



**entaria**

**Dein Weltraumabenteuer**



## **Kapitel 2**

---

# **allianz**

**„Ein Großteil der Bevölkerung in der Allianz lebt unter einer Minimalversorgung an Wasser, Lebensmittel und Medizin. Der Rest wälzt sich in Geld.“**

## Kapitel 2 - Allianz

Allianz.....	3
Die Geschichte der Allianz.....	3
Das (Über)Leben in der Allianz .....	9
Die Technik und Forschung der Allianz.....	13
Das Geld der Allianz .....	15
Die Steuer .....	15
Einkommen .....	15
Die Politik der Allianz.....	16
Die Gesetze der Allianz.....	17
Die Strafverfolgung.....	17
Die Bestrafungsmaßnahmen .....	17
Das Tragen einer Waffe .....	19
Strafkolonien und Straflegionen.....	19
Sympathiegrad einer Spezies gegenüber einer anderen .....	20
Das Duell.....	20
Die Rechtskämpfe .....	20
Die Protektoren .....	20
Die Gesuchtenliste.....	21
Die Unabhängige Ermittler-Lizenz .....	22
Die Legionär-Lizenz .....	23
Die Unabhängigen.....	23
Die Zeitrechnung der Allianz .....	24

## Allianz

### Die Geschichte der Allianz

>>>Die Herrscher kamen und wir gehorchten den Worten der Mächtigen. Wir erfuhren von fernen Orten in den Tiefen der Dunkelheit. Von Wesen die genauso der Stimme der Herrscher lauschten. Wir lernten den Umgang mit den Wundern, die Technologie hieß und die der Macht, die sie Magie nannten. Doch der Preis dafür war hoch. Man nahm uns unseren Stolz und unsere Ehre. Der fruchtbare Boden unserer Geburtsstädte wurde geöffnet und ihm sein Erz entrisen. Die Herrscher befohlen und wir opferten unseren Schweiß und Blut in den dunklen Schächten unserer Heimat. Doch nach kurzer Zeit rang unser Herz nach Freiheit und wir zerschlugen die Fesseln der Mächtigen. Mit Gleichgesinnten von anderen Sternen verbanden wir uns, erschlugen die Herrscher und löschten sie schließlich aus.

Eine 350 Jahre alter Bericht eines akuanischen Kulta'ryta Priesters über die Besetzung der Tuknearner. <<<

Anmerkung: Die folgende Abkürzungen VS und NS stehen für "Vor Start" und "Nach Start". Die Erklärung findet man in der folgenden geschichtlichen Beschreibung und beziehend sich auf den ersten bemannten Raumflug mittels einen Raumfalt-Antrieb.

### Jahr 32 VS

Zu diesem Zeitpunkt besitzt keine der heute bekannten Spezies eine Möglichkeit andere Sterne zu bereisen. Ebenso wissen sie nichts voneinander und haben auch noch keinerlei Möglichkeiten miteinander zu kommunizieren.  
z

Die Tuknearner sind die ersten und bis heute die einzigen, die eine Möglichkeit gefunden haben, um ferne Punkte im All zu bereisen. Diese Möglichkeit heißt Raumfalt-Antrieb. Mit diesen Faltgenerator und einem Sender, dem sogenannten Faltsender ist es möglich sehr große Strecken im Weltraum zu überbrücken. Der Nachteil ist, dass sich der Sender an der Stelle befinden muß, zu der man reisen will. Somit beschließen die Tuknearner einen Sender in das Tro-Ho zu entsenden. Die Rakete mit dem Sender wird für diese Reise ca. 29 Jahre brauchen.

### Jahr 3 VS

Die erste Ramfalsender-Rakete hat das Tro-Ho System erreicht. Bis zum heutigen Datum haben die Tuknearner 12 Raketen zu entfernen Systemen geschickt um diese später mit ihren Raumfalt-Antrieben zu erreichen.

Der Raumfalsender im Tro-Ho System funktioniert hervorragend und man beginnt mit einigen Tests und Probearts mit unbemannten Minisonden.

### Jahr 1 NS

Das Tro-Ho System ist vollkommene durch die Raumsonden erforscht und man wagt einen ersten bemannten Raumflug zu dem, ein Sektor entfernten, System. Das Raumschiff das dieses bedeuteten Flug unternimmt heißt Kala'des und bedeutet in der Sprache der Tuknearner "Neue Welten". In diesem Jahr beginnt der erste große Schritt in Richtung Sterne und es bricht auch ein neues Zeitalter für alle bekannten Spezies an.

Die Tuknearner führen eine neue Zeitrechnung ein. Die Jahre werden ab diesen Zeitpunkt mit NS gekennzeichnet. NS bedeutet "Nach Start" und bezieht sich auf diesen ersten bemannten Raumflug.

### Jahr 2 NS

Nach unzähligen Forschungsexpeditionen, werden in diesem Jahr die erste Kolonien auf Tro-Ho errichtet.

### Jahr 7 NS bis 42 NS

In dieser Zeit kamen auch weitere Raketen mit Raumfalsendern in ihren Zielsystem an. Bis dahin sind es das Dariti, Polikow, Irkowsk, Fogesha und das Klowek System. Die lebensfreundlichen Planeten wurden besiedelt und die etwas unwirtlicheren mit Planetenformern auf das Leben der Tuknearner angepaßt.

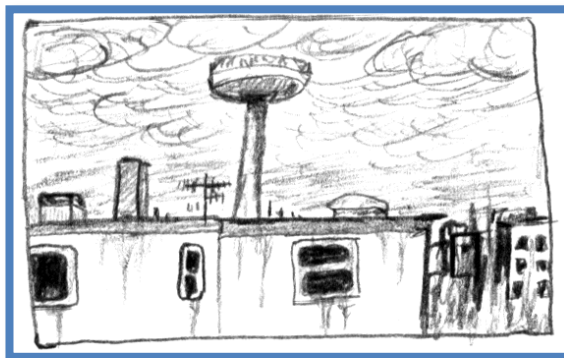
### Jahr 43 NS

In diesen Jahr kam es zum erneuten Durchbruch der Raumfahrt. Die tuknearnische Hochschule für neue Techniken entwickelt ein riesiges Gerät, mit dem es möglich ist, Wurmlocher künstlich entstehen zu lassen. Die Wurmlochspirale, wie das Gerät genannt wurde, gleicht einer 100 m durchmessenden und 50 m langen Röhre. Mit ihr wird der Raum aufgerissen und eine Verbindung zu einem entlegenen Ort, in ca. 1 bis 2 Sektoren Entfernung, hergestellt. Diese Löcher im Raum, sind sehr instabil, so dass ein bemannter Flug durch ein solches Loch zu gefährlich ist. Aber mit den Wurmlochern können

Raumfalsender in Systeme geschickt werden, ohne dass man auf konventionelle Raketen zurückgreifen muss. Diese Technik kommt auch sofort zur Anwendung und innerhalb eines Jahres wurden 5 weitere Systeme besiedelt. Von nun an breiten sich die Tuknearner rasend schnell aus und besiedeln Planet um Planet.

### Jahr 44 NS

Es kommt zum ersten Kontakt zwischen den Tuknearnern und den Dispak. Die ersten Verhandlungen mit der neuen Spezies zeigt, dass die Dispaks technologisch weniger



## Kapitel 2 - Allianz

entwickelt sind als die Tuknearner. Die Tuknearner beschließen den Planeten trotz Gegenwehr, zu kolonisieren und den Planeten und deren Wirtschaft auszubeuten. Die daraus resultierenden Kämpfe werden schnell im Keim erstickt und die Dispaks müssen sich ihrem Schicksal der Kolonialherrscher hingeben.

### Jahr 46 NS

Es kommt zum ersten Kontakt mit den Guuz, den Drah und den Walerianern. Auch hier zeigt es sich, das die "primitiven" Spezies leicht zu beherrschen sind und deren Wirtschaft hervorragend auszubeuten ist.

### Jahr 47 NS

Erstkontakt mit den Grunk, Telmaren, Briis und Kronomäern. Mit diesen Spezies wurde gar nicht mehr verhandelt, sondern gleich die Planeten besetzt. Es kam hier jedoch sofort zu starken Widerstand mit den magischen begabten Telmaren und den Kampflustigen Grunk und Kronomäer. Es folgten blutige Kämpfe die auch auf die anderen Planeten übergriffen.

### Jahr 48 NS

Die Kämpfe mit den "Neuzugängen" wurden blutig niedergeschlagen. Aus dieser Erfahrung heraus gingen die Tuknearner vorsichtiger und langsamer bei der Ausbreitung ihres Reiches vor. Weitere neue Spezies waren die Regima, die Ya'sa'ro und Akuaner. Auch stellte sich großer Widerstand mit den Akuanern ein. Diese Kämpfe wurden nicht so schnell zerschlagen wie die anderen. Die Akuaner waren zwar unbegabt im Umgang mit der Magie, aber verstanden es gestohlene Technologie zu benutzen.

### Jahr 49 NS

In diesem Jahr stellt die tuknearnische Regierung die Öffnung von Wurmlöchern auf unbegrenzte Zeit ein. Es sollten zuerst die internen Probleme geregelt werden, bevor man sich in neue Kämpfe mit anderen neuen Spezies stürzt. Die Tuknearner empfanden im Grunde die Kämpfe sehr unnützlich, den sie wollten eine funktionierende Wirtschaft und keine Kriegsflüchtlinge oder eine ausgebombte Bevölkerung. Sie standen den anderen Spezies mehr Rechte ein und ließen ihnen einen kleinen politischen Spielraum für Selbstbestimmungen und anderen unwichtigen Entscheidungen. Die Herrschaft besaßen sie jedoch immer noch und auch die Steuern teilten sie nach eigenem Ermessen auf.

### Jahr 69 NS

Seit 10 Jahren gab es "Frieden" und keine neuen Aufstände mehr. Die Wirtschaft florierte, wovon auch die anderen Spezies einen Nutzen heraus zog. Das tuknearnische Oberhaus beschloß neue Wurmlöcher zu öffnen um weitere Planeten zu besiedeln.

### Jahr 70 NS

Es kommt zum Kontakt mit den Drogoliten, Landoranern, Terranern und Pemtracs. Natürlich kam es wieder zu Kämpfen, die aber schnell gestoppt werden konnte, weil sich die Tuknearner eine geschickte

Mischung aus Gewaltandrohung und Zugeständnissen zu Tage brachte.

### Jahr 97 NS

Es kommt zu einem Unfall innerhalb einer Bio-Forschungsanlage auf Fusagan und somit zum Ausbruch einer künstlich hergestellten Krankheit. Der Zituq-Alpha. Diese Krankheit rafft innerhalb weniger Monate ein Viertel der gesamten Bevölkerung des Reiches nieder. Die Wirtschaft bricht zusammen und es entfachen wieder Kämpfe gegen die Tuknearner. An eine weitere Ausbreitung zu anderen Planeten ist nicht zu denken.

### Jahr 99 NS

Die Krankheit ist gestoppt und die inzwischen auf die Hälfte geschrumpfte Bevölkerung beginnt mit dem Wiederaufbau. Die Tuknearner beginnen große Teile der Bevölkerung ihrer untergebenen Spezies systematisch zu versklaven, um ihren inzwischen herunter gekommenen Planeten wieder aufzubauen. Es entsteht an vielen Ecken kleine unkoordinierte Kämpfe gegen die Tuknearner, die einen Aufstand ankündigen.

### Jahr 118 NS

Es formiert sich, angeführt durch die Telmaren, eine Rebellion gegen die Tuknearner. Große Verbände von Schiffen schlagen an vielen Teilen des Reiches die Flotte der Tuknearner nieder.

Durch den Fehler, den Spezies viele Organisationsaufgaben übernehmen zu lassen und sich teilweise selbst zu verwalten, steht der Verwaltungsapparat der verschiedensten Spezies schnell unter ihrer eigenen Kontrolle.

Es entsteht ein Krieg der das gesamte Reich überzieht und nur ein Ziel kennt: die Auslöschung der Tuknearnern.

### Jahr 131 NS

Am 19.3.131 NS wird das Regierungsgebäude des tuknearnischen Reiches durch die 221te Infanterieeinheit der "Armee der Freien", wie sich die Rebellen nannten, gestürmt und gesprengt. Bis zum Ende des Jahres gibt es keine Tuknearner mehr. Sie sind gewaltsam ausgestorben.

### Jahr 131 NS bis 135 NS

Es entstehen neue Reiche und Staaten. Die Planeten mit ihrer Vielfalt von Spezies beginnen miteinander Handel zu treiben und sich langsam von dem Bürgerkrieg zu erholen. Es beginnt eine Zeit der wirtschaftlichen Blüte, denn der Handel zwischen den jungen Reichen floriert.

Das technologische Erbe der Tuknearner wird studiert und weiter entwickelt. Das technologische Artefakt, die Wurmlochspirale zum Öffnen von Wurmlöchern, sowie die Pläne dafür, wurden von den Tuknearnern, vor deren Auslöschung zerstört. Ein harter Schlag, aber man ließ sich nicht beirren und schickte, wie in den Anfängen der

## Kapitel 2 - Allianz

Raumfahrt, Raketen in entfernte Systeme um dort Raumfahlsender zu installieren.

### Jahr 136 NS

Auf dem damals unwirklichen Planeten Entaria entsteht eine neue Gilde, die sich Kristallgilde nennt. Sie spricht ihre Unabhängigkeit aus und verschließt sich der Öffentlichkeit. Die magisch orientierte Gilde, aus verschiedensten Spezies, die unparteiisch und unpolitisch seinen wollte, baut in Stollen und unterirdischen Höhlen die dort so vielfältig vorkommenden Kristalle ab. Die Kristalle sind zu diesem Zeitpunkt für Außenstehende völlig wertlos, doch wie sich später heraus stellte, wird die Kristallgilde eines der mächtigsten Organisationen in dem Gebiet der Allianz.

### Jahr 137 NS

Eine weitere wichtige Gilde wird gebildet. Die Raumfahrgilde. Ein Zusammenschluss von Großhändlern, mehreren Konzernen und Unternehmern. Sie haben das Ziel Monopolist im Transport von Großraumfrachten zu werden. Mit 44 Megatransportern der Klasse D, beginnt ihre Flotte, gegen Bezahlung Wahre durch den Raum zu transportieren. Bis ins Jahr 377 hat die Gilde ihr Ziel erreicht und steht mit ihrer insgesamt aus 216 Schiffen bestehenden Grossraumer-Flotte, als der erste Ansprechpartner für den Transport von großen Frachten.

### Jahr 141 NS

Der Friede in den neuen Reichen hält jedoch nicht lange an. Immer mehr Intrigen werden zwischen den Herrschaftshäusern und Regierungen gesponnen. Es beginnen kleinen Übergriffen wegen Grenzstreitigkeiten und es entflammt ein neuer Krieg der sich auf die gesamten Reiche ausbreitet. Der Krieg der 100 Reiche beginnt. Einzig die Telmaren und die Kristallgilde halten sich aus den blutigen Schlachten heraus.

### Jahr 143 NS

Im Heimatsystemes der Terraner kommt es zur Zündung einer guuzianischen Sonnenbombe. Diese Technologie, wie sich später heraus stellt, wurde von dem Königshaus Krono eingekauft und auch eingesetzt. Die Sonne fällt in sich zusammen und bildet sich zu einen kleinen schwarzen Loch. Dies hat zur Folge daß das gesamte Sonnensystem durch die gravimetrischen Kräfte zerstört wird. Die Terraner sinnen nach Rache und lassen bis dahin alle Gefangenen Kronomäer öffentlich hinrichten. In späteren Schlachten mit den Kronomäer machen die Terraner keine Gefangenen mehr. Eine Vorgehen das bis heute noch von dem Militär der Neo Terranischen Union praktiziert wird.

### Jahr 146 NS

In den Wirren des Krieges stolpert eine kleine Söldnerinheit in alten Ruinen auf Lesian über einen bedeutsamen Fund in der Archäologie. Sie finden die bis dahin erste arctazianische Rüstung. Die Nachricht über den Fund dieses mächtigen technologischen Artefakts ging jedoch in diesen wirren Tagen unter.

### Jahr 152 NS

Nach über knapp 10 Jahren leidvollen Kämpfen wird gewaltsam der Friede ausgerufen. Die Terraner überrannten die anderen Reiche mit ihrer schlagkräftigen Armee von zwangsrekrutierten Soldaten. Hinzu gesellten sich Hi-Tech Kampfdroiden und eine Unmenge von Klone. Als Druckmittel brachten die Terraner in jedes Heimatsystem eine verhaßte Sonnenbombe und drohten mit der Zündung. Die Terraner, an der Spitze der Oberbefehlshaber Sorta Ki spricht den Frieden und das "Groß Terranische Imperium" aus.

Der neu ernannte Imperator Sorta Ki herrscht nun über ein größeres Reich als damals die Tuknearner. Die ihm untergebenen Reiche führt er mit eisernen Griff. Er baut seine Armee aus und stationiert auf jeden Heimatsystem mehrere Divisionen seiner Soldaten.

### Jahr 155 NS

Unter der Führung von terranischen Wissenschaftlern entschlüsselt man das Geheimnis der auf Lesian gefundenen arctazianische Rüstung. Viele der bis dahin gefundenen Rüstungen verschwinden sofort wieder, um sie nicht in die Hände der Terraner fallen zu lassen.

### Jahr 156 NS

Der Imperator braucht mehr Arbeitskräfte für den Aufbau des Imperiums. Somit erläßt er kurzerhand die sogenannten "Pretan Gesetze", welche die Sklaverei erlauben. Die Pretan Gesetze sind noch bis heute fast überall in der Allianz gültig.

### Jahr 163 NS

Im Laufe der Jahre bildet Sorta Ki eine Geheimpolizei aus, die jeden Versuch eines Aufstandes im Keim erstickt. Die gefürchteten Todesschwadronen decken einen groß angelegten Komplott der Regima auf und der Imperator erläßt die sofortige Ausrottung der gesamten Spezies. Es beginnt ein blutiges Abschlachten, das eine Warnung an alle ist, die sich gegen das Imperium auflehne versuchen.

### Jahr 169 NS

Für einen schnellen Datentransfer zwischen den Planeten eines Sonnensystems, befiehlt der Imperator in diesen Jahr den Bau von Informationsnetzen auf jeden Planeten seines Reiches. Das Imperiale Datennetz verband fast alle Orte eines Sonnensystems miteinander und ermöglichte es der örtlichen Geheimpolizei ein effektiveres arbeiten. Kein Geheimnis sollte mehr verloren gehen.

### Jahr 177 NS

Im Hadriscen Nebel, der Zufluchtsort von vielen Flüchtlingen vor dem Imperium, brechen offene Kämpfe mit dem Todesschwadronen und Kampfverbänden der Grunks aus. Die Kämpfe enden, als der Imperator den Abwurf einer Virusbombe über Og befiehlt. Auf dem Heimatplaneten der Grunk fallen an diesen Tag über 5 Milliarden Lebewesen der künstlichen Seuche zum Opfer.

### Jahr 178 NS

Ein Jahr nach dem Virusbombenabwurf über Og, kommt es erneuten Aufständen auf den Heimatplaneten der Ya'sa'ro. Dabei stirbt der einzige Sohn des Imperators, Melbra Ki. Gelöst von allen Hemmnissen, erläßt der Imperator, wie 15 Jahre zuvor, die Auslöschung einer Spezies. Dieses mal die Ya'sa'ro. Nur wenige konnten dem Bluttausch der Imperialen Truppen entkommen. Die wenigen die übrig blieben, flohen in das Yelomy-System des Vort'rega Quadranten und zerstörten dort den Raumfaltsender. Abgeschnitten von der Außenwelt, weiß bis heute keiner, was aus ihnen geworden ist.

### Jahr 263 NS

Geheimnisvoll schweigt sich die Pressestelle über das Schwinden des Sonnensystems Porkitos aus. Von einem Tag zum nächsten sind das Zentralgestirn und alle Planeten verschwunden und hinterlässt nur eine hohe Trazian-Strahlung zurück. Wie sich später heraus stellte, war das Porkitos-System schon immer Test- und Forschungsgebiet der Terranischen Regierung, so das man vermutet, daß das Sonnensystem einem Unfall mit einer neuen Waffe zum Opfer gefallen war.

### Jahr 273 NS

Die Schreckensherrschaft des Imperators sollte am 23.15.273 NS enden, als ein kleines Selbstmordkommando den Grauen Palast stürmte und sich sprengten. Die Attentäter (durchweg alles Rydos-Mönche), der Imperator und ca. 200 weitere Terraner des Imperialen Stabes kamen dabei um. Gleichzeitig wurde ein Computervirus an vielen Stellen des Imperialen Datennetzes eingeschleust, um das Informationssystem des Reiches zu lähmen. Die Imperialen Systemgouverneure waren ohne Kontakt mit dem Herrscherpalast und es entstand allgemeines Chaos. Ein guter Zeitpunkt für viele kleine unabhängige Separatisten und Rebellen loszuschlagen und Planet für Planet von der imperialen Last zu befreien. Der riskante Plan gelang und die Reichen galten wieder als frei. In dem Versuch eine Übergangsregierung für das große Imperium zu etablieren, schlug jedoch fehl und das Reich zerfiel wieder in viele kleine Staaten.

Nur ein Quadrant großer Bereich erwehrte sich dem Widerstand der Rebellen und hielt die alte Ordnung aufrecht. Dieses Gebiet, von der Neo Terranischen Union beherrscht, ist heute noch ein totalitäres Diktatur, das seiner Bevölkerung keine Rechte zugesteht.

### Jahr 285 NS

Trotz der nicht endenden Unruhe zwischen den Reichen einigte man sich auf eine allgemein gültige Norm der Datenübertragung und man begann ein neues Daten-Informationssystem zu installieren. Das Datenraster, wie es sich nannte, verband nun wieder Planeten in einen Systeme miteinander und ermöglichte einen regen Informationsaustausch innerhalb eines Sonnensystems.

### Jahr 286 NS

Erstes Auftreten des Grasianischen-Mutationsvirus auf Loproteg, des Trikus-Ro-Systems. Diese unbekannt Krankheit kann sich schnell in der Gettos des Planeten

ausbreiten und wandert ungehemmt zu anderen Planeten. Militärische Barrikaden und Ausflugverbote von Loproteg konnten den Virus nicht aufhalten. Bis heute sind viele Milliarden Lebewesen an dieser Krankheit gestorben und die Erkrankten die noch leben, vegetieren im Dunkel von Slums oder in Internierungslagern, bis auch diese Sterben.

### Jahr 288 NS

Eigentlich sollte die Forschungsgruppe "Trahon" der guuzianischen Regierung einen Weg finden, um große Entfernungen zwischen zwei Sonnensystemen ohne einen Raumfalt-Antrieb zu bereisen. Die Forschungsgruppe beschäftigte sich hierfür mit Dimensionsüberlappungen und entwickelte ein theoretische Konstrukt um durch eine andere Dimension zu einem entfernten Punkt zu reisen. Die Gruppe entwarf die ersten Prototypen und es gelang ihnen Dimensionsrisse durch die sogenannte X'Tra Dimension zu erzeugen, wodurch Material und sogar Lebewesen entfernte Orte erreichen konnten. Die gewünschte Reichweite des Dimensions Transporters war jedoch mangelhaft (maximal nur 100 Blibs) und auch der Energieverbrauch war entschieden zu hoch. Trotzdem war es ein Durchbruch für das schnelle Reisen z.B. auf Planeten oder von Planet auf eine Raumbasis bzw. Mond.

### Jahr 292 NS

Die Galaktische Börse wird im Turnos-System gegründet. Durch den Wunsch von Großinvestoren, Großbanken und besonders durch die Akuaner wurde eine neue Börse geschaffen. Hier durften alle Unternehmen nach speziellen Regeln gelistet und gehandelt werden. Von Jahr zu Jahr wurde der Erfolg spürbarer, so dass die galaktische Börse die größte aller Börsen in der Allianz wurde. Selbst Krisen wie die Kriege gegen die Zeloaten oder auch die Black-Liner Attacken hat die Börse überlebt.

### Jahr 297 NS

In diesem Jahr geschah etwas Unerwartetes. Durch die inzwischen überall eingesetzten Dimensions Transporter kamen fremdartige Lebewesen und überfielen die Anwesenden. Sie ähnelten keiner bekannten Spezies und waren teilweise mutiert. Sie besaßen Waffen und stahlen jegliches technisch Ausrüstung die sie greifen konnten und machten auch nicht vor den Leichen der überfallenden Lebewesen halt.

Die Lebewesen, die sich Tan nannten, blieben nie lange und verschwanden schnell wieder durch die Dimensionsrisse. Versuche den Tan zu folgen oder ihren Überfällen etwas entgegen zusetzen fiel immer fehl. Bis heute sind sie ein Risiko das man tragen muß, wenn man mit einem Dimensions Transporter reisen will.

### Jahr 299 NS

Zum ersten Mal tauchen sogenannte Black-Boxen auf. Kleine Geräte mit denen man ein Computersystem knacken kann. Die Benutzer dieser Geräten, sie selbst nennen sich Black-Liner, richten in den ersten Monaten nach Erscheinen der ersten illegalen Prototypen Milliarden Schäden in der Industrie an. Es beginnt ein

## Kapitel 2 - Allianz

allgemeines Hochrüsten der Computersystembetreiber, das bis heute nicht geendet hat.

### Jahr 330 NS

Die Expansion des einzelnen Reiche ging nur mühsam von statten. Als in diesen Jahr eine Rakete der Pempracs, mit einem Raumsender an Bord, das Toridos System erreichte und sogleich Scoutschiffe in das neue System entsandt wurde, entdeckten die Echsenwesen Zeichen einer neuen Spezies.

Auf dem ersten Planeten des Systems entdeckten die Raumschiffkapitäne riesige heptagonförmige Türme in denen vierarmigen Insektoiden hausten. Kurze Zeit später erschienen dunkle Keilförmige Schiffe und bekämpften die Forschungsschiffe.

Das Königshaus der Pempracs, beschließt eine Vielzahl von Kampfraumern zu entsenden um sich dieses "Problems" anzunehmen. Doch diese Schiffe kamen nie wieder und die Zeloaten, so der Name der Insektoiden, machen kurzen Prozeß mit den Eindringlingen.

Auf Kommunikation Versuche von Seiten der Pempracs reagierten die Zeloaten nicht was sich bis heute nicht geändert hat.

Es begann der Dunkle Krieg.

### Jahr 331 NS bis 332 NS

Die Nachricht über die neue Spezies und den Krieg der Pempracs mit ihr, ging in diesen Tagen völlig in den Wirren des "Tan-Problems" unter.

Erst als das Trelikon-Dreiersystem, ein wirtschaftliche Hochburg am Rande des Königreiches Kryziul in die Hände der Zeloaten fiel, wurde man aufmerksam.

Ob es die Raumschiffe der Zeloaten waren oder ihre Bodentruppen. Es schien immer an unbegrenzten Mengen an Material und Soldaten zu geben. Gleichzeitig besaßen die Zeloaten eine zu dem Zeitpunkt unbekannt Möglichkeit, Bodentruppen auf Planeten tief innerhalb der Reiche zu schicken.

In den Regierungsspitzen geriet man langsam ins Schwitzen. Die Zeloaten führten einen erbarmungslosen Blitzkrieg mit unbekannt Reserven. Es wurden unter den Reichen verschiedensten Pakte geschlossen, der die Hilfe untereinander sichern sollte. Die Pempracs, die Terraner und die Landoraner forderten einen gemeinsamen Verband aller Spezies gegen die Zeloaten zu gründen. Die Akuaner, Walerianer, Dispaks und die anderen Spezies und Reiche schlossen sich dem Bündnis an. Es entstand die Allianz in der groben Form wie wir sie heute kennen.

Gemeinsam organisierten sie eine gemeinsame Armee um die einfallenden Zeloaten zu bekämpfen.

### Jahr 347 NS

Die Allianz zeigt langsam Wirkung, denn sie schafften es das Alpha Sonnensystems des Trelikon-Dreiersystems

zurück zu erobern. Der Frontvorstoß stoppte jedoch und es begann ein grausamer Stellungskrieg. Die Zufuhr von Material und Soldaten aus den Reichen der Allianz mußte beschleunigt werden und somit erschuf die mächtige Kristallgilde ein künstliches Wurmloch, dessen Enden das Dreskon und das Beltow-System miteinander verband.

### Jahr 348 NS

Gründung der SOCOM-Raumstation im Turnos-System mit dem dauerhaften Rat der Allianz. Dies war das offizielle Gründungsjahr der Allianz wie wir sie heute kennen im Kampf gegen die Zeloaten.

### Jahr 349 NS

Um neue willige Krieger rekrutieren zu können, gab man der Kristallgilde den Auftrag eine Möglichkeit zu finden, magisch erschaffende Krieger zu produzieren. Das Projekt hieß "Quick Life". Es gab drei Planeten auf denen man je eine neue magische Spezies erschaffen wollte. Auf Suritu III, dem ersten Planeten, ergab die Magie kein lebensfähiges Leben. Auf Xreks

erschuf man nur wilde und primitive Riesenechsen. Sie werden heute noch für die Gladiatorenkämpfe als Gegner benutzt. Der einzige Erfolg des Quick Life Projektes war auf dem Planet Brokoten IV zu verzeichnen. Der walerianische Pal-Controller Maderia erschuf eine neue magische Rasse. Eine echsenartige, humanoide Spezies, mit erhöhtem magischem Potential. Die Maderianer, wie sie getauft wurden, waren aber noch zu unerfahren mit dem Umgang der Technologie und auch nicht die erbarmungslosen Kampfmaschinen die sich so mancher erhofft hatte, als das sie eine große Hilfe für die Allianz waren. Das Projekt wurde nach Borkoten IV eingestellt. Später wurde der Planet von deren Bewohnern in Maderius umgetauft.

### Jahr 350 NS

In diesem Jahr erschuf die Gilde ein weiteres künstliches Wurmloch im Bafke-System das eine Verbindung mit dem Heimatplaneten der Landoraner hatte.

### Jahr 366 NS

Nach 36 Jahren Krieg, waren die Reserven der Allianz erschöpft. Die Propaganda erzählt zwar etwas anderes, aber die Bevölkerung war nicht so dumm wie man glaubte. Das Trelikon-Dreiersystem wurde inzwischen viermal erobert und wieder an die Zeloaten verloren. Überall auf den Planeten der Allianz gab es Elend und Hungersnöte. Seuchen und Reste von biologischen Kampfstoffen setzten den Spezies erheblich zu. Verhandlungen mit den Zeloaten ergaben nichts. Bei einer Kapitulation würde, so wußte man schon aus ähnlichen Situationen, die Bevölkerung des aufgegebenen Planeten vollkommen ausgelöscht.

Am 11.2.366 NS geschah etwas Unerklärliches. Die Kampfhandlungen von seitens der Zeloaten wurde größtenteils eingestellt. Sie zogen sich zum ersten mal, seit dem ersten Zusammentreffen zurück. Eine Erklärung gaben sie dafür nicht ab. Später analysierte man aus den Handlungen der Zeloaten, das sie, wie die Allianz auch,

## Kapitel 2 - Allianz

sich in enormen Reserve- und Nachschubprobleme befanden.

### Jahr 267 NS

Der Stillstand der Kampfhandlungen mit den Zeloaten konnte nicht auf ewig halten, so das man den kompletten Frontabschnitt vermint und mit Frühwarnsystemen spickten. Dieser Abschnitt, der später vom Volksmund "Die Zone" genannt wird, sollte nichts mehr durchdringen.

### Jahr 268 NS

Schon zwei Jahre nach dem Rückzug der Zeloaten, griffen sie wieder an. Sie veränderten ihre Taktik. Sie benutzen Partisanentaktiken, greifen nur noch in kleinen Gruppen an und versuchen die Moral der Truppen und der Bevölkerung, durch Terrorakte und Überfällen zu brechen. Der Kampf mit den Zeloaten geht weiter.

### Jahr 369 NS

Verabschiedung der Fra-Nema-Gesetze durch den Rat der Allianz. Mit ihnen werden die ersten Protektoren in den Dienst der Allianz gestellt. Sie sollen die Strafverfolgung und die Verurteilung von Kriminellen beschleunigen.

### Jahr 371 NS

In diesem Jahr ist es der Robbob Galaxy gelungen einen intelligenten Droiden zu erschaffen. Die Droiden lernen selbstständig und können besser auf und schneller auf ihre Umgebung reagieren. Diese neuen Droidengehirne, sie werden Multi-Rekleetrit-Faser-Gehirne genannt, sind leistungsfähiger und besser geeignet für den Umgang mit intelligenten Lebewesen als es normale Droiden können.

### Jahr 377 NS

Seit Errichtung der Zone, vor 11 Jahren, erholt sich die Allianz von den Schrecken des Krieges. Die kleinen Überfälle der Zeloaten hören nie auf und auch die Tan setzen der Allianz immer weiter zu. Jedoch durch die kleine Verschnaufpause geht es der Allianz besser. Neben der militärischen Aufrüstung, baut man an der ehemaligen Front zerstörte Städte wieder auf und stärkt die allgemeine Wirtschaft. Man könnt von einem wirtschaftlichen Aufschwung reden, doch die Karten dafür sind zu ungleich gemischt. Es gibt eine große Menge von Planeten auf denen eine hohe Anzahl der Bevölkerung an oder unter der Armutsgrenze leben. Es gibt kaum Planeten auf denen es keine Slums und Gettos gibt. Es herrscht eine hohe Kriminalität und Gewaltbereitschaft. Unter den Staaten und Spezies der Allianz herrschen kleine Krisen die manchmal in Kleinkriegen enden.

### Jahr 378 NS

Ein Grenzkonflikt zwischen dem Hadriscen Nebel und dem Reich des Kreises haben nun zu offenen Kampfhandlungen geführt. Riesige Kampfverbände und Luftlandtruppen der Grunk haben Yisdrü angegriffen und innerhalb kurzer Zeit besetzt gehalten. Der Regierungsrat des Hadriscen Nebel hat den Ausnahmezustand ausgerufen und ihre Flotte aktiviert. Reservisten werden eingezogen und hunderttausende

Lebewesen versuchen aus Golka, dem benachbarten System von Yisdrü zu fliehen. Die Grenzen zum Hadriscen Nebel wurden verstärkt und die Regierung bereitet sich auf einen Befreiungsschlag vor. Auch die benachbarten Systeme zum Reich des Kreises sichern vermehrt ihre Grenzen, da sie einen Übergriff der Kampfhandlungen auf ihre Reiche fürchten.

### Jahr 379 NS

Auf Maderius wurden bei illegalen Ausgrabungen alte tringonische Bauten gefunden. Bei der versehentlichen Aktivierung einiger Steuerelemente, wurde dabei ein planetenumfassendes Energienetz aktiviert, das eine Energieblase um den Planeten initiierte. Die Energieblase war weder von Raumschiffen noch von Waffen durchdringbar. Sogar Magie oder Dimensionstransporter konnten das Energiefeld nicht durchbrechen. Weiterhin wurde ein Verteidigungssystem entdeckt, dass in der Lage war, Raumschiffe oder andere Objekte im Orbit anzugreifen. Diese alten Artefakte der Tringonen nutzte die Regierung um ihre Unabhängigkeit von Entaria und dem Walka Bund auszusprechen. Diese Aktion der Maderianer rief natürlich die Flotten, Soldaten und Agenten der beiden Reiche auf den Plan. Nach gescheiterten Verhandlungen gab es Angriffe auf den Planeten, die jedoch von der Verteidigungsanlage und dem Energiefeld erfolgreich abgehalten wurden. Nach 166 Tagen erfolglosen Angriffen und Belagerung des Planeten Maderius, schritten Schiffe aus Voreturien und des Königreiches Try in den Konflikt ein um Partei für die Maderianer zu ergreifen. Im Rat der Allianz entstand Sympathie für die Unabhängigkeit der Maderianer so dass dessen Belagerung verurteilt wurde. Schon nach zwei Tagen gaben der Walerianische Bund auf, was nach inoffiziellen Quellen auf eine Intervention des Geheimbundes des Blauen Mondes zurück zu führen ist. Die Unabhängigkeit von Maderius wurde anerkannt, die Blockade aufgegeben und Entaria zog seine Armada ab. Die Unabhängigkeit von Maderius erkennt die Kristallgilde jedoch bis heute nicht an, es wurde ein Handelsembargo von magischen Kristallen gegen Maderius ausgesprochen und auch jegliche Unterstützung von seitens Entaria wurde unterbrochen.

### Jahr 380 NS

Auf dem Planeten Genuziris (im Becks-System) ist eine seltene Nepabolin Kristallmine entdeckt worden. Die Nepabolin Kristalle sind sehr kostbar und werden in der Medizintechnik verwendet und seltene Materiephasenverschiebungsfeld-Generatoren erstellt. Für die Republik Eltrus wäre das ein enormer Gewinn. Durch die direkte Nähe zum Reich des Kreises und dem Krisenherd Yisdrü, entsendet die Regierung eine Flotte nach Becks um den Planeten und die Miene zu sichern. Trotz Geheimhaltung von seitens der Regierung, erfahren einige mächtige Häuser von der Miene. Schon nach wenigen Tagen kämpfen Bodentruppen aus dem Reich des Kreises, Söldnerarmeen aus dem Freien Rotnebel, Kampfeinheiten aus dem Hadriscen Nebel und dem Verbund Terranischer Reiche um die Miene. Die Lage spitzt sich weiter zu und jegliche diplomatischen und wirtschaftlichen Beziehungen zwischen diesen Staaten frieren auf den Nullpunkt. Weitere Schlachtkreuzer der Staaten werden aktiv, die auch an anderen Stellen den neu erklärten Feind angreifen. Zusammen mit den offenen Kämpfen um Yisdrü, ist die Hälfte des



## Kapitel 2 - Allianz

Quadranten Gilod ein einziges Krisengebiet worden. Experten rechnen damit, dass sich die Kämpfe weiter ausbreiten werden und eventuell auch andere Staaten mit in den Konflikt ziehen werden.

### ***Das (Über)Leben in der Allianz***

>>> "Ich habe in den Treskonkämpfen gedient, habe 89 bestätigte Abschlüsse, hab den Gegner Auge im Auge gegenüber gestanden, aber das war nichts gegen das Leben in den Straßen dieses Megaplexes."

T. Renit, Akuaner, 65 Jahre

Sgt. AD, 845 Jagdgeschwader

Wohnhaft im MegPlex 42 A, Eltrus<<<

### **Die Zeloaten**

Die Gefahr durch den Angriff von Zeloaten innerhalb der Allianz ist groß. Durch unvorsichtige Raumfahrer und Reisende gelangen immer wieder Zebugs auf neue Planeten. Wenn diese kleinen Insekten in genügender Anzahl vorhanden sind, meistens nach der siebten oder neunten Generation, errichten sie ein rundes 3 m durchmessendes Wasserbecken. Dieses Becken ist ein Dimensionstor, das nach einiger Zeit von Drohnen und Kämpferinnen der Zeloaten durchschritten wird. So können Zeloateneinheiten, nur durch die Unvorsichtigkeit einer einzelnen Person, Städte und sogar Planeten zerstören.

Versuche die Zebugs mit Pestiziden, Viren oder ausgelegten Fallen Herr zu werden, schlug fehl. Einzig die Kontrolle hilft gegen die Ausbreitung der zeloatischen Käfer. Aber gerade auf Planeten mit einer niedrigen Bevölkerungsdichte oder an entlegenen Orten, können sich Zebugs ausbreiten, ohne das sie bemerkt werden.

Es gibt staatlich geförderte Ausrottungsteams, die sich darauf spezialisiert haben Zebugnester aufzuspüren. Auf die Ausräucherung eines Nestes, also einen Ort der von mehr als einer Millionen Zebugs in der fünften Generation oder höher bevölkert wird, vergibt jede örtliche Regierung 10 kC Belohnung. Es gibt Teams, die in einer Woche ein bis zwei Zebugnester ausheben.

Bleibt jedoch ein Nest unentdeckt, so durchschreiten bald Heerscharen von Zeloaten das Dimensionstor. Die Zeloaten sammeln sich in kurzer Zeit auf eine Stärke von fünftausend Wesen und teilen sich dann in große Gruppen auf, die das umliegende Land verwüsten. Eine Gefahr, die jede Regierung und auch die Bevölkerung fürchten.

### **Die Tan**

Seit dem bekannt wurde, dass mit der Benutzung der Dimensionstransporter auch die Gefahr eines Tan-Überfalls besteht, wird diese Reismöglichkeit nur noch im Notfall benutzt. Um sich gegen Überfälle gegen die Tan zu schützen, baute man heute kleine Bunkeranlagen, in denen sich der Dimensionstransporter befindet. In dem Raum in dem der Transport stattfinden soll, befinden sich mehrere Soldaten und Droiden mit schwerer Panzerung,

Waffen und bestes Equipment. Sie sollen mögliche Tan-Überfälle vereiteln und die reisende Person beschützen.

Trotz der Sicherheitsvorkehrung gelingt es den Tan jedoch immer wieder Dimensionstransportereinheiten zu zerstören und die Orte zu plündern.

Aber die Tan benutzen nicht nur den Transport einer Person durch ein Dimensionstor als Anlaß für einen Überfall. Inzwischen ist bekannt geworden, dass sie selbständig eigene Tore an abgelegenen Orten öffnen und dort kleine Basen errichten. Von dort aus organisieren sie ihre Überfälle, erkunden die Umgebung und sammeln relevante Informationen.

### **Die Piraterie**

Neben den allgemeinen Gefahren einer Raumfahrt, wie der Ausfall der Technik, Asteroiden, Dekompression, Langeweile und selten auftretende Raumverzerrungen, gibt es noch die Piraterie. Ein Beschäftigungsfeld, das gerade in selten beflogenen und somit überwachten Gebieten ausgeübt wird. Piraten gehen dabei immer sehr pragmatisch vor. Raumschiffe werden gestoppt und gekapert. Nach den meist heftigen Kämpfen, wird die bemitleidenswerte Besatzung des Schiffes auf Wanderschaft im Weltraum geschickt. Ohne Raumanzug versteht sich. Personen die von Wichtigkeit seinen könnten, werden als Geisel mitgenommen, so das die Angehörigen später noch erpreßt werden kann. Das Schiff mit all seinen Gütern wird übernommen und in einen Unterschlupf der Piraten gebracht. Dort erhält es einen neuen Registrierungscode und vielleicht einen neuen Anstich. Das Schiff wandert dann in die Flotte der Piraten oder auf den freien Markt, wo es verkauft wird.

So gut die Piraten auch organisiert sind und egal wie groß deren Flotte ist, ein Piratenüberfall bleibt selten, wenn man mit einer Armader von Schiffen oder in einen der großen Schiffe der Raumfahrergilde reißt. Einem Kapitän eines einzelnen Schiffes wird geraten, so selten wie möglich abgelegene Planeten zu besuchen.

Um so seltener die Route beflogen wird, um so höher ist die Wahrscheinlichkeit das dort Piraten lungern.

### **Die persönliche Sicherheit**

Die steigende Kriminalität, die Gewaltbereitschaft unter der Bevölkerung und die Überfälle der Tan und den Zeloaten macht das Leben in der Allianz nicht einfach. Es gibt zwar Gesetze die durch die Polizei, Miliz und dem Militär durchgesetzt werden, jedoch scheitern sie zu Oft, als das man sich auf sie verlassen könnte.

Die persönliche Sicherheit eines Bürgers besteht meistens aus Stahl, passt in eine Hand und gibt schöne große Löcher, wenn man den Abzug drückt.

Das tragen von Waffen ist fast überall legal. Nur wenige Waffen, besonders die Schweren, fallen unter das Militärwaffengesetz. Ein Zustand der von einigen (bis vielen) ignoriert wird.

Nach der Statistik besitzt jeder Bürger der Allianz 2½ Waffen, wobei 26% davon illegal sind.

## Kapitel 2 - Allianz

### Die Kommunikation

Information bedeutet heute Macht. Denn wie schon Sorta Ki sagte "Je größer die Macht über ein Reich seinen soll, um so schneller muss das Kommunikationssystem sein. Den Wissen bedeutet macht und wer nicht weiß was um ihn herum geschieht ist schnell weniger wert, als dieser Grunkabschaum."

Die heutige Kommunikation auf Planeten findet mittels Datennetzen oder selten mittels Funk statt. Zu entfernten Monden oder Planeten innerhalb eines Systems werden Ozilationsender benutzt. Jedoch der schnelle Austausch von Wissen, Daten und Information in andere Systeme ist nicht mit einem Funksystem möglich. Die Signale brauchen zu lange, als das man ein solches System ernsthaft benutzen könnte. Das heutige Informationssystem basiert auf Kurierschiffen, die Datenchips in andere Systeme transportieren. Diese Art des Informationstransportes ist nicht ohne Verlust möglich. Häufig werden solche Schiffe überfallen, oder haben ähnliche Unfälle. Wichtige Information werden von bewaffneten persönlichen Boten übermittelt, die den ihnen übergebenen Datenchip mit ihren Leben beschützen.

Somit ist die Weiterverbreitung von Informationen zu anderen Sonnensystemen an die Reisegeschwindigkeit der Raumschiffe gebunden. Damit alle Sonnensysteme die gleiche Information erhalten, braucht es manchmal zwischen zwei und acht Monate. Vorausgesetzt, alle Systeme würden auch regelmäßig angeflogen.

### Die Sklaverei

Mit in Kraft setzten der Pretan Gesetze, im Jahre 156 NS, ist die Sklaverei erlaubt. Der terranische Imperator Sorta Ki hatte einst die Gesetze erlassen, um schnell die vielen militärischen Anlagen aufbauen zu lassen und die zerschlagene Wirtschaft anzukurbeln. Nach dem Fall des terranischen Imperiums, waren die Pretan Gesetze einer der wenigen Erlasse des Imperators, die nicht aufgehoben wurde. Seit dem gibt es auf jeden Planeten der Allianz Sklaven, mal abgesehen von der Freien Fraktion Holigat, in der die Sklaverei verboten ist.

Sklaven werden in diesen Stand hinein geboren, denn Neugeborene von Sklaven, besitzen sofort den Status des Sklaven. Eine weitere Möglichkeit Sklave zu werden, gibt es für Verurteilte, die ihre Haftstrafe umwandeln können, in eine "Sklave auf Zeit". Sie verbringen dabei die doppelte Haftzeit als Sklave im Dienste einer Organisation oder des Staates. Sehr häufig verlängert sich diese Zeit auf Lebenslang.

Ein Sklave besitzt nach dem Gesetz, keine Rechte. Er darf keine Besitztümer anhäufen und darf nicht politisch Wählen. Der Besitzer eines Sklaven muß sich offiziell um den Sklaven kümmern. Ihm Nahrung, Kleidung und einen Schlafplatz geben, jedoch ist ein Sklave ein Besitztum und der Besitzer kann mit ihm alles machen was er will. Das quälen oder töten eines Sklaven durch den Besitzer ist nicht Strafbar.

Einen Sklaven wird für die Öffentlichkeit mit einem Brandmal auf der Stirn gekennzeichnet. Das Brandmal

zeigt dabei ein Kettensymbol, das aus drei Kreise besteht, die paarweise Miteinander verbunden ist.

Einige Spezies sind durch ihre Glaubensbildung, wie die Akuaner, ihren Temperament wie die Kronomäer, Pemprac oder Lanoraner, oder auch durch ihre Unberechenbarkeit wie die Briis nur schwer oder überhaupt nicht als Sklave einsetzbar. Aus diesem Grund werden häufig Talamusbomben oder Neuroregulatoren, sowie strenge Umerziehungsmaßnahmen eingesetzt, um sich auch diese Wesen gefügig zu machen.

### Die Stellung der Megakonzerne

Mit Geld kann man alles kaufen. Mit diesem Vorsatz leben die Konzerne und haben sich somit einen mächtigen Standpunkt in der Politik der Allianz erkauf.

Ein Konzern unterliegt den normalen Gesetzen der Allianz wie jede andere Firma auch. Der Schritt zu einem Megakonzern verläuft meistens fließend. Ein Konzern kann durch Firmenaufkäufe, Fusionen und einfacher Expansion den Status eines Megakonzerne erlange, so das keine Regierung diesen habhaft werden kann. Ein Megakonzern unterliegt zwar offiziell den Gesetzen des jeweiligen Staates, kann aber ins Geheime machen was es will.

Das beste Beispiel ist der Tashito-Konzern, der vor 15 Jahren dem Freistaat Terra ein gesamtes Sonnensystem abkaufte. Seitdem gilt es als eigenständiger Staat, das jedoch keine Regierungsspitze sondern einen Aufsichtsrat besitzt.

### Die Arcanokratie-Bewegung

Diese gesellschaftliche aber auch politische Bewegung steht für die Anwendung der Magie in allen Bereichen der Allianz ein. Sie strebt dabei an, die Magie über den technologischen Fortschritt zu stellen. Alles soll durch Magie und natürliche Techniken auskommen. Dies fängt bei einfachen Dingen an, wie der Baustoff für Häuser und Straßen über Stein und Holz anstatt Plastik und Duraplast und geht hin bis zum alleinigen Einsatz von Magie anstatt Nano- und Gentechnik. Alle Droiden und technischen Geräte sollen durch magische Diener und Apparate ersetzt werden. Sogar magisch angetriebene Raumschiffe soll es geben.

Diese Bewegung ist in manchen Teilen der Allianz sehr extrem und hat ihren Ursprung in der Kristallgilde von Entaria. Aber auch andere Staaten streben eine Arcanokratie an. Zum Beispiel der Walka-Bund, Maderius, das Königreich Try und manche Planeten der Drahischen Union.

### Der Arcanohass und die Meldepflicht von Kel-Kundigen

Die Anzahl der Lebewesen die magisch begabt ist sehr niedrig, wenn man mal von einigen Spezies absieht. Seit jeher werden Magiebegabte als Außenseiter gesehen. Sie besitzen etwas, das ihnen Macht verleiht was wiederum Angst bei anderen Lebewesen verursacht. Diese Angst schlägt in manchen Teilen der Allianz in blanken Hass um. Der Hass ist so groß, das in manchen Staaten ein

## Kapitel 2 - Allianz

Meldepflicht für Kel-Kundige Wesen besteht und sogar diese eine Kennzeichnung tragen müssen, so dass diese als Magiebegabt erkannt werden können. Wird gegen die Kennzeichnung, oder sogar gegen die Meldung seiner Fähigkeiten verstoßen, kann dies schwere Strafen nach sich ziehen.

Ein gemeldeter Kel-Kundiger erhält eine eigene ID-Karte die er bei Ausweiskontrollen mit zeigen muss. Sind Kennzeichnungen Pflicht, so muss er eine rote Armbinde tragen, das ein schwarzes Icon der magischen Energie zeigt (einen Kopf von dem Wellen ausgehen).

### Sport

In der Allianz gibt es unzählige Sportarten die mehr oder weniger Populär sind. Manche dieser Sportarten stammen aus älteren Perioden der einzelnen Spezies, bevor sie von den Tuknearnern besucht wurden. Andere Sportarten sind hingegen neueren Datums und spiegeln die derzeitige Kultur der Lebewesen der Allianz wieder.

Eine dieser neuen Sportarten ist Speedpod. In den Speedpod-Rennen werden düsenbetriebene Fahrzeuge von den Sportlern gesteuert um als erster 6 Tore auf einer Rennstrecke zu durchfahren. Dieser Sport ist sehr hart, da die Fahrzeuge nicht selten sich Rammen, wozu sie auch Rammsporne installiert haben. Speedpod ist fast überall in der Allianz sehr beliebt, so dass es auch unzählige Ligen und Rennstrecken gibt. Die Rennstadien sind gut besucht und die Wetten auf den Rennen sind sehr populär. Die guten Speedpod-Fahrer, sofern sie lange genug überleben, werden überall geachtet und bevorzugt behandelt.

Eine andere klassische Rennsportart ist Gozota-Rennen, ein Reitrennen auf den schlanken und schnellen Rennechsen. Auf einer Ovalen Rennbahn laufen 9 Reiter in mehreren Runden um den ersten Platz.

Andere motorisierte Rennsportarten gibt es viele. Egal ob es sich um Rennen mit Gleitern, Rad-Fahrzeugen, Motorrädern, Wassergleitern oder motorisierte Flugzeuge handelt. Rennen sind sehr beliebt.

Eine andere sehr neue Sportart ist Outbowl. Ein Mannschaftssport der im Weltraum oder anderen lebensfeindlichen Umgebungen ausgetragen wird. Die Sportler steuern dabei kleine Raumkapseln, mit denen sie einen kleinen Ball in das Tor des Gegners steuern müssen. Outbowl ist sehr beliebt bei den Akanern und den Anrainerstaaten.

In den klassischen Ballsportarten ist Syazka-Ball mit Abstand das beliebteste in der Allianz. Das von den Pemtrac erfundene Spiel ist über 2000 Jahre alt und ist äußerst Brutal. Drei Mannschaften mit je 5 Spielern treten an um einen Ball in ein Tor in der Mitte des Spielfeldes zu legen. Dabei dürfen sie den Ball nur mit einer art Schaufel namens Gryzka, die auch als Schlagstock gegen andere Spieler eingesetzt wird, führen.

Neben den Rechtskämpfen und legalen Gruben- und Gladiatorenkämpfen, sind auch Kämpfe mit modernen Waffen sehr beliebt. Als Beispiel gibt es im Verband Terranischer Reiche die UrbanBlood-Liga, im Reich des Kreises das BagBlatsh und im Königreich Krono das

Hasnadram was Bluttausch bedeutet. All diese Sportarten laufen gleich ab. Zwei Mannschaften mit gleicher Anzahl von Spielern müssen eine Aufgabe erledigen, wie zum Beispiel einen Ball oder anderen Gegenstand in eine bestimmte Zone legen oder Tor schießen. Gleichzeitig bekämpfen sich die beiden Mannschaften mit modernen Waffen, wie Lasergewehre, Plasmawerfern oder ähnlichem Gerät. Magie oder magische Gegenstände sind nicht erlaubt. Bei dem Spielfeld handelt es sich meistens um verlassene Siedlungen oder herunter gekommene Stadtteile die vorher geräumt wurden. Bei den Kämpfen geht es sehr Brutal vor und gibt es eine hohe Sterblichkeitsrate was die Zuschauer an den HoloVid-Geräten fesselt.

Zwar nicht so tödlich, jedoch nicht weniger brutal sind die „17 Wellen der Frotagru“, was vor Jahrhunderten von den Dispak erfunden wurde. Dabei kämpfen zwei Kontrahenten in 17 unterschiedlichen Disziplinen gegeneinander. Dabei gelten jedes Mal unterschiedliche Regeln und Kampfstile. Mal kämpfen die Kontrahenten auf einem Baumstamm in 3 Meter Höhe mit langen Stöcken gegeneinander, mal benutzen sie kurze Schlagstöcke und dürfen damit nur die Beine des Gegners treffen, bis dieser als erster einknickt. Die 17, wie die Sportart auch genannt wird, ist auch außerhalb der Dispak-Reiche bekannt, doch nicht so beliebt wie bei den Dispak.

### Kunst und Theater

Die Welt der Kunst ist riesig. Neben klassischen Malereien und Skulpturen, gibt es auch moderne Kunst wie HoloVidInstallationen, BioWare Züchtungen und Weltraumskulpturen. Mit moderner Technik werden riesige Gebilde geschaffen die manchmal mehrere hundert Meter groß sind. Die derzeit hoch gehandelten Künstler sind der akaner Fush Hemersa oder die Gebrüder Kush und Lektash Musitrat.

Aus dem Walka Bund kommt seit einigen Jahrzehnten eine neue Kunstform: Arcanokunst, also magische Kunst, wobei es sich meistens um Illusionen handelt. Die walerianer Gomatro Isa und Optokom Ba sind hier sehr bekannt.

In der Architektur wird derzeit auf Funktionalität und Schlichtheit gelegt. Moderne Gebäude sehen oft aus wie militärische Bunker, was sie oft auch sind. Auf Schnörkel und Verzierungen verzichtet man sehr oft. Natürlich gibt es auch ausnahmen wie den terranischen Architekten Hu Fanchang, der mit sehr kunstvoll Verzierten und rundlichen Gebäuden seine Auftraggeber überrascht.

Theaterstücke und Opern gibt es unzählige in unzähligen Variationen. Diese alte Kunstform ist in fast jeder Kultur bekannt, so dass es dementsprechend auch viele Theaterstücke gibt. Eine Kunstform, die sich heutzutage nur noch wenige leisten können.

Im Bereich der klassischen Musik bevorzugt jede Kultur ihre eigne Stilrichtung, obwohl es hier auch Überschneidungen gibt. Der Pemtrac Xito Foxitra ist mit seinem Spiel auf seiner Kry-Zyski-Flöte auch außerhalb des Fürstentum Gyzitry bekannt.

## Kapitel 2 - Allianz

In der modernen Musik gibt es heute Kulturübergreifende Stilrichtungen, wie der Megtrash mit vielen lauten Gitarren, Drums und schnellen Rhythmen, der Hypsok mit schnellen Takt und syntetischer Musik und der viel beliebte Kultpop mit viel Gesang mit seichten Beats.

Die angesagten Bands sind derzeit Meshotron, Galeria Wa oder Trip6.

### Wertpapierhandel

Jeder Staat besitzt viele Handelsbörsen, an denen Wertpapiere gekauft und verkauft werden können. Jeder der ein Terminal sein eigen nennt und einen Zugang zum Datenraster besitzt, kann an einer dieser lokalen Börsen handeln. Die lokalen Börsen, also elektronische Handelsplattformen der Planeten, Monde oder Raumstationen, bieten dann die Möglichkeit zu Börsenspekulation.

Jeder Staat besitzt eine oder mehrere übergeordneten Großbörsen über die auch wiederum Wertpapiere gehandelt werden können. Sie stellen wesentlich stärkere Märkte mit mehr Umsatz dar, als die lokalen Börsen, doch an ihnen wird Zeitversetzt gehandelt. Durch das Problem, das Information sehr lange zu den unterschiedlichen Orten der Allianz gelangt, erfährt ein Wertpapierhändler erst sehr spät von den aktuellen Kursen seiner Wertpapiere. Genauso erfährt die Börse auch sehr spät die Höhe der Kauf- und Verkaufsaufträge der Wertpapierhändler die von den entfernten Winkeln der Allianz an der Börse spekulieren möchte. Um dies zu lösen sammelt die Börse alle Kauf- und Verkaufsaufträge und ermittelt daraus alle 20 Tage die neuen Kurse aller Wertpapiere die dann weitere 20 Tage gelten.

Genauso wird auch an der Galaktische Börse auf SOCOS gehandelt, die im Jahre 292 NS gegründet wurde, mit dem Versuch wirtschaftliche Brücken zwischen den Staaten zu schaffen. Die Galaktische Börse gilt als größte Börse in der Allianz und stellt den Mittelpunkt des Wertpapierhandels dar.

### Geldtransfer

Der Geldtransfer über ein solch großes Gebiet wie die Allianz und mit der bekannten Beschränkung der Kommunikation ist ein großes Problem. Normalerweise wird Geld bei einem Geldinstitut eingezahlt und das überweist dann die Summe an ein anderes Institut, damit es dort das Geld wieder auszahlen kann. Das Konto ist jedoch somit Ortsgebunden. Der Kontostand kann durch die Kommunikationsgeschwindigkeit nicht aktuell gehalten werden. Aus diesem Grund tragen Händler und andere Personenkreise ihr Geld normalerweise mit sich. Eine andere Möglichkeit sind Geldschlüssel. Auf dem Schlüssel werden mit einem sehr starken Sicherheitscode Geldtransferanweisungen gespeichert. Der Besitzer eines solchen Schlüssels kann einem vorher festgelegten Geldinstitut bei Vorzeigen des Schlüssels eine Geldsumme abheben.

Wenn also zum Beispiel ein Händler einen Piloten für den Transport einer Ware bezahlen möchte, lässt er sich von seiner Bank einen Geldschlüssel mit einer Summe und weitere Konditionen aushändigen. Die Konditionen bestehen in den Meisten Fällen für einen Nachweis, dass

der Händler die Ware auch transportiert hat. Auf dem Schlüssel wird auch schon der Ort zum Einlösen des Geldes gespeichert. Dem Schlüssel kann der Händler den Piloten geben. Wenn der Piloten die Ware am Zielort abgeliefert hat, geht dieser zur angegebenen Bank und überreicht den Geldschlüssel. Dieser wird von der Bank auf Missbrauch geprüft und es werden die Konditionen begutachtet. Der Frachterpilot überreicht dazu seine Frachtpapiere mit den Stempeln der Hafensteuerei. Danach kann das Geld ausgezahlt werden.

### Medien

Dadurch dass eine Kommunikation auf die einzelnen Sonnensysteme begrenzt ist, sind natürlich auch die Medien auf diesen Bereich eingeschränkt. Fast jedes Sonnensystem besitzt somit eine Vielzahl von eigenen HoloVid-Sendern die eigene Nachrichtensendungen produzieren und eingekaufte HoloVid-Serien, Filme und interaktive HoloVid-Spiele ausstrahlen. Manche Sender gibt es auch in mehreren Systemen, wie zum Beispiel der FengTo der im kompletten Sonnenreich empfangen werden kann. Alle Sendungen werden ständig kopiert und in die anderen Sonnensysteme transportiert, so dass diese dort dann wieder ausgestrahlt werden. Umso geringer die Bevölkerungsdichte in einem Sonnensystem, umso geringer ist auch die Auswahl von HoloVid-Sendern. Als Ausnahme gilt hier die Nero Terranische Union, in der das Betreiben von HoloVid-Sendern verboten ist. Hier gibt es nur ein einziges Programm, dessen Inhalt in alle Sonnensysteme verteilt wird: den propagandistischen „Neo Nationale Freie Sender“ (NNFS).

Ansonsten gibt es auch kulturelle Besonderheiten. Die akuanische Sender zeigen regelmäßig Messen in denen aus dem Kulta'ryta gelesen wird. Dies spiegelt sich auch in den Serien und Filmen aus dem Sonnenreich wieder, die sehr starke Glaubensaspekte beinhalten. Sportsendungen sind bei den Dispaks, Grunk und Pemprac sehr beliebt. Die Draht besitzen reine Informations- und Dokumentar-Sender und die Briis lieben ihre Bauwettbewerbe und Dokumentationen über neue Technologien und Techniken.

An HoloVid-Serien gibt es eine unüberschaubare Anzahl. Es gibt viele, auf die einzelnen Kulturen zugeschnittenen Serien, aber auch einige Multikulturelle Serien wie die Baz7, Gloria Fee oder HubaPang; alles Soaps in denen mehrere Spezies mitspielen. Die Serien sind jedoch sehr erfolgreich und deren Schauspieler sehr beliebt.

Ähnlich verhält es sich mit den Filmen. Hier gibt es im Jahr nur drei bis fünf multikulturelle Hits, so dass HoloVids häufig auf die einzelnen Kulturen zugeschnitten wird.

Anders verhält es sich eigenartiger Weise mit den interaktiven HoloVids-Spielen. Hier sind fast alle Produktionen multikulturell ausgelegt und auch sehr erfolgreich. Hier gibt es nur selten Spiele die nur auf eine einzige Kultur konzipiert ist. Dadurch dass mit einem multikulturellen Produkt eine sehr große Käuferschar angesprochen wird, sind die Spiel-Konzerne sehr groß und einflussreich. Beliebt sind hier Shooter-, Renn- und Porno-Produkte.

## Freizeit

Das Freizeitangebot ist riesig und variiert stark zwischen den Kulturen der Allianz. Allgemein jedoch steht neben Sport das Hologrid auf dem obersten Platz der Freizeitaktivitäten. Freizeit ist jedoch in der Allianz an vielen Orten ein Luxus den sich nicht jeder leisten kann. Der Großteil der Bevölkerungen ist zu Arm oder arbeitet zu viel um einer echten Freizeitbeschäftigung nach zu gehen.

## *Die Technik und Forschung der Allianz*

Die größten technologischen Errungenschaften, stammen noch aus der Zeit der Tukneaner. Deren genialen wissenschaftlichen Intellekt, hinterließ viel technisches Wissen auf der heute das Leben der Allianz aufbaut.

Aber auch die Spezies der Allianz haben gelernt die tukneanische Technologie weiter zu entwickeln oder gar neue Technik zu erfinden.

Es folgt ein kurzer Abriss von einigen der größten technologischen Errungenschaften und den Stand der heutigen Forschung.

## Raumfalttechnik

Die Raumfalttechnik, ist die wohl wichtigste Errungenschaft, der heutigen Wissenschaft. Sie ermöglicht es andere Sternensysteme zu bereisen und sie ist die Grundlage für den Transport von Wissen, Gütern und Lebewesen.

Für diese Technologie, eine Entwicklung der ausgestorbenen Tukneanern, benötigt man zwei Dinge. Einen Raumfalter und einen Raumfalt-Antrieb. Der Raumfalter muss in dem System installiert sein, in das man Reisen will. Es sendet ein speziell moduliertes Signal, das nur im gefalteten Raum empfangen werden kann. Der Sender dient dem Raumfalt-Antrieb als ein Art Funkfeuer, an dem sich das Raumschiff orientiert. Fehlt dieses Signal, so kann das Raumschiff auch nicht zum Raumfalter reisen.

Für die Berechnung zum Sprung durch den gefalteten Raum, benötigt ein Raumschiff einen leistungsfähigen Bordcomputer. Nur die Rechenleistung des Computers begrenzt die maximale Sprungreichweite des Raumschiffes. Die Technologie des Raumfalt-Antriebs ist so ausgelegt, das sie theoretisch unendlich weit springen könnte. Vorausgesetzt der Bordcomputer könnte den Sprung vorausberechnen und es ist ein Raumfalter am Zielort.

Besitzt der Bordcomputer erst einmal die Sprungdaten, erzeugt der Faltertrieb ein eigenes Energiefeld um das Raumschiff, faltet den Raum um sich und verschiebt das Raumschiff aus den Realraum. Das Energiefeld treibt nun das Raumschiff durch den gefalteten Raum an, so das es nach 21 Stunden am Zielort den Realraum wieder betritt. Die Reisedauer verändert sich nicht mit der Reichweite des Sprunges.

Durch das Problem, das am Zielort eines Sprunges, immer ein Raumfalter installiert sein muß, ist es unmöglich in unbekannte und unerforschte Systeme zu

reisen. Es muß zuerst auf konventioneller Weise, mittels eines Warpfeldantriebes, ein Raumfalter in das System geschickt werden. Diese Reise dauert meist mehrere Jahre oder gar Jahrzehnte, bis die Rakete mit dem Raumfalter ankommt und ihren Betrieb aufnehmen kann.

## Faltbrecher

Der Faltbrecher besteht aus einem speziellen Störsender, der das modulierte Signal eines Raumfalter unterbricht. Sie werden in Kriegsfällen an der Grenze eines Reiches eingesetzt, so das kein Raumschiff in den Sektor springen können, in dem der Sender aktiv ist.

## Dynionen

Es gibt ein in der Natur extrem selten vorkommendes, aber künstlich herstellbares kristallbildendes Mineral, das so genannte Dynionit. Dieses Material kann durch Strahlung und spezielle Behandlung zu einem speziellen Verhalten gebracht werden, wenn elektrischer Strom es durchfließt. Es baut sich langsam ab und übt dabei auf seine Umgebung eine kinetische Kraft aus. Bei diesem Effekt löst sich das Dynionit in ein schwaches bläuliches Licht auf. Je stärker der elektrische Strom ist, umso schneller baut sich das Mineral ab, umso stärker ist die auf die Umgebung ausgeübte kinetische Kraft und umso stärker ist das Leuchten.

Das von Strom durchflossene Mineral verwandelt seine Masse in Energie und gibt diese in Form von Gravitationsquanten an seine Umgebung ab. Dadurch entsteht ein masseloser Impuls, welcher umso stärker ist, je größer der Strom ist. Diesen Effekt nennt man den elektrogravitonischen Effekt. Dieser Impuls bewegt sich ähnlich einer elektromagnetischen Welle im Raum fort und gibt seine Energie allmählich in Form von Lichtquanten an seine Umgebung ab. Der Hauptanwendungsbereich liegt bei Energieschirmen und Fernkampfaffen.

## Planetforming

Die Grundlagen des heutigen Planetforming entspringt, wie die Raumfalttechnik, aus den Händen der Tukneaner. Sie ist ein krasser und radikaler Eingriff in die Atmosphäre eines Planeten und formt diesen innerhalb weniger Jahrzehnte um.

Zuerst werden 5 bis 10 Fusionsanlagen installiert, die auf künstlicher Weise, Teile der Atmosphäre wandeln sollen und gleichzeitig für eine Erwärmung oder Abkühlung sorgen können. Gleichzeitig werden aggressive, genetisch veränderte Sporen ausgesetzt, die spezielle für die Umwandlung der Atmosphäre verantwortlich sind. Sie sind absolut schädlich für einen anderen lebenden Organismus, so das die Sporen eine Sicherung eingebaut haben. Diese genetische Sicherheitssequenz erzeugen einen Fehler in der Reproduktionsfähigkeit der Sporen, so das sie nach 19 Generationen aussterben. Zusätzliche genetisch veränderte Moos und Grasarten sorgen für eine Belebung des Bodens.

## Biosphären

Biosphären sind künstlich erschaffene Lebensräume, in denen heute ein Großteil der Lebewesen der Allianz leben. Biosphären werden auf unwirklichen Planeten oder Monden gebaut, auf denen ein normales Leben nicht möglich ist. Sie sind in Bergwände integriert oder bestehen aus einer oder mehreren riesigen Kuppelbauten in denen mehrere Millionen Lebewesen leben können. Eine Biosphäre ist so ausgelegt dass sie ihre Energie, Luft und Nahrung selbst produzieren kann und somit theoretisch auf keine Hilfe von Außen angewiesen ist. Jedoch herrscht auf vielen Biosphären eine Übervölkerung oder die Biosphären besteht aus veralteter Technik, so dass sie nicht die gesamte Bevölkerung alleine versorgen kann. Eine Abhängigkeit von anderen Planeten ist somit vorprogrammiert.

>>>Vorsicht Leute. Wer in einer Biosphäre wohnen möchte, muss einiges in Kauf nehmen. Die Betreiber der künstlichen Blasen versprechen viel: schicke Wohnung, tolles Essen, super Arbeit und schöne Aussicht. Die Wirklichkeit sieht anders aus. Die Wohnsiedlungen und die einzelnen Wohnungen sehen alle gleich aus und die Wohneinheiten gleichen größeren Särgen. Bei mehreren Millionen Bewohnern kann man sich da etwas verlaufen, bis man sein Wohnklo wieder gefunden hat. Individualismus ist hier fehl am Platz. Das Essen wird oft vorgeschrieben und bessere Nahrung bekommt man nur auf dem Schwarzmarkt. Die Arbeit ist natürlich oft in den Bergwerken oder Abbaugeländen in lebensfeindlichen Umgebungen wie in Säureregen oder Vakuum. Von der Bezahlung wollen wir überhaupt nicht reden. Die Aussicht ist nur schön, wenn man die monotonen und langweiligen Wohnbauten der anderen Bewohner toll findet. Von der Außenwelt wirst du nur etwas sehen, wenn du zur Arbeit fährst. Übrigens auch nicht zu vergessen ist, dass die Ausreise aus den Biosphären heraus oft begrenzt ist. Die Arbeitnehmer nehmen dir normalerweise deine ID-Karte für die Dauer deines Aufenthalts weg. Ähnlich sieht es übrigens auch für Besucher aus. Die Sicherheitskräfte behalten eure Karten sehr gerne bis zum Abflug. Begründung: Präventive Maßnahme gegen Terroristen. <<<

## Wurmlochspirale

Die Wurmlochspirale war einst das Artefakt mit dem die Tuknearner, Raumfahrsender in unbekannte Sonnensysteme schicken konnten. Die Wurmlochspirale war ein 100 m Durchmesser und 50 m lange Röhre aus einer heute unbekanntem Technologie. Mit ihr konnte ein künstliches Wurmloch erzeugt werden. Der Ausgang des Wurmloches konnte sich an beliebiger Stelle innerhalb 2 Sektoren Reichweite befinden. Die Stabilität des Wurmloches belief sich jedoch nur auf wenige Sekunden und die Wahrscheinlichkeit, dass ein Objekt das durch das Loch flog auch an kam, belief sich auf 20%. So wurde die Wurmlochspirale nur zum Transport von Raumfahrsendern genutzt. Mit diesem Gerät, wovon nur eins gebaut wurde, konnten die Tuknearner in wenigen Jahren mehrere Sonnensysteme bereisen. Bei Ausbruch der Rebellion gegen die Tuknearner verschwanden die technischen Unterlagen und die Spirale wurde vernichtet.

## Wurmloch

In den Kriegstagen mit den Zeloaten, brauchte die Allianz schnelle Nachschubwege für Material, Nahrung und Lebewesen. So erhielt die Kristallgilde den Auftrag ein künstliches magisches Wurmloch zu erschaffen. Mit hohem Aufwand erzeugten sie ein magisches Wurmloch, das die Systeme Dreskon und Beltow verband. Die Wurmlöcher wurden anfänglich nur von Militärschiffen genutzt, die jedoch ein Jahr später auch für alle anderen Schiffe freigegeben worden ist. Die Gilde stationierte eigene Kampfraumschiffe um die 23 Sektoren entfernten Wurmlöcher und kassierten von jedem Reisenden eine hohe Durchfahrtgebühr.

Einige Jahre später erschuf die Gilde ein weiteres Wurmloch, zwischen dem Bafke-System und dem 28 Sektoren entfernten Kore'ss-System

Heute werden die Wurmlöcher von Datenkurierern und reichen Händlern benutzt, die sich die Durchfahrt leisten können. Der Andrang vor den Löchern ist jedoch so hoch, dass eine Wartezeit von einigen Stunden in Anspruch zu nehmen ist.

## Dimensionsreise

Einer der wichtigsten technischen Errungenschaften, die nicht von den Tuknearnern entwickelt worden sind, ist der Dimensionstransporter. Mit ihm können auf kurze Distanz, Material und Lebewesen transportiert werden, ohne dabei einen Zeitverlust in Kauf zu nehmen. Der Transporter erzeugt einen Riss im Realraum der durch die X'Tra-Dimension führt und endet in einem Riss am Zielort. Die Reise durch die X'Tra-Dimension geschieht zeitlos, so dass keine Verzögerung entsteht.

Seit den Tan-Überfällen 297 NS, ist das Reisen mit dem Dimensionstransporter zu einem Risiko geworden.

## Klonen

Die Technologie für das Klonen von lebenden Zellen ist schon sehr alt. Mit einfacher Ausrüstung kann man heute in wenigen Tagen Organe und Körperteile nachzüchten. Mit größeren Apparaturen können Genware, also neu Organe gezüchtet werden, die Eigenschaften eines Körpers sogar verbessern. Was auch möglich ist, aber illegal, ist das Züchten von vollständigen Klonen mit eigenem Bewusstsein. Der Imperator Sorta Ki benutzt einst im Krieg der 100 Reiche seine Klon-Armeen, um sich seinen Vormarsch zum Sieg zu sichern.

## Fusionsenergie

Die heutige Energieversorgung basiert auf der heißen Fusionsenergie. Städte und Biosphären besitzen unzählige kleine Fusionsreaktoren die eine Energieversorgung gewährleisten sollen. Zum Fusionieren werden Gase gebraucht, die meistens aus dem Planeten inneren kommen oder von Gasriesen geschöpft werden. Dieses billige Gas kann an jeden Raumhafen gekauft werden.

## Antimaterie

Die Erzeugung von Antimaterie und die kontrollierte Zusammenführung mit Materie ist schon lange bekannt. Obwohl die Technologie sehr sicher ist, wird sie nicht auf Planeten eingesetzt. Dort reicht die Fusionsenergie zur Versorgung. Die Erzeugung von Energie wird nur in Raumschiffen eingesetzt.

## Cyberware

Die Bionik, oder auch Cyberware wie sie heute genannt wird, ist eine alte Technik die bis heute verfeinert wurde. Cyberware sind künstliche Körperteile, die durch eine Operation, lebende Körperteile ersetzen. Kriegsverletzte erhalten neue Beine, Blinde erhalten künstliche Augen und der Attentäter bekommt eine Waffe in den Arm eingebaut. Die Liste der möglichen Veränderung ist lang und führt manchmal in das Extreme, denn auch ein voller Austausch des gesamten Körpers ist möglich. Besonders in Militärkreisen und unter Freischaffenden, wird Cyberware sehr häufig eingesetzt. Den Cyberware bedeutet oft einen Vorteil gegenüber einem normalen Lebewesen. Einen Vorteil den sich aber auch die normale Bevölkerung nicht entgehen lassen will. So ist Cyberware auch in den normalen Personen zu finden. Ob es der Pilot ist, der mittels Neurolink sein Flugzeug steuert, der Banker der ein Cyberwaretelefon benutzt oder der Mechaniker der sein gesamtes Werkzeug in seinem linken Arm eingebaut hat.

## Kali-Plast

Das Kali-Plast, ein Kürzel für Kalia-Lotren-Fluorid-Polymer (KLFP), ist ein Baustoffzusatz der manchmal im Wohnungsbau und immer beim Raumschiffbau eingesetzt wird. Das Kali-Plast besitzt die Besonderheit das keine heute bekannte Scannertechnologie, dieses Polymer durchdringen kann. Somit ist es unmöglich, mittels Scannern, hinter die Wände mit Kali-Plast zu schauen. Für Scanner und Sensoren ist dies ein dunkler Bereich.

## Anti-Gravitation

Die Möglichkeit der Erzeugung von künstlichen gravitonischen Feldern, verändert heute das Bild der Fahrzeuge auf den Straßen und in der Luft der mobilen Gesellschaft. Ohne der Anti-Gravitation wäre keine Raumfahrt wie wir sie heute kennen möglich. Die Beschleunigungskräfte die beim Flug in einem Raumschiff entstehen, könnten ohne künstliche Schwerkraft nicht bewältigt werden. Ebenso macht es das Starten von Planeten wesentlich einfacher als andere Antriebsarten.

Anti-Gravitation für Bodenfahrzeuge oder Flugzeuge ist auch sehr beliebt, jedoch nicht jedem erschwinglich. Die Technologie ist immer noch sehr teuer, so dass die normale Bevölkerung auf traditionelle Antriebsysteme zurückgreift.

In Militärkreisen, wird versucht auf Anti-Gravitation zu verzichten. Die Energiefelder die dabei entstehen können schon mit einfachen Sensoren auf eine Entfernung von ca. 5 km punktgenau geortet werden. Ein Nachteil der Antigrav für militärische Fahrzeuge selten macht.

## Das Geld der Allianz

Jeder der 34 Staaten der Allianz besitzt eine eigene Währung. Sie gibt es in Plastikchips, Papierscheine und Münzen in unterschiedlichen Größen und Form. Daneben gibt es auf einigen Planeten noch eigene Währungen, die von lokalen Warlords oder Konzernen ausgegeben wird.

Um das Wirrwarr mit den Währungen und Umrechnungskursen nicht komplett zu machen, wird bei dem Rollenspiel Entaria eine imaginäre Währung benutzt, die Credits genannt wird. Sie soll das Rollenspiel und das Einkaufen von Waren und Ausrüstung vereinfachen.

Die kleinste Währung ist ein milli Credit der mC abgekürzt wird. 1000 mC sind ein Credit.

Eintausend Credit werden ein kilo Credit genannt und wird mit 1 kC abgekürzt. Eine Millionen Credit werden ein Mega Credit genannt und wird 1 MC abgekürzt.

## Die Steuer

Das Steuersystem ist rechteinlich. Jeder Bürger und jedes Unternehmen muss regelmäßig einen Teil seines Einkommen bzw. Gewinnes versteuern. Die Bemessung ist unterschiedlich und wer sich weigert regelmäßigen Zahlungen zu zahlen, bekommt es mit den Steuereintreibern zu tun. Diese Burschen sind knallhart und verhandeln kaum. Wer bei denen nicht zahlt, bezahlt oft mit seinem Leben. Die Steuereintreiber machen vor keinem sozialen Stand halt, sind brutal und erbarmungslos.

Normalerweise kommen die Abenteurer nicht in Verlegenheit, Steuern zu zahlen. Aus Spieltechnischen Gründen, sollte diese Unannehmlichkeit entfallen. Sollten die Abenteurer jedoch ein Gewerbe und Firma gründen wollen, kann dieses finanzsaugeende Spielelement eingebracht werden.

Die Steuerausgaben sind jeden Monat recht zufällig, so dass diese mit einem 1w12 bestimmt werden:

1w12	Steuer
1	5%
2-3	10%
4-9	25%
10-11	25%
12	50%

## Einkommen

Die Gehaltsstruktur der Berufstätigen in der Allianz ist sehr unterschiedlich. Zum einem gibt es starke Gefälle zwischen den Staaten und innerhalb der Staaten gibt es noch mal regionale Unterschiede. Auch innerhalb von Planeten kann die Gehaltsstruktur sehr unterschiedlich sein. Ein weiterer Faktor ist die Spezies die das Gehalt beeinflussen kann.

Die folgende Tabelle zeigt die durchschnittlichen Einkommen der unterschiedlichen Berufe im Monat. Die Einkommen sind in 5 Qualitätsgruppen unterteilt. Es gibt

# Kapitel 2 - Allianz

schließlich sehr schlechte und auch sehr gut Berufstätige, was sich auch im Einkommen wieder spiegelt.

Beruf	Sehr schlecht	schlecht	normal	gut	sehr gut
Aushilfskraft	50 C	100 C	200 C	300 C	400 C
Arbeiter	100 C	200 C	500 C	600 C	800 C
Handwerker	500 C	1 kC	1,5 kC	2 kC	4 kC
Sachbearbeiter	500 C	1 kC	2 kC	3 kC	5 kC
Farmer/Ladenbesitzer	800 C	2 kC	3 kC	5 kC	8 kC
Akademiker (Anwalt, Arzt, usw.)	1 kC	2 kC	4 kC	8 kC	15 kC
Manager / leitender Angestellter	2 kC	3 kC	6 kC	10 kC	20 kC

## Verfügbarkeit und Service

Die Verfügbarkeit und auch der Service eines Planeten oder Raumstation modifiziert ebenfalls die Gehaltsstaffel. Sie spiegelt die regionale Veränderung auf die Einkommen der Bevölkerung wieder.

Verfügbarkeit addiert mit Service	Modifikation
2-5	Gehalt -20%
6-9	Gehalt -10%
10-13	Keine Modifikation
14-17	Gehalt +10%
18-20	Gehalt +20%

## Wirtschaftsindex

Jeder Staat der Allianz besitzt einen Wirtschaftsindex (siehe „Allianz“ -> „Politische Systeme“). Der Wirtschaftsindex modifiziert entsprechend das Einkommen eines Berufstätigen.

Wirtschaftsindex	Modifikation
1	Gehalt -50%
2	Gehalt -20%
3	Keine Modifikation
4	Gehalt +20%
5	Gehalt +50%

## Spezies

Eine fremde Spezies kann in einer anderen Kultur als ihrer eigenen sehr unterschiedlich verdienen. Meistens jedoch schlechter. Der Sympathiegrad zwischen den unterschiedlichen Spezies ist dabei ausschlaggebend. Die Tabelle unter „Allianz“ -> „Sympathiegrad einer Spezies gegenüber einer anderen“ gibt einen Zahlenwert an. Je höher der Wert umso höher wird diese Spezies angesehen. Die folgende Tabelle modifiziert die Einkommensstabelle:

Sympathiewert	Modifikation
1	Zwei Gehaltsstufen niedriger. Sinkt die Gehaltsstufe unter „sehr schlecht“ wird die Person nicht eingesetzt.

2	Eine Gehaltsstufe niedriger. Sinkt die Gehaltsstufe unter „sehr schlecht“ wird die Person nicht eingesetzt.
3	Keine Modifikation
4	Gehalt +10%
5	Gehalt +20%

## Die Politik der Allianz

>>>Zwei Personen betreten den Sanitärbereich. Es sind keine weiteren Lebewesen anwesend. Die kleine Aufzeichnungsdrohne, die hinter einen Lüftungsgitter hockt, beginnt standardmäßig mit ihrer Aufzeichnung.

"Einer unserer Kundschafter hat von drei weiteren Flüchtlingsschiffen berichtet, die in die Republik Eltrus geflohen sind. Wenn die so weiter machen, haben die einen Krieg mit der Neo am Hals."

"Da kann ich ihnen nur recht geben. Ich habe aus der politischen Abteilung Informationen, das die Republik aus der Allianz raus will. Das Parlament ist der Meinung das sie zuwenig Unterstützung vom Rat erhalten und das die andauernden Grenzüberschreitungen der Neo auch keiner verhindern kann."

"Es wäre ein Fehler wenn die Republik aus der Allianz austreten würde. Die Neo würde ermutigt werden in Eltrus einzufallen. Die Republik besitzt sowieso nur eine lächerliche kleine Armee."

"Hinzu kommt das sie keine Hilfe von den Anliegerstaaten, außer dem Verbund Terranischer Reichen zu erwarten hat."

"Natürlich gibt es ein weiteres Problem. Wenn die Republik austritt, könnten weitere Staaten folgen. Wir haben seit über einem Jahrzehnt keine größeren Kampfhandlungen mehr mit den Zeloaten. Die meisten reden schon von Frieden. Der Wunsch, unabhängig von der Allianz zu sein, wird immer öfters in den verschiedensten Regierungen ausgesprochen. Was meinen sie, was passieren würde wenn die Allianz zerbrechen würde? Das Chaos würde ausbrechen und wird würden wieder in kleine interne Kriege verwickelt."

"Und die Zeloaten? Wenn die das spitz kriegen, sind wir geliefert."

"Ich glaube wir können es nicht aufhalten!"

Der eine öffnet dem anderen die Tür und die beiden verlassen den Raum. Spätere Analysen des aufgezeichneten Materials, identifiziert die beiden Personen als Rerok Lasa'h und Vimran Highye. Beides hohe Beamte des Interne Sicherheits Dienst (ISD).<<<

Dass die Allianz ein Militärisches Bündnis ist, erkennt man an deren Politik. Sie ist hart und Durchgreifend. Kompromisse gibt es kaum. In erster Linie koordiniert sie die Armeen der verschiedensten Staaten im Kampf gegen die Tan oder Zeloaten. Seit kurzen, versucht sie sich auch staatsübergreifene Politik zu betreiben, was auf großen



## Kapitel 2 - Allianz

Widerspruch der Regierungsoberhäupter hervorruft. Die rechtliche Grundlage in den Verfassungen der verschiedenen Staaten ist dafür noch nicht gegeben und die Allianz steht auf zu wackeligen Beinen. In vielen Regierungen, wird die Meinung vertreten, das ein Austritt aus der Allianz besser wäre, bevor der einzelne Staat seine Selbständigkeit an den Rat der Allianz verliert.

An der Spitze der Allianz steht der Hohe Rat, in denen die Vertreter der Regierungsoberhäupter sitzen und der auf Turnos seinen Regierungssitz hat. Sie entscheiden über Neuerungen über ein kompliziertes Entscheidungsverfahren. Nicht nur die Oberhäupter der Sternenstaaten sitzen im Rat, sondern auch Vertreter der Megakonzerne und anderen unabhängigen Kleinstaaten die mehr oder weniger Macht besitzen. Die Ratsführung besitzt immer alle fünf Jahre eine andere Person. Sie wird unter den Ratsmitgliedern ausgelost.

Seit der Vernichtung der Tuknearnern betreibt man eine langsame Ausbreitung der Reiche. Mit dem Zusammenschluß zur Allianz und dem Treffen mit den Zeloaten ist man vorsichtiger geworden. Das Eintreffen von Raumfalsendern in ihren Zielsystemen wird zuerst geheimgehalten. Es werden spezielle Scoutschiffe entsendet, die dann vorsichtig das System erkunden. Erst wenn keine Zeichen einer fremden Zivilisation vorhanden sind, wird das System freigegeben und kann von allen anderen Raumfahrern bereist werden.

### ***Die Gesetze der Allianz***

Anfänglich begann alles mit der Koordination der Armeen gegen den Feind, den Zeloaten. Nach und nach bildete sich durch den Zusammenschluß der Allianz, aber auch neue Handelsbeziehungen und durch den Druck des Rates kam es sogar zur Abschließung von gemeinsamen Gesetzen. Besonders im Bereich der staatsübergreifenden Strafverfolgung, die Regelung der sekundären Strafverfolgung (Protektoren, unabhängige Ermittler und Kopfgeldjäger), der Rechtskämpfe, die Einstufung der militärischen Güter, die legalisierung von Duellen, die geltenden Steuergesetze, die rechtliche Handhabung von Sklaven und die allgemeingültigen Bestrafungsmaßregeln.

Ansonsten gelten die Gesetze der einzelnen Staaten, die sich sehr oft von den der anderen Staaten unterscheiden.

### ***Die Strafverfolgung***

Für die Strafverfolgung eines Kriminellen, ist jeder Staat selbst verantwortlich. Die Hierarchie der Strafverfolgung ist bei den meisten Staaten gleich gegliedert. Die ausführende Gewalt der Strafverfolgung, ist die örtliche Polizei oder Miliz. Die Strafverfolgung in der Allianz stützt sich jedoch auf insgesamt vier Beine. Das eine Bein ist die lokale Polizei oder Miliz. Bei dem zweiten Standbein, handelt es sich um sogenannte Protektoren. Diese Staatsdiener handeln im Sinne der Allianz und sind nicht an einen Staat gebunden. Genauso besitzen sie staatsübergreifenden vollmachten, um Verbrecher zu verfolgen und zur Strecke zu bringen. Ein Protektor besitzt nämlich neben seiner Möglichkeit, Kriminelle festzunehmen, auch die Vollmacht sie vor Ort und Stelle zu verurteilen (siehe Unten).

Das dritte Standbein nehmen die Unabhängigen Ermittler ein. Sie dürfen, vorausgesetzt sie besitzen eine gültige Lizenz, Parallel zu den offiziellen Ermittlungen eigene Untersuchungen anstellen. Nach einer letzten Studie, sind im vergangenen Jahr 24% der Verbrechen von Unabhängigen Ermittlern aufgedeckt worden.

Das vierte und letzte Standbein sind die Kopfgeldjäger. Sie verfolgen bekannt gewordene Kriminelle, verhaften sie und geben sie bei den Behörden ab. Dabei richten sie sich völlig nach der offiziellen Gesuchtenliste, die von einer Behörde der Allianz verwaltet wird.

Der Vorteil der Unabhängigen Ermittler und der Kopfgeldjäger ist, das sie die lokalen Behörden entlasten, staatsübergreifene Verbrechen aufdecken und Kriminelle zur Strecke bringen können.

### ***Die Bestrafungsmaßregeln***

Die von der Allianz zusammengestellten Bestrafungsmaßregeln sind eine allgemein gültige Richtlinie für die Handhabung von Kriminellen und die Höhe deren Bestrafung.

Kommt es zu einen Gerichtsprozess, so kann jeder Angeklagte sich selbst verteidigen oder sich einen Anwalt nehmen der ihn vertritt.

Jede Bestrafung einer Straftat ist in drei Stufen unterteilt. Am Ende eines Prozesses muß der Anwalt oder der Angeklagte selbst, wenn er sich keinen Anwalt leisten konnte, mehre Erfolgswürfe für Jura durchführen. Gelingt der erste Wurf, so wurde die Strafe von Stufe 1 auf Stufe 2 gesenkt. Gelingt ein weitere Wurf, so ist die Strafe auf Stufe 3 gesenkt worden. Der Jurist hat seinen Mandanten erfolgreich vertreten und konnte ein niedriges Strafmaß für den Angeklagten aushandeln.

Um zu versuchen den Angeklagten frei zu sprechen, kann der Jurist noch einen Erfolgswurf würfeln, wobei eine Wertmodifikation von -5 angenommen wird. Gelingt der Wurf so hat der Anwalt den Richter überzeugt und der Angeklagte gilt als frei. Misslingt jedoch der Wurf, so kommt es zum angesetzten Strafmaß der Stufe eins.

Verteidigt sich der Angeklagte selbst und besitzt die Fertigkeit "Jura" nicht, so benutzt er sein Attribut "Intelligenz" für alle Würfe.

Durch besondere Umstände, die für oder gegen den Angeklagten sprechen (Zeugen, belastendes oder entlastendes Beweismaterial), oder durch eine außergewöhnliche juristische Besonderheiten eines Staates, kann für alle Erfolgswerte eine Wertmodifikationen entstehen.

Eine verhängte Haftstrafe kann auch zu einer "Sklave auf Zeit" umgewandelt werden. Dabei tritt der Verurteilte in den Dienst des Staates oder einer Organisation und besitzt für die Länge der doppelte Haftzeit ein Sklavenstatus. Eine Möglichkeit die sehr gerne gewählt wird, weil die Umstände in den Staatsgefängnissen sehr schlecht (tödlich) sind.

## Kapitel 2 - Allianz

Verurteilte zu einer Strafkolonie dürfen freiwillig wählen, ob sie einer Straflegion beitreten oder sich erschießen lassen.

Es folgt ein kurzer Abriss einiger Vergehen und deren Bestrafung.

### **Straftat: Behinderung der Staatsgewalt**

Beschreibung: Die Behinderung der Staatsgewalt bei der Ausführung ihrer Pflicht. Dazu zählt auch das zurückhalten oder verschweigen von Informationen die zur Aufklärung eines Verbrechens dienen.

Strafe:

- 1: 2w12+5 Jahre Haft
- 2: 1w12+5 Monate Haft
- 3: 4w12+5 x 100 C Strafe

### **Straftat: Besitz eines verbotenen Gegenstandes**

Beschreibung: Der Besitz von schweren und verbotenen Waffe, spezielle Rüstungen oder besonderen Ausrüstungsgegenständen kann, ohne Besitz einer Sondergenehmigung, Illegal sein. Eine Sondergenehmigung in Form einer Legionär- oder UE-Lizenz kann dies ändern.

Strafe:

- 1: 2w12+7 Jahre Haft
- 2: 1w12+7 Monate Haft
- 3: 4w12+7 x 100 C Strafe

### **Straftat: Diebstahl, Raub**

Beschreibung: Die Entwendung von fremden Eigentum durch Diebstahl oder Raub.

Strafe:

- 1: Strafkolonie auf Lebenszeit
- 2: 1w12+2 Jahre Haft
- 3: 2w12 Monate Haft

### **Straftat: Einbruch**

Beschreibung: Das mutwillige Eindringen in Privatbesitz, mit der Absicht fremdes Eigentum zu entwenden.

Strafe:

- 1: Strafkolonie auf Lebenszeit
- 2: 2w12+5 Jahre Haft
- 3: 1w12+2 Jahre Haft

### **Straftat: Erpressung oder Betrug**

Beschreibung: Die Entwendung von fremden Eigentum durch Erpressung oder Betrug.

Strafe:

- 1: 1w12+1 Jahre Haft
- 2: 2w12+5 Monate Haft
- 3: 1w12 Monate Haft

### **Straftat: Fahrlässiger Totschlag**

Beschreibung: Die Tötung einer Person ohne Vorsatz.

Strafe:

- 1: Strafkolonie auf Lebenszeit
- 2: 3w12+1 Jahre Haft
- 3: 2w12+1 Jahre Haft

### **Straftat: Fälschung**

Beschreibung: Die Fälschung von Geld, Dokumenten oder Kunstwerken mit betrügerischen Absichten.

Strafe:

- 1: 1w12+1 Jahre Haft
- 2: 2w12+5 Monate Haft
- 3: 1w12 Monate Haft

### **Straftat: Folter**

Beschreibung: Unter Androhung oder Anwendung eine Person unter Druck setzen.

Strafe:

- 1: Strafkolonie auf Lebenszeit
- 2: 2w12+2 Jahre Haft
- 3: 1w12+1 Jahre Haft

### **Straftat: Freiheitsberaubung**

Beschreibung: Festhalten einer Person gegen deren Willen.

Strafe:

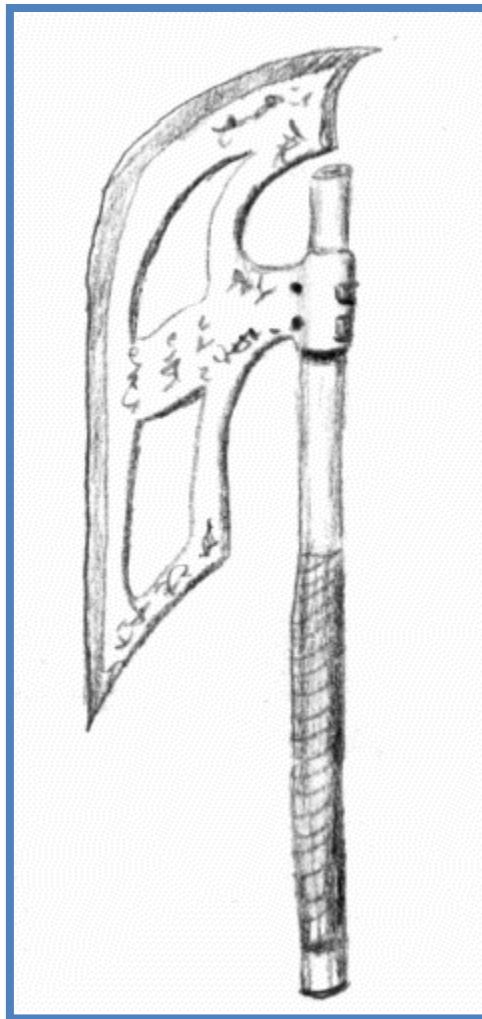
- 1: Strafkolonie auf Lebenszeit
- 2: 3w12 Jahre Haft
- 3: 2w12 Jahre Haft

### **Straftat: Hausfriedensbruch**

Beschreibung: Das unbefugte eindringen in fremden Privatbesitz.

Strafe:

- 1: 1w12+2 Wochen Haft
- 2: 2w12 Tage Haft
- 3: 1w12+2 x 100 C Strafe



# Kapitel 2 - Allianz

## Straftat: Körperverletzung

Beschreibung: Ein nicht provoziertes Angriff auf eine andere Person.

Strafe:

- 1: 2w12+2 Monate Haft
- 2: 1w12+2 Monate Haft
- 3: 2w12 Wochen Haft

## Straftat: Mord

Beschreibung: Die Tötung einer Person mit Vorsatz.

Strafe:

- 1: Todesstrafe
- 2: Strafkolonie auf Lebenszeit
- 3: 3w12 x 10 Jahre Haft

## Straftat: Schwere Körperverletzung

Beschreibung: Ein Angriff auf eine andere Person mit tödlichen Waffen oder Tötung Absichten.

Strafe:

- 1: 2w12 Jahre Haft
- 2: 1w12 Jahre Haft
- 3: 2w12 Monate Haft

## Straftat: Tötung in Notwehr

Beschreibung: Die Tötung einer Person in Notwehr oder zur Verhinderung eines Verbrechens.

Strafe:

keine Strafe

## Straftat: Vandalismus

Beschreibung: Die mutwillige Zerstörung von fremdem Eigentum. Neben der Strafe müssen auch die Kosten des zerstörten Eigentums gezahlt werden.

Strafe:

- 1: 1w12 Monate Haft
- 2: 1w12 Wochen Haft
- 3: 2w12 x 100 C Strafe

## Straftat: Vergewaltigung

Beschreibung: Unter Androhung oder Anwendung von Gewalt, einen Beischlaf erzwingen.

Strafe:

- 1: Strafkolonie auf Lebenszeit
- 2: 2w12 Jahre Haft
- 3: 1w12 Jahre Haft

## Straftat: Widerstand gegen die Staatsgewalt

Beschreibung: Der Widerstand gegen die Staatsgewalt, oder das Widersetzen einer legalen Verhaftung durch einen Staatsdiener.

Strafe:

- 1: 2w12 Wochen Haft
- 2: 1w12 Wochen Haft
- 3: 4w12 x 100 C Strafe

## Das Tragen einer Waffe

Das Tragen einer Waffe oder auch eines illegalen Gegenstandes wird auf vielen Planeten sehr unterschiedlich gehandhabt. Wie schon in den „Bestrafungsmaßregeln“ zu lesen ist, gilt der „Besitz eines verbotenen Gegenstandes“ als strafbar. Doch ob es vorher überhaupt zu einer Anklage kommt liegt an den jeweiligen Umständen. Sehr oft spielt es eine sehr große Rolle, wie stark die örtliche Justiz präsent ist und wie effektiv sie arbeitet. Auf der anderen Seite, nimmt die örtliche kriminelle „Szene“ einen großen Einfluss.

Normalerweise gibt der Justizgrad an, wie hart und Effektiv die Justiz auf einem Planeten ist. Doch eine hohe Kriminalität kann dagegen wirken.

Folgende Tabelle soll einen Anhaltspunkt geben, ob Charakter ein Problem bekommen, wenn sie eine Waffe öffentlich mit sich herum tragen oder nicht. Die Tabelle bezieht sich dabei auf den Justizgrad und der Kriminalität des jeweiligen Planeten, Begleiter oder Raumstation.

„Justizgrad“ weniger „Kriminalität“	Auswirkung
9	Das tragen einer Waffe oder Objekten die als Waffe benutzt werden könnten, ist nicht möglich.
8 bis 7	Das tragen eines Messers und Knüppels ist möglich.
6 bis 3	Das tragen einer Pistole ist möglich oder Schwertes ist möglich.
2 bis -2	Das offene tragen einer Pistole oder Gewehrs ist möglich.
-3 bis -6	Das offene tragen von schwerer Panzerung und mehreren Pistolen oder Gewehren ist möglich.
-7 bis -8	Das offene tragen von schweren Waffen ist möglich. Explosive Stoffe jedoch nicht.
-9	Das offene tragen jeglicher Waffe oder Ausrüstung ist möglich. Es herrscht die totale Anarchie.

## Strafkolonien und Straflegionen

Eine Verurteilung zu einer Strafkolonie bzw. Straflegion bedeutet ein baldiges Ende des Lebewesens.

Strafkolonien sind trostlose Planeten ohne Technologie auf denen nur Verurteilte leben. Sie werden mittels Fallschirm abgeworfen und müssen fortan um ihr Überleben kämpfen.

Straflegionen sind Teile von staatlichen Armeen oder Söldnerarmeen und bestehen nur aus Verurteilten oder Zwangsrekrutierten. Sie nehmen meist eine Aufklärer Rolle im Bodenkampf ein und ihr Überlebensdauer liegt bei durchschnittlich 3 Jahren. Viele Verurteilte wählen diesen Weg, weil das Leben in einer Straflegion meist

## Kapitel 2 - Allianz

besser ist, als das nackte Überleben auf einen lebensfeindlichen Strafkolonieplaneten.

### **Sympathiegrad einer Spezies gegenüber einer anderen**

Diese Tabelle zeigt, wie hoch die Sympathie, das Ansehen, der Respekt einer Spezies gegenüber einer anderen Spezies ist. Es reicht von 5 (sehr hoch), bis 1 (sehr niedrig). Daraus kann also abgeleitet werden, ob eine Spezies eine andere mit allen Ehren und Respektvoll behandelt oder ob es auf die Spezies herabschaut und diese als Minderwertig ansieht. Sehr Extreme Werte, also 1 oder 5 können sogar anzeigen ob offene Aggressionen oder Sympathien gegenüber der anderen Spezies bestehen.

Diese Informationen kann großen Einfluss auf die Interaktion der Charakter mit anderen Spezies haben. Die linke Spalte gibt die Spezies an, die eine Aussage über die anderen Spezies in den Spalten trifft.

1 = respektlos, aggressiv, Minderwertig  
 2 = ablehnende Haltung, abweisend  
 3 = neutral, egal  
 4 = gutes Ansehen, zuvorkommend  
 5 = hohes Ansehen, sympathisch, respektvoll

### **Das Duell**

Als Problemlöser des kleinen Mannes, gilt das Duell. Duelle gelten als legale Konfliktlösung zweier Individuen. Der Ablauf eines Duells ist vom Gesetz vorgeschrieben. So dürfen an einen Duell nur zwei Personen beteiligt sein. Es sind keine autarken Waffensysteme erlaubt und es dürfen auch keine Droiden an dem Duell teilnehmen.

Der Herausgeforderte darf offiziell die Waffen wählen, mit der sich duelliert wird. Diese Wahl der Waffen wird jedoch oft ignoriert, so dass der Herausforderer die Waffe selbst bestimmt. Meistens handelt es sich um Handfeuerwaffen.

### **Die Rechtskämpfe**

Ein Rechtskampf dient zur Beendigung von juristischen Streitigkeiten zwischen zwei Parteien. Ein Richter kann anstatt ein Urteil zu fällen, einen Rechtskampf ausschreiben. Dieser soll zur Entscheidung einer Einigung zwischen den Parteien führen. Die Parteien

können nicht ablehnen und müssen gegeneinander kämpfen, bis einer stirbt oder aufgibt. Die Kämpfe werden öffentlich, meist einen Tag später, ausgetragen. Hierfür kann jede Partei einen Vertreter wählen, der dann bei dem Rechtskampf teilnimmt. Diese Kämpfer sind meistens Ex-Söldner die sich gut bezahlen lassen oder Kampf-Hybriden die im Dienste ihrer Herren stehen. Der Richter muß während des Kampfes darauf achten das keine illegalen Waffen, Substanzen (Drogen, Gifte usw.) oder gar Magie eingesetzt wird. Der Kampf wird ausnahmslos mit Nahkampfwaffen ausgetragen, die jede Partei für sich aussuchen kann. Der Kampf ist erst beendet, wenn ein Kämpfer aufgibt oder stirbt.

Mit dem Sieger des Kampfes, steht auch das Ende der gerichtlichen Streitigkeit fest, so dass die Partei die gewonnen hat, recht gegeben wird.

Rechtskämpfe sind sehr beliebt. Nicht nur unter Richtern sondern auch unter der Bevölkerung. In Ballungsgebieten finden meistens täglich Rechtskämpfe, in eigens gebauten Arenen von Gerichtsgebäude statt. Rechtskämpfe werden

Sympathiegrad einer Spezies gegenüber einer anderen

	Akuaner	Briis	Dispak	Drah	Drogolit	Grunk	Guuz	Kronomäer	Landoraner	Maderianer	Pemptrac	Telmar	Terraner	Waterianer
Akuaner	-	1	4	4	2	1	3	2	4	2	4	5	4	5
Briis	2	-	3	4	2	3	5	1	2	3	2	5	2	4
Dispak	4	2	-	4	3	1	5	4	4	3	5	5	4	5
Drah	3	3	3	-	2	2	2	2	3	2	3	4	2	3
Drogolit	2	3	3	3	-	3	3	2	3	4	3	5	3	4
Grunk	2	2	1	2	3	-	5	1	3	3	3	2	4	2
Guuz	3	2	3	2	3	1	-	1	3	3	3	5	3	2
Kronomäer	2	1	3	2	3	1	3	-	1	3	4	2	2	4
Landoraner	4	1	4	4	3	2	4	1	-	3	3	4	2	4
Maderianer	3	3	3	3	3	3	4	3	3	-	3	4	3	5
Pemptrac	3	1	4	5	3	3	4	4	2	2	-	2	3	3
Telmar	3	3	4	4	3	2	4	2	4	3	2	-	2	3
Terraner	4	1	3	3	2	3	3	2	3	3	3	5	-	4
Waterianer	3	2	2	5	2	2	2	3	3	2	3	3	3	-

oft bei kleinen Streitigkeiten zwischen zwei Parteien ausgetragen. Jedoch nie, wenn der Staat der Kläger oder der Angeklagte ist. Dann gelten nur die üblichen Geld und Haftstrafen.

### **Die Protektoren**

>>>"Ich verurteile euch alle zum Tode!" brüllt Protektor El Gozela über das Gripe des ausgebrannten Gleiters hinweg, das derzeit seine einzige Deckung darstellt. Sektor 4G ist seit den „Synt-Aufständen“ vor einigen Wochen zu einem Kriegsgebiet geworden. Die Waffengiebereien in diesem Sektor stehen still und viele Bewohner sind in benachbarte Sektoren geflohen. Zurück geblieben sind die Aufwiegler, Kriminelle und anderer Abschaum aus den unteren Ebenen, die sich zu Banden zusammengerottet haben. Sie plündern, vergewaltigen und morden. Sie

morden jeden den sie treffen. Es gibt Gerüchte, das die Leichen zu Nahrung verarbeitet und in den unteren Ebenen verteilt werden. El Gozela hält dies für Gerüchte, doch durch das was er innerhalb seiner bisherigen 9 Wochen Dienstzeit auf Eltrus II schon alles gesehen hat, würde er nicht darauf wetten.

El Gozela steht hinter seiner Deckung, um ihn herum brennen Häuser Ebenen, Lagerhäuser und Leichen. Sein letzter Gerichtsdienst seiner persönlichen Garde starb vor wenigen Minuten, als sich ein großkalibriges Projektil einen Weg durch sein Vorderhirn suchte. Protektor El Gozela verurteilte den Schützen sofort zum Tode und vollstreckte auch gleich sein Urteil mit seinem Plasmawerfer. Seine schwere schwarz gefärbte Rüstung aus Duratitanplatten hat inzwischen an vielen Stellen Risse und durch Plasmagranaten und Lasereinschüssen hat das Material an manchen Bereichen sogar Basen geworfen.

Seine Sensorbild der Umgebung zeigt mehrere neue Ziele in einem zerbombten Verwaltungsgebäude. Neue Arbeit. El Gozela richtet sich auf und tritt aus seiner Deckung. Die Zielvorrichtung in seinem Kopf zeigt ihm blitzschnell alle wichtigen Daten wie Entfernung, Geschwindigkeit des Zieles und möglichen Vorhaltewinkel für seine Waffe. Der Protektor gibt eine Salve aus seinem speziellen Granatwerfer ab und setzt sich in Bewegung. Als die Projektil auf das Haus aufschlagen hat El Gozela mit seiner Zweitwaffe, einer Sturmkanone, sieben weitere Verurteilte hinter Müllbergen und Autowracks erledigt. Die drei Hochexplosiv-Granaten erschüttern den Boden und zerfetzen den oberen Teil des Gebäudes. Duraplast-Teile,

Papiere und Leichenteile fliegen umher. Als sich der Rauch legt, hat der Protektor das Haus erreicht. Mit gezielten Schritten betritt er das Haus und lässt heißes Plasma aus seinem Pro-Mega J9 über seine Opfer gleiten. Der Gestank von verbranntem Fleisch und die Schreie von sterbenden Wesen ziehen mit El Gozela in die obere Etage. Auf jeder Ebene bietet sich dem Richter das gleiche Bild.

Ausgemergelte Kriminelle die sich mit Schusswaffen seine Autorität entgegenstellen. Um die Massen von Abschaum zurück zuhalten, hat El Gozela schon lange auf Flammenwerfer-Modus umgeschaltet und bedeckt die Leiber von Aufsässigen mit utraheißem Brandgel.

Als eine Stunde später die Schutzgarde den Sektor als Sicher einstuft, hat Protektor El Gozela insgesamt 95 Kriminelle ordnungsgemäß mit Kraft seines Amtes verurteilt und Vorort seinen Rechtsspruch vollstreckt.<<<

bestehende Rechtssystem, den die Protektoren sind Judikative und Exekutive in einer Person. Sie besitzen somit das Recht, einen Verbrecher zu verfolgen und sofort an Ort und Stelle zu verurteilen. Todesstrafen werden sofort durchgeführt.

Durch ihre weit reichenden Befugnisse, sind sie in der Bevölkerung sehr gefürchtet. Protektoren sind jedoch selbst auf stark bevölkerten Planeten sehr selten. Auf ca. 1 bis 10 Millionen Lebewesen, kommt ein Protektor. Das liegt an der langen Ausbildungszeit von 3 Jahren und das es nur ein Ausbildungszentrum für Protektoren gibt (auf Turnos).

Protektoren erhalten neben ihrem Jurastudium, auch eine volle Ausbildung im Nah- und Fernkampf auf allen bekannten Waffensystemen. Ein Protektor erkennt man daran, dass er einen vollkommen schwarzen Alpha-Anzug trägt und dass sein rechter Schulterschutz rot gefärbt ist. Neben ihrer starken Panzerung, besitzen sie noch umfassende Cyberware und mehrere Waffen, wie Kanonen, Plasmawerfer, Kettensägen und Granatwerfer. Sich mit einem Protektor anzulegen, bedeutet meistens den Tod.

### ***Die Gesuchtenliste***

Die Allianz bringt wöchentlich eine Liste aller Individuen heraus, die offiziell gesucht werden.

In der Liste werden nur Individuen eingetragen die von Regierungen, Megakonzernen oder geschädigten Privatleuten gesucht werden.

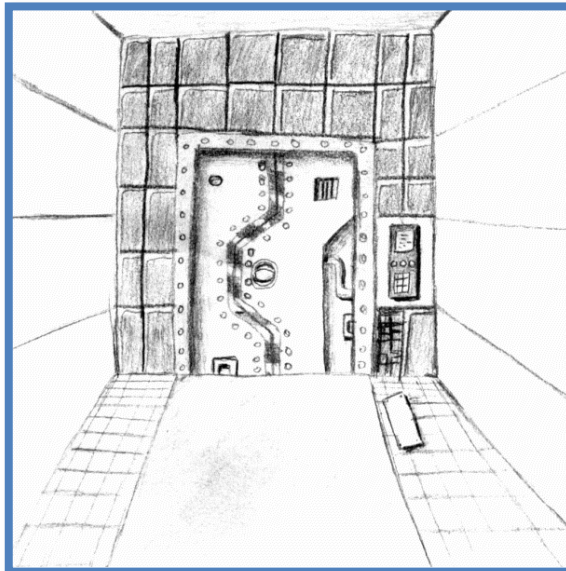
In die Liste kommen folgende Daten:

Name und mögliche Pseudonyme, Bild, Erkennungsmerkmale, Fingerabdrücke, DNA-Strukturanalyse, Retinaabdruck oder ähnliches Merkmale des Gesuchten (wenn solche Daten vorhanden sind), Liste der Vergehen, Summe des Kopfgeld und der Auftraggeber, gewünschter Status des Gesuchten (Tot oder Lebendig)

Der Status gibt an, ob der gesuchte Lebendig oder auch tot abzuliefern ist. Den Status

"Tot" können nur Regierungen an Schwerverbrecher vergeben.

Jeder der eine gesuchte Person geschnappt hat, kann diese dann beim Auftraggeber abliefern und das Kopfgeld einstreichen. Ein Verweigern des Kopfgeldes ist nicht erlaubt.



Die Einführung der Protektoren vor 8 Jahren durch die Allianz, gingen 12 Jahre Verhandlungen voraus. Sie bedeuten für jeden Staat einen tiefen Eingriff in das

## Kopfgeldjäger

Die folgenden Regeln gelten nur für NSC Kopfgeldjäger! Sie sollen den Ablauf einer Suche nach einer Person regeln und gilt nicht für Spielcharakter

Wird eine Person gesucht, also ihr Name steht auf der Gesuchtenliste, so wird pro Monat aus folgender Tabelle ein Wurf gewürfelt, ob sich ein Kopfgeldjäger auf die Suche der Person macht. Jeden Monat wird einmal gewürfelt, auch wenn schon sich ein oder mehrere Kopfgeldjäger auf die Suche gemacht haben. Es wird solange gesucht bis kein Kopfgeld mehr auf die Person ausgesetzt wird oder die Person gefunden worden ist. Jedoch erniedrigt sich der Wurf mit jedem Jahr das verstreicht um ein Punkt, bis zu einen Minimum von 1.

Höher der Belohnung	Wurf IwI2	Dauer der Suche
5 kC - 25 kC	1	1w6 Monate
25 kC - 50 kC	1-2	1w6+1 Monate
50 kC - 100 kC	1-4	1w6+2 Monate
100 kC - 250 kC	1-6	1w6+4 Monate
250 kC - 500 kC	1-8	1w6+8 Monate
500 kC - 1 MC	1-10	1w6+13 Monate
1 MC und höher	1-12	1w6+20 Monate

Befindet sich ein Kopfgeldjäger auf der Spur, so wird für diesen ein EW:Suchen gewürfelt. Der Erfolgswert ist abhängig von der Erfahrung die der Jäger besitzt. Kopfgeldjäger werden hierfür in vier Gruppen eingeteilt. Die Gruppen sind grobe Einteilungen der Jäger in ihre Erfahrungen. Der Erfolgswert stellt keine eigentliche Fertigkeit dar, sondern die Erfahrung der Jäger eine Spur aufzunehmen. Diese Regel gilt, wie oben schon erwähnt, nur für NSC.

Kopfgeldjäger	Erfolgswert Suchen
Treiber	+2
Verfolger	+4
Greifer	+6
Jäger	+8

Jeder Kopfgeldjäger würfelt diesen Erfolgswurf jeden Monat seiner Suche. Der Erfolgswert wie mit folgender Tabelle modifiziert. Der Erfolgswert kann dabei nicht tiefer als 0 fallen, so dass der Jäger immer noch mit einem kritischen Erfolg die Person finden kann.

Verminderung der Suche	Modifikation
Gesuchter hat ein neues Gesicht oder Äußeres	-1
Gesuchter ist Untergetaucht	-1
Gesuchter besitzt falsche Identität „Schlichte Fälschung“	-1
Gesuchter besitzt falsche Identität „Gute Fälschung ohne Hintergrund“	-2
Gesuchter besitzt falsche Identität „Gute Fälschung mit Hintergrund“	-4
Gesuchter besitzt falsche Identität „Gute Fälschung mit kompletten Hintergrund“	-8
Gesuchter befindet sich in einem anderen Staat	-1
Gesuchter besitzt eine DNS-Markierung	-4
Gesuchter wird durch eine Organisation geschützt	-4

Der Kopfgeldjäger sucht im Normalfall nur eine bestimmte Zeit lang, bis es sich nicht mehr Lohn nach der Person zu suchen. Sie geben dann auf und gehen anderen Aufgaben nach. Je höher die Belohnung ist, umso länger sucht jedoch der Kopfgeldjäger. Kopfgeldjäger können aber auch solange suchen, bis sie die Person gefunden haben. Dies ist der Fall, wenn sie speziell dafür angeworben werden, oder ein persönliches Motiv dahinter steht.

## Die Unabhängige Ermittler-Lizenz

Eine UE-Lizenz erlaubt es dem Träger Ermittlungen und Befragungen von Personen im Laufe einer Ermittlung, durchzuführen. Diese Lizenz ist absolut für alle arbeitende Kopfgeldjäger, Schnüffler und ähnliche Berufstätige von Nöten, wenn diese ihrer Arbeit nachgehen wollen. Für ihre Tätigkeit ist dann der Einsatz von Leitungszapfer durchaus erlaubt. Diese Ermittlungen, müssen immer für eine Aufdeckung einer Straftat führen oder dienlich sein. Der Unabhängige Ermittler kann Parallel zu den normalen Behörden arbeiten, darf diese aber nicht behindern und auch keine Beweise oder Informationen zurückhalten oder verschweigen.

Für eine UE-Lizenz wird einmalig 5 kC und monatlich 200 C an die Justizbehörde, Abteilung: Verwaltung der sekundären Strafverfolgung / VdsS-UE. Mit dem Erwerb einer solchen Lizenz, muss der zukünftige Ermittler einen Fragebogen zu seiner Person (Spezies, besondere Fähigkeiten, usw.) und eine Erklärung unterzeichnen werden, das er sich an die Rechten und Pflichten eines Unabhängigen Ermittlers hält. Außerdem wird überprüft, ob der Ermittler schon Vorbestraft ist oder eventuell gesucht wird. Bei schweren Vorstrafen kann, oder bei einer offiziellen Suche nach der Person, wird die Lizenz nicht ausgeschrieben. Liegen in Zukunft schwere Vergehen somit eine Suche gegen den Ermittler vor, wird die Lizenz diesem sofort entzogen. Bei bezahlter oder abgessener Strafe kann die Person erneut um eine Lizenz ersuchen.

Die Lizenz besitzt die Form einer kleinen Karte, auf dem der Name, Spezies und Alter, sowie ein Computerlesbarer DNA-Abdruck und eine Bild des Ermittlers stehen. Auf der Rückseite befindet sich ein Kontrollfeld, auf dem man erkennen kann, wie lange die Lizenz noch gültig ist. Eine Verlängerung der Lizenz wird bei den zuständigen Behörden beantragt und dauert meistens nur eine Stunde. In dieser Zeit wird der Ermittler einer einfachen Sicherheitsprüfung unterzogen, ob er sich Strafbar gemacht hat. Wenn alles in Ordnung ist, wird das "Verfallsdatum" im Kontrollfeld um einen Monat verlängert.

Unabhängige Ermittler findet man fast überall, auf stark besiedelten Planeten. Sie übernehmen meistens Aufträge von Privatkunden an, denen es zu peinlich ist, sich an die Behörden zu wenden. Die Ermittler arbeiten meistens auf unkonventioneller Weise und sind den meistens Behörden ein Dorn im Auge. Denn das Informationen zurückgehalten werden, ist bei Ermittlern gang und gebe.

### Die Legionär-Lizenz

Eine Legionär-Lizenz wird von vielen Söldnern und anderen Freiberuflern benutzt, um in den legalen Besitz von schweren Waffen und ähnlichem zu gelangen. Ein Legionär mit einer solchen Lizenz kann sich und seine Fähigkeiten, an Interessenten "vermieten". Es handelt sich dabei meistens um das Anheuern an kleine Kampfseinheiten, um spezielle Aufgaben zu "lösen".

Die Kosten der Lizenz, belaufen sich auf 2 kC einmalig und 100 C monatlich, an die Behörde für Freiberufliche Legionäre. Jeder Freiberufler muss einen Fragebogen ausfüllen und einen Erklärung unterschreiben. Der Fragebogen bezieht sich um seine Person (Spezies, Größe, Ausbildung, Ausbildungsstätte, Spezialgebiet, besondere Fertigkeiten, usw.). Die Erklärung besagt, dass die Lizenz eine Ausnahmebescheinigung darstellt, damit der Legionär besondere Waffen, Panzerungen und Ausrüstung besitzen und führen darf. Der Besitzer ist verpflichtet, die damit auferlegte Verantwortung nicht zu missbrauchen und sich an die geltenden Gesetze zu halten. Wird der Legionär strafrechtlich gesucht, so wird ihm die Lizenz wieder entzogen.

Die Lizenz besitzt das ungefähre gleiche Aussehen wie eine UE-Lizenz (siehe Oben). Auch auf ihr ist ein Kontrollfeld aufzufinden, in dem man den Ablauf der Lizenz ablesen kann. Die Karte besteht jedoch aus behandeltem Duraplast und ist Säure-, Explosions- und Schussfest.

Mit einer solchen Legionär-Lizenz, darf die Person schwere Waffen, Granaten, Raketenwerfer, Funkzünder, Störmodule und jegliche Panzerung besitzen und mit sich führen. Wobei der Legionär die Ausrüstung nur mit sich führen darf, wenn er sich auf dem Weg zu einer "Arbeitsort" befindet. Dazu muss er beweise vorbringen, z.B. einen schriftlichen Auftrag, in dem steht, wo und für wen er "arbeiten" soll.

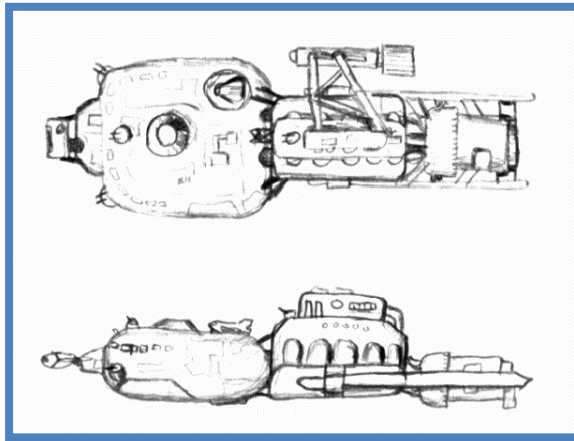
Des Weiteren darf er auch Installationswaffen (keine große Raketenwerfer) besitzen und an Fahrzeugen anbringen, wobei die Benutzung der Fahrzeuge, den gleichen Voraussetzungen unterliegt, wie das mitführen der besonderen Ausrüstung.

>>>Leutnant Darius betätigte einmal den Auslöser auf seiner Granate und schleuderte sie mit einer graziösen Bewegung um die Gängecke an der er stand. Der erstaunte und erschreckte Aufschrei der Aufwähler über das kleine Geschenk stimmte den alten Soldaten froh. Einen Augenblick später erschütterte die Explosion, hervorgerufen durch die aus dem Hause Frem'a stammenden Splitter-Granate, das Gebäude und Schutt, Knochenstücke und Fleischstücke flogen Leutnant Darius entgegen. "Vorwärts" brüllte der Soldat den anderen in seiner Gruppe zu und sicherte dabei mit seiner Bolzengewehr den Gang.

Die Assassine Serenade glich einem Schemen als sie als erster an seiner Position vorbeihuschte. Gefolgt von dem grimmig drein schauende Inspektor GooHan und dem schon leicht geschwächten Psioniker Galameko. Das Geräusch der Assassinen-Klinge und das Röcheln und Schreien der Gegner, machte Darius deutlich, dass Serenade die restlichen Rebellen in diesem Gangsegment erledigte. Inspektor GooHan stand schon am Ende des Verbindungsstückes als der Soldat und die anderen ihn erreichten. Der Inspektor machte sich an der Steuerungseinheit für das große Metallschott zu schaffen, das ihnen Einlass in den großen Hangar geben würde. <<<

### Die Unabhängigen

Die Abenteurer organisieren sich häufig in kleinen Teams und gründen ein Gewerbe als Ermittlungs- oder als Beratungsunternehmen. Dies hat große Vorteile. Es ist legal und man kann seine Dienste offiziell bewerben. Der Nachteil ist natürlich dass die Unabhängigen auch somit Steuern zahlen müssen.



Unter dem Deckmantel der legalen Ermittlung können Unabhängige normal ihrer Arbeit nachgehen. Sie werden meistens von Firmen, vermögenden Privatleuten und selten von staatlichen Organisationen beauftragt ein spezielles Problem zu lösen. Dazu treten zur Vertuschung oft Scheinfirmen der Auftraggeber in Aktion, so dass die Spur des Auftrages verschleiert werden kann.

Normale Bürger können sich diese Unabhängigen nicht leisten, da die Honorare einfach zu hoch sind.

Unabhängige die oft Reisen oder überhaupt keinen festen Firmensitz besitzen, melden sich dazu in den entsprechenden Handelsregister des Planeten ein, auf dem sie sich gerade befinden. Somit können auch potentielle Auftraggeber auf sie aufmerksam werden. Profis schalten sogar Werbespots in den lokalen Vid-Sendungen. Zusätzlich machen die Unabhängige typischerweise ihr Runden in den hiesigen Bars und Kneipen und den Waffenhändlern und Geschäftemachern. Dort machen sie sich in der lokalen Szene bekannt und sammeln zusätzlich nützliche Informationen.

Bekanntere Unabhängige bekommen automatisch Aufträge herangetragen, so dass sie sich die besten und lukrativsten Aufträge aussuchen können. Um dahin zu kommen ist es jedoch sehr schwerer und mühsam und der Name muss schon sehr bekannt sein. Dazu muss das Team sehr professionell sein und schon große Aufträge überdurchschnittlich abgeschlossen haben. In diesen Fällen haben die Unabhängigen ihren eigenen Agenten der sich um die Beschaffung von neuen Aufträgen kümmert.

### *Die Zeitrechnung der Allianz*

Die heutige Zeitrechnung stammt noch aus der Ära der Tuknearnern. Sie beginnt mit dem ersten Raumflug der alten Rasse und wird heute noch benutzt. Im Verlauf der Geschichte hat man versucht neue Zeitrechnungen zu etablieren, besonders bei der Entstehung des Groß terranischen Imperiums. Doch man ist immer wieder zum alten System zurückgekehrt. Das Kürzel NS steht für Nach Start des Schiffes Kala'des.

1 Jahr ist in 4 Tochoch geteilt. Ein Tochoch steht für einen Jahresabschnitt (Winter, Frühling, Sommer, Herbst). Jeder Tochoch ist in 4 Monate unterteilt. Ein Monat besteht aus 25 Tagen, unterteilt in 5 Wochen zu je 5 Tagen. Somit ist ein Jahr 400 Tage lang.

Ein Standardtag ist 25 Stunden lang.