mein Volk durch den Wiederaufbau der Schönheit der Tevarin-Kultur aus den Schatten zu holen. Das beinhaltet die Einstufung der verlorenen Städte auf Kabal III als historische Stätten sowie die Einrichtung von Kulturzentren auf dem Planeten, welche zukünftigen Generationen – denen der Menschen und der Tevarin gleichermaßen – lehrreich sein soll."

- Senator Suj Kossi, Wahlkampfrede, Jalan, Elysium, 2946

"Das Kabal-System ist ein interessanter Fall. Wie kann ein gesamtes System in nur ein paar Jahrhunderten in Vergessenheit geraten? Kann eine kollektive kulturelle Amnesie wirklich so tiefreichend sein oder ist dort etwas anderes im Gange? Um ehrlich zu sein, ich weiß nicht, welche Antwort mir mehr Angst einjagt."

- Professor Vincent Fontana, Excerpt aus einer Rede an die "Gesellschaft zur Erhaltung der Tevarin-Kultur", 2943

# Kallis

## Ein Stern wird geboren

Das kürzlich entdeckte Kallis-System – eine strudelnde Masse aus Möglichkeiten – fasziniert Forscher und Wissenschaftler rund um das Imperium, indem es ihnen eine seltene Gelegenheit bietet: die Entstehung eines Sonnensystems hautnah zu erleben.

Kallis wurde erstmals im Jahr 2921 über seine Sprungpunkt-Verbindung nach Oso besucht und erste Scans des Systems offenbarten einen Hauptreihenstern der Klasse G, den neun Protoplaneten in unterschiedlichen Entwicklungsstadien umkreisen. Offiziell wird die Entdeckung des Systems OB Station Chimera zugeschrieben, der zentralen Forschungseinrichtung in Oso. Doch viele beharren darauf, dass der ehemaligen Gefreiten Gabby Rifon diese Ehre gebührt.

Rifon war Teil des Armeesicherheitsdienstes, der unter dem Fair Chance Act damit beauftragt ist, Oso II vor Wilderern, Schmugglern und anderen Eindringlingen zu schützen, und diente als Technikerin für Langstrecken-scanner, die das System nach unberechtigten Schiffen absuchten.

Laut späteren Interviews war Gabby oftmals “todlangweilig”, während sie stundenlang nach Schiffen Ausschau hielte. Stattdessen ließ sie ihre Pflichten schleifen und justierte die Scanstation, um nach Raumanomalien zu suchen. Es war während einer dieser nicht autorisierten Suchvorgänge, dass Gabby erregt schwache Anzeichen eines Sprungpunktes auffielen.

Als sie ihren kommandierenden Offizier über ihre Entdeckung informierte, brachte es die Tatsache ans Licht, dass Gabby Stunden ihrer Schicht „vergeudet“ hatte. Eine Woche bevor das erste Schiff den Oso-Kallis-Sprungpunkt durchquerte, wurde Gabby für die unsachgemäße Verwendung von Armeeressourcen unehrenhaft entlassen.

## Eine zweite Chance

Fast augenblicklich wurde klar, dass Kallis („Geliebte“ in einem Mars-Dialekt) ein System von großem Wert war. Ein weiteres Mal erhielt die Menschheit die Chance, die Geburt eines Sonnensystems mitzuerleben und Wissenschaftler aus dem gesamten Imperium gelobten, sich diese Gelegenheit nicht noch einmal entgehen zu lassen, wie es im Gurzil-System geschehen war.

Als Gurzil – ein System, dass sich noch in seiner Akkretionsphase befindet – im Jahr 2539 entdeckt wurde, war den Wissenschaftlern der Zugang aufgrund von Sicherheitsbedenken bald verwehrt worden. Nach dem Auftauchen von Schiffen der Xi'an wurde Gurzil Teil der kurz zuvor von der UPE geschaffenen Perry-Linie und zugunsten der Sicherheit der Grenzen der UEE gesperrt. Für die nächsten paar Jahrhunderte war der Zutritt zu dem System mit Ausnahme des Militärs untersagt.

Nach Auflösung der Perry-Linie hoffte die wissenschaftliche Gemeinschaft, dass Gurzil nun unter den Schutz des Fair Chance Acts gestellt werden würde. Doch verschiedene Branchen argumentierten, dass Jahrhunderte der militärischen Intervention dem System bereits den größten Teil seines ursprünglichen wissenschaftlichen Werts geraubt hätten und dass es dem finanziell klammen Imperium besser mit seinen wertvollen Ressourcen dienen würde. Am Ende stimmte der Senat gegen eine Anwendung des Fair Chance Acts auf Gurzil und entschied, sowohl Forschung als auch begrenzten Bergbau in dem System zu gestatten.

Die wissenschaftliche Gemeinschaft war hoch motiviert, es in Kallis nicht so weit kommen zu lassen.

## In vorderster Reihe

Innerhalb eines Monats der Veröffentlichung des ersten Scanberichts von Kallis wurde im Senat ein Gesetz eingebracht, das System unter den Schutz des Fair Chance Acts zu stellen. Und dieses Mal, dank des

unberührten Zustands des Systems sowie einer wohlwollenderen, von Transitionalisten kontrollierten Kammer, wurde es verabschiedet. Das System wurde umgehend für die kommerzielle Erschließung und den allgemeinem Verkehr gesperrt. Von diesem Zeitpunkt an würde Kallis ein Refugium für Forschung und Entdeckung sein.

Unter der Führung eines gemeinsamen Verwaltungsrats aus Army und der Imperial Science and Technology Foundation (Imperiale Stiftung für Wissenschaft und Technologie) hat sich unser Wissen und Verständnis über das uns umgebende Universum in den letzten zwei Jahrzehnten deutlich erweitert. Zweifellos ist dies erst der Anfang einer Entwicklung, die sich in den kommenden Jahrzehnten fortsetzen wird, während die Forschung in Kallis unentwegt fortgeführt wird und neue Generationen von Wissenschaftlern begierig auf ihre Chance warten, die Geheimnisse der Natur hautnah zu erforschen.

## Kallis I

Kallis I – ein loser Zusammenschluss aus kürzlich miteinander verschmolzenen Planetesimalen – ist ein kleiner, sich entwickelnder Protoplanet mit einer stark exzentrischen Umlaufbahn, der viele Forscher spekulieren lässt, ob er auseinanderbrechen wird, bevor er seine Entwicklung zum vollwertigen Planeten abschließen kann.

## Asteroidengürtel Kallis Alpha

Da die beginnende Gravitation der naheliegenden sich formenden Welten an dieser dichten Ansammlung von Planetesimalen zieht, können häufige Kollisionen chaotische Bewegungen und gefährliche Reisebedingungen in ihre Nähe verursachen.

## Kallis II & III

Diese zwei felsigen terrestrischen Welten teilen sich momentan einen Orbit, doch es wird erwartet, dass einer dieser Planetoiden schließlich genug Masse von den umgebenden Asteroidengürteln ansammeln wird, sodass er „das Rennen gewinnen“ und sein Geschwister schließlich vernommen wird.

## Kallis Asteroidengürtel Beta

Dieser Asteroidengürtel – eine wirbelnde Masse aus Asteroiden und Staubteilchen – besteht aus Stoffen mit hohen Schmelzpunkten. Obwohl es hier genug Masse gibt, um drei bis fünf Planeten entstehen zu lassen, hat die Bahnresonanz mit den umliegenden Planeten dies bis jetzt verhindert.

## Kallis IV, V, VI

Diese drei terrestrischen Welten sind für Wissenschaftler von besonderer Bedeutung, da sie am wahrscheinlichsten eines Tages Leben ermöglichen könnten. Insbesondere Kallis IV besitzt eine verblüffende Ähnlichkeit mit dem, wie die Erde in der Vorstellung vieler in ihrer Anfangsphase ausgesehen haben muss. Mit aktiven Vulkanen, die möglicherweise eine Atmosphäre bilden, versuchen Forscher Überwachungsmethoden zu entwickeln, die in der Lage sind, die Lebzeiten zu überstehen, welche die Atmosphäre zur Entstehung benötigt.

Während Kallis V momentan nicht das Potential besitzt, eine Atmosphäre zu bilden, deutet das Gestein, das seine felsige Oberfläche umkreist, darauf hin, dass der Planetoid bald eine Reihe von Monden sein Eigen nennen darf. Von den dreien am wenigsten entwickelt besitzt Kallis VI eine Oberfläche, die gänzlich aus geschmolzenem Gestein zusammengesetzt ist, was ihr ein planetares Leuchten verleiht.

## OB Station Gryphon

Gelegen in der Nähe des Kallis-Oso-Sprungpunktes wurde OB Station Gryphon Ende 2922 in Betrieb genommen und diente dem gesamten System seitdem als Drehkreuz. Um das lebende Experiment zu bewahren, dass Kallis und seine Protoplaneten darstellen, wurden Bauvorhaben im Rest des Systems extrem limitiert. Obwohl kleine Beobachtungsposten und Scansatelliten im gesamten System verteilt sind, ist Gryphon Ihre einzige Wahl, wenn Sie tanken oder Ihre Vorräte auffüllen möchten. Sämtliche Lieferungen in das System werden darüber hinaus durch diese Station geleitet, um sicherzustellen, dass die strikten Protokolle des Fair Chance Acts befolgt werden.

Trotz des Hauptaugenmerks des Systems auf akademische Themen hat es einen schlechten Ruf für seine einzigartige Gesellschaft erlangt, die

sich hier über die Jahre entwickelt hat. Aufgrund des Armeepersonals, das hier stationiert ist, um das System zu schützen, und den jungen Hochschulabsolventen, die hier Forschung betreiben, beträgt das mittlere Alter der kleinen Bevölkerung des Systems weit unter 30.

Es ist daher kein Wunder, dass es in den Habitaten etwas lautstärker zugehen kann, da Forscher (die nach einsamen Tagen auf abgelegenen Beobachtungs posten etwas Dampf ablassen wollen) und Soldaten (mit überschüssiger Energie, nachdem sie lange Schichten damit verbracht haben, nach Eindringlingen zu suchen) sich zu Drinks und hitzigen Debatten treffen. Man gebe eine wachsende Anzahl an Philosophen und Spiritualisten hinzu, die hierhergekommen sind, um tieferen Wahrheiten über den Ursprung des Universums zu ergründen, und man kann verstehen, warum OB Station Gryphon ein Reiseziel ist wie kein anderes im Imperium.

## Kallis VII & VIII

Gelegen jenseits von Kallis' Frostgrenze entstanden die zwei Riesen des Systems aus instabilen Eisverbindungen und eingefangenem Wasserstoff und Helium. Kallis VII hat einige Exoklimatologen angezogen, die an der Erforschung seiner aufkeimenden Sturmsysteme interessiert sind. Während Kallis VIII jene begeistert, die ein umfassenderes Modell der Dynamik und Chemie in der Atmosphäre von Eisriesen erstellen möchten.

## Kallis IX

Kallis IX – ein kleiner Planetesimal, der seine Sonne in großer Entfernung umkreist – zeichnet sich dadurch aus, dass er der einzige Himmelskörper in dem System ist, dessen Oberfläche durch orbitale Bergbau laser verunstaltet wurde – dank eines gemeinsamen Projekts der UEE mit der Forschungsabteilung des Bergbaukonglomerats Shubin Interstellar, mit dem Ziel, die Rolle dieses Zwergplaneten bei der Entstehung des Systems besser zu verstehen.

## Reisewarnung

Von allen im System ankommenden Schiffen wird erwartet, dass sie zunächst bei OB Station Gryphon halmachen, um sich offiziell zu registrieren. Reisen innerhalb des Systems, ohne sich zuvor die benötigten Genehmigungen eingeholt zu haben, ist ein sicherer Weg, den Zorn der patrouillierenden Armeepiloten auf sich zu ziehen.

## Stimmen im Wind

„Ich habe in meinen zwei Jahren in Kallis eine Menge gelernt. Unglücklicherweise habe ich dank meiner Besuche von Gryphon innerhalb dieser zwei Jahre das meiste wieder vergessen.“

– Dr. Wahid Allimon, Professor für Geologie, Universität von Rhetor, 2945

„Obwohl meine Mutter nicht die ihr gebührende Anerkennung für die Entdeckung des Systems erhalten hat, ist es ein kleiner Trost, dass sie die Station nach ihr benannt haben. Sicher, wenn Sie sie fragen, werden sie behaupten, die Station wäre nach einem dieser Löwen-Vogel-Dinger benannt worden. Aber mal ehrlich, es ist ziemlich klar, dass die verantwortlichen Wissenschaftler den Typen von der Armee den Finger zeigen wollten, als sie sich diesen Namen ausgesucht haben.“

– Alice Thomas, Tochter von Gabby Rifon, 2943

# Kayfa

„Je größer der Gedanke, desto größer die Handlung.“

So stellt es einer der primären Lehrsätze der Li'Tova fest, einem moralischen und spirituellen Glaubenssystem, das unter den Xi'an beliebt ist und deren Bild vom Universum prägt. An keinem anderen Ort ist dies so offenkundig wie im Kayfa-System, das sich dank der Existenz eines astronomisch besonderen Planeten ganz und gar der Li'Tova verschrieben hat: Tovaroh.

Während des Kalten Krieges war den Menschen Kayfas Rolle als Mittelpunkt der Spiritualität der Xi'An nicht bewusst. Nachdem die Menschheit im Jahr 2617 von der Existenz des Systems erfahren hatte, gingen Gerüchte um, dass sich in Kayfa die Hauptbasis für eine mögliche Invasion oder gar die Heimatwelt der Xi'an befände. Die wahre Natur des Systems wurde so streng gehütet, dass die Menschheit zweihundert Jahre lang nicht mehr über Kayfa in Erfahrung bringen konnte, als dass die Xi'an jedes Schiff der UEE, das sie in dem System antrafen, sofort angreifen würden – eine Botschaft die der UEE unmissverständlich klargemacht wurde, als zwei Marinepiloten das System entdeckten.

Im Jahr 2617 entdeckten die UEE-Leutnants Ahmad Harar und Carl Dyson eine Gravitationsanomalie, während sie das Horus-System patrouillierten.

Harar und Dyson hätten ihren Kommandanten kontaktieren und die Koordinaten melden sollen, damit ein militärischer Aufklärer ausgeschickt werden konnte. Doch, wie sie später erklärten, hätte dies ihre Chance zunichtegemacht, in die Geschichtsbücher einzugehen. Ohne jemandem ein Wort zu sagen, drangen sie in den Sprungpunkt ein und wurden zu den ersten Menschen, die das Kayfa-System besuchten. Die Entschei-

dung, ihre Exkursion geheim zu halten, war töricht, doch zurückblickend haben sie damit vielleicht einen Krieg zwischen den beiden Spezies verhindert.

Ohne dass sie es merkten, löste ihre Ankunft in Kayfa Langstreckensensoren aus, die ein nahe Geschwader der Xi'an mobilisierten. Während dessen verzögerte sich die Rückreise der beiden Piloten, weil Dysons Schiff während der Navigation des unerforschten Sprungpunkts Schaden nahm. Während Dyson eine Diagnostik durchlaufen ließ, um zu sehen, ob sein Schiff noch immer sprungtüchtig war, neutralisierte eine EMP-Welle beide Schiffe. Das Geschwader der Xi'an schwärzte aus und nahm Harar und Dyson gefangen. Jahrelang gaben offizielle Dokumente der UEE an, dass die beiden während dieses Zeitraumes im Krankenurlaub waren. Die Wahrheit kam jedoch nach Verabschiedung des Historical Truth Act (Gesetz für historische Wahrheit) des Jahres 2941 an Licht.

Freigegebene Dokumente des UEE-Militärs verzeichnen, dass Harar und Dyson drei Tage lang verschwunden waren. Die beiden behaupten, auf einem großen militärischen Schiff der Xi'an festgehalten worden zu sein, wo sie verhört wurden, während man ihre Schiffe inspizierte und alle Waffen demontierte.

Nach drei bangen Tagen nahmen die Xi'an den Piloten ihre Geschichte ab, dass der Rest des UEE-Militärs nichts über diesen Sprung wusste. Die beiden Männer wurden zu ihren Schiffen zurückgebracht, zum Sprungpunkt eskortiert und bekamen mit auf den Weg, dass jedes weitere Schiff der UEE sofort nach Sichtkontakt angegriffen werden würde.

Erst nach dem Fall der Messers und der Normalisierung der Beziehungen zwischen den beiden Spezies lüfteten die Xi'an Kayfas Geheimnis. Imperator Tois erster offizieller Besuch des Imperiums der Xi'an ereignete sich im Kayfa-System. Imperator Kray führte sie persönlich auf eine Tour durch Tovaroh und schnitt einen Zweig einer Centennial Bloom (Pflanze, die alle einhundert Jahre blüht) ab, den sie nach Hause nehmen durfte.

Imperator Kray erläuterte ihr ebenfalls eine der Kerndoktrinen der Li'Tova, dass eine kleine Handlung einen Einfluss auf das gesamte Universum haben kann. Bei Harar und Dyson ließen die Xi'an Nachsichtigkeit walten, da sie wussten, dass die UEE den Sprungpunkt schließlich doch wiederfinden würde. Die Xi'an wollten eine ähnliche Situation (und eine weitere Chance auf Feinseligkeiten) vermeiden, wenn die UEE das zweite Mal durch den Sprungpunkt kommen würde. Es war also wohlüberlegt,

als sich die Xi'an für die Barmherzigkeit entschieden, denn sie wies den klarsten Weg zum Frieden.

Überraschend für alle änderte Imperator Kray während des Friedensgipfels die Gesetze der Xi'an und öffnete das Kayfa-System für alle menschlichen Besucher, in der Hoffnung, das Interesse an der Kultur und den Bräuchen der Xi'an und letztendlich an einem langanhaltenden Frieden zwischen den beiden Spezies zu schüren.

## Kayfa I

Kayfas innerste Welt ist ein terrestrischer Planet mit einer Atmosphäre, die sich hauptsächlich aus Kohlenstoffverbindungen zusammensetzt. Aus dem Orbit scheint sie wie ein rußiger Strudel mit schwarzen, braunen und roten Farbtönen. Einige UEE-Wissenschaftler glauben, dass die Prävalenz von Kohlenstoff, die sich auf dem gesamten Planeten zeigt, und der einhergehende atmosphärische Druck den Planeten mit einem Diamantsubstrat ausgestattet haben. Solche Theorien bleiben jedoch unbewiesen, da die Regierung der Xi'an den Rohstoffabbau in diesem System strikt untersagt.

## Kayfa II (Tovaroh)

Kayfa II ist dank seiner ungewöhnlichen astronomischen Eigenschaften das religiöse Zentrum des Imperiums der Xi'an. Ein Tag auf dem Planeten dauert einhundert Xi'an-Jahre, was in etwa 128 Standard-Erdenjahren entspricht.

Im Imperium der Xi'an ist es Brauch, den Planeten spezifische Rollen zuzuweisen und sie entsprechend zu erschließen. Aufgrund von Kayfa IIs spiritueller Ausrichtung wurde der Planet terraformt, um ein Ort des Friedens, der Ruhe und Meditation zu sein. Kultivierte Gärten und Felder bedecken einen Großteil der Oberfläche, während überall heilige Tempel errichtet wurden, damit immer einer am Horizont zu sehen ist, egal wo man hinschaut.

Die Tempel bieten ein Minimum an Ressourcen und Annehmlichkeiten für Xi'a-Mönche, die nach der ultimativen Erleuchtung gemäß der Li'Tova streben: dem Verbringen eines ganzen Tages auf Kayfa II in Meditation. Um die Beschaulichkeit des Planeten zu bewahren, besitzt Kayfa II nur eine Stadt: Su'Shora. Die Stadt besitzt eine kleine Anzahl an perma-

nenten Bewohnern, hauptsächlich Amtsträger der Regierung oder des Glaubens sowie Hilfspersonal, das sich um die Xi'an-Touristen und religiösen Pilger kümmert. Menschen werden willkommen geheißen, doch wird von ihnen erwartet, dass sie die Bräuche des Planeten beachten. Ohne Sondererlaubnis müssen sie innerhalb der Stadt bleiben.

Kayfa IIs religiöser Fokus bedeutet, dass es dort weder Fertigung noch Bergbau und nur notwendige wirtschaftliche Aktivität gibt. Alle anderen benötigten Produkte werden von der Regierung der Xi'an in das System importiert. Es gibt zwar einen kleinen Schwarzmarkt, doch werden erwischte Täter hart bestraft. Der einzige legale Export des Planeten ist die Centennial Bloom-Pflanze, die dafür berühmt ist, alle einhundert Xi'an-Jahre wunderschöne Glockenblüten zu entfalten. Ursprünglich heimisch auf Koli (Eealus III) haben die Xi'an herausgefunden, dass diese sensiblen Pflanzen in den Gärten von Tovaroh gedeihen. Ein Gesetz gewährt jedem Xi'an eine kostenlose Pflanze, wenn er den Planeten das erste Mal besucht. Menschen können sie ebenso erwerben, sollten aber keinen Rabatt erwarten. Um Händler abzuschrecken, welche die Centennial Bloom als Massenware verkaufen möchten und damit den Markt mit diesen Pflanzen überschwemmen würden, knüpfen die Xi'an den Preis der Pflanze an den Verkaufspreis in der UEE. So garantiert der Kauf einer Centennial Bloom auf Tovaroh, dass die Pflanze authentisch ist und nicht eine genetisch veränderte Billigkopie, wie man sie häufig in der UEE findet.

## Kayfa III

Die Xi'an haben diesen Gaszwergeinst für einen potenziellen Kandidaten für eine plattformbasierte Kolonialisierung gehalten. Der Plan wurde jedoch fallengelassen, nachdem Imperator Kray seine Sorge darüber zum Ausdruck brachte, wie sich ein erhöhter Verkehr auf Kayfa II auswirken würde.

## Kayfa IV

Kayfa IV ist der zweite Gaszwerge des Systems. Da sein felsiger Kern und seine diffuse Atmosphäre Kayfa III sehr ähneln, fragen sich einige menschliche Wissenschaftler, warum diese beiden Planeten so weit auseinanderliegen. Theorien gibt es im Überfluss, bleiben jedoch unbewiesen, einschließlich einer, die nahelegt, dass ein umherirrender Planet,

der sich durch das System bewegte, Kayfa IV aus seinem ursprünglichen Orbit gezogen hat. Eine kürzliche Anfrage von menschlichen und Xi'an-Wissenschaftlern, den Planeten genauer studieren zu dürfen, wurde von der Regierung der Xi'an abgelehnt.

## Reisewarnung

Für die Xi'an ist Tovaroh heilig – eine Bezeichnung, die auf das gesamte System zutrifft, also seien Sie respektvoll. Gewalt jedweder Art wird nicht geduldet und unverzüglich unterdrückt.

## Stimmen im Wind

„Fußwege winden sich ohne augenscheinlichen Rhythmus oder Grund durch die Gärten und Felder und führen manchmal zu Tempeln, die sich weit vom Beginn des Weges befinden. Dies kann befreidlich für jene sein, die mit der präzisen und ordnungsliebenden Natur der Xi'an nicht vertraut sind. Doch dies ist der Sinn des Ganzen. In einer Kultur, die fast alles bis ins letzte Detail plant, muss das Chaos von Tovarohs Wegen für jene, die mutig genug sind, sich auf ihnen zu verlaufen, geistig befreiend sein.“

– Margo Lekman, Li'Tova: A Beginner's Path (Ein Weg für Anfänger), 2851

„Zwei Dinge sollten Sie wissen, bevor Sie Tovaroh besuchen: Erstens es gibt jede Menge Tempel, und es sind zehn Mal mehr als Sie es sich gerade vorstellen. Wenn Sie Tempel mögen, dann ist dies der richtig Ort für Sie. Zweitens tragen Sie keine Lederschuhe. Ich verstehe nicht ganz warum, aber ich musste mir im Geschenkladen in Su'Shora ein Paar teure Flip Flops kaufen, um herumlaufen zu können, ohne von den Mönchen schräg angesehen zu werden.“

– Harry Tenny, A Complainer's Guide to the 'Verse (Ein Reiseführer durch das 'Verse für Nörgler), 2939

# Kellog

## Unschuld und Unmoral

Das Kellog-System ist in der gesamten UEE sowohl als die Heimat der Unschuld als auch der Unmoral bekannt. Die zwei bewohnten Planeten des Systems, die einen gelben Zwerg (Hauptreihenstern des Typs G) umkreisen, stehen in starkem Kontrast zueinander. Kellog II (Xis) steht unter schwerer Bewachung, um die neuen Spezies, die sich auf ihm entwickeln, zu schützen, während Kellog VI (QuarterDeck) unter schwerer Bewachung steht, um sicherzustellen, dass die dort inhaftierten hartgesottenen Verbrecher nicht entfliehen können.

Die Entdeckung Kellogs wird dem Erkunder Patek Coen zugesprochen, der das System im Jahr 2811 aufspürte. Coens Traum, in einem von ihm entdeckten System zu leben, wurde unglücklicherweise nie zur Realität, nachdem erste Erkundungen offenbarten, dass es auf Kellog II nur so von empfindungsfähigem Leben wimmelt. Kellog wurde umgehend unter den Schutz des Fair Chance Acts gestellt und schien dazu bestimmt, ein Anlaufpunkt für Forscher und Wissenschaftler aus dem gesamten Imperium zu werden. Doch dazu sollte es nicht kommen, denn innerhalb von weniger als fünf Jahren wurden zwei Sprungpunkte in den Vanduul-Raum entdeckt.

Die UEE war sich bewusst, dass Kellog ein Frühwarnsystem benötigte, um bei Angriffen der Vanduul Alarm zu schlagen. Zunächst wurde über eine Vergrößerung des Marinepersonals und Standard-Annäherungs-Sensoren nachgedacht, bis Daniela Agren (U-Idris) einen ungewöhnlichen Vorschlag unterbreitete: die Umwandlung von Kellog VI in einen Gefängnisplaneten. Senator Agren argumentierte, dass so eine Einrichtung nicht nur die Sicherheitsbedenken mit einem geringeren Einsatz

von Geldmitteln lösen würde, sondern dies auch viele weitere Vorteile hätte. Durch die umfangreiche Präsenz von Sicherheitskräften, die so ein Außenposten benötigt, könnte das Gefängnis als Stolperdraht gegen Angriffe der Vanduul fungieren, während es gleichzeitig die gefährlichsten Kriminellen des Imperiums isolierte. Agrens Meisterstück in ihren Plänen für QuarterDeck war allerdings der Bau einer umsatzzgenerierenden Antimaterieraaffinerie, in der Gefängnisinsassen arbeiten würden.

Der Senat billigte Agrens Plan, was Kellog in das geschäftigste System verwandelte, das unter dem Schutz des Fair Chance Acts steht. Heute wird der Raum um Xis von Raumschiffen der Armee patrouilliert, während Antimaterie-Frachter und Kopfgeldjäger regelmäßig QuarterDeck ansteuern. All diese Aktivität hat Kellog von einem isolierten Grenzsystem zu einem integralen Bestandteil der UEE gemacht.

## Kellog I

Kellog I ist ein Gesteinsplanet, der sich so nahe an der Sonne des Systems befindet, dass seine Oberfläche aus Lava besteht. Sollte es unter dem geschmolzenen Gestein irgendetwas von Wert geben, hat die Menschheit noch keinen Weg gefunden, es zu erreichen.

## Xis (Kellog II)

Xis ist der malerische Planet des Systems, der unter dem Schutz der UEE steht. Die dichten Dschungel und eine Artenvielfalt, die mit jeder anderen im bekannten Universum wetteifert, sind der Grund, warum das Kellog-System unter den Schutz des Fair Chance Acts gestellt wurde. Seine warmen Meere sind Heimat einer großen Vielfalt an Lebewesen, während seine dichten Regenwälder Millionen von Insekten, Primaten und den allbekannten „Flo-Pets“ ein Zuhause geben.

Viele können sich noch an den Flo-Pet-Wahn des frühen 30. Jahrhunderts erinnern, in dem die Reichen und Mächtigen alles taten, um diese ungewöhnlichen Lebewesen zu sammeln und zu züchten. Nachdem die ersten von einem furchtlosen Schmuggler eingefangen worden waren, der glaubte, sie würden eine leicht züchtbare, kompakte Proteinquelle darstellen (weitere Untersuchungen kamen zu dem klaren Ergebnis, dass Flo-Pets nicht essbar sind), untersagte die Regierung zunächst den Besitz dieser Tiere.

Aus Angst, mit dem Gesetz in Konflikt zu geraten, setzten viele ihre Flo-Pets aus, was auf vielen Welten zu einer signifikanten Population von wilden Flo-Pets führte. Letztendlich war die Beliebtheit dieser Spezies jedoch so groß, dass ein Verbot praktisch nicht umzusetzen war.

Seit dem Flot-Pet-Debakel ist die UEE wachsamer, was den Schutz des Planeten Xis vor ungebetenen Gästen angeht. Eine besondere Aufmerksamkeit liegt dabei auf einer humanoiden Spezies, die als Orms bekannt ist. Die Orms, welche die nördliche Polarregion bevölkern, haben in den vergangen hundert Jahren damit begonnen, komplexere Sozialstrukturen und sehr primitive Werkzeuge zu entwickeln.

### Kellog III

Kellog III ist ein typischer Smog-Planet mit einer dichten für menschliche Besiedlung ungeeigneten Atmosphäre. Dennoch gibt es Gerüchte, dass die Atmosphäre jenen Schutz bietet, die Kriminelle von QuarterDeck befreien wollen.

### Kellog IV

Untersuchungen dieser Super-Erde deuten auf reichhaltige Ressourcen hin. Sehr zum Bedauern der Bergbaukonzerne weigert sich die UEE, aufgrund der Nähe von Kellog IV sowohl zu einer sich entwickelnden Welt als auch einem Gefängnisplaneten jegliche Bergbaulizenzen zu vergeben.

Es gibt Stimmen, welche fordern, die Gefängnisinsassen als billige Arbeitskräfte zu nutzen, sollten die rechtlichen und ökologischen Bedenken geklärt werden.

### Kellog V

Mit seinem Gesteinskern und seiner ausgedehnten Atmosphäre ist Kellog V technisch gesehen weder ein Smog-Planet noch ein Gasriese, sondern eher ein Gaszerg - einer von nur wenigen solchen Planeten in der UEE.

## QuarterDeck (Kellog VI)

Kellog VI ist Heimat des gewaltigen Gefängnisses QuarterDeck, einer Hochsicherheitsjustizvollzugsanstalt, die hunderttausende von hartgesottenen Kriminellen beherbergt. Die Wahl dieses Planeten, der weit außerhalb der habitablen Zone des Systems liegt, sollte ein Entkommen von QuarterDeck praktisch unmöglich machen. Unglücklicherweise hat dies einige Häftlinge nicht davon abgehalten, erfolgreiche Fluchtversuche zu unternehmen, üblicherweise mit der Hilfe von Komplizen außerhalb des Gefängnisses.

QuarterDeck besitzt eine voll produktionsfähige Antimaterieraffinerie, wodurch diese Ressource hier besser verfügbar ist als an den meisten anderen Orten in der UEE. Die Herstellung von Antimaterie ist eine äußerst gefährliche Angelegenheit und hat regelmäßig den Tod von Häftlingen zur Folge.

Dennoch mangelt es der Raffinerie nicht an Arbeitskräften, da jene, die sich freiwillig für diese Arbeit melden, mit Strafminderung belohnt werden.

Die UEE hat ebenso ein System entwickelt, das es lizenzierten Kopfgeldjägern ermöglicht, gesuchte Kriminelle direkt auf QuarterDeck abzuliefern. Die Station JusticeStar liegt am nahegelegenen Lagrange-Punkt des Planeten, was eine schnelle und effiziente Abfertigung, Gerichtsverhandlung und Verurteilung ermöglicht. Die Administration auf JusticeStar ist dafür bekannt, für gesuchte Verbrecher besonders großzügige Belohnungen zu zahlen, was die reduzierten Kosten für die UEE widerspiegelt, die mit dem direkten Abliefern in dem System einhergehen.

## Reisewarnung

Das Kellog-System ist nur einen Sprung vom Territorium der Vanduul entfernt gelegen. Obwohl die Organisationsstruktur der Vanduul-Clans noch immer viele Fragen aufwirft, scheint es, als ob noch keiner von ihnen das Kellog-System für sich beansprucht hat – noch nicht. Auch wenn bisher nur wenige feindliche Schiffe im System gesichtet worden sind, sind Reisende dazu aufgefordert, im Kellog-System äußerste Vorsicht walten zu lassen.

## Stimmen im Wind

„Die Flo-Pets hatten sich schnell in den Kanalisationen des Imperiums eingerichtet. Ähnlich wie ihre Heimatwelt Xis sind die Abwasserkanäle menschlicher Städte feucht, schwül und voller Mikroorganismen, die ganz nach ihrem Geschmack sind.“

- Garret Bedi, Anthology of Unexpected Adaptation, 2921

„Mein Antrag, QuarterDecks Antimaterieraaffinerie zu schließen, begründet sich aus mehreren Faktoren. Erstens liegen ihre momentanen Arbeitsbedingungen deutlich unter dem Standard, der privaten Betreibern vorgeschrieben ist. Zweitens gibt es eine wachsende Besorgnis, dass das Militär zu sehr von der dort produzierten Antimaterie abhängig ist. Ein aktueller Bericht der SSA legt dar, dass der Verlust der Antimaterieproduktion auf QuarterDeck, ob durch eine Katastrophe oder einen Angriff der Vanduul, das Militär signifikant beeinträchtigen würde. Sehr geehrte Senatoren, eine Abhängigkeit unseres Militärs von der Antimaterie, die in einem System produziert wird, das zwei Verbindungen in den Vanduul-Raum besitzt, ist schlichtweg eine zu gefährliche Situation.“

- Senator Ghata Veras (C-Lo-Corel-Sys), Senatssitzung 18.11.2943

# Kiel

Das Kiel-System war während des Kalten Krieges eine wichtige Drehscheibe für militärische Aktivitäten, doch seitdem sich die diplomatischen Beziehungen mit den Xi'an verbessert haben, hat das System hart daran gearbeitet, sich neu zu definieren. Die kürzliche offizielle Anerkennung des dritten Planeten des Systems, Severus, und der damit verbundene Einzug in den Senat wird als Beweis betrachtet, dass sich ein Teil dieser harten Arbeit auszuzahlen beginnt.

Das System war von einem Treibstoffsammelschiff der Handelsmarine entdeckt worden, das im Hadrian-System operierte. Der Kapitän des Schiffes, Adhama Schnauss, legte Wert darauf, auf jeder Sammeltour eine andere Route einzuschlagen, um die Besatzung auf Trab zu halten. Eines Tages in 2514 bemerkte Schnauss eine merkwürdige Anomalie auf seinen Scans und änderte den Kurs, um sie zu untersuchen.

Was sie vorfanden, war ein großer Sprungpunkt, verbunden mit einem System, das einen Hauptreihenstern des Typs F beherbergte, umringt von sechs Planeten und einem Asteroidengürtel. Schnauss benannte das System Kiel, nach einem langjährigen Freund, der sich felsenfest weigerte, seinen Heimatplaneten Mars zu verlassen. Schnauss hoffte, die Geste würde seinen Freund motivieren, endlich die Sterne zu bereisen, um sich das System anzusehen, das seinen Namen trug.

Militärische Aufklärer scannten das System und fanden heraus, dass keiner der Planeten von Natur aus bewohnbar war und nur der erste, Severus, wurde für das Terraforming als geeignet erachtet. Während des Terraforming-Prozesses wurden Sprungpunkte in zwei weitere Systeme (Baker und Horus) entdeckt, was ein enormes öffentliches und privates Interesse an dem System entfachte. Obwohl noch nicht offiziell

bewohnt war es bereits gut mit dem expandierenden östlichen Rand des Imperiums vernetzt. Es besaß einen mineralienreichen Asteroidengürtel, Gasriesen, die der Betankung dienen konnten, und bald eine terraformte Welt, die als das Nervenzentrum des Systems fungieren würde.

All dies änderte sich jedoch, als Marie Sante im Jahr 2542 im Horus-System einen Sprungpunkt in den Xi'an-Raum entdeckte. Verbunden mit der Perry-Linie lag Kiel nun lediglich ein System vom Xi'an-Raum entfernt, sodass die UPE das System schnell neu klassifizierte. Sehr zum Unmut der Unternehmen, die nach Abschluss des Terraforming-Prozesses damit begonnen hatten, nach Erzen zu schürfen, entwarf die Regierung Pläne, Severus zu einer gewaltigen militärischen Drehscheibe zu machen, statt das System für die wirtschaftliche Erschließung zu öffnen – eine Entscheidung, die es für Jahrhunderte definieren sollte.

## Militärapparat

Sobald Severus bewohnbar war, zog das Militär en masse in das System. Ivar Messer war kurz davor an die Macht gekommen, zum Teil auch dadurch, dass er Ängste gegen die Xi'an geschürt hatte. Staatliche Mittel in das Kiel-System fließen zu lassen, wurde daher als eindrucksvolle Machtdemonstration gegen die neuen außerirdischen Feinde betrachtet.

Über die Jahrzehnte erwies sich die starke Militärpräsenz in Kiel auch als vorteilhaft für die Befriedung des Inneren. Die Nähe des Systems zu Terra wurde von der steigenden Anzahl an Anti-Messer-Aktivisten mit Besorgnis zur Kenntnis genommen, die es als möglichen Ausgangspunkt für eine Invasion ausmachten. Es gab sogar Gerüchte, dass der terranische Senator Assan Kieren, der in 2638 nach Ausarbeitung eines Gesetzesentwurfs zur Abspaltung Terras von der UEE auf geheimnisvolle Weise verschwunden war, entführt und zu einer Militäranlage auf Kiel II gebracht worden sein soll.

Im frühen 29. Jahrhundert wurde die militärische Präsenz in Kiel stark reduziert, nachdem die Spannungen mit den Xi'an deeskalierten und die Perry-Line abgeschafft worden war. Nun, da das Militär das System verließ, erwies es sich jedoch als schwierig, private Unternehmen anzulocken, um es zu ersetzen.

Mit großen Mengen an durch das Militär abgebauten Ressourcen, einer veralteten, reparaturbedürftigen Infrastruktur und einer geringen Bevölkerungsanzahl machte es für viele Unternehmen wirtschaftlich schlichtweg keinen Sinn, nach Kiel zu expandieren.

Dies begann sich jedoch unter der Führung von Joona Tzur zu ändern, der in 2903 zum Gouverneur von Severus gewählt wurde. Tzur war einer von nur wenigen hundert Menschen, deren Familien seit mehr als zwei Generationen in Kiel verwurzelt waren, beginnend mit seiner Urgroßmutter, die sich nach ihrem Ausschied aus der Army zu einem Verbleib im System entschlossen hatte. Er kannte Severus' Stärken besser als jeder andere und konzentrierte sich auf die Anwerbung von Unternehmen, die aus der militärischen Infrastruktur und den verlassenen Basen einen Nutzen ziehen konnten. Die Strategie ging auf und mehrere Giganten der Raumfahrtindustrie errichteten Fabriken im System. Tzur wusste jedoch, dass er mehr als ein gesundes Geschäftsleben benötigte, um seine Heimatwelt gedeihen zu lassen. Deshalb investierte er intensiv in öffentliche Freizeitangebote und Grünflächen – in der Annahme, eine glückliche Bevölkerung sei eine wachsende Bevölkerung.

Einer seiner bemerkenswertesten Erfolge war, die Intergalactic Aerospace Expo (Intergalaktische Raumfahrtmesse) davon zu überzeugen, ihr Event auf Severus auszurichten. Tzurs überzeugendstes Argument war die Vielzahl an stillgelegten Schiffshangars, die ausreichend Platz boten, um dieses gewaltige Event zu beherbergen. Nachdem die Einrichtungen zügig eine Reihe an Verbesserungen erfahren hatten, wurde die IAE im Jahr 2916 zum ersten Mal auf Severus abgehalten und ist seitdem einer der bedeutendsten Wirtschaftsmotoren des Systems, was zusätzliche Hotels, Restaurants und Sehenswürdigkeiten hervorbrachte. Neben der Aerospace Expo nutzen inzwischen viele weitere Veranstaltungen die Einrichtungen über das Jahr hinweg, was den Tourismus zu einem der größten Wachstumsmärkte des Planeten macht.

Die konjunkturelle Wende und die neue Ausrichtung von Kiel wurden von vielen als Erfolg gewertet, einschließlich dem Senat, der Severus 2937 offiziell anerkannte. Die Bevölkerungszahl befindet sich seitdem in einem stetigen Anstieg. Mit einer Vielzahl an Jobs und deutlich weniger Verkehrsstau als in anderen Systemen (wie etwa Terra) wurde Kiel von den Redakteuren der New United vor kurzem unter die „Top 10 der lebensfreundlichsten Systeme“ gewählt.

## Kiel I

Dieser kleine Mesoplanet ist gezeitengebunden und wird daher auf einer Seite beständig von der Sonne verbrannt.

## Kiel II

Kiel II ist ein felsiger Planet mit einer dünnen Atmosphäre, um den sich viele Geheimnisse ranken. Scans des Planeten haben das Vorhandensein von Ressourcen enthüllt, doch die Regierung hat jegliche Bergbauoperationen streng untersagt. Dies hat einige zu dem Glauben gebracht, der Planet könnte noch immer geheime unterirdische Militäranlagen beherbergen.

## Kiel III (Severus)

Severus ist ein felsiger Planet, der kurze Zeit nach der Entdeckung des Systems terraformt wurde. Benannt nach einem berühmten Admiral, der sich während des Zweiten Tevarin-Krieges ausgezeichnet hatte, diente er während des kalten Krieges mit den Xi'an als wichtige militärische Drehscheibe. Sobald die diplomatischen Beziehungen aufgetaut waren, arbeiteten die Bewohner des Planeten hart daran, Severus eine neue Identität zu geben.

Die Wende gelang, als sich RSI bereit erklärte, eine große Fabrik zu eröffnen, um ihre verbesserte Triebwerks-Produktlinie herzustellen. RSI brachte einen frischen Strom an Menschen und Credits in das System, was andere Unternehmen ermutigte, es ihnen nachzumachen. Bald sprach sich herum, dass es auf dem Planeten reichlich Arbeit gab und die Lebenshaltungskosten erschwinglich waren. Arbeiter trafen in Scharen ein und die Bevölkerungszahl des Planeten stieg jahrzehntelang kontinuierlich an. Es sollte nicht lange dauern, bis sich der Gouverneursrat erfolgreich um einen Sitz im Senat bewarb, mit Tzurs Tochter Janna Thurville als Severus' erste gewählte Senatorin.

Der Zustrom an Menschen und Geschäftsverkehr erlaubte es der Regierung, Teile des Planeten für den zivilen Gebrauch umzufunktionieren. Die Hauptstadt des Planeten, Eri City, erhielt dabei die meiste Aufmerksamkeit. Mehrere alte, triste Militärbauten wurden abgerissen und durch schöne öffentliche Parks ersetzt.

Obwohl dem Planeten noch immer eine einzigartige kulturelle Identität fehlt, besitzt er überraschenderweise eine starke kulinarische Szene für die gehobene Küche.

Es gab große Fortschritte, den Boden des Planeten wieder landwirtschaftlich nutzbar zu machen, und aufgrund der relativ geringen Wohnkosten sind viele Menschen gerne bereit, gutes Geld für Gourmet-Küche auszugeben.

## Kiel IV

Kiel IV ist ein malerischer Gaszwerge mit einer markanten tiefblauen Farbe. Die schnelle Rotation des Planeten bedeutet, dass er nur 16 Standard-Erdenstunden benötigt, um eine komplette Umdrehung auszuführen.

## Kiel V

Dieser enorme Gasriesen besitzt einen Radius von über 57 000 Kilometern und eindrucksvolle planetare Ringe, die weit darüber hinausgehen.

## Kiel VI

Dieser Protoplanet benötigt 44 512 Standard-Erdentage (ca. 122 Standard-Jahre), um die Sonne des Systems einmal zu umrunden. Zurzeit ist ein Festival in der Planung, um den Moment zu feiern, an dem er der Sonne am nächsten kommt.

## Reisewarnung

Bergbauunternehmen sind seit langem daran interessiert, auf Kiel II Ressourcen abzubauen, und über die Jahre hinweg gab es eine Vielzahl an ungenehmigten Versuchen. Doch obwohl das Militär das System nicht mehr dominiert, erhält es eine starke Präsenz und ist jenen schnell auf den Fersen, die sich nicht an das Bergbauverbot auf Kiel II halten.

## Stimmen im Wind

“Das wahre Potential des Kiel-Systems ist noch immer nicht ausgeschöpft. Ich sehe dessen Mangel an Identität nicht als Hindernis, sondern eher als die ultimative Gelegenheit, etwas Neues zu erschaffen.“

- Gouverneur Joona Tzur, Amtseinführung, 2903

“Das langweilige, unscheinbare Gebäude wurde ursprünglich vom Militär errichtet und genutzt, solange es die Kontrolle über den Planeten innehatte. Jahrhundertelang beherbergte es droge Militärbürokraten, doch nun ist es das Zuhause von Nocturne, einem der aufregendsten neuen Restaurants in der UEE. Wie vieles im Kiel-System – was auf den ersten Blick glanzlos und wenig beeindruckend erscheint, fasziniert bei näherer Betrachtung mehr und mehr.“

- Gloria Budd, New United “Die Top 10 lebenswertesten Systeme”, 2945

# Kilian

Kilian, wo junge Soldaten die Kunst der Kriegsführung erlernen und pensionierte Soldaten zurückkehren, um vergessen zu werden. Für diese und die meisten anderen Menschen ist es das glanzvolle Symbol der militärischen Stärke der UEE. Im Herzen des Imperiums liegend, nur einen einzigen Sprung von Terra entfernt, ist es Heimat von hunderten von Truppenunterkünften, Ausbildungseinrichtungen, Schiffswerften und Unterstützungsanlagen des Militärs. Die Wirtschaft Kilians basiert ausschließlich auf der massiven militärischen Präsenz, mit Waffenfabrikanten und Schiffskonstrukteuren, die scharenweise in das System strömen, um ihre Waren feilzubieten. Inmitten der Werften der Flottenbasis MacArthur bis hin zum Hauptquartier der Navy auf Corin mag Kilian der sicherste Ort in der Galaxis sein – solange man auf der richtigen Seite des Gesetzes steht.

Kilian selbst ist ein weißer Hauptreihenstern der Klasse A und wird von vierzehn Planeten umkreist. Die Entdeckung von Kilian ereignete sich in der Anfangszeit der menschlichen Expansion in die Galaxis. Man begann sehr früh mit dem Terraforming der Planeten in der bewohnbaren Zone und auch der Stationierung von militärischen Truppen.

Obwohl kein ausdrücklicher Plan bestand, das System zu einer militärischen Basis auszubauen, entwickelte es sich selbstständig von einem vorgelagerten Stützpunkt der initialen Tage der Entdeckung zu dem wichtigsten Hauptquartier der Galaxis, nachdem sich die Machtverhältnisse hin zur Region um Terra verschoben hatten. Ausschließlich die UEE Army unterhält weiterhin ihr formales Hauptquartier auf der Erde; die oberste Befehlsstruktur der Navy und Marines lenkt heutzutage Truppen- und Flottenbewegungen von auf Planeten des Kilian-Systems liegenden gepanzerten Stadtbasen aus.

Als Nebenprodukt dieser Entwicklung entstand auf Kilian eine riesige zivile Bevölkerung, die im Senat der UEE vertreten ist.

## Die Drei Schwestern

Die ersten drei Planeten von Kilian sind Zwergplaneten, allgemein bekannt als die Drei Schwestern. Die Schwestern reisen nahe am Stern und sind im Wesentlichen unbewohnbare Felsen. Die begrenzten metallurgischen Rohstoffe werden auf dem kleinsten der Schwestern, Kilian III, zu Tage gefördert. Zum größten Teil sind diese kleinen Planetoiden ein Testgebiet für Waffenübungen der UEE und ihre Oberflächen tragen die Narben von jahrhundertelangem Beschuss mit Antimaterie-Bomben und Schienenkanonen.

## Magma

Kilian IV ist der primäre Bergbauaußenposten des Systems. Wie der Name – gewählt durch einen ausgenommen unerfinderischen Entdecker – schon andeutet, ist Kilian IV von Schichten stark überhitzten Metalls bedeckt und weist schwere vulkanische Aktivität auf. Kein Flecken Land auf Magma ist stabil, deswegen setzen Bergbauarbeiter fliegende Allzwecktransporter ein, die fähig sind, gewaltige Förderwerkkomplexe von Ort zu Ort zu heben.

## MacArthur

Hier liegt die Heimat des UEE-Flottenhauptquartiers und die Geburtsstätte des Trägers der Bengal-Klasse. MacArthur (benannt nach einem bekannten Armeegeneral aus dem letzten Jahrtausend, was bei Schiffsbesetzungen mit beißender Ironie hervorgehoben wird) ist ebenso der Heimatort der größten Flottenbasis der Galaxis. Ein Ort, wo Zehntausende von Navy-Piloten jedes Jahr trainieren und die größten Flottenübungen geplant und koordiniert werden. Der Planet ist von zahlreichen Ringen aus Anlegeplätzen und Trockendocks umgeben. Die größten Schiffe im bekannten Universum, mitunter die Bengal, werden im Orbit von MacArthur konstruiert. Infolgedessen ist MacArthur ein Ort, wo sich Händler eine goldene Nase verdienen können.

Auf die legale Weise ist es Händlern möglich, verarbeitete Erze heranzuschaffen sowie Waffenteile, Schildgeneratoren und eine Vielzahl von anderen Elementen, die für den Bau derart großer Schiffe benötigt werden.

Aber auch jene mit Verbindungen zum Schwarzmarkt können auf MacArthur reich werden, da die ansässige Population voll einsamer Schiffsbesetzungen vielfältige Bedürfnisse hat. Letztere seien jedoch gewarnt, dass im Kilian-System mehr Patrouillen aufgestellt sind als sonstwo diesseits der Vanduul-Linie.

## Osha

Osha ist eine kleine terraformte Welt und Heimat vieler Angehöriger und Unterstützungseinheiten der militärischen Bevölkerung. Sie besitzt ein gemäßigtes Klima und wurde hochgradig bebaut: Auf der Oberfläche sind heute überall Arkologien verstreut, die hunderttausenden Ehemännern, Ehefrauen und Kindern des Militärpersonals, das entweder andernorts im System oder in fernen Sternensystemen stationiert ist, ein Zuhause bieten. Manch einer kann den ein oder anderen Gewinn mit dem Transport von Waren nach Osha machen, dessen Einwohner es üblicherweise nach Luxusgütern aus dem restlichen von Menschen besiedelten Raum verlangt.

## Keene

Ein bisschen größer als Osha ist Keene, eine ebenso von Zivilisten bewohnte Welt. Im Gegensatz zu Osha ist sie allerdings die Domäne militärisch ausgerichteter Unternehmen.

Wenn ein Hersteller einen militärischen Vertrag besitzt, kann man davon ausgehen, dass dessen Zentralbüro irgendwo auf Keene zu finden ist. Hersteller unterhalten einen ständigen Wettbewerb um Fabrikzeiten, da die im System liegenden Einrichtungen eine wesentlich effizientere Lieferung ermöglichen. Das bedeutet, dass, unabhängig von den Ressourcen, hier alles produziert wird, vom Toilettengesäß bis hin zum Raumschiffsschott. Sowohl Roberts Space Industries als auch Anvil Aerospace unterhalten auf Keene offizielle Ausstellungsräume, die für Zivilisten zugänglich sind.

## Kilian VIII

Kilian VIII ist eine Ozean-Welt mit einem offenen Geheimnis: Sie ist hochgiftig bis zum Punkt der Unbewohnbarkeit. Was aus dem All wie ein tropisches Paradies wirkt, ist tatsächlich eine Kugel voll Flüssigkeit mit hoher Dichte, bestehend aus Wasser, Ammoniak und weiteren flüchtigen Substanzen. Es gibt keine bekannte Raumanzug-Technologie, mit der es möglich wäre, einen Menschen auf der Oberfläche von Kilian VIII zu schützen; sogar die meisten Schiffshüllen werden bei minimalem Kontakt zersetzt.

## Corin

Corin ist eine tödliche Eislandschaft und die Heimat der UEE-Marines, deren Führungsstab den Planeten als Behausungs- und Übungsstätte nutzt.

Übersät mit eisigen Tundren und zerklüfteten Steinhöhlen befindet sich Corin technisch gesehen nicht in der bewohnbaren Zone des Systems. Die Marines unterhalten hier eine riesige Untergrundbasis, verlangen allerdings von allen Rekruten, einen sechsmonatigen Aufenthalt in einem auf der Oberfläche liegendem Ausbildungslager zu überstehen. Einheiten der Marines, die nicht aktiven Dienst leisten, sind hier in permanente Kriegsszenarien verwickelt. Corin ist eine der am besten verteidigten Welten der ganzen Galaxis, denn Träger der Marines unterbinden zu jeder Zeit unautorisierten Zutritt. Der beste Rat: Fern bleiben!

## Äußere Planeten

Kilian X bis Kilian XIV sind unbewohnbar. Kilian X besitzt eine dünne Atmosphäre und eine dichte mineralienreiche Oberfläche. Die Schürfrechte für das Metall des Planeten sind momentan in einem andauern dem Rechtsstreit festgefahren; wer auf den Zug aufspringen will, muss nur seine Forderung einreichen. Dazu stellt das massive Aufgebot des Militärs in der Region eine höchst unattraktive Aussicht für jeden außer den kühnsten Bergbauarbeitern dar. Kilian XI ist ein Gasriese, der primär als Treibstoffquelle im System dient. Automatisierte Sammlerplattformen umgeben den Planeten und tragen Ressourcen für die Werften der UEE zusammen. Kilian XII, XIII und XIV sind kleine, praktisch tote Welten von wenig Bedeutung. Kilian XIII, manchmal der „heimgesuchte Planet“

genannt, besitzt eine beeindruckende Rauchquarz-Oberfläche, deren Aussehen mit nichts in der Galaxis vergleichbar ist.

## Reisewarnung

Alle Piloten sollten gewarnt sein, keinen Anflug auf Corin zu versuchen. Die dort stationierten UEE Marines haben einen ständigen Schießbefehl gegen alle Raumschiffe, die in ihren Luftraum eindringen.

## Stimmen im Wind

„Ich wurde auf Angeli geboren, aber ich wurde in Kilian geschmiedet.“

- Anonym

„Älles, was Sie gehört haben, ist nicht wahr. Alles, was Sie gesehen haben, ist eine Lüge. Corin lässt sich nicht erklären.“

- Brigadegeneral Carl Wimmer (UEEM), Pressekonferenz, 09.04.2861

# Leir

Leir ist ein unbeanspruchtes System, von dem einige einst annahmen, es würde sich zu einer wichtigen Drehscheibe für die Menschheit entwickeln. Es wurde von einem ICC-Scan-Team entdeckt, das im Jahr 2677 das Banshee-System erkundete und begeistert war, einen Sprungpunkt zu einem Hauptreihenstern des Typs A mit drei mineralienreichen und potentiell bewohnbaren Planeten zu finden. Die initiale Einschätzung des Systems befeuerte das Interesse sowohl im öffentlichen als auch privaten Sektor. Imperator Illyana Messer VI., die zu diesem Zeitpunkt immer noch mit der Festigung ihrer Macht beschäftigt war, entschied sich, keine Ressourcen für das System bereitzustellen, wodurch Leirs offizieller Status im Ungewissen blieb.

Hobby-Schürfer und Glücksritter strömten dennoch in das System. Viele von ihnen kehrten nicht zurück. Seltsame Geschichten machten die Runde und das System bekam bald einen schlechten Ruf, sowohl aufgrund seiner Gefahren als auch wegen dem Mangel an grundlegenden Dienstleistungen. Im ganzen System gab es nur eine einzige wirklich dauerhafte Siedlung. Gelegen auf dem zweiten Planeten war die Siedlung Leir ein Nexus für gestrandete Reisende, gierige Bergbauarbeiter, flüchtige Kriminelle und arbeitslose Söldner, alle auf der Suche nach ein paar Credits.

Obwohl die Siedlung schließlich durch das Terraforming des Planeten ausgelöscht wurde, hatte sich der Name in den Köpfen der Menschen so fest etabliert, dass er nun dem ganzen System seine Bezeichnung gab.

Im Jahr 2743 entschied sich Galor Messer IX aus dem noch immer unbeanspruchten System Kapital zu schlagen und öffnete die Schleusentore des kommerziellen Fortschritts. Um sein Vermächtnis – eine fundamente-

le Neugestaltung der Regierungsgebäude der UEE – finanzieren zu können, autorisierte er die Versteigerung einer Terraforming-Genehmigung für Leir II, dem offenkundigen Kronjuwel des Systems. Das erfolgreiche Gebot war so hoch, dass viele an einen Fehler glaubten. Wie sich herausstellte, war es keiner.

Mit diesem aggressiven Gebot betrat Hatfield & Harding die Bühne der UEE, ein neues Gemeinschaftsunternehmen zwischen Clarence Hatfield, einem exzentrischen Billionär von Lo, und Olive Harding, einem Selfmade-Bergbau-Baron. Die beiden hatten für den Planeten große Pläne – jetzt brauchten sie nur noch jemanden, der diese umsetzte.

## Der neue Doktor

Hatfield und Harding durchkämmten das Universum und fanden schließlich Dr. Marcus Fayel, einen Terraforming-Experten der UPARQ (University of Persei Analytical Research and Quantification). Seine Kollegen beschrieben ihn als genial, charismatisch und ideal für die Position. Dr. Fayel hatte den Job schon vor Ende seines Einstellungsgesprächs in der Tasche.

Sobald die Operation angelaufen war, etablierte Dr. Fayel die erste Terraforming-Kolonie von Leir II direkt auf der Mineralienhauptader des Planeten. Und es sollte nicht lange dauern, bis eine illegale Bergbauoperation ihren Betrieb aufgenommen hatte. Über viele Jahre gelang es Dr. Fayel, die Operation vor Hatfield und Harding geheim zu halten und den Gewinn in seine eigenen Taschen und die seiner Partner zu schleusen, welche die Operation überwachten. Niemand weiß genau wann, doch der Stress der Beaufsichtigung eines gewaltigen Terraforming-Projekts und die Geheimhaltung einer illegalen Bergbauoperation setzte Dr. Fayel irgendwann zu.

In 2803 kürte der Vorstand von Hatfield & Harding Dr. Fayel zum „Mitarbeiter des Jahres“. Er lehnte die Einladung ab, die Auszeichnung persönlich im Empfang zu nehmen, und sandte dem Festbankett stattdessen eine Video-Nachricht. Darin wiederholte Dr. Fayel ein ums andere Mal die Worte „Reinheit der Bestimmung“ und sprach in vollmundigen Worten über die Welt „die ich kreiere“.

Doch niemand zuckte mit der Wimper. Laut mehreren Gästen des Bankechts war Dr. Fayel schlecht zu verstehen, aufgrund der Lautstärke der Vorstandsmitglieder, die mehr damit beschäftigt waren, sich zu betrinken als Dr. Fayel zuzuhören.

Am 3. Mai 2812 verlor das Unternehmen schlagartig jegliche Verbindung zu ihren Operationen auf Leir II. Ein paar Stunden später wurde eine sich wiederholende Nachricht vom Planeten ausgesendet. Dr. Fayel, völlig in weiß gekleidet, stand im Vordergrund, während Reihen von Arbeitern hinter ihm in perfekter Ordnung aufgestellt waren. Er verkündete, dass die „Säuberung“ des Planeten abgeschlossen war, dieser jedoch in seiner Hand verbleiben würde.

Er hielt eine ausschweifende Rede über die Hybris des Menschen und erklärte seine Absicht, seine Anhänger vom Rest der Gesellschaft zu isolieren. Dr. Fayel endete schließlich mit der Erklärung, dass seine Absichten zwar friedvoll seien, seine Anhänger den Planeten jedoch bis zum Tod gegen einen Sturz ihrer Herrschaft verteidigen würden.

Hatfield und Harding waren außer sich. Das Unternehmen machte seit Jahrzehnten Verluste und benötigte dringend eine Einnahmequelle. Still und heimlich kratzten sie etwas Geld zusammen und heuerten Söldner an, um den Planeten zurückzuerobern. Archivmaterial sollte später enthüllen, dass die Unternehmensführer anzweifelten, ob die Arbeiter weiterhin hinter Dr. Fayel stehen würden, wenn es hart auf hart kam. Sie hatten keine Ahnung, wie falsch sie damit lagen.

Auch wenn niemand genau weiß, was an dem Tag geschah, als die Söldner angriffen, zeichnen verstreute Nachrichten zwischen ihnen ein hinreichend klares Bild. Die eindringenden Streitkräfte traten in die Atmosphäre ein, landeten und fanden das Bevölkerungszentrum verlassen vor, nur um aus dem Hinterhalt überfallen zu werden, nachdem sie sich aufgeteilt hatten, um nach Dr. Fayel zu suchen. Der Angriff war so ausgelegt, dass er die Söldner von ihren Schiffen weglockte, um diese intakt erobern zu können. Einige glauben, dass diese Schiffe das Rückgrat der Flotte darstellen, die den Planeten bis zum heutigen Tag patrouilliert und beschützt.

Nachricht von der fehlgeschlagenen Operation machte schnell die Runde und Hatfield und Harding wurden vor ein Senatsunterkomitee geladen, um die Ereignisse zu erörtern. Das Vertrauen der Anleger fiel zusammen mit dem Aktienpreis in den Keller.

Der Bankrott des Unternehmens sollte nicht lange auf sich warten lassen und das Schicksal von Leir II verblieb in den Händen von Dr. Fayel.

Währenddessen hielt sich die UEE vom System fern, da es offiziell nicht beansprucht war. Hatfields und Hardings Versuch, den Planeten zurückzuerobern, bewies nur, dass die Einwohner bereit waren, bis zum Tod zu kämpfen, um ihr neues Zuhause zu verteidigen. Und nachdem die Messers erst vor kurzem von der Macht verdrängt worden waren, schreckte die UEE davor zurück, das Militär einzusetzen, um dem Volk ihren Willen aufzuzwingen, wie es zuvor das Messer-Regime getan hatte.

Bis zum heutigen Tag gibt es viele Theorien, doch wenig ist wirklich darüber bekannt, wie es Dr. Fayel gelang, die Arbeiter davon zu überzeugen, ihm bei der Ausführung dieses großen Experiments zu folgen. Einige glauben, es waren Jahrzehnte der meisterhaften Informationsmanipulation und Gehirnwäsche. Andere fragen sich, ob ein unbekanntes Ereignis eine Massenpsychose bei den Arbeitern ausgelöst hatte, die in einer extrem stressreichen Umgebung arbeiteten. Unterlagen, die von Hatfield und Harding gesichtet wurden, zeigten, dass in den letzten fünf Jahren des Projekts kein einziger Arbeiter darum gebeten hatte, den Planeten zu verlassen. Es ist unklar, ob wirklich alle an Dr. Fayel glaubten oder ob jene mit abweichenden Stimmen eingesperrt wurden oder ihnen sogar ein noch schlimmeres Schicksal zuteilwurde. Nach der Söldnerinvasion waren Dr. Fayel und seine Jünger praktisch vom Rest des Universums abgeschnitten, was ihnen den Namen einbrachte, der auch heute noch verwendet wird, um sie zu beschreiben – die Outsider (Außenseiter).

Das Leir-System ist seitdem nach und nach verkümmert. Seine Infrastruktur wird nicht erneuert und es mangelt ihm noch immer an traditionellen Handelsrouten und Geschäftsmöglichkeiten, was Leir zu einem der faszinierendsten Systeme überhaupt macht.

## Leir I

Dieser kleine Gesteinsplanet ist von Natur aus bewohnbar, aber aufgrund seiner fehlenden Infrastruktur und Einrichtungen kein idealer Lebensraum. Eine kleine Bergbaubevölkerung nennt ihn Heimat und handelt gerne mit Transportschiffen.

## Leir II (Mya)

Nachfahren der ursprünglichen Outsider kontrollieren Leir II noch heute, jedoch nennen sie den Planeten Mya. Einige von Dr. Fayels kompromisslosen Haltungen wurden zwar seit seinem Tod abgeschwächt, doch begegnen die meisten Einwohner Besuchern noch immer mit Verachtung und der größte Teil des Planeten gilt für Besucher als „verbotener Bereich“. Einige sind bereit, Waren zu verkaufen, aber alle weigern sich, selbst etwas zu erwerben.

Einige Besucher finden das Fehlen von geschäftigem Treiben verstörend, während andere es als beruhigend empfinden. Selbst ohne den Reiz des Handels ist der Planet allein wegen seiner atemberaubenden Gebirgszüge schon einen Besuch wert.

Es ist einfach nachzuvollziehen, warum so viele ihn für ein Paradies hielten, das es wert ist, vor dem Universum geschützt zu werden.

Die Bevölkerungszentren dieses „puren“ Planeten sind einzigartig. Aufgrund des Mangels an Baumaterial von anderen Welten des Universums bestehen viele Bauwerke aus den gleichen Gesteinstypen oder wurden sogar direkt in die Berghänge geschnitten.

## Leir III

Der dritte Planet des Leir-Systems ist ein äußerst ressourcenreicher, felsiger Himmelkörper. Frühe Scans entdeckten einen Überfluss an Grafit und Kristallen, was viele Bergbauarbeiter ermutigte, die Landung auf dem Planeten zu riskieren, ungeachtet der tödlichen Stürme, welche die Oberfläche heimsuchen.

Heute besitzt der Planet keine dauerhaften Siedlungen, da die einheimischen Sandwürmer, bekannt als Valakkar, eine Vorliebe dafür zu scheinen haben, diese zu zerstören. Einige mutige Bergbauarbeiter und Kriminelle leben über den Planeten verstreut in temporären Camps, doch die meisten bevorzugen eine nomadische Lebensweise, um den Stürmen und Würmern einen Schritt voraus zu sein.

## Reisewarnung

Obwohl die Outsider äußere Einflüsse scheuen, sollte man nicht glauben, dass sie nicht über die Ausrüstung verfügen, um sich zu verteidigen. Eine lokale Miliz patrouilliert den Planeten in zuverlässigen, wenn auch alternden Schiffen und sie haben keine Angst, all diejenigen anzugreifen, die sie als Bedrohung wahrnehmen.

## Stimmen im Wind

“Als ich dort stand und bestaunte, was ich als die Herrlichkeit der Menschheit wahrnahm, traf mich ein Gedanke und durchschlug meinen Schädel wie ein Nagel aus Licht. Nur durch die Reinheit der Bestimmung kann ein Planet wie dieser erschaffen werden, sodass er nicht nur überlebt, sondern gedeiht. Ich war vom rechten Weg abgebracht worden. Ich glaubte, ich wäre rechtschaffen. Ich war es nicht. Aber ich werde es sein.”

– Dr. Marcus Fayel, Hatfield & Harding Dankesrede “Mitarbeiter des Jahres”, 2803

„In diesem System gibt es das Potential für wahre Größe. Insbesondere die zweite Welt besitzt atemberaubende Landschaften, scheint geradezu in Ressourcen zu schwimmen und ist Reif für das Terraforming. Sollte jemals ein leichter Zugang in das System geschaffen werden, so muss die UEE alles tun, um sicherzustellen, es für sich zu vereinnahmen.“

– Katherine Oliver, ICC Stellar Surveyor's (Stellare Kartographen) initiale Einschätzung, 2677

# Magnus

"Magnus – an der Grenze zum Unbekannten" – so kann man es in der Standard-Reisebroschüre der lokalen Regierung lesen. In Wahrheit beschreibt dieser Slogan Magnus, wie es vor einem Jahrhundert gewesen ist. In den vergangenen Jahrzehnten hat das System eine ansteigende Besiedlung und Kultivierung erlebt, ein System, dass sich selbst als die inoffizielle Hauptstadt menschlicher Kultur im Grenzgebiet sieht.

Als es im Jahr 2499 entdeckt wurde, war Magnus ein kleines, vollkommen gewöhnliches System: Drei Planeten umkreisen einen Hauptreihenstern des Typs K. Das Magnus' Stern weniger massereich und leuchtstark als die Sonne der Erde ist, hatte Magnus nicht die Kraft, ein System aus äußeren Planeten oder ein verzweigtes Netz aus Sprungpunkten zu bilden. Erkundungen fanden keine Protoplaneten, Asteroiden- oder Gasfelder in der Umgebung des Systems – das Magnus umgebende Gebiet, ist das entlegenste, trostloseste Stück Weltraum, das man sich vorstellen kann. Lediglich eine Welt, Magnus II, stellte sich als ideal für das Terraforming heraus.

Aufgrund von Magnus' Nähe zu viel befahrenem Weltraum, der Verfügbarkeit von schweren Metallen sowie der voraussichtlichen Leichtigkeit, mit der sich Magnus II umwandeln lassen würde, entschloss sich das Militär, ein nicht öffentliches Terraforming des Planeten in Auftrag zu geben.

Dieser Prozess begann im Jahr 2533 und ging zügig vonstatten. Bis zum späten 26. Jahrhundert hatte sich Magnus zu einer groß angelegten Militärbasis entwickelt und war Standort umfangreicher Schiffsproduktion. Diese Entwicklung dauerte etwa 50 Jahre an, bis Budgetkürzungen und die Entscheidung, sich auf andere Systeme, wie etwa Kilian,

zu konzentrieren, letztendlich zu einem Rückzug des Militärs aus dem Magnus-System führten.

Eine gewisse Zeit lang war Magnus II ein karge Wüstenwelt. Das Terra-forming war noch nicht vollständig abgeschlossen und eine zehnjährige Periode, geprägt von extremen Sonnenstürmen, behinderte nicht nur die Verwandlung in eine gemäßigte Welt, sondern beschleunigte ebenso den Verfall der UEE-Einrichtungen. Diese Entwicklung führte zu einem generell geminderten Interesse an einer Wiederbesiedlung von Magnus II. Das Resultat war eine unheimliche, entvölkerte Geisterwelt mit verfallenden Bauwerken voll zurückgelassener Ausrüstung, die einst zur Veredelung von Rohstoffen und für den Schiffsbau genutzt worden war, aber deren Abtransport als zu teuer erachtet wurde. Während dieses Zeitraums verringerte sich die Bevölkerungszahl auf unter 3000, von denen die meisten keinen legalen Anspruch auf ihr Zuhause hatten.

Im Jahr 2751 verfiel die ursprüngliche militärische Einstufung des Magnus-Systems und es war Kolonisten nun offiziell erlaubt, dort zu siedeln. Ohne einen praktischen Nutzen für das System zu sehen, entschied sich die UEE dafür, ihren Anspruch auf die einzigen bewohnbaren Landmassen des Planeten fallen zu lassen.

Da das Zeitalter der von Einzellstaaten durchgeführten Kolonisationen längst vergangen war, stellten sich die Kolonisten als bunt zusammengewürfelter Haufen von Outbackern, illegalen Schürfern und einer Auswahl ähnlich zwielichtiger Gestalten dar, die versuchten, dem schlechten Ruf zu entkommen, den sie sich in den inneren Welten aufgebaut hatten. Das Ergebnis war ein System mit einem wilden opportunistischen Ruf, in dem alles möglich zu sein schien und wo Menschen am Rande des Gesetzes leben konnten. Seither hat sich eine Kultur entwickelt, die diesen Lebensstil unterstützt und in der sich die Devise "töten, oder getötet werden" mit der Zeit in einen strengen Ehrenkodex der Bewohner dieser Grenzwelt entwickelt hat.

Die Vermarktung dieses fragwürdigen Rufs und Boreas gespenstischer Ruinen, um aus dem daraus resultierenden Tourismus Profit zu schlagen, machte diese Welt in den letzten Jahren etwas zivilisierter. Nichtsdestotrotz ist der Planet noch immer eine der gefährlicheren von Menschen besiedelten Welten. Während die Regierung nun ein formales Rechtssystem zu etablieren versucht, sind Selbstjustiz und Attentate immer noch nicht unüblich. Jedoch sollte man die Kultur des Magnus-Systems nicht als einseitig betrachten. Trotz all seiner Gesetzlosigkeit wird Magnus als

ein Ort gesehen, an dem jedermann von vorne anfangen kann – ein System, das daran glaubt, die persönliche Vergangenheit eines Menschen zugunsten seines Potentials ruhen zu lassen. Allein aus diesem Grund nimmt die Bevölkerung Boreas Jahr für Jahr zu.

## Magnus I

Magnus I mutet an, als sei er der Unterwelt entsprungen. Er ist ein einstiger Gasriese, dessen Atmosphäre vollständig durch seine Nähe zur Sonne verweht wurde. Das Resultat dieses Vorgangs war eine hoch verdichtete Masse aus Fels, reich an wertvollen Mineralien. Die UEE hält weiterhin sämtliche Abbaurechte an Magnus I und vergibt üblicherweise keine Aufträge für den Transport oder die Veredelung der Bodenschätze. Aufgrund seiner Kosmologie ist Magnus I ebenso eine Quelle hochwertiger Diamanten, verwendet sowohl um Edelsteinschmuck herzustellen als auch im Betrieb von Fabrikanlagen. Da die UEE auch den Verkauf der Bodenschätze kontrolliert, haben kriminelle Elemente es nie geschafft, in erheblichem Ausmaß auf Magnus I Fuß zu fassen.

## Magnus II (Borea)

Borea ist das durch Terraforming geschaffene Zentrum des Systems. Eingestuft als erdähnlicher Planet weist Borea eine Vielzahl von klimatischen Bedingungen auf und ist weitgehend ideal für menschliche Besiedlung. Dutzende verlassene Einrichtungen der UEE Navy sind über den Planeten verstreut und werden langsam von Pflanzen überwuchert.

Einige dieser vorgefertigten Städte wurden von den Grenzbewohnern übernommen, während weitere, unabhängig von der ursprünglichen Siedlung, anderswo aufgetaucht sind.

Auf den Eigenbedarf ausgerichtete Bauernhöfe überziehen die gemäßigten Klimazonen des Planeten, meist betrieben von Einzelgängern, die nach Magnus kamen, um sich dem Umgang mit dem Rest der Menschheit zu entziehen. Borea macht den Eindruck, als sei es eine Welt, die gefangen ist zwischen Gegenwart und Vergangenheit.

Die Hauptstadt dieses Planeten ist Newcastle. Ein kürzlicher Attentatsversuch auf den gesamten Gouverneursrat veranlasste die Regierung, jeglichen eingehenden Verkehr in die Richtung der industriellen Stadt Odyssa umzuleiten, die nun als Magnus' einziger Weltraumhafen betrach-

tet werden kann. Odyssa, einstmals, bevor die UEE das System verlassen hatte, eine Stadt des Schiffbaus, erlebte in den vergangenen Jahren eine Wiederbelebung durch die Übernahme durch Drake Interplanetary. Ausgedehnte Gebiete leerer Warenhäuser und rostender Konstruktionshöfe wurden modernisiert und reaktiviert, um nun die Schiffsklassen Cutlass und Caterpillar zu bauen. Kriminelle Banden sind ein ernstes Problem in der Stadt und Hausbesetzer beanspruchen viele der ehemaligen UEE-Einrichtungen. Infolgedessen entstand hier ein interessanter Ort, um rechtlich fragwürdige Schiffsreparaturen und -upgrades zu bekommen.

## Magnus III

Magnus III ist ein Super-Jupiter-Gasriese – eine riesige vielfarbige Kugel, gelegen in äußerster Entfernung von Magnus' Sonne. Da der Planet nicht sonderlich nah an einem der Sprungpunkte des Systems liegt, verbleibt Magnus III weitgehend ungenutzt als eine Möglichkeit, um Schiffe aufzutanken.

Hartnäckige Gerüchte behaupten, dass Magnus IIIs Lagrange-Punkt häufig von Piraten als Treffpunkt genutzt wird, jedoch wurde dies bisher nie bestätigt. Der Mangel an außerplanetaren Polizeikräften (und das allgemeine Desinteresse in der Region, Straftaten zu verfolgen), geben solchen Gerüchten jedoch erhebliche Glaubwürdigkeit. Zur gleichen Zeit ist Magnus III erwägenswert für jeden, der nach einem abgelegenen Ort sucht, aber insbesondere für die bedeutsameren Piratenkartelle.

## Reisewarnung

Magnus IV existiert nicht. Ein üblicher Scherz der Einheimischen besteht darin, zu behaupten, dass das System einen vierten Planeten besitzt, der den lokalen Legenden nach gewöhnlich Triggerfish genannt wird. Je nachdem, mit wem man spricht, soll dieser nicht existierende Planet alles enthalten, von einem üppigen Paradies, das irgendwie das Leben außerhalb der grünen Zone unterstützt, bis hin zu lange verschollenen geheimen Navy-Gewölben.

## Stimmen im Wind

„Es scheint mir, dass es nur richtig und angemessen wäre, wenn der Senat alle Schürfrechtsansprüche aufgeben würde, so wie er es vor so langer Zeit mit dem Rest von Magnus getan hat. Wenn unsere Regierung nicht bereit ist, die Lasten meines Systems zu tragen, warum sollte es ihr dann erlaubt sein, die Früchte zu ernten?“

- Senator Arie Olan, Ansprache vor dem Kongress, 08.04.2814

„Von seiner reichen und stolzen Marinegeschichte bis hin zu den vielfältigen Menschen, die man an jeder Ecke findet, hat Magnus dem Reisenden, der dem hektischen Alltag des Imperiums entfliehen möchte, viel zu bieten.

- Fremdenverkehrsamt Newcastle, Magnus: Am Rande des Unbekannten, 11.09.2912

# Min

Seit Nick Croshaw zum ersten Mal erfolgreich einen Sprungpunkt durchquert hat, haben Wissenschaftler das Phänomen, das Reisen zwischen Systemen ermöglicht, untersucht und Theorien darüber angestellt. Jahrelang war die vorherrschende Meinung, dass die Anziehungskraft eines Sterns in Verbindung mit einigen noch zu identifizierenden Umständen diese Abkürzungen durch den Weltraum erzeugt. Die Wissenschaftler suchten nach Zusammenhängen zwischen der Art des Sterns in einem System, der Anzahl der Sprungpunkte und den genauen Stellen, an denen sie auftraten. Trotz einer Fülle von Theorien darüber, wie die Anziehungskraft eines Sterns zur Bildung von Sprungpunkten beiträgt, gab es keinen wissenschaftlichen Konsens.

Dann wurde das Min-System entdeckt, welches die meisten wissenschaftlichen Überlegungen zu diesem Thema über den Haufen warf. Das System besitzt keinen Stern. Es enthält nur einen vagabundierenden Gasriesen mit vier ihn umkreisenden Monden.

## Das Dunkle System

Im Pantheon der von der Menschheit entdeckten Systeme ist Min aufgrund des Fehlens einer Sonne einzigartig. Gerüchte über ein „dunkles System“ gingen in bestimmten gesetzlosen Kreisen jahrelang herum, aber die meisten glaubten, es sei nichts weiter als ein Ammenmärchen. Diese Geschichten konnten sich verbreiten, weil Mins Entdeckung über zwei Jahrhunderte lang gehalten wurde.

Diese Entscheidung kann der Hathor-Gruppe zugeschrieben werden, die zwischen 2468 und 2672 einen Großteil des heute als Nexus bekannten Systems besaß. Sie bauten die Ressourcen der Planeten ab, bis

diese fast völlig erschöpft waren. Dass sie währenddessen die Gesetze kaum durchsetzten, führte zu der starken kriminellen Präsenz, die bis heute im System existiert. Irgendwann im Jahr 2473 entdeckte ein Schiff der Hathor-Gruppe einen Sprungpunkt von Nexus in das Min-System. Wer genau diesen ersten Sprung durchführte, ist unbekannt, sodass die Entdeckung einfach der Hathor-Gruppe zugeschrieben wird.

Über zweihundert Jahre lang blieb das Wissen um die Existenz von Min ein Betriebsgeheimnis. Der Historiker Eaden Andres glaubt, dass diese Geheimhaltung ursprünglich von dem Wunsch angetrieben wurde, die Ressourcen des Systems für sich zu behalten. Nur wenige Jahre nachdem sie einen exorbitanten Preis für den Zugang zu den Ressourcen des Nexus-Systems bezahlt hatten, sorgten sich die Führungskräfte der Hathor-Gruppe um den bürokratischen Alptraum und die potenziellen Kosten für den Zugang zu Min, falls sie die UNE über dessen Existenz informiert würden.

Stattdessen hielt der CEO der Hathor-Gruppe, Russell Gurney, Min streng geheim und ging sogar so weit, eine verdeckte Abteilung zu erschaffen, um das wirtschaftliche Potenzial des Systems zu erfassen und zu bewerten. (In einer ersten Kommunikationskette erklärte er, er wolle „die Anzahl der beteiligten Personen minimal halten“, woraus sich der Name des Planeten ableiten sollte).

Als sich die Zahlen als enttäuschend herausstellten, wurde die Abteilung 2476 stillschweigend aufgelöst. Danach verschwanden die meisten Erwähnungen des Systems aus den Dokumenten der Hathor-Gruppe, obwohl einige Hinweise darauf hindeuten, dass es gelegentlich als Deponie für toxische Nebenprodukte des Bergbaus genutzt wurde.

Bevor die Hathor-Gruppe im Jahr 2672 die Kontrolle über Nexus aufgab, wurden ihre internen Archive umfangreich gehackt. Die Koordinaten des Min-Sprungpunktes waren unter den riesigen Mengen kompromittierter Daten. Dem Historiker Eaden Andres zufolge begannen kurz darauf in kriminellen Kreisen Gerüchte über das „Dunkle System“ zu kursieren.

## Gesetzlose im Rampenlicht

Trotz der Gerüchte über Mins Existenz sollten Jahrzehnte vergehen, bis die Wahrheit ans Licht kam, und das nicht einmal durch seine Verbindung zu Nexus. Stattdessen war von Gesetzlosen ein zweiter Sprungpunkt, nach Ellis, entdeckt worden.

Erst im Jahr 2702, als die Nachrichtenorganisation New United über die Aufdeckung eines Schiffsschmuggellarrings durch die Advocacy berichtete, wurde Min schließlich in der gesamten UEE bekannt. Die Geschichte wurde zur Grundlage des Blockbusters Unknown Origins von 2705, in dem dramatisch dargestellt wurde, wie der verdeckte Advocacy-Agent Hiram Qureshi aufdeckte, dass Gesetzlose einen Sprungpunkt von Ellis nach Min nutzten, um gestohlene Schiffe aus dem System zu schmuggeln.

Der direkte Zugang zu einem System, dem eine Sonne fehlte, begeisterte Astronomen und faszinierte die Öffentlichkeit. Die UEE schickte ihren üblichen Kader von Wissenschaftlern und Bürokraten, um das System zu untersuchen. Abgesehen von dessen Einzigartigkeit stellten sie fest, dass der Mangel an Ressourcen oder bewohnbaren Planeten es für eine Beanspruchung durch das Imperium ungeeignet machte.

Doch nachdem Mins Sprungkoordinaten der Öffentlichkeit zugänglich gemacht worden waren, nutzten Gesetzlose, die seit Jahren Zugang zu Min gehabt hatten, die mangelnde polizeiliche Überwachung aus, um Touristen und Forscher aus dem Hinterhalt anzugreifen. Die Angriffe wurden so häufig, dass die UEE jahrelang Reisewarnungen veröffentlichte, in denen sie auf die Gefahren eines Besuchs von Min hinwies. Dennoch hat die Menschheit einen Weg gefunden, sich dieses System zu einem Zuhause zu machen. Auf dem zweiten Mond des Systems ist eine kleine Siedlung entstanden, die einmal mehr beweist, dass die Menschheit auch unter extremen Umständen noch einen Weg findet, um zu überleben.

## Min I

Ohne Sonne ist Min I das Zentrum des Systems. Dieser Gasriese wird von Ammoniakwolken beherrscht, die bedrohlich gegen das schwache Licht entfernter Sterne schimmern. Experten fragen sich, was die Ursache dafür ist, dass dieser Planet aus seinem ursprünglichen Sternensystem herausgeschleudert wurde. Sie debattieren auch, ob die Sprungpunkte mit dem Planeten verbunden sind oder mit dem Raumbereich, den der Planet einfach zufällig durchfliegt. Wissenschaftler haben noch nicht herausgefunden, was diesen Planeten besonders macht.

## Min 1A

Min 1a ist ein kleiner, felsiger Mond. Die ersten Scans der Hathor-Gruppe ergaben, dass er Spuren von marktfähigen Mineralien enthält. Die Kosten für die Entsendung eines Bergbauteams überstiegen jedoch den potenziellen Gewinn und die Idee wurde schnell verworfen. Als das System der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurde, nahmen kleine Bergbauunternehmen diese Mineralienvorkommen ins Visier.

## Min 1B

Irgendwie hat das Leben auf Min 1b trotz der kargen Aussichten einen Weg gefunden, sich hier zu etablieren. Dieser felsige Mond, der größte der vier, hält eine dünne Atmosphäre und bleibt dank der Wirkung seiner exzentrischen Umlaufbahn auf diese unerwartet warm. Seine Oberfläche ist fast vollständig von riesigen Ozeanen bedeckt mit unzähligen hydrothermalen Quellen auf dem Meeresboden. Diese Faktoren reichen aus, um eine große Gemeinschaft von biolumineszierenden Bakterien aufrechtzuerhalten. Ihr geisterhaftes Leuchten strahlt vom Meeresboden auf, was in Kombination mit den Sternen am schwarzen Himmel ein fast surreales Bild ergibt.

Im Jahr 2816 wurde auf dem Mond eine einzigartige Gemeinschaft aus einer ungleichen Kombination von Forschern, Gesetzlosen und Überlebenskünstlern gegründet, die bis heute besteht. Ihre Bewohner heißen jeden Besucher willkommen, der bereit ist, Credits oder Waren gegen die in ihren bakteriellen Meeresfarmen angebauten Kulturen einzutauschen. Um mehr über die Menschen zu erfahren, die die wohl seltsamste menschliche Siedlung des Universums bewohnen, sehen Sie sich die außergewöhnliche Dokumentation Sonnenlose Seelen aus dem Jahr 2921 an.

## Min 1C

Da Min 1C weder eine Atmosphäre noch nennenswerte Ressourcen vorkommen besitzt, sind dessen beiden charakteristischsten Merkmale, dass er der kleinste Mond im System ist und unter seiner Oberfläche ein ausgedehntes Höhlennetz besitzt.

## Min 1D

Als Mins entferntester Mond nutzen Gesetzlose häufig seine enormen Einschlagskrater, um sich darin zu verstecken und auf den nächsten arglosen Schiffskapitänen zu warten.

## Reisewarnung

Reisende sollten sich auf den Mangel an Sicherheit und Annehmlichkeiten im System vorbereiten, die in beanspruchten, gesicherten UEE-Systemen üblich sind.

## Stimmen im Wind

„Min war scheinbar aus den Köpfen der Hathor-Führungskräfte verschwunden und blieb Jahrzehntelang in internen Dokumenten unerwähnt. Obwohl einige über die ungewöhnliche astronomische Zusammensetzung des Systems gestaunt hatten, reichte das nicht aus, um echtes Interesse bei ihnen zu erwecken. Für sie war dort kein Profit zu machen.“

- Eaden Andres, Der Scheideweg eines Unternehmens und Krimineller, 2881

„Nein, ich laufe vor nichts davon. Ich habe das Universum mehrmals durchquert, und dies ist der Ort, der den größten Eindruck auf mich gemacht hat. Ich konnte nie gut schlafen, bis ich in Aleya ankam. Ich weiß nicht, was es ist, aber irgend etwas an diesem Ort beruhigt meine Seele.“

- Bernie Holt, Interview aus Sonnenlose Seelen, 2921

# Nemo

„Ergo, ich wurde verblubbert.“

T-Shirts mit diesem Spruch sind im ganzen Imperium allgegenwärtig. Jeder weiß, dass er sich auf den Weltraumwal bezieht, eine Touristenfalle im Nemo-System. Dennoch kennen nur diejenigen die Wahrheit, die diese Sehenswürdigkeit selbst besucht haben: Sie als Weltraumwal zu beschreiben, ist nämlich eine starke Beanspruchung der Vorstellungskraft.

Es stimmt, es gibt im Orbit von Ergo (Nemo III) diesen länglichen Asteroiden mit einem dicken Ende, der sich auf der anderen Seite zu einem schmaleren verjüngt. Es gibt auch tatsächlich Einheimische, die einem stundenlang einreden wollen, wie sehr dieser einem irdischen Wal ähnelt. Dennoch scheint es hauptsächlich um die Geschäfte und Attraktionen zu gehen, die errichtet wurden, um die hierher gelockten Touristen auszunehmen. Jeder Mitarbeiter des Galactic Guide, der zu diesem berühmt-berüchtigten Wahrzeichen gereist ist, kam zurück, um im Prinzip dasselbe zu sagen: „Ergo, ich wurde ausgenommen.“

Indem der Weltraumwal nicht hält, was er verspricht, passt er irgendwie zum Nemo-System.

Von Ergo, einem ozeanischen Planeten mit gewaltigen Öl vorkommen, aber keinem (verbliebenen) einheimischen Leben, zu einem Systemnamen, von dem die meisten annehmen, er habe einen Bezug zu Wasser (der aber tatsächlich ein Akronym von Norman, Ellis, Mau und Ochoa ist – die Nachnamen der Gründer des Unternehmens NemoCo, dem die Entdeckung des Systems zugesprochen wurde), erweist sich das Nemo-System als ein Ort, an dem die Dinge nicht immer das sind, was sie zu sein scheinen.

Selbst das Datum der Entdeckung des Systems ist fragwürdig. Laut der offiziellen Dokumente entdeckte Dae-ho Ochoa das System im Jahr 2364, als er bereits Partner von NemoCo war. Aber manche glauben, dass er das System bereits 2362 erstmals besuchte und dass die Diskrepanz zwischen den beiden Daten auf eine Wirtschaftsintrige in dieser frühen, unregulierten Epoche des Terraformings zurückgeht.

Die Kontroverse zielt im Wesentlichen auf Ochoa, der 2362 als Sicherheitsdienstleister für den Terraforming-Konzern Tadmor im Fora-System arbeitete. Eine Tages verloren seine Kollegen den Kontakt zu Ochoa, als sich dieser auf einer Routinepatrouille befand. Als gerade eine Suchmannschaft losgeschickt worden war, tauchte Ochoa wieder auf und kündigte noch am selben Tag seinen Job – ohne jede Erklärung und auch ohne die Flugdaten seines letzten Tages abzugeben. Letzteres Detail wurde vom Tadmor-Management übersehen, das zu diesem Zeitpunkt schwer mit den Problemen um das verpfuschte Terraforming auf Fora III zu kämpfen hatte. Was Ochoa an diesem Tag gemacht hatte, führte schließlich zu einem Verfahren, in dem das Entdeckungsdatum Nemos in Frage gestellt wurde.

Im Jahr 2364 erwarb das frisch gegründete Unternehmen NemoCo von Tadmor alle in Fora befindlichen Terraforming-Stationen zu einem sehr günstigen Preis. Tadmor benötigte dringend Geld für seine juristischen Auseinandersetzungen und glaubte ein gutes Geschäft mit NemoCo zu machen, da sie davon ausgingen, dass diese die Kosten für die Demontage der gewaltigen Stationen schultern müssten, um sie durch den mittelgroßen Sprungpunkt des Systems zu bekommen. Allerdings verkündete NemoCo kurz nach dem Kauf die Entdeckung eines großen, uneingeschränkt zugänglichen Sprungpunktes von Fora zu einem gänzlich neuen System, das sie gleich Nemo nannten – ein schier unglaublicher Glücksfall, wie die Verantwortlichen bei NemoCo betonten. Für Tadmor war dieser Zufall aber zu unwahrscheinlich, um daran zu glauben. Insbesondere nachdem sie hörten, wer das neue System entdeckt hatte.

Dae-ho Ochoas Entdeckung von Nemo bewog Tadmor dazu, dessen Personalakte gründlich durchzugehen, was zu einer Neubewertung seines plötzlichen und ungewöhnlichen Abschieds vom Unternehmen führte. Tadmor erhob schließlich Klage gegen NemoCo, wobei Ochoa beschuldigt wurde, den Sprung nach Nemo am Tag seiner Kündigung entdeckt zu haben, womit ihnen Ansprüche auf eine Unternehmensbeteiligung an

NemoCo zustünden. Was Tadmor neben den offensichtlichen Indizien aber wirklich benötigte, war Ochoas Navigationscomputer. Allerdings hatte Ochoa seine alte Aurora verkauft und gab sich ahnungslos, wo sich diese nun befand. Tadmors Detektive durchsuchten das gesamte bekannte Universum, allerdings konnten sie das Schiff nirgends finden. Ohne stichhaltige Beweise, um ihre Anklage zu untermauern, wurde das Tadmor-Verfahren eingestellt und das Unternehmen musste in der Folge abgewickelt werden.

Danach ist die Geschichte des Nemo-Systems in vielfacher Weise mit NemoCo verknüpft, nicht nur durch den Namen. Selbst der Wandel des Systems vom Ölversorger zum Touristenziel begann mit NemoCo. Sie waren die ersten, die den Weltraumwal im Universum vermarkteten und die veralteten Ölbohrplattformen von Ergo für den Tourismus umbauten. Dies zwar zu einem Preis, der das Unternehmen letztendlich ruinierte, jedoch die Grundlage für den Erfolg späterer Investoren legte. Trotz ihres unglaublichen Glücks mit Nemo litt das Unternehmen an Misswirtschaft, und da es nirgendwo anders im Universum Fuß gefasst hatte, verschwand es langsam von der Bildfläche.

Auch wenn NemoCo heute nicht mehr existiert – das System, das den Namen dieses Unternehmens trägt, blüht noch immer. Und genauso wie der Weltraumwal ist dieses System nicht immer das, was es zu sein scheint, aber dennoch sind die Menschen weiterhin davon fasziniert.

## Nemo I

Der nächste Nachbar des Klasse F-Hauptreihensterns des Systems ist Nemo I. Heute ist dieser als ein Protoplanet ohne Bodenschätze bekannt. Die Prospektoren hatten allerdings einst dank MicroProbe geglaubt, er habe Potential. MicroProbe verkauft sich selbst als die nächste Generation der Prospektionstechnologie, allerdings erwiesen sich die ersten vielversprechenden Scans auf Nemo I bei der Überprüfung als unglaublich fehlerhaft. Glücklicherweise wurde die Schrotttechnik von MicroProbe als solche entlarvt, bevor Schürfunternehmen Zeit mit Grabungen in der Ödnis von Nemo I verschwendeten.

## Nemo II

Jahrtausende von Meteoriteneinschlägen haben auf Nemo II eine zerklüftete Oberfläche erschaffen. Neben der Erschaffung eines visuell interessanten Terrains haben die Meteoriteneinschläge auf dem Planeten kostbare Erze und Mineralien hinterlassen. Heute haben zahlreiche Bergbauunternehmen einen Claim auf Nemo II abgesteckt, um nach diesen wertvollen Ressourcen zu suchen.

## Nemo III (Ergo)

Nemo III ist eine terraformte Ozeanwelt, die das Nemo-System bis heute bedeutsam für das Imperium macht. NemoCo hatte sich schnell auf Ergo eingerichtet, nachdem Scans umfangreiche Ölreserven unter dem Ozean entdeckt hatten. Nachdem das Terraforming abgeschlossen war, wurden riesige Ölbohrplattformen errichtet, viele davon gefertigt unter Verwendung der stillgelegten Terraforming-Stationen, um die Vorkommen unter Wasser auszubeuten.

Nachdem die Ölfelder erschöpft waren, wurden die Bohrinseln in dauerhaft bewohnbare Plattformen mit Geschäften, Restaurants und öffentlicher Infrastruktur umgebaut, um die große Zahl von Arbeitern aufzunehmen zu können, die nach Beendigung ihrer Arbeitsverträge hierbleiben wollten. Im späten 27. Jahrhundert stellte eine Studie der Universität von Mentor fest, dass die Bewohner Ergos im Durchschnitt länger lebten als die Einwohner anderer Welten.

Dabei wurden Worte wie „friedlich“ und „ruhig“ verwendet, um den Planeten zu beschreiben. Diese allgemeine Wahrnehmung des idyllischen und entspannten Lebensstils auf Nemo verbreitete sich im Imperium und führte zu einer boomenden Tourismusindustrie. Über die Jahrhunderte haben ambitionierte Entreprenore sogar Luxusplattformen gebaut, die ausschließlich für Touristen konzipiert sind.

Natürlich ist das größte Mysterium, wie diese enormen Mengen von Öl überhaupt unter Ergos Ozean gelangt sind. Als die Menschheit Ergo erreichte, war hier kein einheimisches Leben mehr vorhanden. Heute suchen Forscher immer noch nach Fossilien, die belegen, welche Lebewesen hier einst existierten. Während unbekannt ist, was genau geschah, ist die allgemein akzeptierte Erklärung, dass vor Jahrtausenden ein Ereignis ein Massenaussterben allen hiesigen Lebens verursacht hat. Diesen

unbekannten und lang verschwundenen organischen Arten verdanken wir heute Ergos Öl vorkommen.

Bis heute existiert das Missverständnis, dass Ergos Ozean von Leben bevölkert ist, möglicherweise auch unterstützt von der Assoziation mit dem Weltraumwal. Tatsächlich wird in Ergos Anzeigen und Broschüren ein großer Aufwand betrieben, um diesen Irrtum aufzuklären. Es wird sogar speziell darauf hingewiesen, KEINE Angelausrüstung in den Urlaub mitzunehmen und wie viel sicherer das Schwimmen in Wasser doch ist, in dem alles fehlt, was dich fressen könnte.

## Reisewarnung

Vergessen Sie nicht Ihren Sonnenschutz! Selbst kalte, bedeckte Tage können Ihre Haut gefährden, da das Wasser der gesamten Planetenoberfläche die Sonnenstrahlen reflektiert.

## Stimmen im Wind

„Ich kann es nicht genau beschreiben, aber das Meer, das sich vom Horizont in alle Richtungen erstreckt, hatte etwas an sich, das beruhigend auf mich wirkte. Nachdem ich meinen Vertrag auf der Bohrinsel beendet hatte, sagte ich meinem Boss sofort, dass ich bleiben wollte. Hätte mir nichts ausgemacht, wenn sie mich zu einem Bohrhelper gemacht hätte. Ich hätte jeden Vertrag angenommen, den sie gehabt hätte. Natürlich habe ich ihr den zweiten Teil nicht gesagt.“

– Anonymisierter männlicher Umfrageteilnehmer, Die Psychologie der Anziehungskraft Ergos, Clark & Meyer, 2697

„Am fraglichen Tag hatte Mr. Ochoa den Auftrag, in der Sektion zu patrouillieren, die jetzt den Fora-Nemo-Sprungpunkt beherbergt. Nach seinem mysteriösen und noch immer unerklärten Verschwinden fand der erste Kontakt mit Mitgliedern der Suchmannschaft, die ihn verzweifelt zu finden versuchten, 75 000 Kilometer vom Sprungpunkt entfernt statt.“

– Lynn Ahmed, Chefanwalt des Tadmor Terraforming Konzerns, 2364

# Nexus

UDS-2445-3-09, Hathor, „Drehkreuz des Verbrechens“ – In seiner langen Geschichte trug das Nexus-System viele Namen. Nexus ist nur die jüngste und offensichtlichste Bezeichnung. Gelegen an einer strategisch bedeutsamen Kreuzung von Sprungpunkten war Nexus die umgangssprachliche Bezeichnung für das System, erstmals verwendet im 28. Jahrhundert als Anspielung auf dessen Rolle als Verbindungspunkt zwischen mehreren gesetzlosen Systemen.

Als die UEE das System im Jahr 2931 zurückgewann, versuchten Regierungsvertreter den alten Namen Hathor wieder einzuführen, um die Assoziation mit der Piraterie vergessen zu machen. Allerdings war der Name zu sehr im Gedächtnis des Imperiums verankert und der Versuch wurde nahezu überall verspottet. Schließlich gab die UEE nach und übernahm offiziell den Systemnamen Nexus.

Tatsächlich war der Name immer ein starker Indikator für den jeweiligen Zustand des Systems. Man könnte sagen, dass die Geschichte von Nexus am besten über die verschiedenen Namen verständlich wird, die es im Laufe der Geschichte trug.

## UDS-2445-3-09

Nexus wurde am 9. März 2445 von Dominic Thapa entdeckt, einem UNE-Navy-Piloten, der das damals als militärisch klassifizierte Cathcart-System auf neue Sprungpunkte untersuchte. Es war das Militär, das dem System seinen ersten Namen gab: UDS-2445-3-09. Kurz darauf kamen Kundschafter in das System und fanden einen bläulichweißen Hauptreihenstern der Klasse A, fünf Planeten und einen mineralienreichen Asteroidengürtel vor.

Die erste Beurteilung des Systems durch die UNE sah Potential, aber auch ein Problem: Dieses bestand darin, dass Nexus nur über Cathcart zugänglich war, zu diesem Zeitpunkt militärisches Sperrgebiet. Anstatt zu riskieren, Cathcart dem zivilen Verkehr zu öffnen, versuchte das Militär zunächst, das Nexus-System für sich selbst nutzbar zu machen. Es terraformte Nexus IV und experimentierte sogar mit dem Terraforming des Smog-Planeten, Nexus II. Unglücklicherweise sah sich die Regierung kurz darauf einem erheblichen Haushaltsloch gegenüber und so wurde die teure Erschließung von Nexus schnell aufgegeben. Das Militär wollte den Zugang über Cathcart noch immer nicht freigeben, daher musste ein Kompromiss gefunden werden. Indem einem einzelnen Konzern ein limitierter Zugang gewährt wurde, sollte die strenge Kontrolle aufrechterhalten werden. So verkaufte die UNE die Schürfrechte in Nexus für eine ansehnliche Summe an die Hathor-Gruppe, was umgehend dabei half, das Haushaltloch zu stopfen. Einige Historiker meinen, diese Entscheidung habe der herrschenden Universalisten-Partei geholfen, ihre Mehrheit bei den knappen Wahlen von 2468 zu verteidigen.

## Die Hathor-Gruppe

Die Hathor-Gruppe erwarb im Januar des Jahres 2468 die kompletten Schürfrechte für das Nexus-System. Es war ein bisher nie da gewesener Deal, der die UEE Jahrhunderte später inspirierte, etwas Ähnliches mit dem Stanton-System zu machen. Das sich daraus ergebende Fehlen von staatlicher oder öffentlicher Aufsicht ermöglichte der Hathor-Gruppe, das System völlig nach eigenem Ermessen zu verwalten. Die Kontrolle des Konzerns war so umfassend, dass die Sternenkarten es ab dem 26. Jahrhundert als Hathor-System verzeichneten.

Während Hathor das Sagen hatte, wurden nur wenige Gesetze durchgesetzt. Die militärische Präsenz im benachbarten Cathcart-System verschwand allmählich und das dortige System verwandelte sich in einen Schrottplatz. Solange Rohstoffe abgebaut und Gewinne erzielt wurden, interessierte es die Hathor-Gruppe nicht, was ihre Angestellten und Vertragspartner in ihrer Freizeit machten. Nexus wurde bekannt für sein Glücksspiel, die weit verbreitete Gewalt und unzählige zwielichtige Machenschaften. Neben dem Rohstoffabbau wurde die Kriminalität zum einzigen funktionierenden ökonomischen Motor des Systems.

Die aufeinanderfolgende Entdeckung von drei weiteren Sprungpunkten und der zunehmende Verkehr von benachbarten, von der UEE nicht

beanspruchten Systemen verstärkte die Kriminalität nur noch. Banden begannen, die Flugrouten zwischen den Sprungpunkten und Planeten unsicher zu machen und jedes Schiff aufzubringen, das ihren Weg kreuzte.

All dies in Verbindung mit dem Würgegriff, in dem die Hathor-Gruppe das System hielt, schreckte die meisten Menschen und Unternehmen davon ab, das System zu besuchen oder hier geschäftlich aktiv zu werden.

Währenddessen fuhr die Hathor-Gruppe damit fort, die Ressourcen von Nexus III, Nexus IV und dem Elcibre-Gürtel auszubeuten, bis der Gewinn von dem ständig anwachsenden Sicherheitsbudget aufgefressen wurde. Die Hathor-Gruppe gab das System offiziell im Jahr 2672 auf und hinterließ ein unbewohnbares Ödland, vernarbt von Jahrhunderten des Rohstoffabbaus und ohne jede grundlegende zivile Infrastruktur. Es sollte nicht überraschen, was als nächstes geschah.

## Das Drehkreuz des Verbrechens

Nachdem die Hathor-Gruppe verschwunden war, bot (insbesondere) die durchlöcherte Oberfläche von Lagos perfekte Schlupfwinkel für kriminelle Gruppen, die in das System kamen und hier ihre Operationsbasen einrichteten. Die Bevölkerung des Systems wuchs an und es schien fast, als könne es Spider den Rang als Zentrum der Unterwelt ablaufen. In dieser Epoche wurde der Name Nexus erstmals verwendet, um die Rolle des Systems als kriminelles Verbindungszentrum zu beschreiben, wobei es einen zusätzlichen Spitznamen erhielt: „Drehkreuz des Verbrechens“.

Jahrzehntelang brachte die UEE nur minimale Anstrengungen auf, um die illegalen Aktivitäten im System einzudämmen.

Dann im Jahr 2931, in dem Dean Kellar während seiner berühmten Flucht („Kellars Run“) in das Nexus-System eingedrungen war, versuchte die Advocacy die Kontrolle zurückzugewinnen. Es war ein Schock für die Regierungsbehörden, als sie erkennen mussten, dass die Kriminellen sich nicht nur weigerten, zurückzuweichen, sondern ebenso ohne Zögern das Feuer auf die Polizeikräfte eröffneten. Als Kellars Flucht schließlich endete, war es dieser Widerstand, der die UEE dazu antrieb, eine Gesetzesinitiative zur Befriedung des Nexus-Systems zu verabschieden und damit den problembehafteten Haufen von rechtsfreien Systemen strategisch zu spalten.

Seitdem hat die UEE eine grundlegende Infrastruktur in Nexus aufgebaut, die auch die Anwesenheit von Militär und Advocacy umfasst. Dennoch können die Bedingungen im System am treffendsten als riskant bezeichnet werden. Die Transportrouten sind weitestgehend sicher und selbst Unternehmen, die das System jahrhundertelang gemieden hatten, haben damit begonnen, hier tätig zu werden. Obwohl die UEE in dem System Fortschritte verzeichnen kann, sollten sich Transportunternehmer darüber im Klaren sein, dass der Kampf um die Kontrolle über Nexus noch im Gange ist. Während die UEE es auf Nexus III geschafft hat, die vormals fest verwurzelten kriminellen Elemente zu verjagen, war das auf Nexus IV (Lago) weder so einfach, noch (bis jetzt) von Erfolg gekrönt.

## Nexus I

Dieser Protoplanet umkreist die Sonne des Systems so nah, dass er vollständig versengt wurde. Trotzdem hat das die Hathor-Gruppe nicht davon abgehalten, ihn auf Ressourcen zu untersuchen. Damals wurde nichts von Wert gefunden, was niemanden überraschte.

## Nexus II

Nexus II verfügt über eine dichte, stickstoffreiche Atmosphäre. Zunächst hatte die UEE hier mit dem Terraforming von Smogplaneten experimentiert, aber alle Versuche, eine atembare Atmosphäre herzustellen, schlugen fehl. Viele glauben, dass die Kosten für diese missglückten Terraforming-Experimente die UEE dazu zwangen, das System an die Hathor-Gruppe zu „verkaufen“.

## Nexus III

Diese von Natur aus bewohnbare Welt war einstmais der zentrale Verteilungsknoten der Hathor-Gruppe, bevor Gesetzlose die verlassenen Einrichtungen besetzten. Als die UEE beschloss, sich das System wieder anzueignen, war Nexus III ihr erstes Ziel. Nach einem langwierigen Kampf um die Kontrolle des Planeten besetzte ihn das UEE-Militär und baute eine dauerhafte Präsenz auf.

Heute ist der Planet ausschließlich dem Militärpersonal vorbehalten und niemand ohne eine ordnungsgemäße Erlaubnis sollte versuchen, hier zu landen.

## Elcibre-Gürtel

Im 26. und 27. Jahrhundert betrieb die Hathor-Gruppe in diesem dünnen Asteroidengürtel ausgiebigen Rohstoffabbau. Jüngste technologische Fortschritte ermöglichen die Entdeckung bisher unbekannter Vorkommen wertvoller Minerale.

## Nexus IV (Lago)

Der Name des Planeten, Lago, stammt aus einem berühmten Film des 26. Jahrhunderts über ein fiktives Verbrecherparadies. In den 2920ern wurde dieses Bild zur Wirklichkeit. Die fehlende Präsenz der UEE erlaubte es Gesetzlosen, sich hier in Massen zu versammeln, wie es außerhalb von Spider so nie zu sehen war.

Auf dem Papier hat die UEE große Fortschritte bei der Rückgewinnung des Planeten gemacht. Eine Einrichtung der Advocacy, lokale Polizeikräfte und eine kleine Bevölkerung von Bürgern und Zivilisten wurden aufgebaut. Familien von Einsatzkräften, die auf Nexus III stationiert sind, erhalten großzügige Grundstücksangebote, um dem Planeten respektable Bewohner hinzuzufügen.

Trotz all dieser positiven Entwicklungen hat Lago einige Probleme. Die Siedlungen sind klein, eng und stark verbarrikadiert, um Angriffen von kriminellen Banden widerstehen zu können, die diese für sich selbst erobern wollen. Die Vorräte sind oft knapp. Das alles macht Lago zu einem anziehenden Ort für Transportunternehmer aber nicht zu einem idealen Platz, um dort zu Leben.

## Nexus V (Roter Gott)

Dieser Gasriesen hat aufgrund seiner verwirbelten roten und dunklen Brauntöne von den Einheimischen den Spitznamen „Roter Gott“ erhalten. Laut einiger Quellen stammt der Name von den Sang Gestas, einer ominösen Banditen-Gruppe, die glaubte, der Planet verfüge über mysteriöse Kräfte.

## Reisewarnung

Obwohl in Nexus große Fortschritte bei der Wiederherstellung von Recht und Gesetz gemacht wurden, sollte jeder, der in das System springt, die drei Punkte des sicheren Reisens beherzigen: Auf den ausgewiesenen Routen bleiben, Umgebung scannen und Schilde hoch!

## Stimmen im Wind

„Der heutige Tag markiert einen stolzen Moment in der Geschichte, an dem wir diese Partnerschaft mit der Regierung eingehen, um unser ständig wachsendes Territorium zu erschließen. Ich weiß, dass aus der Zusammenarbeit der Hathor-Gruppe mit der UNE großartiges für dieses System entstehen kann.“

– Jela Martinez, CEO der Hathor-Gruppe, Pressemitteilung, 2468

„So sieht's aus: Wenn du nur lange genug in Nexus unterwegs bist, kannst du allen möglichen Gestalten begegnen. Es ist so ziemlich das Wer-ist-wer der Schlimmsten der Schlimmen. Wie ich immer sage: Alle Wege führen nach Nexus, und vermutlich wirst du auf jedem davon ausgeraubt.“

– Telly „Tubs“ Garson, Interview in Nexus: Das Drehkreuz des Verbrechens, 2925

# Nul

Sie möchten so nahe wie nur menschenmöglich an einen Träger der UEE herankommen, ohne der Navy beitreten oder schreckliche Piraterie begehen zu müssen? Dann ist Nul der richtige Ort für Sie! Nul wurde im Jahr 2290 durch den Kundschafter Antoine Lebec entdeckt und als eines der ersten Systeme vom Menschen kartographiert. Die zeitgenössische (jedoch oftmals umstrittene) Folklore behauptet, dass der Systemname durch ein Missverständnis entstanden sei, als Lebec mit „Null“ antwortete, da er im System nichts Interessantes vorgefunden hatte. Dennoch bleibt es das einzige System, das Lebec angerechnet wird, trotz seiner bekannten Kenntnisse über die frühen Sprungantriebe.

Nul ist ein Stern der Cepheiden-Klasse, ein gelber Superriesen, der zeitweise um 10 bis 15 % seiner Normalgröße anschwillt. Während es sich zwar um ein einfach zu durchquerendes System handelt, macht die Beschaffenheit der Sonne eine Besiedelung extrem schwierig. Im Hinblick auf die Möglichkeit eines Terraformings kann man die inneren Planeten komplett abschreiben, während die extremen Jahreszeiten auf den äußeren Planeten die Entwicklung oder Einführung selbst der einfachsten Pflanzen verhindern.

In den Jahrzehnten seit der Entdeckung des Nul-Systems starteten die Menschen drei Versuche, den Planeten zu terraformen, doch keiner kam je über die Untersuchungsphase hinaus. Die Erkenntnis der Wissenschaftler war, dass das System für jede Art der menschlichen Besiedlung ungeeignet sei. Der letzte Versuch wurde im Jahr 2619 unternommen, seitdem glitt das System in die Bedeutungslosigkeit ab.

Die meisten mit dem System vertrauten Analysten glauben, dass es in Anbetracht der Gefahr, die von dem Stern ausgeht, keinen Grund gibt, dessen spärlich bewohnte Siedlungen zu besuchen oder das System überhaupt zu durchqueren.

Die gegenteilige Meinung wird hingegen von der denkbar schlimmsten Gruppe vertreten: Sklavenhändlern. In den vergangenen Jahrzehnten wurde Nul zur Heimat eines fahrenden Sklavenmarktes, der sich im System an unterschiedlichen Orten und zu scheinbar zufälligen Zeiten zusammenfindet. Reisenden wird geraten, das Nul-System um jeden Preis zu meiden. Wo es unter Piraten manchmal noch Ehre gibt, wird man diese unter Sklavenhändlern niemals finden. Die schnellste Eintrittskarte für ein Leben in Zwangsarbeit ist mit einer Ladung voller unwilliger Gefangener bei Sklavenhändlern aufzutauchen und dann lernen zu müssen, dass ihre Käufer ebenso sehr an Frachtpiloten interessiert sind.

## Innere Planeten: Nul I, Nul II

Die ersten beiden Planeten im Nul-System sind aufgrund der Beschaffenheit der Sonne gänzlich unbewohnbar. Nul I ist ein Mesoplanet, der während der Ausdehnungsphasen der Sonne langsam abbrennt. Mit herkömmlicher Technologie ist es unmöglich, nahe genug an Nul I heranzukommen, um auf ihm landen zu können und es ist unter diesen Umständen auch nicht sonderlich ratsam.

Nul II ist ein unbewohnter Planet, der zum größten Teil aus Eisen besteht. Während er für einen inneren Planeten ungewöhnlich groß ist, ist ein Abbau dieses Metalls durch die Nähe zur Sonne eine Herausforderung und ohne nennenswerten Ertrag. In den letzten Jahren ist die Oberfläche von Null II aufgrund der Ausdehnung der Sonne aufgebrochen und die Welt emittiert nun langsam Gase, die hauptsächlich aus Teilen des verbrannten Mantels bestehen.

## Nul III (Cole)

Cole ist der dritte Planet im Nul-System, eine kaum bewohnbare, terrestrische Welt, die sich an der inneren Kante der Grünen Zone befindet. Während sie geologische Ähnlichkeiten mit der Erde aufweist, macht die Beschaffenheit von Nuls Sonne alle Versuche, hier zu leben, zu einem ungemütlichen Vorhaben.

Der Umstand, dass die Atmosphäre sich hauptsächlich aus Ammoniak und Schwefel zusammensetzt, gepaart mit der Tatsache, dass Flüssigkeiten während der heißen Jahreszeit nur tief unter der Planetenoberfläche existieren können, bedeutet, dass Überlebensanzüge und Atemschutzmasken zu jeder Zeit benötigt werden.

Und was erhalten Besucher für ihre Mühen? Sehr wenig. Mit Ausnahme einer besonderen Art von ultrafeinen Kristallen, die hauptsächlich von Künstlern und Bekleidungsdesignern verwendet werden, gibt es hier nichts Besonderes zu finden. Die Welt weist eine einzelne Landezone auf: Char, entwickelt aus einer aufgegebenen ökologischen Forschungsstation. Es ist zu beachten, dass Char formal nicht zur UEE gehört und an und für sich dort kein Gesetz herrscht. Es ist außerdem zu beachten, dass man an diesem Ort, obwohl Char nicht an den zeitweise im System auftretenden Sklavenhandel angegliedert ist, eine besonders rauhe Version des Schwarzmarkthandels finden kann.

## Nul IV

Auf den ersten Blick scheint der vierte Planet im Nul-System ein typischer Gasriese zu sein. Doch seien Sie gewarnt: Hier kann nicht betankt werden! Der gesamte Planet ist in einem permanenten elektrischen Sturm gefangen, fähig jedes sich nähernde Schiff auszuschalten. Die näheren Lagrange-Punkte von Nul IV sind übersäht mit Rümpfen von Raumschiffen, deren Kapitäne dumm genug waren, sich trotz der elektrischen Interferenzen anzunähern –

und natürlich findet man ebenso die Schiffe der glücklosen Bergungsmannschaften, die beschlossen hatten, dass es Wert wäre, diese Wracks zu bergen.

## Nul V (Ashana)

Nuls Höhepunkt, sofern überhaupt irgendein Teil des Systems so bezeichnet werden kann, ist sein fünfter Planet, Ashana. Er ist die Heimat der möglicherweise einzigen Sache, die eines Tages das System von einer Sklavenhölle in eine Touristenattraktion verwandeln könnte: eine Stadt, gebaut aus einem abgestürzten Träger der Menschen. Im Jahr 2571 verfolgte die UEES Olympus eine Gruppe von Rebellen und Piraten zu deren provisorischen Basis auf Ashana. Der Kommandeur der Olympus befahl einen Angriff auf die Basis, begab sich aber mit dem Schiff zu weit in die Atmosphäre hinein. Der Luftwiderstand verlangsamte die Olympus unter die für die Höhe notwendige Geschwindigkeit und es gelang nicht, diese wiederherzustellen, mit dem Ergebnis eines Totalverlusts des Schiffes und sämtlicher Besatzungsmitglieder.

Die Olympus stürzte auf die Planetenoberfläche, wo sie in einem Wüstengebiet einschlug. Der Absturz lockte schnell Plünderer an, die anfingen, das Schiff zu zerlegen, bis sie bemerkten, dass es eine angenehmere Umgebung abgab, als die vom Wind gepeitschten Wüsten, welche sie zuvor ihre Heimat nannten. Nachdem die Navy keine weiteren Kräfte aussandte, um das Wrack zu entfernen, kamen Hausbesetzer und verwandelten die Olympus in eine Stadt mit gleichem Namen.

Während die UEE keine offizielle Ansicht zu dieser Niederlassung vertritt, ist der Besuch von Olympus ziemlich einfach. Die Korridore und Ladebuchten des Trägers sind nun die Heimat für alles, von einem Marktplatz der Tevarin bis hin zu einem Labyrinth heiß umkämpfter, individueller Wohnungen für jene, die auf dem Planeten leben. Heute ist Olympus eine Semi-Diktatur, die von einem Tevarin namens Nascus geführt wird (der persönlich durch die Schiffshallen patrouilliert). Schwarzmarktwaren werden hier zwar gehandelt, jedoch nur in limitierten Mengen: Die Einwohner des Trägers wissen sehr wohl, dass sie der UEE keinen Vorwand geben dürfen, um das Wrack in die Vergessenheit zu bomben.

## Reisewarnung

Während in allen nicht beanspruchten Systemen ein gewisses Maß an kriminellen Aktivitäten erwartet wird, weisen die Kriminalstatistiken der Advocacy darauf hin, dass Nul unter einem erhöhten Maß an Angriffen auf Zivilisten einschließlich Entführungen und Mord leidet.

## Stimmen im Wind

"Gefährlicher Stern, hässliche Planeten, es ist, als sei dieses ganze System lebensfeindlich geboren worden."

- Auszug aus der Systembewertung von Malcolm Fitch, Vermessungsingenieur, 2619

"Wir werden ein kleines Gespräch über deine Zukunft führen. Und zwar ob du eine hast oder nicht."

- Spruch, den der Sklavenhändler Migo SSkiv"Renks vor dem Angriff auf seine Opfer verwendete.

# Nyx

Das Nyx-System wurde im Jahr 2582 auf dem Höhepunkt der territorialen Expansion der neu gegründeten UEE entdeckt. Das System besteht aus drei unscheinbaren Planeten, die einen Hauptreihenstern der Klasse F umkreisen. Bemerkenswert aus astronomischer Sicht ist, dass sich Nyx genau an der Grenze zu einem dunklen Nebel befindet, der die Umlaufbahnen aller drei Welten einhüllt. Die Nebelgase erschweren die Sicht erheblich und beinträchtigen die Verwendbarkeit von Scannern entscheidend – etwas, auf das die spärliche Bevölkerung des Systems zählt.

Das System wurde ursprünglich durch die Kundschafterin Carla Larry über einen Sprungpunkt im Stanton-System kartografiert. Carlas offizielle Beanspruchung der Entdeckung zeugt nicht von besonderem Interesse für das System. So schreibt sie, dass es „an wesentlichen Mineralvorkommen oder einem logischen Grund mangelt, um die Ausgaben für ein Terraforming zu rechtfertigen.“

Larry unternahm den Versuch, die drei Welten offiziell als Lou, Morgan und Ashley zu benennen, anscheinend nach drei romantischen Eroberungen, denen sie nachjagte. Gemäß ihrer Standardrichtlinien hat die Regierung der UEE diese Namen nie anerkannt und sie waren auch nie weit verbreitet.

Ob die unerschrockene Entdeckerin des Systems damit einen der Namensgeber beeindruckte, ist nicht bekannt.

In den letzten beiden Jahrhunderten hat Nyx an zusätzlichem Nutzen als Wegpunkt auf der Castra-Stanton-Handelsroute gewonnen, mit signifikanten Frachtvolumen, die permanent durch das System bewegt werden. Piraterie ist in kleinerem Umfang nicht ungewöhnlich und wird

durch den Systemnebel begünstigt. Reisende werden gewarnt, während der Durchreise nicht von den Standardrouten abzuweichen.

## Nyx I

Der erste Planet im Nyx-System ist eine kernlose, hitzedurchflutete Welt, die man schon vor langer Zeit aller wertvollen Mineralien entledigt hat. Kurz nachdem das System entdeckt wurde, stellte eine Routineuntersuchung das Vorkommen hochwertiger Metalle unter der Planetenoberfläche fest. Sobald sich dies herumgesprochen hatte, wurde der Planet kurz zum Schwerpunkt eines von der Army unterstützten Abbauvertrags mit Gold Horizon. Innerhalb von 50 Jahren war der Planet komplett von seinen Ressourcen befreit. Sein wertvolles Material wurde nach Kilian verschifft, um die zunehmenden Kriegsanstrengungen des Imperiums zu unterstützen. Bis zum Jahr 2630 hatte Nyx I endgültig jeden Nutzen verloren und nur wenige Anzeichen menschlicher Besiedelung blieben erhalten.

## Nyx II

Nyx II, eine dunstumgebene, trostlose Welt, wurde einst als Grenzfall für das Terraforming betrachtet. Dicke Wolken aus Säure und Kohlendioxid umgeben die Welt und der Planet befindet sich gerade noch an der inneren Kante der bewohnbaren Zone. Dennoch wurde eine gründliche Untersuchung durchgeführt, ob es denn möglich wäre, ihn bewohnbar zu machen. Das Ergebnis war, dass es zwar möglich wäre, aber Anstrengungen über mehrere Generationen benötigen würden und es abgesehen vom Bau einer durch die Nebelgase besonders gut versteckten Basis nur geringen Nutzen gäbe. Außeneinsätze auf dem Planeten sind tödlich; selbst wenn die Forscher vor den korrosiven Elementen geschützt wären, würde der hohe Druck der Atmosphäre ein Arbeiten unmöglich machen.

## Asteroiden & Delamar

In ca. 8 AE (astronomischen Einheiten) Entfernung kreist ein dichter Asteroidengürtel um den Stern des Nyx-Systems. Das Asteroidenfeld ist keine Quelle für wertvolle Mineralien, aber im Zusammenspiel mit dem Nebel ein sehr guter Platz, um sich zu verstecken. Es hat sich eine unbekannte Anzahl an Niederlassungen auf den Asteroiden gebildet und

es müssen sämtliche zum Überleben benötigte Dinge des Lebens von außerhalb des Systems importiert werden (die einzige in Nyx verbleibende kaufmännische Gelegenheit).

Diese kleinen, nicht verzeichneten Asteroidenbasen sind die Heimat verschiedener, am Rande der Gesellschaft lebender Kolonisten, die alle irgend etwas suchen, von einem Leben außerhalb der UEE bis hin zu einer Basis, von wo aus sie außerhalb des Gesetzes arbeiten können. Piratenüberfälle, üblicherweise auf Transporte, die Stanton durchfliegen, werden, so nimmt man an, von größeren Basen innerhalb des Asteroidendeldes ausgeführt.

Die Krönung dieser Niederlassungen ist Delamar, der größte der Asteroiden. Trotz der Größe eines Planetoiden ist Delamar tief im Nyx-Gürtel versteckt. Die Niederlassung wurde durch Freidenker während der repressiven Messer-Ära gegründet und bleibt bis zum heutigen Tag ein Nährboden für politische Radikale und Anti-UEE-Stimmung. Als sich die Reputation von Nyx als „der Platz, um sich zu verstecken“ erhöhte, stieg auch die Anzahl Krimineller, die sich hier ansiedelten. Das Ergebnis ist ein schwelender Konflikt kleiner krimineller Gruppen mit den politisch Radikalen, die der Meinung sind, dass gänzlich rechtswidrige Handlungen deren Botschaft unterwandern.

Delamar kann von jedem, der das System passiert, besucht werden, obwohl dort ein starker Verfolgungswahn herrscht. Jeder, der mit dem Betrieb der Station zu tun hat, scheint sich ständig vor einem großen Polizeiangeck zu fürchten, der, wie sie glauben, jederzeit passieren könnte. Die Wahrheit ist jedoch, dass der kleine Mond so gut versteckt und so schwierig zu erreichen ist, dass die UEE niemals ernsthaft darüber nachgedacht hat, Truppen zu dessen Vernichtung zu entsenden (ganz zu Schweigen von der Tatsache, dass die verbleibenden Dissidenten ziemlich zahnlos sind und in den Medien generell den Eindruck erwecken, als sei ihr Protest ein Selbstzweck).

## Nyx III

Der letzte Planet im Nyx-System, weit vom Licht der Sonne entfernt, ist ein Eisriesen – ein riesiger Ball aus gefrorenem Wasser und Ammoniakdampf. Nyx III ist weder ein Kandidat für das Terraforming, noch sind irgendwelche Mineralien oder andere Ressourcen vorhanden, die einen Abbau rechtfertigen. Der Planet hat keine atembare Atmosphäre.

Während ein Schiff mit einem Lebenserhaltungssystem eine Zeit lang auf der Oberfläche überleben könnte, gibt es nur wenig Grund, so ein Kunststück zu versuchen. Ein Außenbordeinsatz wäre unmöglich und eine Schiffsreparatur im Außenbereich wäre im Vakuum wahrscheinlich einfacher.

## Reisewarnung

Die Levski-Schleusen sind zwar für Besucher geöffnet, doch wird von ihnen die Einhaltung der Regeln und des Moral-Codex verlangt, wenn sie nicht den Zorn der Bewohner riskieren wollen. Wie die Schilder sagen, die alle Neuankömmlinge begrüßen: "Selbst wenn Sie nicht mit uns übereinstimmen, werden Sie unser Recht auf Leben respektieren."

## Stimmen im Wind

"Wir, die Volksallianz von Levski, setzen uns für die Schaffung und kontinuierliche Entwicklung einer wahrhaft egalitären Gemeinschaft ein, in der sich alle fühlenden Menschen sicher und frei fühlen können, ihre Ideen auszudrücken und sich gegenseitig auf dem Weg zum gemeinsamen Ziel der aufgeklärten Selbstgenügsamkeit zu unterstützen.

- Volksallianz, Absichtserklärung, 2655

Um Levski vollständig zu verstehen, müssen Sie die handgemachte Statue von ANTHONY TANAKA besuchen, dem Jungen, dessen Tod zum Schlachtruf für die Anti-Messer-Bewegung wurde. Obwohl es noch andere Skulpturen von Tanaka in der UEE gibt, ist keine ist so dunkel und trotzig.

- Observist Dark, 16.09.2945

# Oberon

## Die Narren stürzen hinein

Seit seinen Anfangstagen war Oberon immer ein System, das jene anlockte, die nach Wohlstand und Glück suchten, nur um sie ein ums andere Mal mittellos zurückzulassen. Als die Quantenantriebs-Modifikation von Tarsus zur Wende des 23. Jahrhunderts verfügbarer wurde, entstanden neue Erkundungsunternehmen, begierig darauf, die Früchte aus der Entdeckung eines Systems zu ernten. Das „Goldene Zeitalter der Expansion“ hatte offiziell begonnen, mit hunderten von Schiffen, die den bekannten Raum durchkämmten, in der Hoffnung, die Grenzen der Menschheit noch weiter zu verschieben. Während die Medien das romantische Image des Lebens eines Kundschafters erschufen, gab es für jeden erfolgreichen NavJumper, wie Antoine Lebec, Dutzende mehr, die auf der Jagd nach Sprungpunkten alles verloren, einschließlich ihrem Leben. Das Schiff, das den ersten Sprungpunkt nach Oberon ausfindig machte, war trotz seiner erfolgreichen Entdeckung dieses neuen Systems eine solche Tragödie.

Die Mannschaft der Lindy hatte die Außenbereiche von Nul seit 2348 erkundet und ihre finanziellen Reserven waren nahezu aufgebraucht, als ihre Scanner im Jahr 2356 eine schwache Anomalie aufspürten, die sich als Sprungpunkt herausstellen sollte. Sie durchquerten erfolgreich den Zwischenraum und fanden auf der anderen Seite ein System, in dessen Zentrum sich ein Neutronenstern befand. Klein und dicht besaß er die zweifache Masse typischer Hauptreihensterne des Typs G, obwohl sein Radius nur einen Bruchteil von deren Ausmaßen betrug. Einstmals ein binäres System explodierte vor ungefähr 1.4 Millionen Jahren der größere der beiden Sterne, fegte die äußeren Schichten seines Begleiters hinweg und führte zu dessen Kollaps. Was in Folge dieses chaotischen

Ereignisses übrigblieb, war der Kern des früheren weißen Zwergs, nun bekannt als Oberon I, und sechs weitere Planeten, die sich aus den Trümmern jener Planeten formten, die sich zuvor in dem System befunden hatten. Die Mannschaft der Lindy, in großer Freude, dass ihr Zahltag endlich gekommen war, schloss ihre initialen Scans ab und bereitete sich auf die Rückreise nach Nul vor.

Während die Erstdurchquerung eines neuen Sprungpunkts gefährlich war und auch heute noch ist, konnte die Rückreise wegen der beschränkten Kapazität der Navigationscomputer dieser Zeit ebenso tödlich sein. Wenngleich die Lindy schließlich wieder in Nul zum Vorschein kam, war die Hülle des Schiffs während des Sprungs stark beschädigt worden und die gesamte Besatzung hatte bedauerlicherweise ihren Tod gefunden. Tage später fand ein Bergungsschiff das Wrack und da es keine Regierung gab, die den Raum von Nul regulierte, berief sich die Besatzung des Schiffes auf Bergungsrechte, um die wertvollen Navigationsdaten, die sie in dem zertrümmerten Schiff fanden, für sich zu beanspruchen.

In den Jahrzehnten bevor die UNE gegründet wurde steckten die Verordnungen bezüglich der Entdeckung von neuen Systemen noch in ihren Kinderschuhen. Als die Daten eilig auf einer Auktion versteigert wurden, verdiente die Besitzerin des Bergungsunternehmens, Stacia Rholtz, dank eines Bieterkrieges, der durch den jüngsten Rummel um das Terraforming von Croshaw geschürt wurde, für die Koordinaten einen noch nie dagewesenen Geldbetrag. Es schien, als wären Menschen, die außerhalb von Sol leben, die Zukunft der Spezies und Unternehmen waren bereit, viel zu zahlen, um einen Fuß in die Tür zu bekommen. Das höchste Gebot für die Koordinaten kam von Titania Terraforming und Pläne für die Besiedlung des Systems wurden sofort geschmiedet.

Da sie einen so großen Teil ihres Budgets für den Erwerb des Systems ausgegeben hatten, entschied sich Titania für einen einzigartigen Weg, um die Kosten für das Terraforming von Oberon II zu senken: Sie setzten zukünftige Gewinne ein, um ihre gegenwärtigen Ausgaben zu decken. Arbeitern, die sich dem Projekt anschlossen, wurden Landparzellen zu deutlich reduzierten Preisen verkauft, anstatt diesen einen Lohn zu zahlen. Das Versprechen: Sobald das Terraforming der Welt abgeschlossen war, könnten sie sich mit ihren Familien auf der Oberfläche niederlassen. Der Name des Systems, Oberon, war Teil des Brandings der Marketingkampagne, deren Ziel es war, Land für Arbeit zu verkaufen: „Erschaffe die Welt deiner Träume.“ Die Menschen, die sich verpflichteten, gingen

in die Tausende. Sie verkauften ihr gesamtes Hab und Gut und hoben ihr Erspartes ab, begierig auf eine Chance, Sol zurückzulassen und einen Neuanfang zu wagen.

Es war eine interessante Geschäftsstrategie, die vielleicht funktioniert hätte, wäre da nicht der Umstand gewesen, dass Oberon II weit von einem idealen Terraforming-Kandidaten entfernt war.

Da der Neutronenstern sehr wenig Licht und Wärme ausstrahlte, musste einer der ersten Schritte des Prozesses die deutliche Erhöhung der Kerntemperatur des Planeten sein. Dies war noch nie zuvor versucht worden und es zeigte sich, dass es die Fähigkeiten von Titania überstieg. Nach Jahren der Arbeit zeigten die Manipulationen des Kernes keinen Effekt. Das Projekt wurde zu einem Fehlschlag erklärt und das Unternehmen Titania über Nacht aufgelöst. Die Arbeiter wurden auf einem gefrorenen Planeten zurückgelassen, der nur halb terraformt war, ohne eine Möglichkeit, diesen zu verlassen. Von der Ausrüstung Gebrauch machend, die von Titania zurückgelassen worden war, waren die Siedler in der Lage, in dem nichttendenenden Winter des Planeten ein kärgliches Dasein zu führen, doch ihre Träume von einem besseren Leben blieben unerfüllt.

Obwohl das System einige Vorkommen an Rohmineralien und Gasen besitzt, war dies niemals genug, um im Laufe der Jahrhunderte weitere Investitionen zu rechtfertigen. Im späten 27. Jahrhundert dachte die UEE kurzzeitig über den Erwerb des Systems nach, ließ die Gelegenheit, Oberon zu einem Teil des Imperiums zu machen, jedoch verstreichen. Seither bleibt es unbeansprucht und nur die Nachfahren der ursprünglichen Siedler, fehlgeleitete Glücksritter sowie Ausgestoßene und Kriminelle nennen dieses System ihr Zuhause.

Ironischerweise, nachdem das System im Laufe seiner Geschichte so viel Unglück erfahren hatte, war es seine jüngste Tragödie, die Anfang dieses Jahres bei den Bewohnern von Oberon erneut Hoffnung aufkeimen ließ.

Obwohl die Bevölkerung viele Opfer zu beklagen hatte, als ein Clan der Vanduul kürzlich die Siedlung auf Uriel angriff, trafen Admiral Bishop und die UEES Retribution rechtzeitig ein, um einen zweiten Angriff abzuwehren und in dem überwiegend gesetzlosen System eine neue Ordnung zu etablieren. Zum ersten Mal in der Geschichte ist in Oberon ein Kontingent von Großkampfschiffen der Navy stationiert. Auch wenn die Retribution weitergezogen ist, verbleibt in dem System eine große

Streitmacht, mit dem Auftrag, es vor einem weiteren Eindringen der Vanduul zu beschützen. Die Präsenz der Flotte hatte bereits einen Effekt, da kriminelle Aktivitäten zurückgegangen sind und Hilfsgüter das System erreichen. Obwohl einige dies als eine mögliche zweite Chance für das System begreifen, gibt es viele, die vorhersagen, dass die Navy bald abziehen wird. Falls sie dies tut, könnte sich Oberon davon vielleicht niemals erholen.

## Oberon I (Gonn)

Der Legende nach erhielt der Planet seinen Namen von einem der ursprünglichen Siedler, der einen Bergbauclaim abgesteckt hatte – ein früherer Transportunternehmer aus Cathcart, der Schiffe von Rivalen vertrieb, indem er rief: „Chinewa bedda get Gonn!“ (Du haust lieber ab!).

Oberon I, eine Super-Erde, die zum größten Teil aus Kohlenstoff besteht, ist der Überrest des einstmaligen zweiten Sterns des Systems. Obwohl reich an unerschlossenen Ressourcen, sind nur sehr wenige Bergbauunternehmer in der Lage, den extremen Umwelt- und Wirtschaftsbedingungen zu trotzen. Selbst die minimalen Instandhaltungskosten der wenigen automatisierten Raffinerien, welche die Oberfläche übersähen, sind für die meisten zu kostspielig. Selbst die abgehärtete und raue Bergbaumeinschaft, die hier lebt, hat Mühe, einen Gewinn zu erwirtschaften. Viele, die den Mut finden, hier tätig zu werden, kommen in der Hoffnung, den unermesslichen Reichtum an Diamanten zu finden, der sich angeblich im dichten Kohlenstoffkern des Planeten befindet, trotz der Tatsache, dass bis zum heutigen Tag nur ein paar spärliche Diamantadern gefunden wurden.

## Oberon II (Uriel)

Die Siedler, die nach dem Scheitern des Terraformings zurückgelassen wurden, waren aufgrund der rauen Bedingungen auf der Oberfläche dazu gezwungen, im Untergrund Schutz zu suchen. Die geringfügig höheren Temperaturen nahe des Kerns ausnutzend, führten die Familien Jahrzehntelang dicht gedrängt in dunklen Höhlen ein spärliches Dasein. Der Mangel an Ressourcen führte während dieser ersten Jahre zu erblichen internen Auseinandersetzungen und hatte eine Gesellschaft mit starken Familienbanden zu Folge, in der es klare Trennlinien gab, basierend darauf, in welchem Höhlensystem man lebte.

Eine dieser Familien, bekannt als Echo, schrieb das Überleben ihrer Gruppe ihrem starken Glauben zu.

Der Name des Planeten stammt angeblich von ihrem häufig wiederholten Ausspruch: „In der Dunkelheit der Tunnel ist Gott mein Licht.“

So schwer das Leben auf Uriel auch war, wurde es im 27. Jahrhundert noch deutlich schwerer, als in einem der Höhlensysteme die Haltung von Kastanienkäfern als Nahrungsquelle eingeführt wurde. Anfangs funktionierte dies gut, da die Käfer im Wechsel siebzig Jahre ruhen und sechs Monate aktiv sind sowie die Fähigkeit besitzen, fast alles essen zu können. Das machte deren Haltung einfach. Doch dies sollte nicht lange anhalten, da die Käfer einen Weg fanden, auf der Oberfläche zu überleben, und sich in anderen Höhlensystemen ausbreiteten. Was als willkommene Ergänzung des lokalen Speiseplans begann, wurde schnell zu einer ernstzunehmenden Plage, als die Population der Käfer in die Millionen ging. Nun treten die Käfer wie ein Uhrwerk alle siebzig Jahre zum Vorschein, fegen über den Planeten und verschlingen alles, was ihnen in den Weg kommt. Die meisten Höhlensysteme haben Methoden entwickelt, um die Höhlen während der Kastanienkäfer-Saison zu versiegeln, jedoch hat die invasive Spezies jedwede Bestrebungen, die Oberfläche zu besiedeln, behindert. In den vergangenen Jahren sind dort einige Siedlungen entstanden, doch aufgrund der Gefahr, die von den Kastanienkäfern ausgeht, sind diese relativ klein geblieben. Einige sehen dies als einen Glücksfall an, da die Opferzahlen durch den kürzlichen Angriff der Vanduul viel höher hätten ausfallen können, wenn die Kastanienkäfer die Bevölkerung nicht gezwungen hätten, im Untergrund zu bleiben.

## Oberon III & IV

Diese kleinen, felsigen Protoplaneten ziehen weit außerhalb der kleinen habitablen Zone, die das begrenzte Licht des Neutronensterns dem System gewährt, ihre Bahnen.

## Oberon V

Die wenigen Ressourcen, die es einst auf diesem Mesoplaneten gab, wurden zum größten Teil abgebaut, was ihn als kargen Felsen zurückließ, den nur wenige als besuchenswert erachteten.

## Oberon VI

Selbst mit seinem felsigen Kern besitzt dieser Gaszwerig nicht viel, das man abbauen könnte.

## Oberon VII

Dieser aus Kohlenmonoxid bestehende Gasriesen der Klasse IV besitzt einen hohen Anteil an Alkali-Metallen, was ihm eine angenehme, dezente Farbe verleiht, und er wird daher als einer der wenigen entspannenden Anblicke in ganz Oberon betrachtet.

## Reisewarnung

Bevor Sie Uriel besuchen, vergewissern Sie sich, dass es sich nicht um ein Jahr handelt, in dem die Kastanienkäfer aktiv sind. Für Schiffe, die auf der Oberfläche des Planeten geparkt sind, besteht die Gefahr, von diesen unersättlichen Insekten stark beschädigt zu werden.

## Stimmen im Wind

„Das wertvollste Gut, dass jemand im Oberon-System transportieren kann, sind Urielianer, und zwar weg von ihm.“

– Urielianisches Sprichwort

„Angesichts einer solchen Bedrohung können wir es uns nicht leisten, eine Unterscheidung zwischen jenen innerhalb des Imperiums und jenen außerhalb zu ziehen. Es gibt nur uns gegen sie. Menschheit gegen Vanduul.“

– Admiral Bishop, Nachricht an Imperator Costigan, 2946

# Odin

Entdeckt im Jahr 2532 war Odin (in den ersten Logbüchern noch als "Ödom" bezeichnet) eines der ersten Sternensysteme, die zu Beginn der menschlichen Expansion über das Sol-System hinaus entdeckt wurden. Ungefähr 50 000 Jahre zuvor, in astronomischen Maßstäben nur ein Wimpernschlag, war das System noch Heimat verschiedener pulsierender Ökosysteme, vergleichbar mit denen der Erde oder Terra. Das veränderte sich schlagartig, als sich Odins Stern zu einem Roten Riesen aufblähte, um dann zu einem weißen Zwerg zu kollabierten. Diese plötzliche Veränderung zerstörte den ersten Planeten vollständig und vernichtete die Biosphären der anderen Himmelskörper, sodass alles Leben ausgelöscht wurde. Als die ersten Entdecker der Erde in das Odin-System sprangen, fanden sie nur eine Ansammlung trostloser eisiger Welten, die nur noch eine Ahnung davon ließen, welches Leben hier einst herrschte.

Unmittelbar kam der Gedanke auf, das System für den Bergbau zu nutzen, aber der Mangel an Sprungpunkten und einige einzigartige Eigenheiten des Sterns verhinderten die Umsetzung eines solchen Vorhabens. Da Odin außerdem kaum strategischen Wert besaß und auch keine geeignete Welt für das Terraforming bot, wurde dem System ein trauriges Schicksal zuteil: Man nutzte es für Waffentests.

Schon im frühen 27. Jahrhundert, also keine 100 Jahre nach der Entdeckung, waren die felsigen Oberflächen von Odins Kernwelten dem Erdboden gleichgemacht, zerstört von experimentellen Waffen, die zum Verkauf an das Militär der UEE gedacht waren.

Seit kurzem ist Odin ein Ziel der Wissenschaft, da eine Gruppe von Geobiologen herausfand, dass die Regierung es Unternehmen wie Behring erlaubte, auch Fossilien auf dem Planeten zu zerstören. Diese sonst gut

erhaltenen Überreste könnten viel von der Geschichte des einstmaligen Lebens auf Odin erzählen. Die aus den Protesten der Wissenschaftler entstandene Bewegung "Rettet die Fossilien" erhielt zunächst eine breite Unterstützung der Öffentlichkeit. Aufgrund der geringen Bedeutung des Systems verlor die Bevölkerung aber auch schnell wieder das Interesse.

## The Coil (Die Spule) – Odin Asteroidencluster Alpha

Das Asteroidenfeld Odin I, allgemein als "The Coil" bezeichnet, ist möglicherweise der interessanteste Ort des ganzen Systems. Die Überreste des ersten Planeten, der vom Sternenkollaps zerstört wurde, sind ein scheinbar unendlicher Quell für Mineralien. Von einfacherem Stein bis hin zu wertvollen schweren Metallen lässt sich in diesem Feld alles finden. Sogar extrem seltene Edelsteine wurden häufiger entdeckt als man erwarten könnte. Offiziell ist der Erzabbau im Odin-System durch die UEE untersagt.

Da im System aber keine Truppen zur Durchsetzung des Verbotes stationiert sind, sieht man über den Bergbau üblicherweise hinweg. Es gibt jedoch noch größere Gefahren für Bergbauarbeiter, die das Gesetz umgehen und von den vorhandenen Reichtümern dieser einstmaligen Welt profitieren wollen. Die Erste ist ein elektromagnetisches Phänomen, das sich "The Coil" nennt.

Aufgrund des Kontaktes zwischen dem zerplitterten eisenhaltigen Kern von Odin I und den ausgeworfenen Überresten des Sterns entstehen Bogenladungen, die eine tödliche Gefahr für alle Schiffe darstellen, die unglücklich genug sind, mit einer solchen in Kontakt zu kommen. Es wurden bereits derart viele Berbauschiffe zerstört, dass selbst gestandene Bergbauunternehmen ihre Bemühungen einstellten, vom Senat eine Lizenz zur Ausbeutung des Systems zu erhalten. Mit schweren Schilden ausgerüstete Schiffe mögen eine Chance haben, zu überleben, aber der beste Ratschlag ist immer noch, sich aus dem Cluster herauszuhalten.

Falls aber die Bogenladungen einem Schiff nicht bereits schwer zugesetzt haben, so werden es sicherlich die Piraten tun. Eine Bande von gut gerüsteten Piraten, offensichtlich immun gegen das elektromagnetische Phänomen, hat ihre Basis vermutlich tief im Cluster. Die Gruppe, deren Organisation und formelle Gefolgschaft unbekannt sind, wird mit einem Dutzend Angriffen gegen legale Operationen nahe Odin in Verbindung

gebracht. Über ihren Einfluss auf die vielen illegalen Unternehmungen, die schnelles Geld mit den Erzen im Odin-System verdienen wollen, ist nichts bekannt.

## Odin II

Odin II liegt scheinbar noch innerhalb der Grünen Zone des Sterns. Trotzdem besitzt der Planet lediglich soviel Atmosphäre, wie er in den letzten 50 000 Jahren seit der Katastrophe auf natürlichem Weg hat wiederherstellen können. Offiziell eine UEE-Militärbasis ist Odin II Heimat für gelegentliche Winterexpeditionen. Wissenschaftler und Militärs bereiten sich hier auf Einsätze in extremer Kälte vor; es gibt jedoch keine permanenten Bewohner. Der größte Teil der Planetenoberfläche ist reserviert für Waffentests, die mithilfe von vollautomatischen Laboren durchgeführt werden. Unternehmen wie A&R, Behring und viele andere haben hier entsprechende Einrichtungen, viele davon auf den Ebenen in Äquatornähe.

Das wohl berühmteste Waffentestgelände der Galaxis ist aber der Mond Vili, dessen Oberfläche sich größtenteils im Besitz von Behrings schattenhafter "Abteilung für Angewandte Technologie"(Behring Applied Technology) befindet. Ein durchaus bemerkenswerter Prozentsatz der Munition, die im letzten Jahrzehnt von der Menschheit gegen leblose Felsen oder künstliche Formationen aller Art eingesetzt wurde, ist hier verschossen worden. Dagegen sind die Forschungseinrichtungen von BAT tief unter der Oberfläche des Mondes errichtet, weit entfernt von neugierigen Augen aller Art. Weitere Testgelände und eine Ansammlung von nötigen Fabriken (Antimaterieraffinerien, Herstellung verschiedenster Chemikalien und dergleichen) umringen die wenigen menschlichen Wohngebiete auf dem Mond. Der einzige für Reisende zugängliche Ort des Mondes, und wohl des gesamten Systems, ist die Station Raleigh, eine verschneite Basis, die von der UEE errichtet wurde.

Sie dient der Regierung (und zivilen Vertragspartnern) dazu, verschiedene Versorgungsgüter zu liefern und Waffenprojekte wieder abzutransportieren, nachdem deren Tests beendet wurden. Es ist wohl nicht der schönste Ort der Galaxis, doch gibt es hier für Reisende genug zu tun, um sich zu beschäftigen. Lebensmittel und medizinische Versorgungsgüter sind an diesem Ort immer gefragt und einige Piloten berichteten davon, dass hier sogar gelegentlich Handel mit ausrangierten oder überschüssigen Militärgütern möglich ist.

## Odin III & IV

Der zweite Planet des Systems, Odin III, ist eine weiterere unbedeutende, tote Welt. Die Einheimischen bestehen notorisch darauf, dass es sich um den dritten Planeten handelt und der Cluster als erster Planet zu bezeichnen wäre, gerade da er auch auf Sternenkarten verzeichnet ist. Waffentests sind hier offiziell verboten, trotzdem ist die Oberfläche zu Asche verbrannt und bis zur Unkenntlichkeit zerstört. Eine bekannte Aufnahme des Planeten, die aus dem Orbit heraus gemacht wurde, zeigt einen deltaförmigen Strahl, der tief in die Oberfläche einschlägt. Dieses Bild wurde während der mittlerweile eingestellten Ökokampagne immer wieder als Argument genutzt. Bis heute streitet das Militär aber ab, dass es eine Waffe gäbe, die einen solchen Schaden anrichten könnte.

Odin IV ist ein Gasriese und Heimat einer Wasserstoffraffinerie und eines daran angeschlossenen Treibstoffdepots. Die Station wird von der UEE betrieben und befindet sich in einem geostationären Orbit.

Zwar ist die Einrichtung bemannt, allerdings laufen sämtliche Aktivitäten mit Außenstehenden vollautomatisch ab: Ein Versorgungsschiff liefert regelmäßig unraffinierten Wasserstoff und lädt Treibstoff, ohne dass beide Besatzungen einander begegnen würden. Raumschiffbesatzungen werden bewusst von einem Aufenthalt nahe Odin IV abgehalten, auch wenn die Station einige armselige Unterkünfte bereithält. Die Preise für Treibstoff sind in dieser Region der Galaxis allerdings äußerst niedrig, weshalb es sich durchaus lohnen kann, mit einem größeren Schiff zum Auftanken in das Odin-System zu springen.

## Reisewarnung

Wir raten Ihnen nicht davon ab, doch seien Sie vorsichtig, wenn Sie nach Odin reisen.

## Stimmen im Wind

"Ab diesem Quartal werden unsere Förderanlagen in Gainey aufgrund eines kürzlichen Rückgangs der Produktion und der Einnahmen dauerhaft stillgelegt. Damit setzen wir unsere Bemühungen fort, uns auf die Synthese und die Zusammenlegung aller laufenden Odin-Betriebe zu konzentrieren."

- Victor Zahid, CEO Chepline Solutions, Bericht an die Aktionäre, 04.05.2919

"Dieses System wurde bereits einmal zerstört. Lassen wir nicht zu, dass die Geschichte Odins unter der Obhut der Menschheit erneut zerstört wird."

- Dr. Odessa Reynolds, Vorlesung an der Universität von Rhetor, Bewahrung der Fossilien Odins, 04.10.2943

# Oretani

Heutzutage ist das Oretani-System mehr Legende als Realität. Entdeckt während der Hochzeit unserer Expansion in das Universum schockierte das System die Menschheit, als der einzige Sprungpunkt, der es mit dem bekannten Universum verband, kollabierte und sich nie mehr neu formte. Dieser tragische Vorfall strandete tausende von Siedlern. Trotz vieler Hypothesen bleibt ihr Schicksal bis zum heutigen Tag unbekannt.

Obwohl das System momentan nicht erreichbar ist, glauben wir vom Galactic Guide, dass es eine Betrachtung wert ist. Sowohl um jenen zu gedenken, die wir unter diesen tragischen Umständen verloren haben, als auch um Fakten von den wilden Spekulationen voneinander zu trennen, die sich um dieses System ranken.

## Die Ära der Expansion

Der Optimismus der Menschheit in Bezug auf die Besiedelung des Welt-  
raums erreichte im 25. Jahrhundert seinen Höhepunkt. Eine Gemengelage aus sozialen Faktoren und politischem Druck machte die Erforschung des Weltraums zur offenkundigen Bestimmung des Jahrtausends.

Tatsächlich empfanden es viele nicht nur als natürlich, sondern geradezu notwendig, zu den Sternen zu reisen. Die schwindenden Ressourcen der Erde und die enorme Überbevölkerung trieben die Entwicklung der Weltraumerkundung und letztendlich der Terraforming-Technologie voran. Nick Croshaws Entdeckung der Sprungpunkte ebnete den Weg zu einem unvorstellbaren Ressourcen-Potential.

Inmitten dieses ungezügelten Optimismus fand sich Micah Zahir im Ferron-System ohne Arbeit. Er hatte seinen Lebensunterhalt als Bedie-

ner von Bergbauscannern auf Asura bestritten, doch Bürokratie und eine anwachsende Kontroverse über die Schürfrechte bremsten das Geschäft von Auftragnehmern. Kürzliche Upgrades des Scanners und Radars seines Schiffs hatten seine Geldmittel aufgezehrt, also nahm er schlechter bezahlte Aufträge als Eskorte für Versorgungskonvois an. Einer dieser Transporte wich von den traditionellen Handelsrouten ab, nachdem der Konvoiführer Berichte über Piratenaktivität auf ihrer üblichen Strecke erhalten hatte. Zahir achtete besonders genau auf sein Radar und bemerkte ein eigenartiges Signal. Eine Reihe von Scans ließ schnell die Möglichkeit eines anderen Schiffes ausscheiden, bevor die Anomalie verschwand. Der Konvoi setzte seine Reise zu seinem Ziel fort, doch die ungewöhnliche Signatur hatte Zahirs Neugierde geweckt. Er kehrte zu einem späteren Zeitpunkt allein zurück und führte eine eingehende Untersuchung durch, die den schicksalhaften Sprungpunkt nach Oretani aufdecken sollte.

Im Jahr 2481 unternahm Zahir mehrere Reisen nach Oretani, um das System gründlich zu sannen. Als er schließlich seine Entdeckung bekanntgab, benannte Zahir das System nach seinem Lieblingsschiff aus dem Blockbuster Blast Caster aus dem Jahr 2464. Er nutzte den Geldregen, den ihm der Verkauf des Standortes an die UNE brachte, um sich auf Selene ein Grundstück zu kaufen. Als Zahir im Jahr 2577 starb, war er einer der größten Grundeigentümer im Vega-System. Sein Nachruf im Selene Sentinel pries seinen Geschäftssinn sowie seine philanthropische Arbeit und bezeichnete ihn als „wahrlich modernen Selfmademan, dessen Vermächtnis an die Gemeinschaft das von ihm entdeckte System überdauert“.

## Terraformer

Die Entdeckung Oretanis entfachte Begeisterung. Das System enthielt sechs Planeten – zwei von ihnen waren als potentiell bewohnbar bewertet worden – und einen mineralienreichen Asteroidengürtel. Dank der Expansionsinitiative der UNE und zahlreichen technologischen Errungenchaften bewarb sich eine Vielzahl an Terraforming-Unternehmen für Regierungsaufträge. Die UNE gab Turiya Terraforming die Chance, Oretani II bewohnbar zu machen. Kommentatoren bewerteten dies als eine politisch sichere und progressive Entscheidung. Obwohl das Unternehmen noch nie zuvor einen Planeten terraformt hatte, hatte CEO Adriana Bratanek Turiyas Führungsriege mit erfahrenen Brancheninsidern be-

stückt und sich die Unterstützung von genug prominenten Investoren gesichert, um ihre Pläne unverzüglich in die Tat umsetzen zu können.

Bratanek verkörperte die Ambition und den Optimismus dieser Ära. Sie glaubte, Terraforming sollte nicht die Vorstufe zur planetaren Besiedlung sein, sondern ihre erste Phase. Neben einer guten Bezahlung für erfahrene Terraformer bat sie Arbeitern und ihren Familien kostenfreien Wohnraum auf Raumstationen innerhalb des Systems an, unter der Bedingung, dass sie auf den Planeten ziehen, sobald er bewohnbar war. Bratanek argumentierte, dass diese Initiative die Moral der Arbeiter und die Qualität ihrer Arbeit erhöhen würde, da sie buchstäblich ihr zukünftiges Zuhause erschufen.

Unterstützt durch eine Reihe von UNE-Jobbörsen und einer ausgedehnten Marketingkampagne ergriffen tausende von Arbeitern und ihre Familien diese Chance, dabei zu helfen, das System zu terraformen. Das Versprechen, die ersten Siedler auf einer unberührten neuen Heimatwelt zu sein, wog die Jahre des Lebens auf einer Raumstation auf. Branchenanalysten beobachteten das Ganze mit großem Interesse; viele Investoren waren besorgt, dass die Initiative höhere Kosten verursachen und ihren Gewinn erheblich schmälern würde. Andere glaubten, wenn diese neue Herangehensweise zu zufriedeneren Angestellten und weniger Unfällen führte, dann wäre es ein Schritt in die richtige Richtung.

Die ersten Terraforming-Maschinen begannen ihren Betrieb über Oretani II im Jahr 2483. Fast ein Jahr später war die Operation in vollem Gange und die ersten Ergebnisse waren besser als erwartet. Bratanek trat vor die Kommission für Terraforming der UNE und prahlte, dass Turiya dem Plan voraus und unter dem Budget sei. Dank Turiyas aggressiver Medienstrategie hörte die Öffentlichkeit nur Gutes über Oretani, doch Brancheninsider waren beunruhigt über Berichte, die aus dem System sickerten.

Es gab Meldungen über gelegentliche Lebensmittelrationierungen auf einigen Raumstationen aufgrund von verspäteten Lieferungen, woraufhin ein blühender Schwarzmarkt entstand. Einige Familien fühlten sich betrogen, als sie herausfanden, dass es sich bei Oretani II um eine Ozeanwelt handelte – eine Tatsache die bestimmte Personalvermittler in wirtschaftlich schwachen Regionen des Imperiums für sich behielten. Plötzlich wurde der Traum einer Heimstätte durch die Realität eines Lebens auf Plattformen inmitten von riesigen Ozeanen ersetzt.

In dem Versuch, die wachsende negative Berichterstattung zu untergraben, lud Bratanek eine Handvoll von Journalisten ein, das System zu bereisen und sich über Turiyas Betrieb ein Bild zu machen. Am 11. April 2485, zwei Tage nachdem sie das System betreten hatten, kollabierte plötzlich der Sprungpunkt, der Oretani und Ferron miteinander verband, und schnitt damit jegliche Verbindung zum Rest der Zivilisation ab.

## Kein Weg zurück

Der Verlust von Oretani war ein tiefer Schlag für die Psyche der Menschheit. Die Vorstellung einer einfachen, zuversichtlichen Expansion in den Weltraum war beschädigt. Als die Nachricht die Öffentlichkeit erreichte, wussten viele nicht, dass so etwas überhaupt möglich war. Sprungpunkte waren als instabil bekannt, jedoch noch nie komplett verschwunden.

Die UNE entsandte eine gewaltige Flotte von Aufklärern und Forschungsschiffen in das Ferron-System, in der Hoffnung, den Sprungpunkt erneut zu öffnen oder einen neuen zu finden.

Die klügsten Köpfe der Menschheit baten ihre Hilfe an und Unternehmen überall im Universum spendeten Geld und Versorgungsgüter. Die Experten der UNE rangen mit einer kosmischen Frage: Kann man einen kollabierten Sprungpunkt wieder öffnen? Doch all ihre Bemühungen waren vergebens, als die hektische Suche in eine systematische Sondierung der Optionen überging. Tage wurden zu Wochen, Wochen zu Monaten. Und obwohl die Geschichte den Menschen noch immer auf der Seele lag, wurde ihnen langsam klar, dass das System für immer verloren sein könnte. Schließlich verringerte die UNE schweren Herzens die Ressourcen, die für die Wiederentdeckung von Oretani bereitgestellt worden waren und installierte nahe dem einstigen Sprungpunkt eine ausgedehnte Reihe von Sensoren. Ein Flotte von militärischen Aufklärern wurde ebenso im System stationiert und beauftragt, die Region regelmäßig zu patrouillieren.

Die Angst einer Wiederholung dieses Vorfalls hielt Siedler davon ab, weiter in den Weltraum vorzudringen und Systeme bevorrateten Versorgungsgüter, um sicherzustellen, dass sie im Falle des Undenkbaren überlebensfähig waren. Die Bevölkerung wurde auch durch diese Entwicklung erschüttert.

Systeme mit mehreren Sprungpunkten verzeichneten einen merkbaren Bevölkerungsanstieg und es gab eine erhöhte Immigration zurück zur Erde – genau das Gegenteil von dem, was sich die UNE zu erreichen erhofft hatte.

Bis zu diesem Tag hält die Regierung der UEE ein Aufgebot an Sensoren aufrecht und beauftragt Aufklärer mit der Patrouille dieses Sektors von Feron, in der Hoffnung, dass sich der Sprungpunkt wieder öffnet. Jahrhunderte später gibt es noch immer keine guten Nachrichten.

Tatsächlich haben sich alle Berichte über Menschen, die dem System entkommen sind oder aus ihm Nachrichten versendet haben, als Enten herausgestellt. Die berühmteste von ihnen, das sogenannte „Oretani-Signal“, behauptete, im Jahr 2506 von Erling Bradford aufgefangen worden zu sein. Die Aufnahme einer zitternden Stimme, die angab, sie wäre eine Überlebende aus Oretani, erwies sich als eine Fälschung von Erling und seiner Nichte. Nichtsdestotrotz gibt es noch immer einige, die den Hilferuf für einen Beweis halten, dass Kontakt mit dem System möglich ist.

Trotz des Verlangens, zu erfahren, was mit den Bewohnern von Oretani geschehen ist, können wir nichts weiter tun, als Vermutungen anzustellen. Viele hoffen, dass, falls der ursprüngliche Sprungpunkt nicht wieder auftaucht, ein anderer Sprung in das System gefunden wird, sodass wir endlich das Schicksal derer erfahren, die vor so langer Zeit von uns abgeschnitten wurden.

## Oretani I

Scans verorteten diesen Mesoplaneten etwa 0,27 astronomische Einheiten vom Hauptreihenstern des Typs K5, der sich im Zentrum des Systems befindet. Selbst wenn Oretani I über wertvolle Ressourcen verfügen sollte, wäre eine Förderung aufgrund der Nähe zum Stern sehr schwierig gewesen.

## Oretani II

Oretani II ist eine große Ozeanwelt, die sich inmitten der habitablen Zone des Systems befindet. Obwohl ihr große Landmassen fehlen, war sie ein aussichtsreicher Kandidat für das Terraforming und die enormen Wasservorkommen galten als essentiell für die Erhaltung von Leben im

System. Rückblickend behaupten viele, wäre der Planet heute entdeckt worden, wären die Ozeanbewohner ein Kandidat für den Fair Chance Act gewesen. Doch zu der damaligen Zeit wurde einheimischen Lebensformen wenig Beachtung geschenkt. Expansion und Terraforming hatten Priorität.

Turiya plante, nach Abschluss des Terraformings gewaltige Plattformen rund um Wassersammler zu errichten, die nicht nur die benachbarten Siedlungen versorgen, sondern darüber hinaus die Hälfte ihrer Produktion an andere Standorte verschiffen könnten. Terraforming-Arbeiter würden nach Beendigung ihrer Arbeit permanent in Jobs rund um die Sammler wechseln, während es ihren Familien erlaubt wäre, eigene Geschäfte zu eröffnen oder andere notwendige Dienste auf der Plattform anzubieten. Die meisten nehmen an, sollten noch immer Menschen im Oretani-System leben, würde dieser Planet eine große Rolle für ihr Überleben spielen.

## Oretani III

Obwohl sich Oretani IIIs Orbit jenseits der Frostgrenze befindet, glaubte Turiya, dass dieser Eisplanet dennoch potenziell bewohnbar gemacht werden könnte. Das Unternehmen strengte umfangreiche Untersuchungen an und obwohl sie ihre Erkenntnisse nicht öffentlich machten, ließen sie verlauten, dass das Terraforming von Oretani III ein lohnenswertes Unterfangen wäre. Zu dieser Zeit spekulierten Experten, das Unternehmen könnte unter dem Eis enorme Ressourcenvorkommen gefunden haben und plante Siedlungen tief unter der Planetenoberfläche zu errichten, sobald die Ressourcen abgebaut waren. Derweil weisen Skeptiker darauf hin, dass es nichts weiter als eine Masche sein könnte, um das Interesse von Investoren über das Zukunftspotential des Unternehmens anzufeuern. Unglücklicherweise kollabierte der Sprungpunkt, bevor Turiya erklären konnte, was sie an diesem Eisball so ansprechend fanden.

## Asteroidengürtel Oretani Alpha

Dank zahlreicher stickstoffreicher Asteroiden wurde der Asteroidengürtel schnell zum Standort von einer Vielzahl von landwirtschaftlichen Raumstationen, die gebaut wurden, um den enormen Zustrom an Siedlern zu ernähren. Bis die Planeten für die Bewirtschaftung bereit waren, konnte der Gürtel dabei helfen, eine preiswerte Nahrungsquelle zu bie-

ten als interstellare Lieferungen. Als der Sprungpunkt kollabierte, hatten viele die Hoffnung, dass diese Farmen den Gestrandeten helfen würden, zu überleben.

## Oretani IV

Oretani IV ist ein Gaszwerge mit einer dichten, ausgedehnten Atmosphäre. Eine einzelne Sammelstation war in dessen Umlaufbahn vor dem Zusammenbruch des Sprungpunktes gebaut worden. In simulierten Überlebenszenarien wurden die hier gesammelten Gase auf verschiedene Weisen für die industrielle Produktion verwendet, die die Siedler benötigen würden, um bewohnbare Außenposten auf der Oberfläche zu errichten.

## Oretani V

Wasserstoff und Helium bilden zusammen diesen Gasriesen, der weit jenseits der Frostgrenze des Systems gelegen ist.

## Oretani VI

Oretani VI ist ein weit entfernter Zwergplanet, gefangen in einem 103 390 Standard-Tage andauernden Orbit am Rande des Systems.

## Reisewarnung

Während es unmöglich ist, nach Oretani zu reisen, hat es der Menschheit die Gefahren einer Reise in ein System vergegenwärtigt, das nur einen einzigen bekannten Sprungpunkt besitzt. Wir beim Galactic Guide hoffen, dass sich so eine Tragödie niemals wiederholen wird, doch es ist wichtig, dass sich Reisende solcher Gefahren bewusst sind.

## Stimmen im Wind

„Seien Sie Teil der Zukunft der Menschheit! Oretani benötigt Siedler, um das System in das Paradies von morgen zu verwandeln!“

– Auszug aus der Rekrutierungsbrochure „Terraforming Oretani“, 21.03.2482

„Heute ergreift uns Entsetzen und Trauer über die Erkenntnis, dass die tapferen Seelen, die sich nach Oretani gewagt haben, verlorengegangen sind. Während die Regierung und das Volk der UNE alles tun, um eine Lösung für diese schreckliche Tragödie zu finden, müssen wir uns alle gewahr werden, dass wir uns vielleicht zu weit hinausgewagt haben. Wir waren von unserer Dominanz über das Universum zu sehr überzeugt. Wir sind zu nah an die Sonne herangeflogen und wurden an die Gefahren dort draußen erinnert.“

– Kerri Moloney, Bekanntmachung des Zusammenbruchs des Sprungpunktes, Universal News Service, 11.04.2485

# Orion

## Geschichte

Erstmals im Jahr 2650 entdeckt, stellte man fest, dass das Orion-System nur einen einzigen bewohnbaren Planeten, Orion III, enthält, der vom Kundschafter Joshua Reece zu Ehren seiner in Staffordshire auf der Erde verbrachten Jugend Armitage genannt werden sollte. Der Zeitpunkt für die Entdeckung einer neuen bewohnbaren Welt war ideal, da die Befürworter des abflauenden Expansionsprogramms Project Far Star (Projekt Ferner Stern) nach etwas suchten, um das Interesse der Öffentlichkeit an weiterer Kolonisierung wiederzubeleben. Mit Orion als Ausgangspunkt entstand eine starke koloniale Bewegung in den Heimatwelten der Menschen, als Politiker begannen, die Tugenden des „Greifens nach der Galaxis“ zu preisen. Innerhalb von fünf Jahren wurde aus Armitage eine geschäftige Entwicklungswelt, die durch die Entdeckung eines profitablen Edelmetallvorkommens im Asteroidengürtel des Systems beflügelt wurde.

All dies endete am 9. August 2681, als die größte Bedrohung der Menschheit die Bühne betrat: Ein schwer bewaffnetes Vanduul -Überfallkommando stürmte den Hauptposten auf Armitage und schlachtete die dortigen Kolonisten ab.

Die UEE war völlig überrascht: Es gab keinerlei Hinweise auf eine feindselige Spezies in der Region und die Kontakte unter den Banu hatten die Vanduul in keiner Weise erwähnt.

Die UEE entsandte Forschungseinheiten in die Region, um die Bedrohung zu untersuchen und stellte schließlich fest, dass die Vanduul Armitage als „Futterwelt“ betrachteten. Die Horden der Vanduul-Krieger scheinen

nomadisch zu leben und gelegentlich zuvor entdeckte Gebiete aufzusuchen, die sie als Reservoir für natürliche Ressourcen identifiziert haben. Als solches betrachteten sie Armitage als „ihre“ Welt. Sie waren entweder verblüfft, eine menschliche Siedlung auf einem Gebiet vorzufinden, das sie für ihre Versorgung nutzten – oder sie waren überglücklich, eine neue Beute-Spezies entdeckt zu haben.

Die Angriffe der Vanduul häuften sich: Allein im ersten Jahr wurden Außenposten im gesamten Orion-System fünfzehn Mal überfallen und die Verluste unter den Kolonisten waren verheerend. Der Aufbau einer militärischen Kampftruppe auf Orion erwies sich als logistischer Albtraum. Das System war zu weit entfernt, um die bestehende Versorgungskette zu erweitern, und es musste schnell neue Infrastruktur aufgebaut werden, um die enorme Menge an Personal zu unterstützen, die zur Verteidigung dieses weit entfernten Systems benötigt wurde. Trotzdem war die UEE in der Lage, eine funktionsfähige Streitmacht innerhalb von Orion zu etablieren, so dass die Navy den Angriff eines großen Vanduul-Klans im Jahr 2686 zurückzuschlagen konnte. Dieser Sieg gab der Regierung jedoch ein falsches Gefühl der Zuversicht. Die Scharmütel in den nächsten Jahrzehnten waren relativ unbedeutend und schon bald sprach man davon, eine Offensive zu starten, um die Vanduul ein für alle Mal auszulöschen, so wie wir es mit den Tevarin getan hatten.

Spätere Militärhistoriker stellten die Theorie auf, dass die Vanduul diese Zeit nutzten, um uns zu studieren. Es war am 16. Februar 2712, als ein Kingship in das System eintrat. Es war das erste, dem die Menschheit je begegnet war, und es hinterließ einen bleibenden Eindruck. Nichts hatte Orion auf einen Angriff dieses Ausmaßes vorbereitet. Die Schlacht war fast vorbei, bevor sie begann. Die Einsatzkräfte der Navy im System erlitten einen schweren Verlust nach dem anderen. Als die Niederlage in Sicht war, riefen die Offiziellen zu einer vollständigen Evakuierung des Systems auf, um die wenigen Überlebenden zu schützen, die noch übrig waren. Das Bild von UEE-Jägern, die eine lange Kette von Transportschiffen aus dem System eskortierten, bleibt vielen in Erinnerung.

## Heute

Warum Orion besuchen? Einige verzweifelte Menschen treten die Reise an, um zu versuchen, die potenziell wertvollen Überreste der Kolonien oder die Reichtümer im Asteroidengürtel zu bergen. Andere reisen nach

Orion in der Hoffnung, neue Sprungpunkte zu finden, da das System nie vollständig erforscht wurde, bevor man es aufgab. Und dann gibt es noch diejenigen, die nach Orion kommen, um zu „bladen“ – ein wachsender Trend, seine Flugkünste unter Beweis zu stellen, indem man aktiv Vanduul-Kräfte konfrontiert. Jedes Jahr gibt es zahlreiche Berichte über tollkühne junge Piloten, die beim Versuch eines solch gefährlichen Unterfangens ums Leben gekommen sind.

## Orion I

Dieser verkohlte Protoplanet befindet sich zu nahe an Orions Hauptreihenstern des Typs M, um für die Menschen oder die Vanduul von Nutzen zu sein.

## Orion II

Eine Atmosphäre aus Schwefelsäure macht diesen Smogplaneten zu einem unattraktiven Ziel. Anfängliche Scans des Systems haben unnatürliche Anomalien auf der Planetenoberfläche festgestellt, die zu diesem Zeitpunkt nicht erklärt werden konnten. In Anbetracht des Interesses der Vanduul an dem System stellen einige Wissenschaftler jedoch die Theorie auf, dass die Anomalien das Ergebnis eines noch unbekannten Xeno-Verhaltens sein könnten.

## Orion III (Armitage)

Orion III besteht aus trostlosen, windgepeitschten Ebenen, die mit den Nachwirkungen des Antimaterie-Bombardements der Vanduul übersät sind: Explosionskrater und radioaktive Zonen. Ironischerweise dezimierte die Brachialität ihrer Angriffe einen Großteil der einheimischen Spezies auf dem Planeten, was wiederum die für die Vanduul verfügbaren Ressourcen reduzierte.

Ein paar verlassene Farmmodule stehen noch und die Skelette mehrerer menschlicher Städte existieren noch in Form von Trümmern, die von natürlicher Vegetation überwuchert wurden. Gelegentlich kann man auch Siedlungen der Vanduul finden, die von Clans errichtet wurden, welche auf der Oberfläche nach Nahrung suchen.

Überraschenderweise gibt es auf dem Planeten noch kleine Enklaven von Menschen. Sie leben in versiegelten Gebäuden, die verdunkelt sind, um nicht entdeckt zu werden. Sie sind die Nachkommen von Kolonisten, die sich weigerten, den Planeten zu verlassen, als die UEE ihn evakuierte. Sie sind ein widerstandsfähiges Volk, das extrem isoliert und autark lebt und dem Imperium wenig Beachtung schenkt, von dem sie glauben, dass es ihre Vorfahren im Stich gelassen hat.

## Asteroidengürtel Orion Alpha

Im Asteroidengürtel können noch immer Gold- und Platinvorkommen gefunden werden, aber die Suche danach ist zeitaufwendig und der Transport von Waren so weit von den Kernwelten entfernt ist eine gewaltige logistische Aufgabe.

## Orion IV (Abyss)

Dieser Gasriese verdankt seinen Namen „Abyss“ seinem ungewöhnlichen Aussehen. Der Planet reflektiert so wenig Licht, dass er wie ein riesiges Stück Kohle aussieht.

Vor der Invasion der Vanduul hatte Abyss in bestimmten Sektoren des Imperiums einen Kult von Bewundern gewonnen. Einige besuchten das System sogar nur, um diesen seltsamen Planeten persönlich zu sehen.

## Reisewarnung

Die folgende Nachricht wird von Signalbarken an jedem Navigationspunkt im Orion-System ausgestrahlt: „Das Vereinigte Imperium der Erde hat dieses Sternensystem formell aufgegeben. Die UEE kann nicht für die Sicherheit von Raumschiffen garantieren, die durch diese Region fliegen. Sie reisen auf eigene Gefahr.“

## Stimmen im Wind

„Die menschliche Expansion in den Sternenhimmel ist heute genauso wichtig wie vor hundert Jahren. In Projekt Far Star werden wir nicht nur den Schlüssel für das weitere Gedeihen unserer Spezies finden, sondern etwas viel Größeres, das den Kern unserer Existenz ausmacht – die Entdeckung des Unbekannten.“

- Senatorin Nina Torrel, Virgil, Ansprache an den Senat bezüglich der Besiedlung von Orion, 10.03.2659

„Ich war jetzt etwa sechsmal in Orion. Tötete vier Vanduul. Wurde zweimal angeschossen. Ich habe vor, zurückzugehen, sobald ich genug Geld habe, um mein Schiff zu reparieren.“

- Wes Boyo, Auszug aus Blading: A Life on the Edge (Bladen: Ein Leben auf Messers Schneide), 2944

# Osiris

## Entdeckung & Debatte

Der Stern Osiris ist ein rot-gelber Zwerg am unteren Ende der Skala und ist damit etwas kleiner und kälter als die Sonne. Es wird von einem Paar Planeten und einem dichten Asteroidengürtel umkreist. Nach seiner Entdeckung im späten 28. Jahrhundert wurde dem System nicht viel Aufmerksamkeit geschenkt. Aufgrund seines kleinen Planetensystems und eines Asteroidenfeldes, das eher als Gefahr für die Navigation statt als lohnenswertes Ziel für Bergbauoperationen gesehen wurde, schien es so, als würde Osiris lediglich aufgrund seiner Nähe zu einigen viel bereisten Handelsrouten als Zwischenstopp zum Auftanken dienen. Eine detaillierte Untersuchung des Systems hat sich aufgrund der Revolution innerhalb der UEE lange verzögert.

Noch während Teams von Wissenschaftlern auf dem Weg in das Osiris-System waren, um ihre Arbeit aufzunehmen, kam Bildmaterial des Massakers von Garron II ans Licht und führte zu einem öffentlichen Aufschrei und Demonstrationen. Das bereits angeschlagene Messer-Regime musste feststellen, dass jeder niedergeschlagene Aufruhr nur neue Aufstände entzündete.

Nachdem sich der Staub gelegt hatte, kehrte die Regierung endlich in das fast vergessene Osiris-System zurück, um ihre Arbeit fortzusetzen. Bereits die ersten Untersuchungsergebnisse brachten faszinierende Erkenntnisse über den inneren Planeten zu Tage. Unter der dichten Wolkkendecke fand sich eine extrem aktive Biosphäre, die sogar menschliches Leben zulässt. Tatsächlich war die vorgefundene Vielfalt an Lebewesen so groß wie nirgends sonst in der bekannten Galaxis.

Osiris wurde als erstem von 47 Systemen ein besonderer Schutzstatus im Rahmen des Fair Chance Acts zuteil. Möglich wurde dies durch die viel gelobte Entdeckung von Lebewesen auf einer höheren kognitiven Entwicklungsstufe auf Osiris I. Diese den Primaten auf der Erde ähnlichen Wesen sind heute als die Etos bekannt. Das System wurde dadurch unter Umweltschützern und Expansionisten gleichermaßen zu einer Berühmtheit. Als erdähnliche Welt, die vergleichsweise wenig Terraforming erfordern würde, entflammte am Beispiel Osiris eine neue Debatte über die Moral der Expansion. Im neuen politischen Umfeld wurde der Gedanke des Terraformens eines bewohnten Planeten als unmoralisch empfunden. Kritiker stellten zudem die Zulässigkeit eines Erstkontaktes sowie den möglichen Einfluss auf die Etos in Frage, sollten diese zu Empfindungen fähig sein.

Während die formale Verleihung des Schutzstatus und das darauffolgende Aufsehen zeitweilig genug Aufmerksamkeit auf das System lenkten, um die üblichen Schmuggler, Piraten und Schlimmeres abzuschrecken, hat das öffentliche Interesse wieder nachgelassen. Das Schreckgespenst der Budgetkürzungen sorgte zudem dafür, dass die Militärpräsenz im System reduziert wurde. Lediglich im Rahmen gelegentlicher Flottenmanöver patrouilliert die UEE noch durch das System.

(Zum Veröffentlichungszeitpunkt dieses Guides lag die letzte bestätigte Militäraktion im Osiris-System etwa 27 Monate zurück. Das Schmuggeln von Lebensformen aller Art und andere illegale Aktionen finden also weitestgehend ungestört statt.)

## Osiris I (inoffiziell: Etos)

Befragen Sie einen beliebigen Bürger zur sagenhaften Biosphäre des Planeten und Sie werden höchstwahrscheinlich Beschreibungen eines unglaublich dichten Regenwaldes voll mit allen erdenklichen Lebensformen zu hören bekommen. Die Realität könnte nicht weiter davon entfernt sein. Etos liegt an der inneren Grenze der habitablen Zone und das Leben hat sich dort entsprechend anders entwickelt als auf der Erde. Zuerst muss man verstehen, dass das Leben auf Etos nicht auf der Oberfläche gedeiht; es gibt keine dichten Wälder, die sich dem Himmel entgegenstrecken oder wilde, ungestüme Steppen. Zwar können Menschen in der Atmosphäre überleben, aber die enge Umlaufbahn führte dazu, dass das meiste Leben sich unter der Oberfläche entwickelt hat, verborgen vor den allgemeinen Scans der ersten Besucher.

Eben dort, im Untergrund ist die Welt sehr viel interessanter. Etos verfügt über ein weitläufiges, viele Kilometer tiefes Höhlensystem, das sich seinen Weg durch den Mantel des Planeten bahnt. Dort haben sich viele verschiedene Lebensformen angesiedelt, angefangen bei stacheligen Steinhummern bis hin zu einer Reihe von Spezies, die man am Besten als „schillernde Scheibe“ beschreibt (eingeprägt hat sich der inoffizielle Name Flopping Pancake (hüpender Pfannkuchen)).

Einer der entscheidenden Faktoren für den besonderen Schutzstatus war jedoch die Entdeckung des Phares-Affen, einem entfernt menschenähnlichen Primaten. Biologen gehen davon aus, dass er das Potenzial hat, eine höhere Intelligenz zu entwickeln. Mit etwas, das nur als natürliches „Trauergesicht“ bezeichnet werden kann, und seiner anscheinend friedlichen Natur wurde der Phares-Affe zur Ikone der Bewegung zur Bewahrung von Etos.

In den letzten Jahren wurde Etos zunehmend von extrem wagemutigen Schmugglern und illegalen wissenschaftlichen Untersuchungen heimgesucht. Diese reichen von den marodierenden Piraten, die nur ihre eigene Tasse aus dem Schädel eines Phares-Affen haben wollen (ein begehrter Gegenstand unter jenen, die das Gesetz missachten) und geht bis hin zu den größten Unternehmen, die im Untergrund kubikkilometerweise Biomasse verarbeiten, auf der Suche nach allerhand Nützlichem: von Allheilmitteln über legale Arzneimittel bis zu biologischen Waffen. Die illegalen Besucher haben keine festen Basen errichtet, für jene aber, die sich dem Planeten durch den Asteroidengürtel nähern, sind die Landezonen meist nicht schwer zu erkennen. Es gibt nicht viele Öffnungen zum Höhlennetzwerk des Planeten; die benutzten Eingänge sind üblicherweise sehr deutlich markiert.

## Asteroidengürtel Osiris Alpha

Der Gürtel des Osiris-Systems ist einer der dichtesten Asteroidenfelder, die bisher entdeckt wurden. Geologen glauben, dass es sich um die Vorstufe eines Planeten handelt.

Es wird angenommen, dass sich in einigen Milliarden Jahren genügend Material im Osiris-Gürtel verdichtet hat, um als Keimzelle für eine neue Welt zu dienen. Bergbauarbeitern und anderen Besuchern hat er wenig zu bieten. Schwermetalle und seltene Mineralien sind rar und so weit verstreut, dass sich der Abbau aktuell nicht lohnt.

## Osiris II

Der Gasriese Osiris II ist der Grund, weswegen Prospektoren überhaupt auf das System aufmerksam geworden sind. Es handelt sich um eine große jupiterähnliche Welt aus reinem Wasserstoff. Osiris II ist damit der perfekte Zwischenstopp für alle, die ihre Sprungantriebe und Triebwerke wieder auftanken wollen. Zwar steht Osiris II theoretisch unter dem Schutz des Fair Chance Acts, jedoch wurde der Planet per Gesetz davon ausgenommen und für die Nutzung sowohl durch Treibstoff- als auch Raffinerieunternehmen freigegeben. Aufgrund der Lage der Sprungpunkte (alle bis heute entdeckten Sprünge befinden sich außerhalb des Asteroidengürtels) können vorbeifliegende Schiffe Osiris II nutzen, ohne irgendeinen spürbaren Einfluss auf die Lebensformen auf Etos auszuüben. Auch wenn die Handelsaussichten sich seit der Entdeckung des Systems verschlechtert haben, gibt es doch bis heute noch eine Station an einem der Lagrange-Punkte von Osiris II. Den Besitzer hier aufzuführen, wäre sinnlos. Ursprünglich das Flaggschiff von Cry-Astro wechselt heutzutage der Eigentümer fast monatlich von einem unbekannten Unternehmen zum nächsten.

## Reisewarmung

Nur weil Sie auf dem Planeten landen können, heißt das nicht, dass Sie es auch sollten. Während die lockere Überwachung durch die UEE den Besuch des Osiris-Systems relativ einfach macht, können Sie sich andererseits nicht auf die übliche Sicherheit im Imperium verlassen. Seien Sie vorsichtig!

## Stimmen im Wind

"Osiris bot uns eine einmalige Gelegenheit. Die niederträchtig geführte Diskussion um Besiedlung und Koexistenz hatte all die Puzzleteile, die es brauchte, um uns einknicken zu lassen. Doch wir blieben standhaft. Die Menschheit hat richtig entschieden."

- Imperator Erin Toi, Auszug aus den Memoiren „Auf dem Weg“

"Die Kreatur fiel mir auf, als das Licht der Taschenlampe einen prismatischen Kegel von Farben über ihren gelatinösen, scheibenförmigen Körper bewegte. Als ich näher heranrückte, um einen besseren Blick zu bekommen, schälte es sich von der Felsoberfläche ab und fiel auf eine Art und Weise zu Boden, die nur als hüpfender Pfannkuchen beschrieben werden kann."

- Esther Punari, Etos Feldnotizen, 2823

# Oso

2861 wurde das System vom Hobby-Kundschafter Errol Navis entdeckt und nach seiner Tochter benannt. Das System besteht aus sechs markanten Welten, die einen weißen Hauptreihenstern des Typs F umkreisen. Das Oso-Sytem wurde zügig von Erkundungsteams und Unternehmensgruppen aufgesucht, um auch die neueste, für Terraforming geeignete Welt zu beanspruchen. Innerhalb eines Jahres änderte sich das Interesse an Oso jedoch dramatisch. Die Entdeckung von höheren Lebensformen auf Oso II zwang die Regierung, das System unter den Schutzgebietsstatus nach dem Fair Chance Act zu stellen. Diese Deklaration führte unverzüglich zur Blockade des Systems. Dennoch gab es einige skrupellose Vermessungsunternehmen, die ihre Beurteilungen über die Planeten des Systems veröffentlichten. Sie machten den Versuch, den Fall vor den Senat zu bringen und erklärten, dass man Oso II für die menschliche Besiedlung terraformen könnte, ohne sämtliche einheimische Lebensformen dabei zu vernichten. Die Möglichkeit der aktiven Förderung von sich entwickelnden Spezies machte im Imperium die Runde. Letztendlich entschied eine knappe Mehrheit im Senat, dass die Prinzipien des Fair Chance Acts weiterhin eingehalten werden sollten. Sie kommandierten eine Garnison zu dem ursprünglichen Sprungpunkt des Systems ab, damit sich das Leben in dem System ohne äußere Einflüsse entwickeln könnte.

Ungeachtet dessen verblieb der Schwarzmarkthandel im System ohne nennenswerte Beeinträchtigung.

## Oso I

Der erste Planet des Systems ist eine von Gezeiten geprägte Welt und weist einen der beeindruckendsten Unterschiede von Tag und Nacht im bekannten Universum auf. Die der Sonne immerwährend zugewandte Seite ist ein Meer aus Lava, während die der Sonne abgewandte, dunkle Seite von Oso I eine nackte, schwarze Landschaft mit großen Eisenvorkommen ist, viel zu kalt, um jemals menschliches Leben zu ermöglichen (eine Landung mit entsprechender Ausrüstung ist allerdings möglich). Ausgedehnte mineralische Studien wurden auf der Nachtseite durchgeführt, bevor das System durch den Fair Chance Act geschützt wurde, doch wurde letztendlich nur wenig von Wert gefunden. Heute ist der Planet vor allem für sein beeindruckendes Erscheinungsbild bekannt, statt für etwas, für das sich ein Abbau lohnen würde.

## Oso II

Eine reich ausgestattete Biosphäre mit unterschiedlichen Regionen und Klimazonen und einer viel höheren Schwerkraft als auf der Erde: Das ist Oso II. Der Planet ist vor allem als Heimat der am weitesten entwickelten primitiven Spezies bekannt, die jemals von der UEE entdeckt wurde.

Die mehrgliedrige Spezies namens Osoianer kommuniziert untereinander durch Lichtmuster, die durch Chamäleon-Zellen auf dem Kopf erzeugt werden. Wissenschaftler der Erde setzten sich für die Chance ein, mit der jungen Spezies zu kommunizieren und die Studien bezüglich der osoianischen Kommunikation laufen immer noch (unter den Beschränkungen des Fair Chance Acts). Neben den Osoianern ist der Planet Heimat für viele andere, weniger entwickelte Lebensformen, die sich von bekannten Lebensformen anderer Welten stark unterscheiden. Da das direkte Studieren dieser Lebensformen eine Verletzung des Fair Chance Acts darstellen würde, haben einige Wissenschaftler die Genehmigung durch die UEE erhalten, Beobachtungsplattformen im Orbit einzurichten, um zu versuchen, diese aus der Ferne zu beobachten. Diese Beobachtungsplattformen werden genauestens kontrolliert und dürfen nur für eine kurze Zeit betrieben werden.

## Mittlere Planeten

Der dritte Planet im Oso-System ist ein Gasriese. Oso III begann sein Leben als ein umherirrender Jupiter von außerhalb des Systems, der in eine Rotation um den Stern des Systems fiel. Die Atmosphäre des Planeten ist durchsetzt von leichten grünen und weißen Farbvariationen, erzeugt von salzhaltigen Wolken in der Atmosphäre. Von einem wissenschaftlichen Standpunkt gesehen würde Oso III recht uninteressant sein, wenn da nicht die unmittelbare Nachbarschaft zu Oso II wäre. Aufgrund dieser Nachbarschaft wird Oso III gerne als Beweis angeführt, dass Gasriesen als Kometenschilde dienen können, welche die Entwicklung von höher entwickeltem Leben ermöglichen.

Unbemannte Sonden sind an den Lagrange-Punkten des Planeten positioniert, um Meteoriteneinschläge aufzuzeichnen.

Oso IV ist ein lebensfeindlicher, kernloser Planet, der einst mit einer Oberfläche reich an Edelsteinen und Mineralien beeindruckte, die vermutlich durch eine planetare Katastrophe freigelegt wurden. Die Ressourcen wurden schnell (und leise) kurz nach der Entdeckung des Systems von ruchlosen Bergbauunternehmen abgebaut. Oso IV besitzt keine Atmosphäre. Unter Wissenschaftlern ist eine, wenn auch nicht besonders leidenschaftliche Diskussion entbrannt, ob Oso IV jemals eine Atmosphäre besaß oder nicht. Heute bietet Oso IV nicht den geringsten Anlass, um dort zu landen.

## Station Chimera

Beobachtungsstation Chimera ist die Heimat für Osos rotierendes Militärkontingent, beauftragt das Oso-System vor äußeren Einflüssen zu schützen. Auch wenn die Absicht nobel erscheint, wird die Effektivität ihrer Umsetzung spätestens seit dem Vorwurf der Nachlässigkeit in Frage gestellt und zog eine Überprüfung durch den Senat nach sich. Die Untersuchung enthüllte eine kontinuierlich durchschnittlich bis unterdurchschnittliche Leistungsfähigkeit für so ziemlich das gesamte militärische Personal an Bord der Station. Außerdem lieferte die Untersuchung Beweise für Korruption, Bestechung und sogar Erpressung. Trotz einer regelmäßigen Rotation der Besatzung zeichnen selbst interne militärische Berichte, die ursprünglich unter Verschluss gehalten wurden, ein ähnliches Bild und bestätigten die Ergebnisse des Untersuchungsberichts.

Dies hat dazu beigetragen, dass der intern bekannte Ruf Chimeras, Verlierer und mental Ausgebrannte zu beschäftigen, an die Öffentlichkeit gelangte. Während die Situation nicht gerade den Ruf des Militärs stärkte, deckte der Untersuchungsbericht des Senates unzählige Möglichkeiten für Geschäftsleute auf, die abseits des Gesetzes nach Profit suchen. Immer wenn man wollte, konnte man die Besatzung von Chimera dafür bezahlen, Oso II besuchen zu dürfen und unbehelligt und ohne Überprüfung das System wieder zu verlassen. Man hört den Wind flüstern: „In die Augen eines Osoianers zu sehen, ist wie in unsere eigene Vergangenheit zu schauen und festzustellen, dass die Fähigkeit, zu wachsen und sich zu entwickeln, in uns allen steckt. Für jede Spezies, welcher wir bisher begegnet sind, die wir durch unseren Fortschritt in den Schatten stellen, müssen wir fragen, ob da draußen nicht auch eine Spezies existiert, die uns in den Schatten stellen wird“ – Professor JT Collins, Ein Schritt zu auf den Abgrund. Die Auswirkungen der Untersuchung sind noch heute zu spüren. Der Imperator zitierte die Ergebnisse in seinem Erlass an das Oberkommando, die Organisation von Chimera zu restrukturieren und eine zivile Aufsicht zu etablieren, um zu gewährleisten, dass die Station ethischen und moralischen Ansprüchen entspricht.

Anzumerken ist, dass der Erlass des Imperators nur auf Reisen zu den inneren Planeten Anwendung findet. Eine große Anzahl an legalen Transporten und anderen Schiffen durchqueren das System auf verschiedenen, unbetroffenen Routen, so sehr, dass ein Umschlagsplatz durch Covalex Shipping am Rande des Systems eingerichtet wurde.

## Äußere Planeten

Der fünfte und der sechste Planet im Oso-System sind im Allgemeinen uninteressant und wurden seit der anfänglichen Flut an Erkundungsteams von der Wissenschaft eher ignoriert. Oso V ist ein Eisriese, nichts anderes als eine aufgewühlte Masse an Ammoniak-Schwaden, die menschliches Leben unmöglich machen. Der äußerste Planet im System ist Oso VI, ein Zwergplanet, der wenig an Wert bietet. Der einzige existierende Bergbaubericht wies irrtümlicherweise die Anwesenheit von konzentriertem Eisenerz auf. Dies war auf einen falsch eingestellten Sensor zurückzuführen und nicht auf die tatsächliche Anwesenheit von wertvollen Mineralien. Das können glücklose Bergbauarbeiter bestätigen, die von diesem Fehler nichts wussten.

## Stimmen im Wind

"Einem Osoianer in die Augen zu schauen, bedeutet, in unsre eigene Vergangenheit zu blicken und das Entwicklungs- und Wachstumspotenzial zu erkennen, das in uns allen steckt. Für jede Spezies, der wir begegnen und die wir mit unseren Fortschritten überschatten, müssen wir uns fragen: Gibt es da draußen eine Spezies, von der wir selbst überschattet werden?"

- Professor JT Collins, Ein Schritt auf dem Weg zur Erkenntnis

"Ein Osoianer geht in eine Bar und bestellt einen Drink. Der Barkeeper sagt, es tut mir leid, aber ich darf Sie nicht bedienen, weil Ihre Kultur den Alkohol noch nicht entdeckt hat. Der Osoianer denkt eine Sekunde nach und sagt dann: "Wenn Sie eine Flasche auf dem Tresen stehen lassen, bin ich ziemlich sicher, dass ich sie selbst entdecken kann."

- Jimmy Snart, Lache, bis es weh tut

# Pallas

Das Pallas-System (Hui sen Th.us'ung) ist vor allem bekannt als Ort des ersten Zusammentreffens zwischen der Menschheit und den Xi'an. Dieser ungewöhnliche Erstkontakt, der zur Gefangennahme von 276 Menschen durch die Xi'an führte, ist wohlbekannt, seine Nachwirkungen indes weitaus weniger. Die Krise stellte die Weichen für den Kalten Krieg und säte Misstrauen zwischen den Spezies, das Jahrhunderte anhielt.

## Ungehemmte Expansion

Zu Beginn des 26. Jahrhunderts war die Menschheit besessen von der Aussicht auf Entdeckung und Expansion. Fortschritte in der Scanner-technologie machten deren Komponenten viel zugänglicher, während Innovatoren an der Verfeinerung der Terraforming-Verfahren arbeiteten. Dies führte zu einem explosionsartigen Anstieg der Anzahl von Möchte-gernentdeckern, auf der Suche nach dem nächsten unentdeckten Gebiet.

Die rasche Expansion der Menschheit in zahlreiche neue Systeme schuf ein Problem für die Regierungsgewalt. Die United Nations of Earth (UNE) (Vereinte Nationen der Erde) erkannte, dass sie sich nicht für die Verwal-tung eines Reiches eignete, dass sich über mehrere Systeme erstreckte.

Diese Erkenntnis führte schließlich zur Bildung einer neuen Regierung, welche die neue politische Landschaft im Herrschaftsbereich der Mensch-heit widerspiegelte: die United Planets of Earth (UPE) (Vereinte Planeten der Erde).

Unzählige Reformen gingen mit dieser Namensänderung einher. Ein Regierungstribunal bestehend aus einem High-Secretary, High-General und High-Advocate wurde geschaffen und es wurden neue Regeln und

Vorschriften eingeführt, um die weitere Expansion der Menschheit in den Weltraum zu steuern. Während viele Unternehmen diese neuen Gesetze anerkannten und respektierten, ignorierten andere sie, insbesondere wenn lukrative Terraforming-Rechte auf dem Spiel standen. Ein solches Unternehmen, Gaia Planet Services, wurde zum berüchtigtesten Beispiel für Letzteres.

Im Jahr 2530 entdeckte eine Raumfahrerin namens Kathryn Segovia in Baker einen Sprung in das Pallas-System und beschloss den Navigationspunkt zu versteigern. Der Ruhm war ihr gleich, doch sie sehnte sich nach dem Reichtum. Ihre vorläufigen Scans zeigten, dass das System über mineralienreiche Abaugebiete und einen potenziell bewohnbaren Planeten verfügte. Also holte sie Gebote von denjenigen ein, die am meisten für den Zugang zahlten würden – Bergbau- und Terraforming-Konglomerate.

## Unternehmerische Vergehen

Gaia Planet Services gewann die Ausschreibung und schickte unverzüglich ein Terraforming-Team nach Pallas. Veröffentlichte interne Nachrichten sollten später aufdecken, dass die Führungskräfte des Unternehmens bereit waren, jedwede Einsparungen zu erwägen, um den exorbitanten Preis auszugleichen.

Dazu gehörte auch, das System nicht offiziell bei der UPE zu registrieren oder die entsprechenden Terraforminggenehmigungen zu beantragen. Stattdessen beschlossen sie, den Betrieb sofort aufzunehmen und die bürokratischen Hürden später zu überwinden. Wie der CEO des Unternehmens, Joseph Jules Jr., in einer Nachricht schrieb: „Wir zahlen lieber das Bußgeld, als Zeit zu vergeuden.“

Vorarbeiter Charles Baxter führte ein Team in das System und auf direktem Weg zum Planeten Pallas III, wo sie mit der Vermessung der besten Standorte für den Aufbau von Terraformingausrüstung begannen. Es dauerte nicht lange, bis fremde Schiffe über den Horizont sausten und die Vermessungsteams umzingelten. Alle 276 Menschen wurden schnell gefangen genommen und unter Bewachung gestellt.

Dies war die erste Begegnung der Menschheit mit den Xi'an.

Obwohl eine Sprachbarriere die beiden Spezies trennte, stellten die Xi'an schnell fest, dass Baxter die Operation beaufsichtigte. Sie überrasch-

ten ihre Gefangenen, indem sie Baxter als Zeichen des guten Willens freiließen. Er floh in das Baker-System und setzte sich sofort mit seinen Vorgesetzten bei Gaia Planet Services in Verbindung, anstatt die Behörden zu alarmieren.

Angeblich argumentierte CEO Joseph Jules Jr., dass sie selbst versuchen sollten, einen Deal mit den Xi'an auszuhandeln. Er suchte verzweifelt nach einem Weg, dieses Debakel in etwas Positives für das Unternehmen umzukehren. Eine Handvoll unterwürfiger Führungskräfte stimmte ihm zu, aber Baxter und andere hielten dagegen. Der Plan war ein Hirnspinnt, es sei denn, das Unternehmen verfügte über Xeno-Linguisten, die diese unbekannte Sprache entziffern konnten. Zögernd kontaktierten Führungskräfte des Unternehmens die UPE und enthüllten die unsägliche Situation, in die sie die Menschheit gebracht hatten.

## Strategischer Vorteil

Der beste Xeno-Linguist der UPE benötigte 15 Tage, um eine rudimentäre Form der Kommunikation mit den Xi'an zu entwickeln, woraufhin offizielle Gespräche über die Freilassung der verbliebenen Arbeiter begannen. Viele innerhalb der Regierung waren erbost über die entsetzliche Verhandlungsposition, in die sie Gaia Planet Services gebracht hatte, während andere über den unglücklichen ersten Eindruck schämten, den die Menschheit den Xi'an vermittelt hatte.

Die folgenden Wochen waren für die UPE ein diplomatischer Hochseilakt. Die Xi'an besaßen zwei Hauptbedingungen, die vor der Freilassung der Geiseln erfüllt werden mussten. Über den ersten Punkt wurde schnell Einigkeit erzielt; die UPE würde das Pallas-System sofort räumen. Es war die zweite Bedingung der Xi'an, die große Kontroversen auslöste.

Sie bestanden darauf, dass die UPE die Ausdehnung ihres Reiches und die Lage aller ihr derzeit bekannten Systeme offenlegt. Die Verhandlungsführer der UPE versuchten alles, um sich dieser Forderung zu entziehen, doch die Xi'an hielten daran fest.

Während sich zu Hause der politische Druck aufbaute, die Gefangenen zu ihren Familien zurückzuführen, erfuhr die UPE mehr über diese seltsamen neuen Außerirdischen. Als sich herausstellte, dass ihre Lebenserwartung hunderte von Erdenjahren betrug, wurden die Unterhändler zunehmend darüber besorgt, wie lange die Xi'an bereit sein würden, die Verhandlungen fortzuführen.

Viele kamen zu dem Schluss, dass sie keine andere Wahl hätten, als sich den Bedingungen der Xi'an zu beugen.

Nach 57 Tagen erzielten sie eine Einigung. Damit endete die Tortur und alle Geiseln wurden schließlich unversehrt freigelassen. Doch was die Menschheit im Austausch dafür aufgab, sollte die zukünftige Beziehung zwischen den beiden Spezies bestimmen. Während die Xi'an nun all diese Informationen besaßen, wusste die Menschheit nur sehr wenig über die Xi'an und ihr Reich. Dies war für die Menschheit nach dem Pallas-Zwischenfall eine Hauptquelle für Paranoia. Die ergriffenen Maßnahmen hatten auf beiden Seiten die Saat des Misstrauens gesät und die zwei Spezies wichen langsam vom Verhandlungstisch zurück, unsicher wann und wo ihre nächste Begegnung stattfinden würde.

Obwohl die Menschheit den Xi'an-Namen des Systems, Hui sen Th.us'ung, während der Verhandlungen in Erfahrung gebracht hatte, fand er aufgrund der Schwierigkeiten vieler, ihn auszusprechen, keine allgemeine Verwendung. Und der eskalierende Kalte Krieg drängte die UEE, dem System eine andere Bezeichnung zu geben.

Schließlich wies ihm das Militär der UEE den Namen Pallas zu, um Einheitlichkeit mit anderen Systemen der Perry-Line herzustellen, die bereits nach Kriegsgöttern benannt worden waren. Bis heute ist er in Gebrauch.

Obwohl die Xi'an das Pallas-System während des Höhepunkts der Spannungen mit dem Messer-Regime schließlich aufgaben, sorgte der Perry-Linien-Vertrag dafür, dass es nach dem Sturz der Messers in ihren Händen blieb. Da es ihre Gewohnheit ist, jedem System einen bestimmten Zweck zuzuweisen, designierten die Xi'an Pallas (das sie in Th.us'ung umbenannt haben) als wissenschaftliches System. Die hier betriebene Forschung bleibt der UEE zum großen Teil verborgen, da menschlicher Zugang zum System stark eingeschränkt ist.

## TH.US'UNG I

Am nächsten an Pallas' gelb-weißem G1-Hauptreihenstern liegend befindet sich ein stark eisenhaltiger Planet. Zwar haben die Xi'an einige Gebiete von Pallas I ausgebeutet, doch sind noch immer riesige Vorkommen vorhanden. Da der Rest des Systems für unbekannte wissenschaftliche Zwecke genutzt wird, wird angenommen, dass dies ebenfalls für Pallas I gilt. Soweit wir wissen, findet auf dem Planeten kein kommerzieller Abbau statt.

## K.YUY'A'THAN (TH.US'UNG II)

Dem Anschein nach ist dieser Smog-Planet durch die Xi'an unberührt. Die UEE kann sich jedoch nicht sicher sein, ob unter der dichten Atmosphäre des Planeten nicht doch Forschungsprojekte stattfinden.

## SE'KITH (TH.US'UNG III)

Der berüchtigte Moment des ersten Kontakts zwischen der Menschheit und den Xi'an fand auf dieser terrestrischen Welt statt. Die Xi'an nutzten sie bereits damals als Testfeld für verschiedene Geohacking- und Terraforming-Technologien. Diese wissenschaftlichen Bemühungen wurden aufgegeben, als die Xi'an das System während des Kalten Krieges aufgaben, um nach dem Abbau der Spannungen wieder aufgenommen zu werden.

Die Einzelheiten dieser Experimente sind unklar. Offenbar sind mehrere Gebiete des Planeten mit Rauch erfüllt, angeblich aufgrund eines enormen unterirdischen Brandes. Ob es sich bei diesem wütenden Feuer um ein Experiment der Xi'an oder nur eine Nebenwirkung handelt, ist unklar.

## HUICHUAIHYAO Y.ATH'O SE TH.US'UNG

Auch genannt HUICHUAI'YATH.

Als Kathryn Segovia dieses System entdeckte, glaubte sie, dass Bergbauunternehmen alles geben würden, um Zugang zu diesem mineralreichen Asteroidengürtel zu erlangen. Überraschenderweise haben die Xi'an dessen Erschließung untersagt, so dass er relativ unberührt bleibt. Doch einige werden dennoch durch seine enormen Ressourcen in Versuchung geführt und bauen diese unter großem persönlichem Risiko ab.

## HUA'NAM (TH.US'UNG IV)

Th.us'ung IV ist ein bemerkenswerter Gasriesen, nicht aufgrund bestimmter astronomischer Eigenschaften, sondern weil die Xi'an eine druckfeste Forschungsstation in seiner Atmosphäre errichtet haben. Menschliche Wissenschaftler wissen sehr wenig über die Station, doch sie verfügt offensichtlich über Technologien, die über das Know-how der UEE hinausgehen.

## K.AU'U (TH.US'UNG V)

Dieser kleine Zwergplanet, dem es an einer Atmosphäre oder an nennenswerten Ressourcen fehlt, zieht in den äußersten Bereichen des Systems einsam seine Bahnen.

### Reisewarnung

Da Th.us'ung von den Xi'an als Forschungssystem klassifiziert wird, müssen Besucher darauf achten, gesperrte Bereiche zu meiden. Die Behörden der Xi'an werden nicht zögern, Ihr Schiff abzufangen oder sogar zu zerstören, wenn es in einen verbotenen Teil des Systems vordringen sollte.

### Ein Flüstern im Wind

"Ehrlich gesagt war es der unglaublichste und beschämendste Moment in meinem Leben. Als ich sah, wie diese seltsamen Schiffe über uns sausten, erstarrte ich voller Ehrfurcht. So etwas hatte ich noch nie gesehen. Dann erinnerte ich mich daran, was wir dort taten, und mir wurde klar, dass wir in großen Schwierigkeiten steckten."

– Charles Baxter, Abschrift der Zeugenaussage vor dem UPE-Tribunal, 2530

„Für mich ist Pallas das perfekte Beispiel dafür, wie die Xi'an mit der Menschheit umgehen. Wir dürfen das System besuchen, aber sie wollen nicht, dass wir zu viel herumschnüffeln. So wie der Nachbar, der an die Tür kommt, wenn man anklopft, aber einen nie hereinbittet.“

– Harry Tenny, Ein Leitfaden zum 'Verse für Nörgler, 2939

# Pyro

Wenn Spider das Gesicht der Piraterie in der Galaxis ist, dann ist Pyro zweifellos ihr schlagendes Herz. Das sonst öde, leblose Sternensystem wurde durch eine langanhaltende Nova-Phase seiner Sonne verbrannt und ist am ehesten bekannt als die Heimat des Piratenaußenspostens Ruin Station. Genau wie Spider, wurde Ruin Station von Piraten übernommen, nachdem sich die Zivilisation aus diesem System zurückzog. Aber anders als auf Spider hat sich auf Pyro kein geordnetes Schwarzmarktsystem entwickelt, das ähnlich wie der Handel auf normalen Welten funktioniert. Hier befinden sich verfeindete Piratenbanden im ständigen Kampf um die Kontrolle über die Station und den Sektor.

## Hintergrund und Entdeckung

Jede Aussicht auf entwickeltes Leben im Pyro-System verschwand schon vor einigen Millionen Jahren, als der Stern zur Nova wurde. Astrobiologen, die die Planeten des ursprünglichen Grünen Bandes des Systems gründlich untersucht haben, fanden kaum Hinweise darauf, dass höher entwickelte Lebensformen an diesem Ort überhaupt wahrscheinlich gewesen wären. Außer Fossilien von Algen wurde nichts Nennenswertes entdeckt.

Das System besteht aus sechs zerstörten Welten, die um eine helle, aber letztendlich sterbende Sonne kreisen. Lediglich den zwei Sprungpunkten, die zu bewohnbaren Systemen führen, hat es Pyro zu verdanken, dass es überhaupt besiedelt wurde.

Das System wurde angeblich im Jahr 2401 von einem unter der Flagge der Erde laufenden Tanker namens Roustabout entdeckt. Er war auf dem Weg durch das Taranis-System auf der sicheren alternativen Route

zu Kellar's Run. Der Wachoffizier bemerkte eine Gravitationsanomalie dreißigtausend Kilometer vom Kurs des Schiffes entfernt, untersuchte diese aber nicht näher. Es sollte noch noch weitere 44 Jahre dauern, bis die Besitzer des Tankers, auf der Suche nach neuen Bergbaugebieten, ein Erkundungsschiff in die Region entsandten und Pyro und seine Umgebung offiziell kartografierten. Diese Untersuchung ergab, dass sich das gesamte Sonnensystem in einem Zustand der totalen Auflösung befindet und es so gut wie keine abbaubaren Mineralien gibt. Auch das Terraformen eines der sechs Planeten schien wenig erfolgversprechend.

Neben seiner Entwicklung zu einem Zentrum der organisierten Piraterie erlangte Pyro ebenfalls Bekanntheit in der UEE, weil es als Kulisse für den ersten Level von Orginal Systems' Arena Commander diente. Die eisblaue Nova und die gefrorenen, unwirklichen Landschaften der Planeten, die sich langsam in Richtung ihrer Zerstörung bewegen, waren der ideale Hintergrund für die Arena Commander-Designer, um zu zeigen wie interessant eine 3-D-Weltraum-Kampfsimulation sein kann.

## Pyro I

Pyro I ist ein verkohlter schwarzer Felsen, der sich langsam in Richtung seiner Sonne bewegt. Dort gibt es so gut wie nichts, was von Interesse wäre. Der Pyro I umgebende Weltraum ist schwierig zu navigieren und man sollte sich nur mit den qualitativ hochwertigsten Schilden dorthin begeben. Da es keine signifikanten Mineralienvorkommen gibt, lohnt es sich nicht, dort zu landen.

## Pyro II

Pyro II ist ein kernloser Planet, der ebenfalls in absehbarer Zeit in seiner Sonne verglühen wird. Während der ersten Entdeckung und Erforschung des Pyro-Systems lag dieser Planet für kurze Zeit im Fokus, weil man glaubte, auf ihm beträchtliche Vorkommen von Cadmium, Titan und von der Schwerkraft erschaffene Edelsteine gefunden zu haben. Als ein kleiner „Metallrausch“ ausbrach, beuteten menschliche Handelsflotten sämtliche Vorkommen in nur fünf Jahren aus und ließen diese Welt praktisch als eine leere Hülle zurück.

## Pyro III

Der dritte Planet ist der Einzige, von dem man annimmt, dass er sich einst im Grünen Band dieses Systems befand, da man auf ihm winzige, algenähnliche Fossile entdeckt hat.

Aus diesem Grund war er nach der Erkundung dieses Systems der anfängliche Schwerpunkt der Erforschung. Der Nova-Prozess machte Pyro III größtenteils zur Magma-Welt, was den Wissenschaftlern das Leben erschwert. Da es immer weniger zu erforschen gab, hatten die Wissenschaftler bald genug von Pyro III und dem System im Allgemeinen. Obwohl der Planet technisch gesehen von der UEE als Terraforming-Kandidat klassifiziert wird, ist es sehr schwierig, eine Magma-Welt zu zähmen, weshalb bisher niemand Interesse an einem solchen Projekt gezeigt hat.

## Pyro IV & V

Die Kombination von Pyro IV, einem felsigen, merkurähnlichen Protoplaneten und Pyro V, einem riesigen gelb-grünen Gasriesen, ist eine der markantesten stellaren Landschaften, die man bis jetzt im bekannten Weltraum gefunden hat. Pyro IV und Pyro V bilden heute eine Einheit und sind das Resultat eines gewaltigen Meteoriteneinschlags, der die Umlaufbahn des einen Planeten in die des anderen verschob. Es sieht so aus, als ob Pyro V dabei ist, Pyro IV langsam aber sicher zu verschlingen. Dieses überwältigende Schauspiel ist bis jetzt in der ganzen Galaxis unübertroffen. Pyro V eignet sich wegen seines geringen Wasserstoffgehalts in der oberen Atmosphäre nur bedingt als Treibstoffquelle.

## Pyro VI & Ruin Station

Der äußerste Planet im Pyro-System ist ein Kleinstplanet und wäre wohl völlig unauffällig geblieben, wäre er nicht die Heimat von Ruin Station, dem einzigen ständig bewohnten Ort in diesem System. Obwohl die Herkunft von Ruin Station anfänglich unklar war (und oft als geheimnisvoll oder konspirativ bezeichnet wird), ist heute allgemein bekannt, dass sie als Gold Horizon Terraforming Station ihr Leben begann. Doch als sich herausstellte, dass es im Pyro-System und den umliegenden Sternensystemen nichts zum Terraformen gab, wurde sie schnell wieder aufgegeben.

Nachdem die ursprünglichen Bewohner die Station verlassen hatten, dauerte es nicht lange, bis sie als Treffpunkt für den Schwarzmarkthandel genutzt wurde. Von da an war es eigentlich nur eine Frage der Zeit bis die Entwicklung einen ähnlichen Verlauf wie auf Spider nahm und sich eine einzigartige Subkultur bildete. Doch anders als auf Spider, wo es noch Ehre unter den Dieben und Piraten gibt, gewinnen hier die Leute mit der größeren Feuerkraft.

Täuschen Sie sich nicht: Ruin Station ist die Heimat von skrupellosen Piraten und sonst niemandem. Sie ist nicht geeignet für den Tourismus, regulären Handel oder auch erfahrene Kopfgeldjäger, die den Nervenkitzel des Kampfes suchen. Die Piraten, die die Station besetzen, sind die Besten der Besten und immer bereit, sich gegenseitig für ein größeres Stück vom Kuchen ein Messer in den Rücken zu rammen. Momentan hat die „Xeno Thread-Bande“ die Kontrolle über die Station, aber das kann sich jeden Augenblick wieder ändern.

Schießereien sind auf Ruin Station an der Tagesordnung, sodass sich die Betreiber der Geschäfte eine Reihe von Sicherheitstüren eingebaut haben, die sich automatisch verriegeln, wenn wieder einmal ein Machtkampf ausgebrochen ist. Eine der wichtigsten Einrichtungen in den schummerigen Hallen von Ruin Station ist Corner Four – eine Reihe von ehemaligen Forschungslaboren, die in Drogenlabore und medizinische Einrichtungen umgewandelt wurden, in denen niemand Fragen stellt. Der wohl einzige sichere und neutrale Ort auf Ruin Station ist eine üble Spelunke mit dem Namen Neutrality. Hier sorgen gut ausgerüstete Schläger, die unter dem Namen „die Cousins“ bekannt sind, für Frieden und Ordnung – zumindest für so viel Ordnung wie notwendig ist, um die Einrichtung und das Personal der Bar zu schützen.

## Reisewarnung

Jedes unsachgemäß abgeschirmte Raumschiff wird Schäden erleiden, wenn Pyros Stern während der Reise durch das System einen Ausbruch hat.

## Stimmen im Wind

"Yo ho ho, there's a place I know, the slam's all clean and the wenches glow, Yo ho ho, a-Ruin I'll go, Mark my jump off to Pyro."

- Traditioneller Raumfahrer-Shanty

"Wenn es irgendwelche Zweifel an der Fähigkeit der Menschheit gibt, unter widrigen Bedingungen zu überleben, braucht man sich nur die Bewohner von Pyro anzusehen, um zu verstehen, dass die Anpassungsfähigkeit unserer Spezies etwas ganz Bemerkenswertes ist."

- Conrad Hesler, Kampf ums Überleben: Die Geschichte der Menschheit, 11.05.2812

# Rhetor

Das Rhetor-System ist sowohl eines der ältesten als auch eines der jüngsten Systeme in der UEE. Als alt kann man es wegen seines Platzes in der Geschichte der menschlichen Expansion ansehen: Rhetor wurde erstmals im Jahr 2387 besucht, was es zu einem der frühesten Systeme macht, die von der Menschheit entdeckt wurden. Trotzdem betrachten die meisten Rethor als jugendlich, weil es das Herz des öffentlichen und privaten Universitätswesens darstellt. Wie man es auch nimmt, ist Rhetor ein wichtiger Teil der Geschichte der Menschheit und liefert einen wesentlichen Beitrag zu ihrer Zukunft.

Rethor wurde von Leona Sono und Neil Nyemeto entdeckt, zwei ambitionierten Doktoranden des Martian Institute of Space and Technology („Mars-Institut für Weltraum und Technologie“ – MIST). Sono, eine Studentin der Ingenieurwissenschaften und versierte Pilotin, wollte die Genauigkeit der Atom-Navigationsuhr ihres Schiffes testen, während sie den Sol-Cro-shaw-Sprungpunkt durchquerte. Nyemeto, ein Student der Astrophysik, begleitete Sono, um Daten über das Plasma in Croshaw zu sammeln. Während sich beide für die Rückreise bereitmachten, übertrug eine Forschungsdrohne Nyemetos ein seltsames Datenpaket. Das Paar suchte darauf nach dem Ursprungsort der Daten, wobei sie nie erwartet hätten, dass diese Koordinaten sie direkt zum Croshaw-Rhetor-Sprungpunkt führen würden.

Sofort nach ihrer Rückkehr zum MIST teilten sie ihre Entdeckung der Institutspräsidentin Adrienne Zemlock mit, einer früheren Politikerin, die der Art, wie die Menschheit in das Croshaw-System expandiert war, sehr kritisch gegenüberstand. Zemlock befürchtete, dass private Unternehmen zu stark an der Planetenentwicklung beteiligt werden würden. Es würden dann Welten erschaffen werden, bei denen das Hauptau-

genmerk auf den Unternehmensprofiten statt auf den Bedürfnissen der Menschen liegt. Zemlocks berühmte Worte waren: „Die Menschheit hat festgestellt, dass es einfach war, die Sterne zu erreichen. Der schwierige Teil besteht darin, herauszufinden, was mit ihnen anzufangen ist. So frage ich Euch: Was für ein Universum wollen wir erschaffen?“

Mit dieser Frage im Hinterkopf und den Neuigkeiten über den Sprungpunkt in der Tasche wendeten sich Zemlock, Sono und Nyemeto an die jüngst gegründeten UNE. Sie weigerten sich jedoch, die Koordinaten herauszugeben, wenn nicht ein Viertel des Landes auf allen bewohnbaren und terraformten Planeten des Systems für Bildungszwecke erhalten bleiben würde. Der Widerstand von Seiten der großen Konzerne war sehr heftig, aber die Bildungsgemeinschaft stellte sich geschlossen hinter die Sache. Zemlock wurde zu einem Dauergast im Spectrum, wo sie die Notwendigkeit der „Verantwortlichen Expansion“ leidenschaftlich verteidigte. Der öffentliche Druck, private und öffentliche Interessen auszugleichen, wuchs und die UNE war schließlich mit den Forderungen einverstanden. Es wurde sogar beschlossen, das System „Rhetor“ zu nennen, nach der Bezeichnung für einen Meister und Lehrer der Rhetorik, was zugleich Zemlocks Spitzname war. Das sollte daran erinnern, dass „Worte die Macht haben, Welten zu formen“.

Bei der Untersuchung des Systems durch die UNE wurden fünf Planeten entdeckt, von denen drei terrestrische Welten waren, die in der breiten bewohnbaren Zone des Sterns lagen und für das Terraforming in Frage kamen. Große Vorkommen von Neodym, Erbium, Samarium und anderer seltener Elemente wurden auf Rhetor II (Persei) entdeckt.

Die UNE versteigerte die Abbaurechte für den gesamten Planeten und verwendete die Einnahmen für das Terraforming auf Reisse (Rhetor III) und Mentor (Rhetor IV). Um der ursprünglichen Vereinbarung gerecht zu werden, stellte die UNE auf Persei Landbesitz bereit, um eine staatliche Universität zu gründen. Zudem entwickelte sie ein Förderprogramm, um Konzerne dazu zu bewegen, ihre Forschungseinrichtungen und Thinktanks auf dem Planeten anzusiedeln. Obwohl Persei nicht ganz der akademische Elfenbeinturm aus den Visionen Zemlocks wurde, ist der Planet Ausgangspunkt vieler einflussreicher Ideen und technologischer Entwicklungen geworden. Rhetors andere beiden bewohnbaren Planeten entwickelten sich zu herausragenden Hochschulstandorten der UEE. Studenten und Hochschulbeschäftigte machen einen Großteil der Bevölkerung auf Reisse und Mentor aus. Während ein Abschluss auf

einer dieser Universitäten als ein Sprungbrett für eine Karriere auf der Erde oder auf Terra angesehen wird, stellen die Bewerbungsverfahren für jede Schule in diesem System eine sehr hohe Hürde dar.

Viele Historiker haben sich gefragt, welches Schicksal Rhetor ereilt hätte, wenn Zemlock, Sono und Nyemeto nicht darauf bestanden hätten, die Bildung an die erste Stelle zu setzen.

Perseis seltene Minerale brachten dem System nur für wenige hundert Jahre Wohlstand, doch Rhetors Bildungsinfrastruktur beschert der Menschheit noch immer neue Perspektiven, Ideen und Technologien. Aus diesem Grund halten viele Rhetor für das vitalste System des Imperiums.

## Rhetor I

Ein kleiner, felsiger Zwergplanet mit lebensfeindlichen Umweltbedingungen und ohne die Aussicht auf ein Terraforming.

## Rhetor II (Persei)

Nach Werner Fricke, einem ehemaligen Mitglied des UNE-Komitees für planetare Expansion, "macht die Verheißung Perseis Rhetor möglich". Die enormen Vorkommen seltener Elemente auf diesem Planeten waren der ökonomische Motor, der die Entwicklung des Systems vorantrieb. Zuerst lockten sie Bergbau-Konsortien und Technologiefirmen nach Rhetor, dann folgten hochrangige Wissenschaftler, um vom direkten Zugang zu den seltenen Elementen für ihre Forschungen zu profitieren.

Während die Vorkommen des Planeten ausgebeutet wurden, gewann Persei bei der intellektuellen und wissenschaftlichen Gemeinschaft an Ansehen. Zahlreiche konzerneigene Forschungsinstitute und privat finanzierte Thinktanks haben hier ihren Stammsitz.

Dennoch war es vor allem der Verdienst der staatlichen University of Persei Analytical Research and Quantification ("Universität für analytische Forschung und Quantifizierung auf Persei" – UPARQ), dass wissenschaftliche Grenzen immer wieder verschoben wurden. Obwohl viele Arbeiten an der UPARQ unter Verschluss stehen, gelten energieeffiziente Quantenantriebe und verbesserte, hitzeresistente Gewebe für Raumanzüge – um nur einige zu nennen – zu den Entwicklungen, die

hier ihren Ursprung nahmen. Da die Forschungen an der UPARQ als sicherheitsrelevant eingestuft sind, wird der Zugang zu dem Planeten streng kontrolliert.

## Rhetor III (Reisse)

Reisse ist die Heimat einer großen Anzahl prestigeträchtiger, weiterführender Bildungsinstitutionen, die eine Vielzahl an Fortbildungsmöglichkeiten für Menschen mit verschiedensten Lebensläufen anbieten. Neben seinem wachsenden Ruf als Partyplanet lassen sich hier Experten der verschiedensten Gebiete ausfindig machen – von der Universalen Wirtschaftstheorie bis zur Geschichte der Erzähltradition der Banu ist hier alles vertreten. Da viele dieser Experten in den Spectrum-Shows vertreten und die Studenten für ihren hohen Datenverkehr bekannt sind, dürfte Reisse mehr Comm-Relays in seinen Umlaufbahnen besitzen als jeder andere Planet im 'Verse. Die junge Bevölkerung hat den Planeten über Jahrhunderte an der Spitze kultureller oder politischer Bewegungen gehalten. Zugleich machte sie ihn zu einem ständigen Stachel im Fleisch der UEE. Selbst das Messer-Regime tat sich schwer, die Opposition auf dem Planeten mundtot zu machen.

Kürzlich aufgetauchte Dokumente belegen, dass die Messers heimlich Agenten in die Verwaltung und Studierendenschaft einschleusten, mit dem Auftrag, offen als radikale Gegner ihres Regimes aufzutreten, in dem Glauben, dass man die Dissidenten auf dem Planeten in Diskredit bringen könnte, indem man diese extremen Standpunkte in den Vordergrund rückt.

Zunächst ging dieser Plan auf und Rhetor schien aus der restlichen UEE auszuscheren. Allerdings lehrte die Ablehnung gegenüber Rhetors radikalen Ideen die Gegner der Messers, ihre Worte für die Öffentlichkeit mit Bedacht zu wählen. Einige Historiker glauben, die offene Opposition des Systems habe einen wichtigen Beitrag dazu geleistet, dass die Öffentlichkeit den Friedensvertrag mit den Xi'an akzeptierte, den Senator Akari von Terra unabhängig von den Messers voranbrachte. Ebenso soll sie die Grundlage für die spätere Philosophie der Transitionalisten gelegt haben.

Unabhängig von der Ära war Reisse immer, und wird es immer sein, eine Heimat für jugendliche Ausgelassenheit und den freien Austausch von Ideen.

## Rhetor IV (Mentor)

Da Mentor am äußersten Ende der bewohnbaren Zone liegt, besitzt der Planet ein harsches boreales Klima, das die meisten Bewohner daran hindert, das Haus zu verlassen. Seine hochbewerteten Universitäten haben den Ruf, gelehrlamer zu sein als diejenigen auf Reisse. Manche Studenten sagen, das widrige Klima helfe ihnen, sich auf ihr Studium zu konzentrieren.

Andere belastet die konstante Kälte körperlich und seelisch sehr stark. Aus diesem Grund haben die Institute auf Mentor höhere Abbruchraten als die auf Reisse.

Mentor beheimatet auch eines der universellen Saatgut-Lager der UEE. Dieses unterirdische Hochsicherheitslager enthält Saatgut einer jeden Pflanze in der UEE. Die Lage dieses Ortes ist ein gut behütetes Geheimnis und die Militärpräsenz auf dem Planeten ist erhöht. Allerdings halten sich die Streitkräfte normalerweise auf Distanz von den Universitäten.

## Rhetor V

Die bunte Atmosphäre dieses wunderschönen Gasriesen wird ständig von Stürmen durchgewirbelt. Dieser berauschende Anblick zieht Touristen, vorbeikommende Piloten und Studenten mit einer Vorliebe für halluzinogene Substanzen in seinen Bann.

## Reisewarnung

Obwohl Persei öffentliche Universitäten beheimatet, gelten hier immer noch ausgeweitete Landeverbote, die das UEE-Militär strikt durchsetzt. Um Zwischenfälle zu vermeiden, sollten Sie sich vergewissern, dass Sie über eine gültige Landeerlaubnis verfügen, bevor Sie sich einer der Landezonen nähern.

## Stimmen im Wind

„Als wir aus dem Sprungtunnel kamen, schaute ich Neil an und fragte, was passiert war. Er lächelte und antwortete 'Geschichte'.“

- Leona Sono, Die zufälligen Entdecker, 2464

“Bildung. Ehre. Mitgefühl. Das sind die Kernwerte, die die Universitäten von Reisse ihren Studenten vermitteln wollen. Nach vier Jahren an der URL beschreiben aber diese drei Worte meine Erfahrungen am besten: Politik, Proteste und Partys. Was soll ich sagen? Es war die beste Zeit meines Lebens!”

- Alex Boboltz, Tagebuch eines Reisse-Revolutionärs, 2731

# Rihlah

Rihlah ist ein Wort aus der Sprache der Xi'an und bedeutet "Quelle der Stärke". Das einen Sprungpunkt von der Perry-Linie entfernte System war einstmals ein militärisches Bollwerk. Die Xi'an kolonisieren ihre Systeme für einen spezifischen Zweck und Rihlahs anfängliche industrielle Ausrichtung stellt keine Ausnahme dar. Wegen der zunehmenden Bedrohung durch die Menschen wurde Rihlah dann jedoch zu einem bedeutenden Sammelpunkt des Xi'an-Militärs ausgebaut und die zwei bewohnbaren Planeten des Systems alleinig für diesen Zweck terraformt.

In der Folge entstanden hier riesige Baracken, Trainingsgelände und Munitionsfabriken. Hätte es zwischen den Xi'an und den Menschen je einen offenen Krieg gegeben, dann wäre Rihlah ein strategisches Schlüsselsystem gewesen.

Heute ist Rihlah jedoch beispielhaft für das Auftauen der Beziehungen zwischen den beiden Reichen. Aufgrund der verbesserten diplomatischen Beziehungen und eines Anstiegs des Handelsvolumens hat das Xi'an-Imperium ihre bereitstehenden Invasionskräfte zurückgezogen und das System wieder seinem ursprünglichen industriellen Zweck zugeführt.

Diese Rückbesinnung und die Integration von Menschen auf den Planeten des Systems hatten einen interessanten Effekt und machten Rihlah zu einem außergewöhnlichen Ort für Menschen, den sie innerhalb klar definierter Grenzen erkunden können.

Rihlah besitzt einen Hauptreihenstern der Kategorie A4, der eine breite habitable Zone mit zwei bewohnbaren Planeten ermöglicht. Sprungpunkte führen sowohl in Systeme der Xi'an als auch in Systeme der Menschen, wobei erstere auf den offiziellen Karten nicht verzeichnet sind. Obwohl der Großteil der Streitkräfte aus Rihlah abgezogen wurde,

verbleibt doch eine gut trainierte Grenzpatrouille, die das System für Schmuggler unattraktiv macht, die in das Territorium der Xi'an eindringen wollen.

## Innere Planeten (I, II & III)

Die ersten drei Planeten des Systems sind unscheinbar. Rihlah I ist ein felsiger, von Sonnenstürmen gepeitschter Protoplanet, der keine bekannte Form des Lebens ermöglicht. Rihlah II ist ein „aufgeblähter Planet“, ein Gasriesen mit einem großen Radius aber geringer Dichte, der sich ungewöhnlich nahe an seiner Sonne befindet. Aufgrund dieser Umstände ist Rihlah II keine effektive Auftankstation für Raumschiffe. Rihlah III ist eine erdgroße Welt, die täglich einmal ihren Stern umkreist. Ihre dünne Atmosphäre und zerklüfteten Felsenlandschaften machen Rihlah III zu einem unwahrscheinlichen Kandidaten für das Terraforming.

## Rihlah IV (Shorvu)

Der vierte Planet des Rihlah-Systems, genannt Shorvu, wurde von den Xi'an mit dem Ziel terraformt, auf ihm einen militärischen Außenposten zu errichten, sowohl mit Einrichtungen für die Unterbringung und das Training von Bodentruppen als auch Waffenfabriken, die in der Lage sind, diese Soldaten auszurüsten. Aufgrund des Truppenabzuges des letzten Jahrhunderts wurden die Waffenfabriken auf Shorvu systematisch demontiert und durch Industriezonen ersetzt. (Der Anblick dieses Vorgangs ist faszinierend. Riesige von den Xi'an gesteuerte mechanische Ameisen zerlegen die Bauwerke und andere Objekte in ihre ursprünglichen Bestandteile.)

Heute ist die Umwandlung in eine Industriewelt beinahe abgeschlossen, wobei die Narben der ehemaligen militärischen Besetzung noch überall zu sehen sind. Konzerne aus dem Xi'an-Imperium haben sich in großem Stil auf Shorvu breitgemacht. Im Gegensatz zu fast allen anderen Welten der Xi'an werden Menschen dazu ermutigt, Shorvu über eine Landezone im Industriekomplex von Yahti, einem ehemaligen Trainingskomplex, zu besuchen. Dies war eine bewusste Entscheidung der Xi'an-Regierung: Konzerne, die mit Menschen interagieren müssen, bekamen Steuererleichterungen, wenn sie Büros auf Yahti einrichteten. Indem man also die Geschäftspartner der Menschen an diesen einen Ort lenkte, gelang es den Xi'an, das Eindringen der Menschheit in ihr Ter-

ritorium zu begrenzen. Die Folge daraus ist ein "Büropark", in dem große Konzerne Geschäftsstellen betreiben, angefangen bei Schiffsbauern wie MISC oder Aopoa über lebensmittelverarbeitende Unternehmen bis hin zu einfachen Import/Export-Anwaltskanzleien.

Da viele dieser Geschäftsstellen zwar hauptsächlich Menschen anstellen, aber dennoch auf traditionelle Bräuche und Formen der Verständigung der Xi'an bestehen, haben sich an diesem Ort beide Kulturen auf eine interessante Weise vermischt. Die Yahti umgebenden industriellen Regionen, werden ebenso von Menschen dominiert. Jede Khartu-al, die man kaufen kann, wurde in der Nähe von Yahti gefertigt und mehrere von MISC beaufsichtigte Fabriken produzieren an die Bedürfnisse der Xi'an angepasste Modelle der Hull D. Um seine industrielle Entwicklung weiter antreiben zu können, importiert Shorvu Schwermetalle und eine Vielfalt von Elektronik. Die Bevölkerung hat sich inzwischen daran gewöhnt, wenn nötig, diese Güter von menschlichen Händlern zu kaufen.

## Rihlah V (Xi)

Rihlah V, von den Einheimischen Xi ("SZee") genannt, wurde von den Xi'an als bewohnbare Welt klassifiziert. Xi ist eine natürliche Supererde, die ein gemäßigtes Klima besitzt und etwa 3,5 mal so groß ist wie der Heimatplanet der Menschen. Wie jeder andere Planet der Xi'an wurde auch diese Welt mit einem spezifischen Ziel kolonisiert. Es wurde eine Welt erschaffen, die in ihrem Ausmaß alles übertrifft, was man in einem menschlichen System jemals finden würde. Schätzungen gehen davon aus, dass auf Xi fünfzig bis einhundert Milliarden Xi'an in aufgetürmten Domen leben, welche die Basis für dutzende riesiger Städte bilden.

Die Ausnahme ist Corilla, eine kleine Stadt, die von dichtem Regenwald umgeben ist. Corilla, das für Fremde geöffnet ist, hat sich zu einem Handelsposten entwickelt, auf dem interessierte Xi'an mit Menschen, Banu und Tevarin in Kontakt treten können. Über die Jahre hinweg ist Corilla zur Heimat einer einzigartigen Gemeinschaft aus Auswanderern aus der UEE und politischen Flüchtlingen geworden, die ihre menschliche Kultur inmitten der standardisierten Architektur der Xi'an einbrachten.

Da die Gesetzeshüter der UEE im Territorium der Xi'an keine Zuständigkeit haben, ist Corilla zu einem beliebten Ort geworden, um sich diesen zu entziehen. (Es sollte jedoch bedacht werden, dass die Xi'an üblicherweise keine Straftaten von Menschen gegen Menschen verfolgen und Corilla daher zu einem offenen Hafen für die etwas skrupelloseren Kopfgeldjäger geworden ist.)

Besucher werden sowohl aus soziologischen als auch praktischen Gründen davor gewarnt, andere Regionen des Planeten zu erforschen. Die Kultur der Xi'an ist noch immer äußerst fremdenfeindlich, daher sind Menschen keinesfalls in den Siedlungen außerhalb von Corilla willkommen. Jeder, der in einer anderen Siedlung aufgegriffen wird, gilt als Spion und die Regierung der UEE hat in der Vergangenheit nur wenig Interesse daran gezeigt, ihren Einfluss geltend zu machen, um das Leben von verirrten Touristen zu retten. Abgesehen davon ist es weitgehend unmöglich, einfach aus Corilla herauszuspazieren, denn der die Stadt umgebende Regenwald ist nicht nur undurchdringlich, sondern beherbergt auch eine Vielfalt von giftigen Pflanzen und gefährlichen Tieren (prominent unter ihnen ist die furchterregende Rilah-Sprungbestie).

## Rihlah VI

Von der Oberfläche von Rihlah VI, der entfernten Zwergenwelt des Systems, ist das Licht von Rihlahs Stern kaum noch zu erkennen. Dies ist natürlich nichts, was ein typischer Reisender jemals erleben würde. Denn Rihlah VI ist eine einsame Welt ohne Atmosphäre, Rohstoffe, Landezonen oder sonst irgendetwas, das von Interesse wäre. Der Planet ist gänzlich unbedeutend, abgesehen von den hartnäckigen Gerüchten, dass er über eine Art "Stolperdraht" verfügen soll, der dazu in der Lage ist, das Imperium der Xi'an eigenständig in den Kriegszustand zu versetzen. Diese gänzlich unbegründete Behauptung nimmt an, dass im Kern von Rihlah VI eine noch aktive Vorrichtung begraben ist, die aus den Zeiten stammt, in denen Rihlah ein befestigtes Grenzsystem war. Keines dieser Gerüchte beschreibt jedoch die Funktionsweise dieses Mechanismus genau, sondern macht nur vage Angaben. Die Theorien erstrecken sich von einem zentralen Computersystem, das ein riesiges Netzwerk von Sensoren kontrolliert, bis zu einer Art Weltuntergangsmaschine, die dazu in der Lage ist, den Planeten selbst und jeden, der dabei erwischt wird, ihn zu erkunden, zu zerstören.

## Reisewarnung

Versuchen Sie nicht, außerhalb der für Menschen ausgewiesenen Zonen zu landen. Obwohl dieser nicht immer strikt durchgesetzt wird, hat das Xi'an-Militär einen ständigen Schießbefehl gegen Menschen, die in nicht autorisierten Bereichen des Systems aufgefunden werden.

## Stimmen im Wind

"Es hat etwas Befreiendes, außerhalb der eigenen Kultur zu leben. Vor allem, wenn sich ihre Heimat geweigert hat, sich gegen die Launen eines Despoten zu erheben. Ich weiß auch nicht. Fünfundzwanzig Jahre in Corilla und dieses Gefühl der Freiheit hat nie nachgelassen."

- Maximilian Desco, preisgekrönter Autor von Der Weg zu den Verlorenen, 2752

"Das ist die Schönheit von Funktionalität. Obwohl sie statisch erscheinen mag, verändert die Zeit alle Dinge. Was an einem Tag nützlich ist, kann am nächsten Tag nutzlos sein. Der Trick besteht darin, diese Natur der Funktionalität zu erkennen und die Macht zu haben, sie zu verändern.

- Auszug aus dem Li'toua, Edward Ciardi (Übersetzung)

# Stanton

## Besiedlung

Auch ohne das unausweichliche Eindringen des Menschen wäre Stanton eine Anomalie gewesen. Ausgestattet mit einer breiten habitablen Zone und vier besonders großen bewohnbaren Biosphären, die nur ein begrenztes Terraforming benötigten, ist das System aus kosmologischer Sicht ungewöhnlich. Völlig bewohnbare Systeme wie Stanton sind extrem selten. Interessant für Wissenschaftler aller Fachrichtungen sind indessen die vielfältigen Umweltbedingungen, die sich auf den vier Welten Stantons zeigen.

Niemand ist sich wirklich sicher, wer das Stanton-System zuerst besiedelt hat. Anhaltspunkte deuten darauf hin, dass es von einem unabhängigen Handelsvertreter entdeckt wurde und in der Folge die Neugier über den Standort des Systems und seine möglichen Reichtümer langsam die Runde machte, woraufhin Siedler das System schnell für sich in Beschlag nahmen. Als die UEE schließlich Kenntnis von der Existenz Stantons erlangte, erklärte das Imperium das System rasch zu einem Sperrgebiet, mit der Begründung, die Sprungpunkte des Systems schützen und mit dem bestehenden Netz aus Sprungpunkten verbinden zu wollen.

Ohne formelle Kolonisationserlaubnis hatten die Bewohner Stantons keine andere Wahl als ihr Zuhause zu verlassen: Schürfer, Überlebenskünstler und andere illegale Siedler haben kaum die Mittel, um sich gegen die Stärke eines Trägers der Bengal-Klasse zu verteidigen.

Dann jedoch stand das Imperium vor einer Sackgasse. Wie es so oft der Fall ist, war auch hier das Wollen deutlich einfacher als die Umsetzung. Mit einer maroden Wirtschaft inmitten einer schon einhundert Jahre

andauernden Stagnation ihrer Kolonisationsbemühungen hatte die UEE nur wenige Möglichkeiten, Stanton tatsächlich auszubeuten. Nachdem Ingenieure der Navy den kleinen Umfang des benötigten Terraformings durchgeführt hatten, wurde eine Reihe unterfinanzierter Militäraußenposten errichtet. Stanton wurde anschließend außer Acht gelassen, bis letzten Endes die Entscheidung getroffen wurde, das System stückweise an die höchsten Bieter zu verkaufen. Großkonzerne wurden im Stillen kontaktiert und dazu aufgefordert, Gebote abzugeben, um einen der vier Planeten zu erwerben. Man nimmt an, dass die Gewinner dieser Auktion, Hurston Dynamics, Crusader Industries, ArcCorp und microTech, durch den Erwerb dieser Welten Billionen in die Wirtschaft der UEE gepumpt haben. In einer bemerkenswerten Demonstration von Einfallslosigkeit heißen die vier Planeten heute: Hurston, Crusader, ArcCorp und microTech.

Die Großkonzerne nahmen langsam aber sicher von ihren Planeten Besitz und das System wurde vollständig industrialisiert. Auf den vier Welten findet man heute Fabriken, Unternehmenszentralen, Übungsplätze, Bergbaueinrichtungen und andere betriebliche Einrichtungen verstreut.

Nur jene, die für die Konzerne arbeiten (oder Räumlichkeiten von ihnen mieten), leben im Stanton-System, in geordneten Unternehmensstädten.

Heute ist Stanton ein großartiger Ort, den es zu besuchen lohnt, wenn man an den Werkstoffen interessiert ist, die von einigen der erfolgreichsten Konzerne der Galaxis produziert werden – oder man glaubt, einen Profit mit dem Transport jener Güter zu verdienen, die von den ansässigen Unternehmen benötigt werden.

## Stanton I: Hurston

Stanton I ist Heimat von Hurston Dynamics, einem aristokratischen und familiengeführten Waffenkonzern, der den Planeten ausbluten ließ. Bergbau und Fertigungsprozesse haben die Ökosphäre dieser Welt weitestgehend zerstört und führten zum Tod der nahezu gesamten einheimischen Tier- und Pflanzenwelt. Der Konzern besitzt mehrere Produktlinien zuverlässiger Waffen. Deshalb sind Piloten, die sich nach spezialisierten Kanonen umschauen, gut beraten, diesen Ort zu besuchen. Hurston produziert ebenfalls eine Auswahl an Waffensystemen, die an andere Unternehmen verkauft werden. Unterstützung beim Transport dieser Waren wird großzügig vergütet. Arbeiter werden mit Einjahresverträgen

für Bergbau- und Fabrikarbeiten verpflichtet, allerdings entscheiden sich nur wenige, ihre Verträge zu verlängern.

Daher ist Hurston immerwährend auf der Suche nach billigen Arbeitskräften. Auch Händler, die bereit sind, Antimaterievorläufer zu transportieren, sind hier an der richtigen Stelle.

## Stanton II: Crusader

Crusader, von seinen Einwohnern "CL" genannt, ist ein massearmer Gasriese mit einer Atmosphäre, die in großen Höhen atembar ist. Sich dies zu Nutze machend, wurde der Planet zur Heimat eines vom Militär konstruierten Netzwerks bewohnbarer, schwebender Plattformen. Diese Plattformen stellten sich für Crusader Industries als ideal heraus, da die enormen gewerblichen Frachter, die sie herstellen, andernfalls oberhalb der Atmosphäre konstruiert werden müssten. Die freischwebende Konstruktion dieser Schiffe führte zu einer Kostensenkung von fast 40

Auch versorgt das Unternehmen seine Arbeiter mit hochwertigen Unterkünften, die in das Netzwerk von Plattformen integriert wurden. Dabei wird jener Teil dieser Welt, der für Besucher zugänglich gemacht wurde, gemeinhin als der schönste Landeplatz des Systems angesehen. Die Schiffswerften selbst sind auf eine unheimliche Weise schön; riesige Transportschiffe schweben inmitten der Atmosphäre, umgeben von einem erleuchteten Netz aus Konstruktionsanlagen.

## Stanton III: ArcCorp

ArcCorp, oder Stanton III, ist heute die optisch eindrucksvollste der vier Welten. Während andere Planeten, sogar das verseuchte Hurston Dynamics, einen Anschein ihres natürlichen Ursprungs behalten haben, ist ArcCorp eine gänzlich konstruierte Welt. Nahezu die gesamte Oberfläche des Planeten ist künstlich geformt, in Zonen aufgeteilt und so umfänglich bebaut, dass kein Platz mehr für die Natur übriggeblieben ist. ArcCorp baut jedes Jahr für hunderttausende von zivilen Raumschiffen Fusionstriebwerke. Händler können dort zusätzlich zu diesen Triebwerken so ziemlich alles erwerben, was das Herz begehrte. Da der Konzern absolut keinen Unterschied macht, an wen er seine Grundstücke vermietet, haben sich hunderte kleinerer Unternehmen die Nordpolregion dieser Welt zu ihrer Heimat gemacht.

Mit der Kultur der Xi'an vertraute Anthropologen sind der Meinung, dass ArcCorp die Welt ist, die einer Xi'an-Fabrikwelt am nächsten kommt, und einige haben die Vermutung ausgesprochen, dass sich die Menschheit früher oder später in diese Richtung entwickeln wird.

## Stanton IV: microTech

Stanton IV, Heimat des microTech-Konzerns, ist ein großer, generell kalter Planet. Die niedrigen Temperaturen sind Folge eines Fehlers, der im Zuge des Terraformings der UEE aufgetreten ist und zur Entstehung ungewöhnlich dichter Wolken führte.

MicroTech produziert hier das mobiGlas, heute die Standardtechnologie im Bereich digitaler Hilfsmittel, verwendet von nahezu jedem im Imperium. Obwohl das mobiGlas zu ihrem allgegenwärtigen Produkt geworden ist, stellt microTech eine Vielfalt von elektronischen Systemen her, einschließlich jenen, die man in Schiffssystemen finden kann. Daher ist Stanton IV die erste Anlaufstelle, um sich nach fortschrittlichen Sensortechnologien umzuschauen, die Vorteile in Raumkämpfen versprechen.

Räumlichkeiten werden auf dieser Welt auch an kleinere Unternehmen vermietet, einschließlich einiger Konkurrenten microTechs, was den Ruf des Planeten als Standort der hochmodernen Forschung und Entwicklung festigte. Unternehmensaufkäufe von erfolgreichen, auf Stanton IV beheimateten Startup-Unternehmen sind häufig zu verzeichnen. Besuchern auf der Suche nach Arbeit oder Neuigkeiten des Frachtgeschäfts wird dazu geraten, sich in Wallys Bar zu begeben, fragen Sie aber bitte nicht nach Wally.

## Reisewarnung

Besucher sollten sich darüber im Klaren sein, dass, während das Strafgesetzbuch der UEE technisch gesehen im Stanton-System Anwendung findet, es keine offiziellen Polizeikräfte in der Region gibt, die etwaige Straftaten verfolgen könnten. Private Geschwader und angeheuerte Söldner, zugehörig zu den in Stanton vertretenen Super-Konzernen, vollstrecken an diesem Ort ihre eigenen Gesetze.

## Stimmen im Wind

„Ich bin der Menschen überdrüssig, die unser Recht, diese Welt zu betreiben, in Frage stellen. Was ist ein Konzern, wenn nicht der verlängerte Arm der Menschen? Eine Regierung wird mit Stimmen gewählt, während wir mit euren Credits gewählt wurden.“

- „Colonel“ Gavin E. Stanton, Zitat aus „Purchasing Power“ (Kaufkraft).  
Terra Gazette 21.04.2941

„Es ist immer noch etwas merkwürdig, um ehrlich zu sein. Aufzuwachen und die Sonne den Horizont erklimmen zu sehen und zu denken, ja, das gehört alles uns.“

- Jess Alfons, Vorstandsvorsitzender von microTech, 2928

# Tal

## Einzigartig im Zweck

Einfach ausgedrückt: Das Tal-System bietet die größte Produktionskette des 'Vers.

Das direkt jenseits der Perry-Linie gelegene Tal-System wurde durch die Xi'an als Produktionssystem klassifiziert, wobei jeder bewohnbare Planet dazu auserkoren wurde, einen gesonderten industriellen Zweck zu erfüllen. Hierbei handelt es sich um einen für die Xi'an typischen Ansatz der Geoplanung, den sich die Menschheit langsam zu eigen macht, was insbesondere innerhalb des Stanton-Systems sichtbar wird. Tal bietet eine weitere Besonderheit; es ist eines der wenigen von den Xi'an kontrollierten Systeme, das Menschen geradezu willkommen heißt. Viele Menschen glauben, dass die Xi'an sie ermutigen, in dieser wichtigen Drehscheibe für Industrie und Handel ihre Geschäfte abzuschließen, um sie aus anderen Teilen des Xi'an-Raums fernzuhalten.

Der diplomatische Gesandte der UEE, Jameson Wallach, war der erste bekannte Mensch, der das Tal-System besuchte.

Nach dem Friedensvertrag von 2789 enthüllte die Regierung der Xi'an der UEE die Existenz des Systems, welches der Menschheit zuvor verborgen geblieben war. Die Führung des Gesandten Wallach durch das Tal-System wurde von vielen als Geste des guten Willens betrachtet, obwohl Kritiker diese schnell als ein Täuschungsmanöver der Xi'an abtaten. Visten Bana, einer der schärfsten Kritiker des Vertrags, verkündete: „Die Xi'an versuchen, das Imperium zu infiltrieren, nicht mit Waffen oder Armeen, sondern mit Credits. Das neue Schlachtfeld werden nicht unsere Planeten sein, sondern unsere Wirtschaft“.

Besucher jedes Planeten im Tal-System brauchen vermutlich zunächst ein paar Minuten, um sich an deren Erscheinungsbild zu gewöhnen. Die Xi'an haben jedem Planeten eine bestimmte Farbe zugewiesen, die sich in all seine Gebäude einfügt. Die meisten menschlichen Erstbesucher empfinden den Anblick als seltsam, spektakülär und überwältigend zugleich. Nach einer Reihe von Unfällen, die durch desorientierte menschliche Piloten verursacht wurden, rät die Tal-Landezenenbehörde Menschen nun davon ab, ihre Schiffe manuell zu landen.

Doch die Unverwechselbarkeit und strenge Organisation der Planeten endet nicht mit ihrer Farbcodierung. Obwohl das eigentliche System weitaus komplexer ist, als eine einfache Zusammenfassung beschreiben kann, sollten sich Händler vor ihrem Besuch mit den Schwerpunkten der einzelnen Planeten vertraut machen, um den peinlichen Augenblick zu vermeiden, im falschen Teil dieses Systems ein Geschäft abschließen zu wollen. Tal II stellt in großem Maßstab Raumfahrt- und Schiffsprodukte her. Tal III produziert Nahrungsmittel und Textilien. Tal IV veredelt Erze und Gase. Und die Produktpalette von Tal V umfasst alles von Baumaterialien bis hin zu Waffen.

Das System benötigt ständig Rohstoffe, insbesondere Wasserstoff und Antimaterie, um seine Versorgungsketten auf voller Leistung zu halten. Schnäppchenjäger und Kleinunternehmer sollten sich davon überzeugen, ob sich eine Reise nach Tal lohnt, bevor sie Zeit und Ressourcen aufwenden. Interessierte Händler können jedoch immer Rohstoffe zum Verkauf anliefern und mit Xi'an-gefertigten Waren wieder aufbrechen. Angesichts der wachsenden Beliebtheit von Xi'an-Produkten in der UEE sollten Händler und Transportunternehmer keine allzu großen Schwierigkeiten haben, die einzigartigen Waren der Xi'an abzusetzen, die auf den bewohnten Welten von Tal zu finden sind.

Mit der Verbesserung der Beziehungen zu den Xi'an hat der Tourismus im Tal-System einen spürbaren Aufwärtstrend erfahren. Explore It Tal! ist ein in Goss ansässiges Reiseunternehmen, das sich auf die Organisation von Gruppenreisen für jene spezialisiert hat, die zögern, ohne Führung in das Tal-System zu reisen. Es ist perfekt für Reisende, die eine fremde Welt erleben wollen, ohne sich allein durch die fremden Sitten und Gebräuche kämpfen zu müssen.

Für diejenigen, die mutig genug sind, die Reise alleine zu wagen, sind hier ein paar Tipps. Abenteurer und Entdecker besuchen häufig Tal II und Tal V auf der Suche nach dem neuesten Xi'an-Schiff und der neuesten

Waffentechnik, die ihnen einen Vorteil gegenüber anderen im UEE-Raum verschafft. Feinschmecker und Modebegeisterte strömen nach Tal III, um Xi'an-Lebensmittel an ihrer Quelle zu probieren und exotische Textilien direkt von den Herstellern zu kaufen. Tal IV wird lediglich für Geschäftsreisende empfohlen, da die großen Antimaterie-Produktionsanlagen naturgemäß gefährlich sind.

## Yom'e (Tal I)

Dieser kleine Planet befindet sich zu nahe an der Sonne des Systems, um Leben zu ermöglichen. Er ist mit Kratern von Sonden und Bergbaumissionen übersät, die nach Ressourcen für die Verwendung im Rest des Systems suchten. Soweit wir wissen, wurde nie etwas Wertvolles gefunden und die Xi'an überließen Tal I dem ewigen Sengen in der Sonne. Die enorme Hitze, die von dem felsigen Planeten abgestrahlt wird, lässt ihn schimmern und glühen.

## Oli'xa (Tal II)

Beim Besuch von Tal II ließ sich der berühmte Musiker Sindo Guerrero von all den gelb akzentuierten Gebäuden inspirieren, um seinen rekordverdächtigen Hit „Sun Kissed“ (Sonnen geküsst) zu schreiben, der in den Chart gefeiert wurde.

Tal II ist die technologische Drehscheibe des Systems und beherbergt große Raumfahrtproduktionen. Die Fabriken des Planeten produzieren einige der fortschrittlichsten Schiffsteile des 'Vers. Diese Mischung aus industrieller Fertigung und Spitzentechnologie macht Tal II zum geschäftigsten Planeten des Systems. Das ständige Brummen der Maschinen und der ununterbrochene Strom von Arbeitern, welche in und aus den gelben Gebäuden drängen, hat Tal II unter den menschlichen Besuchern den Spitznamen „The Hive“ (Der Bienenstock) eingebracht.

Es ist nicht ungewöhnlich, dass Menschen auf Tal II leben, doch benötigt man dafür eine gültige Arbeitserlaubnis. Menschliche Unternehmen haben damit begonnen, nach langfristigeren Möglichkeiten der Zusammenarbeit im System zu suchen. MISC errichtete hier vor kurzem eine kleine Zweigstelle, welche es ihnen erleichtert, ihre Vereinbarung mit den Xi'an zum technologischen Austausch wahrzunehmen.

Diese Zweigstelle war der zentrale Entwicklungsort der hochmodernen Avionik-Software, die in ihrer neuen Reliant-Linie verwendet wird.

Vergessen Sie außerdem nicht, Ihre Sonnenbrille mitzubringen, um sich gegen das grelle Licht, verursacht durch die gelb gefärbte Architektur, zu schützen. Denken Sie aber bitte daran, Ihre Sonnenbrille abzunehmen, bevor Sie mit den Xi'an interagieren. In deren Kultur gilt es als respektlos, bei Unterhaltungen die Augen zu verbergen.

## Lung'xyi (Tal III)

Wenn Sie zum ersten Mal das Tal-System besuchen, beginnen Sie Ihre Reise auf Tal III, eine Welt, die als kultureller Dreh- und Angelpunkt des Systems betrachtet wird. Die Bewohner sind mit menschlichen Besuchern vertraut und sehr gastfreundlich gegenüber Touristen, mehr als auf einer typischen Xi'an-Welt. Tatsächlich finden viele, dass der Planet eine perfekte Metapher für die Xi'an selbst darstellt. Der größte Teil der üppigen Landschaft ist mit gepflegten Bauernhöfen bedeckt und die Städte bilden einen starken Kontrast zu ihrer ländlichen Umgebung, wobei die ihnen zugewiesene Farbgebung in Violett bei der Annäherung hell erstrahlt.

Als bedeutender Hersteller von Nahrungsmitteln für das System und möglicherweise ihres gesamten Imperiums ist Lung'xyi ein Muss für Liebhaber der Xi'an-Küche. Diejenigen, die diese Küche noch nie probiert haben, sollten auf eine Sensation wie keine zweite gefasst sein. Einige Xi'an-Gerichte verwenden Gewürze, die im menschlichen Mund leichte Muskelkrämpfe verursachen. Es ist definitiv nicht gefährlich, aber es wird jene, die es nicht erwarten, mit Sicherheit überraschen. Menschen mögen die Wirkung merkwürdig und irritierend finden, aber viele glauben, dass sie den Geschmack des Essens verstärkt. Die meisten Restaurants werden die Intensität der Gewürze an die menschliche Geschmackspalette anpassen. Scheuen Sie sich nicht, höflich nach der Würze des Essens zu fragen, wenn der Kellner diese nicht zur Sprache bringt. Denken Sie nur daran, dies zu tun, bevor mit der Zubereitung Ihres Gerichts begonnen wird.

Währenddessen lockt die schöne und wohlriechende Landschaft von Lung'xyi die Menschen mit einer natürlichen visuellen Vielfalt, die es in den Städten nicht gibt. Viele Besucher möchten die Landschaft erkunden, aber nur wenige tun dies tatsächlich. Das Gebiet gilt im Allgemeinen als

tabu für andere Spezies, es sei denn, man erhält eine Sondergenehmigung und wird von einem Xi'an begleitet. Vergessen Sie nicht den kurzen diplomatischen Konflikt, der sich 2890 ereignete, als der in Prime lebende Shinji Shapiro festgenommen wurde, nachdem er allein auf den Feldern von Tal III aufgegriffen worden war.

Die Textilindustrie von Tal III zieht viele Top-Designer der UEE auf den Planeten. Muster und Stoffe, die hier entdeckt werden, finden schnell ihren Weg zu Laufstegen auf Terra und der Erde, bevor sie Trends im gesamten Imperium setzen.

Einige anspruchsvolle Einkäufer planen sogar ihre Reise nach Tal III, während in der UEE große Modenschauen stattfinden, sodass sie, sobald der aktuelle Trend feststeht, vor Ort sind, um so viele der modischen Stoffe oder Muster zu kaufen, wie sie können. Luk'Shi's Textilindustrie, mit seinen Qualitäten, zieht Kunden für maßgeschneiderte Kleidung in Scharen auf den Planeten. Einige Geschäfte haben sogar ausgebildete Schneider eingestellt, welche die Xi'an-Mode so umarbeiten können, dass sie sich schmeichelhafter an die menschliche Form anpasst.

## Lixauu (Tal IV)

Tal IV ist der am wenigsten besuchte bewohnbare Planet des Systems, und das aus gutem Grund. Er beherbergt zahlreiche Verarbeitungsanlagen und Raffinerien. Sofern man hier keine Geschäfte machen möchte, ist es wahrscheinlich besser, ihn zu meiden.

Auch wenn die Gebäude von Lixauu grün umrandet sind, handelt es sich durch und durch um einen Arbeiterplaneten, auf dem Transportunternehmer und Raffineriearbeiter die Mehrheit der Bevölkerung ausmachen. Während die gehobene Gastronomie auf Lung'xyi oft den Löwenanteil des Lobes der Fachwelt erhält, sagen diejenigen, die eine authentischere Erfahrung suchen, dass sie in den Buden der Arbeiterklasse zu finden ist, die sich dicht gedrängt vor fast allen der zahlreichen Verarbeitungsanlagen des Planeten befinden. Fast so allgegenwärtig wie die Stände selbst ist das warme, dickflüssige, fermentierte Getränk namens Yahlu, das die Arbeiter vor der Arbeit konsumieren.

Ein Wort der Warnung: Die Atmosphäre von Tal IV enthält Spuren von Säure, aber zum Glück reicht diese nicht aus, um Gebäude, Schiffe oder Bewohner in angemessener Kleidung zu schädigen. Dies war der Hauptgrund dafür, dass die Xi'an hier die umweltschädlicheren Anlagen plat-

ziert haben, statt Industriezweige, die mehr Besucher anziehen würden. Wenn Sie sich allerdings auf Tal IV inmitten eines Unwetters befinden, ist es besser, sich rechtzeitig Schutz zu suchen und zu vermeiden, dass Ihnen der saure Regen auf die nackte Haut fällt.

## Ryol (Tal V)

Sagen Sie niemals, dass es den Xi'an an Humor mangelt. Auf Tal V, dessen Gebäude an prominenter Stelle ein verbranntes Orange aufweisen, befindet sich ein hoher Prozentsatz von Industriekomplexen, die der Endverarbeitung von Waffen und Rüstungsgütern gewidmet sind. Wenn man sich dem Planeten im richtigen Licht nähert, sehen die Sonnenstrahlen, die vom verbrannten Orange reflektiert werden, fast wie Energiewaffenschüsse aus.

Viele Menschen haben sich auf der Suche nach fortschrittlichen Waffen für ihre persönliche oder Schiffsbewaffnung auf Ryol begeben. Da die Xi'an immer noch einen Großteil ihrer Technologie geheim halten, sind nur bestimmte Teile des Planeten für menschliche Besucher zugänglich. In diesen Gebieten gibt es eine starke Militärpräsenz der Xi'an, aber lassen Sie sich davon nicht abhalten, einen Zwischenstopp einzulegen, um den neuesten Blaster zu kaufen. Sehr wenig Gewalt oder Verbrechen wurden von Besuchern gemeldet.

Dies liegt zum Teil an der allgegenwärtigen Präsenz bewaffneter Sicherheitskräfte, aber auch daran, dass die Regierung der Xi'an in Anbetracht des Friedensvertrags darauf bedacht zu sein scheint, Konfrontationen mit Menschen so weit wie möglich zu vermeiden.

## Chuaiton (Tal VI)

Dieser rohstoffreiche Fels, der nach seiner Entdeckung als unbewohnbar galt, war ein Teil des Grundes, warum die Xi'an ein Produktionssystem in Tal aufbauten. Der jahrhundertlange Bergbau hat Tal VI Berichten zufolge beträchtliche Mengen an Ressourcen entzogen, obwohl es schwierig sein dürfte, zu überprüfen, ob etwas von Wert für Sie selbst übrig geblieben ist, da das Militär der Xi'an ein wachsames Auge auf den gesamten Flugverkehr hat, der sich dem Planeten nähert.

Dies hat einige zu der Spekulation bewogen, dass auf Tal VI mehr vor sich geht, als es den Anschein hat. Selbst im den Menschen gegenüber offensten Xi'an-System gibt es immer noch viele Geheimnisse.

## Kyu'nao (Tal VII)

Das in den äußersten Ausläufern des Tal-Systems gelegene Tal VII ist ein prismatischer Gasriesen, der ein Spiegelbild der Planeten sein soll, über die er wacht. Das liegt daran, dass seine vier breiten, farbigen Bänder aus wirbelnden Wolken mit den Farben übereinstimmen, die den bewohnten Welten des Systems zugeordnet sind.

Als wunderbares Beispiel für die Harmonie und Symmetrie, auf die die Xi'an-Kultur großen Wert legt, ist Tal VII eine passende letzte Station für jeden Besucher auf einer Tour durch das System.

## Stimmen im Wind

„Schönheit, Mut und Glückseligkeit. Alle existieren auf der Welt, die von der Sonne geküsst wird“.

- Sindo Guerrero, „Sonnen geküsst“

„Dein ganzer Mund fühlt sich lebendig an. Fast so, als würde etwas in ihm umherkrabbeln. Anfangs war ich mir ziemlich sicher, dass ich das nicht möchte, aber ein paar Tage später war ich wieder im Restaurant und schlängelte es erneut herunter.“

- Köchin Alicia Tan, Essen auf meine Art

# Taranis

Das steinige Herz an der Grenze! Taranis ist am besten als eines jener Systeme bekannt, in denen die berühmte Flucht des berüchtigten Kriminellen Dean Keller stattfand und das Transportbesetzungen erlaubt, einen alternativen Weg zu finden, der die Durchquerung der Piratenlabyrinth des Nexus-Systems vermeidet. Das ist allerdings ein fragwürdiger Handel. Denn es gibt einen guten Grund, warum Taranis frei von allen, außer den unverschämtesten Piraten ist: Ein Paar von extrem dichten Asteroidengürteln muss durchflogen werden, um von einem Sprungpunkt zum anderen Sprungpunkt zu reisen. Die Asteroiden- und Mondtrümmerfelder des Taranis-Systems haben sich schon für viele Piloten, die nicht das Geschick besaßen, mit solchen Gefahren umzugehen, als ein frühes Grab erwiesen.

Taranis selbst ist ein Hauptreihenstern des Typs A, blau-weißer Erscheinung. Er wurde im Jahr 2401 vom berühmten UEN-Forschungsschiff Mythic Horizon entdeckt. Die Entdeckung dieser Welt war Routine, nahezu im Vorbeiflug erledigt. Das System wurde zu jener Zeit als unrentabel betrachtet, da es nur einen Hochrisikokandidaten für das Terraforming gab. Außerdem bot die Lage des Sterns keinen sichtbaren strategischen Vorteil und die Rohstoffvorkommen wurden als niedrig bis mittelmässig eingestuft.

Die Ersterforschung des Systems wurde von einer kleinen Tragödie überschattet: Ein Forschungsshuttle der Mythic Horizon ging mitsamt Besatzung bei einem Meteoritenschlag verloren. Eine Gedenktafel auf Taranis III, in der Nähe der Landezone, röhmt sie noch heute als noble Opfer der menschlichen Expansion.

Taranis nahm kürzlich dank seiner Rolle in Original Systems' Arena Commander Einzug in die Populärkultur. „Broken Moon of Taranis“ (Zerstörter Mond von Taranis) ist eine von zwei spielbaren Karten, die in der öffentlich zugänglichen und extrem populären Demo dieser Raumkampfsimulation enthalten ist. Die Szenerie lässt die Spieler in den Trümmerfeldern vor Taranis II gegeneinander antreten. Hornet-, Aurora- und 300i-Piloten weichen Asteroiden und enormen pulsierenden Terraformern aus, während sie sich im extrem realistischen Battle Royal bekämpfen. Die Wahl von Taranis als Schauplatz in Arena Commander hat sogar zu einem erhöhten (und sehr gefährlichen) Tourismus im System geführt, wobei selbsternannte „Arena-Spinner“ von nah und fern anreisen, um ihre Holographien vor den Überresten des Mondes zu erstellen.

## Taranis I

Der erste Planet im Taranis-System ist ein typischer, sonnennaher, innerer Zwerg, zu heiß für menschliche Besiedlung, komplett ohne Atmosphäre und größtenteils ohne Mineralien oder andere interessante Ressourcen.

Der Planetoid war Mitte des 25. Jahrhunderts Quelle eines ungewöhnlichen Zwischenfalls: Eine Überprüfung der ersten Daten (Radarscans, Wärme- und Fernbilder) ergab ein Bild, das deutlich wie ein menschliches Gesicht aussah und die nördliche Polarregion des Planeten überlagerte. Das sogenannte Gesicht von Taranis löste eine kurze kulturelle Begeisterung auf der Erde aus und inspirierte schließlich den Aufbruch einer privat finanzierten Expedition zum Planeten, die dann bestätigen sollte, dass das Bild nur eine Gebirgskette ist, die lediglich aus einem ungewöhnlichen Blickwinkel eingefangen wurde. Verschwörungstheoretiker behaupten aber noch immer, dass die Regierung Beweise einer dort lebenden außerirdischen Zivilisation verheimlichen will (obwohl es eine bekannte Tatsache ist, dass es heute überall in der Galaxis intelligentes Leben gibt).

## Taranis II & Asteroidengürtel

Heutzutage am besten bekannt als der Standort von Broken Moon, war Taranis II (wie so viele andere Planeten) ein Opfer der fanatischen Terraforming-Begeisterung während der Messer-Ära. Als eine kernlose Welt, gerade noch innerhalb der habitablen Zone des Systems gelegen,

wurde Taranis II zuerst als eine schlechte Wahl für Terraforming und Besiedelung eingestuft. Aber unter einer Regierung, die mehr auf „wir können“ als „wir sollten“ aus war, wurde Taranis II, als eine von dutzenden Welten, durch Terraformer zerstört.

In diesem Fall wurde die Angelegenheit direkt dem Unternehmen Ophion zu Füßen gelegt, die billige Geoentwicklungs firma bekam den Zuschlag, um die Welt umzugestalten.

Die Standardprozedur für das Terraformen von kernlosen Welten beinhaltete zu jener Zeit die Nutzung der Energie der Monde in der Umlaufbahn des Planeten. Im Fall von Taranis II führten minderwertige Teile und Arbeitsbedingungen, die Sklavenarbeit sehr nahe kamen, dazu, dass Ophion es schaffte, den Mantel von Taranis' kleinem Mond in Millionen gefährlicher kleiner Stücke zu zerschlagen. Zusätzlich zum tödlichen Trümmerfeld, das den Planeten für Jahrhunderte bombardieren wird, brachte der Prozess die Terraformer im Orbit außer Kontrolle, welche daraufhin mit extremer Energie ihre Arbeit verrichteten. Mehrere von ihnen feuern noch heute auf die Planetenoberfläche, was diese zu einer wertlosen Schlacke verkommen ließ.

Jenseits von Taranis II und seinem einstigen Mond liegt ein extrem dichter Asteroidengürtel, der für eine Systemdurchquerung passiert werden muss. Während er für die Navigation ein Risiko darstellt, ist der erste Taranisgürtel nicht besonders mineralienreich, weshalb bis heute nur wenige Mineralabbauansprüche gestellt wurden. Die besten Schmuggler betrachten ihn als gutes Versteck und gelegentlich wird er von Elitepiraten für das Vorbereiten eines Hinterhalts genutzt, aber sogar diese werden ab und zu Opfer von Steinschlägen.

## Taranis III & Asteroidengürtel

Taranis III ist eine smogbelastete stürmische Welt, die sich am Rande der bewohnbaren Zone des Systems befindet. Die konstanten Stürme des Planeten führten zum Namen des Systems (Taranis, keltischer Gott des Donners).

Der Planet besitzt keine für die Menschen atembare Atmosphäre, wurde aber dennoch zur Heimat einer menschlichen Siedlung. Die Bethor-Forschungsstation wurde im Jahr 2436 aufgebaut, um Wetterkontrollsysteme zu erforschen und wuchs über die Jahrhunderte organisch zu einer ausgewachsenen Siedlung für Tevarin-Flüchtlinge und menschli-

che Auswanderer an. Die ursprünglichen Unternehmenseigentümer sind schon lange fort und heute ist die Station, laut Gerüchten, unter der Kontrolle eines Syndikats oder einer ähnlichen Organisation, wobei sie ihre Aktivitäten vor Besuchern verdeckt halten.

Der zweite Taranisgürtel befindet sich jenseits von Taranis III. Er ähnelt dem inneren Gürtel, ist aber weniger dicht und besitzt diverse sichere Durchgangskorridore (was den Transit nach Taranis III ein bisschen weniger gefährlich macht als die Durchquerung des gesamten Systems). Berühmt ist ein Vorfall aus dem Jahr 2930, bei dem der Bengal-Träger Indomitable beim Versuch, ein Piratenschiff durch den zweiten Taranisgürtel zu verfolgen, schwere Schäden erlitt.

## Taranis IV

Taranis IV ist ein mittelgroßer Gasriesen, der aus Wasserstoff und Helium besteht. Der Planet ist nur einen Katzensprung vom Sprungpunkt des Systems entfernt und dadurch ein gelegentlicher Haltepunkt für Schiffe, die über die Ausrüstung verfügen, um ihre Treibstoffbestände selbst aufzufüllen. Solche Stopps sind jedoch selten, da Schiffe das System normalerweise mit vollen Tanks durchqueren und der Planet darüber hinaus völlig unscheinbar ist. Eine Orbitalstation wurde nie eingerichtet.

## Reisewarnung

Besucher von Taranis sollten äußerst vorsichtig sein; der Transit durch das System sollte nur von Spitzenspielern und Schiffsbesatzungen unternommen werden, die Erfahrung mit der Steuerung durch dichte Asteroidenfelder haben.

## Stimmen im Wind

"Es ist meine Hoffnung, dass das Opfer unserer Freunde und Kollegen im Streben nach Wissen dieses System zu einem Leuchtturm für die künftige Expansion der Menschheit machen wird."

- Captain Glen Whitacre's Grabrede für die verlorene Crew der Mythic Horizon

"Ophion setzt sich für die Förderung der Wissenschaft ein, und manchmal bedeutet das, ein Risiko einzugehen. Wir wissen, dass unsere Geoingenieure unkonventionell sind, aber um wirklich nach Größe zu streben, muss man bereit sein, Risiken einzugehen."

- Auszug aus der Ophion-Terraforming-Präsentation

# Tayac

Als einfaches System mit einer komplizierten Vergangenheit repräsentierte Tayac in den vier Jahrhunderten seiner Besiedlung sowohl die beste als auch die schlechteste Seite der Menschheit. Entdeckt während des frühen Ost-Expansionsprogramms des 26. Jahrhunderts wurde das System dieses Hauptreihensternes der Klasse G erstmals im Jahr 2524 von einem Piloten der UPE besucht, der den in Terra befindlichen Sprungpunkt nach Magnus eingehender erforschte. Als Heimat dreier Planeten und eines Asteroidengürtels wurde das (zu diesem Zeitpunkt als 368A bezeichnete) System von Inspektoren als für die kommerzielle Erschließung geeignet klassifiziert, mit dem innersten Planeten als potentiellem Kandidaten für das Terraforming.

Aufgrund der schieren Anzahl anderer Systeme, die in dieser Dekade der Expansion entdeckt wurden, wuchs die Warteschlange der Planeten, die auf ihr Terraforming warteten, an, während die Finanzierung und notwendigen Rohstoffe ebenso schnell abgerufen, wie bereitgestellt wurden. Erst 2539 wurden schließlich die ersten Schritte zum Terraforming von 368.01M (Tayac I) unternommen und die Konstruktion einer orbitalen Plattform begann. Jedoch brach 2541 der erste offizielle Krieg der Menschheit mit einer anderen Spezies aus, bevor der Prozess beendet werden konnte.

Als der Kampf gegen die Tevarin in eine höhere Gangart schaltete, wurden alle nicht essenziellen Projekte eingestellt, um den Fokus auf die Kriegsanstrengungen und die Stärkung der Flotte der Navy legen zu können; das Terraforming Tayacs gehörte mit zu den Projekten, die von dieser Streichung betroffenen waren.

Bis zum Ende des Krieges und dem Aufstieg Ivar Messers zum Imperator blieb das System relativ unberührt. Mit Messers Ausweitung der imperialen Kontrolle wurde Tayac zu einem militärischen System erklärt, für den zivilen Verkehr gesperrt und alle bekannten Sprungpunkte in das System wurden durch Blockaden der Navy geschlossen. Vollständig dem Blick der Öffentlichkeit entzogen wurde die Wahrheit dessen, was dort während des Messer-Regimes geschah, nicht eher vollständig bekannt, als bis deren Herrschaft einige Jahrhunderte später ihr Ende fand.

## Tayac I

Nachdem er die hohen Verluste des Tevarin-Krieges miterlebt hatte, insbesondere durch seine eigenen Erfahrungen an der Front, war Ivar Messer begierig, Waffen zu entwickeln, die das Imperium befähigen würden, zukünftige Konflikte rasch und mit minimalen Verlusten militärischen Personals zu beenden. Unter seiner Herrschaft wurden Dutzende von hochgeheimen Initiativen und Forschungsprojekten, gewidmet der Massenvernichtung, leise eingerichtet und generös finanziert. Eines dieser Projekte, Codename Vespa, war das geistige Kind von Dr. Thessaly Tayac, der glaubte, dass man die Technologie des Terraformings auch als Waffe benutzen könnte.

Das halbfertige Terraforming von 368A.01M wurde als perfekte Testumgebung auserkoren und der kleine Gesteinsplanet wurde Dr. Tayac im Jahr 2546 für seine Experimente zur Verfügung gestellt. Für die nächsten Jahrzehnte wurde der Planet systematisch terraformt und rückterraformt und so schlussendlich von einem Planeten mit großem Potential in einen öden Gesteinsklumpen ohne jegliche Atmosphäre verwandelt. Obwohl Dr. Tayac den Terraformingsprozess erfolgreich umkehren konnte, war sein Team nie in der Lage, die Technologie in eine Waffe umzuwandeln.

Das Problem war zweigeteilt: Größe und Zeit. Die orbitale Plattform, die für eine Destabilisierung der planetaren Biosphäre benötigt wurde, war von erheblicher Größe. Es war unmöglich, sich ein Szenario vorzustellen, in welchem die Navy in der Lage gewesen wäre, eine solche Plattform unter kampfähnlichen Bedingungen sicher über eine feindliche Welt zu bewegen. Und wenn sie es je schaffen sollten, die Plattform in eine geeignete Position zu bringen – der Destabilisierungsprozess lief nicht wirklich schnell ab. Bis zu Dr. Tayacs Dahinscheiden waren beachtliche Fortschritte erzielt worden. Aber nicht genügend, um das Projekt für die tatsächliche Nutzung gangbar zu machen. Nach dem Tod des Doktors

wurden die Zügel des Projektes Vespa weitergereicht und die Arbeit wurde in dem System fortgeführt, das von da an unter Navy-Angehörigen gemeinhin als Tayac bezeichnet wurde. Ungeachtet des Umstandes, dass die Messers von Generation zu Generation Vespa begierig verwirklicht sehen wollten, waren die Hürden schlichtweg zu unüberwindlich. Bis 2750 war Tayac I durch die Experimente zunehmend instabil geworden und konnte nicht länger terraformt werden, während das Interesse an dem Projekt gemeinsam mit der Finanzierung im Sande verlaufen war.

Vespa wurde offiziell eingestellt und das Tayac-System nahezu vollständig aufgegeben.

Bald darauf sollten sich die politischen Winde des Imperiums drehen und die Messers vom Thron stürzen. In den folgenden Umwälzungen wurden die Experimente Dr. Tayacs öffentlich bekannt. Nicht nur, dass es eine schockierende Enthüllung dessen war, was zu tun die Messers tatsächlich bereit gewesen wären, darüber hinaus belastete es den noch immer zerbrechlichen Friedensvertrag, der gerade eben erst mit den Xi'an ausgehandelt worden war. Als ein Zeichen des Vertrauens und der Versicherung, dass das alte Imperium der Vergangenheit angehöre, teilte Imperator Toi die gesamte Forschung des Projekts Vespa mit der Regierung der Xi'an, darauf schwörend, dass diese Technologie nie wieder verfolgt werden würde.

## Die Arche

Als sich die neue Regierung fortsetzend von dem vorherigen Regime distanzierte, schlug Imperator Marshall Leon vor, dass nach Jahrhunderten des Misstrauens und Krieges ein Leuchtfeuer des Friedens benötigt würde, um die Spezies des Universums unter einem Licht zu vereinen. Seine Idee wuchs zu etwas heran, das unter dem Namen Die Arche bekannt werden sollte, ein Sammelplatz universellen Wissens und ein sicherer Ort für diplomatische Gespräche zwischen den Spezies. Viele Standorte wurden vorgeschlagen, um die Arche zu beheimaten. Doch am Ende wurde Tayac I auserwählt, um als Symbol dafür zu stehen, wie großes Wirken Hoffnung und Licht über die Schatten unserer Vergangenheit legen kann.

Die ursprüngliche Konstruktion wurde im Jahr 2800 fertiggestellt und seit ihren ersten Tagen beinhaltete die Arche eine der größten öffentlichen Bibliotheken und Archivsammlungen des bekannten Universums.

Ohne bewohnbare Planeten in diesem System wurde die Arche zur Hauptader der Aktivitäten in Tayac; mit Wissensdurstigen, die sich um die Bibliothek scharten – samt den Dienstleistern, die sie versorgten.

Auch wenn die Arche bisher noch nie gereist ist, lassen Gerüchte vernehmen, dass sie (nun wo sich ihr zweihundertjähriges Bestehen nähert) möglicherweise zum ersten Mal ihre Reise zu den Sternen antreten wird, wie es Imperator Leon ursprünglich vor all diesen Jahren vorgeschlagen hatte. Jene, welche die Arche besuchen möchten, sollten dies bald tun, wenn sie den Vorteil ihres bisher quasi-permanenten Standortes noch ausnutzen möchten.

## Tayac II

Als enormer Gasriese ist Tayac II für seine beeindruckenden planetaren Ringe bekannt, die zu den dichtesten in der UEE gehören. Diese dunklen Streifen bilden einen optisch ansprechenden Kontrast zu der leuchtfarbenen Atmosphäre des Planeten, den sie umschließen.

## Asteroidengürtel Tayac Alpha

Ein karger Gürtel mit wenigen Rohstoffen. Das Erwähnenswerteste über Tayacs Asteroidengürtel ist, dass er eine orbitale Kunstinstallation beheimatet, die zur Feier des 100jährigen Bestehens der Arche in Auftrag gegeben wurde. Das als Stilles Lied bekannte Kunstwerk wurde 2900 fertiggestellt, in Zusammenarbeit des menschlichen Künstler Yosef Colt, dem Xi'an-Künstler Aor und einer Banu-Fertigungsmannschaft, die für ein ganzes Jahrzehnt zusammenlebten und -arbeiteten. Einige sagen, dass das Zusammenleben eine noch eindrucksvollere Leistung war als die Installation selbst.

## Tayac III (Schäfer)

In einem extrem nahen Orbit um den Asteroidengürtel kreisend verdiente dieser Zwergplanet seinen Spitznamen für das wachsame Auge, dass er auf einen Schwarm von Asteroiden zu werfen scheint. Es wird angenommen, dass der Planet ursprünglich ein Teil des Gürtels war, bevor er mit anderen Asteroiden verschmolz und sich von der Herde löste.

## Reisewarnung

Bitte beachten Sie, dass die Arche und ihre unmittelbare Umgebung als neutraler Raum entsprechend des Arche-Abkommens betrachtet werden und nicht in die Gerichtsbarkeit der UEE fallen.

## Stimmen im Wind

"Wir haben dem Verfahren glatte sechs Stunden abrasiert. Eine eindrucksvolle Leistung, ungeachtet wie viel weiter wir noch gehen müssen, bevor unsere Bemühungen sich als nützlich erweisen werden. Eine lohnenswerte Bemühung, wie ich hinzufügen möchte, da all unsere Anstrengungen hier nichts sind, verglichen mit ihrem Potential, das Leben unserer Kampfpiloten zu retten."

– Dr. Tayac, Fortschrittsbericht der Projektes Vespa, 03.06.2572

"Last diese Arche stehen als Zeugnis und stolze Erinnerung der Leben, die wir und all jene vor uns gelebt haben."

– Imperator Marshall Leon, Einweihungsfeier der Arche, 2800

# Terra

Terra, Kronjuwel der UEE! Terra III, benannt nach seiner Sonne, hat große Fortschritte gemacht, das kulturelle Zentrum des Imperiums zu werden. Während unerschrockene Anhänger der Erde solche Aussagen anfechten würden, gibt es keine Zweifel daran, dass Terra der Puls der zivilisierten Galaxis ist. Wenn man die Tendenz der Megakonzerne betrachtet, ihre Hauptsitze nach Terra zu verlegen, und den Einfluss, den terranische Musik auf die Populärkultur hat, dann wird klar, dass Terra ohne Frage der größte Konkurrent der Erde ist.

## Geschichte

Das Terra-System, zu diesem Zeitpunkt noch bezeichnet als 342A, wurde im Jahr 2508 entdeckt und im Rahmen einer fünf Systeme umfassenden Langzeitexpedition erforscht. Als die ersten Langstrecken-Magnetrelais-Bilder des dritten Planeten des Systems dargestellt wurden, wusste die Entdeckungsmannschaft augenblicklich, dass sie einen Volltreffer gelandet hatte. Eine natürliche Supererde, mitten in der bewohnbaren Zone ihrer Sonne. Terra III war einer unberührten Erde erstaunlich ähnlich.

Die üppigen grünen Landschaften und die Fülle an natürlichen Ressourcen führten zu der sofortigen Entscheidung, den Planeten zu besiedeln. Innerhalb von zwei Jahren wurden insgesamt sieben Kolonisierungsschiffe zu dieser Welt entsandt.

## Aero (Terra I)

Eine raue Gesteinswelt, die sich unglaublich nahe an ihrer Sonne befindet. Obwohl Aero reich an bestimmten Mineralien ist, blieben die

meisten Versuche, diese Ressourcen zu nutzen, aufgrund der Nähe zur Sonne weitgehend erfolglos. Selbst die stärksten Umweltanzeige sind nicht in der Lage, den Bedingungen auf einem Planeten mit einer Umlaufzeit von 95 Standard-Erdentagen lange genug standzuhalten, um Instandhaltungsarbeiten an einer Fabrik ausführen zu können.

## Pike (Terra II)

Die Bergbauarbeiten auf Pike sind ein Meisterwerk der menschlichen Ingenieurskunst. Als einer der mineralreichsten Planeten ist Pike übersäht mit Tausenden von unbemannten „Städten“, die täglich Tonnen von Platin, Quecksilber, Eisen und Gold produzieren. Mit der dreifachen Umlaufzeit von Aero ist Pike noch nicht in der Lage, dauerhaft menschliches Leben auf seiner Oberfläche zu ermöglichen. Da jedoch keine atmosphärischen Stürme oder andere Wetterereignisse auftreten, können alle Arbeiten durch mobile Roboter erledigt werden, und das mit höchster Effizienz und einer geringen Ausfallrate.

Die Bergwerke und Raffinerien von Pike haben stark zu Terras Expansion beigetragen und sorgten dafür, dass Terra an sich relativ unberührt bleiben konnte.

## Terra (Terra III)

Die Hauptstadt von Terra ist Prime, eine wunderschöne, an einer Bucht gelegene Megametropole, gebaut auf den Fundamenten zweier Kolonisierungsschiffe. Ein starker Kontrast zu den Erd-Metropolen ist, dass alles in Prime von den ersten Siedlern geplant wurde, was zu einem besseren Gleichgewicht zwischen Natur und Zivilisation führte als an anderen Orten im Imperium. Im Gegensatz zu vielen anderen Städten ist Primes Hauptlandezone etwas weiter von der Stadt entfernt, um Luftverschmutzung und Verkehrsstaus zu reduzieren. Eine Einschienenbahn holt Piloten von ihren Hangars ab oder bringt sie dorthin zurück. Lassen Sie sich jedoch nicht von der entspannten Atmosphäre täuschen: Prime hat genauso wie New York oder Moskau alles zu bieten, vom Geschäft für Schiffsupgrades bis zum Schwarzmarkt. Die Stadt selbst teilt sich in zwei Hauptregionen: die glitzernde Innenstadt und die Wohnregion der Unterschicht, auch bekannt als „Der Block“. In beiden Teilen der Stadt lassen sich für Besucher Gelegenheiten finden, um Geschäfte zu machen.

Die zweitgrößte Stadt auf Terra trägt den Namen Quasi und befindet sich in der kälteren, südlichen Hemisphäre. Quasi ist in den Schatten der gewaltigen Ruinen gebaut worden, die bei der Erkundung Terras entdeckt wurden.

Die Stadt gilt eher als Ziel für Touristen als Prime, obgleich mehrere Unternehmen in der Region tätig sind. Crusader Industries, bekannt für seine Anlagen im Stanton-System, betreibt die Platinbucht-Ladeanlagen.

New Austin, ein anderer Startpunkt der Besiedlung, kommt auf Terra dem am nächsten, was man als Industriestadt bezeichnen würde. New Austin ist ohne Zweifel ein Gewerbepark, in dem sich Unternehmen wie Origin Jumpworks und Cronus Devices niedergelassen haben. Die Lebenserhaltungskosten in New Austin sind niedriger, was diesem Ort ein gewisses Arbeiterimage verleiht, welcher im Vergleich zu anderen Welten jedoch einen höheren allgemeinen Wohlstand erreicht hat. Das Herzstück der Stadt ist „The Old Hall“ (Die Alte Halle), ein Tagungsreich einer ehemaligen Bergmannsgilde, nun besiedelt von Fabrikanten, Piloten, Spediteuren und Versandhändlern.

## Gen (Terra IV)

Oft wird die Tatsache übersehen, dass Gen, die Schwesterwelt von Terra, ebenfalls eine bewohnte Welt ist. Dieser kleine Planetoid, der sich im äußersten Bereich des Systems befindet, wurde etwa ein Jahrhundert nach der ursprünglichen Besiedlung Terras terraformt und beherbergt heute die diplomatischen und militärischen Aspekte der Regierung des Systems.

Größtenteils aus Militärbasen, Reichsverwaltung und Wohnungen bestehend repräsentiert die Welt eine bewusste Anstrengung seitens der terranischen Systemplaner, Arbeit und Vergnügen voneinander zu trennen.

Es gibt eine anhaltende Diskussion über Gens Vertretung im Senat. Obwohl der Planet eine stattliche Bevölkerungszahl vorweisen kann, sind die Bewohner doch fast ausschließlich Regierungsangestellte. Bis jetzt hat die Erde jegliche Versuche, diesem Planeten einen Sitz im Senat zu gewähren, abgeblockt, da sie diese als schlecht verschleierten Plan Terras betrachtet, seinen Einfluss weiter auszudehnen.

## Reisewarnung

Reisende werden gebeten, alle Verkehrsregeln, die sich auf die drei großen Militär- und Sicherheitsstationen des Systems beziehen, besonders zu beachten. Schiffe, die sich INS Reilly, IAS Hammett und ICS Evolen nähern, werden eine ordnungsgemäße Genehmigung einholen oder einen weiten Bogen um sie machen wollen, um unerwünschte Zwischenfälle zu vermeiden.

## Stimmen im Wind

"Unsere einzige Hoffnung auf Frieden, unsere einzige Chance auf eine Zukunft, die unsere Kinder und Kindeskinder verdienen, besteht darin, die Unabhängigkeit von Terra anzustreben."

- Gouverneur Assan Kieren, Rede auf einer politischen Kundgebung, 12.03.2638

"Jeder mag über die erstklassigen Restaurants reden, die man in Prime besuchen kann, aber für meinen Teil gibt es auf Terra nicht viel, das auch nur annähernd an den Geschmack einer heißen Piroschki heranreicht, die man direkt von einem Straßenverkäufer kaufen kann, während die Sonne über New Austin aufgeht. Das, mein Freund, ist eine Mahlzeit, die du so schnell nicht vergessen wirst."

- Senator Kelos Albervar, Zeitschrift Horizons, Juli 2942

# Tiber

Der Reiseführer für das Tiber-System könnte am besten mit einem Satz zusammengefasst werden: "Lassen Sie es bleiben. Öder noch besser gesagt: "LASSEN SIE ES BLEIBEN!" Tiber ist Schauplatz unzähliger Gefechte zwischen Menschen und Monstern, eine blutende Wunde im Angesicht der Galaxis, ohne Aussicht auf Heilung.

Das System wurde im Jahr 2474 von Langstreckenkundschaftern entdeckt und schnell als üninteressantßu den Akten gelegt. Ausgestattet mit einem Hauptreihenstern des Typs K, umkreist von zwei kleinen Planeten ohne einträgliche Ressourcen oder strategisch wertvollen Sprungpunkten, hat Tiber nichts, was seine Erschließung gerechtfertigt hätte.

Nachdem die Streitkräfte der UEE nicht in der Lage waren, das Orion-System gegen die Vanduul zu halten, zogen sie sich in die Systeme Caliban und Tiber zurück. Aufgrund der offensichtlichen Vorteile von Caliban gegenüber Tiber wurden die meisten dieser Kräfte dort stationiert. Es war daher kaum überraschend, dass Stämme der Vanduul das unzureichend verteidigte System eroberten, eine dauerhafte Garnison etablierten und es fortan als Basis für weitere Vorstöße in menschliches Territorium nutzten.

## Grinder

Als sich die UEE über Tibers Rolle in den zu diesem Zeitpunkt erschütternden Angriffen der Vanduul bewusst wurde, entsandt sie ihre 6. Kampfgruppe, um das System von ihnen zu säubern. Diese vernichtete die Stützpunkte der Vanduul mit einer solchen Wucht, unter Einsatz von Antimateriebomben, dass an deren Stelle nur ein glühendes Chaos übrig blieb. Die Antwort kam unmittelbar und war überwältigend. Noch nie

zuvor war die Menschheit Zeuge eines Vanduul-Angriffs gewesen, der so gut koordiniert war. Elite-Trägergeschwader der Vanduul, die besten der Besten, griffen die unvorbereiteten Streitkräfte der UEE an und schlachteten sie bis auf den letzten Mann ab.

Nur ein einzelner, nahe dem Sprungpunkt Richtung Garron stationierter Beobachter entkam, um von der Verheerung zu berichten. Und so war Grinder geboren, der Ausgangspunkt eines sich für Generationen hinziehenden Krieges zwischen Mensch und Vanduul. In den nachfolgenden Jahren wurden nicht weniger als neunzehn größere Bemühungen gestartet, um die Vanduul aus Tiber zu vertreiben.

Gewaltige Flottenverbände versuchten den Planeten Tiber II zu erobern und zu halten. Als dies nicht gelang, versuchte man, unter Einsatz der Strategie der verbrannten Erde, dem Gegner die Möglichkeit zu rauben, seine militärische Okkupation des Planeten aufrechtzuerhalten. Die Angriffe der UEE schlugen jedoch allesamt fehl und resultierten im Tod von Millionen von Soldaten und der Erschaffung eines stetig wachsenden, mittlerweile legendären Trümmerfeldes. Zahllose Zivilisten, die glaubten, aus diesen Überresten des Krieges Profit schlagen zu können, haben das gleiche Schicksal geteilt.

Heute dauert der Kampf unvermindert an. Zusätzlich zu Aufklärungsmissionen (gelegentlich mit Kampfeinsatz) wird das System jedes Jahr von tausenden privater Piloten besucht. Manche kommen, um sich selbst etwas zu beweisen, indem sie eine Vanduul Scythe zum Raumkampf herausfordern, andere kommen in der Hoffnung, die Ressourcen des Systems ausbeuten zu können. Ihr Schicksal ist fast immer das Gleiche: Sie werden zu Futter für den Grinder.

Die einzige einigermaßen Bichere Zeit", um Tiber zu besuchen, ist überraschenderweise während eines bedeutenden Gefechtes. Da die Versorgungslinien der UEE bereits bis aufs Äußerste gedehnt sind, ist das Militär häufig an Unterstützung ziviler Kräfte bei Kampfeinsätzen interessiert. Diese privaten Schiffe, beauftragt Medizin und andere notwendige Güter zu transportieren, sind gewöhnlich außer Gefahr, solange sie sich von den Kampflinien fernhalten.

Oftmals ist es jedoch gar nicht so einfach zu erkennen, wo sich diese Kampflinien befinden.

## Tiber I

Tiber I ist ein kleiner Planet hoher Dichte nahe seiner Sonne. Seine kohlendioxidreiche Luft ist zwar zu atmen, aber seine auf die Nähe zur Sonne zurückzuführenden hohen Temperaturen würden das Leben auch ohne die ständigen Kampfhandlungen sehr unangenehm machen.

Obwohl noch keine umfangreichen Erkundungen durchgeführt wurden, weist alle zur Verfügung stehende Erkundung darauf hin, dass es auf Tiber I nichts gibt, das von Wert wäre. Auch scheinen weitere Nachforschungen das Risiko nicht Wert zu sein. Die Umlaufbahn von Tiber I ist in einem außergewöhnlich großen Asteroidengürtel eingebettet, was seine Erforschung noch schwieriger macht.

Abgesehen von seiner Größe ist der Asteroidengürtel unscheinbar und weist nur niedrige Konzentrationen an wertvollen Rohstoffen auf. Dieser Gürtel setzt sich hauptsächlich aus kleineren, sich schnell bewegenden Asteroiden zusammen, während größere Planetoiden, die zu versteckten Basen umgewandelt werden könnten, weitestgehend fehlen (ein Fakt, dem sich die UEE, die gerne einen Horchposten nahe Tiber II betreiben würde, nur allzu bewusst ist).

Langstreckensensoren der UEE haben ungewöhnliche Wetterbewegungen auf der Oberfläche von Tiber I aufgezeichnet, die, wie Meteorologen glauben, das Leben auf Tiber I einmal alle vier Jahre beträchtlich erleichtern müssten. Die durchschnittliche Dauer dieses Wetterphänomens beträgt etwa drei Tage. Während dieser Zeit wird die Atmosphäre des Planeten deutlich klarer und das Kohlendioxid sammelt sich an den Polarregionen. In Anbetracht der Präsenz der Vanduul auf dem Planeten wird diese Hypothese leider vorerst nicht nachzuweisen sein.

## Tiber II (Tomb)

Tiber II, oder auch Tomb – eine trockene Wüstenwelt, überzogen mit einer beinahe blutroten Schicht aus Kupferstaub – repräsentiert wie kein anderer Ort den unersättlichen Appetit der Vanduul-Kriegsmaschinerie. Ein großer Teil des Planeten ist übersät mit den Wrackteilen von Raumschiffen und anderem Kriegsgerät. Dies sind die Überreste unzähliger abgewehrter Angriffe der UEE, privaten Bestrebungen, Profit aus diesem ungewöhnlich System zu schlagen, und zerstörter Vanduul-Technologie.

Tomb ist jedoch kein dauerhaftes Grab für die Wrackteile, die sich dort fortwährend ansammeln. Gewaltige Harvester (Sammler, Erntemaschinen) durchpflügen diese Schiffsfriedhöfe und verschlingen jegliche Materie, um sie dann wieder für die Van-duul-Kriegsmaschinerie nutzbar zu machen. Angefangen bei Raumschiffswracks bis hin zu den Knochen gefallener Soldaten wird alles verschlungen und konvertiert. Auf diese Weise stärken die Opfer dieses Krieges den Feind, den sie doch bekämpfen wollten. Die Harvester auf Tiber scheinen allerdings noch einen weiteren erschreckenden Zweck zu erfüllen. Sie selbst konstruieren eine neue Art von Harvester, die während Überfällen auf menschliche Kolonien abgeworfen wird. Diese "Mother Harvester", äußerlich nicht von anderen Harvestern zu unterscheiden, sind in der Lage, sich selbst zu duplizieren, um dann Schrecken in die Galaxis zu tragen.

Tomb ist ebenso Heimat zahlloser provisorischer Lager der Vanduulstreitkräfte, die ständig ihren Standort auf dem Planeten wechseln.

Während die Bedingungen auf Tomb für Menschen nicht besonders angenehm sind, scheinen die Vanduul in diesem Klima geradezu aufzublühen und lassen sich nur wenig von der mit zerstörten Schiffen übersäten Landschaft beeindrucken. (Die Vanduul scheinen auch kein besonderes Interesse daran zu haben, gegnerische Technologien zu erbeuten.) Der Versuch, eines dieser Lager zu besuchen, würde für Menschen einem Selbstmord gleichkommen. Freigegebene Aufzeichnungen von versuchten Landungen der Marines haben jedoch eine Reihe an Erkenntnissen über deren übliches Layout erbracht.

Während Tomb wie ein attraktives Ziel für Bergungsteams erscheint, seien Sie gewarnt, dass es bisher noch niemand geschafft hat, auf dem Planeten zu landen, um die unschätzbare militärische Hardware zu bergen, die dort zurückgelassen wurde. Reisende werden deshalb dringend dazu aufgefordert, solche Versuche zu unterlassen. Der UEE ist es nie gelungen, eine brauchbare Landezone zu errichten und so hat man kaum eine Chance, die Oberfläche zu erreichen, falls man nicht gerade zu einer Einheit Marines gehört.

## Reisewarnung

Bereisen Sie unter keinen Umständen das Tiber-System. Die Streitkräfte Vanduul haben eine ständige Besatzung eingerichtet.

## Stimmen im Wind

"Jetzt liegt es an uns. Bis hier und nicht weiter. Zum ersten Mal wird unser Feind in jeder Schlacht unsere Entschlossenheit spüren. Wenn sie angreifen, werden wir zurückschlagen. Sie werden erfahren, dass die Menschheit nicht mehr davonläuft."

- Großadmiral Tesca Halimeade, Kommandierende Offizierin der Seestreitkräfte der UEE in Tiber, 2735 (im Kampf gefallen)

"So etwas hatte ich noch nie gesehen. Diese ... Maschinen ... wenn man sie so nennen kann, die Leichen und Schiffe zermalmen. Es war ... es war schrecklich. Das Geräusch, das sie machten, das Knirschen von Metall und das Surren von Klingen ... man konnte es unter der Haut spüren... Ich hoffe, ich höre es nie wieder."

- Anonymer Bergbauarbeiter, der auf dem Rückweg von Tiber einen militärischen Befehl missachtete und verhaftet wurde, 2801

# Tohil

Das frühe 28. Jahrhundert war eine turbulente Zeit für die UEE. Fast zwei Jahrhunderte erhöhter militärischer Spannungen mit den Xi'an hatten das Imperium erschöpft und die Navy war entlang der Perry-Linie gefährlich unterbesetzt. Weit entfernt auf der gegenüberliegenden Seite der UEE war das Militär gleichzeitig mit dem Auftreten der Vanduul beschäftigt. Unterdessen entglitt dem Messer-Regime zusehends die Macht. Imperator Samuel Messer VIII., berüchtigt für seinen Hang zur Brutalität, wurde 2715 ermordet. Sein kränklicher älterer Bruder Galor bestieg daraufhin den Thron als Messer IX., inmitten von Kontroversen und Bedenken, dass er nicht in der Lage wäre, das Reich zu führen.

Inmitten all dieser Ungewissheit wurde 2716 das Tohil-System entdeckt. Das Chaos dieser Ära hielt die UEE davon ab, sich in dem System zu etablieren, und nur wenige hätten vorhersehen können, wie strategisch wichtig es werden würde. In der Zwischenzeit ermöglichte die mangelnde Präsenz der UEE den Gesetzlosen, im System Fuß zu fassen, und es erhielt den bis heute bestehenden Ruf eines Schmugglerparadieses.

Heute ist Tohil III aufgrund seiner großen geschichtlichen Bedeutung und seines einzigartigen Ökosystems ein faszinierendes Ziel für abenteuerlustige Reisende.

## Die zufälligen Entdecker

Im Jahr 2716 streiften zwei unbedeutende Schmuggler im Nyx-System umher. Aadya Firmino, die Tochter eines bekannten, auf Terra ansässigen Baumagnaten, hatte ihr bequemes Zuhause verlassen, um das Abenteuer zu suchen. Sie entkam ihrer privilegierten Langeweile in einer Constellation und schloss sich schließlich Olsha Suen an, einer erfahre-

nen Pilotin und Mechanikerin. Gemeinsam führten sie von Levski aus kleinere Schmuggelmissionen durch, bis die People's Alliance hinter Aadyas immer dreistere Versuche kam, ihre kriminellen Machenschaften auszuweiten, was zu ihrer Verbannung aus Levski führte.

Da sie sich nicht sicher waren, wo es als nächstes hingehen sollte, ließen sie ihre Constellation langsam durch den dunklen Nebel von Nyx treiben, während Aadya ihren nächsten Coup plante und Oisha einen Scanner testete, den sie gerade repariert hatte. Zunächst nahm Oisha an, dass die seltsamen Scanergebnisse auf einen Fehler ihrerseits zurückzuführen seien. Weitere Untersuchungen ergaben jedoch, dass dies nicht der Fall war; sie hatte einen neuen Sprungpunkt entdeckt, der das Schiff in das System brachte, welches als Tohil bekannt werden sollte.

Aadya und Oisha freuten sich über ihr Glück und debattierten, was sie mit ihrer Entdeckung anfangen sollten. Aadya behauptete, vertrauenswürdige Geschäftspartner mit geeigneter Scan-Ausrüstung zu haben, die ihnen dabei helfen könnten, abzuschätzen, welche Reichtümer sich im System befanden. Sie stimmten überein, dass es am besten sei, erst in Erfahrung zu bringen, was sie entdeckt hatten, bevor sie entschieden, was damit zu tun sei.

Aadya und Oisha reisten zum Bremen-System, um sich mit jenen Geschäftspartnern zu treffen, und feierten am Abend zuvor noch ausgiebig. Oisha erwachte am nächsten Tag mit einem fürchterlichen Kater und musste feststellen, dass Aadya verschwunden war. Bald überfluteten Berichte über die Entdeckung eines neuen Systems das Spectrum. Sie alle rechneten den Fund Aadya allein an und beschrieben sie als Entdeckerin, die ein luxuriöses Leben hinter sich gelassen hatte, nur um die Entdeckung ihres Lebens zu machen.

Zutiefst gekränkt durch den Verrat gab Oisha der Terra Gazette ein ausführliches Interview. Sie beschrieb ihre Rolle bei der Entdeckung des Systems und legte Beweise vor, darunter zahlreiche gefälschte Registrierungsnummern, mit der sie die Connie während ihrer Schmuggeloperationen ausgestattet hatten. Dies untergrub Aadyas Version der Geschehnisse. Der Skandal wurde vom Spectrum aufmerksam verfolgt, da Aadya zunächst die Anschuldigungen bestritt und dann versuchte, sich einer Überprüfung ihrer Behauptungen zu entziehen, als ihre Geschichte auseinanderfiel. Die Story verlor jedoch schließlich an Schwung und eine anschließende Untersuchung durch das Transport- und Navigationsministerium schrieb sowohl Aadya Firmino (da es sich um ihr Schiff

handelte) als auch Oisha Suen (weil sie die erste Pilotin war, die erfolgreich durch den Sprungpunkt navigierte) die Entdeckung des Systems zu, während die Advocacy Haftbefehle gegen beide erließ.

In der Zwischenzeit reisten militärische Kundschafter nach Tohil und scannten das System. Sie stellten fest, dass es nur über geringe Ressourcen verfügte und keine mühelos bewohnbaren Planeten enthielt.

Ein weiterer Nachteil war, dass man das System nur über das nicht beanspruchte Nyx-System erreichen konnte. Angesichts dringenderer Probleme, mit denen sich das Imperium konfrontiert sah, verzichtete die UEE darauf, das System zu beanspruchen.

## Mit der Perry-Linie verbunden

Einige Jahre später entdeckte eine Aufklärungspatrouille der Navy im Oya-System einen Sprungpunkt, der nach Tohil führte. Plötzlich war das System mit der Perry-Linie verbunden, einer Reihe von Systemen, die während des Kalten Krieges ein Niemandsland zwischen der UEE und dem Imperium der Xi'an bildeten. Das Militär betrachtete das System als kritisch für die Sicherheitsinteressen des Imperiums und im Jahr 2721 wurde es formell von der UEE beansprucht. Das Militär gab ihm den Namen Tohil nach einem alten Kriegsgott, um es mit der Bezeichnung der anderen Systeme der Perry-Linie in Einklang zu bringen. Streitkräfte wurden nach Tohil verlegt, in Vorbereitung auf eine mögliche Xi'an-Invasion oder zur Verwendung bei möglichen Offensiven im Oya-System.

Militärische Aktivitäten innerhalb des Systems führten schließlich zur Entdeckung eines weiteren Sprungpunktes. Dieser verband Tohil mit dem Virtus-System, das bereits von den Xi'an besetzt war. Nach der Entdeckung machte das Militär eine Inventur seiner Streitkräfte und stellte fest, dass ihm die Ressourcen fehlten, um im System eine Präsenz aufzubauen und aufrechtzuerhalten, die in der Lage war, beide Sprungpunkte zu bewachen.

Erschwerend kam hinzu, dass Verstärkungen zwei Sprünge entfernt waren und Nyx passieren mussten, bevor sie auf eine Bedrohung reagieren konnten. Umgeben von Unsicherheiten zog das Militär seine Streitkräfte nach Castra zurück und errichtete in der Nähe der Sprungpunkte von Tohil ein Netz von Annäherungssensoren, das es überwachte und aufrechterhielt.

## Schmugglerparadies

Die reduzierte Präsenz des Militärs öffnete Gesetzlosen Tür und Tor. Diejenigen, die keine Lust hatten, sich unter die Levski-Revolutionäre zu mischen, strömten in das System. Vor allem Schmuggler florierten, nachdem sie entdeckt hatten, dass die schwimmenden pflanzlichen Biomassen auf Tohil III stark genug waren, um als Landezonen zu dienen. Die Verbindung des Systems mit Virtus wurde sogar zur sichersten Schmuggelroute zwischen der UEE und dem Xi'an-Imperium. Geraume Mengen an Schmuggelware und sogar Anti-Messer-Revolutionäre strömten durch Tohil.

Im Jahr 2789 galt das System als sicher genug vor den neugierigen Augen des Messer-Regimes, so dass dort ein geheimes Treffen zwischen dem terranischen Senator Terrence Akari und dem jungen Xi'an-Imperator Kr.e stattfand. Die beiden handelten einen Friedensvertrag aus, der ein Bündnis für den Fall versprach, dass Messer und die Erde sich zu einem militärischen Vorgehen gegen die Xi'an entschließen sollten, was aufzeigte, wie zahnlos das herrschende Regime geworden war.

Es war ein verheerender Schlag, von dem sich die Messers nie mehr erholen würden, und drei Jahre später stürzte das despotische Regime schließlich über die Empörung, die das Massaker von Garron II hervorrief.

## Tohil I

Tohil I ist nur knapp 0,064 AE von Tohils Hauptreihenstern des Typs K4 entfernt. Diese Nähe hat die kleine, gezeitensynchronisierte Welt in einen Lavaplaneten verwandelt, der völlig unbewohnbar ist.

## Tohil II

Dieser felsige Mesoplanet, dessen Umlaufbahn ihn gerade so in der habitablen Zone des Systems platziert, ist intensiven Sonnenwinden ausgesetzt, von denen Wissenschaftler vermuten, dass sie seine Atmosphäre über viele Jahrtausende hinweg langsam abgetragen haben.

## Tohil III

Tohil III ist ein von Natur aus bewohnbarer Ozeanplanet, der keine nennenswerten Landmassen besitzt. Dies veranlasste die UEE-Bürokraten zu der Frage, ob die Besiedlung dieses Planeten den Aufwand und die Kosten wert sei. Es fehlte auch an natürlichen Ressourcen, die Nemo so attraktiv gemacht hatten. Diese Faktoren waren letztlich ausschlaggebend für die ursprüngliche Entscheidung der UEE, das System nicht zu beanspruchen.

Was Tohil III jedoch besitzt, ist eines der interessantesten und ungewöhnlichsten Ökosysteme im bekannten Universum. Das Wasser ist übersät mit gewaltigen pflanzlichen Biomassen, die im Wesentlichen schwimmende Inseln darstellen. Flora konzentriert sich über und unter diesen treibenden Massen, während sich zahlreiche epiphytische Arten entlang der verworrenen Wurzeln und Äste der Insel verankern. Die Pflanzen, aus denen diese gigantischen Inseln bestehen, sind anders als alles, was anderswo entdeckt wurde. Bisher sind alle Versuche gescheitert, diese Biomassen in einem Labor oder auf einer anderen Welt zum Wachsen zu bringen.

Der Legende nach war es ein beschädigtes Schmugglerschiff, das zuerst versuchte, auf einer dieser „lebenden Inseln“ zu landen. In der Schmugglergemeinde sprach sich schnell herum, dass diese Pflanzen stark und robust genug waren, um Schiffe und sogar Bauwerke zu tragen. Die Schmuggler behielten das Geheimnis jedoch für sich und nutzten diese Inseln jahrelang als Übergabeort für illegale Waren oder als Versteck.

Der Rest des Imperiums erfuhr schließlich im Jahr 2789 von der unglaublichen Ökologie dieses Planeten, als sich der terranische Senator Akari auf der als Lemuria bekannten Insel heimlich mit Imperator Kr.e traf. Die Bilder dieses Treffens zeichneten den Ort als ein tropisches Paradies – abgesehen vom Sand. Nach dem Sturz der Messers strömten Touristen auf den Planeten, was die Gesetzlosen verärgerte, welche die vorherige Anonymität des Planeten bevorzugten. Als sich die UEE auf dem Planeten ausbreitete, waren die meisten Gesetzlosen gezwungen, ihre kriminellen Geschäfte an einen anderen Ort zu verlegen.

Obwohl Tohil III nicht vom Senat anerkannt ist, hat die UEE nach der Zerstörung der Insel Amidon im Jahr 2847 strenge Baubeschränkungen erlassen. Amidon war eine der größten und bevölkerungsreichsten Landezonen des Planeten, bis die Pflanzen, aus denen sie bestand, verdorrt

und im Meer versanken. Da so wenig über den Lebenszyklus dieser Pflanzeninseln bekannt ist, gibt es in der wissenschaftlichen Gemeinschaft noch immer heftige Debatten darüber, ob unsere Anwesenheit bei der Zerstörung eine wesentliche Rolle gespielt hat.

## Asteroidengürtel Tohil Alpha

Erste Scans des Asteroidengürtels entfachten Hoffnungen, dass es sich um ein besonders reiches Bergaugebiet handeln würde. Doch nachfolgende Scans machten diesen Traum zunichte. Kleine Vorkommen mit wertvollen Ressourcen sind hier immer noch zu finden, aber der Konsens unter den größeren Bergbauunternehmen ist, dass deren Abbau mehr Mühe machen würde, als sie wert sind.

Heute ist dieser dichte Asteroidengürtel vor allem als ein hervorragendes Versteck für Gesetzlose bekannt.

## Tohil IV

Der letzte Planet des Systems ist eine gefrorene Supererde, die sich weit außerhalb der habitablen Zone befindet. Das bemerkenswerteste Merkmal des Planeten ist eine von häufigen Meteoren- und Asteroideneinschlägen gezeichnete Oberfläche. Nur wenige nehmen sich die Zeit, diese Welt zu besuchen, was sie Berichten zufolge zu einem bevorzugten Ziel unter einigen Schmugglern gemacht hat, die sich lieber nicht in bevölkerungsreichere Teile des Systems wagen möchten.

## Reisewarnung

Bergarbeiter, die im dichten Asteroidengürtel von Tohil auf Ressourcensuche gehen wollen, sollten Vorsicht walten lassen. Der Gürtel ist gespickt mit Verstecken von Schmugglern und Gesetzlosen, die dafür bekannt sind, gefälschte Notsignale einzusetzen, um Schiffe in einen Hinterhalt zu locken.

## Stimmen im Wind

„Man merkte einfach, dass etwas ernsthaft nicht stimmte. Normalerweise vergaß man leicht, dass man nicht auf festem Boden stand. Aber während der letzten Tage der Insel konnte man bei jedem Schritt spüren, wie sie ein wenig nachgab. Außerdem war der Geruch einfach fürchterlich, als würde der ganze Ort verrotten – was er wohl auch tatsächlich tat.“

– Dustin Wiltzie, ehemaliger Bewohner von Amidon Island, 2847

„Meine Hoffnung ist, dass wir einen Weg finden können, unsere beiden großartigen Spezies zusammenzubringen, anstatt sie voneinander fernzuhalten. Unsere Kulturen würden sehr davon profitieren, wenn wir auf der anderen Seite der Perry-Linie einen Freund statt einen Feind hätten.“

– Senator Terrence Akari beim Treffen mit Imperator Kr.e, 2789

# Tyrol

Tyrol – ist ein System am Rande des Todes. Es besteht aus sieben Planeten, die einen Roten Riesen umkreisen, der sich am Ende seines Lebenszyklus befindet. Während solche Schätzungen außerhalb von geologischen Zeiteinheiten schwer zu machen sind, glauben Wissenschaftler, dass der Stern in den nächsten tausend Jahren expandieren und sich zur Supernova entwickeln könnte. Da der Risikofaktor somit schwer zu kalkulieren ist, hat die UEE Tyrol als wissenschaftliche Forschungszone deklariert, in der Hoffnung, die Verluste so gering wie möglich zu halten, wenn der Stern kollabiert. Dies bedeutet, dass niemand Eigentum im System besitzen kann und alle orbitalen Strukturen eine Genehmigung der Regierung benötigen. Mehrere Organisationen, von gemeinnützigen Bildungsinstitutionen bis hin zu hochrangigen Waffenherstellern, haben in Expeditionen nach Tyrol investiert, deren Ziel die Erforschung der Entwicklung des Sternes ist, wie auch in Experimente, deren Durchführung in dichter besiedelten Systemen zu gefährlich wäre.

Jedoch tauchte, außerhalb von wissenschaftlichen Beschäftigungen, ein weiterer Grund für eine Reise nach Tyrol auf. Aufgrund einer beinahe vollständig fehlenden Präsenz der Advocacy und einem Minimum an UEE-Streitkräften kommen viele in das System, um dem wachsamen Auge des Gesetzes zu entgehen.

Tyrol hat sich im öffentlichen Bewusstsein zu einem Synonym für wilde, rücksichtlose Unbekümmertheit entwickelt. Die Geächteten und Kriminellen, die sich entschieden haben, die zwei inoffiziellen Siedlungen des Systems zu bevölkern, werden oft als romantische Figuren angesehen: Menschen, welche die ultimative Entscheidung getroffen haben, den Tod nicht zu fürchten und frei zu leben.

Die Realität aber ist, dass die meisten Einwohner von Tyrol diese Entscheidung aus Verzweiflung trafen oder weil sie einfach nirgendwo anders hingehen konnten.

## Innere Planeten

Der erste Planet im Tyrol-System ist eine verkohlte Hülle, der durch die Einwirkung des Roten Riesen langsam in einen gasförmigen Zustand übergeht. Als Teil des Forschungsvorhabens, einen sterbenden Stern von nahem zu studieren, wurde 2930 auf dem größten überlebenden Mond des Planeten eine Reihe von miteinander verbundenen Forschungsstationen gebaut. Kaum ein Jahrzehnt lang war einem Konsortium der Betrieb möglich, bis die Finanzierung 2941 beendet wurde und die Einrichtung schnell von einer kleinen Schmugglergemeinschaft aus illegalen Siedlern und Unzufriedenen übernommen wurde, die heute bekannt ist als „Front Row“ (Erste Reihe). Die Bevölkerung des Mondes hat aufgrund der Tatsache, dass sie als erstes die Tyrol-Supernova zu Gesicht bekommen werden, einen entsprechenden schwarzen Sinn für Humor.

Anders als in Haven, einer Siedlung auf Tyrol V, bleiben die Einwohner von Front Row selten von Dauer.

Wenn Sie nach illegalen Gütern suchen und kein Risiko einer Polizeieinschaltung wollen, sind die Dealer und Fixer von Front Row Ihre beste Wahl. Es wurde zu einem Ort, um sich mit allen möglichen zwielichtigen Gestalten zu treffen, von Drogenhändlern bis hin zu skrupellosen Auftragsmördern, die gerade lange genug verweilen, um ihre Dienstleistungen feilzubieten. Seien Sie sich der Tatsache bewusst, dass Sie ohne Ankündigung mit dem gesamten System ausgelöscht werden könnten, wenn sie einen zu langen Zwischenstopp planen.

Der zweite und dritte Planet des Systems sind kaum erwähnenswert. Wissenschaftler glauben, dass Tyrol II einmal eine Supererde war; heute ist es ein nicht-rotierender, flammengeleckter Eisenkern. Tyrol III, obwohl reich an Mineralien, ist ein ähnlicher Friedhof. Die Diskussion ist andauernd, ob die Welt durch die Entwicklung des Sterns verherrt wurde oder sich von Anfang an nicht komplett geformt hat. Mit Ausnahme von wissenschaftlichen Expeditionen zur Untersuchung der Oberfläche gibt es keinen Grund eine Landung auf Tyrol III zu versuchen.

## Systemmitte

In vergangenen Zeiten glänzte Tyrol mit einer gesunden bewohnbaren Zone, die sowohl das Asteroidenfeld des Systems als auch den vierten Planeten beinhaltete. Das besonders dichte Asteroidenfeld, das mit mehr Zeit wahrscheinlich zu einem Planeten geworden wäre, bietet weiterhin große Mengen wertvoller Minerale, die von Bergbauarbeitern begehrt werden, welche die notwendigen Ressourcen besitzen, um ihre eigene Ausrüstung mitzubringen und sich nicht davor fürchten, in einem gesetzlosen System zu agieren. Tyrol IV – vermutlich einst ein Gasriese, dem die gesamte Atmosphäre entzogen wurde – war ursprünglich eine Quelle für Edelsteine, die durch den Gasüberdruck erzeugt wurden; heute sind seine wertvollen Ressourcen deutlich schwerer zu finden.

## Tyrol V (Haven)

Der fünfte Planet ist der beste Kandidat für den Titel der interessantesten Welt im Tyrol-System. Tyrol V, die Heimat von Haven, ist aus einem einfachen Grund interessant: dem Fakt, dass er überhaupt Bewohner besitzt. Einst ein eisiger Ball wurde Havens Oberfläche durch die Evolution des Sterns zu einem Roten Riesen weggeschmolzen. Übriggeblieben ist ein trostloser Felsen, überzogen mit Erdspalten und riesigen unterirdischen Höhlen, entstanden durch die Jahrtausende unter dem Eis.

Hier, unter der nun erdrückenden Hitze der Oberfläche, hat sich eine besondere Mischung aus Siedlern, Gesetzlosen und Nihilisten ihre Heimat geschaffen. In der Allgemeinheit wird Haven als die letzte Chance für die Unverbesserlichen betrachtet. Eine Heimat für diejenigen, die nicht länger im zivilisierten Universum zurechtkommen und jene, die es nicht mehr möchten. Die allgegenwärtige Gefahr einer Supernova hängt drohend über der Kultur des Planeten, wird aber letzten Endes als Teil des Lebens betrachtet. Keine Ressourcen werden für Evakuierungstransporte oder Frühwarnsysteme aufgewendet. Wer sich entschieden hat, unter den Abtrünnigen von Haven zu leben, hat wahrscheinlich schon den Frieden mit einer Welt geschlossen, die in der Lage ist, dem Leben unerwartet ein Ende zu setzen.

Besucher werden gewarnt, den Schatten von Haven nicht ohne schwere Hitzeabschirmung zu verlassen. Eine ungeschützte Person kann nur wenige Augenblicke auf der Planetenoberfläche überleben.

## Äußere Planeten

Der sechste Planet im Tyrol-System ist ein typischer jovianischer (jupiterähnlicher) Gasriesen. Tyrol VI, eine tosende Masse von farbigem Wasserstoff und Helium, wurde bisher nur minimal vom Verfall des Sterns beeinflusst. Der Planet wird regelmäßig von denjenigen zum Auftanken benutzt, die töricht genug sind, das System zu durchqueren, obwohl es dort keine richtigen Raffinerien gibt. Unabhängige Wissenschaftler haben eine hochtechnisierte, holographische Sendeausrustung im Inneren eines Asteroiden an einem der Lagrange-Punkte des Planeten versteckt, mit dem Ziel, die wahrscheinlich sehr beeindruckende Lichtshow aufzuzeichnen, sollte die Supernova die Atmosphäre letztendlich entzünden (die astrophysikalische Gemeinschaft ist sich uneinig, ob dies tatsächlich passieren wird). Die Hoffnung ist, dass die Kommunikationsdrohne in der Lage sein wird, den Sprungpunkt zu passieren, bevor das System verbrennt.

Der letzte Planet in Tyrol ist ein kleiner Protoplanet, dessen offizieller Status von den wenigen, die das interessiert, heiß diskutiert wird. Egal ob „Sieben“ (wie er innerhalb des Systems genannt wird) technisch gesehen ein Planet ist oder nicht, wird erwartet, dass er das einzige Objekt im Orbit ist, das nicht sofort betroffen sein wird, wenn der Stern zur Nova wird.

Mehrere Universitäten diskutieren darüber, den Planetoiden in eine permanente, bemannte Tiefkühlbasis umzuwandeln, von wo aus der Prozess sicher beobachtet werden kann, auch wenn noch niemand die notwendige Finanzierung für so eine Unternehmung sichern konnte.

## Reisewarnung

Schäden, die bei Besuchen von Nova-nahen Sternensystemen wie Tirol entstehen, sind durchaus typisch. Behalten Sie Ihr Schiff genau im Auge und stellen Sie sicher, dass Sie einige zusätzliche Credits für Reparaturen reservieren.

## Stimmen im Wind

"Vor ein paar Jahren war ich in Front Row und wartete darauf, dass sich einige Probleme abkühlten, die ich in anderen Systemen hatte, als dieses Schiff bei der Landung fast abstürzte. Der Typ stolpert heraus, blutete stark und fing an, nach Yanda zu schreien, einer Sanitäterin, die dort von Zeit zu Zeit dort vorbeikam. Er schrie stundenlang. Er fand nie heraus, dass Yanda einen Tag zuvor Front Row verlassen hatte. Aber es war ein verdammt schönes Schiff. Ich fliege es noch heute."

- Corinda Fenrick, verurteilte Attentäterin, 2928

"Dann lässt uns Tirol als Erinnerung an die Tragweite der Auswirkungen der Menschheit auf das Universum hochhalten. Wie verzweifelt wir versuchen, die Welten um uns herum zu formen, die Natur dazu zu zwingen, unserem Willen, unseren Plänen zu folgen, und wie gering diese Anstrengung doch ist im Vergleich zur Zerstörungskraft eines Sterns."

- Dr. Flower Raith, Die Menschheit gegen das Universum, Rhetor University Press, 2935

# Vega

Oberflächlich betrachtet ist Vega ein bescheidenes Sonnensystem mit einem Hauptreihenstern des Typs G, der von vier Planeten umkreist wird. Einst als mögliches Kernstück der rapiden Expansion der Menschheit betrachtet, das eines Tages mit Schwergewichten wie der Erde oder Terra konkurriren würde, musste das Vega-System einiges erleiden, als es sich plötzlich an der Frontlinie des Konfliktes mit den Vanduul wiederfand.

Das System wurde erstmals im Jahr 2402 besiedelt und die zwei Planeten, die sich in der habitablen Zone befinden, wurden rasch terraformt. In schneller Folge wuchs die Bevölkerung des Systems an, errichtete Städte, beutete das Asteroidenfeld aus und schickte ihren ersten Repräsentanten in den Senat der UEE.

Dieses Wachstum endete mit dem Fall von Armitage im späten 27. Jahrhundert. Die Bevölkerung des Systems, die sich plötzlich an der Frontlinie wiederfand und eine organisierte, andauernde Offensive der Vanduul befürchtete, nahm rasant ab, als jene, die es sich leisten konnten, sich in die inneren Systeme zurückzogen. Die Grundstückspreise stürzten ins Bodenlose und die Atmosphäre unter jenen, die im System geblieben waren, veränderte sich über Nacht. Von einem Moment auf den anderen wurde das profitabelste Geschäft auf Vega, herauszufinden, wie man das System verlassen könnte.

Die befürchtete Invasion der Vanduul hat sich bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht ereignet. Abgesehen von Aufklärungsstreifzügen, die stets schnell zerschlagen wurden, haben die Vanduul keinen ernsthaften Versuch unternommen, das Vega-System einzunehmen oder erheblich zu verwüsten. Dennoch schwebt die ständige Gefahr einer Invasion über der Bevölkerung.

Während sich einheimische Veganer selbst an der Frontlinie der Kriegsanstrengungen sehen, würden dem nur wenige Angehörige des Militärs zustimmen: Durch die vorhandene Infrastruktur und die direkte Verbindung zu den Heimatwelten fühlt sich eine Stationierung im Vega-System bei weitem nicht so an, wie die Stationierung in anderen Systemen, die sich an der Frontlinie befinden.

Innerhalb des letzten Jahrzehnts hat sich die Situation im System zusehends verändert. Menschen, welche die Auswirkungen der schlechten Wirtschaftslage verspüren, haben damit begonnen, nach Vega auszuwandern, um sich die niedrigen Grundstückspreise zunutze zu machen. Auch wenn das Vanduul-Frühwarnsystem Vega gelegentlich abriegelt, wenn deren Klans im Virgil-System entdeckt werden, überwiegt diese Gefahr augenscheinlich nicht die Wertschätzung einiger für eine preiswerte Miete.

## Vega I

Vega I ist ein Zwergplanet, der sich nahe seiner Sonne befindet. Es wurde nie der Versuch unternommen, den Planeten zu besiedeln, noch wurden jemals interessante Ressourcen auf ihm entdeckt. Eine einzelne unbemannte Sonde war alles, was von den Astrogeologen benötigt wurde, um dem Planeten seine Eignung als potenzielle Quelle für den Handelsverkehr oder die Wissenschaft abzusprechen.

## Vega II (Aremis)

Wahrlich atemberaubend für eine bewohnte Welt wird Aremis von einer Reihe planetarer Ringe umkreist, die mehrere kleine Monde beinhalten. Obwohl die Biosphäre des Planeten für die menschliche Besiedlung terraformt wurde, beherbergt sie noch immer eine signifikante Anzahl ihrer ursprünglichen Flora und Fauna.

Aremis war der zweite Planet des Vegas-Systems, der besiedelt wurde. Vega II verbrachte seit seiner Besiedlung die meiste Zeit als Heimat einer Reihe von Militärbasen der Navy und anderer Streitkräfte und als ein beliebter Ort, um Landurlaub zu machen. Der Planet beheimatet bedeutende Basen jeglicher Zweige des Militärs, einschließlich einer der ältesten Einrichtungen der Army, Camp [General Chester C.] Manheim.

In den letzten Jahren hat sich die Dynamik jedoch geändert. Aremis profitierte am meisten von der jüngsten Bevölkerungsexplosion.

Daraus resultierten mehrere kleine Städte und die Erschließung einer beträchtlichen Ackerfläche.

Der Zustrom von Menschen hat das System belebt, nachdem Aremis von der Nachrichtenorganisation New United als „Planet, den man im Auge behalten sollte“, bezeichnet wurde. In der momentan größten Stadt dieser Welt, Corvo, die sich zu einem anerkannten Zentrum der kulinarischen Wissenschaften entwickelt, findet der gesamte extraplanetare Handel statt. Viele Wirtschaftswissenschaftler spekulieren, dass Vega II seinen Schwesternplaneten, Selene, innerhalb weniger Jahre überflügeln und sogar dessen Status übersteigen wird, den er während des Höhepunktes der Expansion innehatte. Der lokale Gouverneur hat sich darüber hinaus vehement für einen Sitz im Senat eingesetzt. Die Regierung dieses Planeten hat sogar Schritte unternommen, um die Kriminalitätsrate zu senken, indem sie Söldner angeheuerten, welche die lokalen Polizeikräfte und Milizen verstärken sollen.

## Vega III (Selene)

Selene ist das Herz des Vega-Systems. Doch viele nehmen an, dass die Welt diesen Titel nicht mehr lange für sich beanspruchen kann. Obwohl ihre Bevölkerungsanzahl seit der Blütezeit des Systems deutlich abgenommen hat, ist diese noch immer um ein Vielfaches größer als auf anderen Grenzwelten. Selene wird im Senat vertreten und hat dort einen erheblichen Einfluss.

Die größte Stadt und Hauptlandzone ist Titus, eine ausgedehnte Metropole, die sich am einstmaligen Glanz festzuhalten scheint. Während das Stadtzentrum durchaus gut entwickelt ist, wird es von heruntergekommenen Bauprojekten umringt, die im Laufe der Jahrhunderte begonnen, jedoch nie fertiggestellt wurden. Kürzlich wurden diese von außenstehenden Investoren erworben, in der Hoffnung, die Region neu erschließen zu können; der Erfolg oder Misserfolg dieser Initiative steht jedoch noch aus.

Ein bestimmter Teil der Bevölkerung ist von besonderem Interesse: die Nachfahren der Überlebenden aus dem Orion-System, die einst vor den Vanduul flohen. Eine blutrünstige Gruppe von Menschen, die sich zusammengeschlossen haben, um gnadenlose Rachezüge in das Territorium

der Vanduul zu unterstützen. Während diese Missionen zwar schlecht bezahlt und extrem gefährlich sind, werden sie von wahren Söldnern als besonders befriedigende Leistungen angesehen.

## Asteroidengürtel und Vega IV

Jenseits von Selene liegt der dichte Asteroidengürtel des Systems. Der offiziell im Besitz der UEE befindliche Gürtel wird nicht patrouilliert und wurde stark vermint. Unabhängige Auftragnehmer ohne eigene Schürfrechte besuchen diese Region häufig. Während es ihr an besonders wertvollen Mineralien fehlt, wird sie doch unter aufstrebenden Bergbauunternehmen als ein Ort betrachtet, an dem man erste Erfahrungen sammeln kann. Der letzte Planet in dem System, Vega IV, ist ein gewöhnlicher Gasriese. Eine enorme, dichte, rot-braune Welt, deren Schönheit sich niemals mit Gasriesen wie Jupiter oder Krang messen könnte.

Sie stellt jedoch einen passablen Haltepunkt für jene dar, die größere Raumschiffe auftanken möchten. Voneinander unabhängige Raffinerien sind im Orbit des Planeten verteilt und die äußere Wasserstoffschicht ist üblicherweise rein genug, um Schiffe jenseits der Raffinerien kostenfrei auftanken zu können.

## Reisewarnung

Lassen Sie sich nicht von der Einstellung der Einheimischen täuschen – Vega steht an vorderster Front. Vanduul sind dafür bekannt, dass das System zu durchqueren, und Reisen jenseits Vega bringen Sie in unmittelbare Gefahr, auf Vanduul-Jäger zu treffen.

## Stimmen im Wind

"Auch wenn ich drei Tage im Knast verbrachte, zwei Wochen weniger Lohn bekam und mich nicht an die Hälfte davon erinnere, schwöre ich jedem, der fragt: Das Beste daran, in der Navy gewesen zu sein, war dieser Wochenend-Landurlaub auf Aremis."

- Leutnant Donald Hywanti, Gunnery Officer, im Ruhestand

"Ich habe auf einer Landezone gearbeitet, ich habe mit Leuten aus dem ganzen 'Verse gesprochen, und je mehr ich traf, desto sicherer war ich mir, dass ich niemals irgendwo außerhalb von Vega leben würde. Sicherlich gibt es Menschen außerhalb des Systems, aber Vega ist für mich der einzige Ort, an dem es die Leute gibt, die ich mag."

- Terri Santos, Siegerin der Cargolympics

# Virgil

Das Virgil-System wurde im Jahr 2412 rein zufällig entdeckt. Der berühmte Astrophotograph Alain Viktus leitete eine Tiefenvermessung ungefähr eine halbe astronomische Einheit hinter der Kometenwolke des Vega-Systems. Viktus hatte die Triebwerke des Vermessungsshuttle heruntergefahren und in den „Schwarz-Modus“ gewechselt, um einen Scan in höchster Auflösung anfertigen zu können.

Bei dem Versuch, seine hochspezialisierte Stellar-Kamera zu aktivieren, musste er feststellen, dass eine Fixierung der Sterne aufgrund einer kaum wahrnehmbaren Bewegung des Raumschiffs nicht möglich war. Eine genauere Untersuchung enthüllte diese Bewegung, die nur Mikrometer von dem entfernt war, was sein IFCS als Stillstand ansah, und die durch die extreme Nähe – nur 400 Meter – zu einem nicht kartographierten Sprungpunkt entstand.

Das allgemeine Erstaunen über Viktus unglaubliches Glück wandelte sich schnell in eine unerreichte Leidenschaft für ausgedehnte Raumforschung. Der Hauptreihenstern der Spektralklasse K, der von irdischen PR-Beratern sehr schnell Virgil getauft wurde, um in der Bevölkerung ein majestätisches Gefühl der offenbarten Bestimmung zu bewirken, lag in einer Region des Raums, von der zuvor angenommen wurde, dass sie aufgrund ihrer natürlichen astronomischen Gegebenheiten nicht erreichbar sei. Zusätzlich war der erste Planet des Systems der vielversprechendste Kandidat für Terraforming, der bisher entdeckt wurde. Innerhalb von zehn Jahren wurde Virgil zu einer grünen, gedeihenden menschlichen Kolonie und innerhalb eines Jahrhunderts galt der Planet als todsichere Wahl für einen Platz im Senat der UPE.

Die rapide Kolonisation von Virgil führte zum Projekt „Far Star“ (Ferner Stern), dem von der Regierung finanzierten Vorstoß in Gebiete, die nun durch die Entdeckung von Virgil offenstanden.

Dann, genauso rapide wie sie begann, änderte sich die Situation. Die Entdeckung der Vanduul im Jahr 2681 und der Ansturm ihrer zunehmend verheerenden Raubzüge bedeutete für Far Star und die westwärts gerichtete galaktische Expansion einen kompletten Stopp. Die Menschheit war geschockt vom Fall (und der anschließenden Aufgabe durch die UEE) des Orion-Systems. Virgil wurde über Nacht zu einem militärischen Außenposten, inklusive kompletter Flotten, die von der früher so ruhigen Kolonie aus operierten. Nur einen Sprung von Tiber entfernt, wo das Imperium darauf hoffte, die Verteidigungslinie zu halten, wurden die Ebenen von Virgil dafür verwendet, eine gewaltige militärische Flotte aufzubauen.

Als Tiber fiel, kollabierte die Navy durch den vollständigen Rückzug und war nicht dazu fähig, eine zweite Verteidigungslinie aufzubauen, als die Vanduul unnachgiebig vorwärtsdrängten. Die Vanduul zeigten dem System gegenüber keine Gnade und schlachteten sowohl Militärpersonal als auch die Zivilbevölkerung massenweise ab. Die idyllische Biosphäre von Virgil I wurde auf beständige Wolken von Asche reduziert und zwei Jahrhunderte menschlicher Expansion wurde aus der Geschichte radiert.

Einige Transporte entkamen dem Blutbad, beschützt von Abfangjägern des berühmten Geschwaders 214. Angesichts der Möglichkeit, dem System mit den von ihnen geretteten Transporten zu entkommen, entschied sich jedes Mitglied des Geschwaders dazu, nach Virgil zurückzukehren und zu versuchen, weitere Zivilisten zu retten.

In den folgenden Jahren wurde Virgil von einigen Aufklärungsmissionen besucht, bevor das Imperium im Jahr 2790 ein Netzwerk aus versteckten Überwachungsbojen einrichtete, um frühzeitig vor Clans der Vanduul gewarnt zu werden, die das System betraten.

## Virgil I

Es gibt eine berühmte Photographie von Virgil I. Sie zeigt die verkohlten Überreste eines imperialen Zollamts mit zerfallenen weißen Säulen, die einen verrauchten, kohleschwarzen Himmel umrahmen. Eine zerbrochene Anzeigetafel liegt rechts im Bild; unter die originale Inschrift „Exporte“ wurde grob das Wort „Tod“ gekritzelt. Dieses Bild sowie die Interpreta-

tionen durch diverse Künstler wurden über ein Jahrhundert von der UEE auf ihren Rekrutierungsplakaten verwendet, um die Bedrohung durch die Vanduul anzuprangern.

Jahre zuvor war der erste Planet des Virgil-Systems das Aushängeschild für das Terraforming der UPE. Wenn es jemals eine Welt gab, die so angepasst erschien, dass sie jede Art von menschlicher Besiedlung unterstützt, so war es Virgil.

Im Boden des Planeten wurden Super-Nährstoffe entdeckt, auf denen die importierte menschliche Vegetation explosionsartig gedieh. Innerhalb weniger Jahre wurde die Atmosphäre dem Erdstandard angeglichen. Ursprünglich bestand Virgil I aus Landstrichen üppiger Regenwälder und schier endlosen Ebenen, wurde aber schnell zu einer hocheffizienten landwirtschaftlichen Welt und einem exotischen Touristenziel. Durch die militärische Aufrüstung veränderte sich zwar die Grundhaltung von Virgils Gesellschaft, doch die natürliche Schönheit blieb erhalten. Vorräte an Antimaterie und Reparatureinrichtungen für Raumschiffe fügten sich natürlich neben den riesigen Bäumen ein, welche die tropischen und gemäßigten Regionen des Planeten zum größten Teil umschlossen.

Offensichtlich sahen die Vanduul Virgil I als Belohnung für den hart erkämpften Sieg im Tiber-System an und plünderten ihn mit einer nie gekannten Bösartigkeit. Trotz des Fehlens schwerer Befestigungsanlagen (nur wenige Einheiten des Imperiums hatten sich eingegraben, da davon ausgegangen wurde, dass die Flotte im Tiber-System ausreichend sein würde, um den Feind zurückzuhalten) pulverisierten die Vanduul den Planeten mit katastrophalen Bombardements, von denen es schien, dass sie beabsichtigten, mehr ihre Grausamkeit zu zeigen als irgendein bestimmtes strategisches Ziel zu verfolgen. Hunderttausende von Menschen starben bei dem Angriff, entweder während der Bombardements oder zerrissen von Harvestern (Sammel器, Erntemaschinen), die auf dem noch immer bewohnten Planeten abgeworfen wurden.

Heutzutage wird Virgil nur noch wenig besucht. Die Atmosphäre ist vergiftet und enthält genug durch das Bombardement aufgeworfene Asche, um den Planeten in einem ständigen nuklearen Winter zu halten. Veröffentlichte Berichte der UEE von Spionagemissionen zeigen detailliert den Zustand des Planeten: ein abgeerntetes Ödland mit hier und da verstreuten, geisterhaften Skeletten jener riesigen Bäume, die früher für Ehrfurcht und Staunen gesorgt haben. Jeder, der diese einzigartige Höllenlandschaft zu Gesicht bekommen hat, muss sich mit der Frage aus-

einandersetzen, ob die Vanduul diese absichtlich so hinterlassen haben, um an die Vergangenheit des Planeten zu erinnern.

## Virgil II & III

Im Virgil-System gibt es noch zwei weitere Welten und ein Asteroidenfeld, welche aber nie ausreichend erkundet wurden. Virgil II ist eine unbewohnbare Nebelwelt mit wenigen wertvollen natürlichen Ressourcen. Wie heute auf Virgil I ist die Oberfläche von Virgil II von einer natürlichen Smogsschicht blockiert. Militärische Berichte zeigen, dass die Vanduul um Virgil II einen besonders weiten Bogen machen, obgleich der Grund dafür unbekannt ist.

Ein Asteroidenfeld mittlerer Dichte trennt den zweiten und dritten Planeten. Vorkommen von Eisen und Titan wurden entdeckt, allerdings nicht in ausreichenden Mengen, um den Abbau voranzutreiben, als das System noch von Menschen bewohnt war. Der letzte Planet des Systems, Virgil III, ist ein Eisriese.

Weitestgehend unscheinbar ist Virgil III ein wogender Ball aus Wasser, Ammonium und Methan (und hätte wohl eine Abbaustätte für alle drei Elemente werden können, wenn das System weiter besiedelt worden wäre).

## Reisewarnung

Das Virgil-System wird von der UEE als ein Vanduul-System klassifiziert. Von Reisen in dieses System wird stark abgeraten.

## Stimmen im Wind

"Während der Rest der Planeten ganz verrückt ist nach diesen Banu, oder wie auch immer sie genannt werden, bin ich beruhigt, dass ich hier bin, bei meinesgleichen, weit weg von jedem außerirdischen Blödsinn, den sie veranstalten."

- Gouverneur Jack Koch, diente als Gouverneur von Meyer von 2440-2446

"Wir werden es niemals vergessen."

- Tam Thackston, (Kommandeur, UEN) Geschwader 214, Bravo-Staffelführer

# Übersetzer

System	Übersetzer	Korrektur
Ail'ka	Malu23*	Parnyr
Baker	Malu23	theundying
Banshee	secretTempler	alreadytaken
Branaugh	Malu23*	Parnyr
Bremen	Malu23	AlezCarter
Caliban	Malu23	Mistanuda_SpaceWorks
Cano	Malu23	alreadytaken
Castra	Freshmatics	ius
Cathcart	Malu23	23Magnus23
Centauri	Malu23	Eicirius
Charon	Malu23	Indiskutabel
Chronos	Malu23	korasani
Corel	Malu23	23Magnus23
Croshaw	Einsamkeit	Aeras_Gatherford
Davien	alreadytaken	Malu23
Earth (Sol)	23Magnus23	Malu23
Ellis	Malu23	23Magnus23
Ferron	Malu23	theundying
Garron	Malu23	DieWacht
Gliese	Malu23	Indiskutabel
Goss	Malu23	alreadytaken
Gurzil	Malu23*	Parnyr
Hades	Malu23	Mr_Yoshi
Hadrian	Malu23*	Indiskutabel
Hadur (Hui sen Ya'mon)	Malu23	DieWacht
Helios	Kyle_Hawk_Casey	Malu23
Horus	Malu23	korasani

## ÜBERSETZER

System	Übersetzer	Korrektur
Idris	Parnyr*	Malu23
Kabal	Indiskutabel	Malu23
Kallis	Malu23	Indiskutabel
Kayfa	Malu23	Aeras_Gatherford
Kellog	Malu23	Mistanuda_SpaceWorks
Kiel	Malu23	Mistanuda_SpaceWorks
Kilian	A-Moebius	Malu23
Leir	Malu23	Mistanuda_SpaceWorks
Magnus	Malu23	23Magnus23
Min	Malu23*	Parnyr
Nemo	korasani	Malu23
Nexus	korasani	Mr_Yoshi
Nul	Oije	Killerflummi
Nyx	Oije	Mr_Yoshi
Oberon	Malu23	Mr_Yoshi
Odin	alreadytaken	Malu23
Oretani	Malu23*	DieWacht
Orion	Parnyr*	Malu23
Osiris	alreadytaken	secretTempler
Oso	secretTempler	Mr_Yoshi
Pallas (Hui sen Th.us'ung)	Malu23*	23Magnus23
Pyro	Kyle_Hawk_Casey	Malu23
Rhetor	korasani	Malu23
Rihlah	Malu23	Gerrit (slicer1)
(Sol) Earth	23Magnus23	Malu23
Stanton	Malu23	Mr_Yoshi
Tal	JonasMarturin*	Malu23
Taranis	R_O_C_K_E_T	ius
Tayac	Torenstahl	Malu23
Terra	Freshmatics	Malu23
Tiber	Malu23	23Magnus23
Tohil	Malu23*	23Magnus23
Tyrol	Mr_Yoshi	Malu23
Vega	Malu23	skas
Virgil	AlezCarter	ius

\* Erst-/Grobübersetzung via DeepL-Übersetzer