DANIEL SCOLARIS'

NOVA

TERRA SUPERIOR

DAS IMPERIUM

Daniel Scolaris

NOVAquellbuch

Terra Superior

– Das Imperium –

VORWORT

Liebe/r Spieler/in,
in meinen Promo-Runden sage ich den Reinschnuppernden oft: „Das Imperium, das ist wie die USA, in 600 Jahren, in römischen Gewand und mit deutscher Bürokratie.“ Der Imperator ist kein „Blitze schleudernder Bösewicht“ und hängt auch nicht schon seit Äonen an einer lebenserhaltenden Maschine. Er ist gleichwohl der mächtigste Staatsmann im bekannten Universum, und es ist mittlerweile der Achte.

Weder diese drei Sätze, noch die Infos im NOVAbasisbuch geben dabei ein vollständiges Bild von dem Reich ab, welches immerhin schon seit fast sechs Jahrhunderten besteht und lange Zeit die Geschicke der Menschheit entscheidend lenkte. Aber sie geben eine gute Ahnung dessen, was Du hier in „Terra Superior“ vorfinden wirst.

Manches wird Dich als SL oder Spieler wohl überraschen, oder besser: Dir anders bewusst werden. Und eine ganze Menge ist neu oder wird in aller Tiefe ausgeführt, wo im NOVAbasisbuch nur für ein Nebensatz oder Abschnitt Platz war.

Die hier vorliegenden über 140 Seiten werden diesem Wunsch, ein viel klareres Bild von einer einzigartigen Kultur im NOVA-Universum zu zeichnen, hoffentlich gerecht.

Im Kapitel „Atlas“ müsste korrekterweise auch das imperiale Fomalhaut-Planetensystem aufgeführt werden. Dieses wird jedoch einem eigenen Quellenband für die Metonoiden vorbehalten sein.

Und: In Ausrüstungslisten im Kapitel „Elemente“ tauchen Bezüge zum NOVAbasisbuch auf, die hier nicht noch einmal erklärt werden.

Obschon wir für das NOVAbasisbuch viele gute Rezensionen hatten, wurde aber auch angemerkt, dass es zu viele Kulturen gäbe bzw. das Universum zu „bunt“ erscheine. Vielleicht lässt sich anhand dieses ersten NOVAquellbuches demonstrieren, in welcher Tiefe man diese rund zwanzig Kulturen des NOVA-Universums betrachten kann und dass auch jede Kultur für sich genommen ein eigener Kosmos darstellt, in dem unzählige Abenteuer und Kampagnen gespielt werden können. Das „bunt“ nehme ich daher als Kompliment. Denn es bedeutet auch, dass noch viele Settings in ihrer ganz eigenen Farbe und Atmosphäre darauf warten, wie das Imperium in „Terra Superior“, entdeckt zu werden.

Zu guter Letzt möchte ich all den Mitwirkenden – schau mal ins Impressum – ein dickes Dankeschön sagen! Wir haben alle unzählige Stunden in dieses Buch investiert, um Dich, lieber Leser, mit auf eine aufregende Reise in das goldene Imperium der Erde zu nehmen.

Daniel Scolaris,
Ludwigsburg, den 08.10.2013

RECHTEHINWEIS

Dieses NOVAquellbuch unterliegt den Urheberrechtsbestimmungen der Bundesrepublik Deutschland. Der Nachdruck von Auszügen ist außer zu Rezensionszwecken nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags und des Autors gestattet. Die Erwähnung von oder Bezugnahme auf Firmen oder Produkte auf den folgenden Seiten stellt keine Verletzung des Urheberrechts dar.

IMPRESSUM

Autor und Projektleiter
Daniel Scolaris

Illustratoren
Fabian Harmanus (Corona II, auch 3D-Vorlage)
Jennifer S. Lange (http://www.jsl-art.de)
Nina Morawietz (http://www.kageko.de, info@kageko.de)
Tomek Schukalla (tom3k-s.deviantart.com)
Kamil Schulz (kamil.schulz@nova-rpg.de)

2D / 3D-Artsists
Sebastian Rupp, Kartographie
(http://everythingpicture.blogspot.de)
Daniel Swierczek, Planetensysteme & Logos

Layout
Sophia Pohle

Lektorat
Ben Hagen

Dank an
Malte Karow, Christof Schwab, Phil Phelke, Sidney Ristock, Bernd Kutz

NOVA-Website
www.nova-rpg.de
Imperial Standard: http://is.nova-rpg.de

Für Anfragen, Infos, Lob und Tadel:
redaktion@nova-rpg.de

Herausgeber
Daniel Schuler
Mühlhäuser Str 13
71640 Ludwigburg

Gedruckt in Deutschland

Kapitel I – Kosmos

Kurzgeschichte: Morgenröte Seite 6

I.1. Imperiale Chronik Seite 7

Kultur und Gesellschaft Seite 10
I.2.1 Leben im Imperium Seite 10
I.2.2 Gewohnheiten und Bräuche Seite 14
I.2.3 Die Invocati Seite 18
Invocatus Seite 19
I.2.4 Medien Seite 20
ObservoBot Seite 23

Politik Seite 25
I.3.1 Politische Ämter im Imperium Seite 25
I.3.2 Außen- und Kolonialpolitik Seite 27
Pro-Legat Seite 31

Reichsmacht Seite 32
I.4.1 Legion und Sternenlegion Seite 32
I.4.2 Prätorianergarde Seite 38
I.4.3 Civisec Seite 38
I.4.4 Imperialer Sektordienst (ISD) Seite 40
Civisec-Marshal Seite 41

Untergrund Seite 45
I.5.1 Marsbefreiungsorganisation (MBO) Seite 45
I.5.2 Der Flammende Dorn Terras Seite 48
MBO-Companion Seite 49

Ökonomie & Technologie Seite 51
I.6.1 Wirtschaft Seite 51
I.6.2 Forschungsprojekte Seite 55
Infinitforscherin Seite 57

Kapitel II – Atlas

Kurzgeschichte: Ein ferner Ruf Seite 60

Das Sol-System Seite 61
II.1.1 Sonnensystem Seite 61
II.1.2 Utopia City Seite 65
II.1.3 Mars und seine Kolonien Seite 74
II.1.4 Uranus und seine Kolonien Seite 81

Das übrige Cor Imperii Seite 86
II.2.1 Acamar (Theta Eridani) Seite 86
II.2.2 Altair (Alpha Aquilae) Seite 89
II.2.3 Rana (Delta Eridani) Seite 92
II.2.4 Systeme ohne planetare Kolonien Seite 95

Außenwelt-Provinzen Seite 98
II.3.1 Provinzen Seite 98
II.3.2 Berühmte Kolonien Seite 100

Kapitel III – Elemente

Kurzgeschichte: Andromeda Seite 104

Biotopia Seite 105
III.1.1 Fauna Seite 105
III.1.2 Flora Seite 109

Arsenal Seite 112
III.2.1 Waffen Seite 112
III.2.2 Schutzkleidung Seite 115

Körperstrukturen Seite 117
III.3.1 Marsianische Mutationen Seite 117
III.3.2 Imperiale Kybernetik Seite 119

Raumschiffe Seite 121
III.4.1 Raumschiffssysteme Seite 121
III.4.2 Kleiner Raumschiffskatalog Seite 126

Wirkstoffe & Spezialausrüstung Seite 130
III.5.1 Typisch imperiale Wirkstoffe Seite 130
III.5.2 ISD-Ausrüstung Seite 131

Anhang

1.1 Für den Spieler: Imperiale Charaktere Seite 134
1.2 Für den SL: Imperiale Kampagnen Seite 134
1.3 Für den SL: Imperiale Abenteuer Seite 136

Abenteuer: Roststaub Seite 138

Kurzgeschichte: Blutdiamant Seite 142

Stichwortverzeichnis Seite 144

Kapitel I

KOSMOS

■ Die Zukunft kommt
nicht plötzlich,
sondern ist nur
die **Wiederholung** dessen,
was bereits geschehen ist. ■

– Marcus Tullius Cicero (106–43 BC)

Morgenröte

Als Marta Rodrics dem Präsidenten die Hand gab, hätte sie heulen können. So tief saß der Schmerz in ihrer Brust. Stattdessen lächelte sie sanft, versuchte genug aufmunternde Energie in den Händedruck einfließen zu lassen, ohne mitleidig zu wirken. Während draußen langsam die dunkelrote arendische Sonne das Rexman-Plateau am Horizont in ein morgendliches, romantisches Glitzern tauchte, ihr Licht die endlosen Farnweizenfelder um Lurgal-Stadt streifte und erste Strahlen durch die Fenster des Amtszimmers fluteten, stand der untersetzte, dickliche Politiker in seinem lässigen Karohemd vor ihr. Absurderweise trug er noch immer das breite Grinsen mit all den dazu gehörenden Falten im Gesicht, dass bei ihm wie eingemeißelt schien und für den ihn die Lurgaler liebten. Ein Utopier hätte nicht besser seine maßlose Enttäuschung verbergen können, so wie es Rem Ketash jetzt tat, nun da der letzte Tag seiner Präsidentschaft anbrach.

Und Marta hatte versagt. Sie war die letzte Hoffnung für die Republik Lurgal gewesen. Eine Kohorte! Nur eine einzige hätte das Oberkommando ihr schicken müssen. Nur eine lächerliche Kohorte. Aber seit der Absage des Legion-Commanders letzte Woche war es nur eine Frage der Zeit gewesen. Ihre Gespräche danach nichts weiter als Zeit schindendes Geplänkel. Jetzt waren die Lurgaler ein Opferlamm, welches auf die rote Schlachtbank geführt wurde.

„Ich wünsche Ihnen alles Gute, Legatin“ sagte Ketash, und meinte es auch so. Das war vermutlich das Schlimmste. Sie hatte einen Kloß im Hals. Noch nie in ihren siebzig Jahren beim diplomatischen Dienst hatte sie sich so gedemütigt gefühlt. Von der eigenen Regierung. Ketash gab sich alle Mühe, ihr den Abschied so angenehm wie möglich zu machen. Dabei wünschte sie sich so sehr, dass er sie anschrie. Dass er seiner Wut und Trauer Luft machte. Sie beleidigte. Und das Imperium. Dass ein Protektoratsvertrag mit dem Imperator so viel wert sei wie ein Wolkenspringerballon mit Löchern! Fünfzehn Jahre! Fünfzehn Exer-Jahre habe man dem Imperium gute Konditionen auf den Weizen, der sich da draußen so sanft im blutroten Licht wiegte, gegeben! Für was? Jetzt, wo einmal die Gegenleistung eingefordert wurde, da verkrieche sich das Imperium hinter diplomatischen Ränkespielen und Vertragsklaubereien!

Aber nichts davon schleuderte Ketash Marta ins Gesicht. Stattdessen ein entschlossener Händedruck. Vielleicht kannten sie sich zu lange.

„Vielen Dank“, sagte sie, und wunderte sich, wie völlig ruhig ihre Stimme blieb.

Plötzlich lag ein hoher Ton in der Luft, und beide drehten gleichzeitig die Köpfe um aus den Fenstern zu schauen. Dann ein fernes, unwirkliches, dumpfes Krachen. In der Stadt, die sich regungslos und friedlich unterhalb des Präsidentensitzes ausbreitete, stieg nun eine schwarze Rauchsäule in den Himmel. Weiteres Pfeifen verkündete, dass sie nicht allein bleiben würde. Beide waren nicht überrascht. Marta wusste auch, dass die Artillerie, die gestern auf dem Merona-Plateau im Süden der Stadt Stellung bezogen hatte, aus den Hallen von Kosmoran stammte. Dem konföderierten Staatsrüstungskonzern. Die Roten hatten das Direktorat Lurgal nicht im Stich gelassen.

Die große Tür zum Büro zog zischend auf und zwei Sternenlegionäre stürzten in den Raum, ihre wuchtigen, weiß-goldenen Rüstungen ließen den Boden unter ihren schweren Schritten vibrieren. Unter den Helmen waren die Gesichter nicht zu erkennen, aber die Stimme des Optio klang nervös durch den Akustikator.

„Legatin Rodrics, wir müssen los. Sofort!“

Sie nickte schnell und wollte sich schon umdrehen.

„Kommen Sie mit, Rem! Ich bitte Sie,“ drängte Marta.

Ein bitteres Lächeln, ehe er antwortete: „Und dann? Soll ich mir im Hotel Galactica die Kapitulation über Experienca anschauen? Bei einem guten Glas 2680er Rhea Mons?“

Er legte seine Hand auf ihren Unterarm. „Sie haben Ihre Verhandlungen hinter sich. Die nächste ist die meine.“ Marta schluckte. Sie sahen sich noch einmal an, dann gehorchte sie ihren Bewachern, die sie zum Ausgang winkten.

Als sie die Stufen aus dem kleinen Präsidentenpalast, ein zweistöckiger Bau, für dessen Klobigkeit sicher kein Architekturpreis kassiert worden war, zur wartenden Limousine eilten, war der Himmel mit gleißenden Spuren übersät. Hier draußen war der Lärm einschlagender Granaten sehr viel näher. Marta zuckte zusammen, als wenige hundert Meter entfernt mit einem lauten Bersten das Dach des staatlichen HV-Kanals sich nach einer grellen Explosion in eine rauchende Fackel verwandelte. Ein anderes Geräusch mischte sich in das Krachen von Metall, die dumpfen Explosionen, das Schrillen von Sirenen und das Heulen von vier Raptoref-Bombern über der Stadt: Schreie und Rufe. Das Entsetzen der Stadt. In Martas Ohnmacht kroch die Angst. Angst um ihr Leben, die sie stocken ließ. Sie realisierte, dass auch der Präsidentenpalast für die direktoratischen Kommandeure ein strategisches Angriffsziel sein musste. Ketash würde sterben!

Der Optio reagierte schneller als sie: Er packte sie unsanft an der Schulter und presste sie kraftvoll auf den Rücksitz, ehe er sich selbst auf den Beifahrersitz schwang und seinem Kameraden „Los!“ ins Ohr brüllte. Mit aufjaulendem EMAP-Feldgenerator schoss der Wagen aus der Einfahrt, und Marta wurde gegen die Tür geworfen, so dass ihr „Wir müssen …“ in einem Ächzen stecken blieb.

„Aber wir … warten Sie, wir …“

„Wir müssen zum Raumhafen, solange wir noch können!“ unterbrach die Akustikator-Stimme des Offiziers sie harsch. Daraufhin betätigte er ein Tastfeld und automatische Sicherheitsgurte umschlangen sie. Marta ließ sich zurück sacken: Wieder einmal hatte die Legion sie gefesselt.

Imperiale Chronik

JH 23 & 24

2245: Gründung des Imperiums und Thronbesteigung Sullas auf Säule Imperia (Jupiter)
2295: Zerstörung des Zwergplaneten Quaoar beim erfolgreichen Test einer Astroniumbombe
2304–2344: II. Interplanetarer Krieg gegen das Syndikat im Fomalhaut-System, Erstkontakt mit den Metonoiden
2352: Thronbesteigung von Romarick I.
2355: Ökonomie-Kategorisierung der Planeten wird von Romarick I. eingeführt
2357: Eine radikale Protestbewegung mündet in den „Marsbefreiern", dem Vorläufer der MBO
2374: Erstmaliges Zusammentreten des Imperialen Senats

JH 25

2414: Mit der Sezession von Mars, Venus und Merkur beginnt der Imperiale Bürgerkrieg
2418: Romarick I. verschwindet mit der Aldebaran-Angriffsflotte, Tekara wird Imperator
2420: Ende des Imperialen Bürgerkrieges
2427: Erster Anschlag der MBO auf Jupiter-Delta-Sternenlegionsbasis
2459: Korain I. kommt an die Macht
2460: Erstkontakt mit den Veganoiden
2461: Friedensvertrag mit dem Syndikat durch veganoidische Vermittlung
2489: Eroberung Metonars durch das Beta-Pictor-Kontinuum

JH 26

2511: Evakuierung der Alpha Centauri-Kolonie
2517: Säulensturz der Scopia (Jupiter) nach einem BP-Angriff, 25.000 Menschen sterben
2521–2528: Aufhebung der Erdquarantäne, um Kriegsflüchtlinge aufnehmen zu können
2525: Schlacht um Terra, Vernichtung der BP-Invasionsflotte
2530: Eine internationale Architektengruppe beginnt mit der Planung von Utopia City
2538: Imperiale Streitkräfte reaktivieren die Alpha-Centauri-Kolonie als Kommandoposten
2549: Polarisabkommen: Waffenstillstandsvertrag mit dem Kontinuum
2550: Kolonisation von Torolan (Rana II) als erste neue Kolonie nach dem Großen Krieg
2553: Mit dem Anschlag auf die Legionskaserne in Hopolis meldet sich die MBO zurück
2554: Lokale Aufhebung der Quarantäne Terras im Atlantik für den Bau von Utopia City
2558: Kolonisation des Altair-Systems
2563: Kolonisation des Batura-Systems, Tsunami zerstört Ortal, Hauptstadt von Torolan
2565: Umstrukturierung des Imperiums auf den Gratraum beginnt
2569: Zentralbundvertrag: Mit seiner Gründung scheitert endgültig die Vision von einem einheitlichen Terranerstaat
2570: Einweihung Utopia Citys
2572: Kolonisation des Denebola-Systems
2574: Zerstörung der Batura-Kolonie durch ein Planetenbeben
2575: Erschließung des Castor-Systems durch das Imperium
2578: Erster Krieg gegen die Konföderation, Kolonisation von Sacria (Rana I)
2579: Entdeckung von Acrit im Acamar-System, Einrichtung der zentralen Schutzzone
2580: Welcapan wird Imperator, Nova Centauri wird Ausbildungszentrum für die Legion Centauri
2581: Welcapan gründet die Legion Sirius
2585: Unabhängigkeit für die taesarischen Kolonien, Besiedelung von Ontewa (Rana III)
2591: Gründung des Invocati-Kultes
2593: Absturz der *Nordica* in Utopia City, 4.200 Tote

JH 27

2600: Der Konzern Acamining erhält Acritkonzession
2603: Besiedelung von Camarc (Acamar V)
2607: Erste cassiopische Botschafterin in Utopia City, mit dem Angriff auf Acamar bricht der II. Konföderierte Krieg aus
2620: Beginn der Denebola-Krise
2623: „Bad der Tausend": Invocati ertränken sich im Atlantik
2624: Unabhängigkeit der Denebola-Kolonie
2642: Cogam besteigt den imperialen Thron
2646: Berufung Mavaril Gurons zum Co-Imperator
2650: Konföderierter Angriff auf Metonar und die Zentrale Sphäre, III. Konföderierter Krieg
2658: Cogams Herausforderer, der marsianische Prämierprätor Simon Burk, wird durch ein Misstrauensvotum gestürzt, Anschlag auf Hoport-Businessterminal
2663: Die *ISS Observer* verhindert die Zerstörung Torolans indem sie den Einschlag eines unidentifizierten Objektes nach Minerba umleitet
2666: Einführung von ID-Naniten, Sternenlegionsexpedition zur Rückeroberung des Lacerta-Protektorats; Vyvian wird Imperator
2673: Unabhängigkeitsbestrebung der Sculpra-Kolonie wird durch die Sternenlegion erstickt
2676: IV. Konföderierter Krieg, ausgelöst durch das Protektorat Patria; Antimaterie-Fördergesetz
2677: Die IX. Sternenlegion erleidet gegen die Rote Flotte eine historische Niederlage bei Calesh, ein imperialer Überraschungsangriff im konföderierten Mariant-System erzwingt einen Waffenstillstand
2680: Stopp des Flottenbaus der Sternenlegion, erster erfolgreicher Test eines künstlichen Daedalus-Gratpunktes
2682: Bretan-Hirn-Skandal: Ein Gehirn-Klonprojekt kommt an die Öffentlichkeit und wird verboten

2683: Heute

IMPERIAL STANDARD HoloVision: Tafel der Imperatoren

Der 17. August ist im ganzen bekannten Universum als „Tag der Imperialen Erklärung“ bekannt, der Nationalfeiertag des Imperiums. Es ist der Festtag des Reiches, das Volk feiert sein Imperium. Der zweitwichtigste Feiertag des Imperiums ist der 9. April, der Todestag von Imperator Sulla (09.04.2346). An diesem Tag wird traditionellerweise der Imperatoren Terras gedacht, eine willkommene Gelegenheit, sie hier noch einmal in Erinnerung zu rufen.

Imperator Sulla – Der Gründer

(2210–2346, Reg.:2245–2336) Sulla ist der Sieger beider Interplanetarer Kriege. Er gilt als der Gründer des Imperiums und legte die Basis für den Aufstieg der Erde. Gegen Ende seines künstlich verlängerten Lebens war der Herrscher nicht unumstritten, und nach seinem Tod hoffte man auf neue Impulse. Doch noch immer sind die Spuren seiner fast einhundertjährigen Regierungszeit deutlich in vielen Teilen des imperialen Lebens zu sehen. Stabilität und das Vertrauen in eine starke und gerechte Führungspersönlichkeit heutiger Imperialer wurzelt in der langen Regentschaft Sullas.

Imperator Romarick I. – Der Erbe

(2327–unbek., Reg.: 2352–2418) Bekannter als sein Vater ist Romarick I. Das liegt mitnichten nur am rätselhaften Verschwinden des Imperators samt seiner Flotte 2418, sondern vor allem daran, dass er der Begründer beispiellosen Wohlstandes war. Große Verdienste waren die Kategorisierung der Planeten im ökonomischen Bereich und die Einführung des Imperialen Senats im soziopolitischen Bereich. Doch auch sein entschlossenes Handeln im Imperialen Bürgerkrieg (2414–2420) wird ihm im Nachhinein groß angerechnet. Er reformierte die Bürgerrechte, restrukturierte und initiierte politische Institutionen und Posten, um das Imperium für alle „Lebenslagen“ zu wappnen; er entmachtete die Konzerne. All das brachte ihm große Beliebtheit und Respekt ein. Das Imperium unter Romarick I. erlebte eine Blütezeit und wohl auch seinen Höhepunkt bislang. Das Imperium, in dem wir heute leben, ist das Imperium Romaricks I.: „Was der Vater begann, vollendete der Sohn“ heißt nicht umsonst die Inschrift, die sowohl Imperator Tekara am Alten Palast auf Säule Imperia, als auch Imperator Korain II. am Imperialen Palast in Utopia City anbringen ließen.

Imperator Mao Tekara – Der Vereiniger

(2384–2459, Reg.: 2418–2459) Mao Tekara ist der Sohn von Romarick I. Erstaunlich, dass Romarick I. überhaupt Zeit hatte, sich auf die Asiatin (Loxonerin) Nimaja Tekara einzulassen. Tekara wuchs aber abseits des politischen Geschehens auf und genoss eine eher militärische Ausbildung, was womöglich seine spätere relativ ereignislose Regierung erklären könnte. Direkt nach dem Verschwinden von Imperator Romarick I. im Dezember 2418 wurde er inthronisiert. Seinen Sieg über den Mars im Februar 2420 (von ihm geleitet) und der offiziellen Beendigung des Imperialen Bürgerkriegs brachten ihm Aufwind. Seine Regierung widmete sich der Festigung dessen, was sein Vater erreicht hatte. Er rüstete die Sternenlegion wieder auf (nachdem ein Großteil mit seinem Vater auf dem Weg nach Aldebaran verschwunden war) und kümmerte sich vor allem um Reformen und Strukturen der Streitkräfte. Lediglich ein bedeutsames, jedoch negatives Erbe ist bis in unsere Zeit geblieben: Das Mars-Problem verschärfte sich drastisch unter dem Herrscher, der einst den Roten Planeten bezwang. Kein Wunder also, dass man ihn dort gut kennt und hasst. Er behandelte die Welt abfällig und gab sie als Experimentierumfeld und Testgebiet für die auf Titan heimische imperiale Rüstungsindustrie frei. Damit provozierte er die Gründung der MBO (Marsbefreiungsorganisation).

Für Imperator Tekara war nicht das Syndikat das Feindbild wie bereits seit zweihundert Jahren, sondern der Mars; unter dem 3. Imperator war das Imperium mit sich selbst beschäftigt. Somit ist er der Brandbeschleuniger eines fundamentalen internen Problems des Imperiums. Auf der anderen Seite aber erleichterte er damit die Allianz von Imperium und Syndikat nur zwei Jahre nach seinem unerwarteten Tod an Genkrebs.

Imperator Etrex Korain I. – Der Wehrhafte

(2428–2525, Reg.: 2459–2525) Co-Imperator Etrex Korain wurde 2459 Imperator und war damit der erste Herrscher, der nicht aus der „Familie“ Sullas stammte. Entsprechend schwer hatte er es zu Beginn seiner Laufbahn. Sein größter Erfolg war der offizielle Friedensvertrag mit dem Syndikat 2461, was maßgeblich aufgrund der Gefahr des Beta-Pictor-Kontinuums und der Vermittlung der Veganoiden möglich war. Doch erst fast 20 Jahre später erkannte er das Syndikat-System als eigenständigen Staat an. Dank ihm können wir 220 Jahre Frieden zwischen den einstigen Erzfeinden Imperium und Syndikat begehen. Seine Regierung war geprägt vom Dialog mit dem Syndikat und auch den Formorag und dem Kampf gegen das Beta-Pictor-Kontinuum. Er ist der Imperator des Großen Krieges und war der erste Imperator, der offiziell einen Fuß auf den Boden Terras setzte und die Quarantäne des Planeten auch kurzzeitig von 2521–2528 aufhob, um dem Flüchtlingsströmen im Sol-System Herr zu werden. Hier beschloss er auch, sollte den Menschen aller Zeichen zum Trotz der Sieg gegen das Kontinuum beschieden sein, eine „Stadt der Hoffnung“ für eine „neue Menschheit“ zu bauen. Er starb bei der Schlacht um Terra 2525 und vollendete sein Bild in der Geschichte als Held.

Imperator Shevan Korain II. – Der Erneuerer

(2485–2580, Reg.: 2525–2580) Imperator Korain II. ist nicht mit Korain I. verwandt. Auch er war Co-Imperator seines Vorgängers und führte dessen Feldzug nach der Kriegswende in der Schlacht um Terra fort bis zum erfolgreichen Ende im Polarisabkommen 2549. Er gab sich den Namen Korain, um damit zu verdeutlichen, den Kampf seines Vorgängers fortführen zu wollen. Letztendlich aber wurde er der Imperator des Wiederaufbaus, der einen gigantischen Kraftakt stemmte. All das wird kanalisiert und symbolisiert in Utopia City, der „neuen Hauptstadt eines neuen Imperiums", wie er 2570 bei der Einweihung sagte. Er baute nicht nur das Imperium wieder in Rekordzeit auf, sondern sorgte zugleich für eine (dank beta-pictorischer Überlichttechnik) rasante Ausbreitung des Imperiums in neu entdeckte Planetensysteme. Der Frieden, der Wiederaufbau und die Kolonisierungswelle sorgten für Euphorie bei den Menschen und die imperiale Wirtschaft wuchs und gedieh überproportional. Jedoch hatte das Imperium ein Sicherheitsproblem: Die Streitkräfte waren vom Krieg stark geschwächt, nun mussten sie auch noch Expeditions- und Kolonisationsunternehmen absichern. Zumindest gelang ihm mit der Gründung des Zentralbundes 2569 eine Absicherung gegenüber den Formorag und vor allem dem Syndikat. Imperator Korain II. sorgte sich weniger um das Kontinuum als um die neue Macht, die panmetonoidische Konföderation, die Verbündeten des Kontinuums im Großen Krieg. Korain II. führte 2578, kurz vor seinem Tod, auch den ersten „richtigen" Krieg gegen die Konföderation, es sollte der erste Konflikt in einer ganzen Reihe zwischen den beiden neu erklärten Erzfeinden sein.

Imperator Torrei Welcapan – Der Lichtbringer

(2548–2642, Reg.: 2580–2642) Er ist vielen noch gut im Kopf. Imperator Welcapan, der „Imperator des Volkes und des Aufbruchs" wie er sich gerne selbst bezeichnete. Gigantische Festivitäten, kulturelle Großereignisse, römische Pracht und Prunk waren sein Markenzeichen. Der französische Sonnenkönig Louis XIV. und das antike Rom waren in vielen Dingen sein Vorbild. Der römische Stil von Uniformen und Rängen, Architektur oder Design, römische Namen und Bezeichnungen oder politische Strukturen gehen ebenfalls auf ihn zurück.

Er wollte, dass seine Untertanen seine Herrlichkeit miterlebten. Museen, Konzerte und Feste waren kostenlos, Sportevents und Veranstaltungen aller Art gab es zu Hauf und der Imperator war immer dabei. Er besitzt nicht nur den größten Prachtbau auf dem Platz des Sieges, sondern hat gleich eine komplette Avenue in Utopia City, die Welcapan-Avenue, nach seinem Geschmack umgestalten und sofort unter Denkmalschutz stellen lassen. Welcapan war ein Visionär und glaubte, dass nun mit ihm eine Zeit des Wohlstandes und Friedens, des Aufbruchs und endlich die goldene Zukunft einer geeinten Menschheit in Wohlstand für alle Menschen anbrechen würde. Dies war wohl auch der Grund (neben der schlechten militärischen Verfassung des Imperiums gegen Ende des 26. Jahrhunderts), dass er 2585 die Kolonien rund um Taesaris in die Unabhängigkeit entließ. Wer also denkt, Imperator Welcapan habe nur ans Feiern gedacht, der irrt. 2607 konnte er den ersten cassiopischen Botschafter in Utopia City begrüßen und das Imperium wuchs erheblich. Auch er geriet mehrere Male in seiner Regierungszeit mit der Konföderation aneinander, so dass sein Traum vom ewigen Frieden sich nicht halten konnte. Wichtig waren Imperator Welcapan immer Ethik, die Kunst und die Kultur. Viele sagen, dass er es letztendlich war, der dem Imperium den Glanz verlieh, welchen es heute hat. Ein Imperium ohne Welcapan wäre wohl nur ein grauer Militärstaat ohne Moral. Er liebte das Volk, und das Volk liebt ihn bis heute.

Imperator Djinas Cogam

(2600–2666, Reg.: 2642–2666) Der Imperator mit der bislang kürzesten Amtszeit war Imperator Cogam. Zeit seiner Regierung war er damit beschäftigt, den wahrlich astronomischen Schuldenberg, den Imperator Welcapan angehäuft hatte, abzubauen. Es war daher eine recht trockene Regierungszeit unter Cogam. War sein Vorgänger der beliebteste Herrscher des terranischen Reiches, so war Imperator Cogam wohl der Unbeliebteste. Dennoch verzieh man ihm seine rigide Sparpolitik, war doch jedem bewusst, dass das goldene Märchen nun erst Mal vorüber war und die Zeit der harten Fakten folgte. Der Imperator festigte das Reich sowie die bestehenden Kolonien und isolierte das Imperium weitgehend gegenüber der Außenwelt. Imperator Cogam wehrte einen Versuch der Konföderation ab, Metonar und andere Außenwelt-Reichsgebiete und -Protektorate zu erobern. Er konnte die Marskrise entschärfen, als er 2646 Mavaril Guron als Co-Imperator ins Boot holte. Er starb nach einer kurzen, schweren Krankheit, ohne die Entschuldung wirklich abschließen zu können.

Imperator Lexarton Vyvian

(geb. 2647, Reg.: seit 2666) Als jüngster Imperator und ernannt durch seinen Vorgänger, der damit zum ersten mal nicht einen Co-Imperator zu seinem Nachfolger erklärte, wurde Lexarton Vyvian 2666 Imperator. Von Anfang an hatte er mit dem Vorurteil zu kämpfen, zu jung und nicht für den Posten geeignet zu sein. Wie bei keinem anderen Herrscher vor ihm, haben Berater einen hohen Einfluss auf seine Politik. Noch immer muss der Imperator Welcapans Schulden abbauen und die Sparpolitik Cogams fortsetzen. Der Ahmandische Bürgerkrieg brachte ihm letztendlich doch den Respekt und das Wohlwollen des Volkes ein. Seither hat sich seine Position zunehmend verbessert, auch durch einen erfolgreichen Krieg gegen die Konföderation, seine Öffnung des Imperiums und seinem Schwerpunkt auf der Außen- und Bündnispolitik haben ihn mittlerweile die unangefochtene Bedeutung zukommen lassen, die ein terranischer Imperator seit bald 450 Jahren hat: Er ist der mächtigste Mann des bekannten Universums.

Special zum Imperatorgedenktag von Tim Tolgat, 17/08/2683

Kultur und Gesellschaft

I.2.1 Leben im Imperium

Kulturelle Wurzeln

Die Bevölkerung ist ein buntes Gemisch verschiedenster Ethnien Terras, die durch den Erdkrieg und Exodus zusammengewürfelt wurden und seither miteinander leben. Große Auswanderungswellen insbesondere von Muslimen (versammelt in der Ahmandischen Allianz) und Asiaten (in LOXON-Bund / Guanku) haben deren Anteil an der imperialen Bevölkerung beträchtlich minimiert.

Dieser „Melting Pod" hält insbesondere durch Luxus und den höchsten Lebensstandard im bekannten Universum zusammen. Ein hohes Nationalbewusstsein, eine starke Identifikation mit Instanzen wie dem Imperator oder Prestigebildern wie Utopia City („UC" genannt) oder Terra an sich, die militärische Macht durch die Legion, sowie die zahllosen technologischen und kulturellen Errungenschaften sind zusätzlicher Kitt der elitären imperialen Gesellschaft.

Alltagsunterschiede

Die Einkommensunterschiede sind auch in den Köpfen der Imperialen verhaftet. Man unterteilt in Unter-, Mittel- und Oberschicht. Andererseits bietet der Staat jedem Einzelnen viele gesteuerte Aufstiegschancen und gewährleistet eine individuelle Betreuung. Hinzu kommt der Glaube, dass man sein eigenes Schicksal lenken kann und dass man selber die Chancen, die das Imperium in vielen Programmen bietet, ergreifen muss. So gehört auch lebenslanges Lernen, Um- und Weiterbilden dazu. Der Bildungslevel variiert, ist aber im Allgemeinen hoch.

Imperiale Lebenswelten unterscheiden sich oft abhängig vom Planeten, von dem man stammt: Utopier im leuchtenden Zentrum der Macht sind alle Annehmlichkeiten und Luxus gewöhnt, gehören zu den reichsten Untertanen und können das, wofür das Imperium steht, in vollen Zügen genießen.

Der Besuch in einem Ästhetikum („Schönheits- und Gesundheitsklinik"), Nanomedizin, Technik in jedem Alltagsdetail und lebensverlängernde Maßnahmen wie Telomer-Therapien sind fester Bestandteil ihres Lebens, während Bürger in den Randbereichen wie Camarcer (Acamar-System) oder Marsianer durchaus noch hart anpacken müssen und für sie eine Reise nach Sol und „UC" alle paar Jahre ein echter Höhepunkt darstellt. Dem Kapitalismus und dem Konsum aber frönen alle unter Terras Thron.

Einkommensbeispiele

Beruf	Monatsgehalt (in St)
Aushilfe	3.000
Kurier	5.000
Verwaltungsangestellter	7.000
Fabrikarbeiter	8.000
Einzelhändler	9.000
Erzieher	9.000
Handwerker	10.000
Farmer	11.000
Raumlinienpilot	12.000
Softwarearchitekt	14.000
Anwalt	30.000
Universitätsprofessor	35.000
Chefarzt	40.000
In den Exasphäre-Provinzen: ca. –30%	

Lebenshaltungskosten

arm	300 St / Monat
sparsam	2.000 St / Monat
überlegt	4.000 St / Monat
freigiebig	8.000 St / Monat
wohlhabend	30.000 St / Monat
luxuriös	80.000 St / Monat
verschwenderisch	ab 150.000 St / Monat

Werte

„Das Imperium ist der beste Ort im All!" Diesen Anspruch des Staates machen Imperiale sich zu Eigen und gelten als sehr ehrgeizig und erfolgsorientiert, in anderen Augen auch als arrogant und mit Tunnelblick. Nach Karriere zu streben, ganz gleich in welchem Bereich, treibt sie an und wird von der eigenen Umgebung wohlwollend honoriert. Wer scheitert, von dem wird erwartet, dass er nicht aufgibt – tut er es dennoch, gilt er als asozial.

Vertrauen in Autoritäten

Die Imperialen haben dabei durch ihre Geschichte verinnerlicht, Autoritäten zu vertrauen und stehen der Demokratie eher skeptisch gegenüber. Den Prozess der Mehrheiten- und Kompromissfindung mit langer Diskussion empfinden sie als schwach, wenig progressiv und sogar gefährlich: Seit dem 21. Jahrhundert haben ihrer Meinung nach starke Führungspersönlichkeiten oder -riegen nicht nur die Menschheit vor dem Untergang bewahrt, sondern sie auch blühen und gedeihen lassen und innere wie äußere Feinde abgewehrt.

In der Obrigkeitshörigkeit gibt es starke Parallelen zur konföderierten Gesellschaft, jedoch mit einigen wichtigen Unterschieden: In der Konföderation wird der Bürger kollektiv behandelt und durchläuft gleich gestaltete staatliche Erziehungsprogramme. In allem gibt es einen starken militärischen Aspekt, Drill und das Marschieren im Gleichschritt. Das Militär durchdringt jeden Lebensbereich. Die Konföderation ist (offiziell) klassenlos-spartanisch, wobei sie den oberen Rängen durchaus Luxus und Freiheiten gewährt.

Die Imperiale Legion genießt dagegen zwar sehr hohes Ansehen in der Bevölkerung und hat auch mit Paraden, Vereinen und lokalen Festivitäten, Anwerbern und mit der Legion assoziierten Berufen eine stete Präsenz im Alltag, allerdings ist das Imperium vorrangig eine Zivilgesellschaft.

Meinungen

Vorurteile, Werte und Haltungen spiegeln sich in diesen Aussagen wieder, die auf imperialen Straßen, in Restaurants, Clubs, Bars und im Gespräch fallen.

Das zeigt oft auch den Diskussions- und Wissensstand gewöhnlicher Imperialer.

Syndikat „Ein unorganisierter Haufen, diese Stöpsler.“ **###** „Das mit ihrem Netz ist schon außer Kontrolle und wird übel enden.“

Formorag „Eine Plage, schlimmer als jeder persidanische Raumschmarotzer.“ **###** „Die lassen uns in Ruhe.“ **###** „Mich schert es nicht, solange sie keine Verbrechen gegen Imperiale begehen.“

Allianz „Welche Republik meinten Sie?“

At'Rank-gulor „Keine Ahnung, noch nie von gehört.“

Novat / Halb-Novat „Da haben unsere Genetiker echt ne Jupi-Arbeit abgeliefert!“ **###** „Man sollte noch welche züchten und gegen die Roten einsetzen.“

Konföderation „Roter Abschaum!“ **###** „Ganz furchtbar, da. Die lassen ihre Leute verhungern.“ **###** „Wenden die Todesstrafe bei jedem Kleinkram an, Exer-Barbaren.“ **###** „Der nächste Krieg gegen die Roten kommt, das ist so sicher wie das Av in der Legion.“

Protektorat „Ist doch Konföderation, oder?“ **###** „Ich hab's ja immer gesagt, dass die Maschinen irgendwann Amok laufen.“ **###** „Die Stöpsler sind schuld, dass die so intelligent geworden sind.“

Guanku „Da ist ein toller Loxoner an der Ecke. Da gibt es Jupiter-Sushiportionen!“ **###** „Ein Bündnis mit denen gegen die Roten wäre fein … aber ich schätze, dass sie mit uns unterm Ring tanzen würden.“ **###** „Haben so schmale Augen, oder?“

Beta-Pictor „Wir müssen die Kraken fertigmachen, ehe sie uns fertig machen.“ **###** „Wer meint, die marschieren jemals wieder ein, erzählt Grate: Die profitieren doch vom Handel.“ **###** „Bisschen gruselig, aber sind mir egal. Der Krieg ist ewig vorbei.“ **###** „Wenn wir sie anständig behandeln, behandeln die uns auch anständig.“ **###** „Sind die nicht nur im Marginum unterwegs?“ **###** „Ich würd' mal gerne einen kennenlernen.“

Cassiopier „Habe mal ein Holo über die gesehen. Das sind so eklige Insekten, oder?“ **###** „Wir müssen uns mit ihnen verbünden. Die sollen ja einiges drauf haben, technologisch.“

Metonoiden „Xenoisch, komm ich nicht klar mit und halte mich eher fern.“ **###** „Wenn Sie es genau wissen wollen: Mir machen die ein wenig Angst.“ **###** „Die haben noch nicht einmal ein Datenanschluss oder fließend Wasser in ihren Urwaldhütten.“ **###** „Sehr spannende Kultur, ich war schon ein paarmal auf Metonar im Urlaub. Klar, man muss halt ein wenig aufpassen was man sagt oder tut, aber wenn man Respekt entgegenbringt kann eigentlich nichts schiefgehen.“ **###** „Treue Verbündete!“

Minelauvaner „Der Vater von einem Freund meines Schwagers handelt mit Metalldingern oder so und frisst Acrit wegen denen. Man sollte ihnen verbieten, hier Geschäfte zu machen!“ **###** „Ich habe analysiert und prognostiziere, dass der ekrainische Credit den Sterntec in spätestens fünf Jahren als Leitwährung ablösen wird.“ **###** „Zerschlagen sollte man diese Gilde, Exer-Monopolisten!“ **###** „Ehrlich gestanden, ich kaufe im Netz regelmäßig bei einem Gildenversand ein. Die haben halt auch einfach alles und wo kriegt man denn sonst diesen wunderschönen Modeschmuck mit Xercdiamanten her?

Haus Taesari „Ja, ich habe Verwandtschaft da.“ **###** „Ich finde diese adligen Hochzeiten und Bälle immer so toll, ich bin da bei Experienca immer dabei!“ **###** „Ju-toll, diese Schlösser! Ich werd' bestimmt bald wieder nach Neu-Stettin, da findet nächstes Jahr wieder so ein Dragonerturnier statt.“ **###** „Irgendwie leben die schon so auf ihrer eigenen Wolke. Auch diese Kirche … die sehen doch das normale Leben gar nicht mehr, nur noch die Untertanen. Die tun mir leid.“ **###** „Ein einziger, großer Freizeitpark: Die kostümierten Show-Acts winken dir von Wagen und Bühnen zu und der Rest schuftet hinter dem rosa Pappmaché, damit die Mechanik läuft.“ **###** „Na, die gehören ja quasi zu uns. Klar bin ich auf ihrer Seite!“

Tokmarden „Wir sollten zum Peer nochmal einmarschieren und die armen Hunde da befreien!“ **###** „Das Pargrum gibt uns einen Vorsprung gegenüber der Konföderation … und die Sklaven sind doch sowieso alles Schwerverbrecher.“ **###** „Ich habe große Angst, seitdem ich ein Holo von Leibfängern gesehen habe, die in einem Frachter Jagd auf die Besatzung gemacht haben. Man sollte die Sternenlegion den Raum abriegeln lassen“ **###** „Weg mit denen. Bevor die auf dumme Gedanken kommen!“

auch, dass diese Zahl mit jedem weiteren Imperator sich ebenfalls erhöht.

Die Invocati feiern einen wöchentlichen, auf Latein gehaltenen Gottesdienst, „Exclamatium" genannt, in Gebetsräumen und Versammlungssälen. Diese „Oculi" sind mit Imperator-Bildnissen geschmückt und müssen mindestens eine Reliquie enthalten sowie die 7. Reliquien sind Gegenstände und Objekte, die ein Imperator berührt oder besessen hat. Sie sind auch unter den Anhängern enorm für den persönlichen Besitz begehrt. Auf dubiosen Märkten (on- und offline) finden sich solche Dinge, doch die meisten sind gefälscht. Die Reliquien in Gebetsräumen dagegen sind vom Imperialen Palast zertifiziert. In Utopia City gibt es den größten Tempel: Der Oculus Maximus fasst eintausend Gläubige.

Darüber hinaus unternehmen Invocati Pilgerreisen an Orte, an denen der Imperator gewirkt oder schicksalsweisende Entscheidungen getroffen hat: der Imperiale Palast, Säule Imperia (früherer Sitz), das Polaris-System (wo er Frieden mit dem Kontinuum schloss) etc. In seinem Leben sollte jeder Gläubige sieben Wallfahrten hinter sich bringen. Auch sonst werden Bildnisse und Statuen angebetet oder Glücksbringer hergestellt.

Invocati erhalten bevorzugte Plätze bei Audienzen. Die Audienzen erfolgen in stillen Anbetungen und oft in Gruppen zu mehreren hundert Gläubigen.

Invocati sprechen Neues Latein: Sie glauben, in Welcapans Förderung der Sprache tatsächlich Romaricks Wunsch zu sehen, um mit ihm zu kommunizieren.

Organisation

Neben den Exclamatoren gibt es keine höheren Funktionäre wie Bischöfe oder einen Papst. Hingegen wählen sie alle sieben Jahre sieben Repräsentanten aus ihren Reihen an den Imperialen Hof. Dort hat jeder der sieben als „Exclamator Principalis" mit dem Imperator und seinen Sekretären Kontakt, wodurch dieser Zirkel als Führerschaft der Invocati angesehen werden kann. Sie entscheiden auch, wer von den rund 500.000 Anhängern im gesamten Imperium zu den 100.000 gehört, die in UC leben dürfen. Die Kolonisten von Sacria (Rana I) sind fast allesamt Invocati. Es gibt auch außerhalb des Imperiums vereinzelt Anhänger.

Nach ihrer Amtszeit erhalten die Exclamatores Principales vom Imperator ihre Segnung und begehen rituellen Selbstmord, da sie sodann von der Wiedergeburt befreit wurden.

Invocati leben ihren Glauben offen aus, jedoch führt die Hingabe oft mit dem Bruch der alten sozialen Verbindungen zu den „Silenti" – jedenfalls dann, wenn der Invocatus seinen Glauben fundamental lebt.

Wichtig für die Gemeinschaft ist auch die Finanzierung über Mitgliedsbeiträge: Vom jährlichen Verdienst werden 7% entrichtet, die Hälfte von diesem Betrag fließt direkt an den Imperialen Palast.

Daneben ist es wichtig, für die Gemeinschaft Aufgaben zu übernehmen, wie das Missionieren, die Hilfe bei Exclamatii, Organisation von Gruppenwallfahrten oder das Ausrichten von gemeinsamen Veranstaltungen und Freizeiten.

Austritt

Es ist nach dem Glauben der Invocati nicht möglich, aus der Vereinigung auszutreten – zumindest nicht im spirituellen Sinne. Nur wer den Zyklus durchbricht, ist frei.

I.2.4 Medien

Zugang mit der ID

In keinem Reich wird der Zugang zu Datennetzwerken wohl derart restriktiv behandelt wie im Imperium. Während andernorts eine anonyme Fortbewegung im Netz möglich ist, ist dies im Imperium weitgehend ausgeschlossen. Der Grundtenor lautet: Man soll in den Netzwerken des Imperiums jederzeit genauso überwacht und identifiziert werden können wie auf imperialen Straßen.

Aus diesem Grund hat jeder imperiale Bürger oder Besucher nur einen einzigen Zugang zu allen imperialen Netzwerken, der mit den eigenen ID-Naniten (also dem Pass, siehe S. 130) gekoppelt wird. Eine Anonymisierung ist dadurch praktisch nicht mehr möglich.

Eine Zugangsverifizierung erhält man bei Ädilen des Informationsministeriums, die man persönlich in Registrierungsbüros aufsuchen muss. Nach einer eingehenden ID-Prüfung und einigen Tagen oder Wochen erhält der Antragsteller seinen Zugang, wiederum persönlich. Da ihre wichtige Position anfällig für Korruption ist, werden die Ädile oft gewechselt und ihnen auch immer zwei unabhängige Beobachter (Civisec, andere Ädile, Legionäre, aber auch Zivilpersonen) für einen Tag beiseite gestellt.

Digitale Kriminalität

Dennoch lassen sich digitale Verbrechen nicht verhindern. Es blüht ein Schwarzmarkt mit künstlichen imperialen Pässen für die man oft ein kleines Vermögen hinlegt, so dass man sich über diese ID einen weiteren Zugang besorgen kann. Hier kann man auch schnell einem Scharlatan auf den Leim gehen: Viele der gefälschten IDs funktionieren nicht, fallen bei Kontrollen durch oder versagen nach kurzer Zeit.

Eine andere zumindest kurzzeitige Quelle sind die ID-Naniten von Verstorbenen, die auch oft noch für einige Tage und Wochen funktionieren, ehe sie abgeschaltet werden. Deren ID-Naniten müssen jedoch extrahiert, in den eigenen Körper injiziert und an die eigene ID über einen Hack gekoppelt werden. Die Zugänge sind extrem personalisiert, so dass man sonst gar nicht auf eigene Onlineprofile, Shoppingdaten, Transmissionen,

Beispielschwellen für imperiale IDs

ID-Beispiele	Erfolgstopf Aktion „ID herstellen"	ID-Hack	Preis (in St)
Imperialer Pass	30; Dauer x30min	16	40.000
Legionsausweis	30–40; Dauer x1h	17	90.000
Civisec-Marke	35–45; Dauer x2h	18	100.000
ISD-ID	40–50; Dauer x3h	19	150.000
IS-Presseausweis	24; Dauer x10min	12	20.000
Studentenausweis	22; Dauer x20min	9	5.000
imp. Pilotenlizenz	26; Dauer x10min	13	20.000
imp. Waffenschein	30; Dauer x20min	15	40.000

Unterhaltungsplattformen – kurz: das gesamte Netzleben – zugreifen kann. Natürlich sollte man diese ID bei einer biometrischen Kontrolle, z. B. durch einen Civisec-Officer auf der Straße, kurzzeitig abschalten …

Überwachung und Nutzung

Medien dienen im Imperium als vorrangiges Überwachungsinstrument. Aufgrund der Mediennutzung analysieren und speichern Sicherheitsbehörden Verhaltensmuster jeder Person. So lassen sich Verbrechen teilweise schon im Vorfeld verhindern. Privatfirmen räumen Nutzern manchmal Sonderangebote ein, wenn sie ihnen Zugriff auf ihre Verhaltensmuster und Bewegungsprofile gewähren – so wird personalisierte Werbung optimal abgestimmt.

Das Ministerium für Information kontrolliert viele Daten- und sämtliche Nachrichtenströme. Selbst brandaktuelle Entwicklungen, sofern sie eine politische Dimension haben, sind in der Berichterstattung um bis zu einer Stunde verzögert. Darüber hinaus sind im Imperium virtuelle Realitäten verboten, einige wenige haben eine Sondererlaubnis wie Imperial Standard Experienca.

Die Überwachung hat einen interessanten Effekte auf den Medienkonsum imperialer Bürger: Die Online-Sexindustrie hat im Imperium einen schweren Stand und man weicht tatsächlich eher auf reale Angebote aus. JoyBots haben im Imperium Hochkonjunktur.

Nachrichtenkonsum

Mit der Ressourcen bedingten, fast vollständigen Aufgabe des Papiers, dem Niedergang des klassischen Druckgewerbes sowie der Verlagsindustrie in seiner alten Form und mit dem vollständigen Transfer von geschriebenem Wort auf Datapads und Displayfolie bis Ende des 21. Jahrhunderts verschwanden auch sämtliche Zeitungen.

Natürlich gibt es noch Sondereditionen und das ein oder andere Nischenblatt oder -magazin, die Liebhaber zu horrenden Preisen erstehen oder abonnieren. Die „Utopia Tribune" ist ein solches wöchentliches, gedrucktes Nachrichtenmagazin, welches in Utopia City erscheint und pro Ausgabe 70 St kostet, das Jahresabo 5.000 St.

Der Konsum von Nachrichten und Informationen erfolgt im Imperium zu 95% audiovisuell (interstellar sind es etwa 80%) und interaktiv, d. h. der Nutzer kann die Nachrichtensendung nicht nur individuell zusammenstellen (lassen), sondern z. B. auch wählen, wie die Nachrichten vorgetragen werden (beispielsweise objektiv oder subjektiv, als Gedicht oder Märchen, mit Musik, usw.).

Über viele Geschehnisse kann live berichtet werden, aber natürlich gilt bei interplanetaren und interstellaren Distanzen die zeitliche Verzögerung bei der Übermittlung über TR-Transmitter.

Imperial Standard

Der Imperial Standard wurde im Jahr 2355 auf Säule Imperia / Jupiter gegründet und verlegte 2570 von dort aus seinen Konzernsitz nach Utopia City / Terra, zeitgleich mit der Ernennung Utopia Citys zur neuen Hauptstadt des Imperiums. Der Standard

Imperiale Gesetze – Hinweise für Bürger

LO = Lex Observationis (Observationsgesetz); LI = Lex Informationis (Informationsgesetz); LC = Lex Civilia (Bürgergesetz)

§5 Artikel 1 LO (Überwachung im öffentlichen Raum): Um die Sicherheit des Bürgers zu gewähren, ergreift das Reich im öffentlichen Raum Überwachungsmaßnahmen, beispielsweise (ohne darauf beschränkt zu sein) auf Plätzen, Straßen, in öffentlichen Habitatbereichen und öffentlichen Gebäuden. Es besteht keine Kennzeichnungspflicht.

§82 Artikel 8 LO (Überwachung in Ladengeschäften): Eigentümer haben binnen 30 Standardtagen nach Eröffnung und Inbetriebnahme des Ladengeschäftes Überwachungsmaßnahmen nach Betriebsverordnung 82 MMC in ihrem Geschäft zu installieren und an das örtliche Civisec-Securnet anzuschließen.

§100 Artikel 1 LO (Überwachung der Privatsphäre): Informationsädile dürfen auf Anordnung von Gerichten und zuständigen Stellen im Ministerium in Privaträumen und privaten Computersystemen Überwachungsmaßnahmen ergreifen. Der Eigentümer muss darüber nicht informiert werden.

§100, Artikel 7 LO: Der Eigentümer darf getroffene Überwachungsmaßnahmen nicht entfernen.

§382, Artikel 3 LI (Kontrolle öffentlicher Breiteninformation): Das Reichsministerium für Information übt das Recht aus, Inhalte von Unterhaltungs-, Informations- und Nachrichtendienstleistern beständig zu überprüfen und mit geltendem Recht abzugleichen. Es hat die Befugnis, Beiträge mit reichsgefährdendem oder unrechtmäßigem Inhalt ohne Vorwarnung zu löschen und die Urheber sowie die Betreiber der Verbreitungswege anzuzeigen.

§382, Artikel 11 LI (Kontrolle bei Liveübertragungen): Bei Echtzeitbeiträgen ist vom Verbreitungsdienst ein Informationsädil oder eine autorisierte KI zu schalten, die die Einhaltung des LI überprüft und befugt ist, Verstöße vor der Weitergabe an Netzwerke aus dem Beitrag zu löschen.

§3 Artikel 1 LC (Auskunfts- und Unterstützungspflicht): Jeder Bürger ist verpflichtet, staatliche Behörden und seine Vertreter im Rahmen der eigenen Möglichkeiten zu unterstützen.

§ 44 Artikel 4 LC (Privatversammlungsankündigungspflicht): Bei Zusammenkünften von mehr als 10 Personen in Privaträumen sind diese zuvor bei einem Informationsädil oder der Civisec anzumelden.

Auszüge aus Leitfaden „Gut zu wissen", Reichsministerium für Information, 2681

Verständnis Herrschaftsberechtigte automatisch Premierprätor. Auf den meisten Planeten allerdings wird der Prätor entweder von seinem Vorgänger eingesetzt, hat bereits einen hohen administrativen Posten, z. B. als Quästor Orbis („QO", Minister des Planeten) oder ein Gremium entscheidet darüber, wer für die nächste Legislaturperiode – das Prätoriat – eingesetzt wird.

Auch hier muss der Imperator am Ende zustimmen. Bei den Premierprätoren hingegen kann er diesen Einfluss nicht geltend machen.

Die Pro-Prätoren

Pro-Prätoren sind imperiale Protektoratsverwalter, in erster Linie in der Außenwelt. Ein Pro-Prätoriat wird dann eingerichtet, wenn eine Kolonie nur den Protektoratsstatus genießt. Ein Pro-Prätoriat ist oft ein Sprungbrett zum Posten des Prätoren, Senatoren oder Quästor Imperii. Jenseits ihres Protektorates haben sie keine Macht, in diesem jedoch sind sie Regierungschefs wie die Prätoren und leiten die Geschicke der Kolonie.

Die Quästoren

Quästoren (=Minister) führen planetare Ministerien (hier insbesondere im Bereich Finanzen, Verkehr, Bau, Wirtschaft, Soziales und Kultur) oder leiten als „Quästor Imperii" (QI) die Reichsministerien (z. B. für Information, Externe Beziehungen, Reichskriegsministerium, Energie und Ressourcen, etc.). Vorgaben der Reichsministerien verwerfen diejenigen der planetaren Ministerien.

Beamtenapparat und Ädile

Das Imperium leistet sich ein starkes Beamtentum mit einem ausufernden Bürokratieapparat, der Bürger, Visumbesitzer und Legionäre nach eigenen Aussagen „regelmäßig in den Wahnsinn" treibt. Beamte, Ädile genannt, sind dafür bekannt, dass sie Prozesse verlangsamen, weil sie beispielsweise Verantwortung scheuen, aus purem Gefallen an ihrer Machtposition oder weil sie unsicher sind, ob sie für eine Sache überhaupt zuständig sind. Gleichwohl zeigt sich die Korruptionsbekämpfung seit Imperator Cogam, der Beamtenrechte beschnitten und sich unbeliebt gemacht hat, als sehr erfolgreich.

Von den Ädilen werden nochmals die Pro-Ädile unterschieden, der unterste Beamtenrang. Pro-Ädile sind Assistenten, Sekretäre und andere Helfer und haben keine Entscheidungsgewalt. Jeder Ädil muss zwei bis vier Jahre als Pro-Ädil absolvieren, nur in Sonderfällen und durch einflussreiche Freunde kann man diese Zeit verkürzen oder überspringen.

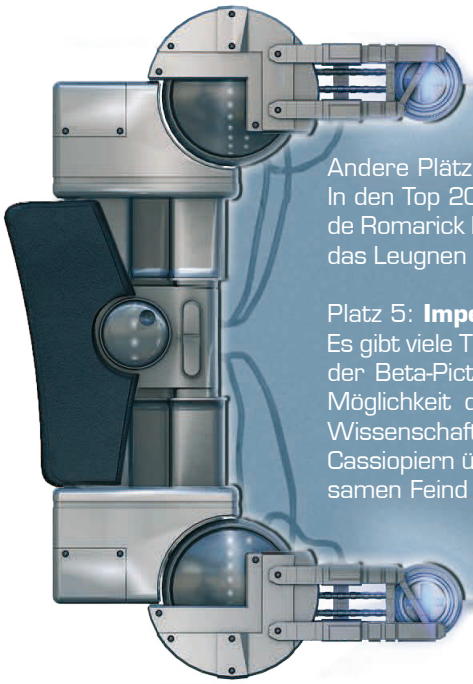
Die Administratoren

Der politische Titel des „Administrators" entspricht im Imperium dem eines Bürgermeisters. Administratoren haben je nach lokaler Gewohnheit einen Rat mit Positionen wie dem Fiskaladministrator (Schatzmeister) oder dem Konstruktadministrator (zuständig für Bau und Infrastruktur). Bei kleinen Ortschaften vereinigen sie diese Position in sich selbst und haben möglicherweise noch einen Pro-Ädil oder Ädil an ihrer Seite.

Die Legaten

Ein Legat ist ein imperialer Botschafter oder Sondergesandter. Er gilt als „persönlicher Bote" des Imperators und genießt neben diplomatischer Immunität besonderen Schutz durch imperiale Einrichtungen, Sicherheitskräfte aber auch Zivilisten. Ihnen ist, soweit man dazu selbst in der Lage ist, in jeder Form Hilfe zu leisten. Ein Unterlassen kann zu einer Anzeige führen. Entstehen dem Helfer dadurch Kosten, werden diese anschließend vom Reichsministerium für Externe Beziehungen übernommen. Legaten reisen viel oder sind feste Botschafter. Sie vertreten die Politik des Imperiums an ihrem jeweiligen Ort und sind bei politischen Verhandlungen entscheidungsbefugt. Unterstützt werden sie von Pro-Legaten, die ihnen irgendwann einmal vielleicht nachfolgen.

Im Imperium selbst haben sogar fast alle Kleinnationen Büros oder Botschaften und gewähren eine bestmögliche interstellare Verknüpfung Terras. Eine bei anderen Staaten unbeliebte, aber konstante außenpolitische Position des Reiches ist sein Alleinvertretungsanspruch für alle Menschen: „Das Imperium ist die Menschheit". Gegenüber (neuen) außerirdischen Kontakten betrachtet sich die Erde im Grunde als alleiniger rechtmäßiger Ansprechpartner.



Die Top 5 der beliebtesten Verschwörungstheorien

Andere Plätze:
In den Top 20-Charts sind außerdem: das Halb-Novat-Experiment (8.), der angeblich noch lebende Romarick I. und seine Aldebaran-Flotte (10.), die Farscope-Mission nach Andromeda (13.) und das Leugnen von Exekutionen und Verschleppungen während des Imperialen Bürgerkrieges (20.).

Platz 5: **Imperiale Chronotechnologie beendete den Großen Krieg**
Es gibt viele Theorien zum Abbruch des Krieges der Beta-Pictor. Letztlich aber liegt es an der Möglichkeit der Zeitreise, die von imperialen Wissenschaftlern entwickelt wurde bzw. von Cassiopiern übergeben wurde, um den gemeinsamen Feind zu stoppen. So erklärt sich auch, warum Romarick I. angeblich bei der Schlacht um Terra auftauchte. Das Kontinuum erkannte, dass das Imperium es vernichten konnte und lenkte ein. Die Technologie ist hochgefährlich und der Imperator hat weitere Einsätze natürlich nur in ähnlich hoher Not gestattet.

Die beliebtesten Verschwörungstheorien im Imperium, Mercury-HV, 2683

Formorag

Zwar untersagt das Zentralbundabkommen militärische Maßnahmen gegen die Formorag, jedoch zeigt sich die Civisec gnadenlos bei der Verfolgung formoragischer Verbrechen im Imperium. Trotz des Verbotes von formoragischen Unternehmungen in der Zentralen Sphären werden vereinzelt solche verzeichnet. Aber ein viel größeres Problem stellen die Piraten in der Außenwelt und den dortigen imperialen Kolonien dar: Regelmäßig beschuldigen Pro-Prätoren vor Zentralbundausschüssen und -versammlungen Formorag, ihre Kolonien überfallen zu haben.

Das Problem ist, dass sich einzelne Schakale – vor allem Grimz und Seelenpein – nicht an die Abmachung mit dem Imperium halten, was die Schadloshaltung imperialer Bürger und Kolonien angeht. Um dem entgegenzutreten, ist die Civisec und teilweise auch die Sternenlegion und der ISD in der Außenwelt aktiv geworden. Eine schizophrene Situation.

Ozeatrea

Die starke Handelsgilde verärgert regelmäßig imperiale Händlervereinigungen, Schutzzölle wiederum die Gilde. Das Imperium hat aber auch erkannt, dass viele Waren, beispielsweise aus dem Kontinuum, dem Tokmardischen Reich und der Konföderation, ohne die Handelsgilde niemals ins Reichsgebiet flössen. Daher muss man sich arrangieren.

Bis auf die Handelsunstimmigkeiten ist das Verhältnis aber ausgesprochen gut. Minelauvaner sind im Imperium gern gesehene Gäste, ebenso Imperiale in Ozeatrea.

Alliierte Republik

Die Allianz ist traditionell stark ans Syndikat angelehnt und imperiale Bürger aufgrund der Unterstützung des alten Sultanats ungern gesehen. Seit der Isolationspolitik von Syndikatspräsident McDowell öffnet sich der muslimische Staat aber zunehmend für Imperiale und ihre Waren. Ziel des Imperiums hier ist der Aufbau von stärkeren Beziehungen, auch, nachdem sich sowohl die Konföderation als auch Guanku in der Allianz engagieren. Imperialen wird geraten, sich vor Ort in Demut zu üben und sich vor der Reise mit den islamischen Bräuchen auseinander zu setzen.

Vyvian hat die Allianz in einer Rede jüngst als „wichtigsten Binnenmarkt der Zukunft und Ziel unserer friedlichen Bemühungen der nächsten 10 Jahre" bezeichnet.

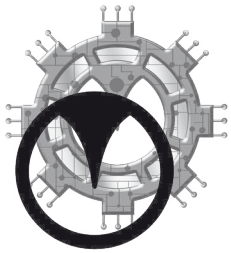
Die vom syndikatischen Geheimdienst SSK geschulten Sicherheitskräfte der Allianz sollen bei ihrer Auseinandersetzung mit den Halbmondgeschwistern in Zukunft verstärkt Unterweisung von im Kampf gegen die MBO erfahrenen ISD-Mitarbeiter erhalten.

Terror und Armut sind die größten Risiken der Republik, aber sie hat auch beträchtliches Potential. Das Imperium will aber vor allem der Konföderation das Feld nicht überlassen.

Panmetonoidische Konföderation / Protektorat

Gegenwärtig gilt der Waffenstillstandsvertrag nach dem Krieg von 2676 / 77. Viele Kritiker lasten Vyvian an, dass er die Chance verpasst habe, der Konföderation eine historische Niederlage zu verpassen. Der entschied sich jedoch gegen eine Besatzung von über einem Dutzend Planeten aus Kostengründen und auch, weil er fürchtete, dass er sich nur Unruheherde ins Reich holen würde.

Konföderierte Bürger stehen im Imperium unter besonderer Beobachtung und werden vergleichsweise schnell ausgewiesen. An imperialen Außenweltbezirken herrscht ständige Wachsamkeit zu konföderierten Grenzen. Die Sternenlegion fliegt Dauerpatrouillen und die Regierung ist beständig auf der Hut. Vyvian will den Status quo halten.



Für den ISD ist die Konföderation gemeinsam mit Guanku das Hauptauslandsziel.

Es gibt viele Handelsbeschränkung, insbesondere ein vollständiges Waffenembargo und auch der Transfer von High-Tech-Material ist untersagt.

Haus Taesari

Das Kaiserreich ist loyalster Bündnispartner. Austauschprogramme, gemeinsame Manöver, Kulturveranstaltungen – die Verflechtungen sind eng und durch die Legionsvergangenheit auch familiär.

Was die Auseinandersetzung mit der Ekratos-Union angeht, hat sich das Verhältnis allerdings abgekühlt. Welcapan ist den Taesaris noch ohne viel Aufhebens beigestanden. Cogam dagegen versteckte sich hinter der Argumentation, dass es kein Geld für solche Legionseinsätze gäbe. Vyvian hat eindeutig klar gemacht, dass das Imperium sich aus der Fehde mit der Union heraushalten wird. Legaten werden allerdings regelmäßig als Mediatoren angeboten und von beiden Seiten akzeptiert – durch die Union wohl auch nur, weil Vyvian eine klare Linie fährt.

2679 spielte der SSK dem ISD Informationen zu, wonach es zwischen dem Kaiserlichen Hof und dem Alpha-Komplex (dem Sitz des Protektors) Verhandlungen über ein gemeinsames Engagement gegen die Union gäbe. Der „Finkenmond-Skandal" führt zu großen Diskussionen im Imperialen Palast und erheblichen Verstimmungen zwischen den „kaiserlichen Brüdern". Eine Annäherung des Verbündeten und des Verbündeten des Erzfeindes wird alles andere als gern gesehen.

Ekratos-Union

Mit den Ekrainern existieren vor allem Wissensaustausch und Forschungskooperationen, Technologietransferabkommen und Handelsverträge. Imperialen ist allerdings eine Ausfuhr von Kriegswaffen und Kriegstechnologie in die Union untersagt (nicht jedoch Handfeuerwaffen). Daher gibt es auch keinen Import oder Export von Kriegsmaschinen oder -artifikanten.

Bürger beider Staaten können sich jeweils frei bewegen. Wie sein Vorgänger Cogam, aber im Gegensatz zu Welcapan, hält Vyvian einige der Gebietsansprüche der Union aus der Polydromverordnung 32 / 2570 als legitim und die Siedlungen des Kaiserreiches darin für falsch. Dadurch hat sich das Verhältnis zwischen Union und Imperium zwar verbessert, aber die Union fordert vom Imperium, auf Taesaris Druck auszuüben, um diese Gebiete aufzugeben. Dazu zeigten sich aber Cogam und Vyvian nicht bereit und pochten auf eine diplomatische Lösung zwischen beiden Nationen.

Reichsmacht

I.4.1 Legion und Sternenlegion

Einsatz-Rahmenbedingungen

Aufgabenprofil der Sternenlegion

Der Alltag der Sternenlegion besteht aus der Aufklärung und Sicherung des imperialen Luft- und Weltraums und Schutz der Handelsrouten vor Piraten und tokmardischen Leibfängern, Bewachung von Gratpunkten an In- und Außengrenzen, Rettung von Schiffbrüchigen und Patrouillen- und Eskortdiensten. Sie übernimmt aber auch polizeiliche Aufgaben wie die Ahndung von Verstößen ziviler Schiffe, selten jedoch direkt die Fahndung nach Verbrechern: Dafür sind Civisec-Marshals im Weltraum zuständig. Sonderaufgaben bestehen z. B. im Schutz wissenschaftlicher Missionen oder Spezialeinsätzen (wie Geiselbefreiungen, Assistenz von ISD-Operationen).

Hauptzweck besteht natürlich in ihrem militärischen Einsatz, weswegen immer wieder Manöver abgehalten werden und Piloten und Schiffsbesatzungen mehrmals wöchentlich den Ernstfall trainieren.

Aufgabenprofil der Legion

Die Legion bemannt Sternenlegionsschiffe zur Durchführung von Bodeneinsätzen und Erstürmung gegnerischer Schiffe. Etwa die Hälfte aller Legionseinheiten befinden sich an Bord imperialer Schiffe, die andere Hälfte ist in Kasernen und Lagern auf imperialen Planeten stationiert oder zum Schutz wichtiger Einrichtungen abkommandiert (z. B. Forschungseinrichtungen, staatliche Gebäude). Ein kleiner Teil der Legion stellt auch die wenigen Seestreitkräfte (z. B. auf Terra, Europa, Aqua, Torolan, New Wells Dyne, Lucrum II). Auch sie trainieren Einsätze und halten kleine Übungen oder große Manöver ab. Gerade im Cor Imperii verwaltet die Legion sich selbst. Für Legionäre ist daher ein Dienst in den Provinzen und Protektoraten der Außenwelt wesentlich abwechslungsreicher, aber auch gefährlicher:

Wie auch die Sternenlegion sind Legionseinheiten dort in Konflikte lokaler Mächte verwickelt, bei denen das Imperium seine und die Interessen von Bündnis- und Protektoratspartnern auch mit militärischen Mitteln vertritt. Greift das Imperium hier militärisch ein, ist die Krise meist binnen Tagen oder Wochen beigelegt. Nur selten – wie z. B. im Fall der Sculpra-Kolonien – wachsen die „Kleinkriege“ in einem Maße aus, dass zwei oder mehr Legionen einige Monate damit beschäftigt sind und auch das Cor Imperii davon Notiz nimmt.

Imperiale Taktiken und Schemata

Das Imperium setzt in der Schlacht auf seine technische und in der Regel zahlenmäßige Überlegenheit. Feuerkraft und gute Defensivstärke (und damit das „Eingraben“ oder „Belagern“) ist der Vorteil, nicht Geschwindigkeit oder das Legen von Hinterhalten. Syndikatische Strategen sagen oft, die Legion gehe geradezu „beta-pictorisch“ vor: Geradlinig.

Mannschaften: Dienstuniform „Tunica“ (Legion), Galauniform „Julius“ (Sternenlegion), Feldpanzerung „Constantia“ (Legion)

Insbesondere in den Kriegen gegen die Konföderation ist die Legion mit einer symmetrischen Ausgangslage konfrontiert, d. h. dass man einem vergleichbar starken Gegner auf offenem Kampfgebiet begegnet. Zur Koordinierung von Raumschiffen oder Bodeneinheiten hat das Imperium eine große Zahl fester Taktiken, Formationen und Vorgehensweisen entwickelt, die hohe Offiziere verinnerlichen müssen. Standardstrategien müssen auch Mannschaftsränge kennen. Das bedeutet einerseits, dass jeder weiß, was er zu tun hat, andererseits aber geben eingeleitete Manöver dem Feind Hinweise darauf, welche Taktik angewandt werden soll. Manchen imperialen Generälen und Admirälen ist diese Durchschaubarkeit egal, da sie sich sowieso als die Stärkeren wähnen. Gegen die Konföderation mag das funktionieren, es zeigte sich aber bei Scharmützeln mit loxonischen Takerutian, dass die Loxoner hier durch wesentlich höhere Flexibilität ihren Kräftenachteil wettmachen können. Kluge imperiale Oberbefehlshaber versuchen, existierende Aufmarsch-, Bewegungs- und Angriffsschemata so zu kombinieren, dass dem Gegner Fehlinterpretationen der angewandten Taktiken unterlaufen.

Asymmetrische Kriegsführung wie beim Kampf gegen lokale Guerilla oder in schwer zugänglichem Gebiet übernehmen oft kleinere Trupps, vor allem Einheiten der Legion Centauri. Hier muss sich die Legion auch sehr auf ISD und die Legion Sirius verlassen.

Obwohl das Imperium über WarBots verfügt, stehen Kommandostäbe bewaffneten Artifikanten eher ablehnend gegenüber. Diese erscheinen ihnen oft als unkalkulierbares Risiko, bedenkt man, dass sie durch den Gegner gehackt werden können. In Versorgungs- oder Unterstützungseinheiten werden sie dagegen gern genutzt.

Personal

Rekrutierung

Das Imperium setzt auf Berufssoldaten. Anwerber sind im ganzen Imperium an Bildungseinrichtungen, bei Veranstaltungen (z. B. Messen, Partys, Ausstellungen, Konzerte) und auf öffentlichen Straßen und Plätzen unterwegs und sprechen junge Männer und Frauen an. Darüber hinaus gibt das Reichskriegsministerium Unsummen für Werbeholos aus und finanziert ganze Holovisions- oder Holotheaterprojekte und Spiele. Außerdem wird mit Pensionsansprüchen und guter Krankenversicherung gelockt. Bürger sind von der Wichtigkeit ihrer Armeen überzeugt und der Legionsdienst erfährt breite Anerkennung in allen Schichten.

Ausbildung

Einer viermonatigen Grundausbildung folgt eine Einstufung in die Legion oder Sternenlegion. Für letztere gibt es dreimal höheren Personalbedarf. Es schließt ein halbes Jahr Dienst in den unteren Mannschaftsgraden, ehe der Legionär für ein weiteres halbes Jahr einer Waffengattung zugeteilt wird. Anschließend erfolgt die Entscheidung bzw. Empfehlung für eine Offizierslaufbahn und damit der Besuch der Sternenlegionsakademie in Ganymed One (Ganymed / Sol) bzw. der Legionsakademie in Venera City (Venus / Sol).

Karriereschluss

Viele Legionäre kehren nach einigen Jahren Dienst in den normalen Berufsalltag zurück. Verpflichten sie sich für mindesten zehn Jahre Reservedienst, erhalten sie Unterstützung bei der Berufsausbildung und ein Bereitschaftssold von monatlich 200 St.

Offiziere: Dienstuniform „Tunica / Of." (Sternenlegion), Galauniform „Julius / Of." (Legion), Feldpanzerung „Constantia / Of." (Sternenlegion)

Waffengattungen

	Truppenteil	Aufgabenbereich
Kampf	Artillerie (Legion / Sternenlg.)	bemannt schwere Schiffsgeschütze, Feldgeschütze, Basisverteidigung
	Infanterie (Legion / Sternenl.)	bekämpft Infanterie, Enterkommandos
	Mobile Infanterie (Legion)	Enterkommandos, bemannt Schützenpanzer, steuern Kampfdrohnen
	Luft- & Orbitalabwehr (L / S)	bemannt mobile Luftabwehr, Jäger- u. Bomberabwehr, Basisluftabwehr
	Luftkavallerie (Legion)	Kampfgleiterpiloten, gegen Bodenziele und Gleiter, Infanterietransport
	Grenadierdienst (Legion)	bekämpft schweres Kriegsgerät
	Kavallerie (Legion)	bemannt Bodenkampffahrzeuge wie Panzer oder Läufer
	Scharfschützen (Legion)	bekämpft Infanterie, Offiziere, besondere Personenziele
	Raumkavallerie (Sternenlg.)	Kampfpiloten, bemannen Jäger, Bomber, Kampfshuttles
	Spezialinfanterie (L / S)	z. B. Kampftaucher, Antiterrorkommandos, Fallschirmjäger
Unterstützung	Aufklärung (L / S)	bedient Sensoren, Drohnen, persönliche Aufklärung
	Kampfmittelbeseitigung (L / S)	Minenräumung, Sprengstoffentschärfung, Nanitenneutralisierung, Chemikalienentfernung etc.
	Legionspolizei (L / S)	sorgt für Recht und Ordnung in der Legion
	Operative Information (L / S)	nachrichtendienstliche Infobeschaffung, Kooperation mit ISD
	Parataktik (L / S)	übernatürliche Analyse, Offensive und Defensive
	Pionierdienst (L /)	bereitet Luftlandung vor, bauen Pontonbrücken, sichern Schiffe etc.
	SBC-Abwehr (Leg. / S)	Strahlen / Bio / Chemie-Dekontamination und Präventionsmaßnahmen
	Softwaretechnik (L / S)	sichert und hackt Computer, IT-Administration
	Strategie (L / S)	bedient Massenvernichtungswaffen
	Wissenschaft (L / S)	Meteorologie, Topologie, Planetologie, Astrophysik, etc.
Versorgung	Instandsetzung (L / S)	repariert Ausrüstung, Gebäude, Fahrzeuge
	Justiz (L / S)	Militärgerichtsbarkeit, Ermittlungen innerhalb der Legion
	Konstruktion (L / S)	baut Basen, Straßen, Belagerungsanlagen, Tunnel, Fabriken, Docks
	Logistik (L / S)	transportiert, beschafft, verteilt, verwaltet Material / Personal
	Sanitätsdienst (L / S)	Ärzte und Sanitäter an der Front, in Krankenstationen und Kliniken
	Technik (L / S)	wartet und bedient Ausrüstung und Gebäude, Schiffsingenieure

Bedeutsame Feldzüge der letzten 50 Jahre

Jahr	Konflikt	Wichtige Schlachten (Triarii-Titel verliehen)
2633	Appia-Invasion: Eroberung des von Guanku beanspruchten Riyuku-Sektors an der Heyronwellzone, dessen Welten Guanku um Schutz vor einem bevorstehenden Einmarsch der Konföderation gebeten hatten.	Hikine, Okudaweshima, Zedong
2650	III. Konföderierter Krieg: Angriff durch die Konföderation auf Rasalhague, Denebola und Fomalhaut; wird mit Zentralbundhilfe zurückgeschlagen	Metonar, Myra
2666	Lacerta-Expedition: Militärische „Erforschung“ des Lacerta-Sektors und Gründung der gleichnamigen Provincia, Unterstützung von Kaiserin Cortia II. gegen die Ekratos-Union	Certadaimos, Emastron
2673	Sculpranischer Unabhängigkeitskrieg: Nach Austritt des Planeten Sculpra aus der Provincia Australis entbrennt ein überraschend intensiver Krieg; seit Niederlage Sculpras Kampf gegen lokale Guerilla.	Sculpra
2676 / 77	IV. Konföderierter Krieg: Protektoratskonflikt um den Planeten Patria in der Außenwelt weitet sich zum Krieg aus; nach herben Rückschlägen gewinnt das Imperium die Oberhand und erzwingt einen Waffenstillstand	Calesh, Kainorus, Mariant, Patria

K 1

Civisec-Marshal

„Um Atomesbreite erwischt! Schnell! Deckung! Wohin? Wo? Ok, Maisfeld! … Imperator, das war knapp! Oh Luca, Luca, warum immer so voreilig? Na gut, dass die zurückschießen war eine Jupiter-Überraschung. Formorag-Asse sind ja eher dafür bekannt, dass sie bei Problemen schneller abhauen als man ‚Av!' sagen kann. Wenn sie aber so dreist hier mitten in der venusischen Prärie Belans Rimedare klauen, hättest du dir denken können, dass die nicht so schnell klein bei geben. Hilft wohl nix … ich muss hier durchs Maisfeld und ihnen den Weg zu ihrem Shuttle abschneiden. Auf jeden Fall! Die Typen sitzen heute noch hinter einer Energiebarriere, das schwör' ich. Sonst leg' ich mich in ein veganoidisches Schleimbad!

Wenn die mir entwischen, bin ich in Plains unten durch. Die Leute werden sagen, ich könnte sie und ihr Eigentum nicht schützen. Die Asse haben sicherlich auch mit den Diebstählen der letzten Zeit zu tun. Die Leute meinten, es wäre Eric und wollten, dass ich ihn festnehme. Aber mein Riecher hat was anderes gesagt, und die Beweise waren sehr, sehr dünn. Ich habe noch nie einen Unschuldigen eingebuchtet. Da bin ich verdammt stolz drauf! Und das soll auch so bleiben. Habe mich also nicht so richtig beliebt gemacht in Plains. Xenoisch, das ausgerechnet Belan immer zu mir gehalten hat, obwohl er schon zwanzig Rimedare verloren hat. Belan … echt ein netter Typ. Nicht so engstirnig und Alpha-Männchen wie die anderen Farmer. Die Venusnacht auf seiner Terrasse bei einem guten Grünwein … den Spiegel am Horizont aufgehen sehen … Er ist schon … interessant. Süß, das schiefe Grinsen.

Luca, jetzt konzentrier' dich! Da vorne ist das Landefeld!

Dabei hat mein Pa immer gesagt: ‚Mädchen, lass die Hände von den Farmern. Du hast was Besseres verdient. Du wirst irgendwann mal hier aus dem Kaff raus kommen und das All sehen.' Deswegen bin ich ja auch Marshal geworden. Tatsächlich hat das ICD durchblicken lassen, dass sie mich demnächst versetzen werden, sobald ich meine Pilotenprüfung abgelegt habe. Endlich! Ich hab mich riesig gefreut! Naja fast.

Ich hab's Belan noch nicht gesagt. Ich weiß auch nicht, wie. Aber wenn ich die Sache hier versaue, wird sich das ICD eine Versetzung nochmal überlegen. Und den Leuten … Belan unter die Augen zu treten … uh, nicht dran denken."

– Marshal Luca Onderan nahe Venera Plains / Venus

Spezialgebiete (Punkte): Jura (6), Geschichte & Politik (4), Kultur & Gesellschaft (2), Taktik & Strategie (4), Raumfahrzeuge (6), Einschüchtern (3), Kommandieren (4), Überzeugen (5), Suchen (6), Einschätzen (5), Waffenloser Kampf (4), Stichwaffen (4), Faustfeuerwaffen (6), Bordwaffen (2), Ausweichen (7), Rennen & Springen (6)

Prestige: 600 / Marshal

Ausrüstung: *gestellt:* Civisec-Dienstausrüstung, Raumfahrzeuge; *eigene:* Mediaset, ID-Naniten, 20er-Pack Unaterra-Glimmetten

Vermögen: 25.000 St

Alter: 31

Sprachfähigkeiten (Mod.): Dyrania (+1), 2 SP übrig

Mu	10 +4
It	10 +3
Wi	10 +3
Is	10 +3
Em	10 +4
Kr	10 +2
Kb	10 +6
Hg	10 +2
Si	10 +6
Ko	10 +4
Au	10 +1

Luca Onderan
(terranischer Civisec-Marshal)

Hitzige **Proteste** auf dem Mars

einer MBO-Zelle als mögliche Mitglieder erwogen, wird oft mit Hilfe höherer Kreise der MBO der Hintergrund der Person überprüft, um Undercover-Agenten auszuschließen. Natürlich ist das mit entsprechenden Aufwand durch den ISD äußerst schwer, daher wird darauf geachtet, dass der Wunsch des Anwärters, beizutreten, entsprechend motiviert wurde (z. B. Opfer von großer Staatsgewalt), er Marsianer und in einem langjährigen, MBO-freundlichen Beziehungsnetz integriert ist; es gibt also viele Bekannte und Freunde, die seine Geschichte verifizieren können. Plötzlich auftauchende Einzelgänger haben kaum Chancen auf Aufnahme.

Evacus (siehe S. 75) dienen der MBO als Hauptausbildungsstätten: Hier wird der bewaffnete Kampf genauso geübt wie Taktiken, Sprengstoffherstellung und -legung, Entführungen, Konterstrategien von Civisec und ISD und vieles mehr.

Aber auch in den Städten und Arbeitervierteln werden Neulinge trainiert und geprüft. Wenn der Zellenführer es für richtig hält, wird er in die Zelle aufgenommen.

Führung und Finanzen

Geld ist für eine Organisation wie die MBO genauso wichtig wie Motivation der Mitglieder. Finanzmittel werden z. B. über Drogenhandel, Schmuggel, Erpressung, Geldwäsche, aus- und inländische Sponsoren und Diebstahl beschafft. Viele dieser Verbrechen werden oft abseits des Mars begangen, insbesondere die „Oberschicht“ der MBO generiert im Ausland Geld. Marsianer sind oft „Investoren“ und Hintermänner organisierter Kriminalität außerhalb des Imperiums.

Ein MBOler muss also nicht unbedingt ein waffenstarrender Terrorist sein – es ist gut möglich, dass ein scheinbar vornehmer imperialer Geschäftsmann im Haus Taesari, Ozeatrea oder Syndikat einen Teil seines Gewinnes für „die Sache“ bereitstellt.

Es ist vor allem dieser Zirkel aus reichen Mitgliedern, der als eigentliche Führungsriege der MBO angesehen werden kann. Wann immer eine Zelle Geld oder Ausrüstung benötigt, wendet sie sich an einen der ihnen bekannten „Gönner mit dem dicken Konto“ oder entsprechende Kontaktleute, die ihre Bitte weitertragen. Logischerweise hat ihr „Gönner“ danach im Gegenzug einzelne Wünsche und Ziele an die Zelle, wodurch der Führungskreis eine gewisse Kontrolle auf die Zellen ausüben kann. Selten „befehligen“ die Führungspersonen Zellen; ein Zellenführer kann die benötigte Ausrüstung oder Geld mit seinen

Ausländische Interessen

Nicht zu unterschätzen ist die Unterstützung der MBO durch den Konföderierten Geheimbund (KGB). Dieser stellt immer wieder Ausrüstung und finanzielle Mittel bereit, teilweise reisen einzelne MBOler oder ganze Zellen in die Konföderation zur Aus- und Weiterbildung. Natürlich ist dem Roten Reich daran gelegen, destabilisierende Faktoren im Imperium zu fördern.

Der syndikatische Service of Superior Knowledge (SSK) soll ihnen angeblich ab und zu Tipps und Informationen zuspielen, was der Geheimdienst natürlich bestreitet. Klar dagegen sind geschäftliche Verbindungen zu den Formorag-Clans Cargorag und Asse: Die einen sind wichtige Handelspartner, mit den anderen werden Informationen ausgetauscht. In seltenen Fällen kommt es hier sogar zur Zusammenarbeit, wenn ein gemeinsames Zielobjekt vorliegt.

Rekrutierung und Ausbildung

MBO-Anwärter entstammen meistens den Elends- und Arbeitervierteln der wenigen Städte. Werden sie von

Folgen der Kategorisierung

Die Entscheidungen des Gremiums für einen Schwerpunkt des Planeten (z. B. Industrie, Agrar, Bergbau, Dienstleistung etc.) lösen fast immer einen Proteststurm aus: Firmen müssen umsiedeln oder schließen, Politiker verlieren Einfluss bei gewissen Klientel, Arbeitsplätze werden verlagert und Investitionen gehen verloren. Korruptionsvorwürfe gegen R-Kommissare schießen dann für gewöhnlich wie Pilze aus dem Boden. Der ein oder andere Schmiergeldskandal um die R-Kommission gibt Kritikern Recht und manche Entscheidungen erscheinen bis heute in einem zweifelhaften Licht.

In diesen Streitfällen reisen Kommissare auch in die entsprechenden Kolonien um zu beschwichtigen, nach zu verhandeln oder eine Imagekampagne zu starten.

Konzernkarrieren

	Position	Prestige	Monatsgehalt (in St)
Sicherheitsdienst	Wachmann	0	3.000
	Wachleiter	40	4.000
	Schichtleiter	120	6.000
	Fabriksicherheitsleiter	300	12.000
	Gebietsleiter	600	20.000
	Sicherheitsleiter	1.000	45.000
Forschung	Freier Mitarbeiter	200	VB je Einsatz
	Laborassistent	80	9.000
	Entwickler	200	14.000
	Chefentwickler / Versuchsleiter	300	20.000
	Projektleiter / -planer	500	30.000
	Forschungsleiter	1.000	70.000
Verwaltung	Freier Verkäufer	200	5% Provision
	Praktikant	40	2.000
	Einkäufer / Verkäufer	120	8.000
	Bürofachkraft / Sekretär	120	6.000
	Chefsekretär / Assistent	160	10.000
	Teamleiter	200	12.000
	Abteilungsleiter	400	20.000
	Verwaltungsleiter	1.000	55.000
Produktion	Lagerist / Helfer	0	2.000
	Wartungstechniker	80	6.000
	Maschinenführer	80	5.000
	Anlagenleiter	120	8.000
	Vorarbeiter	200	10.000
	Fabrikleiter	400	15.000
	Gebietsleiter	500	25.000
	Produktionsleiter	1.000	55.000
Weitere	Vorstand	1.300	140.000
	Vorstandsvorsitzender	1.700	300.000

Die Kategorisierung führt zu einem um bis zu 30% höheren Warentransportaufkommen als in anderen vergleichbar besiedelten nicht-imperialen Regionen. Daraus resultiert viel Frachtverkehr und eine gewisse Macht der Logistikbranche.

Neben der Sternenlegion ist das System der Kategorisierung der wichtigste Kitt, der das Imperium zusammenhält und einen allgemeinen hohen Lebensstandard sichert.

CARGOSTELLAR und Handelsgilde

Die mächtige minelauvanische Handelsgilde und der nicht minder starke CARGOSTELLAR-Konzern dürfen trotz ihrer marktbeherrschenden Stellung Waren im Imperium anbieten, solange sie imperiales Recht nicht verletzen. Für sie gilt außerdem ein spezielles Großkonzern-Gesetz. Es bestimmt, dass auf ihre Waren und Dienstleistungen der Imperatorzehnt erhoben wird, also ein Preisaufschlag von 10%. Der Zehnt fließt direkt in die Kassen des Imperialen Palastes und nicht in den allgemeinen Staatssäckel.

Waren von CS und Tochterunternehmen (z. B. CS Arms, CS Docks) so wie Waren, die bei Minelauvanern erstanden werden, kosten 10% mehr als der Listenpreis.

Fabricatus Imperii

Imperiale Produkte gelten als „state of the art" und innovative Spitzentechnologie. Das Label „fabricatus imperii" genießt im gesamten bekannten Universum einen extrem guten Ruf und ist ein Markenzeichen für höchste Qualität. Das terranische Weltenreich ist nicht nur der Wirtschaftsmotor der Zentralen Sphäre: Um seinen ökonomischen Einfluss allweit zu sichern, hat es in seiner Geschichte bereits mehr als einmal in der Außenwelt eingegriffen – auch unter Einsatz der Legion.

Warenproduzenten

Ures Industries

Name	Ures Industries
Gründung	2222
Unternehmensform	Aktiengesellschaft
Firmensitz	Krakenopolis / Titan
Beschäftigte	6,5 Millionen
Vorstandsvors.	Carl Vun Titus
TL	60
Herstellerhäufigkeit	1 bis 3
Prestigefaktor	1,2; Forschung 1,5
Gehaltsfaktor	1,4
Karrieren	alle

Der **Prestigefaktor** gibt an, mit wie viel die in der Konzernkarrieren-Tabelle angegebenen Prestigepunkte bei dieser Firma multipliziert werden müssen. Je nach Unternehmen ist ein Aufstieg also leichter oder schwerer.

Der **Gehaltsfaktor** wird ebenfalls mit den in der Konzernkarrieren-Tabelle angegebenen Gehältern multipliziert, um zu sehen, welche Gehälter in der Firma üblich sind.

Bei **Karrieren** wird verzeichnet, welche der vier Karrieregebiete – Produktion, Forschung, Verwaltung, Sicherheitsdienst – in der Firma beschritten werden können.

Noch in den Tagen der Terranischen Republik legte der Investor Jayden Allison den Grundstein für den Erfolg des späteren Konzerns, indem er ab 2200 die private Besiedelung von Titan abseits der Mondhauptkolonie Krakenopolis vorantrieb und dort Forschungsunternehmen, Technologie- und Rüstungsfirmen zusammenbrachte. Doch die Unternehmen erwirtschafteten Verluste, denn der Bedarf des Staates an großen Waffensystemen war aufgrund fehlender Bedrohung durch andere Staaten gering. In den Folgejahrzehnten kaufte er Firma um Firma auf und stimmte sie aufeinander ab. Er gründete „United Research and Execution Services", kurz Ures. Doch eine Pleite schien unabwendbar – bis das Syndikat sich als eigene Nation ausrief und der I. Interplanetare Krieg ausbrach. Ures erhielt exklusive Verträge mit der Regierung und die Unternehmenszahlen explodierten. Ures und Sulla, der frühzeitig das Potential des Unternehmens erkannt hatte, waren der Grund für die Niederlage des Syndikats. Viele Syndikatler lehnen bis heute den Konzern und seine Produkte ab. In Sullas Imperium wurde Ures zum wichtigsten Industrieunternehmen. Die Freundschaft zwischen Sulla und Allison ging so weit, dass Sulla ihn 2276 in seinem Mausoleum auf Säule Imperia beisetzen ließ. Bis zur Kategorisierung Mitte des 24. Jahrhunderts gehörten 80% der Titanoberfläche und Siedlungen dem Konzern.

Bis heute sieht sich das Unternehmen in Allisons nordamerikanischer Tradition und wählt daher auch englische Begriffe für die eigenen Produkte.

Ures' Produktionsstätten auf Titan sind ideal: Die Anlagen sitzen auf Stelzen in der Stein- und Eiskruste. Dichte Wolken behindern Beobachtung und Spionage. Die Atmosphäre mit unterschiedlicher Dichte und Temperatur lässt die Erforschung von großen Explosionen von Ures SDS (Strategic Defense Systems) in vielfältigen Umgebungen zu. Ein hoher Stickstoffanteil verhindert unerwünschte atmosphärische Kettenreaktionen beim Test von strategischen Waffensystemen. Nach erfolgreicher Ersterprobung werden die Waffen auf Mars weiter getestet und ihr Verhalten auf festen Oberflächen. Dem gewöhnlichen Soldaten oder Söldner begegnen aber normalerweise Personenausrüstung von Ures FGS (Field Gear Systems) wie Handfeuerwaffen oder Schutzkleidung. Raumfahrer wiederum kennen den Namen vornehmlich wegen der jupiteranischen Tochter Ures SVS (Space Vehicle Systems).

Die Ures-Fabriken nutzen das auf Titan weit verbreitete und für den legendären Gestank des Mondes verantwortliche Methanhydrateis als Energiequelle: Die Eiskristalle werden in speziellen Gaskraftwerken verbrannt und machen Titan unabhängig von Energie- und Wasserimporten. Die fünf großen Ureskolonien Titan Alpha, Titan Beta, Ures Prime, Uresia und Titan Delta haben eigene Agrarsphärenkomplexe, so kann die Nahrung für die über eine Millionen Beschäftigten auf dem Mond selbst kultiviert werden.

Ures besitzt mittlerweile Niederlassungen und Fabriken im gesamten Imperium, die Hauptentwicklungsarbeit und Forschung findet aber weiterhin auf Titan statt.

Als imperialer Standardausrüster macht Ures es sich allzu oft bequem auf seiner Position, daher vergab beispielsweise Imperator Welcapan viele Ausrüstungsgegenstände der Legion an andere Firmen.

PROTEC

Der Hauptkonkurrent von Ures Industries ist zwar technologisch nicht so weit, allerdings wesentlich stärker jenseits imperialer Grenzen und in der Außenwelt vertreten. Dem Unternehmen wird oft vorgeworfen, dort an „unmenschlichen" Waffensystemen, z. B. basierend auf Thermatortechnologie, zu forschen. Neben Rüstungsgütern ist der Firmenname auch mit der Kybernetikindustrie verbunden.

Warenproduzenten

Name	PROTEC	Macro^	Adam & Cornelsen	Acamining	SOLPHARM
Gründung	2390	2644	2564	2580	2554
Unternehmensform	Aktiengesellschaft	Limitatus	Limitatus	Aktiengesellschaft	Aktiengesellschaft
Firmensitz	Krakenopolis / Titan	New Ortal / Torolan	S. Desmonia / Saturn	Argeddon / Camarc	Herbertown / Dune
Beschäftigte	10,2 Millionen	11.000	1.600	2,1 Millionen	1,1 Millionen
Vorstandsvors.	Peter Grushec	Shac Rodrics	Jerome Adam	Clayr Neptuna	Clarence Nerebon
TL	45	48	56	60	60
Herstellerhäufigkeit	1–4	1–2	1–3	1–3	1–4
Prestigefaktor	1,3; Verwaltung 1,5	0,8	1,5; Forschung 2	1	1; Sicherheit 0,8
Gehaltsfaktor	1; Sicherheit 0,8	1	2	1; Produktion 1,5	0,8
Karrieren	alle	Forschung, Verwaltung	Forschung, Sicherheitsdienst, Verwaltung	Produktion, Sicherheit, Verwaltung	alle

Kapitel II

ATLAS

Wenn **Düsternis**
alles scheinbar
erobert hat,
werden wir **Rufer des Lichts**
die **Sternenfeuer entfachen**.

– Invocata Lina Seprin,
Exclamatrix Principalis (2560–2682)

Der große **Raumhafen** vor den Toren von Hopolis / Mars

Saturn, 76 Monde
Kategorie: Industrie- und Wohnplanet
Nach Tests von Säulenprototypen in den 2120er Jahren wurden diverse Himmelsstationen und Designs auf Saturn erprobt, bis sich schließlich Anfang der 30er Jahre das Säulendesign durchsetzte. In der Kolonisation ab Ende der 40er Jahre fanden insbesondere ehemals im Mittelmeerraum und in Mittelamerika verwurzelte Kolonisten ein Heim auf dem Saturn. Berüchtigt wurden Saturns Himmelssäulen am Ende des 22. Jahrhunderts als Nistplätze organisierter Kriminalität und Drogenkartellhochburg in der Terranischen Republik, die die vielen Kleinbetriebe zur Geldwäsche nutzten. Die mafiösen Strukturen mündeten schließlich in der Bildung der Formorag unter Jolkas Terren. Bis heute hat die Civisec vor allem auf Saturn mit organisierter Kriminalität zu kämpfen. Viele MBO-„Bosse" leben hier.

Neben ein paar großen Konzernen ist Saturn bis heute ein Planet des Mittelstands und der Kleinunternehmer, deren Gewerbe der imperialen Computer-, Artifikanten- und Fahrzeugindustrie zuliefern, die sich auf dem Gasriesen und seinen Monden konzentriert. Viele kleine Gewerbebetriebe sind hochspezialisiert und in ihrer Nische „Allmarktführer". Alle Unternehmen versammeln hier technologische Entwicklungszentren, d. h. hier wird beispielsweise die theoretische Forschung von Uranus angewandt und umgesetzt. Der größte Saturnmond, Titan, ist Hauptsitz von Ures Industries sowie anderer Rüstungsbetriebe und gilt damit als die Waffenschmiede des Imperiums.

Saturner sind „Techniknerds": Sie lassen sich von technischem Schnickschnack begeistern, führen stets das neuste Gerät oder Gadget mit sich. Ihre Gespräche drehen sich oft um die aktuellsten Updates, neue Produkte und mögliche Errungenschaften. Ein typischer saturnischer Beruf ist der des Ingenieurs. Saturner, die beruflich nicht mit Technik zu tun haben, sind nicht selten Hobby-Tüftler und Bastler.

Außerplanetarische Besucher finden Saturner und das Leben „unter dem Ring" (wie man sagt) ziemlich langweilig. Es gibt wenig Abwechslung oder kulturelle Highlights, alles erscheint irgendwie Dröge und durchschnittlich. Die Saturner selbst schätzen ihren geregelten und ruhigen Alltag. Einziger Anziehungspunkt für Touristen ist Saturns ausgeprägtes, faszinierendes Ringsystem. So gibt es im Vergleich zu Jupiter einen wesentlich höheren Anteil an Wohneinrichtungen auf den Monden, sogar Touristikzentren. Gewöhnliche Gäste und Bewohner begeistert der schöne Ausblick auf die Ringe, während Esoteriker und spirituelle Pilger ihnen mystische oder heilende Kräfte attestieren. Durch die Ringe selbst pflügen Erzverarbeitungsschiffe, die sich Gesteinsbrocken einverleiben. Aufpassen sollten diejenigen, die einen näheren Blick darauf werfen wollen: Ringfragmente können für unvorsichtige Raumfahrer zur Gefahr werden!

Uranus, 53 Monde
siehe II.1.4.

Neptun, 63 Monde
Sol VIII ist ein blauer Gasriese mit derart hohen Windgeschwindigkeiten (bis ca. 2.500 km / h), die einen Einsatz von Säulen praktisch unmöglich machen. Lediglich wenige Forschungssatelliten und -kleinstationen schweben in der Atmosphäre. Auf Neptuns größtem Mond Triton fördern riesige wandernde Artifikanten Wasser, da die Oberfläche durch ständige Umformung ein ungemütlicher Ort ist. Andere Monde dagegen sind Wohn- und Arbeitsstätten, insbesondere Nereid und Proteus.

Erzeugnisse von Seebodenfarmen und Agrarsphären decken nur einen kleinen Teil der nachgefragten Nahrungsmittel, so dass für diesen Markt aus allen Ecken des Imperiums und darüber hinaus importiert wird. Die Energiewirtschaft ist insbesondere von daher bedeutsam, als dass sie den gigantischen Energieverbrauch der Lichtstadt decken muss: Der lokale Energiekonzern Entopia betreibt Geothermie-, Solar- und Fusionskraftwerke sowie die Energiesatelliten im Erdorbit.

Daneben ist UC Standort der Unterhaltungsindustrie: Renommierte Spielehersteller, große Holoproduktionen und Studios wie Excelsior Caelum, sowie Softwareanbieter haben ihren Sitz in der Metropole. Ebenso groß vertreten sind interstellare Medien und Presse mit bedeutsamen Zeitungen und Nachrichtenorgane wie der Imperial Standard und die Imperial Times.

Der Prätor Terras ist übrigens zugleich Bürgermeister von UC. Der Aufwand zur Administration der Stadt ist vergleichbar mit der eines gesamten Planeten, was diese Stellung rechtfertigt.

■ Solange der **Obelisk steht**,
wird diese **Stadt** stehen;
wenn der **Obelisk fällt**,
fällt auch diese **Stadt**,
wenn diese **Stadt untergeht**,
vergeht die **Welt**. ■

– Utopier über das Wahrzeichen ihrer Stadt

Auf dem Platz des Sieges

Sulla-Obelisk
Die „Achse der Welt" ist 1,9 km hoch und Monument des Imperium-Gründers. Das „Pilum" ist ein Lichtstrahl, der bei besonderen Anlässen und Feiertagen von der Spitze in den Orbit gesandt wird. Glaubt man Gerüchten, dann kann der Lichtstrahl in einen Impulsstrahl umgeschaltet werden und als Orbitalgeschütz dienen. Der Obelisk besteht aus schwarz glänzendem Phoenixmetall, welches von beta-pictorischen Wracks aus der Schlacht um Terra stammt.

Romarick-Bogen
Dem bekanntesten Imperator ist eine begehbare Brückenarchitektur gewidmet, die sich dadurch auszeichnet, dass sie ein offenes Ende hat, um sein spurloses Verschwinden zu versinnbildlichen.

Tekaralith
Dem Gewinner des Imperialen Bürgerkriegs ist ein gigantischer Block gewidmet, eher streng geformtes Monument ohne große Schnörkel etc.

Korain-Fackel
An den Imperator des Großen Krieges und Planer der Lichtstadt erinnert eine gigantische Fackel, deren Flamme hologafisch dargestellt wird. Die Fackel symbolisiert Hoffnung in der dunkelsten Zeit und auch den Sieg. In ihr kann auch reales Feuer entzündet werden, was bei einer Bedrohung der Stadt geschehen soll.

Korain-Prisma
Als erster Imperator konnte Korain II. sein eigenes Denkmal wählen. Er entschied sich für ein gläsernes Prisma, welches einfallendes Sonnenlicht in allen Farben bricht und teils auch verstärkt. Es ist das Zeichen eines neuen Zeitalters.

Welcapaneum
Imperator Welcapan ließ für sich ein Mausoleum errichten, in welchem er bis heute in prunkvollem Gewand und Lorbeerkranz für Besucher sichtbar und konserviert aufgebahrt liegt. Der von ihm ins Leben gerufene neurömische Stil findet sich selbstredend auch in diesem Bauwerk wieder.

Cogam-Stele
Das unscheinbarste und preiswerteste Monument ließ der „Schulden-Imperator" Cogam errichten – eine einfache Säule.

Vyvians Feld
Auf das zukünftige Denkmal des amtierenden Imperators weist die vorbereitete Bodenplatte hin, die 2680 angelegt wurde. Die Architektur muss also schon existieren, auch wenn deren Aussehen zu einem der bestgehütetesten Geheimnisse des Imperiums gehört. Zu seinen Lebzeiten wird Imperator Vyvian den Bau nie erblicken.

Sulla-Restaurant
Das exklusive Restaurant im Obelisken auf 1.800 Metern Höhe bietet Aussicht über die ganze Stadt auf allen vier Seiten des Obelisken. Tischreservierungen müssen (ohne Beziehungen) ein bis zwei Jahre im Voraus getätigt werden.

City Center Café (Triple C)
Das gemütliche Café mit seinen Terrassen im Siegespark ist eine Insel der Ruhe in der grünen Mitte der Stadt. Im Café gibt es eine Dauerausstellung zum Bau von UC, und es ist neben den Monumenten das einzige Gebäude auf dem Platz. Früher war es die ehemalige Unterkunft von Bauleitern und Ingenieuren, daher erscheint es von außen auch wie ein Containerensemble.

Regierungsdistrikt

Imperialer Palast
Jeder Imperiale Bürger hat ein verbrieftes Recht, einmal in seinem Leben vom Imperator angehört zu werden. Im Schnitt muss man sich fünf Jahre bis zur Audienz im Thronsaal gedulden. Neben einem Hofstaat von rund 40.000 Personen findet man im Palast u. a. den Reichsballsaal, das Imperiale Reichsarchiv und Datenzentrum, das nationale Lagezentrum, die Klinik und die Leibärzte, Terrassengärten, Gästegemächer, die abgeschotteten Prätorianerquartiere und natürlich die Räumlichkeiten des Imperators. Der Thronsaal mit Blick auf den Platz des Sieges mit den Mahnmalen seiner Vorgänger erinnert den Imperator stets daran, dass er sich sein Monument dort erst noch verdienen muss.

Imperialer Senat
Das große Plenargebäude bietet neben angrenzenden Verwaltungen auch luxuriöse Unterkünfte für die Senatoren.

Legionshauptquartier
Das Hauptquartiert der Legion beherbergt auch das Oberkommando der imperialen Bodenstreitkräfte. Der Komplex ist besonders gesichert und die Legion unterhält im Komplex die „Prefect Ercin"-Kaserne.

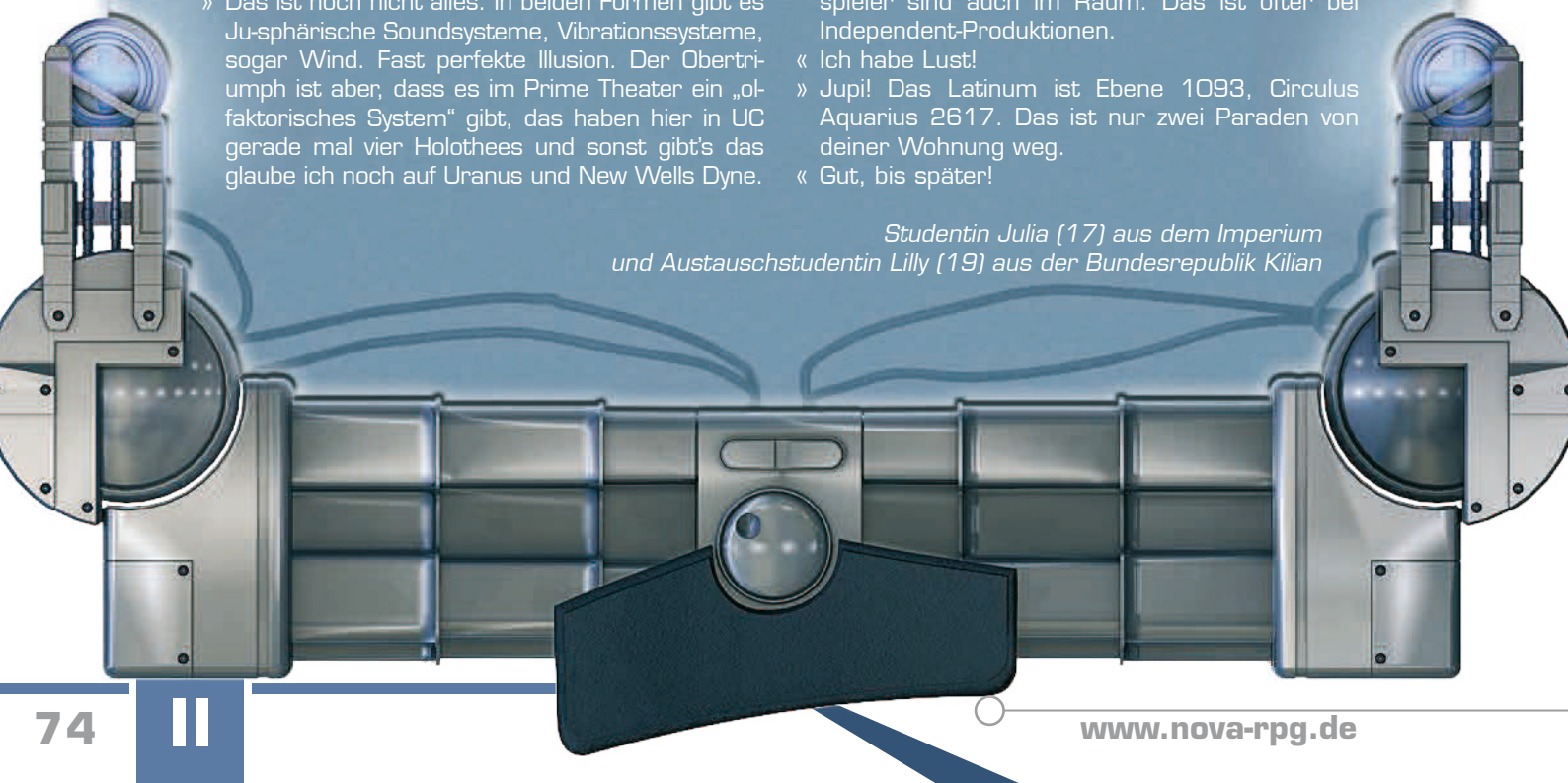
Eintrittspreise

noninteraktiv	10 St
starrinteraktiv	20–30 St
aktionsinteraktiv	50–100 St

Holotheater

» Av Lilly!
« Hey Julia!
» Hast du Lust, mit ins Holothee zu gehn? Läuft „Lucias Traum“, soll ein super Narip sein!
« Holotheater kenne, aber was ist Narip?
» Wie?? Du kennst Narips nicht?? Gibt's auf eurem Felsbrocken nur Nonips?? Ju-öde, kann ich mir gar nicht vorstellen!
« Ich verstehe nicht. Mein Standard ist nicht sehr gut.
» Achso, dann kennst du die Begriffe wohl auch nicht. Kein Marsch: Narips sind Narrativ-Interaktive-Programme, Nonips sind Non-Interaktive-Programme. Also auch diese uralt-linearen Holovids und ganz, ganz früher gab's ja auch diese 2D-Sachen, die sind ja auch meistens linear. Oder es soll ja so Leute geben, die gucken sich lineare Ausspielungen von Narips an. Ju-bescheuert! *(lacht)*
« Ja, es läuft in Holotheater bei uns diese Videos.
» Ah …
(kurzes peinliches Schweigen)
« Aber manchmal in Holo, manchmal in 3D, manchmal in 2D. Wie gehen Narips?
» Ja also da gibt's zwei Möglichkeiten: Entweder starrinteraktiv oder aktionsinteraktiv. Bei starrinterkativen Vorführungen sitzt das Publikum, ist eher was für Leute so ab Hundertzwanzig. Beim Aktionsinteraktiven kannst du dich bewegen, sitzen, liegen, aufstehen, kannst Geräte in die Hand nehmen und so. Jeder bekommt seine eigene Parzelle, die ist rund sechs Quadratmeter groß. Darin hältst du dich auf, während Holos um dich rum projiziert werden und natürlich verschiedene Umgebungs- und Hintergrundprojektionen.
« Wie gut! Was es hier gibt!
» Das ist noch nicht alles: In beiden Formen gibt es Ju-sphärische Soundsysteme, Vibrationssysteme, sogar Wind. Fast perfekte Illusion. Der Obertriumph ist aber, dass es im Prime Theater ein „olfaktorisches System“ gibt, das haben hier in UC gerade mal vier Holothees und sonst gibt's das glaube ich noch auf Uranus und New Wells Dyne.
« Was System?
» Olfaktorisch. Geruch. Man riecht etwas. Was in deine Nase geht.
« Achso! Und das ist interaktiv? Aber Holovision ist mehr interaktiv?
» Ne, bei Holovision machst du das ganze zu Hause, nicht mit Publikum. Und auch nur, wenn ein Narip im Holovision läuft und dann brauchst natürlich Platz und diese Standard-Controller-Geräte oder bedienst das Programm über TouchAir. Beim Theater bekommst du speziell Geräte für das Narip, oft sogar Kostüme – egal ob du starr oder Aktion machst. Der eigentliche Spaß ist, dass im Theater interaktive Entscheidungen demokratisch getroffen werden, bei den Szenenknoten. Da kommt dann je nach Verhalten oder Abstimmung des Publikums das entsprechende nächste Stück. Manchmal teilt sich das Publikum sogar in verschiedene Szenen auf. Wenn du viele Szenenknoten in einem Narip hast, sagt man „Hi-In“, bei wenigen „Lo-In“-Narip. Ah und bei Nonips sagt man dann auch „No-In“.
« Das hören schwer.
» Achwo … na gut klingt sicher xenoisch alles für dich. Und überfordert auch oft Außenweltler, wie ich schon erlebt hab. Aber kein Marsch, du hast ja mich dabei!
« Jupi! Brauchen wir den Narip sehen heute?
» Na klar! Übrigens: Es heißt nur bei Nonips „sehen“, bei Narips sagt man „erleben“. Also ich habe z. B. vorgestern „Der silberne Tisch“ erlebt, den fand ich Ju-toll. „Herzmassage“ fand ich nicht dagegen zu Hi-In für eine Romanze.
« Wo und wann?
» Treffen wir uns um 20 Uhr am PT … am Prime Theater … ne wart', da fällt mir was ein!
« Was gibt es?
» Im Circus Latinum läuft heute „Wer nicht hinsieht“, das ist aktionsinteraktiv und echte Schauspieler sind auch im Raum. Das ist öfter bei Independent-Produktionen.
« Ich habe Lust!
» Jupi! Das Latinum ist Ebene 1093, Circulus Aquarius 2617. Das ist nur zwei Paraden von deiner Wohnung weg.
« Gut, bis später!

Studentin Julia (17) aus dem Imperium
und Austauschstudentin Lilly (19) aus der Bundesrepublik Kilian



Distrikt „Utopia Superior“

Hotel Galactica * * * * * *
Das einzige 6-Sterne-Hotel der Zentralen Sphäre bietet sämtlichen Spezies eine höchst luxuriöse und ihren Bedürfnissen angepasste Atmosphäre. Das Galactica ist bekannt dafür, dass es seinen Gästen jeden noch so abstrusen Wunsch erfüllt. Bemerkenswert ist der Hauptspeisesaal unter der Titanglaskuppel. Die Suiten bieten ein Shuttlelandefeld inklusive.

Chorrin-Restaurant
Das bekannte und urtümliche Synthfood-Restaurant liegt in der oberen Ebene des „Orca Mons“, einer Struktur die Luxuswohnungen und Villen enthält. Dennoch sind Essen und Trinken hier erschwinglich.

Norderman-Klinikum
Das große Krankenhaus im Stadtzentrum ist die wichtigste Adresse für medizinische Notfälle und geplante Eingriffe. Es beherbergt auch ein Ästhetikum sowie ein Kybernetikum und ist mit den modernsten Medizintechnologien ausgestattet. Es gibt Kooperationen mit der Universitätsklinik.

Metonoidischer Tempel
Viele Religionsgemeinschaften haben in UC einen Gebetsort, aber dem Platz des Sieges am nächsten gelegen ist der Tempel für die ca. eine Millionen Metonoiden und Anhänger des ordrulischen Glaubens. Auf dem Dach gibt es rund um die Halle des metonoidische Kulturzentrums eine große Grünanlage mit metonoidischen Mammutbäumen. Das Gebäude darunter selbst enthält die vier Himmelsältestentempel mit ihren jeweiligen Schreinen.

Hotel Stevron Utopia * * * * *
Das Luxushotel der Stevron-Kette und 2. Adresse nach dem Galactica, Shuttlelandefelder bieten hier nur die Luxussuiten.

Café Sans Frontières
Im Stil eines Pariser Straßencafés gehaltenes Etablissement mit gediegener, ruhiger Atmosphäre. Hier wird sogar noch Französisch gesprochen. Da früher die Hauptredaktion des Imperial Standard um die Ecke ihren Sitz hatte, wurde es zu einem beliebten Treffpunkt von Journalisten und Presseleuten. Den Status hat es sich bewahrt.

Casino Imperial
Das hochklassige Kasino ist nur etwas für Gutbetuchte. Als Vorbild diente das ehemalige Monte Carlo in Monaco.

II.1.3 Mars und seine Kolonien

Mars (Sol IV)

Kategorie: Testplanet

Der Aufstieg ...
Die ersten Kolonien auf dem Roten Planeten ab 2052 waren wissenschaftliche Stationen, später kamen wirtschaftliche Interessen und Basen dazu. Alsbald wurden die Siedlungen mit Wohnquartieren ausgestattet und schließlich auch Titanglaskuppeln eingesetzt, die mehr Bewegungsfreiheit ermöglichten.

Der Mars bot den Flüchtlingen der Erde nach dem Erdkrieg eine zweite Heimat. Alle Großstädte auf dem Planeten stammen aus der Zeit des Flüchtlingsstromes oder kurz danach. Sie alle haben als Gemeinsamkeit einen „natürlich gewachsenen“ Ortskern, da dieser oft das Auffanglager mit all seinen Wohnmodulen gewesen ist. Heute sind diese alten Ortskerne beliebte Touristenattraktionen.

Als neues Heim der Menschheit erlebte der Mars zweihundert Jahre lang einen Aufschwung, war das kulturelle und wirtschaftliche Zentrum der Terranischen Republik, obwohl die Hauptstadt nach Jupiter zu Capital City (heute Säule Imperia) wechselte. 2122 wurden auf Mars die ersten Ozonerien eingesetzt, Kraftwerke, die ein Energiefeld erzeugen unter welchem eine künstliche Atmosphäre herrscht. So wurden große Gebiete des Roten Planeten für die Besiedelung geöffnet.

... und der Fall
Mit Entstehung des Imperiums begann der Niedergang des Planeten. Viele Marsianer aber verkennen heute, dass nicht allein das Imperium Schuld daran trägt, sondern dass der Mars auch Opfer moderner Terraformingtechnologien wurde: Sich stetig verbessernde Himmelssäulenkonstruktionen auf den äußeren Gasriesen, schnellere Raumschiffe und somit kürzere Transportzeiten sowie die Nutzbarmachung der Venus durch neue starke Ozoneriekraftwerke und fortschreitendes Terraforming waren ebenso beteiligt wie der Umstand, dass Bodenschätze nicht mehr rentabel im Vergleich mit anderen Orten im Sonnensystem gefördert werden konnten. Tatsache war auch, dass nicht nur alleine Imperator Sulla, der „Gründer“, den Mars als das Sinnbild einer korrupten, schwachen Republik wahrnahm.

Als die imperiale Regierung unter Romarick I. 2355 die Kategorisierung der Planeten einleitete, stufte man Mars zum Testplaneten herab und besiegelte sein Schicksal. Den Marsianern bot man andernorts neue Heime an. Eine Auswandererwelle setzte ein, aber viele Marsianer weigerten sich, ihre Heimat zu verlassen – der noch immer schwelende Marskonflikt war eingeleitet.

Heute gibt es abseits der großen Zentren, wie der Hauptstadt Hopolis, fast ausschließlich Geisterstädte (Evacus), aber auch Kasernen, Testgelände und nur vereinzelte, teils sehr alte Kleinstädte unter Titanglaskuppeln.

Marsmutanten und MBO
Da nicht alle Marsianer wie angeordnet ihr angestammtes zu Hause verlassen hatten, wurden viele Menschen durch diverse Oberflächentests kontaminiert. In der Folgezeit kam es zu Missgeburten und oft nicht sichtbaren Fehlbildungen, und in der öffentlichen Wahrnehmung prägte sich das Bild des „Marsmutanten“ über die Grenzen des Imperiums hinaus ein.

Der mit dem Niedergang sich regende Protest der Marsianer organisierte sich zunächst in Bürgerinitiativen und Vereinen. Ab 2357 radikalisierte sich die anti-imperiale Strömung mit der Gründung der „Marsbefreier“, nach deren Auflösung und dem Großen Krieg schließlich in der Marsbefreiungsorganisation (MBO), die mit Anschlägen gegen staatliche Behörden und militärische Einrichtungen seither von sich reden macht. Ihr Motto verkehrt das der Legion: „Mars Victor“.

Das Bild der Mutanten als Terroristen hat auch abseits des Imperiums zu Diskriminierung von Mutanten, die unter gänzlich anderen Umständen entstanden sind, geführt.

Willkommen in RED ALAMOS

Einwohnerzahl: 60.000
Koordinaten: 15°S 120°W

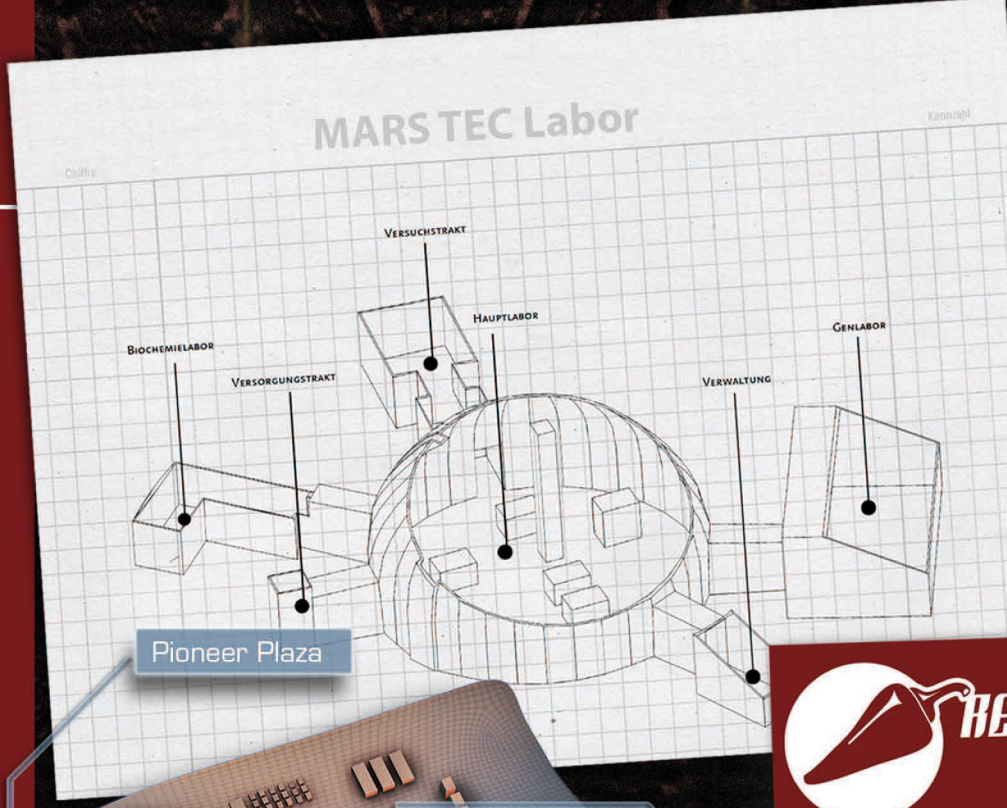
Hauptverkehrswege

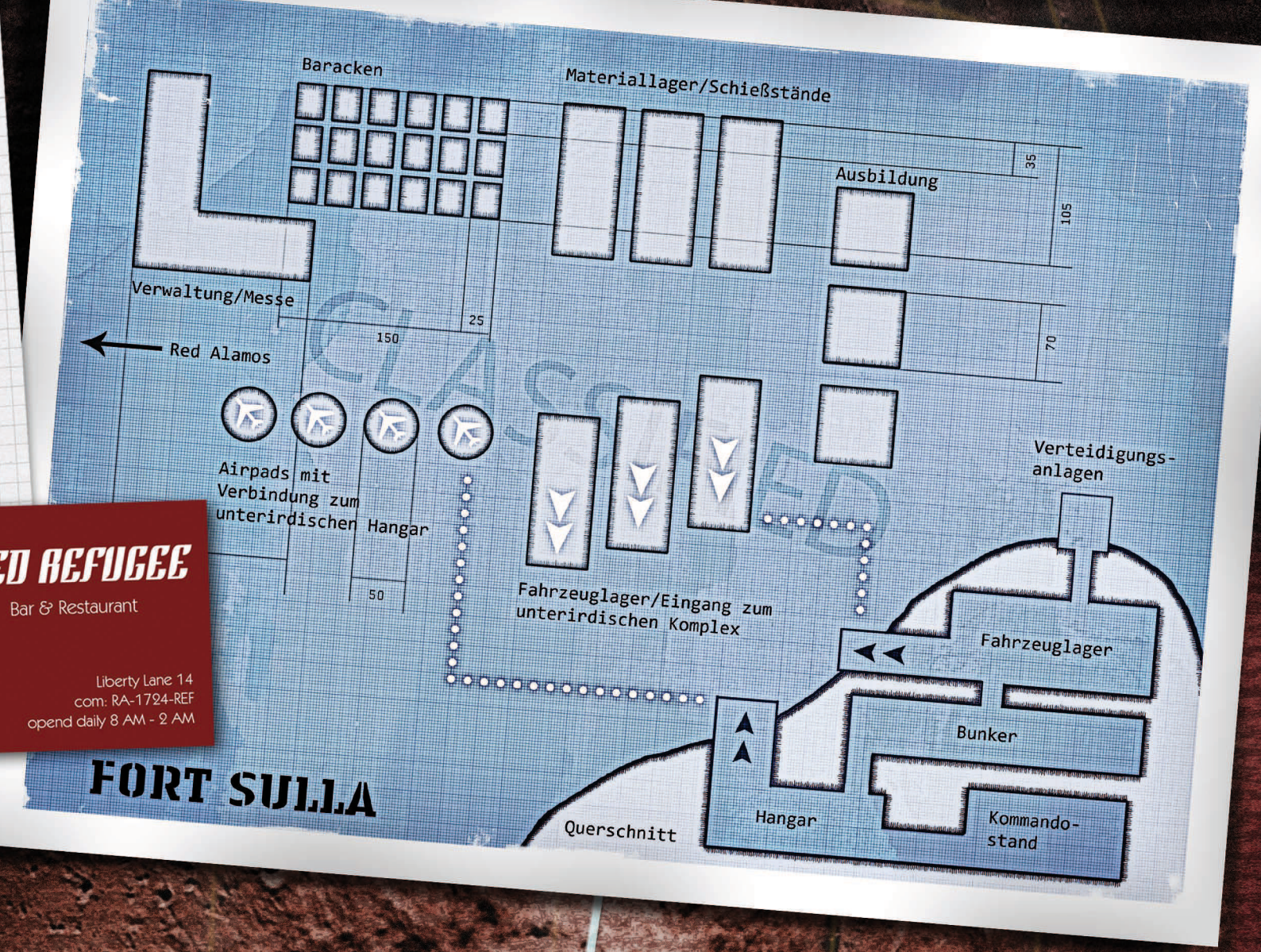
EMAP-Speedway

Eine schöne Heimat auf dem Mars zu finden, ist schwer geworden: Hopolis wird immer teurer, andere Orte bauen zurück und berauben sich ihrer Seele. Man schließt Sie aus. Red Alamos nicht. Wir haben alle Dienstleistungen, lebendige Geschichte, gute gesundheitliche Versorgung, Jobs, hervorragende Anbindung an die Hauptstadt und den Raumhafen. Aber vor allem bieten wir Ihnen uns selbst: Unseren helfenden Handschlag, unsere offenen Herzen und unsere gute Nachbarschaft.

Kommen Sie zu uns. Ich lade Sie ein.

- Administrator Bayl King,
  Red Alamos





ED REFUGEE
Bar & Restaurant
Liberty Lane 14
com: RA-1724-REF
opend daily 8 AM - 2 AM

man anstelle von „Los jetzt!“. „Der ist Feld 14“ heißt so viel wie „Der spinnt“ oder „Der ist verrückt“. Der Ausdruck beruht auf dem Raummannsgarn, dass die Technik (wie Treibstoffanlage, Startrampenmechanik, Stromversorgung, Datenverbindung) auf Landefeld 14 ständig versagt.

Wie auf fast allen internationalen Raumhäfen, ist die Passagierabfertigung in Hopolis in vier Kategorien unterteilt. In diesem Fall ist jedes der vier Terminals einer Kategorie zugeordnet: Terminal A dient als Flughafen rein dem globalen Flug- und Gleiterverkehr sowie den Verkehr zu den orbitalen Raumstationen. Terminal B bearbeitet die Flüge nationaler Raumfluggesellschaften auf interstellaren Routen. Da interstellare Flüge meist mit nicht landefähigen Großraumschiffen durchgeführt werden, bringen Shuttles und Transporter die Passagiere in den Orbit zum Anschluss (z. B. zu nationalen Passagierraumkreuzern auf den Routen Sol-Altair, Sol-Fomalhaut, Sol-Rana, Sol-Aldebaran, Sol-Denebola, sowie zu Kreuzfahrtschiffen).

Ab Terminal C geht es mit nationalen Raumlinien auf interplanetare Direktflüge: Die Raumschiffe fliegen beispielsweise direkt Hopolis-Utopia City, Hopolis-Plutown oder andere Raumhäfen und Stationen im Sol-System an.

Terminal D ist der international-interstellare Terminal und fertigt interstellare Flüge ab (z. B. Sol-Yed Prior, Sol-Antares, Sol-Epsilon Orionis, Kreuzfahrten), jedoch von nicht-imperialen Raumfluggesellschaften.

Der Raumhafen, meist der militärische Teil, war bereits mehrmals Ziel von MBO-Anschlägen. Am 12. Januar 2658 kam es dabei im Zuge der Demonstrationen um das erfolgreiche Misstrauensvotum gegen den beliebten, damaligen Premierprätor Simon Burk zu einer Attacke auf das Business Terminal. Über 130 Menschen starben, darunter viele einflussreiche imperiale Industrielle.

Übernachtungspreise „Mandolin“

Einzelzimmer	220 St
Doppelzimmer	380 St
Red Room	540 St
Van-Peer-Suite	900 St
Welcapan-Atrium	1.350 St
Frühstück p. P.	+40 St
Halbpension p. P.	+110 St

Hotel Mandolin***
Das Mandolin ist vermutlich das älteste, noch existente Hotel auf dem Mars. 2161 gebaut, nächtigten hier bereits Imperatoren, syndikatische Präsidenten und andere ausländische Staats- und Regierungschefs. Das 5-Sterne-Haus ist bewusst im viktorianischen Stil gehalten und auf drei Stockwerken bietet es knapp 100 Betten. Wenn nicht gerade ein hochrangiger Staatsgast das gemütliche Hotel in einen Hochsicherheitstrakt verwandelt, ist die Lounge Treffpunkt des interstellaren Jet Sets, gut betuchten Geschäftsleuten und Paparazzi.

ISA-Landekapsel / Ares-Programm-Museum
2041 landet der erste Mensch auf dem Mars. Christopher Xachengs Landekapsel ist Highlight des Museums, in diesem selbst werden Originalstücke seiner ISA-Mission *Ares 6* ausgestellt. Das Museum fokussiert sich auf die Dokumentation der Marsforschung ab dem 18. Jahrhundert. Es sind Modelle und teils auch Originale verschiedener Marssonden und früher Bodenerkundungsmissionen zu sehen, auch Anzüge und Wohneinheiten der ersten Marspioniere Mitte des 21. Jahrhunderts.

Red Alamos

Der erste Spatenstich für das Rathaus von Red Alamos 2229 geschah noch zu einer Zeit, als man an ein weiteres Wachstum des Mars glaubte. Red Alamos ist damit eine typische Siedlung der so genannten „3. Welle der Marskolonisation“ – dies war auch der letzte Kolonieausbau.

Als Städte der ersten Welle gelten die Gründungssiedlungen (ca. 2050–2100, Beispiel Hopolis und fast alle anderen Großstädte), die zweite Welle sind die Siedlungen der Blütezeit (2100–2210, meist Kleinstädte, heute zum Großteil Evacus).

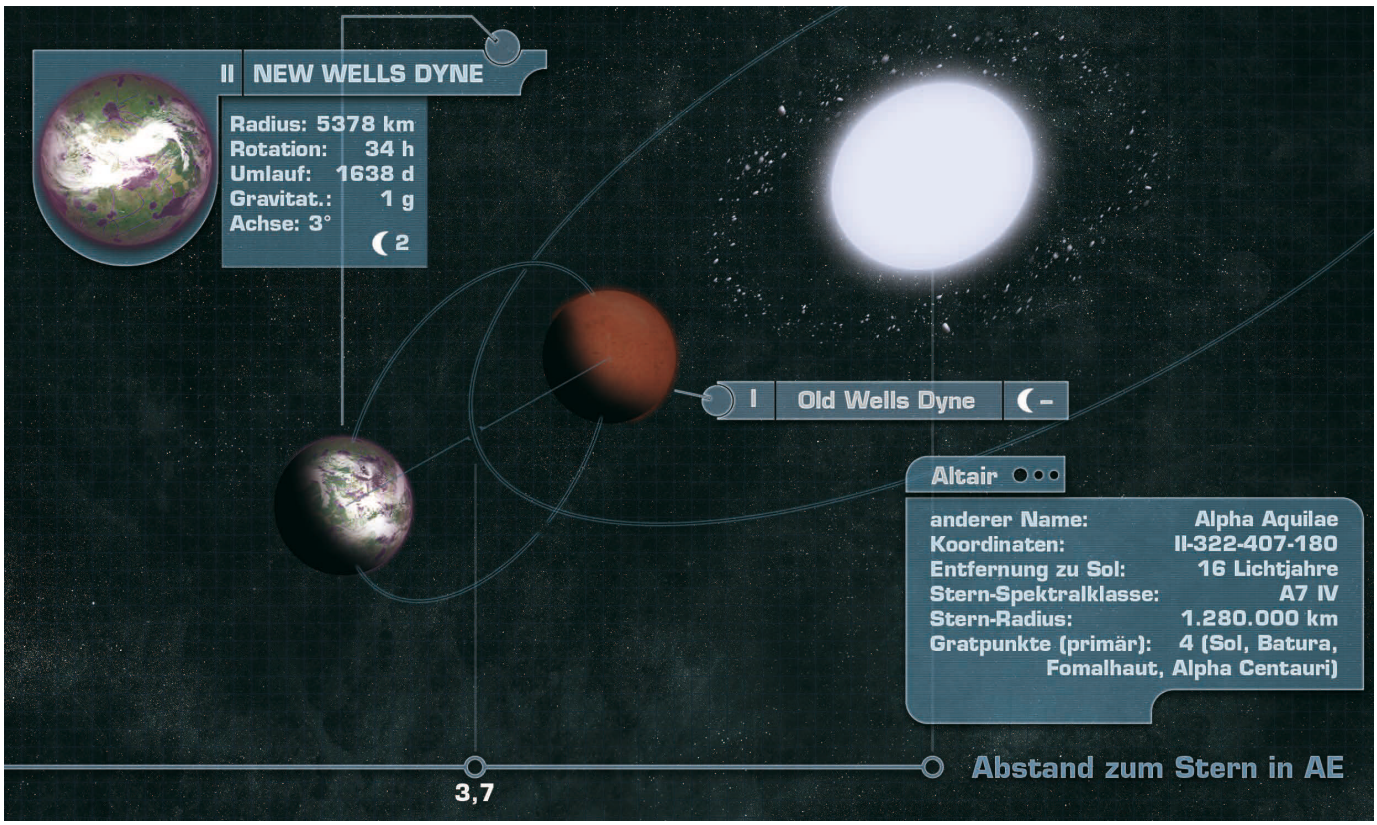
Red Alamos war als Satellitenstadt für Hopolis auf dem Reißbrett von Donald C. Shiranawat entworfen worden und sollte Hopolis insbesondere im Hinblick auf den Raumhafen entlasten. Die Stadt war klar als Wohnsiedlung für Arbeiter und Angestellte des Raumhafens und dessen angegliederter Unternehmen gedacht und verringerte auch die Verkehrswegebelastung nach Hopolis-Süd. Dennoch sind diese auch heute noch typischerweise verstopft, trotz zweier EMAP-Speedways. Den vielen interplanetaren Pendlern, Reisenden und Frachttransporten wird das Verkehrsleitsystem von Hopolis in der Rush Hour nicht Herr.

Ab 2231 wurde die Stadt bezogen und der Plan ging zunächst auf. Doch spätestens mit der Kategorisierung des Mars bekam auch die Stadt Probleme. Innerhalb von fünf Jahren sank die Einwohnerzahl um 30%, da viele Menschen den Aufruf der Regierung folgten und den Mars verließen. Die Wirtschaft und der Einzelhandel der Stadt waren zwanzig Jahre lang in einem starken Umbruch mit hoher Arbeitslosigkeit als Folge. Letztlich konnte sich Red Alamos auf etwa die halbe Einwohnerzahl stabilisieren, was insbesondere der Werbung bei Evacu-Migranten zu verdanken war. Viele Bewohner evakuierter Städte waren bereit, nach Red Alamos oder Hopolis zu ziehen, wollten jedoch den Mars nicht verlassen. So stammen heute nur noch rund 5% der Einwohner von Gründerfamilien aus dem 23. Jahrhundert ab.

Über den Planeten hinaus traurige Berühmtheit erlangte Red Alamos schließlich 2420. Auf der Pioneer Plaza wurden damals einige der führenden marsianischen Separatisten des Imperialen Bürgerkrieges hingerichtet – eine bis heute unverziehene Machtdemonstration des Imperiums.

Es wundert nicht, dass Bewohner von Alamos dem Imperium gegenüber kaum positiv eingestellt sind. Die LMP erreicht hier bei Wahlen für gewöhnlich über 80%. Die imperiale Administration reagiert, indem die Civisec regelmäßig Razzien durchführt und am Westrand eine große Haftanstalt errichtete, die im Volksmund „Alamos Inn“ genannt wird. Viele MBO-Terroristen werden hier gefangen gehalten.

Fleischmann Inc.
Die Firma Fleischmann ist ein pharmazeutisch-medizinisches Unternehmen und betreibt in allen größeren Städten des Mars Kliniken, auch in Red Alamos. Hier erhalten Marsianer, die Gewebemutationen unterworfen sind, medizinische Hilfe für wenig Geld. Diagnosen beispielsweise sind gratis und dennoch fundiert. Kritisiert wird allerdings, dass Fleischmann-Ärzte und -Wissenschaftler manchen



entgegengesetzten Gegenpol auf der New Wells Dyne abgewandten Seite. Dadurch entstehen Tiefdruck- und Hochdruckzonen und folglich das planetare Wetter mit ausgedehnten Staubstürmen.

Seit den 80er Jahren des 26. Jahrhunderts betreiben mehrere Kupferminengesellschaften, vor allem Wanax Mining, automatische Tagebauanlagen mit gewaltigen Baggern, die von Verladestationen im Orbit kontrolliert werden. Den Transport von der Oberfläche zu den Stationen übernehmen ebenfalls automatisierte Frachter.

New Wells Dyne (Altair II), 2 Monde

Kategorie: Touristikplanet

Planetologie

Eine Stickstoff-Sauerstoff-Atmosphäre, die passende Distanz zum Stern und kaum Neigung der planetaren Achse sorgt für ein gemäßigtes, warmes, Klima ohne Jahreszeiten auf Altair II – jedenfalls an Polen, wo die Temperatur selten unter 20°C fällt und der violette Himmel stets unbewölkt ist. Eigentümlich an New Wells Dyne ist sein unregelmäßiger Eisenkern, welcher zu einem Magnetfeld um die Polar- und Subpolarregionen führt. Am Äquator und bis zum 60. Breitengrad sorgt der ungebremste Sonnenwind dagegen für starke Aufladung: Wegen Extremgewitterzellen, Temperatur- und Druckwechsel, Wirbelstürmen, Fallwinden, Hagel und schweren Niederschlägen meiden die Wellsdyner den Äquator.

Etwa jedes Standardjahr kommt es zu einer Verdeckung von New Wells Dyne durch Old Welly Dyne und damit zu einer mehrstündigen totalen Sonnenfinsternis.

New Wells Dyne hat eine zusammenhängende, von Meteoriteneinschlägen geprägte Landmasse, in deren Kratern und Schluchten sich violette Meere, Seen und Flüsse gebildet haben. Die Landschaft wird von Gebirgen, Steppen, kühlen Sand- und Steinwüsten und Altairagus-Palmwäldern dominiert. Der Planet weist Vegetation, aber keine einheimische Tierwelt auf.

Die Monde

Altair II hat zwei Monde: Testra und Artera. Der innere, große Mond, Artera, hat eine dünne Schwefel-Sauerstoff-Atmosphäre und ist leicht vulkanisch aktiv. Die Oberfläche ist aus kristallinem Schwefel, so dass der Mond vom All aus gelb glitzert. Arteiro ist die einzige Mondkolonie (unter einer Titanglaskuppel), die vom Schwefelabbau und Tourismus – die kunstvollen Kristallfelsen locken viele Besucher an – lebt. Testra ist ein großer Asteroid, der ursprünglich Wells Dyne umlief und von diesem in wenigen Jahren auch wieder eingefangen wird. Tetra ist mitunter instabil, wenn er sich zwischen beide Planeten schiebt und in den Einfluss der verschiedenen Gravitationsfelder gerät.

Kolonisationsgeschichte

Der Zwergplanet Wells Dyne (benannt nach der Physiknobelpreisträgerin Alexa Dyne und Metonar-Ethnologe Theo Humbarton Wells) umkreiste Sol B und beherbergte eine Forschungskolonie. 2523 wurde der kleine Himmelskörper vollständig von einem beta-pictorischen Kommandoschiff zerstört, wobei bis auf ein dutzend Überlebende alle zweihundert Kolonisten den Tod fanden. Unter den Überlebenden war schließlich auch der spätere Altair-Pionier Mekon Smit, der im Rahmen des Imperialen Konsortiums für Extraterrestrische Ansiedlung die Kolonisierung von Altair II entscheidend forcierte und schließlich auch den Kolonieaufbau leitete. Als Hommage an seine alte Heimat nannte er den Planeten „New Wells Dyne“.

Das stets gute Wetter an den Polregionen, die langen, warmen Nächte und das Meer waren hervorragende Voraussetzung zum Ausbau des Planeten als Touristikzentrum, gerade nach dem Großen Krieg, als viele Menschen Ruhe und Abstand suchten.

Außenwelt-Provinzen

Jenseits der Schutzzone besitzt das Imperium vereinzelte Kolonien sowie Protektoratsbündnisse und Verträge mit kleinen Nationen. Am bedeutsamsten aber sind die sechs Provinzen, die ab den 2550er Jahren schrittweise entstanden. Der Verlust der taesarischen Provinz in die Unabhängigkeit war der bislang einzige große territoriale Rückschlag. Unter Welcapan erfuhren viele Planeten und Provinzen eine Umbenennung und Latinisierung.

Auf vielen Planeten in der Außenwelt findet man verlassene beta-pictorische Siedlungen (und damit auch Netzwerkorakel), da dieses Raumgebiet länger unter der Kontrolle des Kontinuums war als die Zentrale Sphäre und damit das Cor Imperii. Die beta-pictorischen Strukturen werden von imperialen Xenologen erforscht, aber auch als Phoenixmetallquellen genutzt und von der Legion bewacht. Erforschungs- und Abbaugenehmigungen erteilen Prätoren oder Administratoren nach strenger Auswahl, allerdings gibt es immer wieder wagemutige Schatzjäger und Prospektoren, die auf eigene Faust an den Wachen vorbei eine Plünderung versuchen.

II.3.1 Provinzen

Provincia Anvilus

Die 2553 gegründete und damit älteste Provinz umfasst den Industrieplaneten Anvilus (bis 2590 Trilon, Peramex IV) und einige kleinere Kolonien auf anderen Planeten im Peramex-System. Auf Anvilus werden viele Artifikanten gebaut, die auf Saturn konzipiert werden. Insbesondere Großartifikanten (wie AgrarBots oder Terraformingeinheiten), Maschinenparks, Himmelssäulenteile und ganze Fabriken verlassen anvilusische Werke. Außerdem läuft hier technische Massenware von den Fließbändern wie Scanner, Injektoren, Datapads, Mediasets, Werkzeuge oder Ersatzteile. Prätorensitz ist Melcoris.

Wegen seines Erzreichtums ehemals als Rohstoffplanet kategorisiert, sorgte Anvilus ein viertel Jahrhundert lang für den Aufbau des Imperiums nach dem Großen Krieg. Die im Tagebau gerissenen, kreisrunden Krater dienen heute der Schwerindustrie als Chemikalien-, Abfall- und Recyclingdepots. Letztere sind Seen mit Nanobots, die organische und anorganische Bestandteile in ihre Moleküle zerlegen. Ursprünglich wollte der syndikatische Atrium-Konzern 2655 auf Anvilus sein RecyX-Forschungsprogramm durchführen, erhielt aber keine imperiale Genehmigung, so dass man mit der farkeenischen Regierung übereinkam.

Anvilus' einziger Mond Anvicon ist wichtigster imperialer Handelsknotenpunkt neben Pluto. Den Mond umgibt die größte imperiale Raumstation *Argo*, ein künstlicher Ring mit einem Radius von 1.000 Kilometern. Von *Argo* aus führen Raumlifte auf die hundert Kilometer tiefer liegende, flache Mondoberfläche. Anvicon dient als gewaltiges Lagerhaus, mit Containerburgen wohin das Auge reicht. Waren werden zwischen hunderten Docks *Argos* und der Oberfläche hin- und her transportiert. Der Orbit von Anvicon ist damit noch staulastiger als das Pluto-Charon-System.

Provincia Vidril

Ab 2600 besiedelt, wuchs die Kolonie auf dem Rohstoffplaneten Vidril (Sigma Askur I) rasant und neue Siedlungen wurden gegründet, die zwanzig Jahre später in der Provincia Vidril aufgingen. Ursache für den schnellen Aufstieg war ein „Goldrausch": Vidril ist eine Kristallwelt. Sie besteht zu 90% aus gepresstem Silizium und Kohlenstoff, der u. a. in der Form von Graphit oder Diamant vorkommt. Die vidrilischen Kolonien liegen unterirdisch auf der Nachtseite des Planeten, der in nur einem Monat seinen Stern eng umkreist und auf dessen Tagseite über 2.000 °C herrschen. Für den Prätorensitz Caverna Cristal, im Volksmund nur „Diamantstadt" genannt, wurde eine gewaltige Höhle gegraben und in deren dreihundert Meter hohen, kristallin glitzernden Wänden Hochhäuser angelegt. Die Decke stützen weitere Säulenhochhäuser, die untereinander über Brücken verbunden sind und durch die sich der Verkehr und EMAP-Speedways schlängeln. Der Raumhafen ist ebenfalls in einer solchen Säule untergebracht, eine Ozonerie in seiner Nähe sorgt für Atemluft, Temperatur und Druck. Das Stadtbild ist geprägt von in Architektur integrierten Kristallen und Diamanten.

Am Boden der Stadt befinden sich über ein Dutzend Minenzugänge. Auf den Straßen dort finden Besucher schöne Kristalle und sogar manchmal kleinere Diamanten am Wegesrand.

Vidrils Rohstoffe sind ein wichtiger Grund, warum viele High-Tech-Produkte im Imperium in hoher Qualität und zu erschwinglichen Preisen hergestellt werden können.

Zur Provincia gehören neben weiteren kleinen, mit der Diamantstadt über EMAP-Tunnel verbundenen Höhlen- und Minensiedlungen auch die Sauerstoff-Raffineriesäulen des Gasriesen Oxyn (Sigma Askur III), dessen Atmosphäre für Menschen atembar ist.

Provincia Appia

Die an der Heyronwell-Zone gelegene Provincia ist der ehemals loxonische Riyuku-Sektor (imperial: Appia-Sektor) mit seinen rund zwei Dutzend Kolonien, die in drei Planetensystemen Shinogu (Impenda), Shihaisuru (Immina), Shikisuru (Iuba) liegen. Prätorensitz ist Hikine-Stadt (imperial: Hikinum) auf Shinogu II. 2633 erkannten imperiale Strategen, dass die Konföderation sich die Region einverleiben wollte, um sich einen entscheidenden Vorteil im Konflikt mit Guanku um Heyronwell zu sichern. Die mit Guanku assoziierten Kolonien in Riyuku sahen das Unheil kommen und erbaten Unterstützung durch die Takerutian. Deren Kräfte aber waren in der Zone gebunden. Eilig stellten die Loxoner eine Flotte auf – auch wenn ein rechtzeitiges Einschreiten wenig chancenreich schien. Die III. und die IV. Sternenlegion nutzten die Schwäche der Takerutian und eroberten den Sektor. Die konföderierte Nezlogrash, nun mit einer ganzen Sternenlegion konfrontiert, brach den Feldzug ab. Guanku protestierte und forderte den Rückzug des Imperiums. Doch insgeheim war man um den Coup wohl dankbar: Den Loxonern war ihre schlechte Lage bewusst und sie haben bis heute an dieser Seite der Zone zumindest Ruhe. Dennoch ist der Appia-Sektor oft Thema bei Regierungskonsultationen und der loxonische Druck auf den Imperator, die Welten zurückzugeben, wächst. Die meisten Loxoner in Appia haben die imperiale Herrschaft mittlerweile akzeptiert. Sie dürfen ihre Kultur leben und ihre Sprache sprechen. Orte besitzen oft einen loxonischen und einen imperialen Namen.

Kapitel III

ELEMENTE

■ Wer mit **Blut**
seine **Hände**
rein wäscht,
muss **gründlich** sein. ■

– Romarick I. (2327–unbek.)

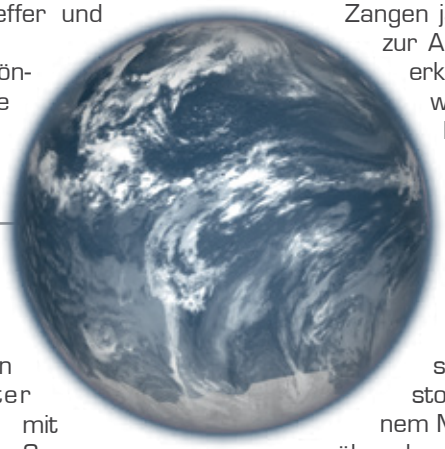
überbrücken als zu Fuß. Das Ergebnis eines „Transportmittel / Landtiere / Wassertiere / Lufttiere"-Wurfes und dem Modifikator „Steuerung" des Tieres wird mit dem Faktor bei „Geschwindigkeit" des Tieres (siehe Tabelle „Werte von Tieren" S. 108) multipliziert, um zu ermitteln, wie viel Meter in der Kampfrunde zurück gelegt werden.

Misslingt der Test, schlägt das Tier womöglich eine andere Richtung ein oder rührt sich nicht. Bei einem kritischen Erfolg gilt wie beim kritischen Erfolg im Ausweichen, dass kein gegnerischer Treffer kassiert wird („Distanz überbrücken"-Ergebnis gilt ja bekanntlich auch als „Ausweichen"-Ergebnis) und die Folgeaktion einen Bonus von 1W6 erhält.

Bei einem kritischen Misserfolg wird man abgeworfen (Sturz), erleidet Schaden nach Ansage des SL, bekommt möglicherweise einen gegnerischen Treffer und die Folgeaktion misslingt in jedem Fall.

Bei Tieren, die nicht geritten werden können, ist bei „Geschwindigkeit" ihre eigene maximale Geschwindigkeit notiert.

Aqua



Ahornsegel

Flach und geformt wie ein Ahornblatt, mit gelber, grün gesprenkelter Haut und mit einer Spannweite von bis zu fünf Metern und einem ebenso langen Schwanz gleitet dieser Fisch majestätisch durch den aquanischen Ozean. Er ernährt sich von Kleinstlebewesen und hüllt sich zur Verteidigung ähnlich wie ein terranischer Tintenfisch bei Gefahr in eine schwarze Wolke. Er ist lernfähig, lässt sich über Töne abrichten und ist eine Attraktion bei Shows.

Ducla

In den 2640ern von Minelauva IV importierte Douclaruiquecs werden seither in Unterwassergehegen zur Fleischgewinnung gezüchtet. Auf bis zu dreißig Metern Körperlänge bringt es ein 25-jähriges, ausgewachsenes Exemplar. Anders als ihre minelauvanischen Vettern haben die auf Aqua „Duclas" genannten Fische wegen der größeren Tiefen und Druck des Ozeans eine dickere Schuppenpanzerung. Trotz der Einpflanzung von Sonden und Giftkapseln sind über die Jahre einzelne Exemplare entkommen. Experten glaubten, dass sie in freier Wildbahn auf Aqua nicht überleben könnten, wurden aber eines besseren belehrt, als vor zwei Jahren ein Touristen-U-Boot angegriffen wurde. Licht scheint sie aggressiv zu machen, da sie versuchen, Lichtquellen zu zerstören. Da sie nur als Jungtiere Beute aquanischer Raubtiere werden, sind sie zur Jagd ohne Schein freigegeben, um einer Plage entgegenzutreten.

Egintu

Auf Aquas vereisten Polkappen leben Egintu-Herden. Das krabbenartige, Schäferhund große Tier mit scharfen Zangen jagt im Wasser und gräbt im Eis Höhlen zur Aufzucht der Jungtiere. Egintu-Männchen erkennt man an einem ausgeprägten Geweih, die sie bei Revierkämpfen nutzen. Egintus werden von Aquanern nicht nur wegen ihrer Innereien und dem Exoskelett getötet, sondern auch domestiziert oder als Wachtiere abgerichtet.

Glühqualle

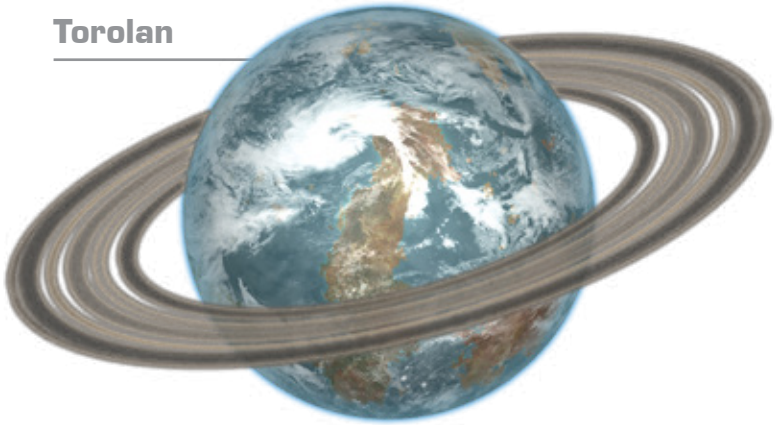
Die Population der Glühquallen ist wegen der Duclas in den letzten Jahren schrittweise zurückgegangen. In großen, stockfinsteren Tiefen heimisch und bis zu einem Meter im Durchmesser, bewegen sie sich über den Meeresgrund und ernähren sich von herabgesunkenen Kadavern. Bei Gefahr glühen sie auf, was die lichtempfindlichen Tiere der Tiefsee normalerweise vertreibt – einen Ducla allerdings aggressiv macht.

Routenfisch

Der einen halben Meter lange Routenfisch zieht in großen Schwärmen auf präzisen Bahnen durch den Ozean. Dabei umrundet ein Schwarm den Planeten in ca. 500 Standardtagen und beginnt dann seine Route von vorn. Die Schwärme gehen nicht tiefer als hundert Meter, da sie wohl auch das Licht zur Orientierung nutzen.

Höhlendämon
Das zweibeinige, schnelle Raubtier wird nicht größer als anderthalb Meter und jagt in geduckter Haltung und in Rudeln Cortauren und andere sacrianische Tiere. Höhlendämonen orientieren sich durch das Ausstoßen von Ultraschallwellen. Sie nehmen über weite Distanzen schon den Geruch ihrer Beute auf, die sie mit ihren zwei vom Rücken über die Schultern wachsenden, gebogenen Hörner töten. Sacrianer verkaufen abgerichtete aber stets gefährliche Dämonen als Jagd-, Wach- und Aufspürhelfer.

Torolan



Fordiac-Mücke
Das daumengroße Insekt baut seine weitläufigen Nester im dichten Heidegeflecht. Die kleineren Weibchen fliegen aus, um Moose und Gräser als Nahrung zu sammeln, während die flügellosen Männchen sich um Nestbau und Brutpflege kümmern. Beide Geschlechter sind mit einem Stachel bewaffnet und setzen sich (in Schwärmen) gegen potentielle Bedrohungen des Nestes zur Wehr. Stiche (Schaden 1, F) sind schmerzhaft – viel problematischer ist aber eine Infektion mit dem Pamir-Virus, der ohne Medikamente behandelt bei Terranern und Minelauvanern binnen Tagen zum Tod führen kann.

Vapert-Spirale
Dieser kleine Fadenwurm gelangt über die Nahrung in den Körper. Das Immunsystem der Rananer bekämpft den Parasiten erfolgreich. Bei anderen Lebewesen bohrt er sich vom Darm aus zunächst unbemerkt in den Körper und

Werte von Tieren

Tier	Ahornsegel	Ducla	Egintu	Phytonaal	Ichtygant	Jadegeist	Cortaur	Höhlendämon	Rimedar	Hund (Terra)	Pferd (Terra)
Preis (in St)	120.000	1,5 Mio.	2.000	6.000	100.000	400.000	30.000	7.000	1.000	5.000	70.000
Gewicht	2t	180t	30kg	280kg	220t	14t	900kg	50kg	500kg	30kg	700kg
Objektgröße	3	1	9	8	1	2	4	8	5	9	4
Hautschutz	-	10	5	3	-	-	3	2	1	-	-
LE	150	1.000	20	100	2.000	400	90	25	80	20	100
Psi-Schwelle	11	8	11	7	8	9	10	9	7	9	7
Initiative	8	12	16	14	9	12	8	18	10	16	11
Attacke	7	9	12	15	-	12	-	14	-	16	9
Ausweichen	8	6	10	12	5	14	8	10	11	13	10
Grundschaden	5, P, Schlag	50, F, Biss	4, F, Zangen	70, P, Würgen	-	30, P, Schlag	-	8, F, Hörner	-	4, F, Biss	10, P, Tritt
Geschwindigk.	10km/h	x 2	20km/h	40km/h	x 2	x 6	x 3	50km/h	x 3	40km/h	x 4
Futter (pro Tag)	10kg Krill	3t Fisch	1kg Fisch	10kg Fisch	7t Korallen	1t Bakterien	6kg Pflanzen	1kg Fleisch	3kg Gräser	1kg Fleisch	10kg Gräser
Trag-/Zugkraft	10t Z.k.	15t T.k.	-	-	40t. Z.k.	0,5t T.k.	150kg T.	-	90kg T.	200kg Z.	100kg T.

als Altair-Toxin (siehe Basisbuch S. 314) bekannte Gift lähmt die Muskulatur, so dass bei entsprechend hoher Dosis der Tod durch Ersticken oder Herzstillstand eintreten kann. Das Toxin wird in abgeschwächter Konzentration in der Medizin als entkrampfendes Mittel benutzt, das aufgrund seiner minimalen Nebenwirkungen bevorzugt verabreicht wird. Auf New Wells Dyne werden manche Anwesen von hohen Scorpionsgebüschhecken hermetisch gegen unliebsame Besucher abgeschirmt.

Sacria

Höhlenkraut

Landwirtschaftliches Haupterzeugnis von Rana I ist das nach Oregano und Lauch schmeckende Höhlenkraut. Es wächst praktisch in jeder Höhle mit hoher Luftfeuchtigkeit und Temperatur und wird mittlerweile auch auf anderen Planeten kultiviert. Es kann sowohl als Rohkost verzehrt, oder aber auch getrocknet und gerieben ähnlich wie Reis gekocht werden, da die Krautfasern viel Wasser aufnehmen. Mit Mehl vermischt lässt es sich auch zum Backen verwenden.

Leuchtanemone

In besonders heißen Höhlensystemen Sacrias (z. B. an der Tagseite des Äquators) findet man an Felswänden einen Schwamm, dessen lange Härchen bei einem leichten Windhauch bereits orange zu glühen beginnen. Die Bioluminiszenz ist ein Verteidigungsmechanismus gegen die lichtscheue Tierwelt. Beim Pflücken leuchtet die Anemone noch einige Stunden nach. In Höhlenkolonien werden sie in Terrarien unter Zuführung von Wasser und heißer Luft, welche bei Sacria von der Oberfläche stammt, zur Straßen- und Innenraumbeleuchtung genutzt.

Terra

Auf Terra ist der Großteil heimischer Flora radioaktiv kontaminiert, viele Gewächse existieren nur noch in Gendatenbanken oder werden andernorts mit genetischen Anpassungen gepflanzt. Unterwasserfarmen und einige Dachgewächshäuser von Utopia City produzieren allerdings noch Originalsorten als Bestandteil von Luxusgerichten oder zum eigenen Verzehr, vor allem Äpfel, Birnen (ca. 80 St pro Stück), Melonen (ca. 300 St), Bananen (ca. 30 St), Eisbergsalat (ca. 100 St) und andere.

Torolan

Klebemoos

Das auf allen Kontinenten Torolans an Felsen wachsende, aschgraue Moos steht in Symbiose mit einer Insektenart: Die „Klebegrillen" töten durch Gift andere Würmer und Insekten, die sich vom Moos ernähren. Ihre stark klebrigen Ausscheidungen wiederum korrodieren das Gestein und ermöglichen der Pflanze, Wurzeln zu schlagen. Frische Ausscheidungen sind fast so stark wie ein Industriekleber, daher der Name. Gut gewaschen und getrocknet ist Klebemoos ein Bestandteil für rananischen Tee.

Rotschwamm

Charakteristisch für die vom All aus rötliche Erscheinung von zwei Kontinenten Torolans ist der Rotschwamm. Er

wächst großflächig und sieht aus wie tellergroße Schuppen, die unter geringster Belastung schnell zerbröseln und rötlichen Samenstaub absondern. Gelangt dieser in die Atemwege, kann er schwere bis tödliche allergische Reaktionen auslösen.

Venus

Kantnuss
Die Hülle der beliebten Knabberei für Zwischendurch ist geformt wie ein Tetraeder und muss an der Spitze aufgebrochen werden, um an die zwei Zentimeter große Nuss zu gelangen. Der Geschmack wird als Mixtur zwischen Vanille und Erdnuss beschrieben.

Farnweizen
Zu den wichtigsten Getreidesorten gehörend, bedecken Meere von Farnweizen die Ebenen der Venus. An den gespreizten Blättern des mannshohen Farns wachsen rund zwei Dutzend Ähren. Das Mehl der genetischen Züchtung findet für alle möglichen Backwaren und als Tierfutter Verwendung.

Staudenmais
Synthfoodriegel bestehen zu über 80% aus Staudenmaispulver, damit ist das Buschgewächs mit den vielen Maiskolben die wichtigste Nahrungsquelle im bekannten Universum und ein absoluter Exportschlager: Staudenmais wird auf über hundert anderen Welten angebaut und gilt wie die Venutato, die venusische Kartoffel, als sehr robust in vielen Klimaregionen.

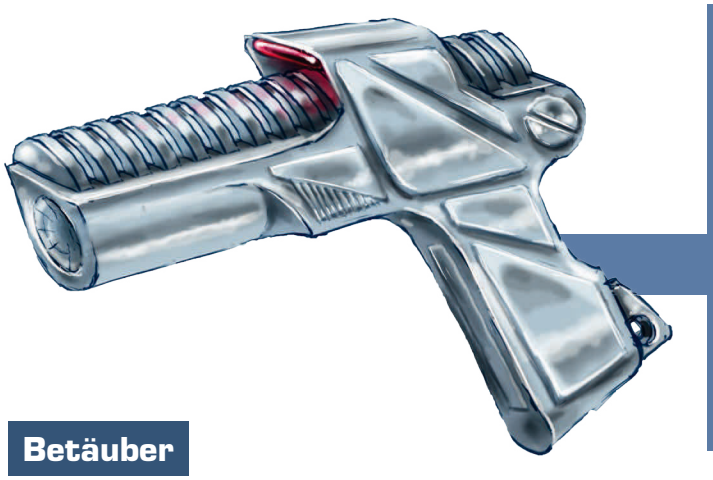
Ellipfel
Der klassische, elliptoidische Venusapfel ist eine beliebte Obstsorte, benötigt allerdings vergleichsweise viel Wasser und Sonne. Ellipfel schmecken wie eine Kreuzung von Apfel, Mango und Ananas, sind also sehr fruchtig. Bei der genetischen Züchtung entschied man sich für Bodenwachstum (ähnlich wie Blumenkohl) im Gegensatz zu Bäumen, weil sie sich auf Feldern leichter Ernten lässt.

Waldmeistertraube
An vielen venusischen Berghängen breiten sich die Reben der Waldmeistertraube aus, die zum bekannten Grünwein vergärt wird. Da es lange Zeit nicht möglich war, auf der Venus rote oder helle Trauben anzubauen, dominieren auf imperialen Tischen bis heute traditionellerweise die verschiedensten venusischen Grünweinsorten.

Avocactus
Die Kreuzung zwischen Kaktus und Avocado wird insbesondere in den wasserarmen Regionen von Sol II kultiviert und war eine der ersten Pflanzen auf dem Zwilling der Erde, so dass sie mittlerweile auch wild wächst. Das weiche Kaktusfleisch unterhalb der harten Haut ist recht fetthaltig, es kann roh, gekocht, püriert oder zu Öl gepresst werden.

Pflanzenpreise & -zucht

Pflanze	Preis (in St)	Zucht	Zuchtumgebung	Zeitraum
Aquane	5 / kg	13	kaltes Salzwasser, Hochdruck	2 Monate
Medusenalge	2 / kg	9	Salzwasser	3 Tage
Atlantisröte	300 / Stück	20	10 °C Salzwasser, Hochdruck	3 Monate
Dreizack	40 / Stück	11	Salzwasser	2 Jahre
Fadenalge	300 / t	14	Süßwasser, heiße Quellen	1 Monat
Altairagus-Palme	200 / Stück	12	CO2, H20 lockere Erde	1 Jahr
Cyanpilze	10 / kg	15	CO2, H20, Baumstamm	2 Wochen
Scorpionsgebüsch	2.000 / Stück	17	CO2, H20, 18 °C bis 35 °C	1 Monat
Höhlenkraut	1 / kg	10	CO2, H20, Felsmineralien, ab 25 °C	1 Woche
Leuchtanemone	10 / Stück	15	CO2, H20, Felsmineralien, ab 35 °C	2 Wochen
Klebemoos	5 / kg	12	CO2, H20, Klebegrillen, Fels	1 Woche
Rotschwamm	8 / kg	11	CO2, H20, Felsmineralien	1 Woche
Kantnuss	50 / kg	14	CO2, H20, Nitrate	3 Monate
Farnweizen	100 / t	10	CO2, H20, Nitrate	1 Monat
Staudenmais	50 / t	8	CO2, H20, Nitrate	2 Monate
Ellipfel	10 / kg	12	CO2, viel H20 und Licht	2 Monate
Waldmeistertraube	30 / kg	16	CO2, H20, viel Licht	2 Monate
Avocactus	30 / Stück	10	CO2, wenig H20	3 Wochen



Stun Strike (Ures Industries)

Das von Ures nur von 2670 bis 2676 hergestellte, alte Modell der „Stun Strike" (V1) war zwar der erste Betäuber auf dem Markt, allerdings zeigte sich schneller Verschleiß: Viele Civisec-Officer nutzten die Überladungsfunktion der Waffe voll aus „nur um sicher zu gehen". Einige der Modelle, die nicht wieder repariert wurden, gelangten auf den Schwarzmarkt. Dort brachten sie einige wenige Bastler wieder auf Vordermann.

Der neue „Stun Strike"-Betäuber hat höhere Durchschlagskraft, wurde aus Ceranium-C anstelle einer Hartplastlegierung gefertigt und passive Kühlzellen ab Werk integriert, die die Überladungshitze weiter verringern.

Betäuber

Faustfeuerwaffe	Somnus A	Paralysum II	Stun Strike V1	Stun Strike	Betäuber-Editor
Hersteller	Titanis Corp.^	Vulcan Arm.	Ures	Ures Indust.	allgemein
Legalität	C	C	C	C	C
Technologielevel	50	54	56	60	50 bis 60
Preis (St)	22.400	25.900	31.500	33.000	TL x 500
Gewicht	0,8 kg	0,6 kg	2 kg	2 kg	0,6 kg; max. 2 kg; –1 TL pro 0,2 kg
Handhabung	–2	–3	–1	–1	–4; max –1; +5 TL pro +1
Schaden / BEV	4, S	7, S	5, S	6, S	4; max.7; +6 TL pro 1, Wunde S
Batterie	60BE	70BE	30BE	30BE	10BE; max. 70BE; +1 TL pro 10BE
Reichweite	60m	60m	40m	40m	10m; max. 60m; +1 TL pro 5m
Nachladedauer	9	11	8	8	5; max. 12; –1 TL pro 1
Resistenz	30	10	15	30	10; max. 30; +1 TL pro 5
Überladbar	+1	-	+3	+2	0; max. +3; +5 TL pro +1

Gladius (Sculptor Ltd.)

Als 2631 die Uniformen der Legion neu gestaltet werden sollten, gewann der Entwurf des Modedesigners Robert Salfield, der später von Welcapan persönlich mit dem Nachnamen Sculptor geehrt wurde. Sculptor sah für die Offiziersparadeuniformen der Legion und Sternenlegion ein Kurzschwert vor, das dem römischen Gladius nachempfunden ist. Sculptor stellt bis heute den repräsentativen Gladius mit individuellen Beschlägen und Gravuren (z. B. Legionswappen, Familiennamen, Zenturiennummern etc.) her, den Offiziere bei würdevollem Abschluss ihrer Laufbahn behalten dürfen. Während manche Legionärsfamilien die Gladii ihrer Söhne und Töchter prachtvoll ausstellen, geben andere sie einem verstorbenen oder gefallenen Legionsoffizier mit ins Grab.

Pugio (Sculptor Ltd.)

Eigentlich hätte Ures Industries sowohl die Feldpanzerungen als auch den Gladius und den Pugio produzieren sollen, überwarf sich aber mit Designer Robert Sculptor. Der Konzern bootete Sculptor aus, speiste ihn mit einem symbolischen Sterntec ab und feuerte ihn. Zur maßlosen Überraschung der Konzernleitung intervenierte der Imperiale Palast und entzog Ures die gesamte Uniformlizenz. Sculptor gründete seinen eigenen Rüstungsbetrieb auf Titan. Der Pugio ist ein Dolch, der mit der Arbeitsuniform getragen werden kann. Er ist aber nur im Einsatz Vorschrift sowie bei den Alarmstufen Gelb und Rot. Die gängigste Verwendung findet der Pugio übrigens nicht in der Verteidigung Mann-gegen-Mann, für die er gedacht ist, sondern als Essbesteck und Jagdmesser.

Waffe	Gladius	Pugio
Kategorie	Schwert	Dolch
Hersteller	Sculptor^	Sculptor^
Legalität	B	B
Technologielevel	45	40
Preis (St)	7.500	600
Gewicht	1 kg	0,4 kg
Handhabung	0	0
Schaden	6, F, –9	4, F, –10
Resistenz	150	100
Paradefähig	+3	-

Körperstrukturen

III.3.1 Marsianische Mutationen

Eine neue Umwelt

Vor über 600 Jahren besiedelten Menschen den ersten Planeten abseits ihrer eigenen Heimatwelt – den Mars. Zeit genug, dass sich der Einfluss dieser neuen Umwelt bemerkbar macht. Insbesondere das Terraforming mit Hilfe von Atmosphären-Ozonerien, die Genmanipulation von Pflanzen und Tieren in den Agrarsphären als Nahrungslieferanten, die höhere Strahlenbelastung, die Niederschwerkraft (abseits von Siedlungen, die mit unterirdischen Gravitationsgeneratoren ausgestattet sind), die geringere Verfügbarkeit von Wasser sind einige wenige natürliche Bedingungen, denen der terranische Körper unterlag oder noch unterliegt. Darüber hinaus ergibt sich durch die vergangenen und aktuellen (Waffen-)Testprogramme der imperialen Regierung eine zusätzliche Anomalie des Erbgutes und physiologischer Prozesse.

Die Formierung der MBO und ihre Tätigkeiten abseits geschützter Titanglaskuppeln und Ozonerien in Evacus, oft in der Nähe von Testgebieten, begünstigen interessanterweise diese Veränderungen.

Eine neue Spezies?

Als James Griffin 2408 die Bildung einer dritten Herzkammer bei vielen Marsianern analysierte, war das der Auftakt zu einer ganzen Reihe von Untersuchungen, die Mediziner und Biologen seit Jahrhunderten auf dem Roten Planeten vornehmen. Insbesondere im 25. Jahrhundert starben etliche Marsbewohner an den Folgen schwerer Mutationen und experimenteller Therapien. Aber schon im 26. Jahrhundert schien sich der menschliche Körper langsam auf die Gegebenheiten einzustellen. Auch heute noch entstehen auf dem Mars bei einzelnen Patienten bislang ungesehene Mutationen oder solche, die Wissenschaftler mittlerweile von anderen Planeten kennen, aber Statistiker beobachten, dass einige nicht-tödliche Mutationen immer wieder und vermehrt auftreten. Gerade Veränderungen, die schon Griffin und andere vor langer Zeit beschrieben, scheinen sich zu stabilisieren. Mittlerweile gehen viele Experten davon aus, dass mit dem „Marsianer“ so etwas wie eine neue Spezies entsteht.

Einen Marsianer erschaffen

Möchtest Du einen Marsmutanten erschaffen, wähle einen Terraner als Basistypus. Die Erstellung läuft wie im NOVAbasisbuch beschrieben ab, es gibt allerdings „typische“ Mutationen für einen Marsianer (siehe unten). Diese haben Vorrang vor anderen Mutationen:

Beim Kaufen von Mutationen muss 50% des gesamten Mutationsbudgets für „allgemeine Marsmutationen“ ausgegeben werden, 30% für „spezielle Marsmutationen“. Die restlichen 20% können für sonstige Mutationen verwendet werden.

Beim Auswürfeln wird für jede Mutation zunächst 1W6 geworfen: Fällt eine 1, 2 oder 3, gibt es eine „allgemeine Marsmutation“, bei 4 oder 5 eine „spezielle Marsmutation“ und bei 6 geht man zum Auswürfeln von Mutationen im Basisbuch über. Für die Unterauswahl wird wie im NOVAbasisbuch auch noch ein weiterer W6 geworfen.

Du investierst so viel Geld (bzw. in Startkapital umgewandelte EP), wie Du möchtest.

Allgemeine Marsmutationen (1–3)

Typisch aus den NOVAbasisbuch-Mutationen sind beim Marsianer folgende (vergleiche auch die Beschreibungen im NOVAbasisbuch):

Hypothalamus (1): Thalamus aresensis

Der veränderte Hypothalamus des Marsianers ermöglicht das Überleben mit kaum Nahrung und Flüssigkeit für bis zu zwölf Tage. Darüber hinaus droht ein Koma. Außerdem kann der Mutant seinen Schlafrhythmus gut kontrollieren und Ermüdungserscheinungen stellen sich später ein. Bisherige Forschungen deuten darauf hin, dass die Mutation durch Tests von Ragizit-Biowaffen in den 2590er Jahren angeregt wurde.

Haut (2): Derma aresensis

Als „Derma aresensis“ bezeichnen Mediziner die typisch orangerote Haut vieler Marsianer. Die Farbe rührt von der Einlagerung von Eisenoxid-Partikeln, die auch dem Planeten die rötliche Färbung verleihen, in der obersten Hautschicht her. Sie schützt vor dem starken UV-Licht auf dem Mars, Sonnenbrand und Bräunung entstehen nicht, Juckreiz oder Kribbeln dagegen ist ein häufiges Symptom. Die Mutation ist den diversen Strahlenwaffentests in den vergangenen 150 Jahren geschuldet.

Muskulatur (3): Muskelatrophie T1

Dadurch, dass sich z. B. viele MBO-Mitglieder und Bürger, die sich der Räumung ihrer Evacu widersetzten, außerhalb der Siedlungen mit ihren Gravitationsgeneratoren aufhalten, hat sich ihre Muskulatur über die Jahre an die Niederschwerkraft angepasst: Sie fällt schwächer aus verglichen mit dem „normalen“ Terraner.

Herz (4): Griffin II-Mutation

Seit James Griffins erster Erforschung des „Dreikammer-Herzens“ auf dem Mars (NOVAbasisbuch S.394/395) hat sich diese weiterentwickelt. Äußerlich unterscheidet sich das „Griffin I“- und das „Griffin II“-Herz auf den ersten Blick wenig, allerdings hat sich mit der Zeit der funktionale Ablauf optimiert: Plötzliche Aussetzer sind signifikant zurückgegangen, was mit der verbesserten Nervenverbindung erklärt werden kann.

Lunge (5): Ogrom-Gewebe

Das Ogrom-Gewebe ist eine Entwicklung der Lunge, die sie annimmt, wenn sie dauerhaft einem geringen Atmosphärendruck ausgesetzt wird. Diese Mutation kann daher auch auf anderen Welten beobachtet werden. Beim Ogrom-Gewebe entstehen komplexe Oberflächenstrukturen auf den Lungenbläschen, die wiederum vermehrt auftreten. So ist die Sauerstoffausbeute bei einem Atemzug viel höher. Marsianer, die am Randbereich von Ozonerie-Atmosphären aufgewachsen sind, weisen typischerweise das Ogrom-Gewebe auf.

Raumschiffe

III.4.1 Raumschiffssysteme

Volonkristall-Lagerungen

Volonkristalle erzeugen wie die in terranischen Zivilisationen üblichen EMAP-Feldsysteme ein Schwebefeld, benötigen dazu aber keine Energie und funktionieren über jeden Boden (und auch Wasser) – ein immenser Vorteil!

Um den Antigrav-Effekt von Volonkristallen für schwere Fahrzeuge wie Raumschiffe oder mächtiges Bodenkriegsgerät zu nutzen, benötigt man ausgesprochen große Kristalle mit mehr als einem Meter Durchmesser. Imperiale Firmen kaufen den Markt auf Xerc über Mittelsmänner leer. Während auch das Syndikat kleine Volonkristalllagerungen für Gleiter oder Artifikanten entwickelt hat, ist es bislang nur imperialen Ingenieuren gelungen, Halterungen aus Werkstoffen zu bauen, die den enormen Gravitonströmen großer Kristalle standhalten, diese kanalisieren und lenken.

Um sich auf einem Volon-Antigravfeld fortzubewegen muss man im Gegensatz zu EMAP-Feldern Triebwerke einsetzen, z. B. die Manöverdüsen von Raumschiffen. Die Schwebehöhe beträgt bis zu 10 Meter über dem Boden. Wie EMAP-Starkfelder benötigt eine Volonkristall-Lagerung pro 500 GSTP Schiffsgröße 1 %

(aber mindestens 1 %) aller Schiffs-GSTP, wobei jeder Volonkristall-Lagerung-GSTPV 30.000 St kostet.

Antimateriefusionsreaktoren

Im Gegensatz zu normalen Peller-Fusionsantrieben, bei denen die Kernfusion entweder über eine Antimateriekapsel, üblicherweise aber über die Entladung von Kettenkondensatoren gezündet wird, wird im Antimateriereaktor ständig Antimaterie und Fusionstreibstoff beigefügt, die bei Aufeinandertreffen zerstrahlen. Dadurch wird bei geringerem Treibstoffeinsatz eine essentiell größere Energieausbeute und damit eine erheblich längere Reaktorlaufzeit erzielt.

Die Technologie gilt aber selbst im Imperium noch als experimentell und wird nur bei Schiffen verwendet, die eine lange, mehrwöchige Strecke ohne Auftankmöglichkeit zurücklegen.

Die imperiale Admiralität scheut den Einbau in Militärschiffen, da bei Schäden oder „unglücklichen" Treffern oder dem Versagen der Antimatterieeindämmung ein Schiff in Sekundenbruchteilen zerstören kann, wenn sich Antimaterie und Materie vernichten. Es gibt daher nur eine Handvoll Sternenlegionsschiffe mit Antimateriereaktor, obschon sich der Antrieb nach Meinungen von Experten insbesondere bei großen Trägerschiffen und Schlachtschiffen auf Dauer durchsetzen wird.

Viele Forschungsschiffe und auch zunehmend die großen Fernfrachtschiffe imperialer Konzerne sind mittlerweile mit dem Reaktorsystem ausgestattet. Dadurch sind Firmen- und Forschungsschiffe in der Lage, weiter in den Raum vorzudringen als je zuvor.

Antimateriemagazine

Antimaterie muss in speziellen Energie-Eindämmungsfeldern gelagert werden. Bei internen Treffern können Schäden an einem Antimateriemagazin genauso zum Zusammenbruch der Eindämmung führen wie ein Ausfall der Energie. Es ist Standardsicherheitsprozedur, dass Energiespeicher für die Antimateriemagazine reserviert werden, um die Eindämmung noch eine Weile aufrecht zu erhalten.

Für jede Tonne Fusionstreibstoff, die mit einer Tonne hochverdichteter Antimaterie reagieren kann, wird die Energiekapazität des Treibstoffes mit 2.000 multipliziert. Daher lohnt sich insbesondere hochwertiger Treibstoff wie Cyrogen. Eine Tonne hochverdichtete Antimaterie kostet in der Herstellung jedoch rund eine Millionen Sterntex (Legalität C).

Antimateriemagazin

Hersteller	Antiversum^
Legalität	B
TL	55
Preis (St)	10.000 St
Gewicht / GSTPV	0,1t
Antimaterie / GSTPV	0,2t
REV / GSTPV	100
Resistenz / GSTPV	20

Virtuelles Cockpit

Jäger, Bomber oder Shuttles der Sternenlegion werden stets mit einer virtuellen Steuerung über ID-Naniten (siehe S. 130) ausgerüstet, aber auch immer mehr imperiale

Antimateriefusionsreaktoren

Schiffssystem	AR-1	AR-2	Neogine mini	Neogine pro	Antimateriereaktor-Editor
Hersteller	Ceresia Lab.	Ceresia Lab.	Antiversum^	Antiversum^	diverse
Legalität	B	B	B	B	B
Technologielevel	52	55	58	60	50 bis 60
Preis / GSTPV (St)	490.000	530.000	630.000	680.000	TL x 10.000
Gewicht / GSTPV	5t	5t	1t	6t	1t; max 10t; –1 TL pro 1t
RE / GSTPV	2.200RE	2.000RE	1.720RE	2.000RE	1.600; max. 2.400; +1TL pro 40RE
Resistenz / GSTPV	10	50	80	80	10; max. 80; +1 TL pro 5

Raumyacht *Cleopatra*-Klasse

Mit der Cleopatra zielte die jupiteranische Werft Astronavum 2672 mit Erfolg und viel Lobbyarbeit auf die Angehörigen imperialer Aristokratie. Hohe Ädile, Legaten, Senatoren, Prätoren und führende Manager sind von dem repräsentativen Schiffsmodell genauso angetan wie Admiräle und Generäle. Über zweihundert dieser Yachten ziehen im Staatsdienst ihre Plasmaspuren durchs All. Auch beim interstellaren Verkauf auf dem Privatsektor können sich die Zahlen sehen lassen. Das Grundmodell verlässt die Werft mit einer gewöhnlichen Inneneinrichtung. Astronavum bietet seinen betuchten Kunden natürlich eine Reihe Luxuseinrichtungen von führenden Designern (ab 500.000 St aufwärts) an oder vermittelt Innenarchitekten für individuelle Gestaltung. Die Privatyacht von Senator Gard Locunum soll für den doppelten Kaufpreis vom syndikatischen Künstler Purple Ace ausgestattet worden sein. Die Nouvelle Sorbonne hat ein dutzend Cleopatras als Forschungsschiffe im Einsatz. Diese angepasste *Marco Polo*-Klasse verzichtet auf einige Kabinen, an deren Stelle große Sensorphalangen, Scanner und anderes wissenschaftliches Gerät rücken.

Schiffsklasse	Cleopatra B-III
Hersteller	Astronavum
Preis (St)	3.900.000
LxBxH:	51 m x 44 m x 31 m
Leergewicht	197,2 t
Größe	600 GSTP
Rumpfpunkte	3.300
Panzerung	50
Crew & Passagiere	4er-Brücke, 10 gr. Kabinen
Frachtraum	20 t
Treibstoffkapazität	200 t
Antriebsenergie	8.550 RE
Energiespeicher	24.000 BE
Steuerung	+5 (leer +6)
Feldgeschwindigkeit	149.000 km/s
Hauptcomputer	49 Slots, 40 belegt
Sensorenreichweite	10 Mio. km
Sensorenerfassung	+3
Schildenergie	1.500 SE
Frei GSTP und RE	17 GSTP, 300 RE

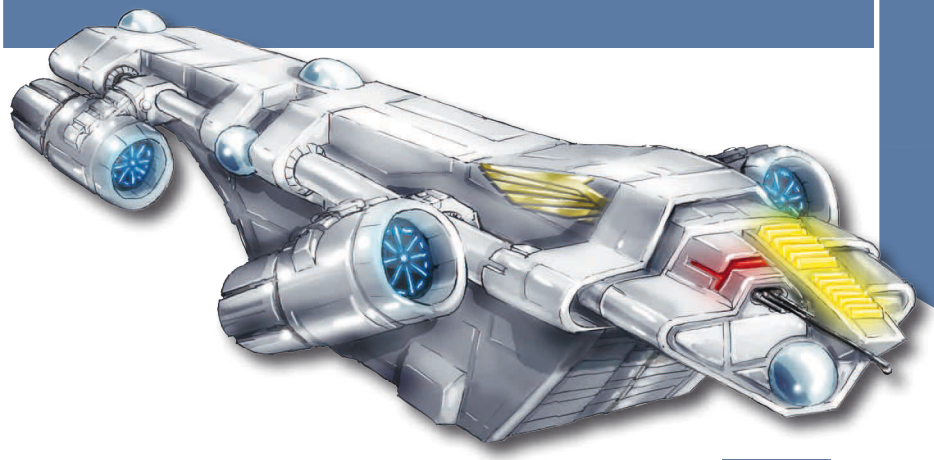
weitere Systeme: 2 t Wassertank / Recycler, Volonkristall-Lagerung, 5 x 2er-Rettungskapsel, Druckschotts, Lebenserhaltung 10, Kommunikation 560 Mio. km, Gratraumantrieb (420 t Sprung, 20.000 BE), TR-Transmitter (45 LJ, 10.000 BE)

Schiffsklasse	Corvus 2
Hersteller	Concordia Docks
Preis (St)	7.000.000
LxBxH:	68 m x 29 m x 20 m
Leergewicht	326,2 t
Größe	900 GSTP
Rumpfpunkte	5.760
Panzerung	220
Crew & Passagiere	4er-Brücke, 3 Kab.
Frachtraum	400 t intern
Treibstoffkapazität	100 t
Antriebsenergie	15.660 RE
Energiespeicher	16.000 BE
Steuerung	+2 (leer: +3)
Feldgeschwindigkeit	102.000 km/s
Hauptcomputer	80 Slots, 32 belegt
Sensorenreichweite	5 Mio. km
Sensorenerfassung	+5
Schildenergie	6.600 SE
Frei GSTP und RE	10 GSTP, 1.580 RE

weitere Systeme: 100 l Wassertank / Recycler, Ersatzhauptcomputer, Volonkristall-Lagerung, Gravitationsgenerator (1.040 GSTP), Kommunikation 300 Mio km., 1 x 5er-Rettungskapsel, Schlepptstrahlprojektor (80 t, Handh. 0), Druckschotts

Leichte Fregatte *Corvus*-Klasse

Concordia Docks, eher als Konstrukteur von Großkampfschiffen bekannt, gewann 2667 eine Ausschreibung der Sternenlegion für einen neuen Landetransporter. Bei der Lacerta-Expedition zuvor hatten die alten Aquila-Truppentransporter aufgrund ihrer Spannweite ihre Schwäche bei engen Landeplätzen demonstriert. Die Corvus-Klasse zeichnet sich durch eine kleine Crew, aber einem großen Fassungsvermögen für Mensch und Material aus. Im Frachtraum finden bis zu 200 Legionäre Platz, wenn auch nur wegen unzureichender Lebenserhaltung für wenige Stunden. Das spielt bei Landeunternehmen und im Einsatz als Enterschiff aber ohnehin kaum eine Rolle. Die Corvus ist schneller und wendiger als die meisten Frachtschiffe der Sternenlegion, weist außerdem starke Energieschilde und eine gute Panzerung auf (die auch bei Bauchlandungen hält). Allerdings ist die Fregatte normalerweise kaum bewaffnet und auf Icarus-Begleitschutz angewiesen. Von Concordia wird die Corvus auch als Frachter auf dem zivilen Markt verkauft.



Wirkstoffe & Spezialausrüstung

III.5.1 Typisch imperiale Wirkstoffe

Wegen der ID-Permanentnaniten ist die Einnahme anderer Wirkstoffe für imperiale Charaktere erschwert.

ID-Naniten

Jeder imperiale Bürger, auch Kleinkinder und Neubürger, erhält seit 2666 eine Injektion mit ID-Naniten anstelle einer ID-Karte. Imperator Cogam hatte sich diese Maßnahme durch Civisec und ISD aufdrängen lassen, wie es heißt. Die geringe Sympathie für den Herrscher fiel ins Bodenlose. Es war die letzte unliebsame Entscheidung des Regenten, der noch im gleichen Jahr verstarb.

Diese Permanentnaniten speichern nicht nur sämtliche Passinformationen sondern wie andere ID-Karten auch Lizenzen, Versicherungen, Bankkontozugänge und andere wichtige persönliche Dokumente. Es gibt aber einen gewaltigen Unterschied zu den gängigen ID-Karten anderer Reiche:

Die Naniten senden Signale aus, die spezielle Sensoren (wie sie in Datapads, Mediasets, Computerterminals, Türschlössern, Kleidung, Holoprojektoren, Lichtsystemen, Schnelldressern usw. integriert werden können) empfangen und damit eine Computerverbindung zwischen Nanitenträger und System herstellen. Ist auf dem System Software für diese virtuelle Steuerung installiert – im Imperium der Normalfall – kann der Nanitenträger einerseits z. B. durch von ihm eingestellte Körperbewegungen Befehlsinput geben, andererseits weiß das System, wer sich gerade angemeldet hat, autorisiert den Nutzer und schaltet dessen bevorzugte Einstellungen ein.

Die imperiale Werbeindustrie nutzt diese Technik intensiv: Wer einer Firma das Erfassen der eigenen ID-Naniten und die Erstellung eines Käuferprofils erlaubt, bekommt im Alltag personalisierte Werbung und im Gegenzug beispielsweise Sonderrabatte.

So geschieht es, dass selbst ein Werbeholo auf öffentlicher Straße, an dem man vorbeigeht, den Passanten mit Namen anspricht und ihm z. B. einen neuen Artikel anbietet, oder dass automatisch Holovisionsprogramme auf Projektionen erscheinen, die man normalerweise bevorzugt.

„Normale" Benutzer ohne ID-Naniten können natürlich Geräte im Imperium so verwenden, wie sie es gewohnt sind, solange sie nicht speziell auf ID-Naniteninput und damit virtuelle Steuerung konstruiert sind, wie Waffen und manche Cockpits.

Mentalstabilisatoren

Aus den Entwicklerstuben von SOLPHARM entsprangen in den 2660er Jahren Psychopharmaka, die Menschen vor den Einflüssen paranormischer Mentalkräfte bewahren sollten. Sowohl der ISD als auch die Legion drängten auf ein Mittel, um der zunehmenden Para-Spionage loxonischer Opalagenten zu begegnen. Seither haben auch andere imperiale Pharmazeutikkonzerne nachgezogen und bieten Wirkstoffe an, die die Konditionierung gegen Telepathie und Mentalmanipulation verbessern.

Kristallpulver

Ausgehend von den ersten Züchtungen für Bündelungskristalle von Impulswaffen im 23. Jahrhundert kam es auch zur zufälligen Entdeckung ihrer Rauschwirkung im Körper. Zunächst verbreiteten sich die zu Pulver zerstoßenen Schleifabfälle der Kristalle nur unter Waffeningenieuren, ehe sich saturnische Kartelle der neuen synthetischen Droge annahmen und für einen Kristallpulver-Boom sorgten. Es dauerte knapp zwanzig Jahre, bis die Civisec Herr der Lage wurde und so ist der Konsum heute auf ein

Kristallpulver

Wirkstoff	Rot-kristall	Gelb-kristall	Grünkris-tall	Blau-kristall
Hersteller	diverse	diverse	diverse	diverse
Legalität	A	B	C	C
Technologielevel	20	25	30	35
Preis (St)	5	15	40	70
Gewicht	1 g	1 g	1 g	1 g
Verabreichung	0	0	–1	–2
Effektdauer	4h	3h	6h	2h
Stresszuwachs	–1	+1	–2	+2
Wirkung	Rausch	aufput-schend	Bewusst-seinsent-kopplung	Hallu-zinatio-nen

Mentalstabilisatoren

Wirkstoff	Mental forte	Eltoraisur 3	MT-5	MT-6	Mentalstabilisator-Editor
Hersteller	Dunaris	Kaltura^	SOLPHARM	SOLPHARM	diverse
Legalität	A	B	C	C	A bis C
Technologielevel	50	54	58	62	min. 50 bis max. 60
Preis (St)	800	700	1.000	1.100	TL x 15
Gewicht	0,2g	2g	0,6g	2g	0,2g; max. 2g; –1 TL pro 0,2g
Verabreichung	0	–5	–2	–1	–6; max. 0; +4 TL pro +1
Effektdauer	7min	20min	10min	2min	1min; max. 60min; +1TL pro min
Stresszuwachs	0	0	+1	+2	0; max. +2; –5 TL pro +1
Psi-Schwelle	+1	+2	+2	+3	+1; max. +3; +20 TL pro +1

Was ist die Motivation?
Abenteurer-Motivationen sind sehr individuell. Man möchte gemeinsam mit Freunden Spaß erleben, hat Lust an Entdeckungen und Reisen. Manche sind Visionäre und Weltverbesserer, die gegen das Unrecht ins Feld ziehen oder für sich und andere ein besseres Leben schaffen wollen. Ihnen ist die Dankbarkeit der Menschen wichtiger als ein wissenschaftlicher Durchbruch oder ein heroischer Sieg. Typisch imperial sind dann aber auch Haltungen, die zu Fehleingriffen führen: Wenn die Leute so leben wie wir, dann geht es ihnen besser – das viel beschworene Sendungsbewusstsein der Imperialen.

Beispielkampagnen:
- Künstler: Ein großes (Holotheater-)Projekt soll angegangen werden und ganz Utopia City schaut darauf – aber man ist sich selbst der liebste Feind
- Schatzjäger: Ein wertvoller tokmardischer Schatz lockt viele Parteien an und je näher man ihm kommt, desto skrupelloser ist das Vorgehen
- Glücksspieler: Wer es schafft, das Casino Imperial in Utopia City zu beklauen, wird in die Geschichte eingehen!

Historische Abenteurer-Kampagnen
Abenteurer finden sich in vielen historischen Ereignissen aus Politik, Wirtschaft und Wissenschaft wieder.

Historische Imperium-Kampagnen

In „Terra Superior" werden bewusst immer wieder historische Ereignisse dargelegt, so dass Du als SL auch die Möglichkeit hast, historische Settings zu spielen. In der Tabelle wird aufgezeigt, ab wann welche Basistypen und Technologien verfügbar sind und in welchem Technologielevel sich die Waren bewegen.

1.3 Für den SL: Imperiale Abenteuer

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Abenteuer im Imperium so vorzubereiten und zu leiten, dass sie sich für die Spieler auch nach „Imperium" anfühlen. Damit stellst Du als SL einen Wiedererkennungseffekt sicher, der Spieler, die das Terranische Imperium in NOVA kennen aber noch nicht mit Dir gespielt haben, sofort ihr „zu Hause" spüren.

Atmosphärische Merkmale imperialer Abenteuer
Die Merkmale hier sind längst nicht alle aus den anderen Kapiteln gefilterte Details, die Du in die Beschreibung von Szenen einbauen kannst. Mache Dir eine Checkliste und prüfe, ob Du in jeder Szene mindestens eines der atmosphärischen Merkmale verwenden und beschreiben kannst.

- Hologramme statt Schalter: Im Imperium wird alles über TouchAir-Systeme und Mediasets bedient und über Holographie ausgegeben, egal wie unbedeutend das System sein mag.
- Hohe Sicherheit auf den Planeten und im Weltraum: Allgegenwärtige Kameras, ObservoBots und Civisecs
- Luxuswelt: Reichtum und Superlative begegnen den SC oft, alles wirkt klinisch sauber, z. B. durch bioaktive Teppiche
- Holovision: Displays an Außenwänden, in sämtlichen Innenräumen etc. berieseln den Alltag der Imperialen zu jederzeit
- personalisierte Werbung: Die SC begegnen durch ihre ID-Naniten an vielen Displays und Holoprojektoren auf sie zugeschnittene Angebote, die mehr oder weniger aufdringlich beworben werden.
- NSC-Äußerlichkeiten: Sie sind in der Regel schön (Ästehtikum, DCPs) und tadellos gekleidet, das Alter ist schwer einzuschätzen (Telomer-Therapien)

Historische Kampagnen

Jh.	Beispielkampagnensettings	TL	verfügbare Technologie im Imperium (Bsp.)	Basistypen
22.	1. Kolonisierungswelle (Sol) in der Republik-Diktatur	10–20	Unterlichtraumfahrt, Ozonerien, künstliche Gravitation, Projektilwaffen, Sensoren, Kybernetik, Hyperfusionsreaktoren	Terraner, Artifikant
23.	Syndikatsentstehung, Gründung des Imperiums	20–25	erste Hyperlevel-Überlichtantriebe, Impulswaffen, Scanner, Naniten, Antimateriefusion, humanoide Artifikanten, Mutationen, Spiegelpanzerung	
24.	Erforschung von Sol B	25–30	Astroniumbombe, Feldgradientantrieb, EMAP-Systeme, wachstumsbeschleunigte Biogewebeimplantate, Kälteschlafkammern, Paranormik	Metonoid
25.	Veganoiden und Friedensverhandlungen von Imperium, Syndikat, Formorag	30–40	Großacceleratoren, Togalousches Gehirn, Neurolinks, Gelpadmunition, Energieschilde, Phoenixmetall, Schleppstrahlen, Quantendiffusoren	Veganoid, Beta-Pictor, Wandler-Chamäleonid
26.	Aufstieg der MBO, Taesaris-Unabhängigkeit, Erstkontakte	40–50	EMP, BP-Überlichtantrieb, TR-Transmissionen, Gratraumantrieb, Acrit, Signalinterferanten, Außerirdische Technologien: Schallwaffen, Gravitonlanzen, Strahlenwaffen, Pargrum	Halb-Novat, Minelauvaner, konföd. Metonoid, Tokmarde
27.	aktuelle Beispielkampagnen	50–60	Kleinacceleratoren, Hyperstim, Cryodictoren, Betäuber, Ionenballistae, Magnetoliquid, Phototrop-Technologie, Zerstreuungsfelder, aktuelle Forschungsprojekte	Cassiopier, Halb-Xeracor, At'Rank-gulor

A
Acamar 86
Acamar-Schlachtschiff 88
Acrevor 87
Acrit 86, 87
Ädil 26
Administrator 26
Ahornsegel 106
Aktion: Sprung verhindern 124
Aktion „Tier reiten“ 105
Allball 14
Alpha Centauri 95
Altair 89
Altairagus-Palme 109
Anlagewachstum 54
Antimaterie 56, 121
Apokalypse-Klasse 128
Aquane 109
Argentum-Klasse 127
Astronium 56
Atemapparat 131
Atlantisröte 109
Aurora-Hautnetz 119
Ausdrücke 12
Avocactus 111

B
Batura 95
Betäuber 112
Bioaktive Werkstoffe 58
Biomonitorsonde 131
Blauscotch 92

C
Candera 87
Castor 95
Civisec 38
Cleopatra-Klasse 129
Cogam 9, 27
Co-Imperator 25
Corol 87
Corona II 126
Cortaur 107
Corvus-Klasse 129
CTMG-Formsprengstoff 132
Cyanpilze 109

D
Daedalus 55
Datapad →
DCP-Hautnetz 119
Der Flammende Dorn Terras 48
Derma-Color-Pigmente (DCP) 14
Diskriminierung 11
Dreizack 109
Ducla 106

E
Ecliptic-Gedenkstätte 65
EEDA 124
Egintu 106
Einkommensbeispiele 10
Ellipfel 111
Erde 1 65
Ersatzhauptcomputer 122
Evacus 75

F
Fabricatus Imperii 52
Fadenalge 109
Farkosynth-Betäubungsgas 132
Farnweizen 111
Fauna 105
Feiertage 14
Flora 109
Fordiac-Mücke 108
Forschungsprojekte 55
Fort Maelstromgard 30
Fort Sirius 97
Fort Sulla 81
Fort Toliman 96

G
Gasfiltermembran 132
Gehaltsfaktor 53
Gladius 113
Glimmetten 15
Glühqualle 106
Gravitationswellen-generatoren 124
Guanku 30

H
Himmelssäulen 83
Höhlendämon 107
Höhlenkraut 110
Holotheater 72
Hopolis 75

I
Icarus-Klasse 128
Ichtygant 107
ID-Naniten 20, 122, 130
ID-Naniten-Sensor 114
I. Legion 36
Imperator 25
Imperialer Sektordienst (ISD) 40
Imperiale Senat 25
Imperial Standard 21
Imperial Standard Experienca 24
Infinit-Schilde 122
Invocati 18
ISA-Namensreform 17, 18

J
Jadegeist 107
Jupiter 62

K
Kampfaktion: Distanz überbrücken mit Tieren 105
Kantnuss 111
Kategorisierung 51, 52
Kentaurus-Programm 96
Klebemoos 110
Kolonien 100
Konföderation 29
Konsul 27
Konzernkarrieren 52
Korain I. 8
Korain II. 9
Kristallpulver 130
Kupings 14

L
Latein 11
Lebenshaltungskosten 10
Legat 26
Legion 32
Legion Centauri 36, 96
Legion Sirius 36, 97
Legionsuniformen 115
Leibgerichte 16
Leichte Ionenballistae 112
Lelantica 95
Leuchtanemone 110
Lex Civilia 21
Lex Informationis 21
Lex Observationis 21
Luna 65

M
Magma Centauri 96
Magnetoliquid-Anzug 115
Mars 74
Marsbefreiungsorganisation (MBO) 45
Marsianische Mutationen 117
MarsTec 81
MBO 74
Mediaset-Visier 114
Medusenalge 109
Meinungen 13
Memora 131
Mentalstabilisatoren 130
Merkur 61
Militärischer Gruß 35
Minerba 93
Molekularseil 132
Morac 87

N
Nemesis → Sol B
Neptun 63
New Wells Dyne 90
n-Kommunikation 55
Nova Centauri 96

O
Observationsnaniten 132
Old Wells Dyne 89
Ontewa 93

P
Phobos 75
Phototropischer Überzug 132
Pluto 64
Prätor 25
Prätorianergarde 38
Prestigefaktor 53
Pro-Prätor 26
Provinzen 98
Pugio 113
Pythonaal 107

Q
Quästor 26

R
Rana 92
Rananer 93, 94
Red Alamos 80
Rimedar 109
Romarick I. 8
Rotschwamm 110
Routenfisch 106

S
Sacria 92
Saturn 63
Säule Sorbonne 83
Schattenkrieg 27
Schildpartikelgenerator 123
Schwere Ionenballistae 124
Scorpionsgebüsch 109
Scutum 116
SecurMax-Versicherungen 55
Securnet 39
Seilkleidung 132
Senator 25
Sirius 96
Skaravenus 109
Sol-System 61
SONNET 58
Staudenmais 111
Sternenlegion → Legion
Subtica 95
Sulla 8
Synthfood 16

T
Tekara 8
Terra 64
TERRAInvest-Anlagen 54
Terrorzelle 47
Torolan 93
Tribulus 114
Tultica 95

U
Überwachung 11, 21
Uranus 81
Ures Industries 52
Utopia City 65

V
Vapert-Spirale 108
Venus 62
Vereidigung 36
Volonkristall-Lagerung 119, 121
Vyvian 9

W
Waffengattungen → Legion
Waldmeistertraube 111
Weißer Krill 107
Welcapan 9, 30
Welcapanische Namensreform 18
Welcapanische Wende 12
Wirtschaft 51
Wolkenspringen 17

Z
Zenturie 60 40
Zerebralkopie 56
Zero-G 17
Zystopus 107

Eine Fackel gegen die Dunkelheit

Als „Das Licht der Welt", stolzes Symbol der Hoffnung einer freien Menschheit, rühmen die Einwohner von Utopia City ihre Giga-Metropole inmitten des Atlantik.

Verblendet von Dekadenz, Wohlstand und dem Schein des trügerischen Friedens des beta-pictorischen Eroberungsfeldzuges, zelebriert sich das Terranische Imperium als Spitze des technologischen Fortschritts und Krönung der menschlichen Kultur, verklärt sich als kraftvoller Hüter dutzender Welten und Bündnisse.

Mahnend ragt der Sulla-Obelisk im Zentrum der lichtgewordenen Hauptstadt auf. In seinem Schatten wurde ein gnadenloser Überwachungsstaat errichtet, dessen Würgegriff seit Jahrhunderten versucht, den Widerstand auf dem Mars zu brechen.

Das strahlende Imperium vergilbt und hat längst seinen Zenit überschritten.

Subversive Kräfte regen sich, in der Exasphäre lauern die Konföderierten auf ihre Chance sich die Stellvertreterkriege des Imperiums zunutze zu machen. Die Hardliner des Flammenden Dorns und die Jünger der Invocati-Sekte prophezeien einen neuen Großen Krieg. Und ein schwaches Imperium wird nicht gegen das Beta-Pictor-Kontinuum bestehen.

Das NOVAquellbuch Terra Superior enthält:

- Material zu imperialer Geschichte und Kultur: Alltagsbräuche, Medien, Wirtschaft, Politik und Macht, zum Geheimdienst ISD, Civisec, der Legion und der Kräfte des Untergrunds
- spezielle imperiale Ausrüstung: Ionenballista, ID-Naniten oder Antimateriereaktoren und Astroniumtechnologie
- eine detailreiche Beschreibung von Orten, etwa Utopia City oder der Nouvelle Sorbonne
- eine genaue Beschreibung des Sol-Systems, die Planetensysteme des Cor Imperii und ein Überblick über die Außenweltprovinzen
- Tiere und Pflanzen aus dem Cor Imperii sowie einen kleinen Raumschiffkatalog
- Tipps und Hinweise für Spieler und SL zur Gestaltung von imperialen Abenteuern, Kampagnen und Charakteren
- sechs imperiale Beispielcharaktere zum Losspielen

– Begib Dich auf die Reise ins goldene Imperium –

DANIEL SCOLARIS'

nova