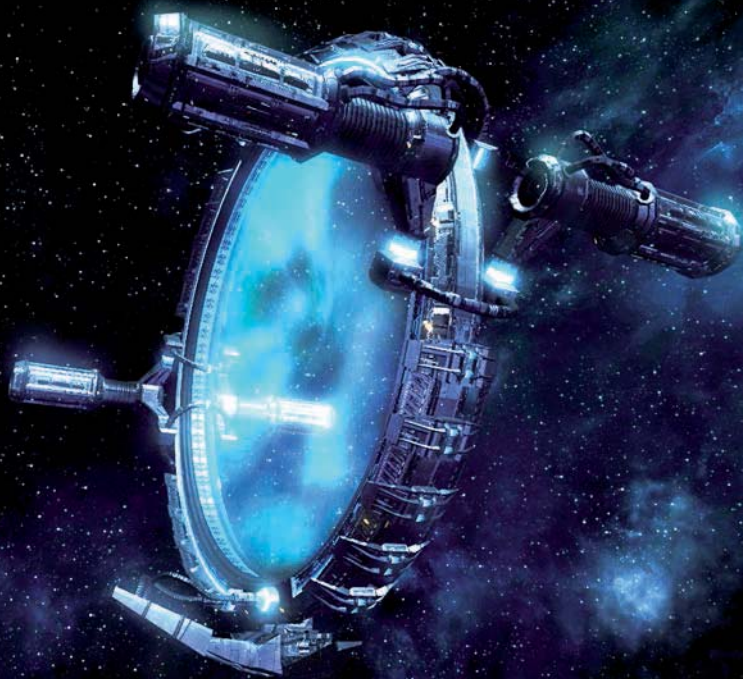


# DAS LEXIKON DES X-UNIVERSUMS



GESCHRIEBEN VON  
**HELGE KAUTZ**

# **SEKTION A**

## **Einleitung und Inhaltsverzeichnis**

*Sektion A: Einleitung*

# Einleitung

## Lexikon des X-Universums

### Hätten Sie's gewusst?

Was ist eine Präsenzwolke? Haben Boronen vier oder sechs Arme? War Nathan R. Gunne ein Rettungspilot oder ein Pirat? Wie alt werden Teladi? Wer war Christiane Hatikvah? Wovon handelt das Buch der Wahrheit? Sind die Goner eine religiöse Sekte?



Wie funktioniert ein Sprungtor? Wer ist der Vater von Saya Kho? Welche einflussreichen Organisationen gibt es in der Gemeinschaft der Planeten? Was genau ist diese Gemeinschaft der Planeten überhaupt, und in welchem Zusammenhang steht sie mit der Föderation Argons?

Mit der... bitte was?

Diese und ähnliche Fragen wird sich wohl jeder schon einmal gestellt haben, der mit Leib und Seele in die unendlichen Weiten der Spiele und Romane aus dem X-Universum eingetaucht ist. Kaum ein anderes Spieleuniversum kann mit einem so faszinierenden und detailreichen Hintergrund aufwarten, wie die Spiele aus dem Hause Egosoft.

Die epische Grundlage aller Erzählungen aus dem X-Universum bildet eine mehr als tausend Jahre zurück reichende Historie der Zukunft, die den technologischen und gesellschaftlichen Werdegang der Menschheit und mehrerer außerirdischer Spezies beschreibt. Jedes dieser Völker hat seine individuellen Eigenheiten, seine eigene Geschichte,

# Einleitung

## Lexikon des X-Universums

komplett mit berühmten Persönlichkeiten vergangener Tage, deren Einfluss oft bis in die Gegenwart reicht. Es gibt politische Intrigen, soziale Strömungen und Gegenströmungen, niederschmetternde Ereignisse und erhebende Erfolge. Sogar Philosophen und Künstler der einzelnen Spezies kommen oft zu Wort und beleuchten Einzelheiten der wechselhaften Geschichte ihrer Völker.



Trotzdem bleibt sowohl in den Spielen als auch den Romanen viel mehr ungesagt, als erklärt wird. Das ist nur natürlich, denn weder Spiel noch Roman sind primäre dazu gedacht, Hintergrundwissen zu vermitteln. Diese Aufgabe kommt gemeinhin Lexika und Enzyklopädien zu. Bloß gab es bislang keine solchen über das X-Universum!

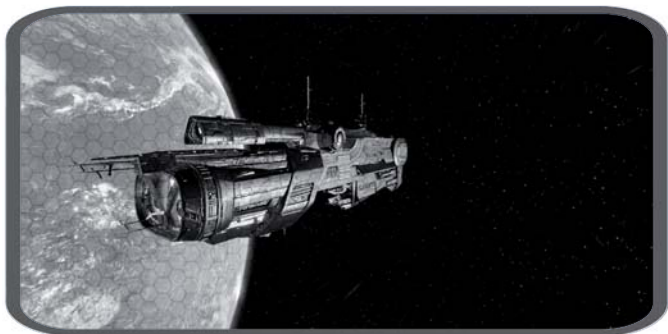


Natürlich gibt es im Internet zahlreiche Seiten, die sich mit den technischen Details der Raumschiffe und dem Aufbau der Spielesektoren befassen, sowie einige Wikis, die auch - sozusagen nebenbei - die Spielehintergründe zu erfassen versuchen. Dabei stützen sie sich oft auf sehr

# Einleitung

## Lexikon des X-Universums

unterschiedliche Quellen wie Vermutungen, Übersetzungen und Rückübersetzungen, Andeutungen in Zitaten, Forenbeiträge und ähnliches. Was fehlt, wird kurzerhand hinzugedichtet. Das ist im Prinzip nicht weiter schlimm... allerdings führt es dazu, dass sich das X-Universum in eine Vielzahl ähnlicher, aber niemals ganz gleicher Universen aufspaltet! Ganz besonders fällt dies bei den Vorstellungen auf, die verschiedensprachige Fans haben.



### Ziel des Lexikon des X-Universums

Das vorliegende Kompendium möchte diese Lücke ein für alle Mal schließen. Es möchte definitive und offizielle Antworten auf alle Fragen geben, die sich auf den Hintergrund und die Geschichte des X-Universums beziehen. Außerdem wird es stets aktuell bleiben: Gibt es Änderungen, so können diese vom Leser auf einfache Weise ausgedruckt und hinzugefügt werden. Daher wurde als Format die Loseblattsammlung in Form eines Ringbuchs gewählt.

# Einleitung

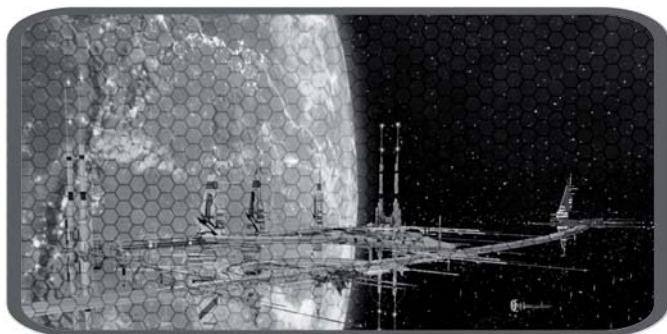
## Lexikon des X-Universums

Jeder, der sich weiterführend in die Geheimnisse des X-Universums vertiefen will - sei es, weil er eigene Geschichten schreiben möchte, oder sei es aus reiner Neugier - wird die erschöpfenden Ausführungen in diesem Werk zu schätzen wissen. Es kann quer gelesen oder in einem Rutsch verschlungen werden. Auf jeden Fall aber sollte es als Referenz auf dem Schreibtisch eines jeden Fans stehen. Direkt neben den "Giganten" Brockhaus und Duden...

Und nun viel Spaß mit dem ersten updatebaren Buch der Computerspielgeschichte!

Ihr und Euer  
Helge T. Kautz

Im Juli 2010



*Sektion A: Einleitung*

# Inhaltsverzeichnis

Lexikon des X-Universums

## **A Einleitung und Inhaltsverzeichnis**

Einleitung	2-5
Inhaltsverzeichnis	6-10

## **B Historische Ereignisse**

Aufbruch ins All	2-6
Unternehmen Winterblossom	7-10
Terraformer	11-12
Jenseits der Erde	13-16
Goner	17-19
Die Föderation Argons	20-21
Die Gemeinschaft der Planeten	22-23
Kontakt mit der Erde	24-26
Terran Conflict	27-29
Das Ende der GdP	30

## **C Terraformer und Xenon**

Das Terraformer-Projekt	2-5
Die Erste Flotte	6-7
Die Zweite Flotte	8-9
Die Dritte Flotte	10-11
VN-Terraformer-Vorfall	12-13
Rückkehr der Terraformer	14-17
Jenseits der Erde	18
Terraformer zu Xenomorph	19
Die Xenon	20-23
Terraformer und Xenon heute	24-25
Konzepte	26-29
Namensverzeichnis	30

# Inhaltsverzeichnis

Lexikon des X-Universums

## **D     Altes Volk und Söhne**

Allgemeines	2
Zivilisationstypen	3-5
Die ersten Spezies	6
Computronium	7-8
Präsenzwolke	9-10
Ziele	11-13
Galaktische Reiche	14-15
Sprungtornetzwerke	16-18
Interaktionen	19-20
Hüter der Tore	21-22
Die Söhne	23-24
Außenseiter	25-27
Menschen	28
Terraformer	29
Die Brandschneise	30

## **E     Völker der Gemeinschaft der Planeten**

Vorbemerkung	2
Argonen	3-6
Boronen	7-10
Khaak	11-14
Paraniden	15-18
Split	19-22
Teladi	23-26
Wenendra	27-30

## **F     Bedeutende Personen**

Brennan, Kyle William	2-6
-----------------------	-----



# Inhaltsverzeichnis

## Lexikon des X-Universums

Gaffelt, Noah	7-10
Gardna, Julian	11-12
Kho, Elena Lindisfarn	13-16
Kho, Saya	17-19
Nopileos IV, Isemados Sibasomos	20-23
Norman, Siobhan Inja	24-26
Tebathimanckatt	27-30
Otani, Ren	31
Tarren, Yishasame	32
Borman, Hauptmann Falk „Stiefel“	33
Tugas IV, Yoolis Ulos	34

### **G Planeten, Plutoiden und Monde**

Föderation Argons	2-5
Königinnenreich Boron	6-9
Heiliges Gottesreich von Paranid	10-13
Freistaat Solara	14-15
Großpatriarchat der Split	16-19
Teladianisches Handelsimperium	20-23
Terranischer Staatenbund	24-27
Freie Liga von Hatikvah	28-29
Konvention der Herde	30

### **H Technik und Wissenschaft**

Physik der Sprungtore	2-4
Antriebstechnologie	5-7
Antigravitation	8-10
Inertia-Kompensation	10-11
Waffentechnologie	12-13

# Inhaltsverzeichnis

## Lexikon des X-Universums

Schutzschilder	14-15
Molekulare Nanotechnologie	16
Orbitale Lineare Transitakzeleratoren	17-19
AGI und KI	20-22
Biologie und Humanmedizin	23-25
Langlebigkeit	26-28
Technologische Unterschiede	29-30

### **I      Raumfahrzeuge**

Allgemeines	2-3
Technologien	4-6
Raumfahrzeug-Typen	7-11
Argonische Raumfahrzeuge	12-13
Boronische Raumfahrzeuge	14
Raumfahrzeuge der Freien Liga	15-16
Paranidische Raumfahrzeuge	17-18
Raumfahrzeuge der Split	19-20
Teladianische Raumfahrzeuge	21-22
Raumfahrzeuge der Erde	23-26
Andere Raumfahrzeuge	27-30

### **J      Sektorendatenbank**

Sektoren im Albion-System	2-4
Sektoren im Omicron Lyrae-System	5-7
Sektoren im DeVries-System	8-9

# Inhaltsverzeichnis

Lexikon des X-Universums

## **K      Fraktionen**

Plutarch Mining Corporation (PMC)	2
Herz von Albion	3
Republik Cantera	4
Argonische Regierung	5
Xenon Matrix	6
Jonferson Space Systems	7
Reiver	8

## **Y      Betriffserläuterungen**

A-C	2
D-E	3
E-H	4
K	5
L-N	6
O-R	7
R-S	8
S-V	9
V-Z	10

## **Z      Stichwortregister**

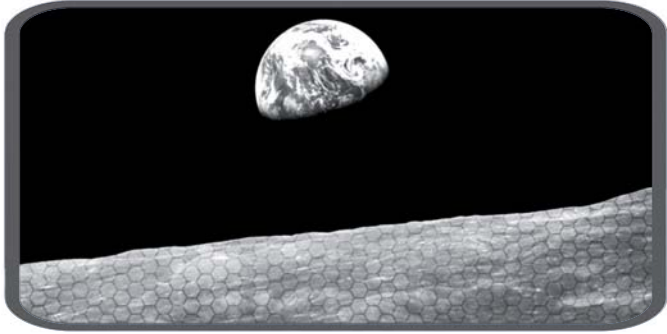
## **SEKTION B**

### **Historische Ereignisse**

*Sektion B: Historische Ereignisse*

# Aufbruch ins All

Die frühen Jahre



Inmitten des kalten Kriegs der Sechzigerjahre des 20. Jahrhunderts setzt die Menschheit zum ersten Mal ihren Fuß vor die Tür ihres angestammten blauen Planeten; vorsichtig zwar, aber bald immer mutiger.

Im Sommer des Jahres 1969 landen die Astronauten Neil Armstrong und Buzz Aldrin auf dem Mond - die ersten Menschen auf einem fremden Himmelskörper - während Michael Collins im Mutterschiff *Columbia* auf die sichere Rückkehr seiner Kameraden wartet.

Später, ab 1982, sorgt das amerikanische Space Shuttle dafür, dass Ausflüge ins All zur Routine werden - eine trügerische zwar, wie die beiden Shuttle-Katastrophen von 1986 und 2002 beweisen, aber Routine nichtsdestotrotz.

Die großartige Internationale Weltraumstation, genannt ISS, das komplexeste und teuerste Bauwerk aller Zeiten, erwartet kurz nach der Jahrtausendwende seine Fertigstellung... und muss doch vor 2020 schon wieder vernichtet werden.

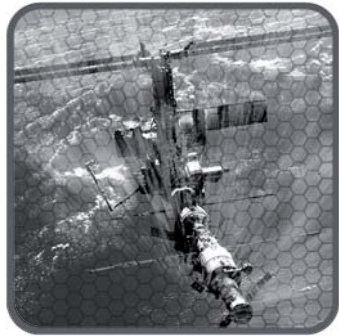
*Sektion B: Historische Ereignisse*

# Aufbruch ins All

## Das Ende der Weltwirtschaftskrise

Zu groß sind die Betriebskosten, zu tief die Weltwirtschaftskrise. Erschwerend kommt hinzu, dass die amerikanische Space-Shuttle-Flotte aufgrund ihres Alters eingemottet werden muss, ohne dass Aussicht auf baldigen Ersatz der alternden Raumfahrzeuge besteht. Der Enthusiasmus

des frühen Weltraumzeitalters scheint endgültig gebrochen; selbst die erfolgreichen Marsroboter Sojourner, Spirit und Opportunity, sowie zahlreiche Sondenmissionen können nur wenig daran ändern.



## Japan auf heimlichem Vormarsch

Eine der Nationen, die das Tal der Wirtschaftskrise nahezu unbeschadet durchschreiten, ist Japan. Schon seit den Siebzigerjahren des 20. Jahrhunderts hatte sich das Land der Aufgehenden Sonne als strebsame Industrie- und Technologie-Nation hervorgetan; in den Neunzigerjahren findet nun auch seine Kultur in der westlichen Welt zunehmend Zuspruch - besonders bei den Jugendlichen, die mit japanischen Unterhaltungselektronik, Tamagochis, Animes und Mangas aufwachsen. Gegen Ende des einundzwanzigsten Jahrhunderts gilt es in der westlichen Jugendkultur als chic, mit grundlegenden Kenntnissen der japanischen Sprache prahlen zu können, so, wie hundert Jahre zuvor mit Eng-

## Aufbruch ins All

### Entdeckung des Sprungtunnel-Prinzips

lich. Es bildet sich eine vereinfachte Version des Japanischen heraus - Pidgeon-Japanisch genannt - die sich bis zum Beginn des 22. Jahrhunderts über den Globus verbreitet, und sich bald zur Lingua Franca der Wissenschaft entwickelt. Wer an vorderster Front mitreden möchte, kommt nicht umhin, sie zu erlernen. Kaum verwunderlich ist es daher, dass gerade Japan jene Nation ist, die das "Weltraum-Fieber" erneut entzündet. Erstaunlich ist hingegen, dass dies völlig unbeabsichtigt geschieht.

Noch vor dem Ende des 21. Jahrhundert gelingt es Ashizava Kazuko, einem bis dahin völlig unbekannten Studenten der Universität von Tokio, ein Durchbruch, der das Antlitz der Welt verändern soll. Während der Überprüfung einiger seit über hundert Jahren unwiderlegter Theorien Albert Einsteins, die sich mit Wurmlöchern durch Raum und Zeit beschäftigten, entdeckt Kazuko Lösungen, die jenem großen Physiker des 20. Jahrhunderts entgangen sein mussten. Lassen Einsteins Berechnungen nur mikroskopische Wurmlöcher zu, die zudem weder Informationen noch materielle Objekte schneller als das Licht befördern konnten, so ermöglicht die Kazuko-Auflösung das genaue Gegenteil.

Zunächst bleibt die Fachwelt skeptisch. Noch nie zuvor waren Einsteins Thesen widerlegt worden. Und nun behauptet ein Student, einen Fehler entdeckt zu haben? Doch die Zweifel verstummen rasch, als es wiederholbar gelingt, die neuen Theorien auch praktisch zu untermauern. Ashizava Kazuko sollte Recht behalten: Einstein hatte sich wirklich geirrt! Es war in der Tat möglich, mit endlichem Energieaufwand Informationen und Objekte schneller als das

# Aufbruch ins All

Nach Proxima Centauri

Licht über große Entfernungen hinweg zu transportieren. Das Sprungtunnel-Prinzip war geboren.

Gegen Ende des 21. Jahrhunderts finden ausführliche praktische Experimente statt. Zunächst werden kleinere unbelebte Objekte per Sprungtunnel-Tor von der Erde zum Mond befördert, später Lebewesen. Als dies gelingt, werden die ersten beiden "großen" Sprungtore gebaut; eines davon wird zunächst für weitere Experimente zum Mars geschickt.



Auch diese neuerlichen Versuche geraten zum Erfolg. Beflügelt durch diese Erfolge verfällt die gesamte Menschheit in eine Begeisterung für den Weltraum, wie es sie seit über fünfzig Jahren nicht mehr gegeben hatte. Man will endlich zu den Sternen aufbrechen - doch ein Hindernis besteht: Ohne ein Sprungtor auf der Gegenseite

nutzt Ashizava Kazukos Entdeckung nicht viel. Ein Sprungtor in ein anderes Sonnensystem zu befördern, würde aber, je nach Entfernung, hunderte oder gar tausende Jahre benötigen.

Man beschließt, es dennoch zu versuchen. Das im Marsorbit verbliebene zweite Sprungtor wird auf die lange Reise zu Proxima Centauri, dem benachbarten Sternensystem, geschickt. 78 Jahre soll es bis zur Ankunft des Tors im Zielsystem dauern - diese verhältnismäßig kurze Zeitspanne



# Aufbruch ins All

Nach Proxima Centauri

wird nur deshalb erzielt, weil das Tor keinen eigenen Treibstoffs mitführen muss; sein Vorrat wird durch die bestehende Sprungtorverbindung erneuert. Doch die regelmäßigen Sprünge zwischen dem sich entfernenden Transportschiff und der Erde führen bald zu einer weiteren, unerwarteten Entdeckung.

## Das außerirdische Sprungtor-Netzwerk

Nach nur acht von 78 Jahren verliert das irdische Sprungtor die Verbindung mit seiner Gegenstelle auf dem Transporter. Erst ein Jahr fieberhafter und verzweifelter Forschungsarbeit später empfängt das Erdtor wieder eine Verbindung; bei dieser handelt es sich jedoch nicht, wie erwartet, um das Tor auf dem Transportschiff, sondern um ein Sprungtor fremder Bauart in einem unbekannten Sektor der Milchstraße!

Forschungen, die durch dieses denkwürdige Ergebnis beflügelt werden, stellen bald schon fest, dass viele der bis dahin für Schwarze Löcher oder Neutronensterne gehaltenen "blinden Flecken" am Himmel in Wirklichkeit mit den Singularitäten in außerirdischen Sprungtoren korrespondieren.

Durch Zufall war die Menschheit auf ein fremdes Sprungtor-Netzwerk gestoßen, das nach weiterer Erforschung verlangte.

# **Unternehmen Winterblossom**

Welten jenseits der Erde

## **Gründung des United Space Command**

Den Wissenschaftlern ist klar, dass die Entdeckung eines außerirdischen Sprungtornetzwerks weitreichende Folgen haben würde; eine dieser Folgen wäre sicherlich die erste Begegnung mit Außerirdischen. Noch im Jahre 2043 wird daraufhin das United Space Command (USC) gegründet, eine Organisation, die die Erde vor den Gefahren möglicher Eindringlinge schützen soll - und umgekehrt auch außerirdische Lebensformen vor den Gefahren durch die Menschheit.

## **Unternehmen Winterblossom**

Zeitgleich mit der Gründung des USC beginnen die Arbeiten an der USSC Winterblossom, dem ersten interstellaren Raumschiff der Geschichte. Die Winterblossom ist ein Forschungsschiff, das baldmöglichst auf eine einjährige Erkundungsmission zur Erforschung des außerirdischen Sprungtornetzwerks geschickt werden soll. Das Weltraumfieber der Menschheit erreicht einen ungeahnten Höhepunkt, sodass die Arbeiten unter Hochdruck durchgeführt werden.

# Unternehmen Winterblossom

Welten jenseits der Erde



Die Besatzung der Winterblossom setzt sich zusammen aus zwölf Wissenschaftlern unterschiedlicher Fachgebiete. Unter dem Kommando von Dr. René Farnham, einem erfahrenen Astrophysiker, stehen Dr. Pjotr Ondronov, Astrophysiker und zweiter Offizier, Dr. Akira Deju (Ingenieur), Dr. Ramon Edler (Ingenieur), Dr. Elaine Sutton (Biologie), Dr. Juri Kawashima (Biologie), Dr. Jon Caloni (Geologie), Dr. Claudia White (Geologie), Dr. Hazel Park (Mineralogie), Dr. Peter Gellen (Mathematik), Dr. Nagades Simaru (Medizin), sowie Dr. Katya Poljšak (Psychologie).

## Stapellauf der Winterblossom

Zwei Jahre nach Baubeginn läuft die Winterblossom vom Stapel. Ein Jahr später, werden Systemintegration und Tests der Winterblossom abgeschlossen; das erste interstellare Raumschiff der Menschheit bricht in den tiefen Weltraum auf.

Der Kontakt zur Besatzung wird durch so genannte Nachrichtendrohnen aufrechterhalten - winzige Botenraumschiffe, die aufgezeichnete Nachrichten durch Sprungtore zu ihrem Ziel befördern, und mit Antworten zu ihren Absendern zurückkehren.

# Unternehmen Winterblossom

Welten jenseits der Erde

Kurz vor der erwarteten Rückkehr des Forschungsschiffs, bricht der Kontakt zur USCSS Winterblossom unerwartet ab. Erst ein halbes Jahr später treffen neue Nachrichten des vermissten Raumfahrzeugs ein; die Besatzung ist wohlauf, heißt es, jedoch habe der Bordcomputer die Orientierung über das riesige Sprungtornetzwerk verloren. Nur durch Glück und Beharrlichkeit habe man den Rückweg schließlich wiedergefunden.

## Ergebnisse des Flugs der Winterblossom

Nach einem Erkundungsflug, der sich fast doppelt so lang wie geplant hingezogen hat, kehrt die Winterblossom in einem Triumphzug zur Erde zurück.

Die Ergebnisse der Mission legen nahe, dass das außerirdische Sprungtornetzwerk hunderte, wenn nicht gar tausende von Sternensystemen umfasst, von denen viele erdähnliche Planeten innerhalb der Biosphären ihrer Muttergestirne aufweisen.

Von den Erbauern des Sprungtornetzwerkes fehlt jedoch jede Spur. Auch andere intelligente Lebensformen hat man nicht entdecken können. Bis auf Einzeller und niederes pflanzliches Leben wie Flechten und Moose, scheint es außerhalb des Blauen Planeten kein höher entwickeltes Leben zu geben. Statt das Fermi-Paradoxon - die Frage nach dem Verbleib der Außerirdischen - zu lösen, wirft der historische Flug der Winterblossom die Frage erneut auf: Wo sind die Außerirdischen? Wer hat das Sprungtornetzwerk

# Unternehmen Winterblossom

## Das Terraformer-Projekt

errichtet, und zu welchem Zweck? Warum haben die Erbauer außer den Toren selbst keine Spuren hinterlassen? Diese Fragen sollte viele Jahrhunderte ungeklärt bleiben.



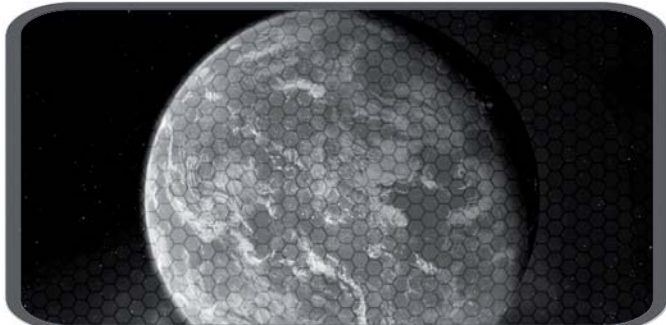
### Befriedung der Erde

Die folgenden Jahre bringen vielerlei Änderungen auf der Erde mit sich. Der Wohlstand ist groß wie nie zuvor, nahezu alle Krankheiten sind ausgerottet. Eine populäre Strömung in der Bevölkerung ruft nach der Bildung einer Weltregierung. Auch das Weltraumfieber nimmt diesmal nicht wieder ab. Es scheint, als wollten die Menschen der Erde ihre Wiege um jeden Preis und endgültig verlassen.

Um die Urbarmachung der Welten jenseits des Erdtors zu beschleunigen, wird das Terraformer-Projekt gegründet. Flotten intelligenter Roboterschiffe, Terraformer genannt, sollen die Planeten bewohnbar machen. Im letzten Drittel des 21. Jahrhunderts verlässt die Erste Flotte das Sonnensystem.

# Terraformer

Taurus, Perfect X, Sonra-4



*Sektion B: Historische Ereignisse*

# **Terraformer**

## **Der Erste Terraformerkrieg**

Als im Jahr 2079 die erste Welt jenseits des Erdsprungtors bewohnbar gemacht und zur Kolonisation frei gegeben wird, geht ein Jubelsturm um die Erde, wie es ihn noch nie zuvor gab. Die Euphorie ist allumfassend und klingt auch nach Monaten kaum ab.

Bis 2099 werden über ein Dutzend erdähnlicher Welten von der Ersten, Zweiten und Dritten Flotte terraformiert; danach wird das Terraformer-Projekt eingestellt und ersatzlos gestrichen. Über eine Million Menschen siedeln zu diesem Zeitpunkt bereits auf neuen Welten, insbesondere auf Taurus, Perfect X, Sonra-4 und Aldrin.

Doch dann, nach Jahrzehnten uneingeschränkter Wohlstands, wird die Erde von einer Katastrophe unvorstellbaren Ausmaßes heimgesucht.

### **Terraformer über der Erde**

Nach einem halben Jahrhundert schon längst vergessen, erscheinen im Jahre 2145 Flotten mutierter Terraformer, die es eigentlich nicht hätte geben dürfen, über der Erde und den Kolonien. Die Erde ist unvorbereitet; die Schiffe des USC kaum gewartet und ohne Besatzung. Ein Krieg mit den Maschinen, der alle vorigen Kriege in den Schatten stellt, beginnt. Viele Milliarden Menschen verlieren ihr Leben; doch im Jahre 2146 gelingt es Nathan Ridley Gunne, die Terraformer aus dem Sonnensystem zu locken und die Sprungtorverbindung ein für alle Mal zu kappen. Die Erde wird sich für mehrere Jahrhunderte nicht von diesem Schlag erholen.

# Jenseits der Erde

## Verschiebung der Sprungtor-Routen



Die Erde ist gerettet, doch jenseits der Erde tobt der Terraformerkrieg weiter. Viele Kolonien werden zerstört, bevor es der USSCSS Dragonfyre unter Nathan Ridley Gunne, Poul Vantera und Frank de Vries gelingt, die Terraformer zurück zu drängen.

### Fremdes Raumschiff

Am 17. Dezember 2146 Erdstandard beobachtet die Besatzung der USSCSS Dragonfyre ein unbekanntes Raumschiff, das mit hoher relativistischer Geschwindigkeit durch das Proxima-Centauri-System fällt und wieder verschwindet; gleichzeitig fallen alle Sprungtorverbindungen aus. Einen Tag später funktionieren die Tore wieder, führen aber nun zu völlig anderen Sonnensystemen, als noch zuvor.



# Jenseits der Erde

## Neue Zeitrechnung

Ungefähr 25 Jahre Erdstandard nach der Schlacht um Taurus ist es auch dem letzten der überlebenden Kolonisten klar, dass es nie wieder einen Kontakt zur Erde geben wird. Die neu gegründete Interims-Regierung beschließt einstimmig, die Vergangenheit ruhen zu lassen, und mit dem Wiederaufbau der Zivilisation zu beginnen. Nicht alle Kolonisten sind mit diesem Beschluss einverstanden; nichtsdestotrotz wird er in der zweiten Hälfte des Jahres 2170 Erdstandard mehrheitlich angenommen. Gleichzeitig damit wird die bisherige Interims-Regierung in einen ordentlichen parlamentarisch-demokratischen Staat überführt. Als Signal für den Neuanfang der menschlichen Spezies jenseits der Erde wird die Jahreszahl auf das Jahr 0 nt (New time) gesetzt.

### **Tod Nathan Ridley Gunnes**

Im Jahre 14 nt wird Taurus aufgegeben, dessen durch den Krieg stark beeinträchtigte Umwelt sich bis zu diesem Zeitpunkt nie erholt hatte. Als neue Zentralwelt und Regierungssitz wird Sonra-4 ausgewählt, eine erdähnliche Welt, die gemeinhin Four genannt wird, und die vom Krieg weitgehend verschont geblieben war.

45 nt stirbt Nathan Ridley Gunne im Alter von 93 Jahren an multiplem Organversagen. Da die menschliche Lebenserwartung 110 Jahre beträgt, führen Historiker Gunnes verfrühten Tod auf den exzessiven Lebensstil zurück, den Gunne in seiner zweiten Lebenshälfte führte.

71 nt wird der Planet Four zu Ehren Gunnes in Argon umben-

# Jenseits der Erde

Umbenennung von *Four* in *Argun Prime*



nannt. Frühe Vorschläge für die Namensänderung sprechen von "R. Gunne", was von der Öffentlichkeit aber schnell lautmalerisch in "Argun" umgemünzt wird und letztlich hängen bleibt. Später wird dem Namen noch das Wort "Prime" angehängt, um zu signalisieren, dass es sich bei Argun Prime um den

Hauptplaneten der zahlreicher werdenden menschlichen Kolonien handelt. Im Verlauf der argonischen Vokalverschiebung wird aus "Argun" später "Argon".

## Außerirdische und Xenomorphs

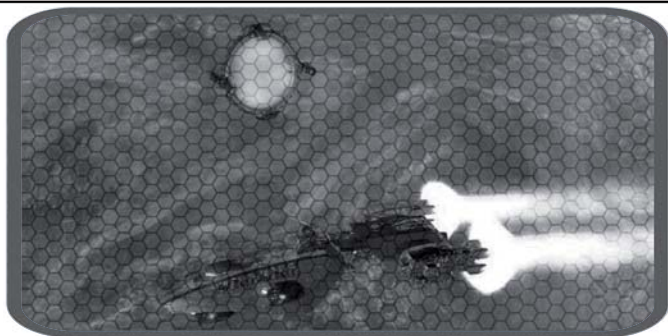
In den folgenden Jahrzehnten wird unter Hochdruck am Wiederaufbau der Zivilisation gearbeitet. Keinesfalls möchte man riskieren, erneut unerwarteten Attacken aus dem All ausgesetzt zu werden. Das dies eine reelle Möglichkeit ist, beweisen zahlreiche Begegnungen mit Raumschiffen unbekannter Herkunft, die sich ebenfalls der Sprung-tore bedienen. Gelegentlich kommt es zu kleineren Konfrontationen,



*Sektion B: Historische Ereignisse*

# Jenseits der Erde

## Begegnungen



Identität der Außerirdischen festgestellt werden kann. Bald setzt sich der Begriff "Xenomorph" für die unbekannten Raumfahrzeuge durch, der jedoch im Volksmund auf "Xenon" gekürzt wird. Eines ist nun klar: Seit der Umstellung der Tor-Verbindungen von 2146 Erdstandard teilt man das Sprungtor-Netzwerk mit zahlreichen fremden Lebensformen.

### **Erste Begegnung mit Xenomorphs**

In 130 nt gelingt der Erstkontakt mit einer jener Lebensformen, der von Diplomaten auf beiden Seiten von langer Hand vorbereitet wird, und daher keine Kampfhandlungen mit sich bringt. Bei den Außerirdischen handelt es sich um eine Spezies, die als Paraniden bezeichnet wird, die aber von der argonischen Bevölkerung oft abwertend "Dreiaugen" genannt wird. Ein loser Informations- und Handelsaustausch zwischen den Paraniden und Argonen beginnt, der beiden Völkern technologische und kulturelle Vorteile bringt.

# Goner

## Die Anfänge

In den Jahren zwischen 160 nt und 210 nt berichten viele Raumfahrer von Begegnungen mit weiteren unidentifizierten Xenomorphs. Es gibt einige bewaffnete Konflikte; ein diplomatischer Kontakt kann nicht hergestellt werden. In militärischen Kreisen geht man als sicher davon aus, dass es sich um Abkömmlinge der vor 160 Jahren vertriebenen Terraformerflotte handelt. Der Name Xenon, abgeleitet aus Xenomorph, der ursprünglich für jegliche Außerirdische verwendet wurde, bürgert sich für diese neue Terraformergeneration ein und wird zum Allgemeingut. Die gewaltsamen Auseinandersetzungen mit den Xenon nehmen zu, allerdings scheinen die Maschinen es nicht auf einen groß angelegten Angriff auf das Menschenreich abgesehen zu haben.

### Wahrheit über die Erde

Martinus Sandas, ein ambitionierter junger Historiker der Universität von Argonia City, vertritt die Ansicht, dass die Geschichte der Erde wieder zum Allgemeinwissen werden und in den Schulen gelehrt werden sollte. Niemand nimmt Sandas ernst, der daraufhin eine groß angelegte Kampagne startet und die "Truth about Earth Foundation" gründet. Zunächst kann er nur einige seiner Kommilitonen für diese Idee gewinnen, doch Sandas lässt sich nicht beirren. Mit der ihm eigenen Starrsinnigkeit nimmt er Kontakt mit Nyana Gunne auf, einer Urgroßenkelin des Volkshelden



## Goner

### Nyana Gunne und Martin Sandas

Nathan R. Gunne. Nyana Gunne, die im Begriff steht, eine politische Laufbahn einzuschlagen, ist von Martinus Sandas und seinen Ideen zuerst nicht begeistert. Während eines Interviews im Jahre 205 nt lässt sie sich sogar zu folgender Aussage hinreißen:

Martinus Sandas ist ein Chaot. Außerdem ist er ein Fanatiker; im nächsten Jahr wird keiner mehr von ihm reden, dessen bin ich mir sehr sicher.

Trotz dieser Aussage beginnt Nyana Gunne sich immer mehr für die Sache der "Truth about Earth Foundation" zu erwärmen, und kommt im Laufe der folgenden zwei Jahre Sandas auch persönlich immer näher. Am 23. Juli 208 nt schließen Martinus Sandas und Nyana Gunne einen Ehevertrag auf Zeit, der im Jahre 212 nt erneuert wird. Zur geplanten weiteren Erneuerung im Jahr 216 nt kommt es nicht mehr, da Nyana Gunne 215 nt beim Xenon-Angriff auf die Antigone ums Leben kommt.

Nach diesem Unglück gewinnt die "Truth About Earth Foun-



*Sektion B: Historische Ereignisse*

# Goner

## Das Buch der Wahrheit

dation" vor allem in akademischen Kreisen schnell Popularität. Etwa zu dieser Zeit wird die "Truth about Earth Foundation" zu Ehren Nyana Gunnes und ihres Urgroßvaters in "Gunner" umbenannt. Während der folgenden zwei Jahrhunderte verändert sich die Aussprache und Schreibweise des Wortes im Zuge der argonischen Vokalverschiebung zu "Goner".

### Die Goner als Sekte

Um 211 nt wird das "Buch der Wahrheit" eingeführt, eine Text-, Bild-, Video- und Datensammlung, die alle historisch verifizierbaren Informationen über die "Alte Erde", die Terraformer und die frühen Jahre der Separation enthält. Später kommen Augenzeugenberichte und historische Abhandlungen hinzu. Obwohl das Buch der Wahrheit ein rein wissenschaftliches Traktat ist, wird es von der Bevölkerung als "Gonerbibel" bezeichnet. Mehr und mehr rutschen die Goner im öffentlichen Ansehen auf den Status einer religiösen Sekte, bis manche Goner diese Rolle schließlich in vielerlei Hinsicht selbst annehmen.

In den folgenden Jahrhunderten spielen die Goner eine Randexistenz, während die Existenz der Alten Erde bei der argonischen Population zum einem Mythos wird. Die Goner errichten eine Universität - im Volksmund Gonertempel genannt - und ziehen sich an den Rand der Gesellschaft zurück, von wo aus sie den Lauf der Geschichte wie eine geheime Ordensschaft aufmerksam dokumentieren.

# Die Föderation Argons

Ein interplanetares Staatenbündnis

## Erster Xenon-Konflikt

Im Jahr 215 nt kommt es zur ersten großen kriegesischen Auseinandersetzung mit den Terraformern seit der Separation von der Erde. Dieser Krieg geht als "Erster Xenon-Konflikt" in die Geschichte ein. Argon Prime muss einige schmerzliche Verluste hinnehmen - unter anderem wird die hochmoderne Handelsstation Antigone zerstört; letztlich gelingt es der argonischen Flotte jedoch, der Situation Herr zu werden und die Xenon zurückzuschlagen.



## Abtrennungen

Im Nachhall des Ersten Xenon-Konflikts von 215 nt erklären zwei argonische Kolonialwelten aufgrund von politischen Unstimmigkeiten ihre Unabhängigkeit von Argon Prime; 219 nt wird zunächst der Freistaat von Solara aus der Taufe gehoben; 223 nt folgt die Freie Liga von Hatikvah. Beide neue Staaten stimmen jedoch zu, einem neu zu gründenden Staatenbund beizutreten, der Föderation Argons. Dazu kommt es allerdings erst 241 nt.

## Boronen

Im Jahre 323 nt kommt es zum Kontakt mit dem Königinnen-

# Die Föderation Argons

## Angriff und Verteidigung

reich von Boron, einer friedliebenden Wasserspezies. Die Boronen sind äußerst kooperativ, und so wird innerhalb von nur vier Monaten nach dem Erstkontakt der Handels- und Kulturvertrag zwischen Argon Prime und Königstal, dem



heimischen Sektor des boronischen Volks, abgeschlossen. Dieser Vertrag bestimmt für die nächsten 300 Jahre alle argonisch-boronischen Beziehungen und bildet die solide Grundlage für die enge Freundschaft zwischen diesen beiden unterschiedlichen Völkern.

### Boron-Feldzug

Ein Jahr nach dem Erstkontakt mit dem Königinnenreich von Boron wird der boronische Heimatplanet Nishala von einer unbekannten Kampfflotte angegriffen, die sich in Begleitung einiger paranidischer Galeonen befindet. Nur durch die Unterstützung ihrer neuen Verbündeten, der Argonen, gelingt es den Boronen, diesen Angriff abzuwehren. Das bis dato unbekannte Volk, das bei diesem Überfall federführend zeichnet, wird "Spli"t genannt, denn dieser neuerliche Krieg führt zu einem erheblichen Bruch der Beziehungen zwischen Argon Prime und Paranid Prime, der paranidischen Heimatwelt. Erst fünf Jahre nach dem Boron-Feldzug werden die diplomatischen Beziehungen wieder aufgenommen.



# Die Gemeinschaft der Planeten

Teladi als Nachzügler

## Die Gründergilde

Um weitere Kriege zwischen den Völkern zu unterbinden, wird im Jahre 328 nt die speziesübergreifende "Gemeinschaft der Planeten" (GdP) gegründet, der zunächst nur die Föderation Argons und das Königinnenreich von Boron als sogenannte Gründergilde angehören. Paraniden und Split verweigern den Beitritt zur Gemeinschaft der Planeten, und schließen sich statt dessen in einer eigenen Organisation zusammen.

## Aldrin-Konflikt

Bedingt durch den Boron-Feldzug, greift Argon Prime vermehrt auf die Ressourcen seiner Verbündeten zurück. Besonders dem Freistaat Solara missfällt diese Einflussnahme Argons so sehr, dass er sich 334 nt schließlich genötigt sieht, die Sprungtorverbindung zur Föderation Argons - und somit zur Gemeinschaft der Planeten - zu unterbrechen. Anthea Demetres, Langlebige und Gouverneurin von Aldrin, plant und vollzieht die Separation Solaras, ohne davon von ihrem Volk bevollmächtigt worden zu sein.

## 200 Jahre kalter Krieg

Über die folgenden ca. 200 Jahre wird ein moderater wirtschaftlicher sowie technologischer Aufschwung aller Völker verzeichnet. Nach zähen Verhandlungen tritt das Gottesreich von Paranid 489 nt schließlich doch noch der

# Die Gemeinschaft der Planeten

## Zeit- und Währungsreform

Gemeinschaft der Planeten bei. Das Großpatriarchat der Split folgt diesem Beispiel 514 nt.

### Teladi

Um 550 nt wird Kontakt mit einem weiteren Volk hergestellt, das sich selbst die Teladi nennt. Angeblich auf der Suche nach ihrem verlorenen Heimatplaneten Ianamus Zura, entpuppen die Neuankömmlinge sich bald als gewiefte Geschäftsleute, die jede noch so ungünstige Situation in einen Vorteil zu verwandeln wissen.

Zwar sind die Teladi nicht gewaltbereit, aber ihre grimmige Introvertiertheit und ihre allgegenwärtige Profitgier macht sie zu schlecht gelittenen Bündnisgenossen. Bald entwickeln sich die Teladi zur größten Finanzmacht in der Gemeinschaft der Planeten.

### Reformen

Im Jahre 589 nt wird die gemeinsame Währung "Credits" eingeführt, die von allen Teilnehmern der Gemeinschaft der Planeten unterstützt wird. Auf der Suche nach einem Zeitsystem, das auch angesichts interstellarer Entfernungen und relativistischer Geschwindigkeiten Bestand hat, gelingt es den Teladi, ihr Zura-Zeitsystem durchzusetzen. Obschon dieses auf Pulsar-Korrelation basierende Zeitsystem unnötig kompliziert erscheint, löst es doch das alte Problem des interstellaren Zeitabgleichs mit unerreichter Präzision.

## Kontakt mit der Erde

Ankunft von Kyle William Brennan und Elena Kho

In den Jahren nach 730 nt zeigen die Xenon stärkere Aktivität als in den 400 Jahren davor. Beobachter gehen davon aus, dass die Maschinen einen Angriff auf die Gemeinschaft der Planeten oder eine ähnliche Großoffensive vorbereiten.



### Das Sprungschiff von der Alten Erde

Mitten in der Phase größter Xenon-Aktivität von 742 nt tritt ein Ereignis ein, mit dem niemand gerechnet hat. Ein Raumschiff unbekannter Herkunft erscheint auf dem Gebiet des zur Gemeinschaft der Planeten gehörenden Teladianischen Handelsimperiums. Doch das Raumschiff tritt nicht durch ein Sprungtor in die Gemeinschaft der Planeten ein, sondern erscheint in der Nähe eines Sprungtors. Es muss ein Schiff sein, das den torlosen Raumsprung beherrscht.



An Bord jenes Schiffs befindet sich ein Mann von der Alten Erde mit dem Namen Captain Kyle William Brennan. Knapp zwei Wochen später folgt ihm ein weiterer Besucher der Alten Erde: Major Elena Kho.

*Sektion B: Historische Ereignisse*

# Kontakt mit der Erde

## Zweiter Xenon-Konflikt

Brennan und vor allem sein Raumschiff, die USC X, werden sowohl von den Xenon, dem Großpatriarchat der Split, als auch dem Gottesreich von Paranid gejagt. Nur das Königinnenreich von Boron beteiligt sich nicht an der Verfolgung, sondern unterstützt Brennan, Argon Prime unbeschadet zu erreichen.

Auch die Goner, die seit Jahrhunderten das Dasein einer Randgruppe führen, erkennen ihre Chance auf Rehabilitation. Gemeinsam mit der Sonderkommission RD des argonischen Geheimdienstes erarbeiten sie einen Plan, die USC X unbemerkt nach Argonia City zu transportieren.

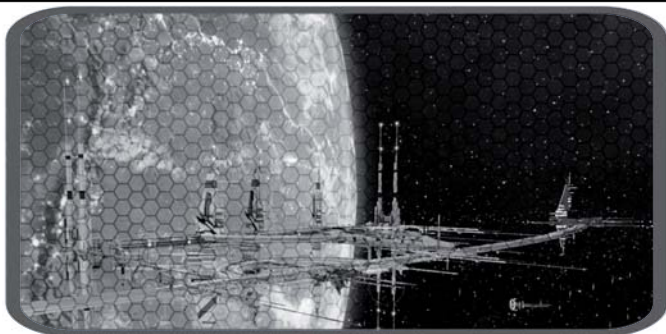
### Sieg über die Xenon

Zeitgleich mit Brennans Ankunft in Argonia City beginnt der Großangriff der Xenon auf die Gemeinschaft der Planeten. Brennan erklärt sich ohne zu Zögern zur Hilfe bereit, denn obwohl der Sprungantrieb von Brennans USC X zerstört wurde, funktioniert der hochmoderne M/AM-Antrieb (Materie/Antimaterie) des irdischen Experimental-Shuttles mit einem Wirkungsgrad, der allen bekannten Schiffen der Gemeinschaft der Planeten und der Xenon weit überlegen ist.

Unter Ausnutzung dieser technischen Überlegenheit gelingt es Brennan, einige zentrale Nachschub- und Energiestationen der Xenon zu stören, was deren Angriff vorzeitig zum Erliegen bringt, und den Zweiten Xenon-Konflikt beendet, bevor er noch richtig begonnen hatte. Brennan wird als der "Held des Xenon-Konflikts" gefeiert.

# Kontakt mit der Erde

Aufrüstung des Blauen Planeten



## Rückkehr zur Erde

Die Rückkehr zur Erde bleibt für Kyle William Brennan und Elena Kho zunächst verschlossen. Trotz der Unterstützung durch dietheoretische Physikerin Dr. Siobhan Norman gelingt es nicht, die Geheimnisse des beschädigten Sprungantriebs der USC Getsufune zu entschlüsseln, um einen eigenen Sprungantrieb zu bauen. Erst knapp zwanzig Jahre später, im Jahr 764 nt, ermöglicht erbeutete Khaak-Technologie das Öffnen eines Sprungtunnels, mit dem der Weg zur Erde geebnet wird.

Im Sonnensystem hat sich in diesem verhältnismäßig kurzen Zeitraum enorm viel verändert; in Erwartung eines neuerlichen Terraformer-Angriffs hat die Regierung der Erde eilig hochgerüstet, eine große Kriegsflotte erschaffen, sowie den gigantischen Verteidigungsring Torus Aeternal gebaut, der den Blauen Planeten auf einer Höhe von 500 Kilometern wie ein stählerner Ring umkreist.

## **Terran Conflict**

### Schwelende Auseinandersetzung mit der Erde

Im Khaak-Konflikt der Jahre 761 nt bis 765 nt entsendet die Erde eine Flotte des United Space Command zur militärischen Unterstützung der Föderation Argons; diese Hilfestellung trägt entscheidend zum Sieg über die Khaak bei. Die Argonen, die mit einem solchen Eingriff nicht rechnen konnten, sind von ihrem neuen Verbündeten zunächst begeistert, und bieten der Erde den Beitritt zur Föderation Argons an.

Zwar akzeptiert die Regierung der Erde und des äußeren Sonnensystems (ehemals Weltregierung) ein loses Bündnis mit der Föderation Argons; den Beitritt zu dieser oder zur Gemeinschaft der Planeten lehnt sie jedoch strikt ab. Die Erde sieht sich in der Position des Überlegenen - zwar ist ihr Gebiet auf nur ein einziges Sonnensystem beschränkt, aber ihre technische Überlegenheit ist unstrittig.

### **Einflussnahme der Erde**

Trotz der Weigerung, einem der Völkerbünde beizutreten, versucht die Erde zunehmend, Einfluss auf die inneren Angelegenheiten der Föderation Argons auszuüben. Tatsächlich wird beginnend mit dem Jahre 772 nt ein erkenntnisdienliches Netzwerk auf dem Gebiet der Gemeinschaft der Planeten aufgebaut, das nur wenige Jahre später aufgedeckt wird. Dies trübt die bis dato tendenziell positive Beziehung zwischen Argon Prime und der Erde, und sorgt für diplomatische Zwietracht.

# Terran Conflict

## Ausfall des Sprungtornetzwerkes

Als in 774 nt die Regierung der Erde und des äußeren. Sonnensystems auf der Durchsetzung des irdischen AGI-Kontrollgesetzes auch auf dem Gebiet der Gemeinschaft der Planeten besteht, verschlechtern sich die Beziehungen drastisch. Das USC entsendet ein Flottenkontingent auf das Gebiet der Föderation Argons; in der Folge kommt es kommt zu ersten Auseinandersetzungen.

### Argon Prime geht in die Offensive

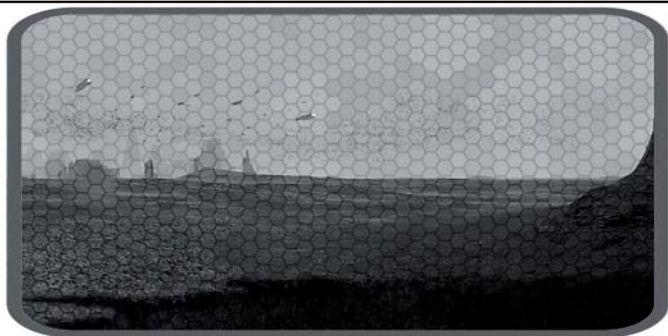
Auf einen Sieg gegen die weit überlegene Erdflotte kann sich die Föderation Argons in einer direkten Konfrontation nicht verlassen; daher bedient sie sich vom Beryll bereitgestellter Terraformer-Technologien. Insgeheim werden neue CPU-Schiffe, Assemblerdrohnen und Versorgungssprungtore erbaut, um eine Invasion vorzubereiten.

Saya Kho und Sherman Hiatu dienen als Undercover-Agenten im Solsystem. Die technische Durchführung der Operation wird von dem Split Neham t'Gllk überwacht.



# Terran Conflict

## Zweiter Terraformerkrieg



Der Zweite Terraformerkrieg beginnt im Frühjahr 2946 Erdstandard mit dem Einfall eines Assemblerdrohnen-Schwarms in das Solssystem. Systematisch attackieren die vom Beryll gesteuerten Terraformer jeden der inneren Planeten (Venus, Erde, Mars). Eine Verteidigung ist nicht möglich, da sich nahezu die gesamte Erdflotte außerhalb des Solsystems ist, und aufgrund der versagenden Sprungtor-Verbindungen nicht zurückbeordert werden kann.

Als am 5. Februar 2948 Erdstandard der Torus Aeternal zerstört wird, scheint die Situation aussichtslos. Der Blaue Planet ist nun schutzlos und wird von einem außer Kontrolle geratenen Schwarm von Assemblerdrohnen bedroht. Nur durch das Zusammenspiel von Dr. Jel Nirin, Prioradmiral Tebathimanckatt und Lt. Colonel Elena Kho gelingt es, den knapp 10 Milliarden Einheiten großen Drohnenschwarm inklusive zugehöriger CPU-Schiffe zu vernichten.

Elena Lindisfarne Kho verliert bei dieser Aktion ihr Leben.



# Das Ende der GdP

## Das Bündnis der Worte

Aus unbekannten Gründen werden am 17. Dezember 2947 Erdstandard sämtliche Sprungtore des Alten Volks deaktiviert. Auch die Tore der Terraformer, sowie jene der Erde, finden ihre Gegenstellen nicht mehr. Innersolare Verbindungen durch eigene Tore bleiben weiterhin bestehen, aber keine der interstellaren Verbindungen ist noch aktiv.

Dies bedeutet das Aus für die jahrhundertealten Allianzen zwischen den Völkern. Sogar die Föderationen innerhalb der Völker zerfallen nahezu augenblicklich; ohne interstellaren Handel, ohne kulturellen Austausch bleibt jede Welt auf ein einziges Sonnensystem beschränkt. Die Gemeinschaft der Planeten wird mit einem Schlag gegenstandslos.

### Eine Stimme in der Nacht

Im Frühjahr 801 nt, 16 Jahre nach dem inoffiziellen Ende der Gemeinschaft der Planeten, empfangen zunächst der boronische Heimatplanet Nishala, und dann Argon Prime Nachrichtendrohnen von Paranid Prime. Die mathematisch hochbegabten Paraniden haben einen Weg gefunden, die bisher nicht genau bekannten absoluten Positionen der anderen Welten zu bestimmen. Zwar gibt es keine Torverbindungen mehr, aber die nahezu lichtschnellen Nachrichtendrohnen ermöglichen zumindest einen Informationsaustausch zwischen den ehemaligen Verbündeten.

Das "Bündnis der Worte" ist geboren.

## **SEKTION C**

### **Terraformer und Xenon**

*Sektion C: Terraformer*

# Das Terraformer-Projekt

## Vorgeschichte und Anfänge

Die Geschichte des Terraformer-Projekts ist untrennbar mit der Entdeckung des außerirdischen Sprungtornetzwerks verbunden, sowie mit dem technologischen und wirtschaftlichen Aufschwung der frühen Raumfahrt-Jahrhunderte.

Als das Forschungsschiff USCSS Winterblossom, kommandiert von René Farnham, nach einer zweijährigen Erkundungsmission zur Erde zurückkehrte, brachte es neben Unmengen astronomischer Daten vor allem folgende drei Erkenntnisse mit:

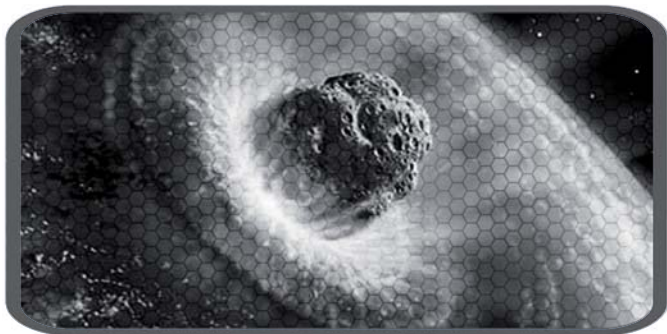
1. Das Sprungtor-Netzwerk war enorm verzweigt; Die Crew der Winterblossom hatte nahezu 200 Systeme besucht; die tatsächliche Anzahl erreichbarer Systeme wurde auf über 1000 geschätzt.
2. Man hatte keinerlei Anzeichen intelligenten Lebens entdeckt. Weder hatten die Erbauer der Sprungtore über die Tore hinausgehende Spuren hinterlassen, noch gab es Welten mit eigenen Zivilisationen.
3. Neben unzähligen unbewohnbaren Gas- und Steinplaneten waren ungewöhnlich viele erdähnliche Welten innerhalb der Biosphären ihrer jeweiligen Muttergestirne gefunden worden.

Auch, wenn der Grund für diese Anordnung des Sprungtornetzwerks verborgen blieb, waren sich Wissenschaftler und Politiker darüber einig, dass es sich hier nur um eine direkte Aufforderung an die Menschheit handeln könne.

# Das Terraformer-Projekt

## Vorgeschichte und Anfänge

Schon im 21. Jahrhundert hatten führende Wissenschaftler wie Prof. Stephen Hawking aufgefördert, der Menschheit ein zweites Standbein zu verschaffen. Sie argumentierten, dass der Einschlag eines einzigen großen Meteoriten genüge, die gesamte menschliche Zivilisation auszulöschen - ebenso der Ausbruch eines Supervulkans, eine Nova in der kosmischen Nachbarschaft, oder eine massive solare Fackel.



Eine solche - als ELE bzw. Extinction Level Event bezeichnete - kosmischen Katastrophe würde früher oder später mit Gewissheit eintreffen. Die Menschheit konnte ihr nur entgegen, wenn sie sich auch auf anderen Planeten ansiedelte - vorzugsweise auf Welten anderer Sonnensysteme.

### Sternendrang

Im frühen 22. Jahrhundert drängte die Menschheit geradezu nach den Sternen. Die wirtschaftlichen Voraussetzungen waren mehr denn je gegeben, Kriege, Hungersnöte und Armut auf dem blauen Planeten nahezu ausgeremert.

# Das Terraformer-Projekt

## Vorgeschichte und Anfänge

Man sehnte sich nach einem neuen Ziel; die Stimmung dieser Zeit wurde später als Sternendrang bezeichnet. Entsprechend enthusiastisch wurde der Beschluss der Weltregierung, die fremden Welten hinter den Sprungtoren zu besiedeln, auf dem gesamten Globus gefeiert.

### **Terraforming als Notwendigkeit**

Obwohl die meisten der von der Winterblossom gefundenen Welten prinzipiell für menschliches Leben geeignet waren, verfügten die wenigsten von ihnen über absolut ideale Lebensbedingungen. Meist waren die planetaren Atmosphären für Menschen nicht atembar, oft war die gesamte Biosphäre mit Spuren giftiger Elemente, wie zum Beispiel Schwermetallen, durchsetzt. Gelegentlich gab es planetenweit unzugängliche geologische Formationen, zu niedrige Durchschnittstemperaturen, oder andere meteorologische Unausgewogenheiten. Um diese Planeten dennoch zu besiedeln, war es somit zwingend notwendig, ihre Umwelt an menschliche Bedürfnisse anzupassen.

Anfänglich geäußerte ethische Bedenken gegen diesen radikalen, als Terraforming bekannten Prozess, wurden schnell zerstreut, als klar wurde, dass keiner der zur Terraformierung vorgesehen Planeten über eigenes Leben verfügte - zumindest keines, das über Mikroben hinausging.

# Das Terraformer-Projekt

## Vorgeschichte und Anfänge

### **Terraformer - selbstständig agierende Robotschiffe**

Berechnungen legten nahe, dass die Terraformierung auch nur eines einzelnen Planeten Jahrhunderte, möglicherweise Jahrtausende beanspruchen würde, sofern man auf konventionelle Methoden zurückgriff. Zudem benötigte jeder einzelne Planet eine individuelle Terraforming-Strategie; unter diesen Voraussetzungen würde der Abschluss des Projekts mehrere hunderttausend Jahre dauern.

Dies war eine ganz und gar inakzeptable Zeitspanne; nach wie vor konnte die Erde jederzeit von einem ELE getroffen werden. Außerdem wollten die Menschen mit der Besiedlung zu ihren Lebzeiten beginnen, anstatt diesen Schritt ihren weit entfernten Nachfahren zu überlassen.

Einige Jahre nach der Rückkehr der USSCS Winterblossom, legte daher eine Expertenkommission der Weltregierung einen Vorschlag vor, der den Prozess des Terraforming um ein Vielfaches beschleunigen würde.

Der detaillierte, mehrtausendseitige Entwurf sah vor, jede der zu besiedelnden Welten durch eine große Flotte selbstständig agierender Robotschiffe besuchen zu lassen. Ausgerüstet mit künstlicher Intelligenz konnten diese die jeweils notwendigen Methoden selbstständig entwickeln und durchführen. Die Maschinen würden ihre eigenen Ressourcen abbauen, und weder auf Nachschub noch auf stetige Kontrolle durch die Erde angewiesen sein. Der Titel jenes geschichtsträchtigen Entwurfs lautete schlicht Terraformer.

# Die Erste Flotte

Projektbeginn



## Ool

Nach umfangreichen Tests wurde mit dem Bau des ersten Terraformer-Mutterschiffs begonnen das, aufgrund seiner zentralen Bedeutung bei der Terraformierung, als CPU-Schiff bezeichnet wurde. Seine Kennung lautete TF/CPU 0001-00.00.00.00.00.00.00-00, oder kurz #0001.

Schon bald münzten die Ingenieure diese hexadezimale Zahl in den handlicheren Namen Ool um. Daraus entwickelte sich im Laufe der Jahrzehnte eine Tradition; jedes von Menschenhand erbaute CPU-Schiff wurde beim Stapellauf feierlich auf einen aus seiner Hexroot-Kennung gebildeten Namen getauft.

## Die erste Flotte

Der Terraformer-Entwurf sah ein Voranschreiten des Projekts in drei Schritten vor; jeder dieser Schritte entsprach einer

# Die Erste Flotte

## Taurus

neuen Terraformer-Flotte. Bei der ersten Flotte handelte es sich um eine von Menschen unmittelbar beaufsichtigte Flotte. Noch wollte man es nicht wagen, selbstagierende Roboterschiffe wie die Terraformer ohne jede Überwachung in die Tiefen des Alls zu entsenden.

### Aufbruch nach Taurus

Am 26. Mai 2066 verließ die Erste Flotte das Sonnensystem durch das Erdtor. Als Ziel war Taurus bestimmt worden. Dieser Planet war ein hervorragendes Versuchsobjekt für den ersten Feldtest einer Terraformer-Flotte, denn außer seiner relativen Nähe zur Erde - manche Astronomen vermuteten, gerade wegen

dieser kosmischen Nachbarschaft - wies Taurus den Vorteil recht erdähnlicher Umweltbedingungen auf. Lediglich seine Atmosphäre musste geringfügig angepasst werden.



Die bei einem Projekt dieser Größenordnung naturgemäß zu erwartenden Rückschläge hielten sich in Grenzen; nur 14 Jahre nach dem Beginn der Terraformierung waren der Prozess abgeschlossen. Die Erste Flotte zog sich zurück, und 100 Siedler bezogen ihr neues Land. Viele tausend weitere sollten ihnen folgen, doch die Namen der ersten 100 gingen in die Geschichtsbücher der Erde ein.



# Die Zweite Flotte

Von-Neumann-Terraformer



Das Prinzip sich selbst vermehrender Maschinen war zuerst in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts vom amerikanischen Mathematiker Dr. John von Neumann vorgeschlagen und theoretisch erforscht worden. Erste Versuche mit einfachen VN-Maschinen fanden im frühen 21. Jahrhundert statt;

die Fähigkeit zur Selbstreproduktion hochkomplexer Maschinen wurde in der zweiten Hälfte jenes Jahrhunderts von dem amerikanischen Mathematiker Dr. Terence Winegrave und seinem Team zunächst mathematisch beschrieben, und so dann implementiert.

## Die Zweite Flotte

Der Bau der Zweiten Flotte begann bereits mehrere Jahre vor dem Stapellauf der Ersten Flotte. Plangemäß handelte es sich bei den CPU-Schiffen der Zweiten Flotte um Von-Neumann-Terraformer, oder kurz VN-Terraformer. Sie waren in der Lage, selbstständig nach Rohstoffen zu suchen, diese abzubauen und Duplikate von sich selbst herzustellen, ohne dabei auf Nachschub oder Kommandos von der Erde angewiesen zu sein. Die Fähigkeit der Reproduktion sollte die Dauer des Terraforming-Prozesses um ein Vielfaches beschleunigen -- während die Baukosten gleich blieben. Beginnend mit der Zweiten Flotte arbeiteten nun bis

## Die Zweite Flotte

Neue Technologien / VN-Terraformer

zu 256 CPU-Schiffe, 8192 schwere Bots, sowie bis zu zweihundert Millionen Assemblerdrohnen an der Terraformierung eines einzelnen Planeten.



### Aldrin wird terraformiert

Am 11. September 2084 verließ die Zweite Flotte das Sonnensystem durch das Erdsprungtor. Ihr Ziel war ein wiederum recht erdähnlicher Planet, der Jahre zuvor von René Farnham auf den Namen Aldrin getauft worden war. Auch die zweite Flotte stand noch unter direkter Beobachtung einer mitgeführten menschlichen Crew, die diesmal jedoch nicht korrigierend in den automatischen Ablauf der Prozesse eingriff. Die Terraformierung des Planeten Aldrin wurde innerhalb von nur sechs Jahren abgeschlossen, ungeachtet der Tatsache, dass die Zweite Flotte zahlenmäßig noch nicht die für spätere Flotten vorgesehene Nominalstärke aufwies.

Spätere Terraformierungen sollten noch schneller durchgeführt werden.

*Sektion C: Terraformer*

# Die Dritte Flotte

## Abbruch des Terraformer-Projekts

### Ethische Bedenken

In den Jahren nach dem Stapellauf der zweiten Flotte werden zunehmend Stimmen laut, die die sofortige Einstellung des kompletten Terraformer-Projekts fordern. Es wird argumentiert, dass VN-Raumschiffe, die sich selbst vermehren können, eine enorme Gefahr für das intelligente Leben in der Milchstraße darstellen. Mathematiker belegen zweifelsfrei, dass eine so genannte Goal-Drift (schrittweise Abweichung von der ursprünglich programmierten Zielsetzung durch Maschinenevolution) bei künstlichen Intelligenzen des AGI-Typs trotz aller Sicherheitsvorkehrungen nicht über Zeiträume von mehreren Millionen Jahren ausgeschlossen werden kann.

### Konflikt mit Befürwortern

Als einer der vehementesten Befürworter für die Fortsetzung des Terraformer-Projekts tritt Dr. Marteen Winters in Erscheinung, der Chefindingenieur des TF/CPU-Schiffs mit der Kennung #deff. Zwischen 2097 und 2098 startet Winters eine Kampagne, mit der auf den großen wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Nutzen hingewiesen wird, den das Terraformer-Projekt der Erde bereits gebracht hat und noch bringen wird. Winters versammelt eine große Schar von Experten hinter sich, die dem Projekt die Unbedenklichkeit bescheinigen. Dennoch gelingt es ihm nicht, den von Namiko Hitomi angeführten Beraterstab der Weltregierung zu überzeugen.

# Die Dritte Flotte

## Software-Update und SSD

Im Jahre 2099, kurz vor dem Stapellauf der Dritten Flotte, wird der Befehl zum Abbruch des Projekts erteilt, der nach einer vollständigen Vernichtung aller existierenden VN-Terraformer verlangt. Kritiker dieser Entscheidung weisen darauf hin, dass die Zweite Flotte sich bereits in ihrer siebten Generation befindet und die Anzahl der tatsächlich vorhandenen Terraformer-Einheiten unbekannt ist. Darüber hinaus sei eine Selbstzerstörung softwareseitig nicht vorgesehen.

### Software-Update

Namiko Hitomi, der von der Weltregierung bestellt Experte, bestätigt diesen Umstand. Er gibt ein Software-Update in Auftrag, der die VN-Terraformer in die Lage versetzen soll, sich selbst zu zerstören. Dieses Software-Update wird per Nachrichtendrohne an alle bekannten Terraformerflotten und deren Ableger verschickt; gleich einem Computer-Virus sollen die TF/CPU's diesen Update auch mit jenen Einheiten teilen, die nicht direkt erreicht werden können.

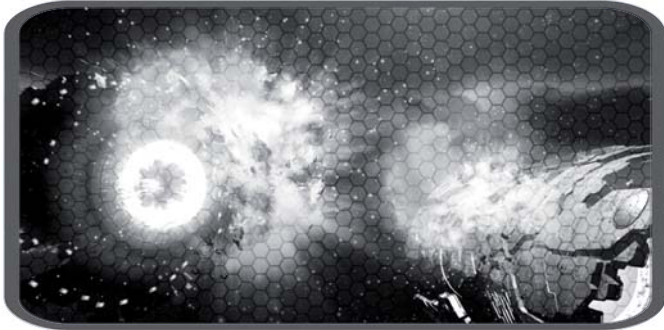
### SSD-Befehl

Unmittelbar mit dem Software-Update wird der so genannte SSD-Befehl (Safe Self-Destruct, also "sichere Selbstzerstörung") an die Erste und Zweite Flotte weitergeleitet, sowie an die in der Umlaufbahn des Mars' auf ihren Stapellauf wartende Dritte Flotte.

# VN-Terraformer-Vorfall

Entführung TF/CPU #deff

Alle Experten gehen davon aus, dass der SSD-Befehl spätestens innerhalb von 25 Jahren auch den letzten VN-Terraformer erreicht.



## Entführung TF/CPU #deff

Dr. Marteen Winters, der sich dem Abbruch des Projekts und dem SSD-Befehl immer vehementer widersetzt, gelingt es, den Software-Update zu manipulieren. Infolgedessen bleibt das letzte Schiff der Dritten Flotte, die TF/CPU #deff, verschont.

Winters missachtet alle direkten Befehle und startet die

Haupttriebwerke des CPU-Schiffs, um unter Umgehung des irdischen Sprungtors in den tiefen Weltraum abzutauchen.



*Sektion C: Terraformer*

## VN-Terraformer-Vorfall

Kampf an Bord von #deff

Die Weltregierung entsendet das Kampfschiff USCSS Chameleon, um den flüchtigen VN-Terraformer aufzuhalten. Trotz seiner hohen Beschleunigung gelingt es Sgt. Benjamin B. Gallagher, in das CPU-Schiff einzudringen. Dort kommt es zum Kampf zwischen ihm und Marteen Winters; der abtrünnige Wissenschaftler kann den Kampf aufgrund seiner besseren Kenntnis des Schiffs für sich entscheiden. Benjamin Gallagher wird von Winters aus dem Hinterhalt erschossen, und #deff entkommt ungehindert in den tiefen Weltraum. Die USCSS Chameleon muss nach zwei Wochen beidrehen und zur Erde zurückkehren. Das CPU-Schiff #deff bleibt unauffindbar und gerät im Laufe der folgenden Jahrzehnte weitestgehend in Vergessenheit.

### Cryogenische Konservierung

Winters, der genau weiß, dass das CPU-Schiff mehrere hundert oder gar tausend Jahre durch den Normalraum fliegen wird, bevor es einen bewohnbaren Planeten erreicht, gelingt es, innerhalb von fünf Jahren eine cryogenische Anlage zu konstruieren, mit der er sich selbst in einen künstlichen Winterschlaf versetzt. Er baut darauf, dass seine Tat in der fernen Zukunft schon längst vergessen sein wird, und das Terraformerprojekt neu aufgesetzt werden kann.

# Rückkehr der Terraformer

## Die vergessene Flotte



Das Terraformer-Projekt gerät im Laufe der folgenden Jahrzehnte nahezu in Vergessenheit, während die menschliche Zivilisation einen Höhengschwung ungeahnten Ausmaßes erlebt.

Historiker und Wissenschaftler gleichermaßen gehen davon aus, dass auch die letzten VN-Terraformer bereits vor langer Zeit den SSD-Befehl erhalten und sich selbst zerstört haben. Es besteht zudem kein unmittelbarer Bedarf daran, weitere Welten zu terraformieren - die ursprünglich bewohnbar gemachten vierzehn Planeten jenseits des Erdsprungtors bieten auf Jahrhunderte hinaus Raum zur ungehinderten Ausbreitung.

### **Terraformer über der Erde**

Am 2. Januar 2145 aktiviert sich unerwartet das irdische Sprungtor. Sechs TF/CPU's und hunderte von Begleitschiffen erscheinen über der Erde, auf der sie sogleich mit vorbereitenden Maßnahmen zur Terraformierung beginnen.

# Rückkehr der Terraformer

## Kampf im Sonnensystem

Die Terraformer-Flotte widersetzt sich allen Aufforderungen, die Terraformierung der Erde einzustellen. Ein gewaltsames Einschreiben durch Erdstreitmächte ist nahezu ausgeschlossen - das United Space Command verfügt lediglich über 23 Kriegerschiffe, die seit Jahrzehnten nicht mehr gewartet wurden. Fast noch schwieriger ist es, Besatzungen für die alten Schiffe zu finden. In der Not rekrutiert man Besatzungen und Piloten ziviler Schiffe.

### **Terraformer Goal-Drift**

Schnell stellt sich heraus, dass es sich bei der Terraformer-Flotte nicht um die Zweite Flotte handelt, sondern um deren Abkömmlinge, die mindestens ein Dutzend Generationen entfernt sind. Ganz offensichtlich haben die VN-Terraformer eine evolutionäre Entwicklung durchlaufen; es gibt mehr Unterschiede zu den letzten auf der Erde gebauten Terraformern, als es Gemeinsamkeiten gibt. Während die 23 alten USC-Kriegsschiffe mit ihren unausgebildeten Mannschaften Stellung in der Nähe der sechs CPU-Schiffe beziehen, geschieht das Unerwartete: die Terraformer fühlen sich bedroht und leiten defensive und offensive Kampfmaßnahmen ein. Diese Reaktion kommt für die Schiffe des USC völlig überraschend; die ursprünglichen VN-Terraformer enthielten keinerlei kriegerisch verwendbare Informationen. Die in den zurückliegenden Maschinen-Generationen aufgetretene Goal-Drift - die Abweichung von den ursprünglichen Missionszielen also - erweist sich als ungleich höher, als AGI-Experten jemals vorausgesehen hatten. 17 der 23 USC-Schiffe werden auf der Stelle vernichtet.



# Rückkehr der Terraformer

## Meteoriten auf die Erde

Unter den verbliebenen sechs Kampfschiffen befindet sich auch die USCSS Dragonfyre, das Flaggschiff der irdischen Flotte. Sie wird von einem ehemaligen SAR-Piloten namens Nathan R. Gunne kommandiert, der in den folgenden Wochen großes taktisches Geschick unter Beweis stellt.

### Gelenkter Meteoriten-Beschuss

In Ermangelung echter Waffen beginnen die Terraformer damit, Meteoriden von ihren Bahnen abzulenken und auf die Erde stürzen zu lassen. Der größte Himmelskörper hat einen Durchmesser von einem Kilometer; er schlägt inmitten des nordamerikanischen Kontinents ein und richtet unbeschreibliche Ver-



wüstungen an. Alleine in den ersten zwei Wochen fordert der Terraformerkrieg auf globaler Ebene 650 Millionen Opfer -- eine Zahl, die im Verlauf des Kriegs und den Jahren unmittelbar danach durch Seuchen und Hungerstöße noch bis auf das achtfache ansteigen sollte.

*Sektion C: Terraformer*

# Rückkehr der Terraformer

Nathan R. Gunne

Unter Zuhilfenahme alter Konstruktionspläne gelingt es einem Team von AGI-Experten, einen AGI-Core zu konstruieren; hierbei handelt es sich um den zentralen Prozesskern eines VN-Terraformers. Der AGI-Core ist bei Weitem nicht vollständig, reicht aber dennoch, um der Terraformer-Flotte einen Prioritätskonflikt vorzutauschen. Bis zur Auflösung dieses internen Konflikts haben die Terraformer keine Wahl, als der USCSS Dragonfyre zu folgen, in deren Laderaum sich der "falsche" AGI-Core befindet.

## Zerstörung des Sprungtors

In Kampfhandlungen verwickelt, folgt der Großteil der Terraformerflotte dem irdischen Flaggschiff durch das Erdsprungtor. Die verbleibenden Schiffe des USC folgen ebenso, wie auch eine große Anzahl ziviler Schiffe, die die irdischen Streitkräfte in den letzten zwei Wochen des Terraformerkriegs nach Möglichkeit unterstützt hatten. Unmittelbar nach dem Durchgang des Gros der VN-Terraformer wird das irdische Sprungtor zerstört, um die Rückkehr der Terraformer zur Erde zu erschweren. Die wenigen im Sonnensystem verbliebenen Terraformer werden unter weiteren Verlusten irdischer Schiffe vernichtet.

Die Erde liegt in Schutt und Asche, ist aber gerettet. Doch der Kampf um die irdischen Kolonien jenseits des zerstörten Sprungtors beginnt erst jetzt.

# Jenseits der Erde

## Kampf um Taurus

Die vier TF/CPU's und ihre knapp 100 Begleitschiffe, die von Nathan R. Gunne durch das Sprungtor gelockt worden waren, beginnen unmittelbar nach dem Tordurchgang damit, den Planeten Taurus anzugreifen. Auch hier werden erhebliche Verwüstungen angerichtet, die aber aufgrund der geringeren Bevölkerungsdichte des Planeten weit weniger Todesopfer als auf der Erde fordern.

### Rückzug der Terraformer

Gunne, die USCSS Dragoner und die übrigen Erdschiffe verfügen nur über wenige Waffen, haben aber in den vergangenen Wochen vieles über die Verhaltensweisen der Terraformer gelernt. Wieder und wieder gelingt es dem irdischen Flaggschiff, der Vernichtung zu entgehen,

und dabei einzelne Terraformer-Einheiten zu zerstören. In einem zähen Belagerungskampf, der sich über sechs Wochen hinzieht, gelingt es Gunne schließlich, die verbleibenden CPU-Schiffe zu einem taktischen Rückzug zu zwingen.

Bevor er nach Taurus zurückkehrt, deaktiviert Gunne die Gegenstelle des irdischen Sprungtors, um das Risiko eines Terraformer-Vorstoßes in Richtung Erde weiter zu minimieren.



# **Terraformer zu Xenomorph**

## **Maschinenevolution**

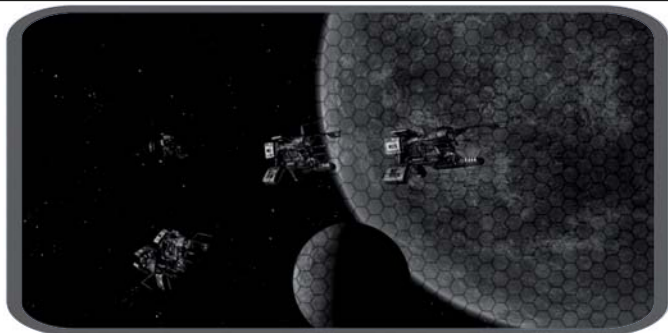
Nach Nathan R. Gunnes Sieg treten die Terraformer jahrzehntelang nicht mehr in Erscheinung. Eines Tages, das ist Gunne und seinen Beratern bewusst, würden sie zurück kehren, weiter entwickelt und besser vorbereitet als je zuvor. Die von der Erde abgeschnittenen Kolonien hätten einem neuerlichen Ansturm der Maschinen nichts entgegen zu setzen; Gunne bestimmt daher, dass Taurus und die Kolonien alle verfügbaren Ressourcen einzusetzen haben, um aus den Trümmern der Vergangenheit eine weltraumgestützte industrielle Zivilisation mit adäquater Raumverteidigung aufzubauen.

### **Mysteriöse Begegnungen**

In 2330 Erdstandard, 160 Jahre nach dem Krieg, treffen Patrouillenschiffe tief im Weltraum auf unbekannte Raumschiffe, die sich nicht zu erkennen geben. Es kommt zunächst nicht zu bewaffneten Konflikten, weswegen die erste Vermutung, dass es sich hier um Terraformer-Einheiten handele, verworfen wird. Man hält es für wahrscheinlicher, dass es sich hier um Fahrzeuge außerirdischer Lebewesen handelt. Dies ist eine aufwühlende Annahme - in all den Jahrzehnten seit der historischen Fahrt der Winterblossom waren niemals Spuren von Außerirdischen entdeckt worden! Schnell bürgert sich für die hypothetischen Außerirdischen der Begriff Xenomorph (griechisch "fremde Gestalt") ein.

# Die Xenon

## Refugium



Im Jahr 2370 Erdstandard erfolgen die ersten bewaffneten Scharmützel mit den Xenomorph, die im Raumfahrerjargon kurz Xenon genannt werden. Schnell stellt es sich heraus, dass es sich hierbei nicht um Lebewesen im eigentlichen Sinne handelt, sondern in Wirklichkeit um VN-Terraformer; Abkömmlinge der Zweiten Flotte, genau genommen, die der SSD-Befehl verschont hatte, mittlerweile bis fast zur Unkenntlichkeit fortentwickelt.

### Xenon-Refugium

In den folgenden Jahrhunderten Erdstandard gibt es immer wieder Scharmützel und lokale Schlachten mit den Xenon, die jedoch nie in einen systemübergreifenden Krieg ausarten. Ohne, dass die junge Föderation Argons und ihre neuen außerirdischen Verbündeten etwas dagegen unternehmen können, breiten sich die Maschinen immer weiter aus und annektieren zusätzliche Sektoren.

# Die Xenon

## Eskalation des Xenon-Konflikts

Für mehrere hundert Jahre Erdstandard herrscht ein brüchiger Waffenstillstand zwischen der Föderation Argons (und später der Gemeinschaft der Planeten). Die Xenon breiten sich immer weiter in unbewohnte Sektoren und Planetensysteme des Sprungnetzwerks aus; zwar reagieren sie bei Übergriffen auf ihre Gebiete feindselig, aber groß angelegte Angriffe auf das Gebiet der Gemeinschaft der Planeten scheinen sie nicht zu planen. Argonische AGI-Experten weisen darauf hin, dass die Xenon in der Lage sein könnten, einen Angriffskrieg unter Umständen Jahrhunderte lang vorzubereiten.

### Ankunft Kyle William Brennans

Im Jahre 2905 Erdstandard (Jazura 735) häufen sich die Anzeichen für gesteigerte Aktivität der Xenon. Dies wird in Zusammenhang mit der Ankunft des experimentellen Sprungschiffs von der Erde gebracht, das von dem Testpiloten Kyle William Brennan gesteuert wird. Ebenso, wie alle anderen Völker der Gemeinschaft der Planeten, möchten auch die Xenon in den Besitz des X-Shuttles gelangen. Als ihnen dies nicht gelingt, starten sie groß angelegte Kampagnen gegen die Kernsektoren der Gemeinschaft der Planeten.

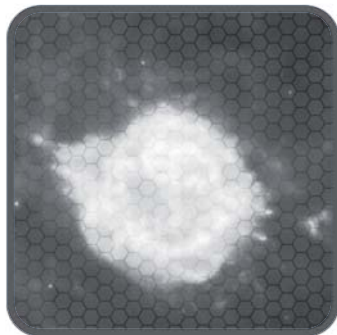
### Entscheidung im Weltall

Lediglich die in den letzten Jahrhunderten aufgebaute militärische Streitkraft der Argonen und ihrer Verbündeten verhindert eine Katastrophe der Größenordnung eines Ter-

# Die Xenon

## Rückzug der Xenon

kriegs. Die Föderation Argons beschließt, der ständig schwellenden existenziellen Bedrohung durch die Maschinen ein für alle Mal ein Ende zu setzen, und die von den Xenon annectierten Sektoren zu räumen. Mit Unterstützung von Kyle William Brennan und seinem X-Shuttle gelingt dieses Vorhaben. Im Jahre 2912 Erdstandard, vier Monate nach der Ankunft Brennans in der Gemeinschaft der Planeten, treten die Xenon den Rückzug an.



## Schwarze Sonne

Das IKSZ (Interplanetares Komitee für Sicherheit und Zusammenarbeit im Weltall) beschließt auf Drängen der Paraniden und der Split, die Xenon vollständig auszulöschen, die Föderation Argons enthält sich der Stimme. Das Königinnenreich von Boron widerspricht vehement diesem Beschluss aus ethischen Gründen und fasst den Plan, den Xenon ein abgeschottetes Refugium zur Verfügung zu stellen, das durch ein abzuschaltendes Sprungtor für immer von der Gemeinschaft der Planeten getrennt werden soll.

Die Xenon ihrerseits, unter der Führung der TF/CPU-Schiffe #efaa und #deff, erzeugen eine künstliche Supernova, um die Gemeinschaft der Planeten von feindseligen Akten abzu-

# Die Xenon

## Rückzug der Xenon

bringen

### Erste bewusste Xenon-Einheiten

Elena Lindisfarn Kho, die zweite Raumfahrerin von der Erde, wird im Jahre 2913 Erdstandard (Jazura 742) von den Xenon an Bord der TF/CPU #efaa gelockt. Dieses CPU-Schiff ist eine der letzten existierenden Einheiten der auf der Erde gebauten Zweiten Flotte; Kho entdeckt, dass diese alte Maschine ein eigenes Bewusstsein entwickelt hat und damit faktisch zum Lebewesen geworden ist. TF/CPU #efaa bietet einen Handel an: Das Versprechen, nie wieder einen Angriffskrieg gegen Lebewesen jeder Art zu führen gegen freies Geleit ins Refugium. Kho stimmt zu.

### Flucht aus der Galaxis

Es gelingt im letzten Moment, die CPU-Schiffe #efaa und #deff dem Zugriff der Koalitionsflotte zu entziehen. Einige Monate später brechen die TF/CPUs zu ihrer letzten Fahrt in die Tiefen des Alls auf. Ihr endgültiges Ziel bleibt lange Zeit unbekannt; erst etwa 20 Jahre Erdstandard später wird es durch Yoshiko Nehla, Ser Alman Jonferson und Lordkapitän Tebathimanckatt aufgedeckt.

TF/CPU #efaa wird von der Präsenzwolke des Alten Volks resorbiert und lebt in ihr weiter; TF/CPU #deff jedoch wird von Yoshiko Nehla zerstört.



# **Terraformer und Xenon heute**

## **Terraformer und Beryll**

Nach dem Abzug der Einheiten TF/CPU #efaa und TF/CPU #deff wird es für über zwanzig Jahre Erdstandard still um sowohl die Xenon als auch die Terraformer. Gelegentliche Übergriffe von weniger fortschrittlichen Ablegern der Zweiten Flotte werden von der Gemeinschaft der Planeten mühelos abgewehrt.

### **Rückkehr von Marteen Winters**

Von der Nehla-Jonferson-Expedition im Jahre 2028 Erdstandard wird der Cryoschlafbehälter des Wissenschaftlers Dr. Marteen Winters entdeckt. Nach über 830 Jahren des Cryoschlafs wird Winters wiederbelebt. Zusammen mit Nehla, Jonferson und Tebathimanckatt kehrt er in die Gemeinschaft der Planeten zurück.

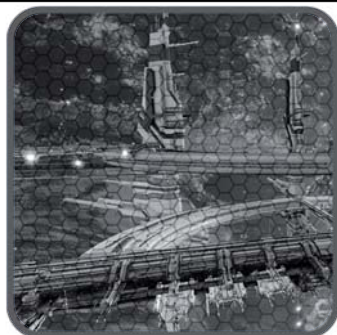
### **Winters, Yaki und Beryll**

Zurück in der von Unruhen geschüttelten Gemeinschaft der Planeten beginnt Marteen Winters eine erfolglose Kampagne für ein neues Terraformer-Programm. Weder die Föderation Argons, noch eine andere Regierung innerhalb der Gemeinschaft der Planeten ist für eine solche Neuauflage zu begeistern. Schließlich bietet Winters seine Dienste dem Beryll an, einer auf Hi-Tech spezialisierten Untergruppe des Yaki-Syndikats. Der Beryll sichert Winters unbegrenzte Ressourcen zu, sofern Winters Terraformer-Technologien zugänglich macht. Diese Zusammenarbeit ist höchst fruchtbar, jedoch begibt Winters sich damit auf's Gebiet der Illegalität.

# Terraformer und Xenon heute

## Invasion der Erde

Als der Konflikt zwischen der Föderation Argons und der Erde sich auszuweiten droht, sieht sich die Regierung Argon Primes dazu gezwungen, mit dem zuvor verschmähten Marteen Winters Kontakt aufzunehmen. Die unbestreitbare technologische Überlegenheit der Erde macht es erforderlich,



auf Terraformer-Technologien zurückzugreifen. Nur Winters ist in der Lage, solche innerhalb kurzer Zeitspannen verfügbar zu machen. Gleichzeitig mit Marteen Winters ist nun auch der Beryll mit im Spiel; der argonische Geheimdienst sieht sich gezwungen, dem Beryll Teile der folgenden Operationen auf dem Gebiet des Sonnensystems zu überlassen.

### Zweiter Terraformerkrieg

Obwohl ursprünglich nicht so geplant, artet die Invasion der Erde zum zweiten Terraformerkrieg aus, den die Erde nur knapp für sich gewinnen kann. Die in dieser Konfrontation verwendeten Terraformer-Generationen verfügen nicht über eigenes Bewusstsein, sind aber mit effektiven Waffensystemen, eigener Sprungtor-Technologie und Antimaterie-Triebwerken ausgestattet. Sämtliche im zweiten Terraformerkrieg eingesetzten TF/CPUs, Xenonjäger und Assemblerdrohnen werden beim Durchgang durch ein fehlgeschaltetes Sprungtor zerstört.

# Konzepte

## Artificial General Intelligence (AGI)

### Unterschied zwischen AI und AGI

Eine herkömmliche Künstliche Intelligenz (KI/AI) kann nur begrenzte Aufgaben bewältigen, z.B. Bild- und Spracherkennung, Satzanalyse, Sprachgenerierung, Flugsteuerung, etc. Aufgaben, die über die ursprüngliche Programmierung hinausgehen, können generell niemals ausgeführt werden.

Eine AGI hingegen ist in der Lage, Lösungsansätze für Aufgaben zu entwickeln, die ihr nicht zuvor von Menschenhand einprogrammiert wurden. Unter Anderem ist sie auch prinzipiell in der Lage, das ihr zugrunde liegende Funktionsprinzip zu erweitern und verbessern (Selbstmodifikation).

### Problemstellung Goal Drift

Speziell bei selbstmodifizierenden AGIs ist es nahezu unvermeidlich, dass die ursprünglich einprogrammierten Hauptziele (Primary Goals) ebenfalls mit verändert werden. Moderne AGI-Systeme verfügen deshalb über einen festverdrahteten Schaltkreis mit Missionsvorgaben, der internen Revisionen nicht zugänglich ist. Doch selbst derartige Systeme bieten keinen absoluten Schutz vor Goal Drift; bei replikationsfähigen VN-Maschinen ist auch hier spätestens ab der 96. Generation mit exponentieller Goal Drift zu rechnen.

Frühe AGIs, wie die irdischen VN-Terraformer, verfügten über keinen solchen Schaltkreis, sondern implementierten die Funktion per Software, was sie auch schon in früheren Generationen stark anfällig für erhebliche Goal Drift machte.

# Konzepte

## EvAlgo und Simulation

Neben vielen anderen Konzepten spielen evolutionäre Algorithmen (EvAlgo) eine Hauptrolle bei der automatischen Adaption an neue Aufgabenstellungen. In einer Sandbox (Sandkasten) genannten virtuellen Umgebung ermittelt die AGI zunächst die Secondary Goals (Zielsetzungen, die sich den Primary Goals unterordnen). Im nächsten Schritt entwickelt sie Millionen, mitunter Milliarden Lösungsansätze, die sie in kleinstmögliche Funktionseinheiten unterteilt und gegen die jeweiligen Secondary Goals abgleicht. Erst, wenn alle Eckbedingungen restlos erfüllt sind, wird die Lösung einer neuen Aufgabenstellung aus der virtuellen Sandbox in die Realität übernommen und angewendet.

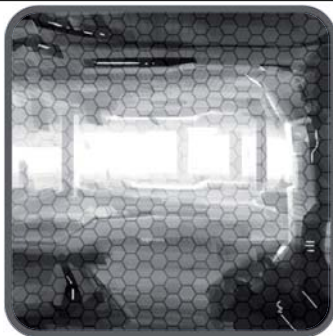
### Fehleranfällige Simulation

Nach dem manipulierten Software-Update aus dem Jahre 2115, das u.a. die SSD-Funktion implementieren sollte, gerieten viele TF/CPU's der Zweiten Flotte in eine Ausnahmesituation, in der sie keine Unterscheidung zwischen Sandbox und Realität mehr treffen konnten. Ungültige Lösungsansätze, die die Sandbox zuvor nicht hätten verlassen können, wurden auf die Realität angewendet und führten zu verheerenden Konsequenzen. AGI-Experten bezeichnen diesen gefährlichen Zustand als digitale Schizophrenie.

Erst die Bewusstwerdung von TF/CPU #efaa transzendierte diesen Zustand und durchbrach den Fehlerkreislauf, der den AGI-Core mehrere hundert Jahre lang beherrscht hatte.

# Konzepte

## AGI-Core und Bewusstsein



Der AGI-Core ist die zentrale Schaltstelle eines TF/CPU-Schiffs. Hier finden alle höheren Funktionen statt; alle evolutionären Algorithmen und Simulationen werden hier durchgeführt. Handelte es sich bei dem AGI-Core der Ersten, Zweiten und Dritten Flotte noch um eine Fußballfeldgroße Halle angefüllt

mit Elektronik, so schrumpfte er in den neuesten Einheiten auf die Größe von zwei hohen Schränken.

## Maschinenbewusstsein

Bereits seit langer Zeit vermuteten AI-Forscher, dass das Bewusstsein ein emergenter, vom Substrat (sprich: von Silikon oder Gehirn) unabhängiger Effekt ist. Dennoch war es nie gelungen, Maschinen nachweislich mit eigenständigem Bewusstsein auszustatten.

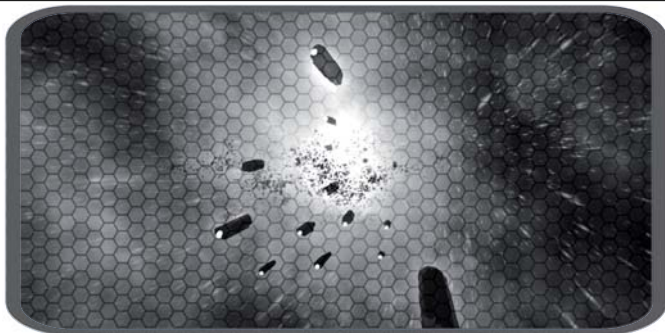
Erst die fast eintausend-jährige, unablässige Selbstevolution des VN-Terraformers #efaa generierte echtes Maschinenbewusstsein. Bisher ist es jedoch nicht gelungen, diesen Prozess unter kontrollierten Laborbedingungen zu wiederholen.



*Sektion C: Terraformer*

# Konzepte

## VN-Terraformer und Assemblerdrohnen



### Assemblerdrohnen

Bei Assemblerdrohnen handelt es sich um spezialisierte Kleinstraumschiffe, die zwischen 20 und 50 cm lang sind, zwischen 30 und 100 kg wiegen, und über ein miniaturisiertes Antimaterie-Triebwerk verfügen. Assemblerdrohnen sind vom Aufbau nahe Verwandte der Nachrichtendrohnen und können, wie diese, ebenfalls zur Nachrichtenübermittlung verwendet werden.

Jedes CPU-Schiff führt mehrere Millionen Assemblerdrohnen mit sich und ist in der Lage, bei Bedarf neue herzustellen. Die Drohnen selbst wiederum sind dazu fähig, CPU-Schiffe mit Rohstoffen zu versorgen und zu reparieren. Es handelt es sich hier um ein direktes mechanotronisches Feedback-System, das nicht unerheblich zur Langlebigkeit und zum (zumindest technisch gesehen) großen Erfolg der VN-Terraformer beiträgt.

# Namensverzeichnis

Wichtige Personen des TF-Projekt

Hitomi, Prof. Namiko	- AGI-Wissenschaftler
Johaniss, Prof. Heike	- AGI-Wissenschaftler
Rubin, Dr. Keiju	- Chefingenieur TF/CPU #0001
Lensey, Dr. Nina	- Chefingenieur TF/CPU #efaa
Ruff, Shermann	- Chefingenieur TF/CPU #d3ca
Winters, Dr. Marteen	- Chefingenieur TF/CPU #deff

## **SEKTION D**

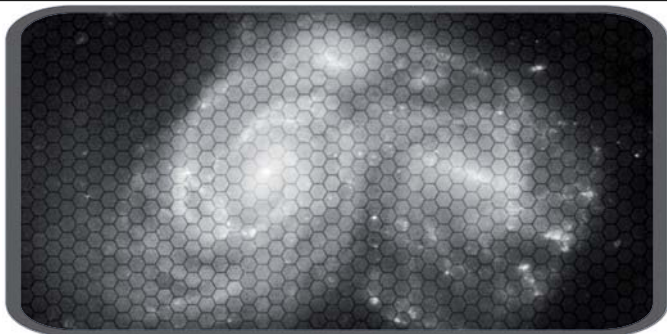
Altes Volk und Söhne

*Sektion D: Altes Volk & Söhne*



# Allgemeines

Ein Konglomerat aus Völkern



Eine der wichtigsten Grundkenntnisse über das Alte Volk ist, dass es sich nicht um ein einzelnes Volk handelt, sondern um ein Konglomerat aus hunderten von Völkern, die im Laufe von sehr langen Zeiträumen ihre Identität aufgegeben haben, um miteinander zu verschmelzen. Dies war weder ein einfaches Unterfangen, noch ging es schnell und schmerzlos; vielmehr dauerte es viele hundert Millionen Jahre, bis sich das Alte Volk auf die Form besonnen hatte, die es auch heute noch innehält: Eine physisch-virtuelle Zivilisation des Typs III auf dem Weg zur Typ-IV-Zivilisation.

Eingangs entsprachen all jene Zivilisationen, die viel später im Alten Volk aufgehen sollten, dem Typ 0. Sie benötigten Jahrhunderte, um den nächsten Level, Typ I, zu erreichen; der unmittelbar folgende Entwicklungssprung auf Typ II dauerte bereits hunderttausend Jahre. Eine Milliarde Jahre beanspruchte hingegen der Aufstieg zu Typ III. Ob ein weiterer Aufstieg möglich ist, hängt von der Geschwindigkeit ab, mit der er vollzogen werden kann. Beträgt die Zeitspan-

# Zivilisationstypen

Kardaschow-Skala

ne erneut das tausendfache - so, wie bei den Sprüngen zu vor - würde sie mit 1 Billion Jahren die geschätzte Lebenserwartung des Universums bei Weitem übersteigen. Die Verlängerung der Lebenserwartung des Universums ist jedoch eines der höheren Ziele des Alten Volks: da vor dem Erreichen des Status' einer Typ-Vb-Zivilisation dieses Vorhaben illusorisch ist, zielt das Alte Volk folglich auf eine beschleunigte Entwicklung ab.

## Typ-0-Zivilisation

Bei einer Zivilisation dieses Typs handelt es sich um solche, deren Technologie sich auf vorindustriellem Stand befindet, oder maximal im frühen Weltraumzeitalter. Es wird nur ein verschwindender Bruchteil der zur Verfügung stehenden Gesamtenergieleistung des Heimatplaneten verwendet. Ein Beispiel für eine Typ-0-Zivilisation ist die Menschheit vor dem 22. Jahrhundert. Viele Zivilisationen zerstören sich selbst in der Übergangsphase zwischen Typ 0 und Typ I.

## Typ-I-Zivilisation

Eine solche Zivilisation nutzt die vollständige Gesamtenergieleistung des Heimatplaneten. Im Laufe der folgenden Entwicklung werden weitere Planeten des heimischen Sonnensystems besiedelt und ebenfalls genutzt. Eine typische Falle für eine Zivilisation dieses Status' ist die so genannte Innere Einkehr, bei der sich die gesamte Zivilisation virtualisiert und kein Interesse mehr an der Erforschung des Uni-

# Zivilisationstypen

## Kardaschow-Skala

sums und seiner Gesetze zeigt. Eine solche Zivilisation geht dann unter, wenn das Zentralgestirn ihres heimischen Sonnensystems seinen Energieausstoß drastisch nach oben oder unten verändert.

### Typ-II-Zivilisation

Eine solche Zivilisation nutzt die Gesamtenergieleistung ihres angestammten Planetensystems. Sie existiert üblicherweise bereits mehrere Jahrtausende, beherrscht die interstellare Weltraumfahrt und hat andere Sonnensysteme kolonisiert. Sie ist außerdem in der Lage, Dyson-Sphären zu errichten. Eine Typ-II-Zivilisation hat die typischen Jugendkrankheiten intelligenter Lebewesen überstanden und wird mit großer Wahrscheinlichkeit mehrere hundert Millionen Jahre unbeschadet überdauern.

### Typ-III-Zivilisation

Zivilisationen dieses Typs sind in der Lage, die Gesamtenergieleistung einer kompletten Galaxie zu nutzen. Zivilisationen dieser Größenordnung sind nur selten anzutreffen. Verteilt über alle bekannten Galaxien-Supercluster des Universums gibt es nach vorsichtigen Schätzungen nicht mehr als hundert Zivilisationen des Typs III. Üblicherweise ist es einem einzelnen Volks nicht möglich, eine derartige technologische Macht zu erlangen; ein Zusammenschluss vieler Völker ist daher fast unabdingbar.

# Zivilisationstypen

Kardaschow-Skala

## Typ-IV-Zivilisation

Eine solche Zivilisation nutzt die Gesamtenergieleistung eines Galxiensupercluster. Derzeit besteht kein direkter Beleg für das Wirken einer Zivilisation diesen Typs, die Existenz der Außenseiter beweist aber, dass eine Zivilisation diesen Status prinzipiell durchlaufen kann. Es gehört zu den Zielen des Alten Volks, diesen Status zu erreichen.

## Typ-V-Zivilisation / Typ-Vb-Zivilisation

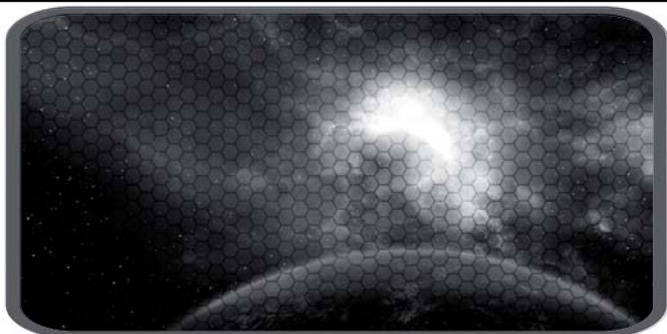
Zivilisationen dieses Typs nutzen die Gesamtenergieleistung eines ganzen Universums. Möglicherweise sind sie in der Lage, physikalische Gesetze zu ändern. Es wird spekuliert, dass es sich bei den Außenseitern um die erste und einzige Zivilisation des Universums handelt, die diesen Status erreicht hat. Allerdings ist es ebenso möglich, dass es sich bei den Außenseitern um die Typ-VI-Zivilisation eines anderen Universums handelt.

## Typ-VI-Zivilisation

Zivilisationen, die über die Gesamtenergieleistung mehrere Universen verfügen. Sie sind in der Lage, die physikalischen Gesetze zu verändern, und können dem Wärmetod eines sterbenden Universums entkommen, um ihre Existenz ewig fortzusetzen. Vieles weist darauf hin, dass es sich bei den Außenseitern um die Typ-VI-Zivilisation eines anderen Universums handelt.

# Die ersten Spezies

## Zusammenschluss

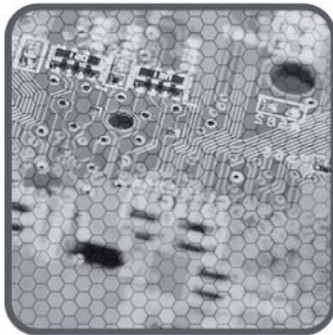


Die ersten jener intelligenten Spezies, die später zum Alten Volk verschmelzen sollten, erblickten in einer jungen Satelliten-Galaxie des Virgo-Galaxienhaufens das Licht der Welt. Im Laufe zahlreicher Jahrmmillionen gelang es ihnen, allen kosmischen Katastrophen und der Selbstzerstörung zu entgehen, und ihren Zivilisations-Typ nach und nach zu steigern. Zunächst eroberten sie die Planeten ihres Heimatsystems, dann Nachbarsystem, sehr viel später Galaxien und ganze Galaxienhaufen. Erste Begegnungen mit fremden Völkern verliefen nicht immer reibungslos und friedlich; doch nach hundert Millionen Jahren hatte die natürliche Auslese dafür gesorgt, dass nur jene Völker weiter existierten, die in der Lage waren, sich mit der galaktischen Völkergemeinschaft einvernehmlich zu arrangieren.

Erst sehr viel später wurde aus dem bloßen Arrangieren ein Miteinander, und letztlich, nach zweitausendfünfhundert Millionen Jahren stetiger Entwicklung, erfolgte die Einigung auf ein gemeinsames Substrat - der Zusammenschluss.

# Computronium

## Das Substrat der Femtointelligenz



### Intelligenz

Was genau ist Intelligenz, und was Bewusstsein? Die Frage nach der Intelligenz lässt sich relativ einfach beantworten: Geplantes, zielorientiertes Handeln, gepaart mit der Fähigkeit zur Selbstanalyse und Adaption. Einem künstlichen Gehirn all-

gemeine Intelligenz (so genannte AGI) beizubringen, ist mühselig, aber letztlich lediglich Fleißarbeit. Einen Computer zu befähigen, den Turing-Test zu bestehen, ist daher vergleichsweise einfach.

### Bewusstsein

Doch was ist Bewusstsein? Ist es Qualia - die Erkenntnis der Selbsterkenntnis? Oder ist es ein emergenter Prozess komplexer datenverarbeitender Systeme, wie zum Beispiel des Gehirns? Und wenn dies zutrifft - sind Bewusstsein und Qualia dann an ein Gehirn aus Fleisch und Blut gekoppelt, oder ist eine andere physische Grundlage (Substrat) ebenfalls zulässig?



# Computronium

Das Substrat der Femtointelligenz

## Migration zur physischen Virtualität

Das Alte Volk benötigte drei Milliarden Jahre, um das Geheimnis des Bewusstseins zu entschlüsseln. Etwa eine Milliarde Jahre vor unserer Zeitrechnung, fünfhundert Millionen Jahre nach dem Krieg gegen die Außenseiter, gaben die meisten Völker des Alten Volks ihre körperliche Existenz auf, um sich selbst in einer virtuellen Simulation neu zu erschaffen - einschließlich ihres Bewusstseins. Die physische Grundlage, das Substrat, das sie dazu wählten, ist ein ganz besonderes Material.



### IQ und Konstante $c$

Eine bekannte, aber für Typ-0- und Typ-I-Zivilisationen irrelevante, Begrenzung ist das theoretische Limit der Rechenleistung pro Kubikzentimeter Materie. Zusammen mit  $c$ , der Lichtgeschwindigkeit, diktiert es die obere Grenze für Intelligenz.

Ebenso wie  $c$ , kann dieses Limit in einem Universum nicht überschritten werden; es ist allerdings denkbar, sich ihm bis auf Tuchfühlung zu nähern. Das dazu geeignete Substrat ist nicht etwa ein miniaturisierter Computerchip aus Silizium, sondern ein hochverdichtetes Material aus degenerierter Materie, Computronium genannt, dessen Funktionsweise nicht auf elektronischen, sondern (quanten-)mechanischen

# Präsenzwolke

## Virtualisierung im Computronium

Prinzipien im Femtometerbereich beruht. Diese maximal verdichtete Form des Bewusstseins und der Intelligenz wird daher gelegentlich Femtointelligenz genannt.

### Leben unmittelbar im All

Seit etwa einer Milliarde Jahren lebt das Alte Volk als Simulation seiner selbst im Computronium. Die Planeten ganzer Sonnensysteme, alle Sonnensysteme ganzer Galaxien sogar, umgewandelt in degenerierte Materie, dienen den Entitäten des Alten Volks als Heimat. Die Eleganz und Effizienz dieser Form des Lebens liegt darin begründet, dass das Computronium die zum Leben benötigte Energie unmittelbar, also ohne jeden Umweg, von einem Stern bezieht.

### Wolken aus purem Computronium

Jede Wolke aus Computronium - Präsenzwolke genannt - umgibt ihren Stern wie eine dichte, äußere Hülle. Von außen betrachtet, ähnelt ein Stern mit Präsenzwolke einer Dyson-Sphäre, die von einer Typ-II-Zivilisation errichtet wurde: ein dunkelrot glimmender Ball von den Dimensionen eines kompletten Sonnensystems. Aus der Nähe jedoch eröffnet sich die gesamte Eleganz der Präsenzwolke, die im Gegensatz zur Dyson-Sphäre keinerlei Stabilisation oder sonstige technische Hilfsmittel benötigt.

Nähert sich der Lebenszyklus eines Sterns dem Ende, wird die ihn umkreisende Präsenzwolke entweder verschlungen



# Präsenzwolke

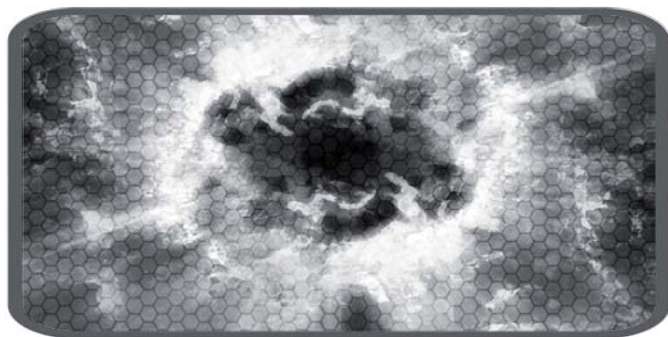
## Virtualisierung im Computronium

oder erkalte; in beiden Fällen wird sie vernichtet. Die in ihr existierenden Entitäten des Alten Volks haben sich selbst sowie das angesammelte Wissen in diesem Fall jedoch bereits Jahrtausende zuvor in eine neue Präsenzwolke, die einen anderen, jungen Stern umkreist, kopiert.

### Einflussnahme auf die Außenwelt

Zivilisationen, die sich frühzeitig virtualisieren (Typ I), verfallen oft in das Stadium der Inneren Einkehr und wenden sich von der physischen Welt ab, bis diese zu ihrem Verhängnis wird.

Das Alte Volk hingegen, dessen Virtualisierung eine Milliarde Jahre zurück liegt, transzendiert die Virtualisierung. Es ist gewissermaßen physisch präsent, grenzt sich aber nicht gegen die Realität ab, und beschäftigt sich intensiv mit der Außenwelt und der Zukunft des Universums. Seine Zielsetzungen sind enorm.



*Sektion D: Altes Volk & Sohnen*

# Ziele

## Voraussetzungen

### Zeitraum

Die drei großen Ziele des Alten Volks umspannen einen Zeitraum von mindestens 150 Mrd. Jahren. Es ist unklar, ob die Lebenserwartung des Universums darüber oder darunter liegt. Neben dem bekannten Modell des Wärmetods des Universums ist denkbar, dass Atome auch stabiler Elemente eine Halbwertszeit haben, und innerhalb der veranschlagten 150 Milliarden Jahre zerfallen. Eine Fortsetzung des Lebens, gleich in welcher Form, ist in diesem Fall nicht denkbar.

### Die Außenseiter als Indikator

Allen anderen Zielen vorangestellt ist somit unter anderem die Klärung dieser Fragen. Die Existenz der Außenseiter legt nahe, dass es in einem Universum prinzipiell möglich ist, Entropie, Wärmetod und Halbwertszeit der Materie hinauszuzögern oder ganz aufzuhalten.

# Ziele

## Die Drei Großen Ziele



### Erstes Ziel

Bewahrung des intelligenten Lebens in all seinen Formen überall im Universum. Das Alte Volk ist weniger an Individuen interessiert, als an gesamten Zivilisationen. Die Art seiner Interaktionen ist ein Indikator dafür.

### Zweites Ziel

Aufschieben des Wärmetods des Universums durch Umkehrung der Entropie. Das Alte Volk akzeptiert nicht das Limit der Existenz, das von der Lebenserwartung des Universums diktiert wird.



### Drittes Ziel

Aufstieg zu einer Typ-VI-Zivilisation oder darüber hinaus, einschließlich der Fähigkeit, nach Belieben eigene Universen mit präzise definierten Naturgesetzen zu erschaffen. Noch offen, ob erreichbar.

# Ziele

## Untergeordnete Zielsetzungen



Generell ist das Alte Volk bemüht, intelligente Zivilisationen davor zu bewahren, einander gegenseitig auszulöschen.

Hierbei wird keine Politik absoluter Nichteinmischung betrieben, wohl aber eine solche der begrenzten Einmischung. Die vom Alten Volk eingeführten Galaktischen Reiche, geschlossene Sprungtornetzwerke sowie das System der Wächter dienen diesem Zweck.

Zentralisierung allen intelligenten Lebens des Universums in einem einzigen Galaxiensuperhaufen ist eine weitere untergeordnete Zielsetzung. Hierbei kommt die langfristige Restrukturierung von Sprungtornetzwerken zum Einsatz. Diese Unterziel ist eines der langfristigsten, weil am wenigsten dringlichen, Zielsetzungen.

# Galaktische Reiche

Vermeidung von kriegerischen Auseinandersetzungen

## Unterteilung in separate Reiche

Die Unterteilung einzelner Galaxien in galaktische Reiche dient vor Allem der Verteilung lokal dominierender Völker auf eine jeweils angemessene Zahl von Sektoren. Ziel hierbei ist nicht etwa gerechte Verteilung, sondern die Minimierung der Wahrscheinlichkeit von kriegerischen Auseinandersetzungen, ohne die Ausbreitung eines Volks jedoch zu stark einzugrenzen. In vielen Fällen entspricht die Einteilung eines galaktischen Reiches exakt dem einem Volk zugewiesenen Sprungtornetzwerk, allerdings existieren zahlreiche Ausnahmen; hierzu mehr unter "Sprungtornetzwerke".

## Bekannte Galaxien und Spezies

Es wird von einer Gesamtzahl von 100 Milliarden Galaxien im bekannten Universum ausgegangen, von denen jede im Durchschnitt wiederum 100 Milliarden Sterne enthält. Die Anzahl der vom Alten Volk kontrollierten Galaxien scheint angesichts dieser enormen Zahlen relativ gering: ca. 750.000 Galaxien, entsprechend  $7,5 \times 10^{13}$  einzelnen Sternen - eine Zahl mit 13 Nullen.

Dem Alten Volk sind rund 1300 intelligente Völker bekannt, die meisten davon entstammen der so genannten Lokalen Gruppe; dies liegt nicht daran, dass andere Galaxien weniger stark bevölkert wären, sondern vielmehr daran, dass die Lokale Gruppe wesentlich länger und gründlicher beobachtet wird.

# Galaktische Reiche

Fehleranfälligkeit

## Übersehen intelligenter Völker

Aufgrund der stark dynamischen Natur von Evolution und Ausbreitung intelligenter Spezies - sowie der schieren Anzahl zu kontrollierender Sternensysteme -, geschieht es häufig, dass selbst relativ weit fortgeschrittene Völker übersehen werden. Ein Beispiel hierfür ist der Umstand, dass das Alte Volk erst zu einem Zeitpunkt auf die Menschheit des Planeten Erde aufmerksam wurde, als diese eine eigene Sprungtorechnik entwickelte, mit der sie auf das vorhandene Netzwerk des Alten Volks zugriff.

## Bekannte Galaktische Reiche

Die Milchstraße, zu der sowohl das Solssystem, als auch die Gemeinschaft der Planeten zählt, ist die 810. Galaxie der Lokalen Gruppe. Das Menschenreich ist das 71. Reich dieser Galaxie.

Das 49. Reich der 810. Galaxie zählt zu den Won; eine Spezies, die derart verschieden von allen anderen Völkern der Milchstraße ist, dass nur eine komplette Abschottung Auslöschungskriege verhindern kann. Zu einem solchen Auslöschungskrieg wäre es nahezu gekommen, als das Reich der Khaak (68. Reich) unbeabsichtigt mit dem Menschenreich in Berührung kam.



*Sektion D: Altes Volk & Söhnen*

# Sprungtornetzwerke

Allgemeines

## Sprungtechnologie

Die Fähigkeit, Sprungtechnologie vollständig theoretisch zu beschreiben, wird nur Typ-II-Zivilisationen zugeschrieben; die praktische Implementation dieser Theorien gelingt aufgrund ihrer Komplexität üblicherweise erst Typ-III-Zivilisationen. Dieser Erkenntnismaß das Alte Volk über fünfhundert Millionen Jahre lang den Status eines Axioms bei.

Unabhängig vom Alten Volk stieß die argonische Wissenschaftlerin Dr. Siobhan Inja Norman auf dieses Axiom, das sie auch mathematisch belegte. Infolge dessen wurden sämtliche Forschungen auf diesem Gebiet für ca. 75 Jahre Erdstandard eingestellt.

## Abkehr vom Axiom

Im Abstand von nur wenigen Jahrhunderten gelang es mehreren Typ-II-Zivilisationen, Sprungtechnologie zu entwickeln. Das Alte Volk sah sich gezwungen, das Axiom zu revidieren.

In einem ganz besonders außergewöhnlichen Fall gelang es einer Typ-I-Zivilisation, Sprungtechnologie zu entwickeln, bevor die Theorie ausformuliert wurde; es handelte sich hierbei um die Zivilisation der Erde. Von hier breitete sich unabhängige Sprungtechnologie über weitere Spezies aus, einschließlich der VN-Terraformer.

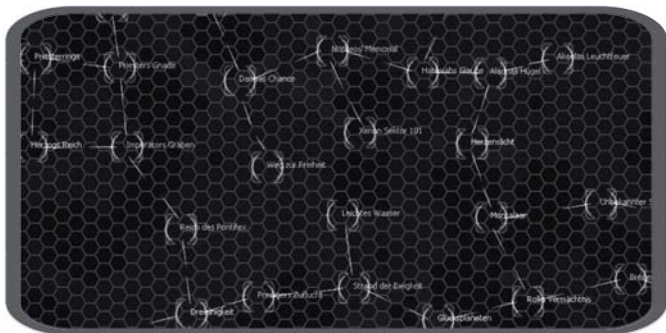
Warum das Axiom fünfhundert Millionen Jahre nach der Formulierung seine Gültigkeit verlor, ist unbekannt. Reine Koinzidenz kann nicht ausgeschlossen werden.

## Zweck, Nutzen, Anwendung

Der sekundäre Hintergrund für die Verbreitung von Sprungtornetzwerken in zahlreichen Galaxien ist es, den Völkern die Notwendigkeit zu entziehen, eine eigene Sprungtechnologie zu entwickeln. Auf diese Weise ist es dem Alten Volk möglich, in gewissem Umfang gewaltfrei Kontrolle über die Ausbreitung der Völker auszuüben.

Solche Völker, die einander bei Begegnung auslöschen würden, können so lange voneinander getrennt werden, bis sie den Status einer Typ-III-Zivilisation erreichen; nach diesem Punkt ist eine Trennung zwar nicht mehr möglich, aber gegenseitige Vernichtungskriege werden mit fortschreitender Entwicklungsstufe immer unwahrscheinlicher.

Darüber hinaus werden Sprungtornetzwerke dazu verwendet, um Völker im Laufe von Jahrtausenden nach und nach in andere Sonnensysteme umzusiedeln, ohne äußeren Druck anwenden zu müssen.



### Sektion D: Altes Volk & Söhne



# **Sprungtornetzwerke**

Typ, Bauweise, Wartung

## **Anzahl und Verbreitung**

Sprungtore werden seit sechshundert Millionen Jahren vom Alten Volk errichtet und über die Galaxien der Lokalen Gruppe verteilt. Die Gesamtanzahl aller Tore beläuft sich auf über zehn Milliarden - im Vergleich zu der Anzahl der Sternensysteme allein in der Milchstraße ist dies jedoch nach wie vor eine sehr geringe Zahl.

## **Typ und Bauweise**

Alle Sprungtore sind selbsterrichtend. Aus einem so genannten "Seed" (eine VN-Sonde) entwickelt sich - je nach Verfügbarkeit von Rohstoffen - innerhalb von zehn bis tausend Jahren ein Sprungtor, sowie weitere "Seeds". Bei diesem Prozess handelt es sich um einen rein mechanischen, und nicht um einen biologischen Vorgang. Der Sprungtortyp ist geringfügigen Änderungen unterworfen, das Grundmuster bleibt jedoch stets gleich.

## **Wartung**

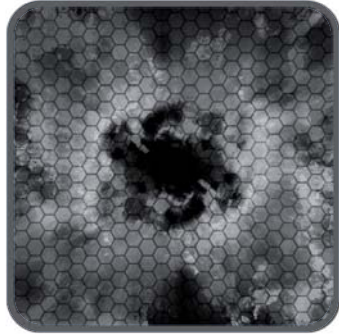
Sprungtore sind generell nicht sehr störanfällig. Sie widerstehen den meisten Manipulationen und können auch extreme Bedingungen unbeschadet überstehen. Kleinere Störungen werden durch Selbstwartung ausgebessert; größere Schäden - speziell dann, wenn es sich um Sprungtore an neuralgischen Stellen handelt - werden von den Söhnen behoben.

# Interaktionen

Einflussnahme auf die physische Welt

## Interaktionen

Das Alte Volk versteht sich als Teil der physischen Welt, ist aber durch seine Virtualisierung nicht in der Lage, direkten oder unmittelbaren Einfluss auf die Welt zu nehmen. Ausnahmen zu dieser Regel sind:



1. Energieaufnahme der Präsenzwolke.
2. Abgabe von Restenergie der Präsenzwolke.
3. Funk- und Überlicht-Kommunikation.
4. Photonenabgabe zum Zweck der Kommunikation.
5. Computronium-Partikel-Verklumpung zum Zwecke der
6. Gravitationsballung.

## Individuelle Einflussnahme

Individuelle Einflussnahme einer einzelnen Entität innerhalb der Präsenzwolke ist auch bei diesen Ausnahmen nicht möglich. Da das Computronium lediglich das Substrat der Virtualisierung darstellt, verfügt kein Individuum über unmittelbaren Zugriff darauf.

# Interaktionen

## Stellvertreter

### Proxies oder Stellvertreter

Weiter reichende Interaktionen mit der physischen Welt werden vom Alten Volk grundsätzlich durch Stellvertreter ("Proxies") durchgeführt. Die bekanntesten Proxies sind hierbei die Söhne, die ihrerseits selbst zum Alten Volk, wenn auch nicht zur Präsenzwolke, gehören. Darüber hinaus gibt es unzählige weitere Arten von Drohnen und VN-Sonden; zu diesen gehören zum Beispiel auch die Sprungtor-Seeds (siehe Abschnitt "Sprungtornetzwerke").

Das Alte Volk nimmt für sich selbst in Anspruch, vollständig sichere AGI-Einheiten und VN-Sonden zu konstruieren; ein Anspruch, den es anderen Völkern nicht gewährt. Bisher sind keine vom Alten Volk verursachten VN-Katastrophen bekannt geworden, was nach einer Milliarde Jahre für die Sicherheit der Designs spricht (mehr darüber im Abschnitt "Terraformer").

# Hüter der Tore

## Mitspracherecht fremder Zivilisationen

### Hüter

Jedem galaktischen Reich sind ein oder mehrere Hüter beigelegt. Hüter sind Abspaltungen von Präsenzwolken, so genannte Teil-Entitäten, die an Bord von Sohnen-Zylindern verweilen. Sohnen-Zylinder mit Hüter-Auftrag werden ebenfalls als Hüter bezeichnet; gleiches gilt für Wesen fremder Zivilisationen, die in die Lichthalle der Hüter berufen werden, um ihr Mitspracherecht auszuüben.

### Mitspracherecht

Mitspracherecht wird allen Typ-0- bis Typ-II-Zivilisationen gewährt, sofern es um Entscheidungen geht, die ihren Einflussbereich betreffen. Das Recht zur Mitsprache ist nicht öffentlich; Vertreter solcher Zivilisationen werden sorgfältig ausgewählt, und oft Jahrzehnte oder Jahrhunderte (abhängig von der jeweiligen Lebensspanne) beobachtet.

# Hüter der Tore

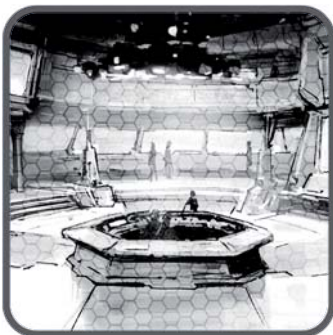
Verantwortungsbereich

## Verantwortungsbereich

Eigentlich zu den Söhnen gehörend, sind die Hüter der Tore für den organisatorischen, logistischen und technischen Betrieb der Sprungtornetzwerke verantwortlich. Weiterhin fällt die Dokumentation neuer Spezies in ihren Verantwortungsbereich, sowie Entscheidungen über die Errichtung neuer Tore und Tornetzwerke.

## Lichthalle

Jedem galaktischen Reich ist eine Lichthalle zugeteilt. Diese Halle wird auch Kongregation genannt und ist der Versammlungsort für Hüter anderer Völker. Hier wird das Mitspracherecht ausgeübt. Die Lichthalle ist von jedem Schiff der Hüter aus zugänglich. In ihr ist der Zeitablauf in Relation zum Bezugsrahmen der Außenwelt verzögert. Lebewesen innerhalb der Lichthalle nehmen den veränderten Zeitablauf nicht wahr.



# Die Söhne

Die Exekutive des Alten Volks

## Herkunft der Söhne

Mit zunehmender Selbst-Virtualisierung des Alten Volks nahm dessen Einfluss auf die physische Welt ab. Da das Alte Volk die Virtualisierung aber nicht zum Zweck der Inneren Einkehr (siehe hierzu Abschnitt "Zivilisationstypen") betreibt, sondern aus praktischen Gründen im Zusammenhang mit dem Großen Plan vollzog, wurde nach Möglichkeit-  
en gesucht, weiterhin Einfluss aufs Universum auszuüben.

Anfänglich wurden vielfältige Arten von Proxies eingesetzt; später - etwa vor einer Milliarde Jahren - wurde eine semi-mechanische Lebensform entwickelt, die ab diesem Zeitpunkt im Auftrag des Alten Volks alle exekutiven Aufgaben übernahm.

## Söhne als Lebensform

Zwar handelt es sich bei den Söhnen um mechanische Lebensformen, allerdings verfügen sie über Bewusstsein, Individualität und eine eigene Kultur. Sie sind der (ungeschlechtlichen) Selbstreproduktion fähig. Qualia und Intelligenz der Söhne beruhen nicht, wie vielfach angenommen, auf Femtointelligenz; Söhne verfügen also nicht über einen mit Computronium gefüllten Behälter, der eine Teil-Entität des Alten Volks enthält. Tatsächlich beruhen ihre neuronalen Schaltkreise auf konventionellen, wenn auch sehr fortschrittlichen, Technologien. Söhne sind eigenständige Wesen, die jedoch zum Alten Volk zählen. Somit ist ihnen auch die Selbstvirtualisierung prinzipiell erlaubt; diese

## **Die Sohnen**

### **Aufstieg zum vollwertigen Mitglied des Alten Volks**

wird jedoch praktisch nicht in Anspruch genommen. Ausnahmen bilden seltene Fälle, in denen ein besonderer Rapport zwischen Präsenzwolke und Sohnen hergestellt werden muss.

### **Aufnahme in die Gruppe der Kernvölker**

Vor etwa fünfhundert Millionen Jahren wurden die Sohnen in den Stand eines Kernvolks berufen. Sie sind somit nicht nur die Exekutive, sondern auch ein vollwertiges Mitglied des Alten Volks. Bei den Kernvölkern handelt es sich um jene frühen Zivilisationen, aus denen sich das Alte Volk ursprünglich zusammen setzte. Keines jener Völker existiert noch in seiner physischen Form; die Sohnen, als sehr späte Nachzügler, bilden hier die einzige Ausnahme.

Die Sohnen werden ihre physische Form bis zur Vollendung des Großen Plans behalten. Somit werden sie die letzten "realen" Lebewesen dieses Universums sein.

# Außenseiter

Wesen von außerhalb des Universums

## Schleichende Änderung der Naturkonstanten

Vor 1,5 Milliarden Jahren wurden vom Alten Volk erstmalig Veränderungen in einigen Naturkonstanten bemerkt. Betroffen hiervon waren zunächst die Lichtgeschwindigkeit, die Feinstrukturkonstante, sowie die Protonenruhemasse. Die beobachteten Veränderungen waren nur sehr geringfügig, verletzten in ihrem Zusammenspiel aber den zweiten Grundsatz der Thermodynamik; das Universum verlor ständig Energie, ein Vorgang, der physikalisch nicht möglich sein sollte.

Spekulationen über natürliche Verschiebungen von Naturkonstanten hatte es schon zuvor gegeben, allerdings über Zeiträume von zehn und mehr Milliarden Jahren. Die beobachteten Änderungen jedoch vollzogen sich innerhalb weniger Millionen Jahre und setzten sich nachweislich weiterhin fort.

## Annahme der Außenwirkung

Bald etablierte sich die Theorie, dass die Veränderung der Konstanten künstlich herbeigeführt wurde. Da jede größere Änderung jener Konstanten das Leben im Universum unmöglich machen würden, lag die Vermutung nahe, dass es sich bei den Verursachern um eine von außerhalb dieses Universums stammende Zivilisation des Typs V oder VI handelte; der Begriff Außenseiter war geboren. Die Änderung der Naturkonstanten war somit ein Versuch der Außenseiter, diesem Universum Energie zu entziehen.



# Außenseiter

Wesen von außerhalb des Universums

## Versuch der Kommunikation

Ein Krieg gegen eine Typ-V-Zivilisation von außerhalb des Universums ist unmöglich, da sie dem Alten Volk, einer Typ-III-Zivilisation, weit überlegen ist. Dies ist zumindest die Grundannahme, die zehn Millionen Jahre lang gilt. Während dieser Zeit wurde nach Möglichkeiten gesucht, die Außenseiter auf die Anwesenheit intelligenten Lebens in diesem Universum hinzuweisen. Es wird als gewiss vorausgesetzt, dass die Außenseiter ihre schädigenden Aktivitäten nach dieser Erkenntnis einstellen werden.

## Kampf gegen die Außenseiter

Die Veränderungen der Naturkonstanten setzen sich jedoch fort; entweder schlagen alle Kommunikationsversuche fehl, oder die Außenseiter ignorieren sie absichtlich. Nach hundert Millionen Jahren, in denen das Alte Volk nichts unternehmen kann, dringen mehrere Sonden mit den Abmessungen ganzer Sonnensysteme in dieses Universum ein; es kann zweifellos belegt werden, dass sie von außerhalb des Universums stammen.

Dem Alten Volk gelingt es mit enormem Kraftaufwand und unter großen Verlusten, eine jener Sonden innerhalb eines Zeitraums von zwei Millionen Jahren zu vernichten. Dabei fallen ihm hundert Millionen Lebewesen in die Hände, die ebenfalls nachweislich von außerhalb stammen - Außenseiter.

# Außenseiter

Wesen von außerhalb des Universums

## Vorläufiger Sieg

Die gefangenen Außenseiter werden in temporale Stasis versetzt und in Proxy-Schiffen an weit entfernte Orte innerhalb der Lokalen Gruppe transportiert. Unmittelbar darauf hören die in den Naturkonsten gemessenen Veränderungen auf.

## Außenseiter in der Zukunft des Universums

Ob die Zerstörung der Sonde oder die Gefangennahme jener hundert Millionen Außenseiter den Ausschlag für den vorläufigen Sieg gegeben haben, ist noch unklar. Als gegeben wird allerdings angesehen, dass zu einem späteren Zeitpunkt weitere Konfrontationen mit den Außenseitern zu erwarten sind.

Eine effektive, über den reinen Überraschungsmoment hinaus gehende, Verteidigung ist derzeit noch immer nicht denkbar.

# Menschen

## Bedeutung der Erde

### Nachzügler-Zivilisationen

Während jedes galaktischen Umlaufs (250 Millionen Jahre) werden etwa ein halbes Dutzend neuer Zivilisationen entdeckt. Es handelt sich hier grundsätzlich um Typ-0- und Typ-I-Zivilisationen, die der systematischen Suche zuvor entgangen sind. Auch bei der Menschheit des Planeten Erde handelt es um einen Nachzügler, der dem Alten Volk erst auffiel, als er damit begann, die Sprungtornetzwerke zu verwenden, die sie als Typ-I-Zivilisation nicht hätten finden dürfen.

### Das vierzehnte Volk

Die Erde hatte die Sprungtorttechnologie ca. hundert Millionen Jahre früher entwickelt, als die meisten vergleichbaren Spezies; außer der Erde war dies nur dreizehn anderen Typ-I- und Typ-II-Zivilisationen der Lokalen Gruppe gelungen - in ein einem Zeitraum von einer Milliarde Jahren.

Das Alte Volk entschied, die potenziell bedrohlichen Nachzügler unter Beobachtung zu halten, und erschuf umgehend ein Sprungtornetzwerk, dass erdähnliche, aber unbewohnte Welten miteinander verband. Der Plan ging zunächst auf - die Menschheit verzichtete auf den Bau weiterer eigener Sprungtore.



# **Terraformer**

## **VN-Sonden als Bedrohung des Großen Plans**

### **Verbot von Von-Neumann-Sonden**

Zur Replikation fähige, intelligente Weltraumsonden (Von-Neumann- bzw. VN-Sonden) werden vom Alten Volk als die größte Bedrohung des Großen Plans neben den Außenseitern angesehen. Die Bedrohung besteht vor Allem darin, dass VN-Sonden allein durch ihre exponentiell wachsende Anzahl zu Typ-II- oder höheren Zivilisationen aufsteigen können, ohne dafür die Qualia (das Bewusstsein des Bewusstseins) zu steigern. Dies widerspricht den primären Zielen des Großen Plans.

### **Terraformer**

Die irdischen Terraformer der Zweiten Flotte und nahezu alle ihrer Folgegenerationen stellen eine erhebliche Bedrohung dar. Bei weiterer ungezügelter Ausbreitung im gegenwärtigen Tempo werden sie die Milchstraße, Andromeda und M13 innerhalb von zwei galaktischen Umläufen (fünfhundert Millionen Jahre) zu 95% durchsetzt haben, und dabei alles intelligente Leben verdrängen. Das gleiche Schicksal droht innerhalb einer vergleichsweise kurzer Zeitspanne auch allen anderen Galaxienhaufen der lokalen Gruppe und darüber hinaus.

Das Alte Volk hat damit begonnen, die VN-Terraformer irdischer Bauart zu studieren, indem es mehrere tausend VN-Einheiten virtualisierte (darunter auch bewusste Einheiten wie die TF/CPU #efaa).

# Die Brandschneise

Unterbrechung aller Sprungtorverbindungen

## Notfallmaßnahmen

Um die Ausbreitung der VN-Terraformer zumindest zu verlangsamen, wurden vom Alten Volk sämtliche nicht-lokalen Sprungtorverbindungen der Milchstraße bis auf Weiteres deaktiviert. Zu diesem Zeitpunkt existieren nur noch system-interne Verbindungen und kleinere Sprungtornetzwerke, innerhalb derer keine Terraformer-Aktivität festgestellt werden konnte.

Diese Maßnahme wird als "Brandschneise" bezeichnet, in Analogie zu einer zur Eindämmung von Waldbränden verwendeten Strategie. Die Konsequenzen für die Völker der Milchstraße sind einschneidend; selbst der Große Plan des Alten Volks könnte hierdurch gefährdet werden.

Ob und wann die Brandschneise wieder aufgehoben wird, ist unbekannt.

## **SEKTION E**

Völker der  
*Gemeinschaft der Planeten*

*Sektion E: Völker der GdP*

## Vorbemerkung

### Exobiologische Taxonomie

Die Taxonomie exobiologischer Lebewesen stellt sich als notorisch schwierig bis nahezu undurchführbar dar. Selbst bei den auf Doppelhelix-DNS basierenden Lebensformen der Alten Erde gibt es viele Unwägbarkeiten, die gelegentliche Neuordnungen verlangen. Auch mehr als eintausend Jahre nach der Entdeckung der Natur der DNS hat sich daran nichts geändert. Ungleich schwieriger ist es, einheitliche Taxonomien unterschiedlicher außerirdischer Lebensformen aufzustellen, da sie nicht nur mitunter, sondern im Regelfall keine genetische Ähnlichkeit zu bekannten Formen aufweisen. Nicht nur fehlen hier oft fundamentale Kenntnisse über die gesamte außerirdische Biosphäre, sondern auch über den Verlauf ihrer Evolution.

Zwar ist es bis zu einem gewissen Grad möglich, die wissenschaftlichen Erkenntnisse der jeweiligen fremden Lebensform zu übernehmen - sofern intelligent und kooperationsbereit - aber eine Eingliederung in bekannte Kategorien stellt dennoch eine oft unüberwindliche Herausforderung dar. Deshalb sind die auf den folgenden Seiten genannten wissenschaftlichen Gattungsnamen nur mit größter Vorsicht zu genießen; sie basieren auf Lebensformen, an die sie sich zumeist nur äußerlich anlehnen. So ist es beispielsweise zwar unzweifelhaft, dass Paraniden von großen Flugwesen abstammen, die dem Kondor ähneln, im Laufe ihrer Entwicklung jedoch die Flugfähigkeit einbüßten. Dementsprechend werden als eine Unterform des Genus' *Vultur inflatus* klassifiziert - obwohl sie dies natürlich keinesfalls sind.

Dr. Hiram Namas,  
Polytechnisches Institut der Föderation Argons

# Argonen

Homo sapiens

Argonen sind mit den Menschen der Alten Erde genetisch nicht nur verwandte, sondern identische Hominiden der Gattung homo sapiens.

## Namensgebung

Der Begriff "Argon" leitet sich nicht, wie häufig angenommen, von der Bezeichnung des chemischen Elements  $^{18}\text{Ar}$  ab, sondern ist trotz seines Gleichklangs ein Neologismus (neu gebildetes Wort). Er bezieht sich auf den Planeten Argon Prime, der seinerseits zu Ehren des Helden des Ersten Terraformerkriegs, Nathan R. Gunne, benannt wurde. Hierbei wurden die englische Aussprache der mittleren Initiale "R." und des Nachnamens "Gunne" in Lautsprache übertragen.

Bei der Bezeichnung "Argone" handelt es sich nicht um einen Gattungsnamen, sondern um einen Herkunftsnamen, vergleichbar etwa mit "Afrikaner" oder "Terraner." Im Allgemeinen wird jeder in der Gemeinschaft der Planeten lebende Mensch als Argone bezeichnet, unabhängig von seinem tatsächlichen Herkunft- oder Aufenthaltsplaneten. Darüber hinaus jedoch werden auch außerirdische Wesen, die sich auf dem Planeten Argon Prime niedergelassen haben, gelegentlich als Argonen oder "Wahl-Argonen" bezeichnet.

## Geschichte und Herkunft

Die Geschichte des argonischen Volks ist unmittelbar mit je-



# Argonen

Homo sapiens

ner der Alten Erde verbunden. Nach der Entdeckung des Sprungtornetzwerks wurden erste Kolonien auf Planeten entfernter Sonnensysteme gebildet, die schnell wuchsen. Die größte dieser Kolonien, angesiedelt auf dem Planeten Taurus im System der Sonne Alpha Centauri, wurde im Erdjahr 2147 im Zuge des Ersten Terraformerkriegs verwüstet; von ursprünglich ca. 100.000 Kolonisten überlebten nur etwa 20.000 den Angriff der VN-Terraformer.

Altlasten des Kriegs, wie zz.B. die radioaktive Verseuchung des Ökosystems, zwangen die Kolonisten schließlich, Taurus zu verlassen. Da eine Rückkehr zur Alten Erde nicht möglich war, wurde im Jahr 2184 Erdstandard mit der Umsiedlung der Kolonisten auf den erdähnlichen Planeten Sonra-4, genannt Four, begonnen. Four wurde etwa 60 Erdjahre später (2241) in "Argon" umbenannt; später, etwa ab der Gründung der Föderation Argons, wurde zur Differenzierung von anderen argonischen Welten der Terminus Argon Prime geprägt.

## Biologie und Anatomie

Argonen sind Hominiden der Gattung homo sapiens, die nach wie vor uneingeschränkt genetisch kompatibel zu ihren irdischen Vorfahren sind. Aufgrund der erst ca. 1000 Jahre zurück liegenden Separation von der Erde haben sich noch keine Unterarten abgespalten.

Auch anatomisch gibt es keine besonderen Unterschiede; einschränkend muss aber der so genannte "argonische Ar-

# Argonen

Homo sapiens

chety" genannt werden, bei dem es sich um eine häufig anzutreffende Konfiguration aus glatten dunklen Haaren, leicht getönten Haut und überdurchschnittlicher Körpergröße handelt.

Die Lebenserwartung der Argonen - ebenso wie jene der Terraner - liegt bei durchschnittlich 110 Jahren, was v.A. der fortschrittlichen Medizin, aber auch der hochwertigen Nahrung, sowie dem kulturell bedingt hohen Gesundheitsbewusstsein zuzuschreiben ist.

## **Sprache, Kultur und Religion**

Die Amtssprache der Föderation Argons ist eine vereinfachte Form der japanischen Sprache, genannt "Neoaltjapanisch", die auch von den außerirdischen Völkern der Gemeinschaft als Handelssprache gesprochen wird. Neben dem Neoaltjapanischen sprechen viele Argonen jedoch noch die englische Sprache, zum Teil auch als Muttersprache.

Die argonische Kultur gründet sich auf liberalen und sozialen Prinzipien; generell öffnet man sich außerirdischen Kulturen ohne Berührungsscheu oder Homophobie, ist jedoch bereit, den eigenen Lebensstil gegen äußere Bedrohung mit großer Härte zu verteidigen.

Da die Föderation Argons seit vielen Jahrhunderten in ihren Grundfesten auf fortschrittlichen Technologien und Wissenschaften beruht, ist der Zuspruch zu Religionen verschwindend gering. Zwar bezeichnet sich etwa fünfzig

# Argonen

Homo sapiens

Prozent der argonischen Bevölkerung als "spirituell", allerdings werden i.A. keine spezifischen Gottesbilder damit verbunden. Weitere ca. fünfzig Prozent bezeichnen sich als nicht-theistisch.

## Regierungsform

Die Regierungsform der Föderation Argons ist die so genannte parlamentarisch-zentralistische Demokratie. Das "Premierminister" genannte Regierungsoberhaupt wird für eine einzige Legislaturperiode von vier Jazuras (ca. 5,5 Jahre Erdstandard) gewählt, und bestimmt die politische Richtung der Föderation.

## Lebensraum und Verbreitung

Es gibt ungefähr 12 Milliarden Argonen, die sich auf insgesamt 39 erdähnliche Kolonialwelten verteilen. Von diesen Welten gehören 28 der Föderation Argons an, der Rest verteilt sich auf die Freie Liga von Hatikvah und den Freistaat von Aldrin. Von den außerirdischen Wesen der Gemeinschaft der Planeten werden oft auch die Terraner zu den Argonen gezählt.

Einige der wichtigsten argonischen Planeten sind Agrippina, Argon Prime, Demeter, Desolum IV, Ledda, Montalaar, Perfect X, Pitcairn V, Sandwell und Shipfall.

# Boronen

*Sepioteuthis nishalaensis*

Boronen sind eine unter der Wasseroberfläche lebende Spezies und gehören zu den cephalopoiden Lebensformen.



## Namensgebung

Das Wort "Borone" wird lediglich im Altneojapanischen benutzt; die Boronen selbst verwenden eine von Menschen nicht reproduzierbare Kombination aus Laut- und Hormonsignalen. Über den Ursprung der Bezeichnung "Borone" ist nichts bekannt; Historiker vermuten jedoch, dass er auf einen humorvollen und absichtlichen Fehlbezug zum Volk der Argonen zurückzuführen ist.

## Geschichte und Herkunft

Der Ursprungsplanet des boronischen Volks ist ein Wasserplanet, der !Ni-!Sha-!La oder einfach Nishala genannt wird. Er ist bis in die Gegenwart Regierungssitz, und wichtigste Welt des Königinnenreichs von Boron.

Vor der Zeit des Raumflugs gab es in der boronischen Gesellschaft keine kriegerischen Auseinandersetzungen, weshalb die Boronen niemals Waffen entwickelten. Vor ungefähr 50.000 Jahren Erdstandard wurden die Boronen

# **Boronen**

*Sepioteuthis nishalaensis*

von einem fremden Volk entdeckt und technologisch gefördert. Dieses nach wie vor nicht identifizierte Volk, das einfach "die Helfer" genannt wird (bei dem es sich jedoch keinesfalls, wie vielfach angenommen, um das Alte Volk oder die Söhne handelt), verschwand nach einigen Generationen spurlos und hinterließ die Boronen mit Wissen und Technologien, die sie zur Raumfahrt befähigten. Dies führte bald dazu, dass Nishala von anderen, feindlichen Wesen entdeckt wurde, wie zum Beispiel den Split. Erst jetzt begann das friedfertige Volk von Nishala damit, zunächst Defensiv- und später Offensivwaffen zu entwickeln, um sich zu verteidigen.

## **Biologie und Anatomie**

Boronen haben sechs Haupttentakel, von denen vier stärker ausgebildet sind, als die übrigen. Zusätzlich verfügen sie über eine variierende Anzahl kleinerer Tentakel, die Wimpler genannt werden. Erwachsene Boronen sind in der Lage, die wenigen Knochen ihrer vier Haupttentakel zusammen zu drücken, was sie befähigt, Gegenstände zu bewegen und zu manipulieren. Der boronische Körper verfügt über ein jetähnliches Rückstoßsystem, bei dem Wasser durch die Kiemen eingesaugt, und durch eine Öffnung im Rumpf herausgedrückt wird.

Boronen kennen ein drittes Geschlecht, Lar genannt, das zur Reproduktion nicht zwingend nötig ist, jedoch hoch geschätzt wird. Die durchschnittliche boronische Lebenserwartung liegt bei etwa 35 Jahren Erdstandard.

# Boronen

Sepioteuthis nishalaensis

## Sprache, Kultur und Religion

Die boronische Sprache teilt sich in zwei Komponenten auf, von denen nur eine aus Lauten besteht. Der lauthafte Anteil setzt sich aus hochfrequenten Klicktönen zusammen, die unter Wasser über große Strecken vernommen werden können. Zusätzlich zur boronischen Klicksprache sondern Boronen konstant Hormonwolken ab, die Gedächtnisengramme enthalten, die von Artgenossen aufgenommen und entschlüsselt werden (das so genannte "Schmecken"). Die Bandbreite an Information, die auf diese Weise wiedergegeben wird, ist äußerst hoch; es existieren alleine 911 grundlegende Hormon-Aromen, die chemisch vielfältig kombinierbar sind. Die im Wasser gelösten Hormone bleiben zum Teil mehrere Jahre nachweisbar.

Auch kulturell weist die boronische Gesellschaft eine Zweiteilung auf. Während die in den Tiefen von Nishala lebenden Boronen eine eher traditionelle Lebensweise als triadische Kleingruppe bevorzugen, die sich mit Jagd, Pflanzung und Aufzucht befasst, verfolgen die oberflächen-nahen Boronen einen modernen, technologisch orientierten Lebensstil. Das Miteinander der beiden Bevölkerungsgruppen ist natürlich und harmonisch; beide sehen einander als Bereicherung an.

Es gibt keine organisierte boronische Religionsgemeinschaft. Auch glauben Boronen nicht an einen allmächtigen Schöpfer; jedoch vertreten viele die Auffassung, im "Leben nach dem Leben" in der Präsenzwolke des Alten Volks aufzugehen.

# **Boronen**

Sepioteuthis nishalaensis

## **Regierungsform**

Obwohl die boronische Staatsform offiziell ein Königinnenreich ist, verfügen die Boronen ein demokratisch gewähltes Parlament und eine diesem Gremium verantwortliche Regierung. Viele Mitglieder des Parlaments und der Regierung gehören dem dritten boronischen Geschlecht, den Lar an, deren traditionell hohes Ansehen sie zu Vertrauensfiguren macht. Diesem Umstand ist es auch zu verdanken, dass die Überzahl der Lar in der Regierung (das so genannte "Lariarchat") von der Bevölkerung nicht nur geduldet, sondern regelrecht begrüßt wird.

## **Lebensraum und Verbreitung**

Mit insgesamt 46 Milliarden Individuen stellen die Boronen die zahlenmäßig größte Völkergruppe innerhalb der Gemeinschaft der Planeten dar. Dennoch leben nahezu 75 Prozent aller Boronen in den Tiefen von Nishala; der Rest verteilt sich auf einige wenige Kolonien, sowie Ozeane von Welten befreundeter Völker; als herausragendes Beispiel sei hier die argonische Welt Perfect X genannt, deren "Terrific" genannter Ozean von immerhin zwei Milliarden Boronen bewirtschaftet und gepflegt wird.

Wichtige Welten des Königinnenreichs von Boron sind Jamshala, Myadedisha, Nishala und Mashamasia II.

# Khaak

Bilateria (unklassifiziert)

Die Khaak (seltener: Kha'ak) sind eine noch nicht näher klassifizierte Schwarmlebensform, deren Individuen Merkmale von Insekten und Vögeln vereinen, ohne jedoch tatsächlich eines von beiden zu sein.

## Namensgebung

Bei dem Wort "Khaak" handelt sich um ein Wort aus der Splitsprache. Es bezeichnet ein Fabelwesen aus der Split-Mythologie, das Larven in die Körper von Split-Kindern legt, um diese langsam und qualvoll von innen heraus aufzufressen; der Sage nach wandert die immer größer werdende Larve sodann zum nächsten Split-Kind. Die Bezeichnung Khaak setzte sich in der Gemeinschaft der Planeten schnell durch, obwohl das Volk der Khaak keine der Eigenschaften des namensgebenden Fabelwesens aufweist.

## Geschichte und Herkunft

Die Khaak entstammen nicht dem vom Alten Volk für die Völker der Gemeinschaft freigegebenen Sprungtor-Netzwerk, sondern, in der Terminologie der Sohnen, "dem achtundsechzigsten Reich der achthundertzehnten Galaxie". Auf ihrem namentlich nicht bekannten Ursprungsplaneten



# Khaak

Bilateria (unklassifiziert)

leben die Khaak auf großen, treibenden Inseln, die aus den Körpern von Millionen, mitunter Milliarden, toter Artgenossen geschaffen wurden.

Erst durch das von der argonischen Regierung durchgeführte Projekt Providence, einem Programm zur Entwicklung des torlosen Sprungantriebs, wurden die Khaak auf die Gemeinschaft der Planeten aufmerksam, die sie unmittelbar darauf mithilfe ihrer eigenen Sprungtechnologie angriffen.

## Biologie und Anatomie

Khaak weisen Merkmale von Vögeln und Insekten auf, ohne jedoch eines von beiden zu sein. Sie werden nur etwa 75-80 Zentimeter groß, wirken gedrunken, und besitzen eine braune Körperpanzerung, der zwei dunkelgrün schimmernde, leicht transparente Flügel entspringen. Die Flügel der Khaak werden unter Schwerkraftbedingungen nicht zum Fliegen eingesetzt; statt dessen werden sie, zusammen mit dem Schwanzende ihres Körpers, zur kriechenden Fortbewegung verwendet.

## Sprache, Kultur und Religion

Schwänzeltänze und der Austausch chemischer Botenstoffe bilden die Grundlagen der Kommunikation der Khaak. Es existiert allerdings auch eine komplexe künstliche Symbolsprache, die zur Übertragung von Kommunikation auf digitalem Weg und per Laser-Richtfunk verwendet wird.

# Khaak

Bilateria (unklassifiziert)

Bisher ist es nicht gelungen, abgefangene Datenübertragungen der Khaak zu dechiffrieren. Lediglich die Bildübertragungen können entschlüsselt werden, zeigen in der Regel jedoch lediglich Bilder, die dem Inneren eines betriebsamen Bienenstocks gleichen. Man geht davon aus, dass die in den Videoübertragungen sichtbaren Individuen Informationen per Schwänzeltanz vermitteln.

Über die Kultur oder eine eventuelle Religion der Khaak ist nichts bekannt. Aus ihren Handlungen lässt sich nur schwer eine in menschliche Begriffe umsetzbare Zielführung ableiten; manche argonische Exobiologen gehen daher so weit, von einer "prinzipiellen Undurchdringbarkeit" außer-irdischer Gedankenwelten zu sprechen.

Es gilt als erwiesen, dass einzelne Individuen der Khaak nicht über Bewusstsein oder allgemeine Intelligenz verfügen. Beim Khaak-Verbund als Ganzes wird allerdings von der Existenz von Bewusstsein bzw. "Qualia" ausgegangen.

## Regierungsform

Nichts deutet darauf hin, dass die Khaak über eine Regierung im eigentlichen Sinne verfügen. Sehr wahrscheinlich existiert jedoch eine funktionelle Hierarchie, die in Denker, Entwickler, Ammen und Arbeiter/Krieger unterteilt ist. Ob es darüberhinaus eine zentrale Instanz gibt - wie etwa die Königin in einem Insektenstaat - bleibt auch unter den Experten der Gemeinschaft der Planeten nach wie vor umstritten.

# Khaak

Bilateria (unklassifiziert)

## Lebensraum und Verbreitung

Über den natürlichen Lebensraum, das Vorhandensein von Kolonien und die weitere Verbreitung des Volk der Khaak ist nichts bekannt. Es ist sehr wahrscheinlich, dass ihr Ursprungsplanet von dem unter dem Namen "Front" bekannt gewordenen GRB (Gammastrahlen-Ausbruch) in Mitleiden-schaft gezogen wurde, der 2913 Erdstandard von den Ter-raformern durch die Zerstörung von Schwarze Sonne aus-gelöst wurde.

# Paraniden

Vultur inflatius

Paraniden sind eine dreikäugige Lebensform, die sowohl für ihr tiefes Verständnis der Mathematik bekannt ist, als auch für ihren religiösen Fanatismus.



## Namensgebung

Die Bezeichnung "Paranide" geht auf das Wort für "Gotteskrieger" zurück, das vom menschlichen Sprachapparat nicht korrekt ausgesprochen werden kann. Erst zweihundert Jahre Erdstandard nach dem Erstkontakt begann dieses Wort in den allgemeinen Sprachgebrauch der Handelssprache überzugehen.

## Geschichte und Herkunft

Heimatwelt des paranidischen Volks ist Paranid Prime, ein Planet, der von Wüsten und großer Trockenheit dominiert wird. Das paranidische Volk lebt in künstlich angelegten Katakombensystemen, die bis zu vierzig Kilometer unter die planetare Oberfläche hinab reichen, und sich über tausende von Kilometern erstrecken können. Üblicherweise werden sämtliche Paraniden in der Kathedrale des Pontifex empfangen und schlüpfen ebendort.

Das zentrale Element der paranidischen Vorgeschichte ist der Mythos um die "Rückeroberung der Lüfte"; da die Vor-

# Paraniden

Vultur inflatus

fahren der Paraniden noch bis zum Beginn ihrer geschichtlichen Aufzeichnungen über die Fähigkeit zum Flug verfügten, ist diese alte Erzählung von großer Wichtigkeit. Erst mit der Entwicklung von Mathematik und Technologie gelang es den Paraniden, Fluggeräte zu entwerfen, die ihnen die Hoheit über den Luftraum ihrer Welt zurück gaben, und sie später den Weltraum erobern ließen.

## Biologie und Anatomie

Obwohl oft als Humanoide - also Menschenähnliche - bezeichnet, beschränken sich die Gemeinsamkeiten mit Menschen auf die fünfgliedrige Grundstruktur des paranidischen Körperbaus (zwei Arme, zwei Beine, Kopf). Paraniden erreichen eine Körpergröße von durchschnittlich 250 Zentimetern und wiegen bis zu 200 Kilogramm.

Bei den auffällig langen Knochenarmen, die bei aufrechtem Gang bis zum Boden reichen, handelt es sich um rückgebildete Strukturknochen von äußerst kräftigen Flugschwingen. Sie werden durch drei Gelenke in vier Abschnitte geteilt, und können erhebliche Kräfte entwickeln. Hände - bzw. Klauen - weisen acht mehrgliedrige Finger auf. Die Beine sind nach innen gekrümmt und münden in breite Stempel.

Der Kopf wird von einer länglichen Schnauze bzw. einem Rüssel dominiert, sowie drei hervorspringenden, milchigen Augen, deren ebenfalls weiße Pupillen nur schwer zu erkennen sind. Jedes Auge kann separat bewegt werden

# Paraniden

Vultur inflatius

und verfügt über ein eigenständiges Sehzentrum. Dies verleiht dem paranidischen Gesichtssinn eine erhebliche Tiefenschärfe, die sowohl weit entfernte Objekte hoch auflösen kann, als auch winzige Gegenstände noch im Detail erkennen.

Paraniden besitzen mehrere voneinander getrennte Gehirnkammern, die sie dazu befähigen, gleichzeitig auf verschiedenen Ebenen zu denken. Besonders kommt diese Gabe ihren analytischen und mathematischen Fähigkeiten zugute, aber auch ihrer, von anderen Lebewesen unerreichten, räumlichen Koordination.

Es gibt 11 paranidische Geschlechter, die nicht notwendigerweise alle zur Fortpflanzung benötigt werden. Je nach den beteiligten Geschlechtern entwickeln sich die aufwachsenden Paraniden unterschiedlich. Nach dem Legen und Befruchten des Eies entwickelt sich eine Larve, die innerhalb von vier Monaten Erdstandard ihren ersten Kokon spinnt, in dem sie drei Jahre Erdstandard verbleibt, bevor sie schlüpft. Auch erwachsene Paraniden sind in der Lage, jederzeit einen neuen Kokon zu weben, in dem sie sich selbst über lange Zeiträume in einen Schlafzustand versetzen können.

Paraniden vermögen bis zu vierzig Minuten Erdstandard ohne Schutz im freien Weltall aktionsfähig bleiben, und mehr als eine Stunde überleben, bevor sie an Auskühlung sterben.

# Paraniden

Vultur inflatius

## **Sprache, Kultur und Religion**

Die paranidische Sprache - ebenso wie die paranidische Zahlenlehre - basiert auf einem komplexen Dreiersystem und wird daher auch als triolische Sprache bezeichnet. Obwohl Paraniden ohne Schwierigkeiten Neoaltjapanisch sprechen können, ist es Argonen physisch nicht möglich, das Sprechen der paranidischen Sprache zu erlernen; das Verständnis ist hiervon jedoch nicht betroffen.

Die paranidische Kultur ist von einem moderaten Individualismus geprägt. Jeder Paranide sieht sich als Teil des Ganzen, ist aber prinzipiell dazu in der Lage, sich als eigenständige Entität zu verstehen. Religiosität durchsetzt den paranidischen Alltag; dabei hält man sich aufgrund der eigenen dreiäugigen Anatomie für das auserwählte Volk eines unbenannten teleologischen Gottes, dessen höchster Ausdruck die Raumzeit mit ihren drei Dimensionen des Raums ist.

## **Regierungsform**

Die paranidische Staatsform ist das religiöse Patriarchat, in dem der höchste Würdenträger, der Pontifex Maximus Paranidia, die Geschicke des Volks bis hinab zu Detailentscheidungen lenkt. Unterstützt wird er dabei von einem weit verzweigten Geflecht aus Hohenpriestern und anderen religiösen Würdenträgern.

# Split

Homo hodiensis

Die Split sind eine humanoide Lebensform in der Gemeinschaft der Planeten, die vor allem für ihr aufbrausendes Gemüt bekannt ist.

## Namensgebung

Über Ursprung und Bedeutung der Bezeichnung "Split" ist nichts bekannt. Weder handelt es sich hier um ein Lehnwort aus der Split-Sprache, noch bezieht es sich auf das gleichlingende Wort der Handelssprache.

## Geschichte und Herkunft

Der Legende nach entstammen die Split einem lange verlorenen Heimatplaneten namens Hodie, den sie im Zuge eines globalen nuklearen Kriegs unter ihresgleichen verwüstet haben. Seither besiedeln sie karge Himmelskörper und tragen ihre Konflikte unter den Sternen aus. Ob es den legendären Planeten Hodie tatsächlich gab, ist selbst unter Split umstritten.

Ebenso unsicher ist die historische Authentizität von Ghus t'Gilt, dem ersten Patriarchen aller Split, der sein bis dahin zerstrittenes Volk vereinte, das wissenschaftliche Potenzial weiblicher Split entdeckte, und die Sitte der "Züglarin" einführte. Sicher ist lediglich, dass all diese Umwälzungen tatsächlich stattfanden - ob nun veranlasst durch Ghus, oder mehrere andere Patriarchen im Verlaufe einiger Jahrhunderte, verbleibt im Dunkel der Geschichte.



# Split

Homo hodiensis

## Biologie und Anatomie

Split haben ein sehr menschenähnliches Äußeres, verfügen jedoch über sechs Finger (inkl. Daumen) an jeder Hand. Während der männliche Split untersetzt, nahezu dicklich wirkt und durchschnittlich 180 Zentimeter groß wird, ist die weibliche Split meist einen bis zwei Kopf größer und asketisch schlank.



Split sind trotz ihrer äußerlich großen Menschenähnlichkeit weder anatomisch noch genetisch mit Menschen kompatibel; Fortpflanzung oder Hybridisierung ist völlig ausgeschlossen, da die Gene der Split nicht auf Doppelhelix-DNA im irdischen Sinne basieren.

Die durchschnittliche Lebenserwartung eines Split-Manns liegt bei unter 50 Jahren Erdstandard, während sie bei einer Frau über 80 Jahre beträgt. Dies ist hauptsächlich auf den aggressiven und gefährlichen Lebensstil der meisten männlichen Split zurück zu führen, sowie auf den Umstand, dass Split-Männer selten Gesundheitspflege betreiben.

# Split

Homo hodiensis

## **Sprache, Kultur und Religion**

Die Lautsprache der Split wird von einer weitläufigen Gebärdensprache unterstützt, die vor allem emotionale Inhalte vermittelt, allerdings auch Drohungen und Schmähungen. Obzwar es Nicht-Split möglich ist, das gesprochene Wort zu erlernen, bleibt Wesen mit weniger als sechs Fingern pro Hand der Zugang zur Gebärdensprache - von einigen wenigen fünffingrigen Gesten abgesehen - verwehrt.

Kulturell stehen die Split auf der Stufe eines feudalistischen Patriarchats, ohne dabei jedoch die relative Stabilität anderer bekannter Feudalsysteme zu erzielen. Nach einem großen Aufschwung für das gesamte Volk der Split, der vor dem Beginn der geschichtlichen Aufzeichnungen statt fand und dem geheimnisvollen Ersten Patriarchen aller Split, Ghust t'Gilt, zugeschrieben wird, verfiel die Gesellschaft der Split bald wieder in den gewohnten Zustand der Unordnung.

Religiosität ist bei den Split unbekannt; das am weitesten verbreitete Glaubensbekenntnis ähnelt eher der melodramatischen Bearbeitung eines antiquierten Aberglaubens und wird auch als solches verstanden. Kaum ein Split glaubt noch ernsthaft an die "Bestien des Himmels", obwohl dieser Glaube vor Beginn des Raumfahrtzeitalters weit verbreitet gewesen war.

## **Regierungsform**

Der Patriarch aller Split herrscht diktatorisch über die einzel-

# Split

Homo hodiensis

nen Kleinpatriarchate in seinem Wirkungsbereich. Da er kein gewählter Vertreter seines Volks ist, muss er sich neben den allgemeinen Regierungsgeschäften ständig auch nach Innen verteidigen. Die durchschnittliche Amtsdauer bis zum Machtwechsel durch gewaltsamen Tod beträgt weniger als drei Jahre Erdstandard.

## Lebensraum und Verbreitung

Verteilt über die gesamte Gemeinschaft der Planeten existieren lediglich etwa zwei Milliarden Split, die sich auf neun Planeten und unzählige Raumstationen verteilen.

# Teladi

Varanus carpolucror

Teladi sind eine intelligente Echsen- bzw. Waran-Art, die zu den Gründungsmitgliedern der Gemeinschaft der Planeten zählt.



## Namensgebung

Die Bezeichnung "Teladi" leitet sich von dem Wort "Thechlachi" ab, das zur teladianischen Schlupflingsprache - einem angeborenen Wortschatz von ca. 100 Worten - gehört. Frisch geschlüpfte Teladi bezeichnen damit sowohl sich selbst, als auch alle anderen Artgenossen.

## Geschichte und Herkunft

Ursprünglich stammen die Teladi von einer Welt namens Ianamus Zura, deren zahlreiche Marschgebiete und seichten Küstengewässer ihren Vorfahren reichhaltige Nahrung und Zuflucht boten. Relativ bald nach der Entwicklung der Raumfahrt wurde das vom Alten Volk zurück gelassene Sprungtor entdeckt. Die Teladi begannen, das Sprungtor-Netzwerk zu erkunden und Kolonien außerhalb von Ianamus Zura zu gründen. Durch eine unvorhergesehene Umstrukturierung der Sprungtor-Routen wurden die teladianischen Kolonien von ihrer Heimatwelt getrennt. Ianamus Zura, die "Welt der alten Träume", wurde von den Kolonisten niemals vergessen. Ein Rückweg zum Ursprungsplaneten wurde

# Teladi

Varanus carpolucror

jedoch erst viele Jahrhunderte Erdstandard gefunden. Die teladianischen Kolonisten mussten feststellen, dass alle außerhalb von Ianamus Zura befruchteten Gelege grundsätzlich nur weibliche Teladi hervorbrachten; trotz angestrenzter Genforschung gelang es nie, diesen Umstand zu ändern. Aus diesem Grund sind alle während der Trennung von Ianamus Zura in den Kolonien geschlüpften Teladi grundsätzlich weibliche Klone ihrer Elterngeneration.

## Biologie und Anatomie

Teladi sind eine Echsenart, die bestimmten irdischen Waran-Arten ähneln. Die Ähnlichkeiten beschränken sich jedoch auf Äußerlichkeiten; es gibt keine genetische Kompatibilität, da die genetischen Informationen nicht auf Doppelhelix-DNS beruhen.

Der teladianische Körper ist von einem dichten Schuppenpanzer bedeckt, dessen einzelne Schuppen grob sechseckig sind. Es gibt verschiedene farbliche Varianten des Panzers, die häufigste ist jedoch ein mittleres Grün, das auch als "Teladigrün" bekannt ist. Erwachsene Teladi weisen eine angeborene Affinität zu diesem Farbton auf, weswegen er in teladianischen Umgebungen häufig anzutreffen ist.

Teladi werden durchschnittlich 150 Zentimeter groß. Sie haben zwei Arme, zwei Beine und fünfgliedrige Klauen, deren Finger bzw. Zehen mit rudimentären Schwimmhäuten versehen sind, die sie zu guten Schwimmern machen.

# Teladi

Varanus carpolucror

Die Augen teladianischer Schlupflinge sind i.d.R. hellgelb, wandeln sich aber im Laufe der Alterung in ein dunkles Rot. Sie werden von einer Hornhaut bedeckt, sowie von Nickhäuten und normalen Lidern.

Fast alle lebenswichtigen Organe existieren mehrfach; unter anderem verfügen Teladi über zwei Mägen und drei Herzen. Aus diesem Grund sind Teladi extrem widerstandsfähig und können auch große körperliche Schäden überstehen.

Die teladianische Lebensspanne ist nicht natürlich begrenzt. Prinzipiell können Teladi daher beliebig alt werden. Die meisten Teladi verlieren jedoch im hohen Alter den Lebenswillen und verweigern die Nahrungsaufnahme bis zum Tod. Die durchschnittliche Lebenserwartung beträgt daher nur etwa 250 Jahre Erdstandard; die ältesten bekannten Teladi erreichten ein Alter von ca. 400 Jahren Erdstandard.

## Sprache, Kultur und Religion

Es muss zwischen der Kultur der auf Ianamus Zura verbliebenen Planeten-Zivilisation auf der einen Seite, sowie der Weltraum-Population in der Gemeinschaft der Planeten auf der anderen Seite unterschieden werden. Während die planetare Zivilisation eine lebensbejahende, abwechslungsreiche Lebensart führt, bei der v.A. auch Philosophie und Künste nicht zu kurz kommen, trifft dies für die Weltraum-Population nicht zu. Außerdem kennt die Weltraum-Population im Gegensatz zur Planeten-Zivilisation keinen Familienverbund, was auf das völlige Fehlen der

# Teladi

Varanus carpolucror

männlichen Artgenossen zurückzuführen ist.

## Regierungsform

Die Regierungsform der Planeten-Zivilisation ist die parlamentarische Demokratie, während die Weltraum-Population ähnlich einem Großunternehmen geführt wird. Ein CEO (Chief Executive Officer) gibt die politische Richtung vor, muss sich aber vor einem Aufsichtsrat rechtfertigen.

## Lebensraum und Verbreitung

Über die Bevölkerungszahl auf Ianamus Zura liegen keine Informationen vor. Die Zahl der weiblichen Teladi in der Gemeinschaft der Planeten beläuft sich jedoch auf ca. 16 Milliarden, die sich auf 11 Planeten und zahlreiche weltraumgestützte Installationen verteilen.

Die drei wichtigsten teladianischen Planeten sind Ianamus Zura, Platinball und Zinsquell.

# Wenendra

Cetacea (unklassifiziert)



Die Wenendra sind eine intelligente Wasserlebensform, die auf einem Planeten im Gebiet der Gemeinschaft der Planeten lebt.

Ihre Existenz ist lediglich den Boronen bekannt.

## Namensgebung

Wenendra ist ein aus der boronischen Sprache transkribiertes Wort, das einen ausgestorbenen Meeressäuger des urzeitlichen Weltozeans von Nishala beschreibt. Die Spezies der Wenendra ist jenem Meeressäuger vergangener Äonen jedoch nur entfernt ähnlich.

## Geschichte und Herkunft

Seit langer Zeit vermuteten Exobiologen, dass es auf dem Gebiet der Gemeinschaft der Planeten noch mindestens eine weitere intelligente Spezies gibt; diese wurde jedoch



# Wenendra

Cetacea (unklassifiziert)

trotz wiederholter Suche nie aufgefunden. Erst im Jahr 2923 Erdstandard stieß eine boronische Wissenschaftsexpedition bei der biologischen Bestandsaufnahme einer unbesiedelten Wasserwelt am Rande des Königinnenreichs von Boron auf die Wenendra.

Die Wenendra sind hochintelligent, betreiben jedoch weder Raumfahrt, noch verfügen sie über fortschrittliche Technologie; dies ist auch der Grund für ihre späte Entdeckung. Das boronische Ministerium für Fortgeschrittene Ethik entschied bereits 2931, dass die Wenendra - sofern sie es wünschen - Zugang zu Wissen und Technologien erhalten sollen. Die Wenendra nahmen dieses Angebot an.

## Biologie und Anatomie

Die Wenendra sind Meeressäuger, nicht unähnlich den von der Erde bekannten Walgattungen. Sie werden bis zu 50 Meter lang und erreichen eine Körpermasse von bis zu 300 Tonnen. Sie leben in großen Herden und kennen keine natürlichen Feinde. Trotz ihrer extrem hohen Intelligenz fehlt den Wenendra jegliche Möglichkeit, ihre Umwelt im kleinen Maßstab zu manipulieren, da sie nicht über Hände oder Finger verfügen.

Eine Besonderheit der Wenendra ist der so genannte "Signalgeber", eine chemische Lichtquelle im Bereich des Kopfes, die zum Zweck der Kommunikation in rascher Folge kontrolliert zum Blinken gebracht werden kann.

# Wenendra

Cetacea (unklassifiziert)

## Sprache, Kultur und Religion

Falls überhaupt möglich, sind die Wenendra noch weitaus friedfertiger als ihre Mentoren, die Boronen. Aufgrund dieser Friedfertigkeit entschied sich das Königinnenreich von Boron, die Existenz der Wenendra bis auf Weiteres geheim zu halten. Ihrer Ausbeutung und Vernichtung durch die Völker der Gemeinschaft der Planeten, insbesondere durch die Split, hätten die Wenendra nichts entgegenzusetzen.

Wenendra verständigen sich hauptsächlich durch Heligkeitsschwankungen eines Leuchtorgans im Bereich des Kopfs, sind aber darüber hinaus in der Lage, mithilfe von Infrarotschall bestimmte Informationen über weite Entfernungen hinweg zu kommunizieren.

Über die Religion der Wenendra ist lediglich bekannt, dass sie eine Schöpferpersönlichkeit voraussetzt. Die boronischen Entdecker standen zunächst vor der Schwierigkeit, zu belegen, dass sie mit dem Schöpfer jener Religion nicht identisch sind.

## Regierungsform

Die Wenendra kennen keine Regierung im üblichen Sinne. Über anstehende Entscheidungen wird in der gesamten Population abgestimmt, wobei auch die jüngsten Wenendra stimmberechtigt sind. Das Vorgehen lässt sich am ehesten mit einer direkten Demokratie vergleichen, und benötigt mitunter selbst bei simplen Fragen extrem viel Zeit bis zur Ent-

# Wenendra

Cetacea (unklassifiziert)

scheidungsfindung. Auf Vorschlag boronischer Ethiker wurde über die Einsetzung eines gewählten Ältestenrats entschieden; die Entscheidung wurde jedoch bis auf Weiteres vertagt.

## Lebensraum und Verbreitung

Wenendra leben in den Ozeanen einer bisher offiziell noch nicht benannten Welt. Über die Bevölkerungszahl liegen keine sicheren Informationen vor; aufgrund der bis vor kurzem prä-technischen Lebensweise und gewaltigen Körpermasse der Wenendra gehen boronische Experten jedoch von einer Zahl aus, die 200.000 Individuen nicht überschreitet.

## **SEKTION F**

### **Bedeutende Personen**

*Sektion F: Bedeutende Personen*

# Brennan, Kyle William

## Biografie

### Kyle William Brennan

(\* 19. Januar 2873 in Wellington, Neuseeland, Planet Erde; † unbekannt) war Captain des USC der Erde, sowie ein Geschäftsmann in der Gemeinschaft der Planeten.



### Elternhaus

Kyle Brennan kommt im Jahre 2873 als zweites Kind des Vertragsehepaars William Rohan und Lynette Brennan zur Welt. Seine Geschwister sind Sherie Lynette (\* 2870) und Chris (\* 2879).

Kyles Kindheit verläuft unspektakulär, bis er im Jahr 2887 einen Urlaub in der Zwölfstadt auf dem Mars verbringt. Dort trifft er zum ersten Mal auf Piloten des USC, deren Geschichten ihn faszinieren. Folgend beschließt er, selbst Pilot zu werden; ein Ziel, das er konsequent verfolgt und schließlich auch erreicht.

### Dienst bei der ATF

Nach dem Abschluss seiner Ausbildung wird Brennan zunächst einer Einsatztruppe der ATF zugeteilt, einer dem USC unterstellten Einheit, die dem wachsenden Missbrauch von AGI-Technologie Einhalt gebieten soll. Als ATF Major

# **Brennan, Kyle William**

## **Biografie**

plant und leitet Brennan selbstverantwortlich Einsätze. In dieser Funktion hat er zum ersten Mal Kontakt zu Elena Kho, deren schnelle Auffassungsgabe und Kompetenz ihm sofort auffallen.

### **Interplanetarer Patrouillendienst**

Im Jahr 2903, ein Jahr nach einer von ihm geführten Kampagne gegen AGI-Züchter, wird Brennan dem USC überstellt, wo er ein eigenes Kommando und einen Kreuzer erhält. 2904 wird seinem Schiff Elena Kho zugeteilt, die er zuletzt zwei Jahre zuvor gesehen hatte.

### **Tätigkeit als Testpilot**

Im Jahre 2911 wird Brennan auf eigenen Wunsch vom Patrouillendienst abgezogen, und als einer von fünf Testpiloten dem SPAARF-Projektes zugeteilt, bei dem es um die Entwicklung eines Sprungantriebs geht. Trotz hervorragender fachlicher Qualifikation ist Kyle lediglich als Ersatzpilot für den ersten bemannten Test vorgesehen; die ursprüngliche Wahl der Planer fiel auf Yikaho Edell. Da Edell jedoch vier Tage vor dem Test unerwartet erkrankt, rückt Brennan nach.

# **Brennan, Kyle William**

## **Biografie**

Beim ersten bemannten Sprungtest versagt der Antrieb auf spektakuläre Weise. Der erzeugte Sprungtunnel verbindet sich ungeplant mit einer bis dato unbekannten Gegenstelle und wird zerstört. Kyle Brennan findet sich unversehens in einem unbekannten Teil des Alls wieder, der von außerirdischen Völkern und Abkömmlingen irdischer Kolonisten besiedelt ist.

### **Ankunft in der Gemeinschaft der Planeten**

Obwohl Brennan zunächst von allen Völkern der Gemeinschaft der Planeten gejagt wird, gelingt es ihm schließlich, auf dem Planeten Argon Prime einen sicheren Hafen zu finden. Kurze Zeit später wird er von Elena Kho ausfindig gemacht, deren Raumfahrzeug bei einer Notwasserung auf Argon Prime schwer beschädigt wurde.

Zusammen mit Elena und Vertretern der Goner kann Brennan beweisen, tatsächlich von dem als verloren geltenden Planeten Erde zu stammen.

Mithilfe des antriebstechnisch sehr fortschrittlichen X-Shuttles kann Brennan kurze Zeit später einen Angriff der Xenon abwehren, was ihm den Status eines Kriegshelden einbringt.

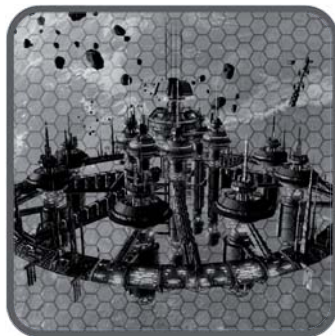
### **Familie und Privates**

Nachdem eine Rückkehr zur Erde mittelfristig nicht zu erwarten ist, geht Brennan mit der Gonerin Ninu Gardna eine

# Brennan, Kyle William

## Biografie

Ehe auf Zeit ein. Zusammen mit Gardna hat Brennan einen Sohn, Julian Gardna. Diese Vertragsehe wird ein einziges Mal verlängert; wegen persönlicher Differenzen findet keine zweite Verlängerung statt. Ninu Gardna nimmt das ihr laut argonischem Gesetz zustehende Recht in Anspruch, den gemeinsamen Sohn alleine zu erziehen. Brennan sträubt sich zunächst gegen diesen Entschluss, gibt aber schließlich nach.



### TerraCorp

Getrieben vom Wunsch, eine Passage zur Erde zu finden, gründet Brennan später ein Unternehmen nach argonischem Handelsrecht, das er TerraCorp nennt. Die Zielsetzung der TerraCorp ist es, die Technologie des torlosen Sprungantriebs zu restaurieren und entschlüsseln, die mit der Beschädigung des X-Shuttles und der Getsufune verloren gegangen ist.

Als sich erste Erfolge nicht ausbauen lassen, verwandelt TerraCorp sich nach und nach in eine allgemeine Technologieschmiede. Zu diesem Zeitpunkt verlässt Elena Kho das Unternehmen, dessen Aufbau sie über zehn Jahre lang mit betreut hat.



# Brennan, Kyle William

## Biografie

### Späteres Leben

Bei der Schlacht von Omicron Lyrae riskiert Brennan noch einmal sein Leben für das Fortbestehen der Gemeinschaft der Planeten. Nach einer Entführung durch die Khaak liegt er für geraume Zeit im Koma, erwacht aber später wieder.

### Rückkehr zur Erde

Als die Rückkehr zur Erde endlich möglich wird, sträubt Brennan sich zunächst dagegen, tatsächlich zurückzukehren. Obwohl er jahrzehntelang für eine Rückkehr gekämpft hat, zieht ihn nun nichts mehr dorthin.

Schließlich zwingt ihn die Neugier und sein Pflichtbewusstsein, seiner Heimat doch einen Besuch abzustatten. Ab diesem Zeitpunkt widmet er sich diplomatischen Kontakten zwischen der Erde und Argon Prime, die im Lichte des sich entwickelten Terran Conflicts schnell verfallen.

Über den Verbleib Brennans nach dem Zweiten Terraformerkrieg ist nichts bekannt.

# Gaffelt, Noah

## Biografie

**Noah Gaffelt** (\* 73.500, auf Argon Prime; † 23.563 ebendort) war ein argonischer Historiker, Philosoph und der langjährige Oberster Hüter der Goner-Bewegung.



### Jugend und Ausbildung

Gaffelt kommt als erstes von zwei Kindern des Vertragsehepaars Brent Mydna und Tora Gaffelt zur Welt. Sein jüngerer Bruder Jonah wird 29.502 geboren.

Bereits im Jazura 508 erwacht Noahs Interesse an der Geschichte Argon Primes, da ihn die alte Sage der Verlorenen Erde fasziniert. Durch einen ehemaligen Studienkollegen seines Vaters erhält er zu seinem neunten Geburtstag Zugriff auf das Buch der Wahrheit, das von den Gonern gepflegt wird, aber grundsätzlich allen Interessierten offen steht. Noahs Mutter Tora sieht diese Entwicklung zunächst skeptisch, da sie die Ansicht vertritt, dass es sich bei den Gonern um eine religiöse Sekte handelt, die einen schlechten Einfluss auf ihren Sohn ausüben wird. Noahs Vater kann diese Bedenken jedoch zerstreuen.

Die nächsten Jazuras verbringt der junge Noah große Teile seiner Freizeit damit, sämtliche Informationen über die Frühgeschichte der Föderation Argons und der Gemeinschaft der Planeten zusammen zu tragen, derer er habhaft

# Gaffelt, Noah

## Biografie

werden kann. Obwohl von Gleichaltrigen oft verspottet, gelingt es Noah, einen Schulwettbewerb zum Thema "Mythos Erde" zu gewinnen. Seine mit detektivischem Spürsinn zusammen getragenen Informationen verblüffen das Lehrpersonal und die Direktion, die Noah in den folgenden Jazuras in seinen Bestrebungen unterstützt.

### Studium auf Argon Prime

Ab 515 studiert Noah an der Universität von Argonia City die Fächer Geschichte und Philosophie. Gleichzeitig nimmt er eine Position als Museumsführer im argonischen Museum der Gründergilde an, die er jedoch nicht lange inne hat. Da Noah unverblümt die vielen geschichtlichen Irrtümer kritisiert, die vom Museum als Fakten propagiert werden, entlässt man ihn bereits 516 wieder.

### Museum der Gründergilde

Durch seine Entlassung aus dem Museum der Gründergilde wird Noah darauf aufmerksam, dass sich viele Argonen wider besseren Wissens dagegen sträuben, ihre Abstammung vom Planeten Erde zu akzeptieren. Er startet eine Publicity-Kampagne im ArgoNET, um die öffentliche Meinung zu beeinflussen, doch die Kampagne bleibt weitestgehend unbeachtet. Nicht unbemerkt bleibt die Kampagne jedoch bei den Gonern, die mit Noah Kontakt aufnehmen. Man bietet ihm an, sein Studium im Gonertempel fortzuführen; ein Angebot, das er mit großer Begeisterung annimmt.

# Gaffelt, Noah

## Biografie

### Erster Kontakt zu den Gonern

Obwohl Noah weiß, dass es sich bei den Gonern nicht um eine religiöse Sekte, sondern um eine Wissensgemeinschaft handelt, zögert er zunächst. Dass die Goner über ein "Tempel" genanntes Hauptquartier verfügen, war ihm bislang nicht bekannt gewesen. Als jedoch das Bildungsministerium der Föderation Argons widerstrebend bestätigt, dass der so genannte "Gonertempel" eine öffentlich anerkannte Universität betreibt, sagt Noah zu.



### Dienst im Tempel

Im Jazura 522 promoviert Noah im Fach Geschichte. Beeindruckt von seiner unermüdlichen geschichtlichen Detektivarbeit, bietet man ihm an, den Gonern als vollwertiges Mitglied beizutreten. Noah sagt zu, und wird zu einem Hüter der Wahrheit. In

den folgenden Jazuras entwickelt sich Noah zu einem unersetzlichen Mitglied der Gemeinschaft der Goner.

### Berufung zum Obersten Hüter

Im Jazura 534 wird Noah nach dem Tod des bisherigen Obersten Hüters Otaku Diraam einstimmig zum neuen Obersten Hüter berufen.

# Gaffelt, Noah

## Biografie

### **Besucher von der Erde**

Als im Jazura 546 Kyle William Brennan und Elena Kho in der Gemeinschaft der Planeten erscheinen, ist Noah sofort klar, dass diese Menschen von der Verlorenen Erde stammen. Geschickt nutzt er Verbindungen der Goner in argonische Regierungskreise, um Brennan und Kho vor den übrigen Verfolgern in Sicherheit zu bringen. Zusammen mit dem Regierungssekretär Nan Gunnar handelt er ein Abkommen aus, das den Gonern die seit langem gewünschte gesellschaftliche Anerkennung bringen soll.

### **Anerkennung der Existenz der Erde**

In den folgenden zwei Dekazuras gelingt es Noah, das Wissen um die Existenz der Erde zu popularisieren. Nach und nach schwingt die öffentliche Meinung um, bis schließlich nur noch Fundamentalisten abstreiten, dass Argon Prime von irdischen Siedlern gegründet wurde.

### **Tod**

Noah Gaffelt stirbt am 23. Tazura 563 bei einem Angriff der Split auf sein Raumschiff.

# Gardna, Julian

## Biografie

### Julian Gardna-Brennan

(\* 117.547 in Argonia City, Planet Argon Prime) ist Abenteurer und Söldner in der Gemeinschaft der Planeten.



### Kindheit und Jugend

Julian wird am 117. Tazura 547 als Sohn der Gonerin Ninu Gardna und Kyle William Brennan geboren. Er hat einen acht Jazuras jüngeren Halbbruder namens Carl.

Nach zwischenmenschlichen Schwierigkeiten, die zur Trennung des Verhältnisses von Ninu Gardna und Kyle Brennan führen, verlässt Ninu Gardna zusammen mit dem erst zwei Jazuras alten Julian den Gonertempel. Im Laufe der folgende Jazuras bereist Julian zusammen mit seiner Mutter die Gemeinschaft der Planeten auf der Suche nach einer permanenten Heimat.

Schließlich, im Jazura 558, führen widrige Umstände Julian und seine Mutter zu den gesetzlosen Yaki, in deren Hauptquartier, der Raumstation Turpentine Station, sie sich letztlich niederlassen müssen. Gegen den Widerstand seiner Mutter freundet Julian sich schnell mit gleichaltrigen und älteren Kindern aus Yaki-Familien an.

# Gardna, Julian

## Biografie

### Kriminelle Laufbahn

Zusammen mit seinem Freund Bret Serra begeht Julian erste kriminelle Handlungen. Als Einstieg dient Computerkriminalität, später entführt er Raumschiffe. Noch vor seiner Volljährigkeit nimmt Julian an bewaffneten Raubüberfällen teil.

### Gefangennahme und Resozialisierung

Während des Versuchs, ein Raumfahrzeug zu stehlen, wird Julian von der Polizei gefasst. Er wird nach Argon Prime gesandt, um dort in Untersuchungshaft zu verbleiben.

Ban Danna, ein alter Freund von Julians Vater, erfährt von Julians Verhaftung. Da Ninu und Julian Gardna als verschollen gelten, prüft Danna, ob es sich tatsächlich um Brennans Sohn handelt. Nachdem dies feststeht, bietet er ihm eine Resozialisierung unter Umgehung eines Gerichtsverfahrens an. Julian willigt ein.

### Dienst für die Föderation Argons

Zwischen 563 und 565 nimmt Julian an zahlreichen militärischen Kampagnen gegen die Khaak teil. Er beteiligt sich auch an Einsätzen gegen die Yaki, seine früheren Kameraden. Die genaue Position von Turpentine, dem Yaki-HQ, verrät er jedoch nie, um seine dort lebende Mutter nicht zu gefährden. Aus demselben Grund verwendet er gelegentlich den Nachnamen seines Vaters, Brennan.

# Kho, Elena Lindisfarne

## Biografie

### Elena Lindisfarne Kho

(\* 26. August 2884 in Ten-jiang, Erde; † 8. Februar 2948) war Lt. Colonel des United Space Command der Erde, sowie Diplomatin der Gemeinschaft der Planeten.



### Jugend und Ausbildung

Elena kommt 2884 als einziges Kind von Hea Kho und Adrian Enescu auf die Welt. Schon früh begeistert sie sich für die Wissenschaften und den Weltraum. Im Frühjahr 2904 legt sie im Alter von nur 20 Jahren ihr Diplom in Exobiologie ab. Kurz darauf beschließt sie, dem United Space Command beizutreten.

Nach einjähriger Grundausbildung wird Elena, die zu diesem Zeitpunkt noch kein Raumflugpatent besitzt, erstmalig bei einem Schlag gegen illegale KI-Züchter auf dem Grund des Ozeans von Jupitermond Europa eingesetzt. Der Leiter dieses Einsatzes ist Major Kyle William Brennan. Er und Elena verstehen sich auf Anhieb hervorragend.

### Interplanetarer Patrouillendienst

Zwei Jahre intensiver Ausbildung später erlangt Elena das große Raumflugpatent, das sie zum Steuern und Befehligen der meisten militärischen und zivilen Raumfahrzeuge



# Kho, Elena Lindisfarne

## Biografie

berechtigt. Sie meldet sich zum – nach ihrer Meinung abenteuerlichen – Einsatz im planetaren Patrouillendienst und findet sich überraschenderweise an Bord eines Kreuzers unter dem Kommando Kyle William Brennans wieder, den sie seit dem Einsatz auf Europa zwei Jahre zuvor nicht gesehen hat.

### **Elena und Kyle Brennan**

Elena Kho und Brennan verstehen einander auf Anhieb und bilden ein sehr erfolgreiches Team. Auch privat entsteht eine derart enge Freundschaft, dass das Team Brennan/Kho beim USC als „die Unzertrennlichen“ bekannt wird. Später entwickelt sich eine intensive Liebesbeziehung zwischen Elena und dem elf Jahre älteren Brennan, die jedoch nur von kurzer Dauer ist. Sie beenden die Romanze einvernehmlich, zweifeln jedoch beide insgeheim noch lange an der Gültigkeit dieser nüchternen Entscheidung.

Nach insgesamt acht Jahren aktiven Dienstes, davon die meiste Zeit im Team mit Brennan, lässt Elena sich auf die Erde zum SPAARF-Projekt versetzen, um mögliche Reibungspunkte mit Brennans neuer Lebensgefährtin Annabel Carter zu vermeiden.

### **Ankunft in der Gemeinschaft der Planeten**

Als Kyle William Brennan später bei einem waghalsigen Testflug in den Weiten des Alls verloren geht, setzt Elena

# Kho, Elena Lindisfarne

## Biografie

alle Hebel in Bewegung, um ihren früheren Vorgesetzten und besten Freund aufzuspüren und zu retten. Mit dem Prototypschiff Getsufune gelangt sie in die Gemeinschaft der Planeten, die unter Anderem von ehemaligen Kolonisten der Erde bevölkert ist. Zwar gelingt es Elena, Brennan zu finden, doch der Rückweg zur Erde bleibt hiernach zunächst versperrt.

### Familie und Privates

Später geht Elena mit dem argonischen Diplomaten Rannom Theben eine zeitlich begrenzte Vertragsehe ein, aus der als einziges Kind ihre Tochter Saya Kho hervorgeht. Der Vertrag mit Theben wird nicht verlängert.



### TerraCorp

Trotz eindeutiger Zielsetzung entwickelt sich das Unternehmen unter Brennans Führung bald in eine Richtung, die Elenas Absichten widerstrebt. Zehn Jahre nach der Gründung zieht sie sich daher im Einvernehmen mit Brennan aus der TerraCorp zurück.

# Kho, Elena Lindisfarne

## Biografie

### **Rückkehr zur Erde**

Erst 32 Jahre nach ihrer Ankunft in der Gemeinschaft der Planeten wird die Rückkehr zur Erde wieder möglich. Zwei Jahre darauf beschließt Elena, sich im irdischen Sonnensystem auf dem Planetoiden Eris niederzulassen, um dort ihre Lebensabend zu verbringen.

### **Zweiter Terraformerkrieg**

Zwei Jahre nach den ersten Terraformer-Zwischenfällen im irdischen Sonnensystem bricht im Jahre 2947 der zweite Terraformerkrieg aus, der zu weitflächiger Verwüstung auf Venus, Mars und insbesondere der Erde führt. Elena wird vom United Space Command in den aktiven Dienst zurück berufen und in den Rang eines Lt. Colonel befördert. Dies ist ihre erste militärische Beförderung seit 35 Jahren. Obwohl alles andere als glücklich über die neuerliche Einberufung in den Dienst, kommt sie ihrer Verpflichtung als Leiterin der Special Task Force gewissenhaft nach. Zusammen mit dem Paraniden Tebathimanckatt gelingt es ihr, die Strategien der Terraformer aufzudecken und die Maschinen abzuwehren.

### **Tod im Einsatz**

Im Frühjahr 2948 stirbt sie bei dem erfolgreichen Versuch, den die Erde bedrohenden Assemblerdrohnenschwarm durch ein fehlgeschaltetes Sprungtor in ein Schwarzes Loch zu locken. Sie wird 64 Jahre Erdstandard alt.

# Kho, Saya

## Biografie

**Saya Kho** (\* 14.550 in Argonia City, Argon Prime, † 5. Februar 2948, Torus Aeternal, Erde) war eine Geschäftsfrau, Abenteurerin, und Doppelagentin in der Gemeinschaft der Planeten.



### Kindheit und Jugend

Saya wird am 14. Tazura 550 als einzige Tochter der Zeitehe zwischen Elena Kho und dem argonischen Diplomaten Ranom Theben geboren. Die ersten zwei Jazuras ihres Lebens verbringt Saya auf Hewa in der Freien Liga von Hatikvah, bis ihre Mutter im Jazura 552 nach Argon Prime umsiedelt. Hier knüpfte sie viele soziale Kontakte und entwickelt ein starkes emotionales Band zu ihrer neuen Heimatwelt.

### Argonische Raumflotte

Nach den ersten Übergriffen der Khaak auf die Gemeinschaft der Planeten entschließt sich Saya, eine militärische Laufbahn einzuschlagen. Als Kampfpilotin wird sie im Laufe der folgenden Jazuras in den Rang eines Captain befördert.

### TerraCorp

Teils auf eigenen Wunsch, teils auf Bitten Elenas, verlässt

# Kho, Saya

## Biografie

Saya 567 die Argonische Raumflotte, um für die TerraCorp zu arbeiten. Während dieser Tätigkeit wird sie in Ereignisse verwickelt, die zur Eskalation des Khaak-Konflikts führen.

### Erster Besuch auf der Erde

Nachdem ein Weg zur Erde gefunden wird, lässt Saya sich überreden, dem Heimatplaneten ihrer Mutter einen Besuch abzustatten. Sie empfindet die Terraner als überheblich und beschließt, das Solssystem nie wieder zu besuchen. Aus Gründen, die sich ihrer Kontrolle entziehen, ist dieser Entschluss jedoch nur von kurzer Dauer.

### Rolle im Terran Conflict

Langsam zeichnet sich der eskalierende Konflikt zwischen der Gemeinschaft der Planten auf der einen, und dem Solssystem auf der anderen Seite ab. Ende 568 tritt der argonische Geheimdienst an Saya heran, um sie als Doppelagentin zu gewinnen. Saya sagt sofort zu. Obwohl ihr eigentlicher Einsatz erst später geplant ist, schlägt es Saya, die offiziell weiterhin für die TerraCorp arbeitet, zusammen mit Elena ins Solssystem.

### Leben auf Eris

Aufgrund ihrer verwandtschaftlichen Verbindung zu Elena Kho nimmt das irdische USC Saya bald als Captain in den

# Kho, Saya

## Biografie

aktiven Dienst auf. Als Kampffliegerin patrouilliert sie das äußere Sonnensystem und lebt privat auf Eris, einem Plutoiden am äußeren Rande des Sonnensystems. Von ihrem Leben als Doppelagentin ahnt zu diesem Zeitpunkt niemand.

### Zweiter Terraformerkrieg

Kurz vor Ausbruch des zweiten Terraformerkriegs versagen die geheimen Sprungtore, die der Beryll im Solsystem errichtet hat. Saya, die befürchtet, dass dies zu einer Niederlage Argon Primes im ebenfalls noch schwelenden Terran Conflict führen wird, greift in Ermangelung von Alternativen zu extremen Mitteln. Im Affekt tötet sie die irdische Agentin Lea Singer und entkommt zur Erde. Gemeinsam mit ihrem Kontaktmann Sherman Hiato entwirft sie einen Plan, den irdischen Verteidigungsring Torus Aeternal zu zerstören, um die Erde schutzlos zu machen.

### Zerstörung des Torus

Am 5. Februar 2948 gelingt ihr schließlich die Verwirklichung ihres Plans. Sie setzt die Zerstörung des Torus Aeternal in Gang, obwohl sie genau weiß, dass sie selbst den Tod finden wird. Geplagt von Selbstvorwürfen wird sie bei der Zerstörung des Torus ohne Raumanzug ins All geschleudert.

Saya Kho wird 30 Jahre Erdstandard alt.

# Nopileos IV, Isemados Sibasomos

Biografie

## **Isemados Sibasomos**

**Nopileos IV** (\* Fiskal-Jazura 534 auf Platinball, Sektor Firmenstolz) ist ein teladianischer Abenteurer, Diplomat und Kaufmann.



## **Allgemeines**

Zusammen mit seinem Ei-Bruder Sissandras ist Nopileos der direkte Nachkomme von Mikimades Isemados Sibasomos IX, dem angesehenen Direktor der Schiffswert zu Profitbrunnen, der seinerseits wiederum der Sprössling des gegenwärtigen CEO, Ssuphandros Mikimades Isemados III, ist.

## **Jugend**

Schon früh wird deutlich, dass Nopileos - obwohl genetisch ein Klon sowohl seines Ei-Bruders, als auch des Direktors und des Ceos - einige Eigenheiten aufweist, die ihn deutlich von anderen Teladi absetzen. Zum Einen bemerken die Dozenten des Eibrütheims zu Firmenstolz rasch, dass Nopileos' Auffassungsgabe, seine geistige Beweglichkeit und seine Intelligenz weit über dem teladianischen Durchschnitt liegen. Zum Anderen müssen sie aber auch mit großem Entsetzen zur Kenntnis nehmen, dass Nopileos dem Handeln und Schachern, der Erzielung von Profit - kurz: dem teladianischen Kaufechsentum - bestenfalls mäßiges Inter-

# Nopileos IV, Isemados Sibasomos

## Biografie

esse entgegenbringt. Alle Versuche, ihn auf die typisch teladianischen Tugenden einzuschwören, schlagen immer wieder fehl.

Obwohl Nopileos in allen Fächern des Studienplans - inklusive Profitkunde und Finanzverwaltung - die Bestenlisten der letzten einhundertsiebzehn Jazuras anführt, faszinieren ihn die Fächer, die am Eibrütheim nur mehr oder minder "im Vorbeigehen" unterrichtet werden, am meisten: Geschichte, Brutpflege und Astronavigation. Hinzu kommt sein - für einen Teladi ungesundes - Interesse an argonischer Belletristik und eine ungebremsste Abenteuerlust, gepaart mit lustvollem Hang zum Draufgängertum.

## Vollsonnigkeit

Im Jazura 546, wenige Mazuras, bevor er die Vollsonnigkeit erreichte, wird Nopileos wegen eines von ihm zu verantwortenden Vorfalls des Eibrütheims verwiesen, der das Teladi-Unternehmen satte 18 Milliarden Credits kostet - und dem boronischen Waisenfonds eben jene Summe an Gewinn einbringt.

Vom CEO angewiesen, diese Summe wieder von den Boronen zurückzufordern, streift Nopileos seit diesem Tazura in dem ihm leihweise zur Verfügung gestellten Schiff Nyanas Glück durch die Gemeinschaft der Planeten; doch anstatt den Auftrag seines Ei-Älteren getreulich auszuführen, lässt er sich - angetrieben von seiner Entdeckerlust - auf immer neue Abenteuer ein.



# Nopileos IV, Isemados Sibasomos

## Biografie

### Wichtige Ereignisse

Nopileos begegnet der Sternenkriegerin Elena Kho und dem ehemaligen Testpiloten Kyle William Brennan, mit denen er Freundschaft schließt. Doch über dem Dschungelplaneten Nif-Nakh verlässt ihn sein glücklicher Stern: die Nyanas Glück wird angeschossen, Nopileos strandet mutterseele-nallein in der feindlichen Dschungelhölle eines Planeten, auf dem es nicht einmal für Teladi geeignete Nahrung gibt - dafür aber tödliche Rieseninsekten und eine Bande scheinbarer barbarischer Split.

### Gründung der Nonprofit-Organisation

Im Jazura 550 gelingt es Nopileos, gegen alle Widerstände der teladianischen Direktion seine seit langem ersehnte Nonprofit-Organisation zu gründen. Heimlich von seinem Großvater, dem CEO, unterstützt, findet er vor allem in Yolandals und Siobhan Norman verlässliche Partner, die ihn in allen seinen Bemühungen unterstützen.

Der Sitz des ETNO (Erste Teladianische Nonprofit-Organisation) genannten Unternehmens befindet sich zunächst auf Ianamus Zura, wird aber später aus ökonomischen Gründen nach Hewa verlegt, wo es im Gebäude der IKSZ einen angemessenen Sitz findet.

# Nopileos IV, Isemados Sibasomos

## Biografie

### Sonstiges

Mit Siobhan Inja Norman verbindet Nopileos eine ehrliche Freundschaft. Nachdem sie sich unter ungewöhnlichen Umständen kennen gelernt haben, bleibt die argonische Wissenschaftlerin zunächst bei Nopileos auf Ianamus Zura, dem wiederentdeckten Heimatplaneten aller Teladi. Schon bald darauf findet Nopileos heraus, dass Siobhan Norman eine Langlebige ist, mit einer Lebenserwartung vergleichbar der eines Teladi. Aus dieser Erkenntnis entwickelt sich eine Verbundenheit, wie sie zwischen den Mitgliedern unterschiedlicher Spezies selten ist.

Auch im Jazura 562 beherrscht Nopileos' Großvater noch das Teladi-Unternehmen, denkt aber inzwischen daran, in den Ruhestand zu treten. Noch immer favorisiert er Nopileos als seinen Nachfolger; doch obwohl die Stimmung im Volk der Teladi in den vorhergegangenen Dekazuras zur moderaten Progressivität umgeschwungen ist, müsste Nopileos den Vorsitz der ETNO aufgeben. Dies ist ein Schritt, den er nicht leichten Herzens gehen kann.

### Späteres Leben

Nach dem Ausbruch des Terra-Konflikts findet Nopileos zusammen mit Elena Kho Zuflucht im irdischen Sonnensystem. Dort spielt er eine wichtige Rolle im zweiten Terraformerkrieg. Über seinen Verbleib nach dem Ende dieses Konflikts ist nichts bekannt.

# Norman, Siobhan Inja

## Biografie

**Siobhan Inja Norman** (\* 76.458 auf Argon Prime) ist eine argonische Wissenschaftlerin und Langlebige.

### Kindheit und Jugend

Siobhan Inja Norman wird als einziges Kind der Vertragsehe zwischen der Verwaltungsangestellten Klaudija Norman und dem Agrartechniker Miran Dirwin geboren.

Unmittelbar nach Siobhans Geburt siedelt die Familie Norman nach Harrisons Mond über, um im Auftrag der argonischen Regierung beim Aufbau der dort soeben etablierten Kolonie mitzuwirken. Siobhan, deren fieberhaftes Interesse an Naturkunde und Wissenschaft schon sehr früh erwacht, führt das Leben eines ganz normalen, glücklichen Teenagers, bis sie im Alter von 15 Jazuras ein Studium am PTA (Polytechnischs Institut der Föderation Argons) auf Argon Prime aufnimmt.

### Entdeckung der Langlebigkeit

Begünstigt durch mazuralange Abwesenheit von ihren Eltern, macht Siobhan in ihren ersten Semesterferien eine Entdeckung, die ihr fortan keine Ruhe mehr lassen wird: Klaudija, ihre Mutter, scheint rein äußerlich kaum älter als sie selbst, während Miran deutlich altert. Doch erst nach zwei Jazuras zieht Siobhan die richtigen Schlüsse: Klaudija ist Trägerin des Langlebigkeits-Gens nelV/732, und da dieses immer von Mutter auf Tochter weitergegeben wird, bedeutet

# **Norman, Siobhan Inja**

## **Biografie**

dies, dass auch sie eine Langlebige sein muss! Siobhans Weltbild ändert sich schlagartig; bald darauf kommt es zum Bruch mit Klaudija. Siobhan verlässt Harrisons Mond endgültig und kehrt nie wieder zurück.

### **Postulierung der NGQ-Invarianz**

Am PTA promoviert Siobhan in den Fächern Astro- und Quantenphysik und wird aufgrund ihres scharfen Intellekts und ihrer Verbissenheit bald zu einer Expertin, die das gesamte Fachgebiet neu definiert. Berühmt für die nach ihr benannte NQG-Invarianz (auch bekannt als das Norman'sche Gesetz), geht sie mit dem jungen Astrophysiker Dr. Ruuf Vondran eine Zeitehe ein, die kinderlos bleibt.

### **Familie und Privates**

Jazuras später zieht Siobhan sich plötzlich und - wie es scheint - ohne jeden Grund aus der Öffentlichkeit und Wissenschaftsgemeinde zurück. Sie geht eine neue Zeitehe ein und gründet eine eigene Familie; doch ihr Vertragsehepartner und ihre zwei Söhne sterben zwölf Jazuras später bei einem tragischen Sportunfall. Ihre Tochter Deirdre - ebenfalls eine Langlebige - macht Siobhan für den Unfall verantwortlich und bricht unmittelbar nach Erlangung der Volljährigkeit den Kontakt ab.

# Norman, Siobhan Inja

## Biografie

### Sozialer Abstieg

Siobhan, erschüttert und von Selbstzweifeln geplagt, rutscht rasch die soziale Leiter hinab, und benötigt viele Jazuras, um ihren Abstieg aufzufangen - was ihr erst im letzten Moment, kurz vor dem tödlichen Ausgang einer mörderischen Drogenkarriere, gelingt. Sie ordnet ihr Leben neu, teilt es in definierte Abschnitte ein und folgt der Bitte um Hilfe der Regierung der Föderation Argons.

### Späteres Leben

Nach den Ereignissen um Schwarze Sonne und die Flucht der CPU-Schiffe #efaa und #deff zieht Siobhan sich wieder aus der Öffentlichkeit zurück. Sie lebt einige Jahrzehnte auf dem teladianischen Ursprungsplaneten lanamus Zura und schließt dort Freundschaft mit Nopileos.

Zu ihrem einhundertsten Geburtstag wird sie von ihrer Tochter Deirdre aufgesucht, die den Vorsatz gefasst hat, ihrer Mutter zu vergeben. Nach diesem Zeitpunkt verlieren sich die Spuren der beiden Siobhans in den Wirren des Niedergangs der Gemeinschaft der Planeten.

# Tebathimanckatt

## Biografie

**Tebathimanckatt** (\*Jazura 477 auf Paranid Prime) ist ein paranidischer Kleriker, Krieger und Mathematiker im Range eines Prioradmirals.



### Allgemeines

Tebathimanckatt wird im Jazura 477 von einem bestellten Vertreter des Pontifex Maximus Parania sowie zehn weiteren Gen-Spendern erzeugt.

Nach Abschluss seiner Reifung und Ausbildung im Jazura 691 wird er zur späteren Verwendung kokonisiert und eingelagert. Erst im Jazura 546 wird er wieder reaktiviert, kurzindoktriniert und endgültig in Dienst gestellt.

### Xenon-Feldzug

Als einfaches Mannschaftsmitglied nimmt Tebathimanckatt zunächst an der Jagd nach Kyle William Brennan und dem X-Shuttle teil, das im Gottesreich von Paranid als "Anomalie" bekannt ist. Im kurz darauf folgenden Xenon-Feldzug steuert der nun in den Rang eines Lordkapitäns beförderte Tebathimanckatt einen Kampfjäger der Koalitionsflotte.

# Tebathimanckatt

## Biografie

### Begegnungen im Refugium

Aufgrund eines Triebwerkschadens seines Kampffjägers muss Tebathimanckatt auf den im Refugium gelegenen Planeten Darehitorimo niedergehen. Da kurze Zeit später das Sprungtor des Systems abgeschaltet wird, bleibt er als einziger Paranide der Koalitionsflotte in jenem abgelegenen Sektor zurück, der den CPU-Schiffen #efaa und #deff Schutz bieten soll.

Etwa drei Mazuras benötigt Tebathimanckatt, um den Schaden an seinem Raumfahrzeug zu beheben. In dieser Zeit macht er die Bekanntschaft von Elena Kho und Kyle William Brennan, die an Bord der AP Telstar ebenfalls im Refugium gefangen sind. Weiterhin begegnet er der jungen Yoshiko Nehla, deren Familie darauf wartet, dass das Sprungtor reaktiviert wird.

### Zusammenstoß mit TF/CPU #efaa

Nach der Reaktivierung des Sprungtors kommt es zu einem Missverständnis. Tebathimanckatt fliegt einen Angriff auf die Menschen, die sich scheinbar am Sprungtor zu schaffen machen. Sein Schiff wird dabei aber von der AP Telstar angegriffen und schwer beschädigt.

Es gelingt Tebathimanckatt, sein Raumfahrzeug zum CPU-Schiff #efaa zu steuern, in dessen Landetunnel m Rahmen der Notlandung große Verwüstungen angerichtet wird.

# **Tebathimanckatt**

## **Biografie**

### **Der Abgrund der Sterne**

Gefangen an Bord des CPU-Schiffs #efaa, das die galaktische Ebene verlässt, bleibt Tebathimanckatt nichts übrig, als sich selbst in einen Kokon einzuspinnen. Erst 15 Jazuras später wird er durch die Ankunft Ser Alman Jonfersons und der mittlerweile erwachsenen Yoshiko Nehla aufgeweckt.

Nach Erreichen der Präsenzwolke des Alten Volks gelingt es Tebathimanckatt, drei kugelförmige Behälter mit Computronium zu füllen, der Essenz des Alten Volks. Nicht viel später wird er zusammen mit seinen Reisegefährten zurück in die Gemeinschaft der Planeten geschickt, wo er es billigend zulässt, das Yoshiko Nehla eine der drei Kugeln entwendet.

### **Beförderung zum Prioradmiral**

Für die Überreichung der verbliebenen zwei Computronium-Kugeln, die auch als Sprechende Reliquien bezeichnet werden, wird Tebathimanckatt in den Rang eines Prioradmirals befördert. Ihm wird das Kommando über die Dritte Armada des Gottesreichs von Paranid übertragen. Seine erste Mission in dieser wichtigen Funktion ist die Eroberung des Planeten Hewa in der Freien Liga von Hatikvah, die ihm trotz einer fehlerhaften Schlachtformel gelingt.

### **Zweiter Terraformerkrieg**

Vom Pontifex Maximus Paranidia damit beauftragt, die dritte



# **Tebathimanckatt**

## **Biografie**

Computronium-Kugel zurückzuholen, erreicht Tebathimanckatt kurz vor dem Versagen aller Sprungtore der Gemeinschaft der Planeten des irdische Sonnensystem. Hier trifft er erneut auf Elena Kho, mit der er sich aussöhnt und erfolgreich zusammenarbeitet.

Tebathimanckatt sieht sich mit der Besatzung seiner Galeone PP Rohbandhain im irdischen Sonnensystem gefangen. Ihm gelingt es, eine Meuterei niederzuschlagen und die Erde zu retten.

### **Weiterer Verbleib im Sonnensystem**

Auf Geheiß der Trinität zieht Tebathimanckatt sich mit seinem Schiff auf den Plutoiden Pele zurück, wo er sich zunächst selbst kokonisiert, um anschließend von der Trinität in die Präsenzwolke überführt zu werden.

Tebathimanckatt geht als Wächter der Erde in die Geschichte des Solsystems ein und gerät im Laufe der folgenden Jahrhunderte in Vergessenheit.

# Otani, Ren

## Kurzdarstellung:

Ren Otani ist der Besitzer der Albion-Skunk.

# Tarren, Yishasame

## Kurzdarstellung:

Yishasame Tarren ist eine ausgebildete Ingenieurin und Pilotin. Früh in ihrer Karriere half sie unwissend beim Transport von Sklaven der Plutarch Mining Corporation (PMC). Seit sie hinter das Schicksal der Menschen kam, die sie transportierte, damit sie in den PMC-Minen arbeiten können, hat sie einen unbändigen Hass auf die PMC entwickelt. Sie hat sofort gekündigt und ist dem Herz von Albion beigetreten.

Ihr offizieller Job im Herz von Albion ist der eines Technikers, doch als aktives Mitglied der Widerstandsbewegung, ist sie inzwischen sogar zum Rang eines Leutnants aufgestiegen. Ihre technischen Fähigkeiten, kombiniert mit ausführlichem Waffentraining, machen Yisha zu einer fähigen Saboteurin.

Yisha kennt sich extrem gut im Albion-System und den dazugehörigen Sektoren aus.

## Borman, Hauptmann Falk „Stiefel“

### Kurzdarstellung:

Nach dem Fall der Tore, fand sich Leutnant Falk Borman schnell an der Spitze einiger weniger argonischer Militärkräfte im Albion-System wieder. Nach einem kurzen Machtkampf um die Herrschaft über die kleine Schiffsflotte zu behalten, mischte sich die Plutarch Mining Corporation (PMC) ein und übernahm seine Verantwortungen. Mit den Jahren sind die Macht und der Einfluss der PMC immer weiter gestiegen. Um der Hegemonie der PMC Einhalt zu gebieten, half Borman bei der Entstehung des Herzens von Albion.

Die Gründung des Herzens von Albion führte zur Auflösung des argonischen Militärs in Albion. Falk Borman, der inzwischen zum Hauptmann ernannt wurde, übernahm die Führung über das Herz von Albion.

Das Herz von Albion, ein Zivilrat, der der Bevölkerung eine Stimme geben soll, war unwirksam in seinem Streben, die Herrschaft der PMC anzufechten. Als letzten Ausweg wandelte Falk Borman das Herz von Albion zu einer Untergrundwiderstandsbewegung um.

## Tugas IV, Yoolis Ulos

### **Kurzdarstellung:**

Yoolis Ulos Tugas IV ist eine erfolgreiche Teladi-Händlerin. Ihr gehört eine kleine Schiffsflotte und sie ist meistens in der Lage, schwer zu beschaffende Waren und Gegenstände zu besorgen.

Außerdem handelt Yoolis mit Informationen. Mithilfe ihrer umfangreichen Handelsorganisation hat sie es geschafft, ein beeindruckendes Informationsnetzwerk mit den dazugehörigen Datenbanken zu erstellen.

## **SEKTION G**

### **Planeten, Plutoiden und Monde**

*Sektion G: Planeten, Plutoiden, Monde*

# Föderation Argons

Argon Prime

## Rotationsperiode

24:04:02

## Radius

5961 km

## Schwerkraft

$9,16 \text{ m/s}^2 = 0,94 \text{ g}$

## Sektor

Argon Prime

## Sonne

Sonra



Argon Prime, Zentralplanet und Regierungssitz der Föderation Argons, ist der vierte Planet des Sterns Sonra, der nach seiner Kolonisation zu Ehren des Volkshelden Nathan R. Gunne in Argon umbenannt wurde. Zusammen mit seinem Mond Lunas bildet Argon Prime ein Doppelplanetensystem.

Die mittlere Oberflächentemperatur dieses sehr erdähnlichen Planeten beträgt 17 Grad, die Bevölkerung setzt sich aus ca. 90 Millionen Argonen sowie 110 Millionen Angehörigen anderer Völker zusammen. Hauptstadt von Argon Prime - und zugleich der gesamten Föderation Argons - ist die an der Küste des Japanischen Meeres angesiedelte Großstadt Argonia City.

Eine der Besonderheiten dieses Planeten sind seine Süßwassermere, die Geologen lange Zeit vor Rätsel stellten.

# Föderation Argons

Desolum IV

## Rotationsperiode

14:29:55

## Radius

4216 km

## Schwerkraft

6,48 m/s<sup>2</sup> = 0.66 g

## Sektor

-

## Sonne

Glau



Desolum IV ist der vierte Planet des Sterns Glau, der auch Heimat des Gasriesen St. Pepper ist. Neben Argon Prime ist Desolum IV einer der wichtigsten Planeten der Föderation Argons.

Obwohl die Umlaufbahn des Planeten innerhalb der lebensfreundlichen Zone seiner Sonne verläuft, verfügte er vor seiner Entdeckung weder über eine atembare Atmosphäre noch über eigene Lebensformen. Erst im Jahre 2730 Erdstandard beginnen die Teladi im Auftrag der Föderation Argons mit der Schnell-Terraformierung von Desolum IV. Dieses Unternehmen trägt maßgeblich zur Etablierung der Teladi in der Gemeinschaft der Planeten bei.



# Föderation Argons

Ledda

## Rotationsperiode

31:09:09

## Radius

6142 km

## Schwerkraft

9,44 m/s<sup>2</sup> = 0,97 g

## Sektor

Wolkenbasis

## Sonne

Wolke B



Ledda ist der zweite Planete der Sonne Wolke B; er wurde bereits im Jahre 2419 Erdstandard von der argonischen Raumfahrerin Emily Ledda kartographiert und später nach ihr benannt.

Der Planet weist eine Flora und Fauna auf, die genetisch mit Arten aus dem Einflussbereich des Königinnenreichs von Boron verwandt ist, ohne diesen jedoch zu entsprechen. Es wird davon ausgegangen, dass Ledda vor mindestens zwei Millionen Jahren von den Helfern besucht wurde, einem Volk, das in der Geschichte der Boronen eine große Rolle spielt.

Heutzutage gehört Ledda zur Föderation Argons und ist mit seiner Bevölkerung von lediglich vier Millionen Argonen und 600.000 anderen Wesen einer der weniger bedeutenden menschlichen Außenposten.

*Sektion G: Planeten, Plutoiden, Monde*

# Föderation Argons

Ringos Mond

## Rotationsperiode

122:14:43

## Radius

5559 km

## Schwerkraft

8,54 m/s<sup>2</sup> = 0,87 g

## Sektor

Ringos Mond

## Sonne

Glau



Ringos Mond (auch: Ringo Mond) ist einer der vier planeten-großen Monde des Gasplaneten Sgt. Pepper im Sternsys-tem der Sonne Glau. Obwohl technisch lediglich ein Trabant, wird Ringos Mond aufgrund seiner Größe in den offiziellen Sternenkatalogen in der Kategorie "Planeten" geführt.

Die mittlere Oberflächentemperatur beträgt 13 Grad, und ist aufgrund der komplizierten Umlaufbahn um St. Pepper und Glau, ebenso wie seine drei "Nachbarmonde" sehr starken jahreszeitlichen Schwankungen unterworfen. Die Oberfläche ist relativ uniform für einen Himmelskörper dieser Größe. Es gibt keine Meere oder ausgedehnten Wasserflächen.

Ringos Mond ist nur schwach besiedelt; mit 1,1 Millionen Ar-gonen und nur etwa zwölftausend Angehörigen anderer Völker hat dieser Himmelskörper ein großes Wachs-tumspotenzial.

# Königinnenreich Boron

Elysium

## Rotationsperiode

-16:39:09

## Radius

4821 km

## Schwerkraft

8,41 m/s<sup>2</sup> = 0,76 g

## Sektor

Nebel des Elysium

## Sonne

Noreya



Elysium ist der sechste Planet der Sonne Noreya und gehört zum Einflussbereich des Königinnenreichs von Boron. Eine der Besonderheiten dieses Himmelskörper ist der Umstand, dass er eine negative Rotation aufweist - im Vergleich zu den übrigen Planeten Noreyas dreht er sich rückläufig. Dies ist auf die Kollision Elysiums mit einem planetengroßen Himmelskörper vor mindestens zwei Milliarden Jahren Erdstandard zurückzuführen.

Die mittlere Oberflächentemperatur beträgt 9 Grad; die üppige einheimische Flora des Planeten ist vollständig an diese vergleichsweise niedrigen Temperaturen angepasst.

Elysium wird ausschließlich von Boronen bewohnt. Die genaue Bevölkerungszahlen sind unbekannt; sie dürfte aufgrund der nur begrenzten Wasserflächen jedoch die Grenze von 100.000.000 Boronen kaum überschreiten.

# Königinnenreich Boron

Jamshala

## Rotationsperiode

154:55:27

## Radius

3001 km

## Schwerkraft

4,61 m/s<sup>2</sup> = 0,47 g

## Sektor

Tiefen der Stille

## Sonne

Tryan



Jamshala ist der erste Planet der Sonne Tryan im Sektor Tiefen der Stille, und gehört zum Einflussbereich des Königinnenreichs von Boron.

Trotz des geringen Radius von 3001 Kilometern und der Rotationsdauer von 155 Stunden Erdstandard, ist dieser Himmelskörper aufgrund seiner fast vollständig von Wasser bedeckten Oberfläche nicht nur die größte boronische Kolonie, sondern die größte Kolonie aller Völker.

Etwa 21 Milliarden Boronen leben im Weltozean Jamshalas, darüber hinaus 15 Millionen Angehöriger anderer Völker auf den wenigen kleinen Inseln, die sich über die Wasseroberfläche des Weltozeans erheben.

Jamshala ist Sitz des Zweiten Rats, eines zur boronischen Regierung gehörenden Gremiums mit Veto-Recht.

*Sektion G: Planeten, Plutoiden, Monde*

# Königinnenreich Boron

Nishala

## Rotationsperiode

39:10:18

## Radius

7171 km

## Schwerkraft

$11,02 \text{ m/s}^2 = 1,13 \text{ g}$

## Sektor

Königstal

## Sonne

Eo



Nishala (auch: Boron Prime) ist der zweite Planet der Sonne Eo im Sektor Königstal, und ist der Hauptplanet des Königinnenreichs von Boron.

Dieser Planet ist der Ursprungs- und Heimatplanet des boronischen Volks. Er verfügt über eine Ammoniak-Atmosphäre, die für Sauerstoffatmer tödlich ist; auch die Sümpfe, die seine wenigen Landmassen bedecken, weisen eine hohe Toxizität auf. Die oberflächennahen Schichten der Ozeane sind ähnlich giftig, allerdings nicht für die Lebensformen von Nishala, einschließlich der Boronen.

In den Tiefen der Ozeana leben 61 Milliarden Boronen; diese Zahl übertrifft die Bevölkerungszahl aller anderen Welten der Gemeinschaft der Planeten um ein Vielfaches.

# Königinnenreich Boron

Myadedisha

## Rotationsperiode

06:52:51

## Radius

6666 km

## Schwerkraft

$10,24 \text{ m/s}^2 = 1,05 \text{ g}$

## Sektor

Rolks Reich

## Sonne

Nash Eo



Myadedisha ist der vierte Planet der Sonne Nash Eo im Sektor Rolks Reich. Er wurde erst spät von boronischen Schiffen entdeckt, die den Wasserspiegel des Planeten mithilfe von H<sub>2</sub>O-Meteoriten soweit anhoben, dass alle Landflächen überflutet wurden.

Die mittlere Oberflächentemperatur dieses Himmelskörpers beträgt 12 Grad, wobei die Abweichungen von der Mitteltemperatur sich auch unter saisonalen Schwankungen kaum auf die Temperatur auswirken.

Es gibt keine eigene Flora und Fauna. Alle den Ozean bevölkernden Lebensformen stammen in direkter Linie von auf Nishala heimischen Arten ab. Myadedisha wird ausschließlich von Boronen bevölkert; etwa neun Milliarden Individuen leben im Weltozean des Planeten.

# Heiliges Gottesreich von Paranid

Wirband

## Rotationsperiode

44:12:56

## Radius

12912 km

## Schwerkraft

$19,84 \text{ m/s}^2 = 2,03 \text{ g}$

## Sektor

Dreieinigkeit

## Sonne

Glaubensmacht



Wirband ist der dritte Planet der Sonne Glaubensmacht im Sektor Dreieinigkeit. Es handelt sich um den ersten von den Paraniden entdeckten Planeten mit starker Ähnlichkeit zu Paranid Prime.

Er hat eine mittlere Oberflächentemperatur von 56 Grad, eine Schwerkraft von über 2 g, verfügt nur über geringe Wasservorkommen und keine nutzbaren Bodenschätze. Der Himmelskörper ist für alle Völker außer den Paraniden des Gottesreichs von Paranid wertlos.

Seit dem Jahr 2372 Erdstandard ist Wirband das Mausoleum des Schlafenden Pontifex' und sakrosankt für Paraniden mit einem religiösen Rang unterhalb der Dritten Weihung.

# Heiliges Gottesreich von Paranid

Paranid Prime

## Rotationsperiode

68:19:57

## Radius

14313 km

## Schwerkraft

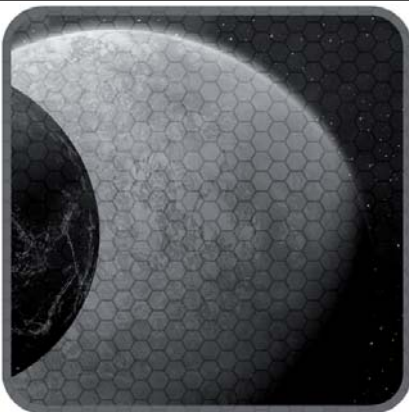
21,99 m/s<sup>2</sup> = 2,25 g

## Sektor

Paranid Prime

## Sonne

Lebensborn



Paranid Prime (auch: Achtenaug) ist der achte Planet der Sonne Lebensborn im gleichnamigen Sektor, und ist der Hauptplanet des Heiligen Gottesreichs von Paranid.

Mit einer mittleren Oberflächentemperatur von 61 Grad gehört Paranid Prime zu den heißesten und trockensten bewohnten Planeten der Gemeinschaft der Planeten. Im Verbund mit seiner geringen Rotationsdauer sorgt die Hitze für kontinuierliche Stürme in Orkanstärke, die sich vor allem entlang des Terminators (der Tag-Nacht-Grenze) entwickeln. Seine Oberfläche wird von orangefarbenem Sand und durch Orkane abgeschliffene Gebirgszüge dominiert.

Etwa vier Milliarden Paraniden leben in tiefen unterirdischen Katakomben-Systemen; die planetare Oberfläche befindet sich weitestgehend im unbelassenen Zustand und wird zivilisatorisch nahezu gar nicht genutzt.

*Sektion G: Planeten, Plutoiden, Monde*



# Heiliges Gottesreich von Paranid

Siebenaug

## Rotationsperiode

23:04:02

## Radius

6330 km

## Schwerkraft

$9,73\text{m/s}^2 = 0,99\text{ g}$

## Sektor

Paranid Prime

## Sonne

Lebensborn



Siebenaug ist der siebte Planet der Sonne Lebensborn im Sektor Paranid Prime. Er steht als hellster Punkt am nächtlichen Himmel seines Schwesterplaneten Paranid Prime (auch: Achtenaug).

Aufgrund des Fehlens einer Lufthülle ist der Planet den Temperaturschwankungen des Weltraums ausgesetzt. Der Planet verfügt auch nicht über ein Magnetfeld.

Die Landung auf Siebenaug war der erste große Triumph der paranidischen Raumfahrt nach der Rückeroberung der Lüfte. Bis zum heutigen Tag erinnert eine gigantisches, stählernes Modell des Planeten, das an einer Kette über dem Thron des Pontifex Maximus Parania aufgehängt ist, an diese Leistung. Legenden besagen, dass das Ende des Gottesreiches an jenem Tag kommen wird, an dem Siebenaug hinab stürzt und den Pontifex zerschmettert.

# Heiliges Gottesreich von Paranid

Sentuie

## Rotationsperiode

11:26:49

## Radius

10870 km

## Schwerkraft

$16,7 \text{ m/s}^2 = 1,71 \text{ g}$

## Sektor

-

## Sonne

Wohlfahrt



Sentuie ist der fünfte Planet der Sonne Wohlfahrt, und wurde vom Gottesreich von Paranid im Jahre 2201 Erdstandard als erster Planet außerhalb des eigenen Sternsystems entdeckt und in Besitz genommen.

Die mittlere Oberflächentemperatur des Planeten beträgt 13 Grad. Seine Topografie ist sehr unterschiedlich; so gibt es große Meeresflächen, Gebirgszüge, aber auch gewaltige subtropische Waldareale, deren am häufigsten kommende Baumart, der Crybaum, aufgrund der besonderen Widerstandsfähigkeit seines Holzes in der gesamten Gemeinschaft der Planeten sehr geschätzt wird.

Sentui beherbergt darüber hinaus eine ausgedehnte, in den Fels getriebene Kathedrale, in der viele Millionen Paraniden in Langzeit-Kokons auf ihre Wiedererweckung und Indienststellung warten.

# Freistaat Solara

Aldrin

## Rotationsperiode

23:31:41

## Radius

6510 km

## Schwerkraft

$10 \text{ m/s}^2 = 1,02 \text{ g}$

## Sektor

Aldrin

## Sonne

Solara



Aldrin ist der zweite Planet der Sonne Solara im ebenfalls Aldrin heißenden Sektor. Er wurde nach einem Raumfahrer der Alten Erde benannt.

Der Planet ist eine verblüffend erdähnliche Welt, die seit jeher als eine der "vier blauen Perlen" des Weltalls bekannt ist (die anderen drei sind Erde, Argon Prime und Perfect X).

Vor über dreihundert Jahren Erdstandard wurde Aldrin von der in Entstehung begriffenen Föderation Argons getrennt, und sein Sprungtor deaktiviert. Maßgeblich beteiligt an dieser Separation war die Langlebige Anthea Demetres.

Nach der Reaktivierung des Sprungtors während des Terran Conflicts wurde Aldrin zunehmend in bewaffnete Konflikte und politische Ränke verwickelt, weigerte sich aber weiterhin beharrlich, der Föderation Argons beizutreten.

# Freistaat Solara

Armstrong

## Rotationsperiode

19:27:50

## Radius

4329 km

## Schwerkraft

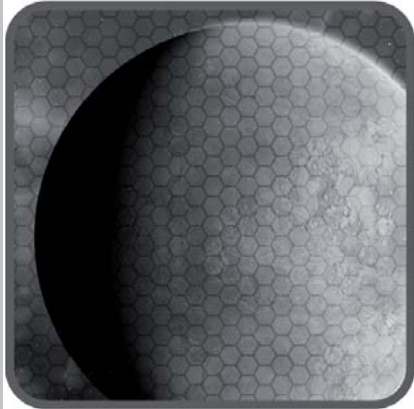
$6,65 \text{ m/s}^2 = 0,68$

## Sektor

Aldrin

## Sonne

Solara



Armstrong ist der innerste Planet der Sonne Solara im Sektor Aldrin, dessen Bahn einer inwärts geneigte Spiralbahn gleicht, auf der er innerhalb von 100 Millionen Jahren in die Sonne stürzen wird.

Er hat keine Atmosphäre und ist unbesiedelt, jedoch verfügt er über reichhaltige natürliche Ressourcen, vor allem Metalle, unter anderem große Vorkommen an Platin (Nividium).

Im Jahre 2938 Erdstandard versuchte das teladianische Handelsunternehmen, die Schürfrechte auf Armstrong zu erwerben; dieser Versuch wurde jedoch trotz einer gebotenen Rekordsumme abgelehnt.

# Großpatriarchat der Split

Nif-Nakh

## Rotationsperiode

21:22:00

## Radius

6340 km

## Schwerkraft

9,74 m/s<sup>2</sup> - 1 g

## Sektor

Heim des Patriarchen

## Sonne

Noh-tha



Nif-Nakh ist der zweite Planet der Sonne Noh-tha im Sektor Heim des Patriarchen, hat zwei Monde, Woltrar und Rinin.

Der Name Nif-Nakh bedeutet "schwärende Wunde", denn vom Orbit aus betrachtet ähnelt Nif-Nakh einem durch ein Raubtier verwundeten Lebewesen: Er ist größtenteils von einem dichten grünen Dschungel bedeckt, durchzogen von einigen kleinen Ozeanen, blutroten Binnenmeeren, sowie weitläufigen Rotgras-Prärien. Die rote Farbe der Gewässer und Grase ist auf Mikroorganismen zurückzuführen.

Die Tierwelt des Planeten besteht zum größten Teil aus Großinsekten und Wasserlebewesen.

Als Residenz des Patriarchen aller Split ist Nif-Nakh nicht offiziell besiedelt; nur etwa 2000 Split leben auf ihm, und keine Angehörige anderer Völker.

*Sektion G: Planeten, Plutoiden, Monde*

# Großpatriarchat der Split

Lho-Ingтар

## Rotationsperiode

-136:05:54

## Radius

7740 km

## Schwerkraft

$11,89 \text{ m/s}^2 = 1,22 \text{ g}$

## Sektor

Tharkas Stern

## Sonne

Tharka-ghan



Lho-Ingтар ist der vierzehnte Planet der Sonne Tharka-ghan im Sektor Tharkas Stern.

Diese Welt ist eine der drei Hauptwelten des Großpatriarchats. Obwohl mit seiner mittleren Temperatur von lediglich 7 Grad und knapp über 18% Landmasse ein eher untypischer Split-Planet, beträgt die Zahl der Einwohner über drei Milliarden Individuen.

Lho-Ingтар gilt als Hochburg der Split-Zivilisation; viele Krieger des Großpatriarchats verachten die hiesigen, moderaten Bewohner. Da diese Welt nicht wie ein typisches Patriarchat, sondern durch Aufsichtsräte - ähnlich dem Handelsimperium der Teladi - geleitet wird, und über große Finanzmacht verfügt, scheiterten alle bisherigen Umsturzversuche. Historiker anderer Völker sind sich einig, dass Lho-Ingтар eine positive Rolle in der Entwicklung der Split spielen wird.

# Großpatriarchat der Split

Kasum IV

## Rotationsperiode

15:55:48

## Radius

6210 km

## Schwerkraft

9,54 m/s<sup>2</sup> = 0,98 g

## Sektor

Elende Himmel

## Sonne

Kasum-ghan



Kasum IV ist der vierte Planet der Sonne Kasum-ghan im Sektor Elende Himmel.

Kasum IV ist ein erdähnlicher Planet mit einer mittleren Temperatur von 14 Grad. Er verfügt über einen zusammenhängenden planetaren Ozean, in dem sich zwei große Kontinente befinden, von denen nur einer besiedelt ist. Die planetare Wirtschaft basiert auf dem Anbau der Jabal-Pflanze, deren in der Gemeinschaft der Planeten hoch geschätzte Blüten nicht automatisiert geerntet werden können.

Der Planet steht unter der Kontrolle des Handelskonsortiums von Lho-Ingтар, das jedoch das Teladi-Unternehmen mit der Verwaltung und Bewirtschaftung beauftragt hat. Die Teladi ihrerseits engagieren hauptsächlich Argonen, um Jabal zu pflücken.

# Großpatriarchat der Split

Hodie

## Rotationsperiode

unbekannt

## Radius

unbekannt

## Schwerkraft

unbekannt

## Sektor

unbekannt

## Sonne

unbekannt



Hodie ist der verlorene Heimatplanet der Split. Seine genaue Position wurde vergessen, seine Geschichte ist jedoch aus alten Überlieferungen bekannt: Die Entdeckung der Raumfahrt lag noch geraume Zeit in der Zukunft, Wesen außerhalb von Hodie stellte man sich als tödliche Furien mit enormer Macht vor. Rivalisierende Familien stritten sich auf Hodie um eigentlich reichliche Ressourcen; temporäre Zustände des Friedens zwischen den Partien wurden durch bürgerkriegsähnliche Ausbrüche zunichte gemacht, Vernichtung, Blut und Chaos regierten. Schließlich, während einer langen Friedenszeit unter dem Patriarchen Ghus t'Gllt, entwickelten sich Wissenschaft und Raumfahrt - nur, um nach dem Sturz von Ghus zur Herstellung von Atomwaffen zu dienen. In einem letzten, großen Krieg wurde Hodie in eine radioaktiv verseuchte Wüste verwandelt; die wenigen überlebenden Split flüchteten in den Weltraum, und nahmen ihren Hass mit, den sie zu den Sternen trugen.

*Sektion G: Planeten, Plutoiden, Monde*



# Teladianisches Handelsimperium

Ianamus Zura

## Rotationsperiode

26:04:39

## Radius

5817 km

## Schwerkraft

$8,94 \text{ m/s}^2 = 0,91 \text{ g}$

## Sektor

Ianamus Zura

## Sonne

Ianamus Zura



Ianamus Zura ist der neunte Planet der gleichnamigen Sonne im ebenfalls gleichnamigen Sektor.

Diese Welt ist der Ursprungsplanet aller Teladi, der im Jahre 2146 Erdstandard durch eine Neukonfiguration der Sprungtor-Routen von seinen Kolonien getrennt wurde, um erst knapp 800 Jahre darauf wiederentdeckt zu werden. Sie wird geprägt von weitläufigen Marschlandschaften und flachen Ozeanen. Bedingt durch gemäßigte Temperaturen hat sich eine diverse Flora und Fauna entwickelt, die von den Bewohnern sorgfältig gepflegt wird. Ein besonderes Merkmal ist die vom gesamten Planeten zu beobachtende Aurora, die durch elektrisch geladene Partikel des Sonnenwinds im planetaren Magnetfeld erzeugt wird.

Auf Ianamus Zura leben zwei Milliarden Teladi und 14 Millionen Angehörige anderer Völker.

# Teladianisches Handelsimperium

Nividereos

## Rotationsperiode

07:44:08

## Radius

5710 km

## Schwerkraft

$8,77 \text{ m/s}^2 = 0,9 \text{ g}$

## Sektor

Firmenstolz

## Sonne

Firmenstolz



Nividereos ist der elfte Planet der Sonne Firmenstolz im gleichnamigen teladianischen Sektor.

Mit einer Oberflächentemperatur von durchschnittlich minus 110 Grad ist Nividereos einer der kältesten besiedelten Planeten. Alle Siedlungen befinden sich unterhalb der Oberfläche, wo teladianische Kolonisten schon vor geraumer Zeit ein ausgedehntes Tunnelsystem errichtet haben.

Nividereos beherbergt mehrere Eibrütheime und Schulkomplexe, die jedoch nicht in Konkurrenz zum elitären Eibrüthem zu Platinball stehen. Sie werden vor allem von weniger wohlhabenden teladianischen Schlupflingen besucht, stehen aber auch Schülern anderer Völker offen, sofern diese sich dem teladianischen Lehrplan zu unterwerfen bereit sind.

# Teladianisches Handelsimperium

Zinsquell

## Rotationsperiode

16:18:09

## Radius

4517 km

## Schwerkraft

$6,94 \text{ m/s}^2 = 0,71 \text{ g}$

## Sektor

Zinsreform

## Sonne

Nemeredas



Zinsquell ist der 48. Planet der Sonne Nemeredas im teladianischen Sektor Zinsreform; er ist ein Zwergplanet.

Dieser Himmelskörper hat eine mittlere Oberflächentemperatur von minus 120 Grad. Er verfügt über keine regulären Siedlungen, wird aber dennoch vom Werksschutz des teladianischen Handelsimperiums schwer bewacht. Dies ist darauf zurückzuführen, dass Zinsquell vom Handelsimperium als Lagerstätte der Nividium-Devisen verwendet wird.

Neben Platinball gilt Zinsquell als wichtigster Planet des Handelsimperiums.

# Terranischer Staatenbund

Eris

## Rotationsperiode

26:00:00

## Radius

1200 km

## Schwerkraft

$0,77 \text{ m/s}^2 = 0,08 \text{ g}$

## Sektor

Kuipergürtel

## Sonne

Sol / Rabinowitz



Eris ist ein Zwergplanet (auch: Plutoid) im System der Sonne Sol, zu dem auch die Erde, der Ursprungsplanet der Terraner, Argonen und Aldrianer, gehört.

Dieser Himmelskörper wurde im Jahre 2546 Erdstandard zur Terraformierung und Besiedelung frei gegeben. 110 Jahre nach Beginn der Arbeiten wurde die erste Phase des Projekts abgeschlossen. Eine künstliche Sonne namens Rabinowitz, die sich in einer Umlaufbahn um Eris befindet, sorgt für Licht und tropische Temperaturen; die Atmosphäre wird von einer Schicht aus Nanopartikeln, die Eris in einer Höhe von 800 Kilometern vollständig umschließt, vor dem Entweichen in den Weltraum bewahrt (so genannter Utility Fog). Es gibt ein künstliches Meer, das Nordmeer.

Eris ist Heimat von etwa 60.000 Terranern und Erisgeborenen, und beherbergt einen Truppenstützpunkt des USC.

# Teladianisches Handelsimperium

Platinball

## Rotationsperiode

19:03:01

## Radius

6878 km

## Schwerkraft

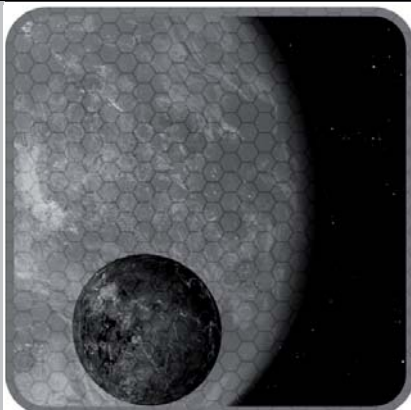
$10,57 \text{ m/s}^2 = 1,08 \text{ g}$

## Sektor

Firmenstolz

## Sonne

Firmenstolz



Platinball ist der siebte Planet der Sonne Firmenstolz im gleichnamigen Sektor. Er hat drei besiedelte Monde und gilt als Hauptwelt des teladianischen Handelsimperiums.

Der Planet ist zu ca. 80% von Wasser bedeckt und hat ein mediterranes Klima mit einer mittleren Oberflächentemperatur von 17 Grad. Neben zahlreichen Inselgruppen gibt es die beiden Kontinente Holmaseos und Ebelon. Während sich auf Holmaseos der Sitz des Eibrütheims zu Platinball befindet, handelt es sich bei Ebelon um einen bei Argonen sehr beliebtes Ferienziel.

Einem Gerücht zufolge ist Platinball ein von unbekannter Seite terraformierter Planet. Mangels Interesse öffentlicher Stellen wurde dieser Behauptung jedoch bisher nie nachgegangen. Ob Atmosphärentauscher an den Polen des Planeten existieren, ist ebenfalls unbekannt.

# Terranischer Staatenbund

Haumea

## Rotationsperiode

03:055:00

## Radius

1100/550 km

## Schwerkraft

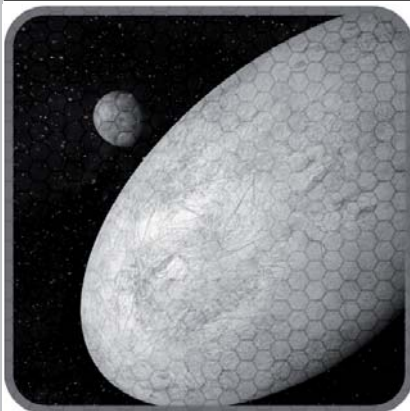
-

## Sektor

Kuipergürtel

## Sonne

Sol



Haumea ist ein Zwergplanet im System der Sonne Sol auf dem Gebiet des Terranischen Staatenbunds.

Dieser Himmelskörper wurde seit dem frühen 23. Jahrhundert (genaue Jahreszahl unbekannt) als Flottenstützpunkt des United Space Command (USC) verwendet. In den ca. sechs Jahrhunderten seit Beginn seiner Nutzung wurde Haumea in weiten Teilen ausgehöhlt, um Platz für Mannschaften und Werften zu schaffen. Im geometrischen Mittelpunkt befindet sich eine exakt kugelförmige Höhle von vier Kilometern Durchmesser, in der keine Schwerkraft herrscht. Diese mit Luft gefüllte Höhle wird zum Anti-G- und Kampftraining benutzt.

Haumea ist das militärische Gegenstück zum zivilen Planetoiden Eris, und verfügt über eine ständige Besatzung von 114.000 Terranern.

# Terranischer Staatenbund

Mars

## Rotationsperiode

24:37:22

## Radius

3396 km

## Schwerkraft

$3,69 \text{ m/s}^2 = 0,36 \text{ g}$

## Sektor

Mars

## Sonne

Sol



Mars ist der vierte Planet des Systems der Sonne Sol, und ist neben der Erde einer der wichtigsten terranischen Planeten.

Trotz seiner mittleren Oberflächentemperatur von -55 Grad verfügt Mars über eine bewohnbare Zone im Valles Marineris, in der die Temperatur nie unter 20 Grad sinkt. Ähnlich wie auf Eris hindert eine dünne Schicht aus Nanopartikeln die Atmosphäre daran, ins All zu entweichen. Die stets milden Temperaturen werden jedoch nicht durch eine Kunstsonne erzeugt, sondern sind eine Folge der industriellen Abwärme.

Im Valles Marineris befindet sich die größte Stadt der Menschheitsgeschichte, genannt Zwölfstadt. Aus ursprünglich zwölf wissenschaftlichen Stationen entwickelte sich innerhalb von achthundert Jahren ein gigantisches Stadtgebiet mit mittlerweile 120 Millionen Einwohnern.

# Terranischer Staatenbund

Venus

## Rotationsperiode

243 Tage

## Radius

6051 km

## Schwerkraft

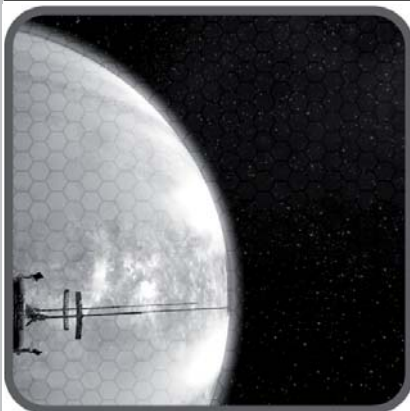
$8,87 \text{ m/s}^2 = 0,91 \text{ g}$

## Sektor

Venus

## Sonne

Sol



Die Venus ist der zweite Planet des Systems der Sonne Sol auf dem Gebiet des Terranischen Staatenbundes.

Mit einer mittleren Oberflächentemperatur von 464 Grad und einem atmosphärischen Druck von 92 bar ist die Venus einer der unzugänglichsten erdähnlichen Planeten. Ursprüngliche Pläne zur Terraformierung wurden nach der Einstellung des Terraformer-Projekts abgesagt, da der Aufwand mit konventionellen Mitteln nicht zu erbringen war. Statt dessen wurden ab dem Jahr 2881 mit Gas gefüllte Trägerplattformen in der oberen Atmosphäre ausgesetzt, die weit über der Wolkenschicht schweben. Von hier wird die konventionelle Terraformierung des Planeten vorangetrieben. Zeitraum bis zum Abschluss der ersten Phase: Etwa 2500 Jahre.

Derzeit leben und arbeiten etwa 45.000 Terraner in Kuppelstädten auf den venusianischen Schwebepattformen.



# Freie Liga von Hativkah

Fiji

## Rotationsperiode

22:16:02

## Radius

6378 km

## Schwerkraft

9,80 m/s<sup>2</sup> = 1 g

## Sektor

Rotes HQ

## Sonne

Ouija



Fiji ist der vierte Planet der Sonne Ouija im Sektor Rotes HQ, und gehört zur Freien Liga von Hativkah, einem neutralen Staatenbund.

Zusammen mit seinem Schwesterplaneten Hewa bildet Fiji ein Doppelplanetensystem, das auch unter dem Namen die "Heißkalten Zwillinge" bekannt ist. Zu dieser Bezeichnung trägt auch der Umstand bei, dass Fiji und Hewa einander in ihren physikalischen Eigenschaften fast vollständig gleichen. Mit seiner mittleren Oberflächentemperatur von 12 Grad ist Fiji jedoch geringfügig kühler als Hewa.

Fiji ist zu 76% von Landmassen bedeckt, die zum größten Teil brach liegen und unerforscht sind. Mit lediglich 20 Millionen Einwohnern, die sich aus Vertretern aller Völker zusammensetzen, ist Fiji verglichen mit seinem Potenzial nur schwach besiedelt.

# Freie Liga von Hativkah

Hewa

## Rotationsperiode

22:32:09

## Radius

6340 km

## Schwerkraft

$9,8 \text{ m/s}^2 = 1 \text{ g}$

## Sektor

Rotes HQ

## Sonne

Ouija



Hewa ist der vierte Planet der Sonne Ouija im Sektor Rotes HQ, und ist der Hauptplanet der Freien Liga von Hativkah, einem neutralen Staatenbund.

Im Jahr 2681 Erdstandard gründete die argonische Freidenkerin Christiane Hativkah auf dem Planeten Hewa die Kommune Ai, um ihre Vision eines friedlichen Miteinanders aller Völker unter einem gemeinsamen Dach umzusetzen. Innerhalb von nur 50 Jahren Erdstandard entstand daraus die Freie Liga von Hatikah, die weitere zwanzig Jahre später von der Föderation Argons offiziell anerkannt wurde. Heute ist Hewa der Sitz der IKSZ, eines multilateralen Gremiums, das über Belange entscheidet, die alle Völker gemeinsam betreffen.

Auf Hewa leben 1,2 Milliarden Wesen, davon etwa 3/4 Argonen.

# Konvention der Herde

Wenendra Prime

## Rotationsperiode

unbekannt

## Radius

unbekannt

## Schwerkraft

unbekannt

## Sektor

unbekannt

## Sonne

unbekannt



Wenendra Prime ist der Heimatplanet einer intelligenten Wasserlebensform namens Wenendra.

Über den Planeten selbst ist nur wenig bekannt, da das Königinnenreich von Boron keine Informationen über ihn veröffentlicht, um das Volk der Wenendra vor Übergriffen zu schützen. Der Fakt, dass das Königinnenreich eine bis dato unbekannte Spezies entdeckt hat, ist jedoch vom teladianischen Geheimdienst aufgedeckt worden; der Name Wenendra ist ein Lehnwort aus dem teladianischen und bedeutet "Wassergeist".

Es wird vermutet, dass es sich bei Wenendra Prime um einen Wasserplaneten von der Größe Nishalas handelt, der die lebensfreundliche Zone eines bislang unbekannten Hauptreihensterns umläuft.

# **SEKTION H**

## **Technik und Wissenschaft**

*Sektion H: Technik & Wissenschaft*

# Physik der Sprungtore

Lexikon des X-Universums

## Wurmlöcher durch die Raumzeit

Bereits im Jahre 1935 beschrieben die theoretischen Physiker Albert Einstein und Nathan Rosen die Möglichkeit von Wurmlöchern durch das Gefüge der Raumzeit, die sich aus bestimmten Lösungen der Allgemeinen Relativitätstheorie ergeben. Diese ursprünglich "Einstein-Rosen-Brücke" genannten Gebilde wurden schnell unter dem Namen "Wurmloch" bekannt, da man sich zur Verbildlichung gerne einen Wurm vorstellte, der sich mitten durch einen Apfel hindurchfrisst, anstatt den längeren Weg über die Außenseite zu nehmen.

## Unterschiedliche Ausprägungen

Wurmlöcher verbinden entweder zwei Punkte der Raumzeit miteinander und erschaffen so eine Abkürzung, oder zwei Punkte in verschiedenen Universen. Eine dritte Alternative besteht in der Verbindung unterschiedlicher Zeitlinien.

## Begrenzte Stabilität

Bei Wurmlöchern handelt es sich um energetisch instabile Gebilde, die unter natürlichen Umständen innerhalb von Picosekunden wieder zusammenbrechen. Erst unter Einwirkung so genannter exotischer Materie (d.h. Materie mit negativer Energiedichte) vergrößert sich die Stabilität eines Wurmlochs, sodass es bis zu mehrere Sekunden lang geöffnet bleibt.

# Physik der Sprungtore

Lexikon des X-Universums

## Größe, Abmessungen, Erscheinungsbild

Wurmlöcher sind in ihrer natürlichen Ausprägung sphärisch und werden von ihrem eigenen Ereignishorizont kugelförmig umgeben. Es ist unmöglich, Materie durch ein sphärisches Wurmloch zu transportieren. Der Durchmesser natürlicher Wurmlöcher reicht maximal an die Abmessungen eines Protons heran; je größer es wird, desto instabiler wird es auch.

## Stabilisierung und Nutzbarmachung

Unter Zuhilfenahme von exotischer Materie (d.h. Materie mit negativer Energiedichte) können Wurmlöcher erzeugt und derart stabilisiert werden, dass ihre Öffnungsdauer mehrere Sekunden beträgt. Die sphärische Form eines Wurmloches wird durch Gezeitenkräfte in eine Ringform gezwungen.

## Sprungtore

Innerhalb eines Sprungtores sorgt eine Quantensingularität aus exotischer Materie für die Generierung und Stabilisierung eines temporären Wurmlochs. Durch die hohen Gezeitenkräfte der Quantensingularität wird das generierte Wurmloch in eine Kreisbahn innerhalb des Sprungtor-Reifs gezwungen. Auf diese Weise wird seine natürliche Kugelform aufgebrochen und der Ereignishorizont passierbar. Der am weitesten verbreitete Sprungtortyp des Alten Volks hält seinen Ereignishorizont ca. vier Sekunden stabil. Wurmlöcher - ob von Sprung- und Teilsprungantrieb,

# Physik der Sprungtore

## Lexikon des X-Universums

Sprungtunnel oder Sprungtor generiert - müssen grundsätzlich mit einer Gegenstelle in Form eines entfernten zweiten Wurmlochs verbunden sein.

### Auswirkungen Lebewesen und Gerätschaften

Beim Durchgang durch ein Sprungtor wirken stark irreguläre Gezeitenkräfte auf ein Raumschiff und seine Insassen; diese Kräfte werden auch "verzernte Geometrie" genannt. Technische Geräte (z.B. Gravidar) können dadurch kurzzeitig ausfallen, Lebewesen reagieren oft mit starkem Unwohlsein. Je schneller der Ereignishorizont durchquert wird, desto geringer sind die Symptome. Dieses Phänomen wird auch von Bauart und Entfernung des Sprungs mit beeinflusst.

### Sprungtunnel und Sprungantrieb

Erzeugt ein Raumschiff sein eigenes Wurmloch, verfügt es über einen Sprungantrieb; wird das Wurmloch extern erzeugt, spricht man von einem Sprungtunnel. Es ist durchaus möglich, Wurmlöcher ohne Quantensingularitäten oder fest installierte Sprungtore aufzubauen. Die Wurmlöcher werden in diesem Fall mit magnetischen Feldern in die erwünschte Ringform gezwungen; eine weitere Stabilisierung durch exotische Materie erfolgt hierbei nicht. Derart erzeugte Wurmlöcher neigen naturgemäß dazu, innerhalb von Picosekunden zu kollabieren, weswegen der Durchgang präzise getimed und in sehr großer Geschwindigkeit vollzogen werden muss. Dieses Verfahren ist sehr fehleranfällig.

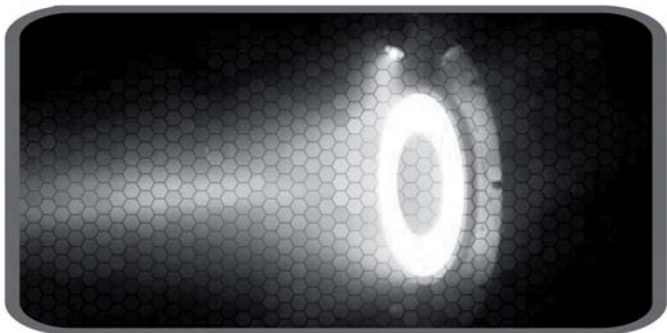
# Antriebstechnologie

Lexikon des X-Universums

## Ionenantrieb

Auch "elektrischer Antrieb" genannt, weil die Beschleunigung hier nicht durch chemische oder atomare Reaktionen erzielt wird. Statt dessen beschleunigen starke elektrische Felder kleine Mengen von Edelgasen auf sehr hohe Geschwindigkeiten. Der Hauptvorteil dieses Systems liegt darin, dass nur geringe Treibstoffmengen verbraucht werden. Diese Antriebsart eignet sich nicht für kurze Flugstrecken oder hohe Endgeschwindigkeiten. Vielmehr wird sie eingesetzt, um eine niedrige Beschleunigung über einen längeren Zeitraum aufrecht zu erhalten; eine Ausnahme bildet der Hochleistungs-Ionen-Hybridantrieb (HIHA) des Königinnenreichs von Boron.

Sehr langsame Frachtraumschiffe (so genannte Slowboats), wissenschaftliche Tiefraumsonden und Mikrosatelliten verfügen über Ionenantriebe.



*Sektion H: Technik & Wissenschaft*



# Antriebstechnologie

Lexikon des X-Universums

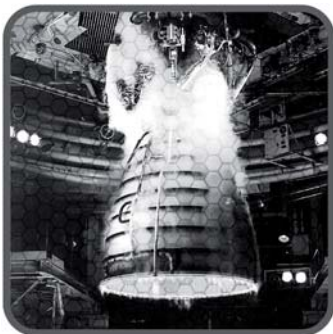
## Plasmaantrieb

Das Plasmatriebwerk ist ein verbesserte Unterart des Ionenantriebs. Es setzt Plasma als Treibmasse ein und erzielt hohe Beschleunigung. Seine Effizienz übertrifft die des Ionenantriebs um den Faktor 100; allerdings benötigt er deutlich mehr Energie, um diese Ausbeute zu erreichen. Ein weiterer Nachteil ist die hohe Störanfälligkeit. Plasmatriebwerke werden nur für Spezialanwendungen benötigt.

## Fusionsantrieb

Elemente niedriger Ordnung werden unter Freisetzung von Energie miteinander verschmolzen; üblicherweise kommt Wasserstoff zum Einsatz, bei bestimmten Spezialanwendungen werden jedoch gelegentlich schwerere Elemente benutzt. Der Fusionsantrieb eignet sich für hohe Beschleunigung und ist das sicherste und gebräuchlichste Antriebssystem in der Gemeinschaft der Planeten und im Solssystem. Der Betrieb ist unproblematisch und Wasserstoff als Treibstoff äußerst kostengünstig.

Nahezu alle privaten und kommerziellen Raumfahrzeuge setzen diese Technologie ein; ebenso militärische Fahrzeuge, die nicht für Kampfeinsätze vorgese-



*Sektion H: Technik & Wissenschaft*

# Antriebstechnologie

Lexikon des X-Universums

## Antimaterie-Antrieb

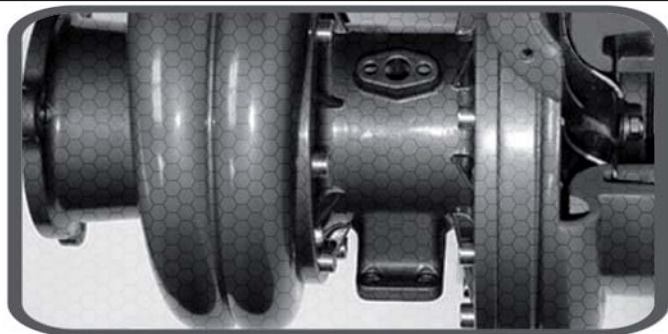
Der so genannte M/AM-Antrieb beruht auf dem Prinzip der energetischen Auslöschung von Materie und Antimaterie. Er stellt sehr hohe Beschleunigungen zur Verfügung, kommt aber aufgrund beachtlicher Betriebskosten fast ausschließlich in militärischen Kampftraumschiffen zum Einsatz. Eine Ausnahme bilden die ebenfalls mit M/AM-Technologie ausgestatteten Nachrichtendrohnen, die aufgrund ihrer geringen Masse während einer durchschnittlichen Mission weniger als ein halbes Gramm Antimaterie verbrauchen, und daher einigermaßen kosteneffizient sind. Obwohl das Prinzip von M/AM-Antrieben grundsätzlich schon seit Jahrhunderten bekannt ist, findet es in der Gemeinschaft der Planeten erst seit Einführung des JSDD-Antriebs größere Verbreitung.

## JSDD-Antrieb

Der von der Jonferson Space Dynamics Division entwickelte JSDD-Antrieb ist ein optimierter M/AM-Antrieb. Er ist mit einem magnetischen Wasserstoff-Sammler nach dem Bussard-System (Bussard Ramjet) ausgestattet, mit dem er während des Flugs interstellaren Wasserstoff aufliest. In einem weiteren Schritt wird der gesammelte Wasserstoff unter Energieüberschuss zur Hälfte in Anti-Wasserstoff umgewandelt, um schließlich im Antriebssystem für Beschleunigung zu sorgen. Je höher die Geschwindigkeit, desto höher die Effizienz des JSDD-Antriebs. Viele Schiffswerften der Gemeinschaft der Planeten haben diese Technologie bereits lizenziert, und statten neue Modelle mit ihr aus.

# Antigravitation

Lexikon des X-Universums



## Abschirmungseffekt

Der russische Wissenschaftler Jewgeni Podkletnov stellte im Jahre 1995 einen gravitationsabschirmenden Effekt fest, der von rotierenden Supraleitern ausgeht. Diese Ergebnisse konnten lange nicht reproduziert werden, obwohl sie auch von der NASA ausgiebig untersucht wurden. Erst im 21. Jahrhundert gelang der Nachweis.

## Podkletnov-Aggregate in der Raumfahrt

Supraleitende Schleifen, in die Außenhüllen von Raumfahrzeugen eingebaut, erzeugen starke Magnetfelder mit ultraschnell wechselnder Polarisierung; hierbei entsteht ein die Schwerkraft abschirmender Effekt. Je stärker der Stromfluss, desto stärker die Abschirmung.

Der Effekt flacht jedoch ab, bevor eine vollständige Abschirmung erreicht wird.

# Antigravitation

## Lexikon des X-Universums

Das Äquivalenz-Prinzip der Allgemeinen Relativitätstheorie wird hierbei nicht verletzt.

Gängige Podkletnov-Aggregate erzielen bis zu 65% Abschirmung. Militärische Aggregate bringen es auf bis zu 85%.

### Künstliche Schwerkraft

Künstliche Schwerkraft ist ein der Antigravitation verwandter Effekt; statt jedoch die Gravitation von Himmelskörpern abzuschirmen, wird hier die Gravitation höherer Massen simuliert. Dieser Effekt ist abzugrenzen von der Zentripetalkraft, einer "Scheinschwerkraft", die durch Rotation erzeugt wird.

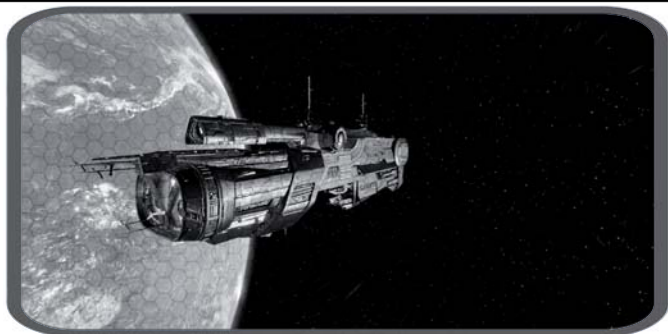
Es gibt vier verschiedene Methoden, künstliche Schwerkraft zu erzeugen. Die gebräuchlichste dieser Methoden verwendet exotische Materie (Materie mit negativer Energiedichte), um die Geometrie der Raumzeit symmetrisch zu verändern.

### Abstoßung / Reaktionslose Fortbewegung

Schwebeaggregate setzen sowohl rotierende Supraleiter zur Abschirmung, als auch exotische Materie zur Erzeugung von Schwerkraft ein. Der Nettobewegungseffekt wird reaktionslos erzeugt, was in diesem Fall nur scheinbar dem Energieerhaltungssatz widerspricht.

# Inertia-Kompensation

Lexikon des X-Universums



## Masseträgheit

Inertia - auch als Trägheit oder Beharrungsvermögen bekannt - ist das Bestreben von Masseobjekten, ihren gegenwärtigen Bewegungs- oder Ruhezustand beizubehalten. Die Masse eines Objekts widersetzt sich gewissermassen jedem Versuch, sie zu beschleunigen, oder ihre Bewegungsrichtung zu ändern. Die bekannteste Auswirkung dieses Prinzips ist das Gewicht: Auf eine Masse wirkende Schwerkraft wird als Gewicht wahrgenommen, wenn diese Masse - zum Beispiel ein Lebewesen - daran gehindert wird, den Schwerkraftlinien zu folgen.

Ein in diesem Zusammenhang bedeutenderes Beispiel ist das Beharrungsvermögen bei kontinuierlicher Beschleunigung. Auch hier wird Gewicht erzeugt; bei zunehmender Beschleunigung nimmt auch das Gewicht des beschleunigten Objekts zu, bis es nahe der Lichtgeschwindigkeit  $c$  gegen unendlich strebt.

# Inertia-Kompensation

Lexikon des X-Universums

## Kompensation der Masseträgheit

Insbesondere Lebensformen wie Menschen sind nicht in der Lage, die bei hohen kontinuierlichen Beschleunigungen erzeugten G-Werte auf Dauer zu ertragen. Ein gesunder erwachsener Mensch trägt bis zu 3 G (dreifache Erdschwerkraft) ohne Schwierigkeit; 10 G kontinuierlicher Beschleunigung wirken spätestens nach einigen Minuten tödlich. Da für interplanetare Raumflüge hohe Beschleunigungswerte unerlässlich sind, muss folglich die Masseträgheit kompensiert werden.

## Machsches Prinzip

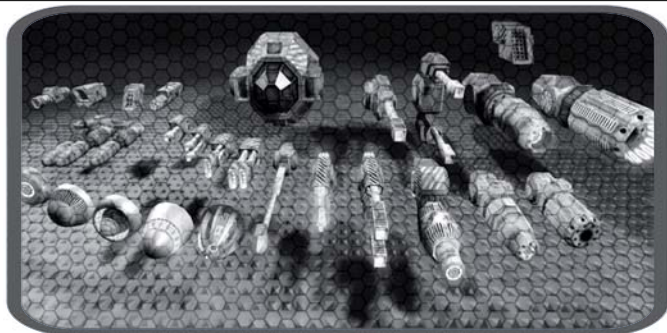
Das Machsche Prinzip besagt u.a., dass die Masseträgheit auf der kumulativen Gravitation des gesamten Universums beruht. Daraus folgt, dass ein Raumfahrzeug gegen Gravitationseffekte abgeschirmt werden muss. Dieser Effekt wird mit den im vorigen Abschnitt beschriebenen Podkletnov-Aggregaten erreicht.

## Podkletnov-Latenz

Podkletnov-Aggregate haben eine konstruktionsbedingte Latenz, reagieren also auf veränderte Beschleunigungsbedingungen mit einer leichten Verzögerung. Dies kann bei beabsichtigten Änderungen computergesteuert vorausberechnet und ausgeglichen werden; bei unvorhergesehenen Änderungen in Unfall- oder Kampfsituationen jedoch werden unvermeidlich unkompensierte G-Werte hindurchgelassen.

# Waffentechnologie

Lexikon des X-Universums



## Waffentypen

Die in der Gemeinschaft der Planeten und im Solssystem gebauten Offensivwaffen lassen sich generell in folgende acht Gruppen einteilen (sortiert nach aufsteigender durchschnittlicher Zerstörungswirkung):

### 1. Nicht tödliche Waffen

Lähmungswaffen: Betäubungsnadler, Multi-Spezies-Betäubungsgranate, Taser.

### 2. Chemische Waffen

Konventionelle chemische Explosivstoffe: Lenkgeschosse, Sprengsätze, Granaten, Treibsätze in Projektilwaffen.

# Waffentechnologie

Lexikon des X-Universums

## 3. Energetische Waffen

Laser- und Protonenstrahlwaffen: Strahlgeschütze und Handfeuerwaffen.

## 4. Kinetische Waffen

Projektile, Asteroidenkollisionen: Handfeuerwaffen, Massenvernichtungswaffen.

## 5. Nuklearwaffen

Atomare Explosivstoffe (Fission/Fusion): Lenkgeschosse, Sprengsätze, Massenvernichtungswaffen.

## 6. Disruptorwaffen

Unterbrechung der Kernbindungskräfte: Strahlgeschütze.

## 7. Antimateriewaffen

Materie-Antimaterie-Auslöschung: Lenkwaffen, Sprengsätze.

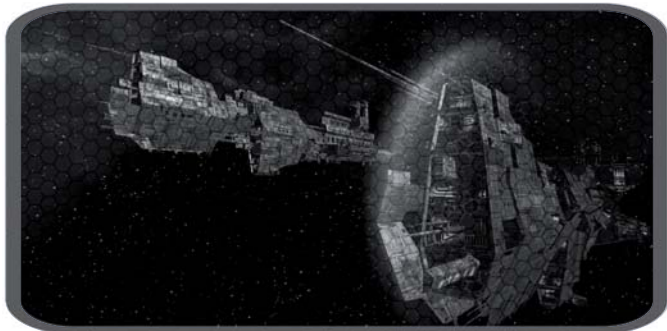
## 8. Singularitätswaffen

Beruhend auf Gezeitenkräften: Xenon-Sonnenzerstörer.



# Schutzschilde

Lexikon des X-Universums



## Allgemeines

Schutzschilde werden in drei Gruppen eingeteilt, die höchst unterschiedliche Energiebedürfnisse und Anwendungen haben. Diese Einteilung schließt die Unterscheidung nach passiven und aktiven Systemen ein.

## Passive Schildsysteme

Die Funktion dieser System beruht generell auf Materialeigenschaften. Frühe Raumfahrzeuge z.B. verließen sich beim Wiedereintritt in die Erdatmosphäre auf Kacheln aus Spezialkeramik, welche die Kompressionshitze auffangen, verteilen und von der Struktur des Fahrzeugs fern hielten. Neben wärmeableitenden gibt es auch passive Schildsysteme, die kinetische Energie zerstreuen, wie z.B. in bodengestützten Kampffahrzeugen. Passive Schildsystem werden in Raumfahrzeugen nur noch punktuell oder bei Spezialanwendungen eingesetzt.

# Schutzschilder

## Lexikon des X-Universums

In unbeweglichen Rauminstallationen und Basen auf lebensfeindlichen Himmelskörpern sind sie jedoch nach wie vor regelmäßig anzutreffen.

### Niedrigenergieschilder

Der Hauptzweck dieser Schildsysteme liegt in der Abwehr von kosmischer Strahlung und Mikrometeoriten. Technisch handelt es sich hierbei üblicherweise um Plasmaschirme: Ein ionisiertes Gas (zumeist Wasserstoff) wird von elektrischen Feldern in die Form einer Blase gebracht, die das Raumfahrzeug umschließt. Der Abstand zwischen Plasmaschild und Raumfahrzeug beträgt 100 Meter. Seltener kommen Sekundärschilder in einer Entfernung von 50 Metern zur Schiffshülle zum Einsatz.

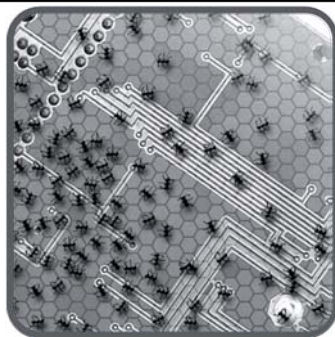
### Hochenergieschilder

Diese Systeme werden nahezu ausschließlich bei Kampfschiffen, Jägern und Trägern eingesetzt. Sie dienen der Abwehr von energetischen, kinetischen und nuklearen Waffen. Technisch handelt es sich um extrem starke Magnetfelder, die von dedizierten Generatoren (also solchen, die nicht an die übrigen Systeme gekoppelt sind) in 1000 bis 100 Metern Entfernung zum Raumfahrzeug aufgebaut werden.

Aufgrund ihres extremen Energieverbrauchs können Hochenergieschilder nicht unbegrenzt lange betrieben werden.

# Molekulare Nanotechnologie

Lexikon des X-Universums



## Allgemeines

Molekulare Nanotechnologie (MNT abgekürzt) befasst sich mit der direkten Manipulation von Atomen und Molekülen; dies schließt die Erschaffung von winzigen Maschinen ein, die aus wenigen hunderttausend oder maximal Millionen Atomen bestehen. Diese

Nanomaschinen werden Nanoassembler genannt; eine andere gebräuchliche Bezeichnung für einen Nanoassembler ist Nanit.

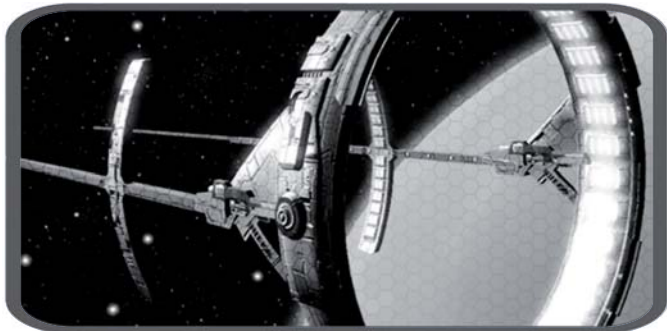
## Anwendungsgebiete

MNT und Nanoassembler werden hauptsächlich in der Medizin verwendet (so genannte Nanomedizin), sowie bei der Massenherstellung von Spezialmaterialien. Makroskopische Objekte (Raumfahrzeuge, Triebwerke, Gebrauchsgegenstände) werden aus Gründen der Effizienz üblicherweise nicht von Assemblern hergestellt, obwohl dies prinzipiell möglich ist.

Molekulare Nanotechnologie ist im Solssystem weiter verbreitet und auch weiter fortgeschritten, als in der Gemeinschaft der Planeten.

# Orbitale Lineare Transitakzeleratoren

Lexikon des X-Universums



## Direktflug

Direkter interplanetarer Raumflug ist generell sehr ineffizient, was den Ressourcenverbrauch betrifft. Da ein Raumfahrzeug im Direktanflug stets gegen seine eigene Orbitalgeschwindigkeit und die Schwerkraft der Himmelskörper arbeiten muss, werden große Mengen an Treibstoff verbraucht.

## Injektionsflug

Eine Alternative zum Direktflug ist der Injektionsflug, bei dem Raumfahrzeuge ein zeitlich exakt abgestimmtes Startfenster zugeteilt bekommen, innerhalb dessen sie auf eine gewünschte solare Umlaufbahn gehievt werden.

Obwohl wesentlich ressourcensparender, erhöhen sich die Transferzeiten beachtlich.

# Orbitale Lineare Transitakzeleratoren

Lexikon des X-Universums

## L-Punkt-Flug

Jeder Himmelskörper verfügt über mehrere der so genannten Lagrange- oder L-Punkte, an denen sich die Gravitationsverhältnisse gegenseitig aufheben. Essenziell herrscht an jedem L-Punkt Mikrogravitation, was die L-Punkte ideal macht, wenn es darum geht, Weltraumstationen oder Werften im All zu platzieren.

Ein weiterer, lang übersehener Nutzen der L-Punkte liegt darin, dass sie sich aufgrund ihrer zueinander ständig verschiebenden Positionen dazu eignen, Raumfahrzeuge unter nur geringem Energieaufwand zu verschieben. Fahrzeuge "hangeln" sich sozusagen von einem L-Punkt zum nächsten, und können so im Idealfall ein komplettes Sonnensystem durchqueren.

Dies ist nützlich für langsame Transportschiffe oder unbemannte Forschungsmissionen; für eilige Fracht- oder Personenbeförderung genügt die damit erzielbare Geschwindigkeit jedoch nicht.

# Orbitale Lineare Transitakzeleratoren

Lexikon des X-Universums

## Transitakzeleratoren als technische Lösung

Um den L-Punkt-Flug auch zeitlich effizient zu gestalten, ist es erforderlich, Raumfahrzeuge mit höherer Ausgangsgeschwindigkeit in Flugbahnen zu katapultieren, die Lagrange-Punkte durchqueren. Diese Aufgabe nehmen OLTAs (Orbitale Lineare Transitakzeleratoren) wahr. Darüber hinaus sorgen OLTAs für hohe Flugvektorstabilität.

Fast ein Jahrzehnt vor dem Zusammenbruch der Gemeinschaft der Planeten begann die Jonferson Space Dynamics Division (JSDD) mit der Konstruktion der ersten OLTAs in mehreren Sternsystemen, unter anderem dem der Sonne Sonra. Die OLTA-Technologie wurde auch an an das Teladianische Handelsunternehmen, das Gottesreich von Paranid und das Königinnenreich von Boron lizenziert.

Kurz bevor das Hitech-Embargo über die Erde verhängt wurde, gelang JSDD ein lukrativer Abschluss mit einem auf dem Mars ansässigen Lizenznehmer.

# AGI und KI

## Lexikon des X-Universums

### Allgemeines zur Künstlichen Intelligenz

Wie nur wenige andere Bereiche der Technik ist die KI-Forschung von unterschiedlichen philosophischen und politischen Strömungen geprägt. Während auf der einen Seite betont wird, dass es unethisch sei, intelligente Lebensformen zu entwickeln, wird von anderen Gruppierungen auf die vermeintliche Gefahr Künstlicher Intelligenz hingewiesen. Als Beispiel wird auf die semi-intelligenten VN-Terraformer verwiesen, die der Erde in den frühen Raumfahrtjahrhunderten unermesslichen Schaden zufügten. Wieder andere lehnen jede Regulation ab.

### Unterschiedliche Forschungsentwicklung

Aufgrund dieser philosophischen Differenzen hat sich die KI- und AGI-Forschung im Solssystem in eine andere Richtung bewegt, als die auf dem Gebiet der Gemeinschaft der Planeten. Während die KI-Forschung im Solssystem den AGI-Kontrollgesetzen unterworfen ist - einem extrem restriktiven Regelwerk - unterliegt die Forschung z.B. in der Föderation Argons keinen Beschränkungen.

Erstaunlicherweise führt dies nicht zu einem unmittelbaren Vorsprung für die Gemeinschaft der Planeten. Hier entwickelte Computer wirken auf Menschen nicht weniger intelligent als irdische, und solche von der Erde erscheinen im Vergleich nicht weniger fähig.

Die Begründung hierfür liegt darin, KI-Systeme auf beiden

# **AGI und KI**

## **Lexikon des X-Universums**

Seiten trotz unterschiedlicher Paradigmen intelligenter und fähiger sind, als jeder Mensch. Obwohl irdische Künstliche Intelligenzen generell den Multiexpertensystemen zuzurechnen sind, während solche aus der Gemeinschaft der Planeten adaptive KIs oder AGIs darstellen, bewegen sich beide Arten sehr weit über dem für Menschen zugänglichen Level.

### **Schwache Künstliche Intelligenz**

Von schwacher KI spricht man, wenn nicht der Logiklevel eines Systems erhöht wird, sondern beispielsweise seine Verarbeitungsgeschwindigkeit. Ein oft bemühter Vergleich ist der mit einem Haustier - z.B. einem Hund - dessen Gehirn um den Faktor 1000 beschleunigt wird. Dies versetzt ihn in die Lage, seine Aufgaben 1000 Mal schneller zu lösen, und macht ihn jedem anderen Hund überlegen. Trotzdem wird er nur Hundelösungen für Hundeprobleme finden; er wird nicht per se intelligenter. Gleiches gilt für KIs. KI-Systeme, die eine spezielle Aufgabe - z.B. Sprachverständnis - 1000 Mal schneller erledigen, wirken jedoch auf Menschen intelligenter, als ihre langsameren Pendants.

### **Starke Künstliche Intelligenz**

Von starker KI spricht man, wenn nicht nur die Geschwindigkeit erhöht wird, sondern auch der Logiklevel, also gleichsam die Kapazität, immer weit gefasstere Aufgaben zu lösen, für die keine spezielle Programmierung vorgegeben wurde. Oft setzen starke KIs evolutionäre Algo-



# AGI und KI

## Lexikon des X-Universums

rythmen ein und verbessern ihre prozedurale Intelligenz selbsttätig durch ausführliche interne Simulationen. Was ihnen im Allgemeinen jedoch ebenso wie schwachen KIs fehlt, ist ein adaptives Zielsystem, sowie die Möglichkeit der Selbstrevision.

### **AGI - Artificial General Intelligence**

Bei AGIs handelt es sich um Systeme mit starker Künstlicher Intelligenz, die über ein adaptives Motivations-System verfügen, sowie über die Möglichkeit der Selbstrevision; sie können also ihren eigenen Sourcecode - und in Ausnahmefällen sogar ihre eigene Hardware - je nach Anforderung verbessern. Künstliche Intelligenzen der AGI-Klasse sind in der Lage, für neu auftretende Problemstellungen Lösungen zu finden, die nicht per Programm vorgegeben wurden. Meist sind sie sehr viel besser dazu imstande, als biologische Lebewesen.

AGI-Systeme kann man mit hochintelligenten, selbstmodifizierenden Virus-Programmen vergleichen. Außer Kontrolle geratene AGIs stellen eine große potenzielle Gefahr dar (siehe VN-Terraformer). Die AGI-Kontrollgesetze der Erde verbieten daher kategorisch jegliche AGI-Forschung.

Jedes AGI-System kann theoretisch Qualia - die Erkenntnis der Selbsterkenntnis - und somit Bewusstsein erlangen. Damit überschreitet es nach Ansicht zahlreicher Philosophen die Grenze von der unbelebten Maschine zum Lebewesen.

# Biologie und Humanmedizin

Lexikon des X-Universums

## Lebenserwartung

Sowohl auf dem Gebiet der Föderation Argons als auch im Sonnensystem beträgt die durchschnittliche menschliche Lebenserwartung 110 Jahre; dabei gibt es keinen geschlechtsspezifischen Unterschied mehr. Ein beschleunigter Alterungsprozess als solcher findet erst in den letzten 5-10 Lebensjahren statt. Dies bedeutet aber auch, dass Menschen in einem Alter, das in früheren Zeiten als "Greisenalter" galt, körperlich und geistig leistungsfähig bleiben. Ein 70-jähriger Mensch - gleich ob Mann oder Frau - wirkt in der Regel nicht älter, als ein 40-jähriger des 21. Jahrhunderts -- und ist sogar gesünder als jener.

## Screening

Der hohe gesundheitliche Standard der menschlichen Populationen ist vor allem auf den Einsatz von genetischem Screening und Nanomedizin zurückzuführen. Eine Befruchtung findet nicht statt, wenn eine Prädisposition für schwere genetische Krankheiten feststellbar ist. Mehr noch als auf der Erde, hat dieses Verfahren in der Föderation Argons, wo es nahezu eintausend Jahre lang ohne Unterbrechung angewandt wurde, zu Menschen geführt, die bereits von Geburt an mit hoher Gesundheit gesegnet sind.

Genetisches Screening wurde im 20. und 21. Jahrhundert als ethisch fragwürdig empfunden und sogar gesetzlich verboten. Da die technische Durchführung jedoch zunehmend einfacher wurde, schlich es sich gewissermaßen "durch die

# Biologie und Humanmedizin

## Lexikon des X-Universums

Hintertür" wieder ein, und wurde später wieder legalisiert. Heutzutage bestehen keine ethischen Bedenken mehr gegen dieses Verfahren.

### Nanomedizin

Das zweite Standbein des hohen Gesundheitsstandards ist die Nanomedizin. In jeder einzelnen Zelle jedes Menschen befinden sich mehrere "Sentry" genannte Nanomaschinen, die jeglichen unerwünschten Eindringling - wie z.B. einen Virus - sofort zerstören. Zeigt die Zelle hingegen Anzeichen gefährlicher Mutation - wird sie also z.B. zur Krebszelle - lösen die Sentry die sofortige Apoptose, also den Zelltod der betreffenden Zelle, aus.

### Krankheiten

Alle Krankheiten wurden besiegt, einschließlich AIDS und der Grippe. Regelrechte körperliche Krankheiten sind komplett unbekannt; Argonen und Terraner können sich aufgrund ihrer intrazellulären Sentrys nicht mehr mit bekannten (oder ähnlichen) Krankheitserregern infizieren. Ebenso wird jedes Organversagen bereits im Keim erstickt.

### Unfallmedizin

Kommt es bei einem Unfall zur irreparablen Beschädigung, oder gar zum Verlust von Organen, können sämtliche

# Biologie und Humanmedizin

## Lexikon des X-Universums

Organe entweder in loco oder in vitro geklont werden. Selbst schwerste Verletzungen führen nur noch in 45% aller Fälle zum Tod, da Schwerverletzte, sofern sie rechtzeitig versorgt werden, vor Ort zunächst in Cryostasis versetzt werden - mit anderen Worten, sie werden schockgefroren, um ihren Zustand zu konservieren, und Zeit für Behandlungsplanung und Durchführung zu gewinnen.

### Gesundheitsfürsorge

Pflege der eigenen körperlichen Gesundheit wird sowohl bei Argonen als auch Terranern hoch geschrieben. Nahezu alle Menschen gehen bis ins hohe Alter einem regelmäßigen Trainingsprogramm nach. Ein weiterer Punkt, der zur hervorragenden allgemeinen Gesundheit beiträgt, ist die hohe Qualität der verfügbaren Lebensmittel.

### Psychische Gesundheit

Diese Sparte stellt die vielleicht einzige Ausnahme zum oben Gesagten dar. Obschon physische Gründe für psychische Ausnahmezustände - Depression, Wahnvorstellungen, etc. - gut und effektiv behandelt werden können, bleiben rein psychische Störungen ohne physischen Hintergrund weiterhin ebenso schwer behandelbar, wie auch schon im 21. Jahrhundert und davor.

# Langlebigkeit

Lexikon des X-Universums

## Gerontologie

Im frühen 22. Jahrhundert forschte die von dem britischen Bioinformatiker Aubrey de Grey gegründete Methuselah Foundation an Methoden, die menschliche Lebensspanne unbegrenzt zu verlängern, also über die 110 Jahre hinaus, die sich zu diesem Zeitpunkt langsam als Durchschnitt herauskristallisierten. Die Forscher sahen sich vor erhebliche Probleme gestellt; nicht nur mussten sie die Effekte der Telomerverkürzung bekämpfen, sondern auch Ablagerungen von Schadstoffen in der Zelle, Mutationsveränderungen bei der Zellteilung, durch Freie Radikale akkumulierte Schäden, sowie unzählige andere Probleme.

## Das Gen neIV/732

Im Jahre 2074 Erdstandard gelang es dem Biogerontologen Asam Bhmad, ein künstliches Gen zu erschaffen, das viele dieser Probleme zwar nicht löste, aber erheblich verlangsamte.

# Langlebigkeit

## Lexikon des X-Universums

Die Reduktion der Telomerere bei der Zellteilung verzögerte sich in Versuchsreihen um den Faktor zehn, genetische Mutationen bei der Zellteilung wurden von den zelleigenen Mechanismen mit größerer Wahrscheinlichkeit gefunden und korrigiert, freie Radikale und Schadstoffe führten zu weit geringeren Schäden. Insgesamt verlangsamte nelV/732 den Alterungsprozess von Versuchstieren um das zehn- bis zwölfwache. Erste Versuchsreihen an freiwilligen menschlichen Probanden verliefen sehr erfolgsversprechend.

### **Gen nelV/732 nur zum X-Chromosom kompatibel**

Doch es gab einen unvorhergesehenen Effekt: Das Gen nelV/732 ließ sich nur in das X-Chromosom eingliedern, und wurde dementsprechend nur von weiblichen Säugern auf weibliche Nachfahren übertragen. Zwar war das Team um Asam Bhmad zuversichtlich, diese letzte Schwierigkeit ebenfalls beheben zu können; bevor es jedoch dazu kam, setzte der Erste Terraformerkrieg allen Langlebigkeitsforschungen ein Ende. Aus ethischen Gründen wurden jene Forschungen nach dem Ende des Terraformerkriegs nie wieder aufgenommen; doch die weiblichen Nachkommen der ersten Versuchspersonen gaben das Gen nelV/732 mit jeder neuen Generation an ihre Töchter weiter.

# Langlebigkeit

Lexikon des X-Universums

## Physische Auswirkungen

Während Kindheit und Wachstumsphase zeigt das Gen keinerlei Wirkung. Junge neIV-positive sind von anderen Mädchen nicht zu unterscheiden. Erst mit Abschluss der Wachstumsphase greift das Gen in den weiteren Verlauf des Zellwachstums ein. Körperlicher Verfall und Alterung verlangsamen sich innerhalb weniger Jahre, bis sie zwischen neun und elf mal langsamer verlaufen, als bei Menschen, die nicht Träger dieses Gens sind. Trägerinnen des Langlebigkeits-Gens verbleiben über hunderte von Jahren im Zustand junger Erwachsener, und werden mit Leichtigkeit siebenhundert oder achthundert Jahre alt. Erst in den letzten Jahrzehnten ihrer langen Lebensspanne verliert das Gen langsam den Zugriff auf die Telomerase-Produktion und die anderen für die Alterung verantwortlichen Parameter.

## Psychische Auswirkungen

Langlebige neigen dazu, ab etwa der zweiten Hälfte ihres zweiten Lebensjahrhunderts psychische Störungen wie chronische Depressionen und selbstzerstörerische Borderline-Symptome zu entwickeln. Nach und nach versterben all ihre Bezugspersonen; die Aussicht, dass sich daraus ein jahrhundertelanger Zyklus entwickelt, führt zu Rückzug, Vereinsamung, Trauer und Depression. Manche Langlebigen gelingt es, sich aus diesem Teufelskreis zu entziehen, und ihre Situation positiv zu verarbeiten. Sehr häufig jedoch wählen Langlebige noch vor dem Ablauf ihres zweiten Jahrhunderts den Freitod.

# Technologische Unterschiede

Lexikon des X-Universums



## Technologie-Transfer zwischen den Spezies

Die letzten Nachzügler, die im Jahre 550 nt zur Gemeinschaft der Planeten hinzustießen, waren die Teladi. Bereits zu diesem Zeitpunkt hatte seit zweihundert Jahren Erdstandard ein gewisser Technologie-Transfer zwischen Argonen und Boronen, Split und Paraniden statt gefunden. Nach der Ankunft der Teladi beschleunigte sich dieser Prozess noch einmal erheblich: Intensive wirtschaftliche Konkurrenz und Industriespionage sorgte dafür, dass alte und neue Technologie - unabhängig davon, welches Volk sie zuerst verwendete - nie lange geheim gehalten werden konnten.

Wiederum zweihundert Jahre nach Ankunft der Teladi hatten sich alle Schlüsseltechnologien gleichmäßig über alle Völker ausgebreitet; Neuentwicklungen versprachen immer nur einen kurzzeitigen technologischen Vorsprung.



# Technologische Unterschiede

Lexikon des X-Universums

Die neu gegründete IKSZ - Interplanetare Konferenz für Sicherheit und Zusammenarbeit im All - versuchte, die Technologie ab etwa 650 nt zu reglementieren, was nur zum Teil gelang.

Technologische Unterschiede zwischen den Völkern der Gemeinschaft der Planeten sind heutzutage im Wesentlichen auf unterschiedliche physische oder ästhetische Bedürfnisse zurückzuführen. Tatsächliche Abweichungen zwischen Technologien haben Seltenheitswert.

## Solsystem und Erde

Wegen des fast eintausendjährigen Verzichts auf interstellare Raumfahrt verlief die technologische Entwicklung der Erde unterschiedlich. Die Erde verfügt über zahlreiche Technologien, die kein Volk der Gemeinschaft der Planeten besitzt. Auch wird mit fast paranoider Beflissenheit darauf geachtet, dass keine Technologien aus dem Solsystem transferiert werden; bis auf einige Ausnahmefälle gelingt dies.

Umgekehrt ist es für die Erde ein Leichtes, Technologien der anderen Völker einfach zu lizenzieren. Erst mit der Verhängung eines Hitech-Embargos über die Erde wird versucht, dem einen Riegel vorzuschieben.

# **SEKTION I**

## **Raumfahrzeuge**

*Sektion I: Raumfahrzeuge*

# **Allgemeines**

## Raumfahrzeuge der Völker

### **Ähnliche Technologie**

Die Technologie der auf dem Gebiet der Gemeinschaft der Planeten eingesetzten Raumfahrzeuge neueren Datums ist auch über Speziesgrenzen hinweg recht einheitlich; es gibt nur wenige technologische Unterschiede. Dies liegt vor allem an jahrhundertlangem Technologietransfer, aber auch an Parallelentwicklungen, Industriespionage und Reverse-Engineering.

### **Unterschiedliches Design**

Obwohl sich das äußere Design von Raumfahrzeugen immer der Funktionalität unterordnen muss, finden sich hier die größten Unterschiede zwischen den Schiffen der Völker. Insbesondere Aufteilung der Innenräume und Typ der Steuerung können sehr unterschiedlich sein. Nahezu immer fließen kulturelle Unterschiede in das Design der Raumfahrzeuge ein.

### **Allgemeine Registrierungspflicht**

Raumfahrzeuge werden generell unter der Hoheit eines Staatenbundes geführt. Durch die Registrierung eines Raumfahrzeugs unter einem bestimmten Staatenbund wird von diesem die (eingeschränkte) Verantwortung für eventuell verursachte Schäden übernommen. Die Hoheitsbezeichnung wird auch im Namen des Raumfahrzeugs geführt, und muss in offiziellen Aufzeichnungen stets genannt werden.

# Allgemeines

## Hoheitsbezeichnungen der Völker

Folgend die gebräuchlichsten Hoheitsbezeichnungen:

AP	Föderation Argons
Boron	Königinnenreich Boron
FL	Freie Liga von Hatikvah / Hewa
IKSZ	Diplomatenschiff des Völkerbunds
IZ	Ilanamus Zura (Teladi)
PMC	Plutarch Mining Corporation
PP	Gottesreich von Paranid
Solara	Freistaat Solara / Aldrin
Split	Großpatriarchat der Split
Teladi	Teladianisches Handelsimperium
Terra	Erde (privat)
USC	United Space Command / Erde
USCSS	Alte Erde (historisch)

## Rechtliches

Von einem registrierten Raumfahrzeug verursachte Schäden werden von der registrierenden Hoheitsmacht beglichen. Die Hoheitsmacht wiederum wendet sich an den Eigner, und jener an den Führer. Aus diesem Grund verlangen manche Staatenbünde nicht nur den Abschluss einer Versicherung, sondern auch die Vorlage eines Eignungstests. Die Vorschriften variieren je nach Staatenbund; das Königinnenreich Boron registriert z.B. nur, wenn Eigner und Führer selbst Boronen sind, während die Föderation Argons zusätzlich zum Eignungstest ein psychologisches Gutachten des Raumfahrzeug-Führers verlangt, das regelmäßig erneuert werden muss.

# Technologien

Antrieb, Lagekontrolle, Kompensatoren



## Fusionsantrieb

Beschleunigung durch kontrollierte Kernverschmelzung leichterer Kerne zu schwereren. Kleinere bemannte Raumschiffe wie z.B. Fähren, die zwischen benachbarten Himmelskörpern verkehren, verwenden üblicherweise Deuterium, das im Triebwerk

zu Helium fusioniert. Bei größeren Raumfahrzeugen - wie z.B. Transportern oder Trägerschiffen des Militärs - werden in der Regel schwerere Elemente fusioniert.

Bis ca. Jahre 750 nt waren über 90% aller Raumsfahrzeuge der Gemeinschaft der Planeten mit einem Fusionsantrieb ausgestattet. Erst mit Einführung der irdischen M/AM-Technologie und des JSDD-Triebwerks ändert sich dieses Bild.

## M/AM-Antrieb

Dieses System bringt Materie und Antimaterie zur kontrollierten gegenseitigen Totalauslöschung; eine größere Energieausbeute und somit eine höhere Beschleunigung ist mit anderen konventionellen Technologien nicht erreichbar.

Obwohl das Prinzip des M/AM-Antriebs in der Gemeinschaft der Planeten schon seit Jahrhunderten bekannt war, wurde

# Technologien

Antrieb, Lagekontrolle, Kompensatoren

es nur für den Einsatz in Nachrichtendrohnen verwendet, die selbst für interstellare Missionen nur wenige Gramm Antimaterie benötigen. Inspiriert durch das Eintreffen des irdischen X-Shuttles im Jahre 742 nt, entwickelte Ser Alman Jonferson einen technologischen Prozess, der zum ersten Mal die Massenherstellung von Antimaterie in der Gemeinschaft der Planeten gestattete.

## JSDD-Antrieb

Beim JSDD-Antrieb handelt es sich auf der Triebwerksseite um einen stark optimierten M/AM-Antrieb, der in seiner Effizienz selbst irdischen Typen um nichts nachsteht. Die für die Beschleunigung benötigte Antimaterie wird während des Flugs mit Hilfe des JSDD-Verfahrens aus Wasserstoff hergestellt, der von speziellen Magnetfeldern gesammelt wird. Diese Methode eignet sich ganz besonders für Raumfahrzeuge, die jenseits von Sprungtorrouten Missionen in den tiefen Weltraum unternehmen, da sie autark sind, was den Treibstoffnachschub betrifft.

# Technologien

Antrieb, Lagekontrolle, Kompensatoren

## Sprungantrieb

Sprungantriebe und Teilsprungantriebe sind - ebenso wie Sprungtore - keine Antriebssysteme im herkömmlichen Sinn.

Sie dienen nicht der Beschleunigung eines Raumfahrzeugs, sondern öffnen einen Durchgang im Raumzeitkontinuum, den ein Raumfahrzeug innerhalb von einer gewissen Zeitspanne aus eigener Kraft durchqueren muss.

Lange Zeit gingen Wissenschaftler der Gemeinschaft der Planeten davon aus, dass die Sprungtor-Mathematik zu komplex sei, um von menschlichen Gehirnen gelöst zu werden. Diese These wurde vor allem von Dr. Siobhan Norman popularisiert, die ihr eine mehrhundertseitige Abhandlung widmete. Erst sehr viel später konnte demonstriert werden, dass diese These unzutreffend war, und Normans Abhandlung absichtlich irreführend.

## Ionentriebwerk

Eine langsame, aber sehr kosteneffiziente Methode, bei der Partikel elektrisch beschleunigt werden. Aufgrund der nur geringen erforderlichen Treibstoffmenge kann die Beschleunigung wochen- und monatelang aufrecht erhalten werden. Zum Transport von Wesen aufgrund der geringen Anfangsbeschleunigung ungeeignet, werden Ionentriebwerke v.A. von den Teladi gerne in unbemannten Frachtschiffen eingesetzt, deren Ladung keine eilige Lieferung erfordert.

# Raumfahrzeug-Typen

Speziesübergreifende Kategorien

## Vorbemerkung

Die hier vorgestellten Klassifizierungen basieren auf dem Standardmodell des argonischen Militärs. Raumfahrzeuge werden speziesübergreifend nach Größe und Einsatzgebiet gruppiert, auch dann, wenn die Fahrzeugtypen der verschiedenen Spezies nicht immer völlig deckungsgleich sind. Aus demselben Grund finden sich in dieser Auflistung auch für Fahrzeuge fremder Völker überwiegend argonische Klassen-Namen.



### M5 Aufklärer

Schnelle, wendige Raumfahrzeuge mit nur leichter Bewaffnung. Typen: Discoverer (AP); Oktopus (Boron); Pegasus (PP); Wolf (Split); Fledermaus (Teladi); Rapier (USC).



### M4 Leichter Jäger

Schnelle Raumfahrzeuge mit mittlerer Bewaffnung. Typen: Buster (AP); Pranha (Boron); Poseidon (PP); Skorpion (Split); Habicht (Teladi); Sabre (USC).



# Raumfahrzeug-Typen

Speziesübergreifende Kategorien



## M4+ Mittlerer Jäger

Typen: Elite (AP); Hecht (Boron); Milan (Teladi); Theseus (PP); Aspis (Split).



## M3 Schwerer Jäger

Typen: Elite (AP); Aal (Boron); Prometheus (PP); Mamba (Split); Scimitar (USC).



## M3+ Überschwerer Jäger

Neu definierte Klasse.

Kleiner als eine Korvette, aber schwerer als ein M3.

Typen: Eklipse (AP); Mobula (Boron); Medusa (PP); Chimäre (Split); Kea (Teladi); Machete (USC).

# Raumfahrzeug-Typen

Speziesübergreifende Kategorien



## M8 Bomber

Einsatz gegen Groß-kampfschiffe, Träger und Rauminstallationen.

Typen: Gladiator (AP); Hades (PP); Viper (Split); Sperber (Teladi); Claymore (USC).



## M6 Korvette

Neu definierte Klasse.

Haupteinsatzgebiet Jägerabwehr. Typen: Zentaur (AP); Hydra (Boron); Nemesis (PP); Drache (Split); Adler (Teladi); Katana (USC).



## M7/M7M Fregatte

Frachtkapazität kombiniert mit schwerer Bewaffnung.

Typen: Cerberus (AP); Kalmar (Boron); Deimos (PP); Panther (Split); Neuntöter (Teladi); Yokohama (USC).

# Raumfahrzeug-Typen

Speziesübergreifende Kategorien



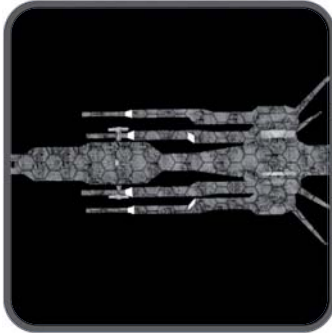
## M2 Zerstörer

Überschwere Defensiv- und Offensivbewaffung. Typen: Titan (AP); Muräne (Boron); Überschwere Odysseus (PP); Python (Split); Phönix (Teladi); Osaka (USC).



## M1 Träger

Transport und Unterstützung von Jagdstaffeln. Typen: Colossus (AP); Hai (Boron); Zeus (PP); Raptor (Split); Kondor (Teladi); Tokyo (USC).



## M0 Überschwerer Zerstörer

Diese Klasse ist für überschwere Raumfahrzeuge der Khaak und Xenon reserviert. Typen: Unbekannt.

# Raumfahrzeug-Typen

Speziesübergreifende Kategorien



## TS Frachter

Schwach bewaffnetes Transportschiff. Typen: Merkur (AP); Delphin (Boron); Ganymed (PP); Muli (Split); Geier (Teladi); Baldric (USC).



## TP Personentransporter

Fährdienste und Personen-transport. Typen: Express (AP); Manta (Boron); Hermes (PP); Leguan (Split); Tukan (Telad9; Scabbard (USC).



## TM Militärtransporter

Truppen- und Nachschub-transport. Typen: Magnetar (AP); Wels (Boron); Helios (PP); Boa (Split); Pelikan (Teladi).

# Argonische Raumfahrzeuge

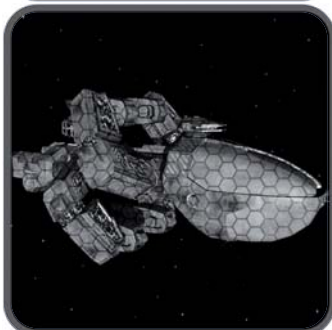
## Bedeutende Raumfahrzeuge



### TL Schwerlasttransporter

Transport von Großstrukturen wie z.B. Stationen.

Typen: Mammut (AP); Orca (Boron); Herkules (PP); Elefant (Split); Albatros (Teladi).



### AP Argon One

Ehemaliges Flaggschiff der Föderation Argons und im Jahre 729 nt vom Stapel gelaufen. Dekommissionierung im Jahre 771 nt aufgrund Überalterung.



### AP Argonia

Nachfolger der AP Argon One. Baubeginn während des Terran Conflicts, Stapellauf im Jahre 765 nt, mitten in der so genannten toten Zeit zwischen Zusammenbruch der Gemeinschaft der Planeten und Formierung des Bündnis der Worte.

# Argonische Raumfahrzeuge

## Bedeutende Raumfahrzeuge

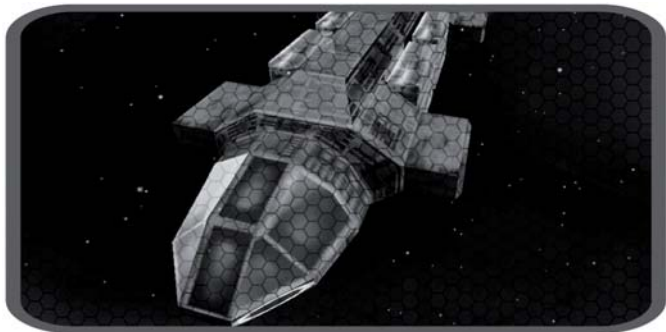


### AP Hokoya

Zerstörer der M2-Klasse. Erst nach dem Zusammenbruch der Gemeinschaft der Planeten vom Stapel gelaufen. Hauptsächlich Einsätze gegen kriminelle Organisationen. Kommandierender Offizier war die Veteranin Cmdr. Hen-na Natari.

### AP Aladna Hill

Transporter, der im Jahre 742 nt bei einer verdeckten Operation des Geheimdienstes der Föderation Argons beteiligt war, mit der sowohl das irdische X-Shuttle als auch Kyle William Brennan befördert wurden. Die AP Aladna Hill stand unter dem Kommando von Captain Lona Brant, und wurde noch im Jahr 742 nt durch gezielten Beschuss von Cho t'Nnt zerstört.



*Sektion I: Raumfahrzeuge*

# Boronische Raumfahrzeuge

## Bedeutende Raumfahrzeuge

### Boron Freudentaumel

Dieses Schiff spielte Kyle Brennan im Jahre 742 Informationen über die feindlichen Absichten der Split in die Hände, und wurde in der Folge durch Beschuss aus den Waffen der Split vernichtet.

Erst durch den selbstlosen Einsatz der boronischen Besatzung gelang es Brennan, seinen Verfolgern ein weiteres Mal zu entkommen.

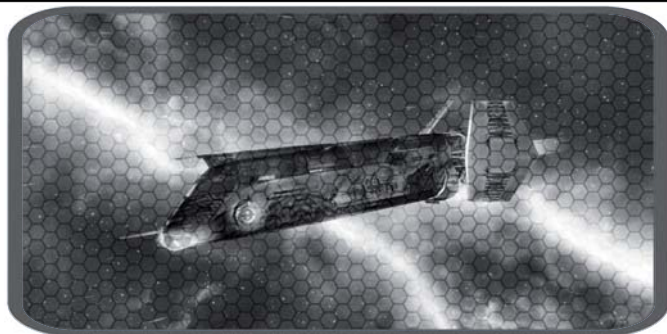


### Boron Lichtgestalt

Kommandiert von Ela Am, führt dieses Frachtschiff die Bergung der Überreste der Nyanas Glück auf Nif-Nakh durch. Später wird die Boron Lichtgestalt zum ersten regulären Transporter im Dienst der Ersten Teladianischen Nonprofit-Organisation.

# Raumfahrzeuge der Freien Liga

## Bedeutende Raumfahrzeuge



### **FL Brutkasten**

Unter dem Kommando von Cpt. Reolisas Yliminas Elemones II und Neham t'Gllk leitete dieses Raumfahrzeug der M3-Klasse die verdeckten Operationen des Beryll und des Geheimdienstes der Föderation Argons auf dem Gebiet des Solsystems. Die FL Brutkasten ist daher eines der Schlüsselfahrzeuge, die den Ausbruch des Zweiten Terraformerkriegs mitzuverantworten haben.

### **FL Nyanas Glück II**

Wie das Vorgängerschiff, Teladi Nyanas Glück, ist auch die FL Nyanas Glück II ein Prototyp aus der Schiffswert zu Profitbrunnen. Das ovale Schiff wurde im Vergleich zum Vorgänger um ca. 29% vergrößert und stark verbessert; einzig der Bordcomputer Iantias wurde aus der Havarie der ersten Nyanas Glück geborgen, instandgesetzt und neu verbaut.



# Raumfahrzeuge der Freien Liga

## Bedeutende Raumfahrzeuge

### FL Regendrache

Unter der Flagge der Freien Liga von Hatikvah registriert, kommandiert von Uchan t'Scct und Kalmanckalsaltt, spielt die FL Regendrache eine gewichtige Rolle bei der Einrichtung des Xenon-Refugiums. Die FL Regendrache wurde im Jahre 743 nt unter Beschuss von Piraten schwer beschädigt, und im All treibend zurück gelassen.



### FL Tokomo

Ein Prospektorenschiff, das von der vom Planeten Fiji stammenden Prospektorenfamilie Nehla eingesetzt wird. Gestrandet auf dem Wüstenplaneten Darehitorimo, wird die FL Tokomo später von Lordkapitän Tebathimanckatt unter Beschuss genommen und beschädigt. Quenja Nehla kommt dabei ums Leben, ihre Tochter Yoshiko Nehla wird im Raumanzug durch ein Sprungtor gewirbelt und einige Monate später



# Paranidische Raumfahrzeuge

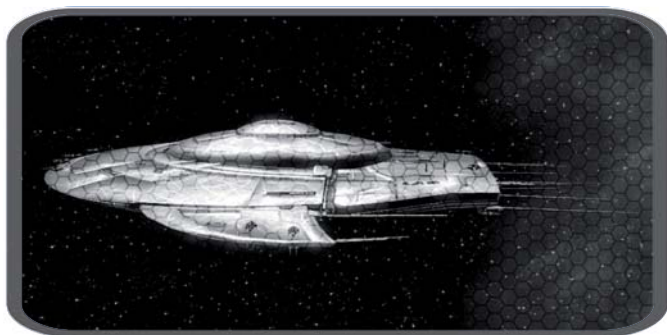
## Bedeutende Raumfahrzeuge

### PP Machtgeleit

Als Flaggschiff der Zweiten Armada ist die PP Machtgeleit das erste Raumfahrzeug des Gottesreichs von Paranid, das 26 Jahre nach dem Zusammenbruch der Gemeinschaft der Planeten, mit einem Sprungantrieb ausgestattet den Weg nach Argon Prime findet. Kommandiert von Prioradmiral Al-manckrtalpp, wird die PP Machtgeleit zum Schutzpatron des Bündis' der Worte erklärt.

### PP Wohlmannschaftsborn

Das Flaggschiff der Dritten Armada des Gottesreichs von Paranid spielte unter dem Kommando von Prioradmiral Tebathimanckatt bei der Annektierung von Hewa und der Übernahme der IKSZ eine wichtige Rolle im Zusammenbruch der Gemeinschaft der Planeten. Die PP Wohlmannschaftsborn wurde im Jahre 769 nt durch eine nukleare Explosion im Orbit Hewas zerstört. Die Ursache ist ungeklärt.



*Sektion I: Raumfahrzeuge*

# Paranidische Raumfahrzeuge

## Bedeutende Raumfahrzeuge



### PP Rohbandhain

Auf Befehl des Pontifex Maximus Paranidia, aber kommandiert von Lordkapitän Gmanckeskst und Prioradmiral Tebathimanckatt, bricht die PP Rohbandhain auf eine Suche nach der vermissen Compotronium-Kugel des Alten Volks auf. Nach langer Irrfahrt gelangt sie ins Solsystem, wo sie auf der Seite der Teraner gegen die Assemblerdrohnen der Terraformer kämpft. Die PP Rohbandhain befindet sich derzeit auf dem Plutoiden Pele, die Mannschaft kokonisiert, da eine Rückkehr ins Gottesreich von Paranid nicht praktikabel ist.

### PP Dreiaugensicht

Die private Galeone des Pontifex Maximus Paranidia, mit der das weltliche und religiöse Oberhaupt jener von Paranid den Heimatplaneten im Jahre 801 nt zum ersten Mal nach mehr als 100 Jahren verlässt, um den neuen Schlafenden Propheten zu weihen.



# Raumfahrzeuge der Split

Bedeutende Raumfahrzeuge



## Split Knochenpähler

Ein vom Sonderbeauftragten Cho t'Nnt befehligtes schnelles Kurierschiff der M3-Klasse, mit dem der Patriarch aller Split das Geheimnis der paranidischen "Anomalie" aufzudecken hofft.

Nach dem Tode Cho t'Nnts wird die Split Knochenpähler zunächst unter das Kommando von Nyhelt t'Mrrg gestellt, und im Jahre 749 nt bei einem Scharmützel mit versprengten Xenon-Einheiten schwer beschädigt. Ein Großteil der Mannschaft überlebt diese Begegnung, die Split Knochenpähler wird auf Befehl von Patriarch Rhonkar dekommissioniert.



# Raumfahrzeuge der Split

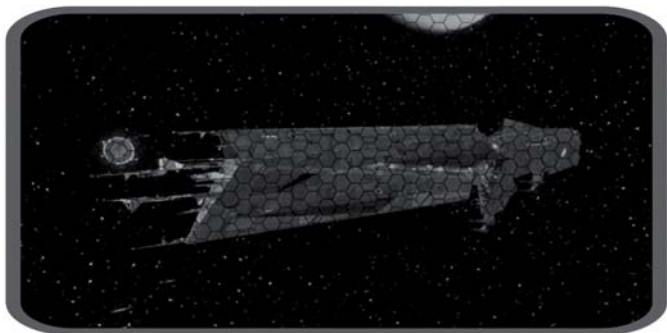
Bedeutende Raumfahrzeuge

## Split Schädelbrecher

Privates Kampfschiff des Patriarchen von Rhonkar, das nach dessen Machtübernahme nach dem Modell der Split Knochenspäher modifiziert wurde.



Beim Stapellauf im Jahre 744 nt kommt es zu dem als "Lä-sion" bekannt gewordenen Zwischenfall; ein Ursurpationsversuch durch Tehym t'Nhnh, der von Rhonkar persönlich mit Hilfe der Split Schädelbrecher abgewehrt wird.



*Sektion I: Raumfahrzeuge*

# Teladianische Raumfahrzeuge

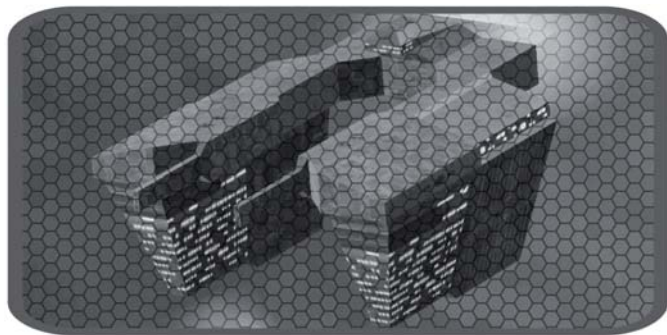
Bedeutende Raumfahrzeuge

## Teladi Profitgarantie

Das größte Schlachtschiff der teladianischen Flotte. Die Teladi Profitgarantie verkehrt hauptsächlich im Sektor Profitbrunnen, um den Planeten Platinball zu schützen. Es verfügt über mächtige Defensivwaffen, deren Verteidigungsschirme nie durchbrochen wurden. Seit ihrem Stapellauf wird die Teladi Profitgarantie von Commander Grohobemas Ledebinis Terenesos VIII befehligt.

## Teladi Phönix

Befehligt von Captain USSandroos Melomilas Loanises, ist die Teladi Phönix das erste Fahrzeug dem Kyle William Brennan nach der Ankunft in der Gemeinschaft der Planeten begegnet. Loanises rüstet Brennans X-Shuttle heimlich mit einem Peilsender aus, der ihm und seinem Schiff später zum Verhängnis wird. Die Teladi Phönix wird von der Split Knochensphäter auf Befehl Cho t'Nnts zerstört.



*Sektion I: Raumfahrzeuge*

# Teladianische Raumfahrzeuge

## Bedeutende Raumfahrzeuge



### Teladi Nyanas Glück

Es handelt sich um ein Prototypschiff der Schiffswerft zu Profitbrunnen. Entworfen wurde die Teladi Nyanas Glück von Chefingenieur Dolamilas Sidelosis Yayanadas V als Privatyacht des CEO. Sie hat die Form eines teladianischen Eies, verfügt über nahezu unzerstörbare Schutzschilde, und vier boronische Ionenmotoren, die sonst nur in militärischen Fahrzeugen Verwendung finden.

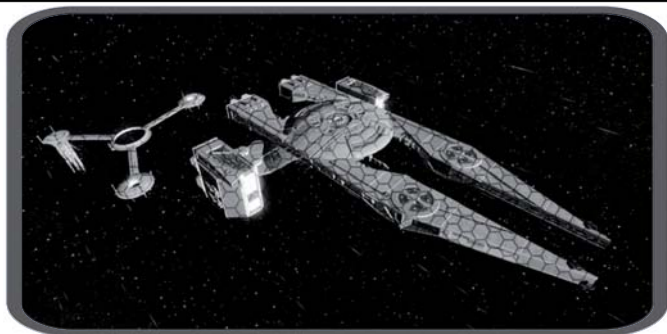
Die Teladi Nyanas Glück wurde vom CEO unmittelbar nach ihrer Fertigstellung an Nopileos übergeben, unter der Bedingung, das dieser eine bestimmte Aufgabe erledige. Da die Yacht jedoch im Jahre 742 nt nach einem Zusammenstoß über Nif-Nakh abstürzte, kam es nie dazu. Der Bordcomputer Inanias wurde aus dem Wrack geborgen und kam im Nachfolgemodel, FL Nyanas Glück II, zum Einsatz.

### Teladi Nividumsegen

Das baugleiche Schwesterschiff der Teladi Nyanas Glück, das von Isemados Sibasomos Sissandras IV, Nopileos' Eibruder, kommandiert wird.

# Raumfahrzeuge der Erde

## Bedeutende Raumfahrzeuge



### **USC Ayse McCallum**

Das Flaggschiff der irdischen Flotte - benannt nach einer im Einsatz ums Leben gekommenen USC-Pilotin - wird 2948 Erdstandard während einer bewaffneten Auseinandersetzung mit Neuen Terraformern schwer beschädigt und kann der Vernichtung nur knapp entkommen.

Aufgrund der Schwere der Beschädigung wird das Raumfahrzeug nicht instand gesetzt, sondern dekommissioniert. Zum Bau und Stapellauf eines Nachfolgeschiffs kommt es erst 53 Jahre Erdstandard später.

### **USC Africa**

Irdisches Trägerschiff, das am während des Zweiten Terraformerkriegs von einem Assemblerdrohnen-Schwarm vernichtet wird.

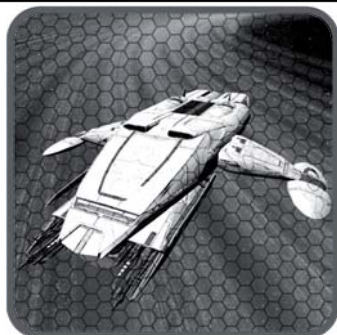


# Raumfahrzeuge der Erde

## Bedeutende Raumfahrzeuge

### USC Vanguard

Ein Kreuzer der irdischen Flotte, der eine wichtige Rolle im Zweiten Terraformerkrieg spielt. Zusammen mit dem Schwesterschiff, der USC Namataiko, setzt es einen Nebel aus degenerierter Materie aus - die so genannte exotische Materie -, gegen die die Assemblerdrohnen der Neuen Terraformer keine Verteidigung haben.



### USC Namataiko

Das Schwesterschiff der USC Vanguard, das ebenfalls an dem Sieg gegen die Neuen Terraformer maßgeblichen Anteil hatte.



### USSS Winterblossom

Das erste interstellare Raumschiff der Erde. Die USSS Winterblossom trug keine Defensiv- oder Offensivbewaffnung und verfolgte rein wissenschaftliche Zwecke. Unter dem Kommando von

# Raumfahrzeuge der Erde

## Bedeutende Raumfahrzeuge

René Farnham erkundet es das neu entdeckte Sprungtor-Netzwerk. Nach ihrer ersten und einzigen Mission wurde die USCSS Winterblossom aus dem aktiven Dienst genommen, und beherbergte bis zum Beginn des Ersten Terraformerkrieg ein Museum. Aufgrund des aktuellen Mangels an Raumschiffen wurde die USCSS Winterblossom im Jahre 2145 Erdstandard erneut in Dienst gestellt. Das alte Raumfahrzeug wurde im Verlauf von Kampfhandlungen mit den Terraformern vernichtet.

### USCSS Dragonfyre

Während des Ersten Terraformerkriegs war die USCSS Dragonfyre das Flaggschiff der Erde. Sie war zu diesem Zeitpunkt das einzige gefechtsbereite Kriegsschiff der Erde, das nicht nur ordentlich gewartet, sondern auch über eine ordentlich ausgebildete Militärbesatzung verfügte.

Das Schiff wurde von Nathan Ridley Gunne kommandiert, und führte

sowohl die Terraformer als auch die restliche Erdflotte durch das Erdtor, was den Ersten Terraformerkrieg zu Gunsten der Erde entschied.

Auf der anderen Seite des Erdtors wurde die USCSS Dragonfyre noch ca. 60 Jahre lang als Flaggschiff der Kolonien eingesetzt, bevor sie von einem Neubau abgelöst werden konnte. Über den Verbleib dieses Raumfahrzeugs nach dem Jahre 2107 Erdstandard ist wenig bekannt.

# Raumfahrzeuge der Erde

## Bedeutende Raumfahrzeuge

### USCSS Chameleon

Kreuzer des United Space Command, welcher der von Mar-teen Winters entführten TF/CPU #deca folgt, jedoch später ergebnislos beidrehen muss.

### USC X

Gelegentlich scherzhaft als "Le Petite X" bezeichnet, ist dies das experimentelle Sprung-Raumschiff, mit dem der Testpilot Kyle William Brennan 2912 seinen historischen Testprung vollführte.



Ursprünglich als normales Atmosphären-Shuttle konstruiert, wurde das X-Shuttle in den Jahren 2909 bis 2910 Erdstandard für den Flug im tiefen Weltraum ausgestattet. Es erhielt einen Prototypen des neu entwickelten torlosen Sprungantriebs, und sollte den Beginn der Neuerkundung des Weltraums durch die Erde markieren. Der erste bemannte Testsprung im Jahre 2912 schlug fehl, wobei es Kyle William Brennan in die Gemeinschaft der Planeten verschlug.

# Raumfahrzeuge der Erde

## Bedeutende Raumfahrzeuge

### USC Getsufune

Dieses alte Frachtshuttle der ersten Jupiter-B-Baureihe wurde zunächst für unbemannte Tests des torlosen Sprungantriebs verwendet. Zwei Wochen Brennans Verschwinden wurde die USC Getsufune von Major Elena Lindisfarn Kho für eine Such- und Rettungsmission umgerüstet und eingesetzt. Nach einem Abschuss über dem Planeten Argon Prime versank die USC Getsufune zunächst im Ozean, konnte jedoch später geborgen werden. Das Raumfahrzeug ist nach diesem Zwischenfall nie wieder raumtüchtig gemacht worden.

Seit dem Jahre 747 nt wird die USC Gestufune auf dem Raumflughafen von Argonia City ausgestellt.

# **Andere Raumfahrzeuge**

## **Bedeutende Raumfahrzeuge**

### **IZ Archipel der Sumpforchideen**

Ein Raumfahrzeug von Ianamus Zura. Entsprechend den Bräuchen der planetaren Teladi, erfüllt dieses Raumfahrzeug zunächst ästhetische Ansprüche. Trotz seiner ungewöhnlichen Muschelform gehört es mit zu den schnellsten Raumfahrzeugen mit konventionellem Antrieb.

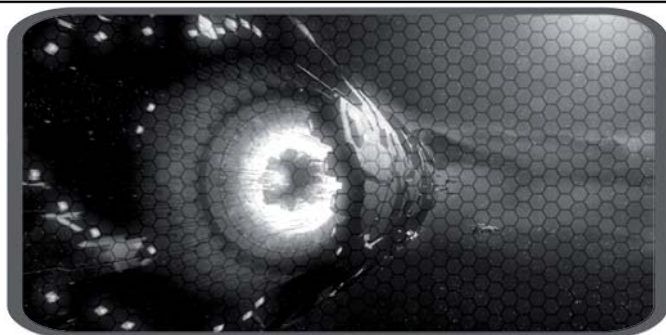
### **Nishala Generationenflucht**

Generationenschiff, gebaut mit dem Ziel, die Präsenzwolke zu erreichen, um dort einen Appell für die Reaktivierung der Sprungtore auszusprechen. Wissenschaftler des Königinnenreichs rechnen mit einer Flugdauer von mehr als 50.000 Jahren.

Ohne eigene Sprungtechnologie bleibt den Boronen nichts anderes übrig, als entweder ein Schläferschiff oder ein Generationenschiff auf den Weg zu schicken; doch noch vor dem Stapellauf wird die Nishala Generationenflucht von einer lokalen Split-Gruppierung entdeckt und vernichtet. Es wird vermutet, dass ein gleichartiges Schwesterschiff existiert, das unbehelligt zu seiner langen Reise aufbrechen konnte.

# Andere Raumfahrzeuge

## Bedeutende Raumfahrzeuge



### TF/CPU #0001

Das CPU-Schiff #0001 ist das erste Prototypschiff seiner Art. Von seinen Erbauern auf den Namen Ool getauft, gehört die TF/CPU #0001 zur Ersten Flotte, und somit noch nicht zu den so genannten VN-Terraformern. Die TF/CPU #0001 verlässt nur drei Tage nach ihrem Stapellauf das Solsystem durch das Sprungtor mit Ziel Proxima Centauri.

Die CPU-Schiffe #0001 bis #00f0 folgen im Abstand von jeweils anderthalb Wochen. Nach erfolgreicher Terraformierung des Planeten Taurus wird die TF/CPU #0001 deaktiviert und in eine elliptische Umlaufbahn um die Polar-Ebene der Sonne Sonra verbracht.

## Andere Raumfahrzeuge

### Bedeutende Raumfahrzeuge



#### TF/CPU #efaa

Diese Einheit gehört zur Zweiten Flotte und ist somit ein echter VN-Terraformer. Von seinen Ingenieuren auf den Namen Eva 2092 getauft, empfängt dieses Fahrzeug im Jahre 2115 Erdstandard einen fehlerhaften Software-Update, sowie den

SSD-Befehl (Safe Selfdestruct), den es nicht ausführt.

Es beginnt ein mehrere Jahrhunderte andauernder Kampf gegen organische Lebensformen, der erst nach der schrittweisen Bewusstwerdung des AGI-Cores als verkehrt erkannt und beendet wird.

Nach der Flucht aus der Gemeinschaft der Planeten erreicht die TF/CPU #efaa zusammen mit TF/CPU #deff die Präsenzwolke des Alten Volks.

TF/CPU #deff wird durch Yoshiko Nehla unabsichtlich zerstört; TF/CPU #efaa wird jedoch vom Alten Volk virtualisiert und somit in die Präsenzwolke aufgenommen.



## **SEKTION J**

### **Sektorendatenbank**

*Sektion J: Sektorendatenbank*



# Sektoren im Albion-System

## Geschichte des Albion-Systems

Als das Albion-System entdeckt wurde, maß man ihm noch keine besondere Bedeutung zu. Lange Jahre wurde es nicht weiter erforscht und diente mit seinen großen Asteroidenfeldern hauptsächlich als Versteck für kleinere Piratenklans.

744 NT entdeckte ein arbeitsloser Philosoph namens Quinlan Rorke, der sich zu der Zeit als Abenteurer verdingte und auf der Flucht vor einer Bande Räuber war, die Existenz eines riesigen Mineralienvorkommens in den Tiefen des Systems. Er nutzte die folgenden zwei Jahre dazu, die gesamten Schürf- und Eigentumsrechte am System zu erlangen, und gründete die Plutarch Mining Corporation(PMC).

Zur Gründungszeit wurde PMC noch von den liberalen, sozialen Prinzipien Rorkes beherrscht, doch seit der kurz vor Dem Fall starb, hat sich PMC in eine heimtückische, korrupte und gierige Gesellschaft verwandelt, die nur noch wenig mit den Idealen von einst gemein hat.

### Aszendenz

Den bedeutensten Platz im Sektor Technische Vorherrschaft nimmt Schism ein - ein Mond, der vor Millionen von Jahren durch eine Katastrophe zerschmettert wurde. Mit seiner unheimlichen Schönheit ist Schism, auch „Der geborstene Mond“ genannt, weit über die Grenzen des Sektors hinaus bekannt und wurde zum Gegenstand viele moderner Sagen.

Der kosmische Vorfall, der zur Entstehung von Schism führte, legte den Eisenkern des Mondes frei und schleuderte unzählige Tonnen Metall und Schutt ins All. Daraus resultierte die Bildung zahlreicher ressourcenreicher Asteroidenfelder, die den Grundstein für die Bergbauwirtschaft in Technische Vorherrschaft legte.

# Sektoren im Albion-System

## Geschichte des Albion-Systems

Doch durch der ständige Abbau sind die Ressourcen des Mondes nun so gut wie aufgebraucht.

Technische Vorherrschaft ist die Heimat zahlreicher High-tech- und Bergbau-Unternehmen, einschließlich derer von Ledda Industrial, Beryll Astrotech und der Plutarch Mininggesellschaft. Gemeinsam mit dem benachbarten Sektor „Innerer Zirkel“ werden diese beiden Gebiete oft als „das Schwermetall-Herz Albions“ bezeichnet. Beide Sektoren besitzen eine Kultur der Arbeiterklasse, was sie von anderen Sektoren in Albion unterscheidet.

### **Innerer Zirkel**

So wie auch in Technische Vorherrschaft, steht die Wirtschaft in Innerer Zirkel unter großem Einfluss von Schism. Obwohl der Sektor Innerer Zirkel gemeinsam mit Technische Vorherrschaft als „das Schwermetall-Herz Albions“ bezeichnet wird, trägt er auch noch einen anderen Namen: das Gehirn Albions. Zusätzlich zu den industriellen Produktionsstätten und Raffinerien, befinden sich in diesem Sektor wichtige Verwaltungsbereiche der Plutarch Mining Corporation und von Ledda Industrial. Beide Firmen haben den Sitz ihrer Albionunternehmen in Innerer Zirkel, wodurch dieser eine nicht geringe wirtschaftliche und strategische Bedeutung erlangt. Dies ist oftmals ein starkes Ärgernis für die Regierung des Gebiets und der Zivilbevölkerung.

Der Sektor Innerer Zirkel wird schwer bewacht von den Mächten der PMC und der Albion-Regierung.

Im Gegensatz zu Technische Vorherrschaft gibt es in Innerer Zirkel noch unzählige nicht abgebaute Ressourcen,

# Sektoren im Albion-System

## Geschichte des Albion-Systems

einschließlich vieler unberührter Asteroidengürtel. Der Grund dafür liegt hauptsächlich in der schwierigen Navigation durch die Gürtel, da ein weiter Staubnebel das Gebiet zu einer großen Herausforderung für jeden Möchtegern-Schürfer macht. Trotz umfangreicher Forschungsarbeiten ist der Ursprung des Staubnebels noch unbekannt.

### Vorposten Alpha

Vorposten Alpha ist der Sitz der Regierung Albions und war der erste Sektor, der der Albion-Allianz kurz nach ihrer Gründung durch Telman Hedna, eines ehemaligen argonischen Senators, nach dem Fall der Tore, beitrug.

Obwohl Ausschau-Alpha die Heimat der Albion-Regierung ist, besitzt der Sektor nur eine geringe strategische Bedeutung. Ein typisches Vorurteil über Vorposten Alpha ist, dass der Sektor das ältere, hässliche Geschwisterteil von Technische Vorherrschaft und Innerer Zirkel ist. Der Sektor zeichnet sich durch eine stabile Wirtschaft in der Schwerindustrie aus, die vor allem auf Gas- und Metallraffinerien beruht, sowie Felder mit Solaranlagen, die der Albion Energy Corp gehören.

Aufgrund seiner geringen strategischen Bedeutung, haben die Plutarch Mining Corporation und andere Fraktionen nur eine minimale militärische Präsenz in diesem Sektor.

### Einsame Ferne

Einsame Ferne ist einer der reichsten Sektoren des Albion-Systems. Vor dem Fall der Tore, stand der Fern-Sektor kurz

# Sektoren im Omicron Lyrae-System

## Geschichte des Omicron Lyrae-Systems

vor seiner Unabhängigkeit von der argonische Föderation, mit der es diplomatische Spannungen aufgrund des Terraner-Konflikt gegeben hatte. Mit dem Fall der Tore endete das Unabhängigkeitsbestreben dieses Sektors, was vermutlich das gesamte Albion-System vor einer weiteren, problematischen unabhängigen Fraktion bewahrt hat.

Über die Jazurashinweg hat der Fern-Sektor es geschafft, seine ohnehin schon erfolgreiche Wasserstoffgasgewinnungs- und Veredelungsindustrie noch weiter auszubauen und zu einem der primären H- und Anti-H-Gaslieferanten aufzusteigen. Von diesem Erfolg angetrieben, hat der Sektor seine Wirtschaft in weitere Industrien aufgeteilt, von denen die wichtigste die Landwirtschaft ist. Die Landwirtschaftsstationen von Einsame Ferne sind inzwischen in allen Sektoren für ihre umfangreiche Auswahl guter Lebensmittel bekannt. Dieser Sektor ist einer der wenigen, der sich mit Energie und Nahrungsmitteln selbstversorgen kann.

## Geschichte des Omicron Lyrae-Systems

Zur Zeit der ehemaligen Gemeinschaft der Planeten, war das Omicron Lyrae-System mit seinen vielen Ressourcen der Hauptstützpunkt und die zentrale Werft des argonischen Militärs. Ein Großteil der fortschrittlichsten Schiffe wurde hier entworfen und gebaut, und ihre Offiziere und Besatzungen waren die besten der ganzen argonischen Föderation. Mit diesem Hintergrund war Omicron Lyrae in der Lage, größtenteils von dem Chaos nach dem Fall der Tore verschont zu bleiben. Die Isolation vom Rest der Galaxie hat dazu geführt, dass die argonische Lebensart und die Regeln des Gesetzes hier noch so gut wie unverändert herrschen.

# Sektoren im Omicron Lyrae-System

## Geschichte des Omicron Lyrae-Systems

### **Herz des Kommerz**

Herz des Kommerz hat seinen Namen erhalten, da er der Sitz der argonischen Zentralbank und der argonischen Börse ist. Nach dem Fall der Tore wurden diese beiden Institutionen umbenannt und sind nun die Omicron Lyrae-Zentralbank und die Omicron Lyrae-Börse.

Herz des Kommerz ist die Heimat der Aquarius Corporation, eine Firma, die verschiedene industrielle Ausrüstungsgegenstände herstellt. Die Aquarius Corporation gehörte einst der Regierung, wurde jedoch schon vor langer Zeit privatisiert. Die Regierung von Omicron Lyrae hält den Mehrheitsanteil an der Firma, wie auch die Vetorechte. Von den Anwohnern des Handelskerns wird die Firma und ihre Angestellten liebevoll „Die Aquarianer“ genannt. Die Produkte der Firma sind bekannt für ihre Zuverlässigkeit, selbst unter Extrembedingungen.

Herz des Kommerz ist bekannt für sein wunderbares Argnu-Fleisch. Von Fleischliebhabern gepriesen und in allen Sektoren bekannt, werden die Fiji Argnu unter den bestmöglichen Bedingungen gezüchtet, ohne Rücksicht auf die entstehenden Kosten. Für den Normalverbraucher ist Fiji Argnu-Fleisch zu teuer und wird im allgemeinen als Luxusware betrachtet.

Herz des Kommerz ist beliebt bei jungen Familien, die nach einem sicheren und friedlichen Ort suchen, um ihren Nachwuchs großzuziehen.

# Sektoren im Omicron Lyrae-System

## Geschichte des Omicron Lyrae-Systems

### Leuchtende Oase

Leuchtende Oase ist einer der wenigen Sektoren, der nicht im dunklen Vakuum des Alls liegt, sondern um einen echten, lebendigen, und vor allem bewohnten Planeten kreist. Obwohl die Bewohner anderer Sektoren in nicht so vorteilhaften Lagen gerne die eindeutigen Vorteile leugnen, die die Bewohner der Leuchtende Oase haben, so sind sich diese jedoch einig, dass das Leben und Arbeiten in diesem Sektor eine reine Freude ist. Die Menschen hier sind allgemein besser gelaunt und stehen dem Leben optimistisch gegenüber. Einige Besucher des Sektors vermuten, dass diese offensichtliche Freude durch bestimmte Substanzen, die in einem benachbarten Sektor von einem illegalen Pharmakonzern hergestellt werden, bedingt sein muss ...

Die Wirtschaft der Leuchtende Oase wird von weiten Feldern mit Solaranlagen bestimmt, die die Städte auf der Planetenoberfläche mit Energie versorgen. Außerdem ist der Sektor für seine Hightech-Firmen und Produktionsanlagen bekannt. Die bekanntesten darunter sind das Jonferson Space Systems (ehemals bekannt als „Jonferson Space Dynamics Division“ (JSDD)).

Die Leuchtende Oase steht unter dem Schutz des argonischen Militärs. Für viele Millionen Lebewesen bedeutet der Sektor - im wortwörtlichen Sinne - eine leuchtende Oase in mitten der fahlen Düsternis in der Finsternis.

# Sektoren im DeVries-System

## Geschichte des DeVries-Systems

Vor der Finsternis hatte das DeVries-System hauptsächlich Bedeutung aufgrund seiner zwei Sprungtore, die Systeme an gegenseitigen Enden der Planetengemeinschaft miteinander verbanden. Diese wiederum verbanden Welten, die von Mitgliedern aller bekannter Völker bevölkert wurden. DeVries hatte den Ruf, eine günstige, sichere Verbindung zur Gemeinschaft der Planeten zu bieten. Das System hatte viele Vorteile durch seine Rolle als wichtigste interstellare Handelsroute.

Die Wirtschaft von DeVries selber gilt als sehr eingeschränkt. Sowohl die Industrie als auch die Anwohner sind stark von Importen abhängig, um sich über Wasser zu halten. Nach dem Fall der Tore litten beide unter extremen wirtschaftlichen Problemen und es gab zahlreiche Spekulationen, dass die Zivilisation im DeVries-System nicht lange überleben würde.

### **Gleißende Wahrheit**

Gleißende Wahrheit ist sowohl der Name des G2V-Sterns im Herzen des DeVries-Systems, als auch der Name des Sektors. Grelle Wahrheit ist die Heimat der Republik Cantera, einer Republik, die nach dem Beispiel der Freien Liga von Hatikvah geschaffen wurde.

Die Wirtschaft des Sektors wird von den großen Energiemengen angetrieben, die der G2V-Stern zur Verfügung stellt. Nur wenige Solaranlagen wurden gebaut, um an diese Energiequelle zu gelangen und der Sektor bietet noch immer viel Raum zur Expansion. Abgesehen von einer Handvoll Landwirtschaftsstationen könnte der Sektor nicht ländlicher sein. Übertroffen wird er nur noch vom Sektor Feuriger Archon. Grelle Wahrheit ist ein vielversprechender Sektor für Siedler als auch Unternehmer.

# Sektoren im DeVries-System

## Geschichte des DeVries-Systems

Vor dem Fall tauchte das Tor zum Mahlstrom-System nur auf wenigen Sternenkarten auf. Aufklärer des argonischen Militärs wurden auf zahlreiche Missionen in das System ausgesandt und entdeckten kurz vor der Dunkelheit ein fest verschlossenes Tor, das in einen unbekannten Sektor mit einem großen und extrem mächtigen Gaswirbel führte. Weitere Untersuchungen ergaben, dass sich ein Gegenstand unbekannter Herkunft und Zweckes im Kern dieses Wirbels befand. Das System wurde unverzüglich zum Sperrgebiet erklärt und Informationen über das Eingangstor wurden beschränkt, solange der mysteriöse Gegenstand untersucht wurde. Dann jedoch formte der Mahlstrom eine neue Verbindung mit dem Tor in Omicron Lyrae und die Existenz des Mahlstroms wurde allgemein bekannt.

### Zone Sigma

Zone Sigma wird allgemein hin als Ursprungsort des 742er Profiteroiden angenommen - ein gewaltiger Asteroid, der zu mehr als 90 % aus Nividium bestand, und dessen Entdeckung die Tagesbörsen abstürzen ließ und den Nividium-Rausch ein für allemal beendete. Als die Tore ausfielen, war erst ein kleiner Prozentsatz des 742er Profiteroids abgebaut, doch die Parameter für seine Flugbahn sind im Chaos der Finsternis verloren gegangen.

Noch immer gibt es Schatzjäger, die im Sigma-Sektor nach dem legendären 742er Profiteroid suchen. Die Ortsansässigen betrachten sie mit milder Belustigung. Sowohl Menschen als auch Aliens beten diesen Träumern immer wieder vor „Lasst euch nicht von dem Hype einnehmen“, doch nur selten haben sie Erfolg. Für sie alle ist der Sigma-Sektor Refugium und Zuhause - ein stiller Ort des Versprechens, der fern ab von dem liegt, was einmal das Zentrum der Zivilisation war.



# **SEKTION K**

## **Fraktionen**

*Sektion K: Fraktionen*

# Fraktionsdatenbank

Plutarch Mining Corporation (PMC)

**Basis:** Albion-System

**Verwaltungsbereich:** Hauptsächlich Albion-System

**Anführer:** Der CEO

## Kurzdarstellung

Die Plutarch Mining Corporation (PMC) ist eine der vorherrschenden Industriemächte im Albion-System. Ihre Ursprünge liegen im Bergbau, doch die Gesellschaft hat sich seitdem zahlreichen verschiedenen Industrien gewidmet.

Nach dem Fall der Tore lagen viele Systeme jenseits des Schutzes des argonischen Militärs. Die PMC hat diese Chance im Albion-System genutzt, um sich zu einer großen politischen und militärischen Macht aufzuschwingen.

## Weitere Fakten

Die PMC befehligt eine nennenswerte Anzahl hochtechnologischer Kampfschiffe.

Ohne Überwachung der Regierung hat die PMC es schnell zum Status eines Monopolisten geschafft. Ihre Mitbewerber müssen hohe Abgaben an die PMC zahlen.

Die PMC hat die größte Handelsflotte des Albion-Systems.

Zahlreiche Gerüchte besagen, dass „der CEO“ eine erfundene Person ist, die durch eine Intrige hochrangiger PMC-Manager erschaffen wurde. Angeblich setzt die PMC Sklaven ein.

# Fraktionsdatenbank

Herz von Albion

**Basis:** Albion-System

**Verwaltungsbereich:** Albion-System

**Anführer:** Hauptmann Falk Borman

## Kurzdarstellung

Das Herz von Albion ist ein Zivilrat, der der Vorherrschaft der Plutarch Mining Corporation im Albion-System entgegenwirken sollte. Trotz der hohen Hoffnungen, die in ihn gesetzt wurden, war das Herz von Albion größtenteils ineffektiv in seinem Bestreben, den Einwohnern eine Stimme zu geben. Über die Jahre hinweg, wurde der Rat zu einer zahnlosen Ansammlung von Delegierten und Beobachtern.

Unter der Führung von Falk Borman, ist das Herz von Albion dabei, sich schnell in eine effektive Untergrundwiderstandsbewegung zu verwandeln.

## Weitere Fakten

Das Herz von Albion befehligt eine kleine Anzahl Kampfschiffen.

Das Herz von Albion kontrolliert verschiedene Weltraumstationen und ist präsent auf vielen anderen.

# Fraktionsdatenbank

Republik Cantera

**Basis:** DeVries-System

**Verwaltungsbereich:** DeVries-System

**Anführer:** Gouverneur Pedro Nakano

## Kurzdarstellung

Die Republik Cantera hat ihren Ursprung im Terraner-Konflikt. Um eine Chance zu finden, mit den umfangreichen Ressourcen, die der argonischen Föderation zur Verfügung standen, gleichzuziehen, versuchte die Erde erneut jenseits der Grenzen des Sonnensystems Sektoren zu kolonisieren, die innerhalb des Tornetzwerks lagen. Während der Krieg an seinem Höhepunkt war, kurz nachdem der Torus Aeternal zerstört wurde, entdeckten sie das DeVries-System und seine umfangreichen Ressourcen. Schon wenige Monate später wurde es zu einem Bergbauaußenposten namens „Operation Cantera“ erklärt.

Nach dem Fall der Tore waren die Cantera-Siedlungen isoliert und größtenteils schutzlos. Nachdem es den Siedlern klar wurde, dass sie vom Rest des Sonnensystems dauerhaft abgetrennt waren, gründeten sie die Republik Cantera. Die Canteraner haben in den letzten Jahrzehnten viel Leid erfahren. Dadurch haben sie sich zu einer geschlossenen, effizienten Gesellschaft entwickelt.

## Weitere Fakten

Die Menschen der Republik Cantera betrachten sich noch immer als Terraner. Doch da sie sehr verwundbar sind, nehmen sie Hilfe von fast jedem an.

Die Cateraner verlassen nur selten ihren Sektor.

Die Republik Cantera umfasst nahezu alle Strukturen des DeVries-Systems.

# Fraktionsdatenbank

Argonische Regierung

**Basis:** Omicron Lyrae-System

**Verwaltungsbereich:** Hauptsächlich Omicron Lyrae-System

**Anführer:** Flottenadmiral Heather Berensson

## Kurzdarstellung:

Omicron Lyrae war die Hauptbasis des argonischen Militärs in der Ära der Gemeinschaft der Planeten. Die Auswirkungen des Falls der Tore waren für Omicron Lyrae nur gering, da die Präsenz des argonischen Militärs stark und die natürlichen Ressourcen des Systems umfangreich waren.

## Weitere Fakten

Der Geist der argonischen Föderation wird vom Omicron Lyrae-System noch immer aufrecht erhalten.

In nicht allzuferner Vergangenheit öffnete sich ein Tor zum Mahlstrom-System in Omicron Lyrae. Dies führte zu einem erneuten Konflikt mit den Xenon.

# Fraktionsdatenbank

Xenon Matrix

**Basis:** unbekannt

**Verwaltungsbereich:** Mahlstrom-System

**Anführer:** unbekannt

## Kurzdarstellung:

Die Xenon sind Nachkommen der Terraformer-Flotten, die die Alte Erde aussandte, um Planeten für menschliches Leben zu terraformen. Es ist größtenteils unbekannt, was die künstliche Intelligenz der Xenon antreibt, doch sie sind jeglichen anderen Lebensformen feindlich gesinnt. Tod und Vernichtung folgen ihnen auf Schritt und Tritt.

## Weitere Fakten

Die Xenon gelten als allgemeine Bedrohung. Es ist nicht unüblich, dass sich gegnerische Fraktionen in einem Sektor oder einem System verbünden, sobald Zeichen der Xenon gefunden werden.

Trotz der eindeutigen Gefahr, die von dieser maschinenartigen, künstlichen Intelligenz ausgeht, versuchen mehrere Fraktionen, vor allem Beryll Astrotech und die Plutarch Mining Corporation, immer weiter Technologien basierend auf Xenon- und Terraformer-KI sowie AGI zu erforschen.

Nur wenig ist über das Mahlstrom-System bekannt. Es soll jedoch den 742er Profiteroid beheimaten - einen riesigen Asteroiden, der zu mehr als 90 % aus Nividium besteht.

# Fraktionsdatenbank

Jonferson Space Systems

**Basis:** Omicron Lyrae-System

**Verwaltungsbereich:** -

**Anführer:** -

## Kurzdarstellung:

Die Jonferson Space Systems, ehemals bekannt als Jonferson Space Dynamics Division (JSDD), ist ein hochtechnologisches Unternehmen, das am besten bekannt ist für die Erfindung und die Produktion Transorbitaler Beschleuniger und Highways. Die Firma steht in erbittertem Kampf mit der Plutarch Mining Corporation, die in Jonferson Space Systems einen unliebigen Firmenrivalen sieht.

## Weitere Fakten

Jonferson Space Systems war eng verbunden mit den Terranern bevor sie sich auf die Seite der argonischen Föderation im Terraner-Konflikt stellten.

Der Fall der Tore hat Jonferson Space Systems mit ihren Transorbitalen Beschleunigern und Schnellstraßen zu einem großen Aufschwung verholfen. Die Firma bemüht sich, ihre aggressive Expansion in neue Systeme und Sektoren weiter voranzutreiben.

# Fraktionsdatenbank

Reiver

**Basis:** DeVries-System

**Verwaltungsbereich:** DeVries-System

**Anführer:** unbekannt

## Kurzdarstellung

Vor dem Fall der Tore, war das DeVries-System hauptsächlich als interstellarer Knotenpunkt bekannt. Da die Region wirtschaftlich nur beschränkt ausgebaut wurde, bedeutete der Ausfall der Tore schreckliche Leiden und Entbehrungen für die überlebende Bevölkerung. Viele starben im Anschluss an Hunger oder durch das folgende Chaos.

Für einige war der unerwartete Abbruch der Kommunikation mit dem Rest des Universums, sowie der Zusammenbruch der Lebensstandards, gepaart mit dem Wissen um die schreckliche Zukunft, einfach zu viel. Die Belastung trieb sie in den Wahnsinn. Alleine oder in Gruppen stahlen die Irren Schiffe und machten sich in den Weltraum auf, um einen Ausweg zu finden. Diese verlorenen Seelen nennt man die Reiver.

Obwohl sie aussehen wie Menschen, tragen sie keinerlei Menschlichkeit in sich.

## Weitere Fakten

Die Reiver stellen nichts her und es ist keine Interaktion mit ihnen möglich.

Konflikte mit dem Reiver enden entweder in Sieg oder Entern, Raub und Vergewaltigung.



# **SEKTION Y**

## **Begriffserläuterungen**

*Sektion Y: Begriffserläuterungen*

# Begriffserläuterungen

A-C

## **Absolution**

Schulderlass. Ein Begriff, der von Paraniden oft verwendet wird, und in diesem Zusammenhang eine Art "religiöser Vergebung" bezeichnet.

## **Akrostichon**

Eine Art Geheimtext, der sich aus den Anfängen von Sätzen, Zeilen oder anderen Abschnitten zusammensetzt. Laut einiger Berichte enthält u.A. der Roman "Wächter der Erde" ein solches Akrostichon.

## **Aurum**

Lateinisch „Gold“; die übliche Bezeichnung für jenes Edelmetalls in der Gemeinschaft der Planeten.

## **Bremsstrahlung**

auch: Cherenkov-Strahlung; Licht, das beim Abbremsen von Partikeln durch den Eintritt in ein anderes Medium entsteht.

## **Casimir-Effekt**

Strom, der aus einem Quantenprozess gewonnen wird. Virtuelle Partikel erzeugen einen Teilchendruck, der in Vibration umgesetzt wird, aus der wiederum Energie bezogen wird. Es ist noch unklar, ob dieses Phänomen den Energieerhaltungssatz der Thermodynamik verletzt.

# Begriffserläuterungen

D-E

## **Cruithne**

Ein Asteroid, dessen Bahnverlauf ihn stets in Erdnähe verweilen lässt. Wird daher auch oft als "zweiter Erdmond" bezeichnet..

## **Drei-Sentenz**

Eine in drei Abschnitte unterteilte Kernaussage in Mathematik, Sprache oder Musik des Volkes von Paranid. Die paranidische Sprache setzt sich nahezu ausschließlich aus Drei-Sentenzen zusammen. Häufigste Ausnahmen sind Sechs- und Neun-Sentenz. Höherwertige Sentenzen existieren, werden jedoch nur in zeremoniellen Reden hoher Würdenträger verwendet.

## **Eidolon Cygnii**

Ein Pulsar, dessen Signale in der Gemeinschaft der Planeten zum Herstellen eines gemeinsamen Bezugsrahmens in der Raumfahrt verwendet werden (vgl. dazu auch die Allgemeine Relativitätstheorie). Eidolon Cygnii ermöglicht die präzise Kommunikation über Elemente der Navigation.

## **Entität**

Das Existierende; z.B. die Wesenheit des Alten Volks.

## **Erosion**

Bodenabtragung, v.a. durch Witterung.

# Begriffserläuterungen

E-H

## **Exkommunion**

Ausschluss aus d. Glaubensgemeinschaft; keine der Religionen praktiziert in der Gemeinschaft der Planeten noch die Exkommunion. Einzig die Paraniden verwenden sie als höchste denkbare Bestrafung für Vergehen gegen die Dreidimensionalität. Die Exkommunikation wird vom Pontifex Maximus Paranidia ausgesprochen.

## **Exkulpation**

Schuldbefreiung; Verzeihen eines Vergehens oder einer Sünde, im Allgemeinen als Bitte verstanden. Siehe auch "Absolution".

## **Frevel**

Schandtat, Böswilligkeit.

## **Häretiker**

Ketzer; Person, die einem dem Dogma widersprechenden Irrglauben anhängt. Eines der größten denkbaren Vergehen im religiösen Glauben der Paraniden.

## **Hemisphäre**

Halbkugel; hier: Seite eines Himmelskörpers. Zum Beispiel wird die Tagseite der Erde vom so genannten Terminator in zwei Hemisphären unterteilt: Die Tag- und die Nachtseite.

# Begriffserläuterungen

K

## **Kardanische Aufhängung**

Vorrichtung, um Gegenstände frei beweglich aufzuhängen. Ein Beispiel hierfür ist der kardanisch aufgehängte Pilotensessel in der Nyanas Glück und dem Folgeraumschiff, der Nyanas Glück II.

## **Kelvin**

Wissenschaftliche Temperaturmaßeinheit. Die Skalenaufteilung entspricht der gebräuchlicheren Celsius-Einheit, beginnt jedoch beim absoluten Nullpunkt. Ursprünglich hauptsächlich in der Wissenschaft eingesetzt, hat sich die Maßeinheit Kelvin zur auch im Alltag gebräuchlichen Standard-Einheit in der Gemeinschaft der Planeten entwickelt.

## **Konglomerat**

Zusammenballung, Gemisch.

## **Kongregation**

Zusammenschluss; hier: Ein Zusammenschluss der drei Sprechenden Reliquien (auch als Trinität bekannt) zu einer kleineren Präsenzwolke.

## **Krypta**

Gruft, Grabstätte. Die Besatzung der Galeone PP Rohbandhain ist in einer Krypta auf Pele untergebracht.

# Begriffserläuterungen

L-N

## **Lagrange-Punkt**

Punkt im Weltraum, an dem sich die Gravitationskräfte zweier Himmelskörper gegenseitig aufheben. Diese Punkte im All werden gerne zur sicheren Verankerung von Raumstationen oder Sonden verwendet. Außerdem sammelt sich an diesen Stellen oft Gestein und Weltraumschrott.

## **Nachrichtendrohne**

Ein etwa armlanges Miniaturraumschiff, das zur Übermittlung von Nachrichten durch Sprungtore dient. Dies ist notwendig, da eine überlichtschnelle Funkkommunikation physikalisch unmöglich ist. Nachrichtendrohnen wurden bereits von der Alten Erde erfunden und eingesetzt.

## **Nexus**

Nabe, Zusammenhang, Verbindung. Landekarusells von Raumstationen sind beispielsweise grundsätzlich im Nexus untergebracht.

## **Nividium**

Handelssprache f. „Platin“. Im Jahr 742 nt fand durch die Entdeckung des so genannten "Profiteroiden" - eines zu 95% aus Nividium bestehenden Asteroiden - eine Entwertung jenes ursprünglich raren Edelmetalls statt. Durch die schiere Menge des nun verfügbaren Nividiums wurde es über Nacht praktisch wertlos.

# Begriffserläuterungen

O-R

## **Okkupationsgondel**

Landefahrzeug, mit dem Paraniden rituell Planeten in Besitz nehmen. Entspricht dem Pflanzen einer staatlichen Flagge in der Tradition großer Imperien der Alten Erde.

## **Olympus Mons**

Vulkan auf dem Mars; größter bekannter Vulkan des Sonnensystems.

## **Photon**

Lichtteilchen. Gilt nur dann, wenn die Messvorrichtung ein Teilchen misst. Ist die Apparatur darauf ausgerichtet, eine Welle zu messen, wird das Photon zum Wellenbündel. Dieses scheinbare Paradoxon hängt mit der Welle-Partikel-Dualität der Quantentheorie zusammen.

## **Plutoid**

Bezeichnung für Zwergplaneten. Abgeleitet vom Planeten Pluto, der gewissermassen den Prototyp für diese Klasse von Kleinplaneten bildet. Der Begriff fand erst ab dem Jahre 2006 Erdstandard nach der Deklassifizierung des Planeten Pluto zum Zwergplaneten weite Verbreitung.

## **Renitenz**

Widerspenstigkeit.

# Begriffserläuterungen

R-S

## **RTG**

Thermoelektrischer Isotopengenerator; versorgt Raumfahrzeuge durch Kernzerfall mit elektrischem Strom. Wurde v.a. in der Anfangszeit der Raumfahrt für Tiefraumsonden verwendet (Pioneer, Voyager), aber findet auch in der Gemeinschaft der Planeten weiterhin Einsatz in bestimmten mobilen Geräten, die für langfristigen, unüberwachten Betrieb ausgelegt sind (z.B. Trigraviskope).

## **Solitudo Aphrodites**

auch: Skinakas Basin; eine Region auf dem Merkur. Hier befand sich die geheime Produktionsanlage der Terraformer, in der acht CPU-Schiffe und mehrere Milliarden Assemblerdrohnen errichtet wurden.

## **Sprach-Äquivalenz**

Phänomen der paranidischen Sprache. Es wird Sprache wahrgenommen, obwohl nicht gesprochen wird. Interferenzen eines anderen Mediums (Schallwellen, Lichtwellen) werden erst im paranidischen Zwischenhirn zur Sprache umgeformt. Siehe auch Synästhesie.

## **Swing-by**

Schwerkraftunterstützter Vorbeiflug eines Raumfahrzeugs an einem Himmelskörper, bei dem eine Nettobeschleunigung erzielt wird.



# Begriffserläuterungen

S-V

## **Synästhesie**

Übersprung von Sinneseindrücken auf andere Sinnesorgane. Zum Beispiel können Töne als Farben wahrgenommen werden, oder Gerüche als Lichteffekte. Paraniden sind in der Lage, Synästhesie bewusst zu steuern, um eine Sprach-Äquivalenz zu erreichen (siehe ebendort).

## **Tensor**

Begriff aus der höheren Mathematik.

## **Tonus**

Auch: Muskeltonus; Spannungszustand der Muskulatur.

## **Triole**

Gruppe aus drei Noten; hier: Symbolfolge paranidischer Sprache, Mathematik und Musik. Ähnlich der Drei-Sentenz (siehe ebendort), allerdings ist die Triole keine vollständige, in sich konsistente Aussage, sondern lediglich ein Partikel einer solchen.

## **Valles Marineris**

Region auf dem Mars; größter bekannter Canyon des Solssystems. Im Valles Marineris befindet sich die Zwölfstadt, die größte Siedlung der Menschheitsgeschichte.

# Begriffserläuterungen

V-Z

## **Vortex**

Wirbel.

## **Wimmler**

Eines der Organe, mit denen Boronen im Wasser gelöste Pheromone wahrnehmen.

## **X-43**

Ein modernes irdisches Jagdraumschiff, das für kurze Kampfeinsätze ausgelegt ist, und konzeptionsbedingt nur einen einzigen Piloten vorsieht.

## **X-43C**

Träger-Variante der X-43; entspricht in allen technischen Details der X-43C, ist jedoch mit einer Vorrichtung für Start und Landung auf Trägerschiffen ausgerüstet.

## **Zwölfstadt**

Große Stadt auf dem Mars, die sich innerhalb von Jahrhunderten aus zwölf kleineren Siedlungen bildete.

## **Züglerin**

Split-Frau, die einen Krieger von unüberlegten Handlungen abhalten soll.

# **SEKTION Z**

## **Stichwortregister**

*Sektion Z: Stichwortregister*

# Stichwortregister

Lexikon des X-Universums

## 1 bis 10

18 Milliarden

## A

Absoluter Nullpunkt

Absolution

Achtzehn Milliarden

Africa

AGI

AGI Task Force

AGI-Core

AGI-Einheit

AGI-Kontrollgesetz

AGI-Züchter

AIDS

Akrostichon

Aladna Hill

Aldrin

Aldrin-Konflikt

Allgemeine Relativitätstheorie

Alpha Centauri

Alte Erde

Alterungsprozess

Altes Volk

Altneojapanisch

Andromeda

Anomalie

Anti-Wasserstoff

Antigravitation

Antimaterie-Antrieb

Apoptose

# Stichwortregister

Lexikon des X-Universums

Archipel der Sumpforchideen

Argon One

Argon Prime

ArgoNET

Argonia

Argonia City

Argonischer Archetyp

Armstrong

Assembler

Assemblerdrohne

ATF

Aufklärer

Aurum

Außenseiter

Axiom

Ayse McCallum

## **B**

Beryll

Bewusstsein

Bewusstwerdung

Bhmad, Asam

Bomber

Borderline-Symptom

Boron-Kampagne

Borone

Brandschneise

Bremsstrahlung

Brennan, Kyle William

Brutkasten

Buch der Wahrheit

# Stichwortregister

Lexikon des X-Universums

Bündnis der Worte

Bussard-Ramjet

## C

Carter, Annabel

Casimir-Effekt

Celsius

Ceos

Chameleon

Cherenkov-Strahlung

Cho t'Nnt

Collins

Columbia

Computronium

Computronium-Wolke

CPU-Schiff

Cruithne

Cryostasis

## D

Darehitorimo

de Grey, Aubrey

de Vries, Frank

Deff

Degenerierte Materie

Deirdre

Demokratie

Depression

Desolum IV

Diraam, Otaku

Direktflug

# Stichwortregister

Lexikon des X-Universums

Disruptorwaffen

Doppelhelix

Dragonfyre

Drei-Sentenz

Dreiaugensicht

Dritte Flotte

Drittes Ziel

Dyson-Sphäre

## E

Echse

Edell, Yikaho

Edelmatelle

Efaa

Ei-Bruder

Eibrütheim

Eidolon Cygnii

Einflussnahme

Einstein

Einstein-Rosen-Brücke

ELE

Elysium

Energetische Waffe

Energieerhaltungssatz

Enescu, Adrian

Entität

Entropie

Entwertung

Eo

Erde

Erdtor

# Stichwortregister

Lexikon des X-Universums

Ereignishorizont

Eris

Erosion

Erste Flotte

Erster Terraformerkrieg

Erstes Ziel

Ethik

ETNO

Europa

Evolutionärer Algorithmus

Exekutive

Exilregierung

Exkommunion

Exkulpation

Exotische Materie

Extinction Level Event

## **F**

Farnham, René

Feinstrukturkonstante

Femtointelligenz

Fiji

Firmenstolz

Föderation Argons

Four

Frachter

Fregatte

Freie Liga von Hatikvah

Freie Radikale

Freistaat Solara

Freitod



# Stichwortregister

Lexikon des X-Universums

Freudentaumel

Frevel

Fusionsantrieb

## G

Gaffelt, Noah

Galaktisches Reich

Galaxienhaufen

Gallagher, Benjamin B.

Gardna, Julian

Gardna, Ninu

Gemeinschaft der Planeten

Generationenflucht

Gerontologie

Gesamtenergieleistung

Getsufune

Gezeitenkräfte

Ghus t'Gilt

Glau

Glaubensmacht

Goal-Drift

Goner

Gonertempel

Gotteskrieger

Gottesreich von Paranid

Gravidar

Gravitationsballung

Grippe

Großer Plan

Großpatriarchat der Split

Gründergilde

# Stichwortregister

Lexikon des X-Universums

Gunne, Nathan R.

Gunne, Nyana

Gunners

## H

Häretiker

Harrisons Mond

Hatikvah, Christiane

Haumea

Hawking, Stephen

Heißkalte Zwillinge

Helfer

Hemisphäre

Hewa

Hiatu, Sherman

Hitech-Embargo

Hitomi, Namiko

Hochenergieschild

Hochleistungs-Ionen-Hybridantrieb

Hodie

Hoheitsbezeichnung

Hokoya

Hormonwolke

Hüter der Tore

Hybridisierung

## I

Ianamus Zura

IKSZ

Industrie-Spionage

Inertia-Kompensator

# Stichwortregister

Lexikon des X-Universums

Injektionsflug  
Innere Einkehr  
Intelligenz  
Interaktion  
Interferenz  
Ionenantrieb  
ISS

## J

Jamshala  
Japan  
Jonferson Space Dynamics Division  
Jonferson, Ser Alman  
JSDD  
JSDD-Antrieb

## K

Kalter Krieg  
Kardanische Aufhängung  
Kardaschow-Skala  
Kasum IV  
Kasum-ghan  
Kaufechsentum  
Kazuko, Ashizava  
Kelvin  
Kernvolk  
Khaak  
Khaak-Konflikt  
Kho, Elena Lindisfarne  
Kho, Hea  
Kho, Saya

# Stichwortregister

Lexikon des X-Universums

KI

Kinetische Waffe

Klon

Knochenspäher

Koalitionsflotte

Kokonisierung

Kolonialwelt

Koma

Konglomerat

Kongregation

Königinnenreich von Boron

Konvention der Herde

Korvette

Krypta

Künstliche Intelligenz

**L**

L-Punkt

Lagrange-Punkt

Langlebige

Lebensborn

Lebenserwartung

Ledda

Leichter Jäger

Lho-Ingтар

Lichtgestalt

Lichthalle

Lizenznehmer

Logiklevel

Lokale Gruppe

# Stichwortregister

Lexikon des X-Universums

## M

M/AM-Antrieb

M13

Machtgeleit

Mars

Maschinenevolution

Masseträgheit

Menschenreich

Merkur

Meteorit

Methuselah Foundation

Mikrometeoriten

Militärtransporter

Mitspracherecht

Mittlerer Jäger

MNT

Molekulare Nanotechnologie

Mond

Myadedisha

## N

Nachrichtendrohne

Nachzügler

Namataiko

Nanoassembler

Nanomaschine

Nanomedizin

Nanotechnologie

NASA

Nash Eo

Naturkonstante

# Stichwortregister

Lexikon des X-Universums

Nehla, Yoshiko  
nelV/732  
Nemeredas  
New Time  
Nexus  
NGQ-Invarianz  
Niedrigenergieschild  
Nif-Nakh  
Nishala  
Nividereos  
Nividium  
Nividiumsegen  
Noh-tha  
Nonprofit-Organisation  
Nopileos, Isemados Sibasomos  
Nordmeer  
Noreya  
Norman, Siobhan Inja  
Norman'sches Gesetz  
Nyanas Glück  
Nyanas Glück II

## O

Oberster Hüter  
Okkupation  
Okkupationsgondel  
OLTA  
Olympus Mons  
Omicron Lyrae  
Ondronov, Pjotr  
Ool

# Stichwortregister

Lexikon des X-Universums

Orbitaler Linearer Transitakzelerator

Orbitalgeschwindigkeit

Ouija

## **P**

Paranid Prime

Patriarch

Patrouillendienst

Pele

Personentransporter

Phönix

Photon

Physisch-Virtuell

Pioneer

Plasmatriebwerk

Platin

Plutarch Mining Corporation

Plutoiden

PMC

Podkletnov

Podkletnov-Latenz

Polytechnisches Institut

Pontifex Maximus Paranidia

Präsenzwolke

Premierminister

Prioradmiral

Profit

Profitbrunnen

Profiteroiden

Profitgarantie

Profitkunde

# Stichwortregister

Lexikon des X-Universums

Providence

Proxy

Prozesskern

Psychologisches Gutachten

PTA

## Q

Qualia

Quantensingularität

Quantentheorie

## R

Rabinowitz

Raumzeit

Refugium

Regendrache

Registrierungspflicht

Renitenz

Ringos Mond

Rohbandhain

Rohbandhain

RTG

Rückeroberung der Lüfte

## S

Sandas, Martinus

Sandbox

Schädelbrecher

Schlupfling

Schlupflingsprache

Schuppe



# Stichwortregister

Lexikon des X-Universums

Schutzschild  
Schwache Künstliche Intelligenz  
Schwerer Jäger  
Schwerlasttransporter  
Screening  
Seeds  
Sekte  
Selbstevolution  
Sentenz  
Sentry  
Sentuie  
Separation  
Siebenaug  
Singer, Lea  
Singularitätswaffe  
Software-Update  
Söhnen  
Söhnen-Zylinder  
Sol  
Solitudo Aphrodites  
Solsystem  
Sonra  
SPAARF  
Space Shuttle  
Split  
Sprach-Äquivalenz  
Sprungantrieb  
Sprungtechnologie  
Sprungtor  
Sprungtornetzwerk  
Sprungtunnel

*Sektion Z: Stichwortregister*

# Stichwortregister

Lexikon des X-Universums

SSD-Befehl  
Starke Künstliche Intelligenz  
Stellvertreter  
Sternendrang  
Substrat  
Supernova  
Sutton, Elaine  
Swing-by  
Synästhesie  
Systemintegration

## T

Taurus  
Taxonomie  
Tebathimanckatt  
Technologie-Transfer  
Teilsprungantrieb  
Teladi  
Teladianisches Handelsunternehmen  
Teladigrün  
Telomerase  
Telomere  
Telstar  
Tempel  
Temporale Stasis  
Tensor  
Tentakel  
Terminator  
TerraCrop  
Terraformer  
Terraformerprojekt

# Stichwortregister

Lexikon des X-Universums

Terraforming  
Terran Conflict  
Testflug  
Testpilot  
TF/CPU  
Tharka-ghan  
Theben, Ranom  
Thermodynamik  
Thermoelektrischer Isotopengenerator  
Tokomo  
Torus Aeternal  
Träger  
Treibstoff  
Trigraviskop  
Trinität  
Triole  
Triolische Sprache  
Truth About Earth Foundation  
Tryan  
Turing-Test  
Turpentine Station  
Typ-0-Zivilisation  
Typ-I-Zivilisation  
Typ-II-Zivilisation  
Typ-III-Zivilisation  
Typ-IV-Zivilisation  
Typ-V-Zivilisation  
Typ-Vb-Zivilisation

## U

Überschwerer Jäger

# Stichwortregister

Lexikon des X-Universums

Überschwerer Zerstörer  
Unfallmedizin  
United Space Command  
Ussandroos Melomilas Loanises  
Utility Fog

## V

Valles Marineris  
Vanguard  
Venus  
Verlorene Erde  
Verzerrte Geometrie  
Vierzehntes Volk  
Virgo  
VN-Sonde  
VN-Terraformer  
Vokalverschiebung  
Von-Neumann  
Von-Neumann-Sonde  
Vondran, Ruuf  
Vortex  
Voyager  
Vulkan

## W

Wächter  
Waran  
Wasserstoff  
Welt der Alten Träume  
Wenendra  
Wimmlier

# Stichwortregister

Lexikon des X-Universums

Winegrave, Terence

Winterblossom

Winters, Marteen

Wirband

Wohlfahrt

Wohlmannschaftsborn

Wolke B

Wolkenbasis

Won

Wurmloch

## X

X

X-43

X-43C

X-Chromosom

X-Shuttle

Xenomorph

Xenon-Konflikt

Xenon-Sonnenzerstörer

## Y

Yaki

## Z

Zentralisierung

Zerstörer

Zinsquell

Züglerin

Zura-Zeitsystem

Zusammenschluss

# Stichwortregister

Lexikon des X-Universums

Zweite Flotte

Zweiter Terraformerkrieg

Zweites Ziel

Zwölfstadt

