

AD 2309

DER KAMPF UMS DASEIN

SCIENCE-FICTION-ROLLENSPIEL

TEIL 1: DIE TERRANISCHE UNION



[HTTP://WWW.AD2309.DE](http://www.ad2309.de)
© 2002 PETER HILDEBRAND

AD 2309

Der Kampf ums Dasein

Teil „Die Terranische Union“ Version 1.3.0, vom 27.03.2003

Das hier vorgestellte Rollenspieluniversum ist geistiges Eigentum des Autors und als solches urheberrechtlich geschützt.

Es ist im Internet zu finden unter: <http://www.2309-kud.de/>
oder: <http://www.ad2309.de/>

© 1996-2002 durch Peter Hildebrand
Rückfragen an: ph@2309-kud.de

Das Rollenspieluniversum „AD 2309 - Der Kampf ums Dasein“, auch kurz „AD 2309“ genannt, ist frei erhältlich, wird aber ausschließlich zur privaten Nutzung kostenlos zur Verfügung gestellt. Es ist zu privaten Zwecken gestattet, von diesem Exemplar vollständige Kopien anzufertigen sowie unentgeltlich und unverändert weiter zu geben. Dabei muss dieser urheberrechtliche Hinweis mit übernommen werden.

Erwerb, Nutzung, Vervielfältigung und Weitergabe von AD 2309 sind ausschließlich zu privaten Zwecken kostenlos. Jegliche Veröffentlichung, kommerzielle Nutzung oder sonstige Weiterverwendung des Materials ist ohne die ausdrückliche Erlaubnis des Autors untersagt.

Die Terranische Union (UTC)

Inhaltsverzeichnis

PROLOG: DAS PIRATENNEST	4
KAPITEL 1: ZEITTADEL	18
Der Anbruch des dritten Jahrtausends.....	18
Auf der Schwelle ins 24. Jahrhundert.....	29
<i>Das Jahr 2296: Der Schlag der Tsrit.....</i>	<i>29</i>
<i>Das Jahr 2297: Der Kolonialkonflikt.....</i>	<i>30</i>
<i>Das Jahr 2298: Der Gegenschlag / Das „Katzenjahr“</i>	<i>31</i>
<i>Das Jahr 2299: Eine Frage der Ethik?</i>	<i>32</i>
<i>Das Jahr 2300: Neues Jahrhundert, neue Technologien.....</i>	<i>33</i>
<i>Das Jahr 2301: Cui potentia est, terra?.....</i>	<i>34</i>
<i>Das Jahr 2302: Kreuzzug.....</i>	<i>35</i>
<i>Das Jahr 2303: Nachkriegswirren und Neuordnung</i>	<i>38</i>
<i>Das Jahr 2304: Ein Jahr Frieden?</i>	<i>40</i>
<i>Das Jahr 2305: Ein Rennen gegen die Zeit</i>	<i>42</i>
<i>Das Jahr 2306: Der Menschheit Sündenfall.....</i>	<i>43</i>
<i>Das Jahr 2307: Staatsstreich im Geheimen</i>	<i>45</i>
<i>Das Jahr 2308: Die Rätsel der Technologien.....</i>	<i>47</i>
<i>Januar 2309: Die Gegenwart</i>	<i>48</i>
KAPITEL 2: AUSDEHNUNG	49
<i>Sol.....</i>	<i>49</i>
<i>Terranischer Gürtel</i>	<i>50</i>
<i>Kernbereich.....</i>	<i>50</i>
<i>Kolonialbereich.....</i>	<i>50</i>
<i>Randbereich</i>	<i>51</i>
KAPITEL 3: POLITISCHES SYSTEM.....	52
<i>Planetare Parlamente und koloniale Verwaltung.....</i>	<i>52</i>
<i>Politische Gruppierungen</i>	<i>53</i>
<i>Unionsrat und Unionsregierung.....</i>	<i>54</i>
<i>Militärrat.....</i>	<i>54</i>
<i>Unionsgerichte</i>	<i>55</i>
<i>Polizei und Militär.....</i>	<i>56</i>
<i>Behörde für Innere Sicherheit</i>	<i>57</i>
<i>Terranischer Nachrichtendienst</i>	<i>57</i>
<i>Besondere Gesetze und Rechtsgrundlagen.....</i>	<i>58</i>
KAPITEL 4: SOZIALE STRUKTUR	59
<i>Steuer- und Sozialwesen.....</i>	<i>59</i>
<i>Leben in der Terranischen Union.....</i>	<i>60</i>
<i>Spezielle Volksgruppen</i>	<i>64</i>
KAPITEL 5: WIRTSCHAFT	71
<i>Konzerne mit Einfluss im Militärrat.....</i>	<i>71</i>
<i>Weitere wichtige interstellare Konzerne</i>	<i>84</i>

Prolog: Das Piratennest

I

Seine Intuition hatte ihn nicht betrogen. Die Unregelmäßigkeiten im Schwerkraftfeld, die Heckert im Orbit um den Asteroiden bemerkt hatte, waren wie vermutet die Ausläufer eines künstlichen Gravitationsfeldes, welches tief im Inneren einer angeblich längst stillgelegten Station betrieben wurde. Er hatte den Landebereich der Station vorsichtshalber nicht direkt angefliegen, sondern war davon einige Kilometer entfernt gelandet und hatte den Rest der Strecke vorsichtig mit einem raketenbetriebenen Raumanzug zurückgelegt. Wenn sich die Diebe tatsächlich in der Station aufhielten, würden die Andockbuchten bestimmt bewacht werden, ob sie nun abgeschaltet waren oder nicht. Er näherte sich dem Außenbereich der verlassenen Minenkolonie bis zu der Stelle, wo der Gebäudekomplex aus dem grauen, steinharten Boden zu wachsen schien, und suchte eine Schleuse, die man im Handbetrieb von außen öffnen konnte.

Heckers Gravimeter zeigte inzwischen eine Schwerkraft von 0,2 g, viel zu hoch für einen Asteroiden dieser Größe. *Dieser Felsbrocken müsste schon aus reinem Blei bestehen, um eine solch starke Gravitation zu erzeugen.* Außerdem nahm das Feld mit schrumpfender Entfernung zur Station so stark zu, dass es sich hierbei nur um ein künstliches Phänomen handeln konnte. Endlich fand er eine funktionstüchtige Außenschleuse und schloss die Kontakte der externen Stromversorgung mit einer Energiezelle, die er für diesen Zweck mitgebracht hatte, zusammen. *Die Mühe, die Schleuse per Hand zu öffnen, muss ich mir nun wirklich nicht machen. Es reicht schon, dass ich dieses Versteckspiel mit diesen Spinnern spielen musste. Der Datenchip von Amdrine, den sie bei der Plünderung meines Schiffes mitgenommen haben, nützt ihnen sowieso nichts. Drei Wochen habe ich dafür gebraucht, um die Spur zum Versteck dieser Datenpiraten ausfindig zu machen, und der Konzern wird langsam ungeduldig.*

Die Schleuse glitt langsam auf, ohne dass die Außenmikrofone seines Raumanzuges auch nur das leiseste Geräusch erfassen konnten. *Wie auch, ohne Luft dort draußen?* Er nahm die Energiezelle ab, aktivierte die Lampe an seinem Helm und schlüpfte in die Dunkelheit der Schleuse. Dort schloss er die Energiezelle an einem zweiten Kontakt wieder an, um die äußere Schleusentür zu schließen und die innere öffnen zu können. Verwundert stellte er fest, dass nach dem Schließen der äußeren Schleusentür das Rauschen einströmender Luft einen Druckausgleich bezeugte. *Ist etwa die ganze Konstruktion noch mit Luft gefüllt? Vielleicht sogar mit atembarer Luft?* Er überprüfte seine Anzeigen. *Tatsächlich. Recht kühl, aber atembar. Ob sie ihre Heizkosten nicht bezahlen können?* Er grinste und betrat den Komplex, sobald es der Spalt der sich öffnenden Innentür zuließ.

II

„Hast du inzwischen etwas herausgefunden, Katze?“ Eine massive Gestalt beugte sich über den sitzenden Lengroah, während ihre Arme sich auf dessen Schultern stützten und das zerbrechlich wirkende Fremdwesen scheinbar zu Boden drücken wollten.

Rrhegar wich dem Druck von oben aus und glitt dabei seitlich von seinem Hocker, um sich neben dem stabil gebauten Menschen zu platzieren. Seine katzenartigen Augen musterten kurz den Hünen. *Stafford muss heute seinen freundlichen Tag haben, wenn er mich nur Katze nennt.* „Schdaworrd, ich würrde dich nach unserrem Schew als errsden benacchrrichdigen, würrde ich edwas winden,“ schnurrte er das Muskelpaket an.

„Hör auf mit diesem Süßholzraspelton, oder ich sorg‘ dafür, dass dir deine Freundlichkeit schlagartig vergeht.“

„Verzeihung.“ Rrhegars Stimme wurde mit Einstellen des Schnurrens, was jeder andere Lengroah als Beleidigung empfunden hätte, wesentlich deutlicher verständlich.

„Der Chef schickt mich. Er wird langsam ungeduldig. Ihm bereitet der verschlüsselte Datenchip Kopfzerbrechen. Die Ladung des letzten Kurierschiffes gefällt ihm nicht. Zu viel konzernielles Zeug. Das gibt Schwierigkeiten, meint er.“

Meine Güte, was für ein Monolog - für einen aus dem Tank Entschlüpfen. Rrhegar unterdrückte Schnurren und Augenzwinkern für den Moment, und konzentrierte sich wieder darauf, die Menschensprache zu sprechen. „Sag bitte Argos, wenn er technische Details will, muss er schon selber kommen. Es sieht so aus, als ob wir einen Teil einer chiffrierten Nachricht abgefangen haben, die über mehrere Kanäle verteilt transportiert werden sollte. Ich habe das ebenfalls verschlüsselte Zugriffsprotokoll inzwischen teilweise dechiffrieren können.“

„Du solltest besser schneller arbeiten. Sonst erlaubt mir der Chef noch, dir dein Fell über die Ohren zu ziehen und dir jede Kralle einzeln rauszureißen. Es wäre mir ein Vergnügen!“ Stafford grinste böse.

„Dann geh bitte und sag unserem Chef, was ich dir gerade erzählt habe, damit ich endlich wieder an dem Chip weiterarbeiten kann.“

Rrhegar ließ sich sein Unbehagen vorsichtshalber nicht anmerken. Stafford zu sagen, was dieser zu tun habe, war nicht immer die beste Lösung. Rrhegar war zwar ein paar Zentimeter größer als Stafford, aber er musste die schmerzhaft Erfahrung machen, dass dieser mit seinen mächtigen Fäusten, aber auch mit jeder anderen Waffe, gut umzugehen wusste. Hätte Rrhegar nicht seine eindrucksvolle natürliche Bewaffnung, die dem Replikanten einen gewissen Respekt einflößte, hätte er mit seiner geradezu schwächtigen Statur keine Chance gegen den Muskelprotz. Für dieses Mal schien aber Staffords mentale Konditionierung nicht durchzudrehen, und er schickte sich wieder an, den Raum zu verlassen. „Beim nächsten Mal könnte es der Chef sein, der diesen Raum betritt. Argos wird weniger freundlich sein als ich jetzt.“

Wie wahr. Die Dinge entwickelten sich nicht gerade zum Vorteil für Rrhegar. Nicht wenige Mitglieder der Bande konnten ihn nicht sonderlich leiden, und Stafford lebte nur aus, was viele insgeheim dachten. Sie vertrauten ihm einfach nicht, weil er bei jedem Anlass grundsätzlich nur die notwendigsten Informationen preisgab. *Wenn sie wüssten...* Zweimal hatte er einige von ihnen belauscht, wie sie eine Verschwörung gegen ihn zu planen schienen. *Aber noch können sie sich den Bruch nicht leisten - noch bin ich für sie als Computertechniker unersetzlich.*

Ich sollte meine taktische Position noch etwas ausbauen, damit ich, falls es ernst wird, noch eine Klaue auf ihrer Kehle habe. Sein Blick fiel auf den Chip. Noch wussten sie nicht, wie viel er vom Protokoll bereits entschlüsselt hatte. *Wenn ich nun ... ja, das funktioniert. Und wenn ich damit fertig bin, gehe ich nach oben; ich muss mal wieder allein sein und brauche einen kühlen Kopf.* Konzentriert begann er, am Datenchip weiterzuarbeiten.

III

Nach einigen Zwischenräumen, in denen früher Raumanzüge gelagert wurden, kam Heckert in eine stillgelegte Maschinenhalle. Die Gravitation nahm weiter zu, zog ihn aber seitlich nach unten, wodurch der ganze Komplex vollkommen schief zu sein schien. In relativer Nähe zur Außenschleuse war es am sinnvollsten, im Komplex nicht benötigte Ausrüstung abzulegen und zu verstecken. Trotz der noch niedrigen Schwerkraft war eine Kletterpartie in voller Montur auf dem geneigten Fußboden gefährlich, und er konnte es sich außerdem nicht leisten, bei einem möglichen Feuergefecht Löcher in den Raumanzug zu bekommen. Aus seinem Gepäck nahm er seine Plasmapistole, die kleine Tasche mit dem Einbruchswerkzeug sowie eine kleine Handleuchte, um in den stockdunklen Gängen etwas sehen zu können. *Nicht einmal eine Infrarot- oder Restlichtverstärkerbrille kann mir hier helfen, obwohl...* Heckert nahm die Infrarotbrille ebenfalls mit, den Rest seiner Ausrüstung versteckte er unter einer gigantischen Maschine, welche wohl der Zerkleinerung von Erzgestein gedient haben mochte und die Umgebung mit einer Schicht aus feinem hellgrauen Stein Staub einhüllte. Mit dem Scanner aus der Tasche suchte Heckert nach elektromagnetischen Feldern, fand aber nichts. *Wahrscheinlich bin ich noch zu weit von ihrem Lager entfernt, um auf Überwachungssensoren zu stoßen. Die Gegend hier hat nicht einmal Energie! Ich muss erst einmal versuchen, ins Zentrum der Station zu kommen.* Er sprang und schlitterte auf dem schiefen Boden nach „unten“ und versuchte dabei ziemlich erfolglos, auf dem staubigen Boden so wenig Spuren wie möglich zu hinterlassen.

Je mehr Heckert sich der Mitte der Station näherte, desto waagerechter schien die Kolonie zu werden, da das künstliche Gravitationsfeld immer stärker die gewohnten Eigenschaften annahm. Er war zunächst in einen der Industriebereiche der Station eingedrungen, wo die gewonnenen Erze der Station aufbereitet worden waren. Er streifte die angrenzenden Lagerhallen und umging die

Andockbuchten und Hangars, von denen er befürchtete, dass diese bewacht würden. In der Mitte der Station, wo die Schächte zu den Erzminen ins Innere des Asteroiden führten und wo sich auch die Lifte und Treppenhäuser für die tieferen Ebenen der Station befanden, suchte er wieder vorsichtig nach verräterischen Feldern. *Immer noch nichts - sie müssen sich ja ziemlich sicher sein, dass hier niemand eindringt. Das macht die Sache einfacher.* Durch die fehlende Energie auf dieser Ebene war er gezwungen worden, einige geschlossene Schleusen und Sicherheitstüren per Hand zu öffnen oder mit seinem Werkzeug aufzubrechen, was ihm den Schweiß auf die Stirn trieb. Er entschloss sich zu einer kleinen Pause, um danach mit dem Abstieg in die tieferen Ebenen zu beginnen, wo sich die Datenpiraten einquartiert haben mussten.

Das Treppenhaus nach unten und die momentan deaktivierten Lifte trugen Gebrauchsspuren jüngerer Datums und schienen wohl häufiger in Gebrauch zu sein. Eine weitere Möglichkeit nach unten zu gelangen bestand jedoch in einem Steigschacht, einer Konstruktion, die sich auf Asteroiden mit geringer Schwerkraft besonderer Beliebtheit erfreute. Der Schacht wurde dabei vom künstlichen Gravitationsfeld abgeschirmt, und man konnte sich sanft fallen lassen oder mit einem kleinen Absprung die notwendigen Stockwerke schnell unter sich lassen. Aber auch dieser Schacht hatte keine Energie und damit keine Abschirmung vor dem inzwischen recht starken künstlichen Schwerkraftfeld, was die Benutzung des Schachts gefährlich machte. Aus Sicherheitsgründen war für solche Fälle eine zusätzliche Steigleiter an einer Schachtwand befestigt, die Heckert für den riskanten Abstieg nutzen konnte.

Nachdem er zwölf Etagen hinter sich gelassen hatte, kam er endlich in eine Ebene, deren Energiesysteme aktiviert waren. Er überprüfte kurz sein Gravimeter. *Exakt 1g - Hier sind also die Etagen mit dem künstlichen Gravitationsfeld. Jetzt wird es interessant.* Die Sicherheitstür vor ihm war geschlossen, wurde aber mit Energie versorgt. Eine Zeit lang versuchte er, hinter der Tür verräterische Geräusche ausfindig zu machen, hörte aber nichts. Heckert öffnete sie Tür einen Spalt breit, lugte hindurch und sah einen beleuchteten, breiten Korridor, der ähnlich gebaut war wie in der obersten Etage. Neben den Zugängen zu verschiedenen Personenaufzügen, den beiden Steigschächten und dem Treppenhaus befand sich am Ende des Korridors der Zugang zum zentralen Lastenaufzug. Als er weder Personen sehen noch aktive Überwachungssysteme orten konnte, schlüpfte er in den Korridor und schloss die Tür hinter sich zu, um Aufsehen zu vermeiden.

Direkt neben der Sicherheitstür zum Treppenhaus befand sich ein funktionsfähiges Computerterminal. Heckert ging hin und überlegte sich, ob er versuchen sollte, sich zwecks Informationen in die Systeme der Station einzuhacken. Ein leichter Luftzug durch die halb offen stehende Tür zum Treppenhaus streifte sein Gesicht. *Ich könnte Informationen über die Station und den Aufenthaltsort ihrer Einwohner dringend gebrauchen. Zu dumm, dass Grace nicht hierauf zugreifen kann, und ohne sie würde ich wohl bei meiner Unkenntnis schnell bemerkt werden.* Plötzlich hörte er Schritte im Gang. Heckert huschte ins Treppenhaus, zückte seine PTP 06/40 und hoffte inbrünstig, dass die Lüftungssysteme im Gang sein Herzklopfen und seinen schweren Atem übertönten. Die Person näherte sich weiter, und zu den Schritten gesellte sich das tiefe Summen eines Elektroladers hinzu. Als die Person auf einer Höhe mit dem Treppenhaus war, hielt Heckert den Atem an. Die Person ging weiter in Richtung Lastenaufzug, um am Ende des Ganges stehenzubleiben und dort außerhalb Heckerts Wahrnehmung irgendetwas zu machen. Heckert schlich vorsichtig wieder zurück in den Gang, seine Plasmapistole in der Hand.

Die Person stand unmittelbar vor dem Lastenaufzug und bediente die Kontrollkonsole, als wollte sie den Aufzug für einen Transport aktivieren. Heckerts Vermutung wurde durch den schweren Elektrolader, der hinter ihr auf seinen kleinen Rädern stand und mehrere Kisten transportierte, noch bekräftigt. Er schlich von hinten an die Person heran, bis er etwa drei Meter von ihr entfernt war. Die Gestalt war etwa einen halben Kopf kleiner als er und besaß kurze, dunkle Haare. Die stabile Kleidung aus Lederimitat hinderte Heckert daran, die Statur seines Gegners herauszufinden. *Zumindest trägt der Typ keine schwere Waffe.* Heckert zielte mit der Waffe auf den Menschen und entsicherte die Pistole. Mit dem Zischen, das durch das Erhitzen des Gases im Inneren der Waffe entstand, sagte er: „Hände weg von der Konsole und schön langsam umdrehen!“

Die Person zuckte zunächst vor Schreck zusammen, erholte sich aber schnell. Sie drehte sich um. Heckert erschrak: *Der Typ ist ja eine Frau!* „O Mann, Leute! Was soll der ...“, sagte die Frau sichtlich genervt, bis sie der Blick in die großkalibrige Öffnung der Plasmapistole verstummen ließ. Beide

schauten sich zunächst überrascht an. „... Scheiß“, flüsterte sie. Als die Frau Luft holen wollte, riss Heckert die Pistole hoch und zielte ihr direkt ins Gesicht.

„Schrei und es wird das Letzte sein, was du jemals getan hast.“ Er musste die Frau unbedingt vom Lader und den Kisten wegbringen, welche zum Einen eine viel zu gute Deckung waren und zum Anderen die eine oder andere unangenehme Überraschung bergen konnten. „Und jetzt die Hände hoch und langsam auf mich zukommen. Stell dich dort vor die Wand!“ wies er die Frau an, die seinen Anweisungen entsprechend mit erhobenen Händen langsam hinter dem Elektrolader hervorkam. Heckert hielt den Abstand bei, indem er sich im gleichen Tempo rückwärts bewegte, bis die Frau mit dem Gesicht zur Wand stand.

Während er sie nach Waffen untersuchte, fragte sie ihn: „Wer sind Sie?“

„Ich stelle hier die Fragen. Wie viele seid ihr hier unten?“ Trotz der Suche nach Waffen achtete Heckert immer argwöhnisch auf den Gang, aus dem die Frau gekommen war, doch momentan ließ sich dort niemand blicken.

„Wir sind insgesamt vierzehn. Bringen Sie mich jetzt um?“

Heckert unterdrückte ein Schlucken. *Das ist ja eine richtig schöne Räuberbande.* Heckert fand eine Betäubungspistole und ein Messer unter der offenen Jacke versteckt, nahm ihr beides ab und legte ihre Waffen beiseite. „Hör zu, Kleine: Wenn du artig bist, wird dir nichts passieren, und deine Freunde werden dich hier früher oder später finden. Falls du mir aber Ärger machst, endest du mit einem hässlichen Brandfleck. Ist das klar?“ Heckert drückte ihr die Mündung der PTP in den Rücken. Sie nickte vorsichtig, Kooperationsbereitschaft signalisierend.

„Gut. Nimm jetzt deine Hände nach hinten.“ Die Frau tat wie befohlen. Heckert nahm aus seiner Tasche einen Kabelbinder, um damit die Hände seiner Gefangenen zu fesseln. Dazu musste er seine Waffe in die linke Hand nehmen. *Hoffentlich macht sie keine Dummheiten.* Er begann, ihr eine Schlaufe um die Handgelenke zu binden.

Plötzlich verspürte er einen leichten Druck auf seinem Hals in direkter Nähe zur Halsschlagader und eine Stimme schnurrte ihm ins rechte Ohr: „Und nun bist du bitte arrtig, ja?“ Heckert erstarrte vor Schreck. *Verdammt, ein Lengroah! Wo kommt dieser verdammte Schnurrer her?*

Aber Heckert hatte keine Zeit für weitere Überlegungen. Er fühlte die mit Fell bedeckten Hände sowohl auf seinem Hals als auch auf seinem linken Arm, wo er die Waffe hielt. Er wusste, dass der Lengroah ihm bei einer falschen Bewegung die Halsschlagader mit genau den rasiermesserscharfen Krallen aufschlitzen konnte, die er vorhin bereits am Hals gespürt hatte.

„Sei so frfreundlich und nimm die Waffe herrunter, sonst verletzt du noch jemanden. Gib sie mir bitte“, hörte er die Katze hinter sich. In der Stimme lag trotz der Situation immer noch der Hauch eines Schnurrens. Die Verzweiflung wuchs in Heckert. *Sei so freundlich, bitte gib mir die Waffe, ha! Ich frage mich, ob diese Schnurrer selbst dann freundlich sind, wenn sie einen in Stücke reißen.* Er senkte den Arm langsam und fühlte, wie ihm die krallenbewehrte Hand seine Waffe abnahm und diese fortschleuderte.

„Danke. Jessica, du kannst dich jetzt umdrehen. Und was dich betrifft, mein unbehaarterr Frfreund“, wandte sich der Lengroah wieder zu Heckert, „so tut mir das jetzt Folgende unendlich leid.“ Heckerts Herz raste. *Unendlich leid? Was hat er vor??* Wie in Zeitlupe schien sich die Hand des Lengroah an seinem Hals zu lösen, doch dann verspürte Heckert einen schnell anwachsenden Schmerz im Kopf, als ob dieser explodieren wollte. Dunkelheit senkte sich über seinen Geist, als sein Bewusstsein die Qualen nicht länger ertragen konnte.

IV

Schmerz. Unerträglicher, pochender, alles benebelnder Schmerz. Das war es, was Heckert in seinem Kopf verspürte, als er wieder aufwachte. Er stöhnte laut auf, als er es wagte, seine Augenlider auch nur einen Spalt weit zu öffnen. Das einströmende Licht schien wie Feuer auf seiner Netzhaut zu brennen und jeden noch so versteckten Bereich seines Gehirns mit Nadelstichen zu foltern. Eilig schloss Heckert wieder seine Lider und hielt sich schützend die Hände vor die Augen.

„Licht dämpfen“, sprach eine Stimme. Kurz darauf verspürte Heckert, wie ein Handschuh seinen Hals betastete und wie ihm anschließend an der gleichen Stelle mit einer Hochdruckspritze ein Mittel injiziert wurde. Wenige Sekunden später nahm sein Schmerz langsam aber stetig ab, und er traute sich ein zweites Mal, seine Augen zu öffnen.

Heckert fand sich auf einer Bahre liegend in einem kleinen, kahlen Raum wieder. Die Metalltür sah stabil aus und war verschlossen oder gar verriegelt, und außer der Bahre befanden sich im Raum an Möbeln lediglich ein Stuhl und ein Tisch. Neben dem Stuhl stehend konnte Heckert eine Person erkennen. Das Licht im Zimmer war gedämpft, und er konnte nur verschwommen sehen. Heckert blinzelte, aber seine Sicht wurde nicht besser. Dafür erholte sich sein Gehör, und er konnte ein Geräusch wahrnehmen, dass ihm die Haare zu Berge stehen ließ. *Schnurren!* Heckert stöhnte auf. *Dieser gottverdammte Schnurrer muss da am Tisch stehen! Will er mir jetzt den Rest geben?*

Aber die Person schien momentan diesbezüglich keine Anstalten machen zu wollen. Sie wartete einfach ab und schnurrte Heckert weiter freundlich an. Dessen Sicht wurde langsam besser. Schließlich konnte er erkennen, wie die weit geöffneten Pupillen des Lengroah jede seiner Bewegungen aufzunehmen schienen. Mühsam richtete sich Heckert auf seiner Liege auf und setzte sich hin, seine Schläfen massierend. Der Lengroah zog daraufhin seine schwarzen Handschuhe aus und entblöbte so seine Krallen, bewegte sich aber nicht zur Liege.

„Dusoldes nochedwas wahrden, bisdas midl seine wirrgung wohl endwahlden gan“, schnurrte der Lengroah undeutlich.

„Wie bitte?“ Heckert schaute den Lengroah verständnislos an. Dieser zögerte kurz und schien sein Schnurren unterdrücken zu wollen. Dabei wippte der Schwanz der Katze unruhig hin und her. Schließlich bekam er sich unter Kontrolle.

„Ich sagte, du solltest besser noch etwas warten, bis das Mittel, das ich dir vorhin injiziert habe, seine Wirkung voll entfaltet hat. Es ist eine schmerzmildernde Arznei. Es tut mir außerordentlich leid, was ich gestern mit dir machen musste, aber ich durfte kein Risiko eingehen.“

„Was habt ihr eigentlich mit mir gemacht? Und wieso gestern? Wie lange war ich bewusstlos?“

„Knapp zwanzig Stunden. Das, was du jetzt noch spürst, sind die Nachwirkungen eines aufgesetzten Betäubungsschusses direkt auf deinen Kopf. Um genau zu sein, von doppelter Intensität.“ Der Lengroah schaute betreten und offensichtlich verlegen zum Boden.

Heckert nahm sich die Zeit, den Lengroah genauer zu mustern. *Er muss gut zehn Zentimeter größer sein als ich. Erstaunlich, wie schlank diese Rasse ist.* Der Lengroah trug ausgesprochen kurze Kleidung, sodass Heckert an den Armen und Beinen des Wesens dessen dichtes, goldbraunes Fell erkennen konnte. Die katzenhaften Füße steckten in Stiefeln, welche allerdings in Zehenhöhe senkrechte Schlitze aufwiesen. *Ich möchte mir lieber nicht ausmalen, was aus diesen Schlitzen hervorkommen kann.* Unweigerlich fiel sein Blick auf die Furcht erregenden, schwarzen Klauen an den Händen des Lengroah. Heckert fühlte sich ausgesprochen unwohl bei dem Gedanken, dass diese Krallen bei der ersten Begegnung auf seinem Hals gelegen hatten. Er schaute sich den Kopf an. Der Lengroah besaß eine prächtige dunkelbraune, im momentanen Licht fast schwarze Mähne, deren lange Haare auf dem Rücken bis zur Hüfte des Wesens reichten. Das Gesicht hatte enorme Ähnlichkeiten mit dem eines irdischen Löwen. Heckert war froh, dass selbst beim Sprechen das Gebiss des Lengroah so gut wie nie sichtbar wurde. *Wenn es zur restlichen körperlichen Bewaffnung passt, muss es tödlich sein. Ohne Waffe und mit meinem momentanen Kopf bin ich diesem verdammten Schnurrer hoffnungslos unterlegen. Ich habe so eine dunkle Ahnung, warum gerade er mit mir hier in der Zelle sitzt...*

Der Lengroah schaute auf die Uhr seines Armbandkommunikators und murmelte etwas. Dann wandte er sich Heckert zu: „Du hast bestimmt schon erraten, dass ich hier in deiner Zelle nicht zum Vergnügen sitze. Irgendjemand muss dir ein paar Fragen stellen, und bei mir kannst du nicht versuchen, mir meine Waffen wegzunehmen.“ Er blinzelte mit den Augen, und fixierte dann mit seinem Blick Heckert wie eine potenzielle Beute. „Deine Unversehrtheit ist dir doch etwas wert, du willst doch sicher nicht versuchen, mich anzugreifen, ja?“ Heckert nickte zustimmend, obwohl das sofort seine Kopfschmerzen auf den Plan rief. Trotzdem hätte er in seiner momentanen Verfassung alles getan, damit sich diese lebende Messersammlung nicht noch einmal seinem Hals näherte.

„Nun gut. Fangen wir mit den Fragen an. Wie heißt du, wer bist du und warum bist du hier?“

„Mein Name ist Patrick Heckert und ich bin Nachrichtenhändler. Ihr habt meine letzte Lieferung gestohlen, als mein Kurierschiff auf der Kolonie Karnyansk zu Wartungsarbeiten im Dock stand. Ich bin gekommen, um mir die Lieferung zurückzuholen.“

„Für einen Haufen privater Briefe von Konzernangestellten und das bisschen interstellarer Geschäftskommunikation niedrigster Stufe würde sich wohl kaum jemand so viel Mühe machen. Wie viele seid ihr hier, und was ist an der Lieferung so wichtig?“

„Ich bin alleine hier unten. In der Lieferung befand sich außerdem ein holografischer Datenchip mit geheimen Daten, für dessen Verlust ich dem Konzern 25 Millionen Elcut Strafe zahlen müsste. Ich müsste mein Schiff, die *STERNENTÄNZERIN*, verpfänden, um auch nur ansatzweise an diese Summe zu kommen.“ *Verdammt, wieso bin ich eigentlich so redselig und ehrlich? Hoffentlich kommt er nicht auf mein Schiff zu sprechen...*

Als der Lengroah die Summe hörte, wurde sein Gesichtsausdruck wesentlich interessierter. „Ich dachte mir schon fast, dass es um den Chip geht. Welcher Firma gehört der Chip, und an wen sollte der Chip geliefert werden?“

Heckert versuchte, die Antwort zu unterdrücken. „Nun?“, fragte die Katze nach. Heckert stemmte seine gesamte Willenskraft gegen die Versuchung, seine Auftraggeber auszuplaudern. Die Frage, die immer noch offen im Raum stand, schien regelrecht von ihm einzufordern, wahrheitsgemäß beantwortet zu werden. *Die haben mir eine Droge injiziert! Konzentriere dich! Du darfst denen nicht alles preisgeben!*

Der Lengroah fing wieder leicht an zu schnurren „Verrtrau mir, du machst es sonst nurr schlimmer. Rrede nurr, ich werre dirr keinen Schaden zufügen. Es wirrd nur zu deinem Vorteil sein, wenn du es mirr sagst“, beeinflusste er ihn mit zuckersüßer Stimme und dem liebenswürdigsten Gesichtsausdruck, zu dem die Katze fähig war. Heckerts mentale Verteidigung brach Stück für Stück zusammen, bis er sich willenlos der Macht der Droge vollkommen ergeben musste.

„Der Datenchip ist zwar unter den Konzernunterlagen von Tsushida versteckt worden, stammt aber in Wirklichkeit von Amdrine. Angeblich enthält er verschlüsselte Forschungsdaten, soll aber als Einzelstück vollkommen wertlos sein. Ich habe das nicht nachgeprüft.“

„Letzteres stimmt soweit“, unterbrach ihn die Katze und sprach dabei in den Armbandkommunikator, der schon die gesamte Zeit zu laufen schien. „Ich habe die Zugriffsprotokolle auf dem Datenchip entschlüsseln können. Die Daten sind mit einer perfekten Chiffre versehen und wurden auf insgesamt sechs Chips verteilt. Erst wenn man mindestens vier davon besitzt, kann man die Daten restaurieren. Für sich betrachtet ist jeder einzelne Chip Datenmüll und unbrauchbar.“

Der Lengroah wandte sich wieder an Heckert: „Bleibt noch die Frage offen, an wen du den Chip weiterreichen solltest.“

„Ich sollte mit dem Datenchip zur Venus auf Floating Hawaii fliegen. Dort sollte ich im Handelssystem eine Mitfluggelegenheit für vier Personen nach Hades anbieten. Auf diese Anzeige hin sollte sich ein lokaler Vertreter des Konzerns bei mir melden. Diese würde die Daten in Empfang nehmen und mir die Prämie auszahlen.“

„Schön. Ich werde dich beruhigen können: Die 25 Millionen wegen Verlust des Chips wirst du wahrscheinlich nicht zahlen müssen - lediglich die paar Millionen, die wir bei Amdrine einfordern werden.“ Er zwinkerte wieder mit den Augen, aber Heckert konnte darüber nicht lachen. „Kommen wir jetzt zu deinem Schiff.“ *Verdammt!* „Ich nehme an, es befindet sich irgendwo im Asteroidengürtel dieses Systems versteckt, richtig?“

Heckert konzentrierte sich vollkommen darauf, sich nicht zu verplappern. So, wie der Lengroah seine Frage gestellt hatte, war dies ein Geschenk des Himmels. *Wenn sie wüssten, dass das Schiff noch auf diesem Asteroiden steht...* „Vollkommen korrekt“, antwortete er.

„Na schön, ich nehme an, das Schiff dürfte gut genug versteckt sein, dass wir wohl Wochen brauchen würden, um es zu finden.“ *Keine Frage, puh. Die Droge zwingt mich nur, Fragen zu*

beantworten. „Befinden sich auf dem Schiff noch andere Personen, oder ist das Computersystem in der Lage, das Schiff selbständig zu steuern?“

„Mein Agentensystem kann das Schiff in begrenztem Maße eigenhändig steuern. Andere Personen befinden sich nicht an Bord.“

„Wie kannst du von deinem Schiff wieder von diesem Asteroiden abgeholt werden?“

„Ich hatte ein Zeitfenster eingestellt, in dem ich hätte melden müssen. Wenn ich wirklich zwanzig Stunden bewusstlos war, hat sich dieses Fenster vor sechs Stunden geschlossen. Das Schiff dürfte daher gewarnt sein.“ *Bitte, lasst ihn nicht fragen, was die Alternative ist, falls die Kontaktaufnahme im Zeitfenster so wie jetzt gescheitert ist.*

„Pech für dich“, sagte die Katze mit betont gespielmtem Mitleid. „Danke, dass du so kooperativ warst“, fügte er mit einem Augenzwinkern hinzu. Dann sprach er wieder in den Kommunikator: „Ich bin jetzt fertig, und ich glaube, dass wir alle notwendigen Informationen haben. Ihr könnt mich jetzt herauslassen. Argos?“

Stattdessen tönte es aus dem Lautsprecher des Armbands: „Argos hier. Du bleibst noch drin und passt noch solange auf den Gefangenen auf, bis wir die Station geräumt haben. Ich will nicht, dass er uns Ärger macht, während wir hier mit Packen beschäftigt sind. Wir beeilen uns, vor allem da inzwischen bestimmt die Behörden durch sein Schiff alarmiert worden sind.“

Der Lengroah seufzte. „Na gut, ich bleibe noch solange hier. Er wird mich schon nicht beißen.“ Der Lengroah schaltete den Kommunikator ab und wandte sich wieder an Heckert: „Tja, Heckert, es sieht so aus, als ob du meine Gegenwart noch etwas ertragen müsstest. Du wirst es sicherlich schon festgestellt haben, dass du noch unter der Wirkung einer nicht ganz legalen Verhördroge stehst. Aber keine Bange, die Wirkung wird bald nachlassen. Und wo wir schon so schön zusammen sind und es sonst unhöflich wäre: Mein Name lautet Rrhegar.“

Heckert fiel auf, dass sich der Lengroah während des gesamten Verhörs von seiner Stelle nicht gerührt hatte und sich bestenfalls mal am Tisch angelehnt hatte. Jetzt ging er merkwürdig steif zur Tür, überprüfte, ob sie abgeschlossen war, und ging langsam zurück. „Du siehst, momentan sitzen wir beide hier drin fest.“

„Was habt ihr mit mir vor? Und wieso verlasst ihr die Station?“

„Unser Chef Argos hatte schon befürchtet, dass uns eventuell einige Konzernleute wegen der gestohlenen Daten aus deinem Schiff auf den Fersen sind. Deshalb wollte er in absehbarer Zeit diese Station räumen und ein anderes Versteck aufsuchen. Deine Ankunft hier hat alles etwas beschleunigt, obwohl wir ehrlich gesagt nicht mit Privatpersonen gerechnet haben.“

„Und was wird jetzt aus mir?“

„Eigentlich wollten die Anderen dich ins Vakuum werfen, aber ich konnte sie davon überzeugen, dass wir dich hier auf der Kolonie einfach sitzen lassen. In ein paar Tagen wird ein Rotkreuzschiff kommen, welches die anonyme Botschaft erhalten hat, dass du hier festsitzt. Die andere Methode hätte ich als nicht fair dir gegenüber empfunden, wo du doch so vernünftig bei der Gefangennahme warst.“ Rrhegar zwinkerte wieder.

Eigentlich traute Heckert dem Lengroah nicht im Geringsten. *Falls es aber wahr sein sollte, was der Schnurrer mir gesagt hat, hat er mir mein Leben gerettet. Was würde es ihm bringen, zu lügen?* Da er wohl noch ein paar Stunden mit der Katze im gleichen Raum verbringen musste, hielt er es für besser, auf gut Freund zu machen. „Regar?“

„Rrhegar,“ berichtigte ihn der Lengroah, „du musst das R schneller rollen und stimmlos sprechen. Was ist?“

„Danke.“

„Sieh es einfach als einen Gefallen an. Wer weiß, vielleicht trifft man sich unter besseren Umständen irgendwann wieder?“

„Vielleicht“, antwortete Heckert. Da aber beiden die Lust auf weitere Gespräche vorübergehend vergangen war, warteten sie schweigend darauf, dass ihre Lage sich ändern würde.

V

Nach ein paar Stunden, die Heckert wie eine Ewigkeit vorkamen, ging auf einmal das Licht aus, die Lüftung des Raumes blieb stehen, und er fühlte, wie sich das Gravitationsfeld abbaute. Der Lengroah, der sich zu diesem Moment an einer Wand lehnte, sprang hektisch in Verteidigungsstellung und stöhnte dabei mit einem leichten Maunzen kurz auf. Das dumpfe Grollen, das danach aus seiner Kehle kam und nicht mehr im Geringsten an ein Schnurren erinnerte, tönte in die Dunkelheit des Raumes und sorgte dafür, dass Heckert, der ebenfalls vom Stuhl aufgesprungen war, vorsichtshalber den Tisch zwischen sich und Rrhegar brachte. Die schnell schwindende Schwerkraft erleichterte sein Manöver nicht gerade. Heckert starrte in die Dunkelheit und versuchte erfolglos, die Schemen seines Gegners auszumachen.

Doch dieser schien momentan mit etwas anderem beschäftigt zu sein. Rrhegar schaltete die Anzeige seines Armbandkommunikators ein, welche zu schwach war, um den Raum zu erleuchten. Trotzdem konnte Heckert im schwachen grünen Licht zumindest einige Konturen erkennen. Der Lengroah aktivierte indes eine Komverbindung zu seinen Leuten außerhalb der Zelle.

„Rrhegar hier. Hört mich jemand? Was ist da draußen los?“

Eine Stimme meldete sich aus dem Kommunikator. „Nein wie süß, das Fellknäuel meldet sich! Stafford hier. Wir verlassen jetzt die Station. Die Energieversorgung haben wir gerade abgeschaltet, und die Lebenserhaltung der Kolonie wird innerhalb der nächsten vierundzwanzig Stunden zusammenbrechen.“

„Wollt ihr mich hier sitzen lassen oder was?“

„Hast du immer noch nicht begriffen? Argos hat deine ständigen Herumschnüffeleien in der Gruppe satt. Glaubst du etwa, er hätte das nicht bemerkt, du Idiot? Ich hätte lieber einen Pelzmantel aus dir gemacht, aber Argos will es so. Er meint, es wäre ein passendes Ende für so einen Schwächling wie dich. Na ja, in der Zelle wird euch wohl nicht viel Luft zum Überleben bleiben. Vielleicht teilt dein neuer Freund ja mit dir die Atemluft, wenn du ihn freundlich bittest!“

„Warte! Was ist - Stafford?“ Der kurze Piepton zeugte davon, dass das Gespräch beendet worden war. Rrhegar war überrascht, dass die Bande mit ihm so schnell und so früh gebrochen hatte - erwartet hatte er es eigentlich nicht. Zum Glück hatte er einige Vorkehrungen getroffen. Erwartungsvoll, aber vollkommen stumm schaute er Heckert an, der die ganze Szene mitverfolgt hatte. Lediglich sein Schwanz zitterte vor Erregung, was Rrhegar aber im fast vollständigen Dunkel des Raumes gut verbergen konnte.

Heckert wusste immer noch nicht so recht, wie er das gerade Gehörte einzuordnen hatte. Das leichte Donnern in der ansonsten vollständigen Stille zeugte davon, wie gerade mehrere Etagen über ihnen das Schiff der Datenräuber die Station verließ. „Sieht wohl so aus, als ob dich gerade deine Freunde verlassen haben“, sagte er nicht frei von Schadenfreude, trotz der hoffnungslosen Lage. *So, jetzt darfst du dich auch mal so fühlen wie ich.* Die Schwerkraft hatte sich inzwischen auf den natürlichen Wert abgebaut, der bei dem Asteroiden bei fast Null lag.

Seltsamerweise sah der Lengroah nicht so aus, als ob er in Panik verfallen oder Apathie versinken wollte. Stattdessen fragte er Heckert: „Kommen wir noch einmal zu deinem Schiff. Auch wenn das Zeitfenster schon geschlossen ist, wird du doch bestimmt eine zweite Alternative haben, um wieder auf dein Schiff zu kommen, oder?“

Er hatte also daran gedacht. Warum hat er nicht nachgefragt? „Leider sieht diese Alternative nicht vor, mich aus einem verschlossenen Raum mehrere Ebenen tief innerhalb einer Station abzuholen.“

„Lass das meine Sorge sein. Es gibt also eine Möglichkeit?“

„Sicherlich, aber du hast doch gar kein Werkzeug, um die Tür zu öffnen. Oder willst du dich etwa durchkratzen?“

„Sehr witzig. Du hast Recht, sie haben mir alle Waffen und Werkzeuge abgenommen, die sie finden konnten, bevor ich die Zelle betreten durfte. Aber ich schlage dir ein Geschäft vor: Ich Sorge dafür, dass wir hier herauskommen und wieder etwas Energie haben. Als Gegenleistung lässt du mich hier nicht sitzen und nimmst mich auf deinem Schiff mit. Abgemacht?“

Ich soll den Schnurrer auf mein Schiff lassen? Bin ich wahnsinnig? Aber ich habe keine Wahl, ich muss aus dieser Zelle heraus. Wenn ich doch nur wüsste, wie er die Tür öffnen will... Vielleicht kann ich ihn ja später hintergehen. „Na gut, abgemacht. Dann öffne mal die Tür. Ich bin gespannt wie du das anstellen willst.“

„Du musst dich dafür umdrehen, und egal was du hören wirst, du drehst dich erst dann wieder um, wenn ich es dir sage. Verstanden?“

„Was soll das denn schon wieder?“, fragte Heckert, vom Getue des Lengroah inzwischen sichtlich genervt. Er konnte im schwachen Licht der Kommunikatoranzeige sowieso so gut wie nichts erkennen.

„Mach es einfach. Ich bestehe darauf. Jetzt dreh mir bitte den Rücken zu.“ Heckert drehte sich widerwillig und argwöhnisch um, bis er nur noch seinen Schatten sehen konnte. Zuerst verschwand das restliche Licht im Raum, und Heckert stand in vollkommener Dunkelheit. *Und dafür sollte ich mich jetzt umdrehen?* Er vernahm ein Rascheln wie von Stoff, danach kam für eine kurze Zeit lang gar nichts. Schließlich hörte Heckert vom Lengroah mehrfach ein unterdrücktes, schmerzhaftes Stöhnen und überlegte, ob er sich nicht doch umdrehen sollte. *Aber egal was ich höre, ich soll abwarten, bis ich mich umdrehen darf.* Anschließend vernahm er wieder dieses seltsame Rascheln, und zuletzt reaktivierte der Lengroah die Anzeige seines Kommunikators, und ein schwacher Lichtschein erfüllte wieder den Raum. Die ganze Prozedur mochte eine oder zwei Minuten gedauert haben. „Du kannst dich jetzt wieder umdrehen“, hörte Heckert den Lengroah sagen. Als er dies tat, sah er, wie Rrhegar einen metallenen, schmalen zylinderförmigen Gegenstand an einer Decke seiner ehemaligen Liege abwischte.

„Ein Handschweißblaser! Ich glaube das nicht! Wo um alles in der Welt hast du den her?“, fragte Heckert fassungslos, dem jetzt klar wurde, wie oder besser womit der Lengroah die Tür öffnen wollte. Doch Rrhegar ging auf die Frage nicht ein und machte sich wortlos an die Arbeit, die Verriegelungen aus der Tür zu schweißen. Heckert betrachtete ihn dabei eine Zeit lang und ging dann zur Liege. Die Decke wies einige Flecken an der Stelle auf, wo Rrhegar sie benutzt hatte. Als Heckert mehr per Zufall als mit Absicht daran roch, beschlich ihn eine furchtbare Ahnung, wo der Lengroah das Werkzeug versteckt hatte...

Kurze Zeit später hatte Rrhegar bereits zwei der drei Verriegelungen aufgebrochen. Heckert, der dabei nur zusehen konnte, fragte ihn: „Rregar, wie kommt es eigentlich, dass du den Schweißbrenner - du weißt schon, überhaupt mithattest? Wusstest du, dass sie dich sitzen lassen?“

„Rrhegar, nicht Rregar. Ich wusste, dass einige mich nicht leiden konnten und deswegen etwas geplant hatten. Argos, der Chef der Bande, hatte sogar mit einigen bereits beschlossen, mich irgendwann loszuwerden. Ich hielt es für sinnvoll, einige Vorsichtsmaßnahmen zu ergreifen, auch wenn mich ihre Spontaneität etwas überrascht hat. Ich hatte eigentlich damit gerechnet, dass sie mich für ihre Schiffssysteme noch einige Zeit brauchen würden. Hätte ich gewusst, dass sie mich so schnell loswerden wollten, hätte ich noch ganz andere Dinge als persönliche Absicherung gemacht.“

„Wie geht es weiter, wenn die Tür erst offen ist? Wir werden den Fusionsreaktor wohl kaum wieder hochfahren können!“

„Ich habe vor einiger Zeit einige Notakkumulatoren der Station aufgeladen, wovon der Rest der Bande nichts gewusst haben dürfte. Wenn ich sie aktiviere, sollte das reichen, um zumindest für ein paar Stunden die Notbeleuchtung, Luftaufbereitung und zu einem geringen Maße die Heizung und Schwerkrafterzeugung in zwei oder drei Ebenen zu aktivieren sowie mit dem Stationsfunkgerät einen Unterlichtfunkspruch abzugeben. Dein Raumschiff befindet sich doch hoffentlich in der Nähe, oder?“

„Die *STERNENTÄNZERIN* steht in einem Krater versteckt auf diesem Asteroiden,“ grinste Heckert den Lengroah an.

Rrhegar schaute den Menschen offensichtlich erstaunt an. „Du bist noch dreister als ich dachte. Schade, dass sich auf der Station keine Raumanzüge mehr befinden, dann hätten wir dort einfach hingehen können. Sämtliche Anzüge und einen Großteil der auf der Station verbliebenen Ausrüstung, die wir hier gefunden hatten, wurden auf Argos Befehl hin verkauft.“

Du hast vielleicht keinen Anzug, ich aber schon. Sobald die Notbeleuchtung steht, muss ich nur noch eine tragbare Lichtquelle finden und bin dann weg von diesem verfluchten Asteroiden! Pech für

dich, Kätzchen. „Ich kann bei dem schwachen Licht deines Kommunikators sowieso fast nichts erkennen. Ich denke, ich werde einfach solange hier bleiben, bis du die Energieversorgung wieder eingerichtet hast und zurückkommst.“

Mit einem Platzen verabschiedete sich der dritte Verriegelungsbolzen und flüssiges Metall tropfte nach unten. Rrhegar drückte die Tür vorsichtig auf. „In Ordnung. Du wirst allerdings etwas warten müssen, da die Notakus drei Etagen unter uns sind. Ich werde die Treppe nehmen müssen, was bei der fehlenden Schwerkraft nicht ganz leicht wird. Ich mache mich dann jetzt auf den Weg.“ Der Lengroah steckte den Schweißblaser ein, ging fort und ließ Heckert in vollkommener Dunkelheit stehen.

Mach du nur. Heckert wartete erst einmal auf die Notbeleuchtung. Nach einer Zeit, die endlos zu sein schien, aktivierte sich mit einem tiefen Brummen die rote Notbeleuchtung, und die Ebene wurde schwach aber ausreichend beleuchtet. Gleichzeitig fühlte er sich wieder leicht nach unten gezogen, ein sicheres Zeichen dafür, dass auf sehr niedrigem Niveau auch die künstliche Schwerkraft aktiviert worden war. *Jetzt geht es los.* Hektisch suchte er die umliegenden Räume nach einer Taschenlampe oder Handleuchte ab. An einem Gangende fand er schließlich einen noch nicht vollständig geplünderten Notfallkasten, der tatsächlich noch eine Handleuchte beinhaltete, deren Batterie zu drei Viertel verbraucht war. *Das muss reichen.* Heckert stürmte springend durch die Gänge zum Steigschacht, öffnete dessen Sicherheitstür, schlüpfte hindurch und schloss die Tür wieder.

Sein Timing hätte nicht besser sein können. Kaum hatte er die Tür hinter sich geschlossen, hörte er den Lengroah seinen Namen rufen, als dieser wieder die Treppen hochkam. Dabei fiel Heckert etwas wie Schuppen von den Augen. *Natürlich, die Treppen! Ich hatte das Treppenhaus nicht überwacht, als ich die junge Frau gefangen nehmen wollte! Von dort muss er gekommen sein! Ich Idiot!*

Aber Heckert durfte keine Zeit verlieren. Er sprang mit Leichtigkeit bis zur obersten Etage, öffnete die Sicherheitstür und sprang aus dem Steigschacht. *Ich muss schnell sein, denn wenn der verdammte Schnurrer erst einmal spitzbekommen hat, dass ich weg bin, wird er ebenfalls in die oberste Ebene kommen, um mich zu suchen.* Er legte so schnell er konnte die Strecke zu dem Raum zurück, wo er seine Ausrüstung versteckt hatte. Mit einem großen Sprung durchquerte er die Halle bis zum Erzzerkleinerer und zog sich bis zu der Stelle, wo er den Raumanzug und die restliche Ausrüstung versteckt hatte. Doch das Versteck war leer! *O nein... bitte nicht!* Sogar die portable Energiezelle war aus der Schleuse entfernt worden. Erst jetzt entdeckte Heckert die zusätzlichen Spuren auf dem Boden der Halle. *Das war's - Ich bin verloren und erledigt.* Apathisch ließ er sich von der Gravitation langsam nach unten ziehen, setzte sich hin und starrte auf den Boden. Das Licht seiner Handleuchte wurde schwächer, als die Batterie fast vollständig verbraucht war.

VI

„Heckerrt, was machst du nurr - Ich sagte doch, dass hierr keine Rraumanzüge mehr sind“, unterbrach Rrhegar mit freundlich tadelnder Stimme die Trübsal Heckerts. Dieser zuckte vor Schreck zusammen, als er die Stimme des Lengroah wenige Meter über sich vernahm. Rrhegar hatte sich an ihn herangeschlichen, stand nun auf dem Trichterrand des Erzzerkleinerers und blickte auf den Menschen hinab.

Vermutlich wird er mich jetzt umbringen. Wenigstens ist es kein Tod auf Raten, wie das Krepieren in einer Kolonie mit funktionsuntüchtiger Lebenserhaltung. „Du hast es gewusst, oder?“

Der Lengroah ließ sich langsam nach unten ziehen und aktivierte seine Handleuchte, die daraufhin hell aufstrahlte. „Natürlich. Kurz nachdem ich dich gefangen nahm, haben alle danach gesucht, wie du eingedrungen bist. Und da du eine so schöne Spur von geöffneten und aufgebrochenen Schotts hinterlassen hattest, war das Auffinden dieses Verstecks auch nicht sonderlich schwer.“

Heckert schaute den Lengroah an und versuchte herauszufinden, was dieser vorhatte. „Du hast mir eine Falle gestellt, und ich bin erbärmlich darauf hereingefallen. Was willst du jetzt?“

„Es war keine Falle - es war nur ein Test, um deine Ehrlichkeit herauszufinden. Und da heißt es, unsere Rasse sei hinterhältig und betrügerisch!“ Rrhegar zwinkerte wieder mit seinen Augen, bedachte aber dann Heckert mit seinem durchdringenden Blick. „Ich will immer noch das gleiche wie du, Heckert - ich will hier lebend heraus! Und dein Schiff ist dafür unsere einzige Möglichkeit. Wir hatten eine Abmachung. Jetzt frage ich dich: Gilt diese Abmachung noch?“

Heckert sah ihn ungläubig an: „Du willst mich als dein Feind nicht für diesen Verrat töten?“

„Tot nützt du mir nichts. Ich brauche dich, egal ob Feind oder nicht. Wir müssen dein Schiff, die *STERNENTÄNZERIN*, kontaktieren, damit wir hier wegkommen. Keine Bange, ich werde mich als kleine Bestrafung schon zur richtigen Zeit angemessen an dir rächen“, sagte Rrhegar, und zum ersten Mal konnte Heckert für einen kurzen Moment die elfenbeinfarbenen Fangzähne des Lengroah aufblitzen sehen, auch wenn in dessen Stimme jegliche Spur von Groll fehlte. „Gilt nun unsere Abmachung noch oder nicht?“

Einen Schnurrer auszutricksen ist wie dem Papst Latein beizubringen. Ich hätte es besser wissen sollen. Momentan verhält er sich kooperativ, weil er mich braucht, aber was ist, wenn er erst auf meinem Schiff ist? Vielleicht sollte ich ihm trotzdem eine Chance geben... „Ich habe mit dir abgemacht, dass ich dich auf der *STERNENTÄNZERIN* mitnehme. Jetzt verspreche ich es dir. Lasst uns zur Kommunikationszentrale der Station gehen, damit ich Grace kontaktieren kann.“

„Wer ist Grace? Ich dachte, auf dem Schiff wäre sonst keine Person?“

„Grace ist mein Agentensystem. Sie hat momentan die Kontrolle über die Steuerfunktionen des Schiffes und wartet auf ein Signal von mir.“

„Aha. Nun gut, lass uns gehen. Es wird langsam kalt hier drin, und die Akkumulatoren halten nicht ewig.“ Gemeinsam verließen sie die Maschinenhalle in Richtung Kommandozentrale. Dort angekommen, aktivierte Heckert den Funkkommunikator auf einer bestimmten Frequenz.

„Hallo, Grace? Bist du noch da? Ich bin's, Patrick. Hör zu: Die Datenräuber haben mich gefangen genommen, sind aber inzwischen von der Station geflohen und haben mich zurückgelassen. Dank der Hilfe eines ganz speziellen Freundes, der ebenfalls zurückgelassen wurde, konnte ich aus der Zelle entfliehen. Kannst du mich abholen?“ fragte Heckert. Der Empfang blieb stumm.

Rrhegars Schwanzspitze fing an, unregelmäßig hin und her zu wippen. „Warum meldet sich das System nicht? Hat die Bande das Schiff etwa doch entdeckt?“

„Abwarten. Ich hatte mit Grace vereinbart, dass sie selbst zu entscheiden hat, wie sie bei einer Kontaktaufnahme außerhalb des Zeitfensters reagieren soll. Es kann durchaus dauern, bis sie davon überzeugt ist, dass dies keine Falle ist.“ Heckert wandte sich wieder dem Mikrofon zu, welches die ganze Zeit aktiviert war: „Grace, bist du noch dran? Hör zu, wenn du eine Entscheidung triffst, dann mach es bitte schnell, da die Lebenserhaltung der Kolonie zusehends zusammenbricht. Der Reaktor ist abgeschaltet, wir haben nur noch für ein paar Stunden Energie. Wir haben keine Raumanzüge und können daher nicht zu dir kommen. Bitte beeil dich!“

Der Lengroah fing an, maunzend zu stöhnen. „Na prima! Dann entscheidet jetzt also ein Computerprogramm, ob wir überleben dürfen oder nicht! *Kún, drukhrár dshánae rér trégorr lárrh!*“

Endlich kam eine Antwort aus den Lautsprechern: „Grace hier. Schön, von dir zu hören, Patrick. Sag deinem neuen Freund, er soll sich mit seinem Urteil noch etwas gedulden. Es gibt nur ein Problem: Die abziehenden Datenräuber haben sämtliche Andockschürzen untauglich gemacht, lediglich im Hangar könnte ich landen. Von dem lassen sich aber die Tore nicht mehr schließen. Ihr werdet euch ein Stück durch Vakuum bewegen müssen, um an Bord zu kommen.“

„Das schaffen wir niemals, der Weg vom Schott bis zur Landebucht im Hangar ist mindestens zehn Meter lang. Kann sie uns keine Raumanzüge durch eine der funktionsfähigen Außenschleusen hineinbringen?“, fragte Rrhegar Heckert.

„Nein, Grace besitzt leider kein eigenes Servomodul. Aber ich habe eine Idee: Hier in der Konstruktion befindet sich so viel Luft, dass eine Dekompression durch den Hangar sicherlich mehrere Minuten dauern würde, wenn wir die wichtigsten Schleusen offen stehen lassen. Wir werden zwar reichlich nach Luft schnappen müssen, aber wir werden es eher überleben als wenn wir durch Vakuum laufen müssen.“

„WAS? Das kann nicht dein Ernst sein! Der Dekompressionswind wird uns einfach aus dem Hangar pusten, ohne dass wir kontrolliert das Schiff betreten könnten. Besitzt die *STERNENTÄNZERIN* denn keine eigene Andockschürze, mit der sie sich an eine der Außenschleusen andocken kann?“

„Das Ding ist leider immer noch defekt, rate mal warum mein Schiff im Wartungsdock stand, als deine Leute es ausgeplündert haben. Es bleibt unsere einzige Möglichkeit. Wir können uns anseilen, damit wir während der Dekompression kontrolliert zur *STERNENTÄNZERIN* kommen können.“

„Mir gefällt der Plan immer noch nicht. Wir werden alleine Minuten brauchen, um im Hangar das Sicherheitsschott zu öffnen. Bis dahin wird der Druckausgleich längst abgeschlossen sein.“

Grace meldete sich über die Lautsprecher: „Ich könnte vom Hangar aus das Schott mit Leichtigkeit zerschießen. Das geht in Sekundenbruchteilen.“

Heckert und Rrhegar schauten sich an: „Der Plan ist wahnsinnig und äußerst riskant, das weißt du doch, oder?“, fragte der Lengroah.

„Ja, aber es ist unsere einzige Chance. Oder hast du einen besseren Plan?“

Rrhegar dachte intensiv nach. „Ich wünschte, ich hätte einen“, antwortete er zögernd und unwillig.

„Also machen wir es so. Ist dein Armbandkommunikator stark genug, als dass wir ihn zur Kommunikation benutzen können, sobald Grace das Schiff in den Hangar gesteuert hat?“

„Auf jeden Fall. Ich werde dann einmal in den Werkstätten und Lagerhallen Ausschau halten, ob ich ein Seil und ein paar Verankerungshaken finden kann. Wir werden außerdem eine Seilpistole benötigen, um das Kabel an der *STERNENTÄNZERIN* festmachen zu können. Mit der Energiezelle des Laserschweißers sollten wir sie nutzen können. Währenddessen machst du so viele Schotts wie möglich auf, das kannst du als Mensch besser als ich. Dabei fällt mir ein, ich muss noch etwas anderes holen, es wird nicht lange dauern. Bis gleich!“ Rrhegar verließ die Kommunikationszentrale.

„Grace, du machst dich jetzt bitte auf den Weg und landest im Hangar. Ich erlaube dir hiermit, auf die Schiffswaffen zugreifen zu dürfen. Wir kontaktieren dich dann über den Armbandkommunikator des Lengroah. Und noch eine Sache: Wenn wir das schaffen sollten und an Bord sind, dann wirf doch bitte immer ein wachsames Auge auf diesen Schnurrer Rrhegar, ja?“

„In Ordnung, Patrick. Ich mache mich dann jetzt auf den Weg.“

Dann hörte Heckert noch einmal den Lengroah, der wohl das Gespräch belauscht hatte, aus dem Gang in einiger Entfernung mürrisch rufen: „Rrhegar - ich heiße Rrhegar.“

VII

Etwa zwei Stunden später trafen sich Rrhegar und Heckert, der inzwischen sämtliche Schleusen und Sicherheitstüren der größeren Hallen in den oberen Ebenen aufgemacht und blockiert hatte, im Verbindungsgang zum Hangar. Der Lengroah hatte es tatsächlich geschafft, die benötigten Gegenstände in der stillgelegten und geplünderten Kolonie aufzutreiben zu können und trug zwei selbstversenkende Befestigungshaken sowie einen armbrustähnlichen Gegenstand mit sich. Ein fingerdickes, stabil aussehendes und mindestens 30 Meter langes Seil hatte er zusätzlich um seine Schulter gehängt. Sogar zwei Gürtel zum Befestigen an das Seil hatte er aufzutreiben können. Heckert betrachtete die Ausbeute. „Eine hübsche Kletterausrüstung hast du ja zusammengesucht. Aber was soll die Armbrust?“

„Ich habe keine Seilpistole gefunden, also müssen wir anders versuchen, den zweiten Haken an der *STERNENTÄNZERIN* festzumachen. Diese Seilarmbrust funktioniert genauso gut, sie muss nur manuell gespannt werden. Kannst du mit so etwas umgehen?“

Heckert nahm einen der Befestigungshaken und schaute ihn sich an: „Ich denke schon. Ich bin mir aber nicht sicher, ob sich diese Haken an der gepanzerten Außenhülle festkrallen können.“

„Vielleicht klappt es, wenn du die Innenwand der Schleuse triffst. Machen wir also den einen Haken hier, etwa 10 Meter vom Schott entfernt, fest.“ Rrhegar nahm den zweiten Haken und trieb ihn in die Wand, wobei der Haken mit einem metallisch klingenden Schaben seine Widerhaken in die Wand grub. Der Lengroah befestigte das Seil am Haken und zog daran mit aller Stärke, um die Festigkeit zu testen. „Es sieht so aus, als ob die Gangverschalung stabil genug ist und der Haken nicht herausreißt.“

„Gut, machen wir uns am Seil fest. Sobald Grace die Schleuse zerschossen hat, lassen wir uns mit Hilfe der Dekompression durch die Schleuse in den Hangar ziehen. Dann nutze ich die Seilarmbrust,

und sobald der zweite Haken eingeschlagen ist, wird er das Seil von alleine straffen und wir können in die Schleuse des Schiffes klettern. Richtig?“

„Genau. Denk aber bitte beim Zielen an den Sog!“ warnte ihn Rrhegar. Beide machten sich am Seil fest. „Bereit?“

Heckert atmete tief durch. „Ich bin bereit. Kontaktiere jetzt Grace.“

Rrhegar aktivierte seinen Armbandkommunikator. „Grace? Wir sind jetzt so weit. Von deiner Seite alles bereit?“

„Grace hier. Die Schiffsgeschütze sind feuerbereit. Und viel Glück!“ tönte es aus dem Kommunikator.

„Danke - wir werden es brauchen“, seufzte Rrhegar. „Ich zähle auf drei. Eins - zwei - drei!“

Ein ohrenbetäubendes Dröhnen ertönte, als die schweren Geschosse der Bordkanone das Sicherheitsschott in Stücke rissen. Spitze Splitter und Fragmente des Schotts flogen durch die Luft, bis mit einem Knall der Druckausgleich begann, der die Trümmer zurück in den Hangar blies. Heckert und Rrhegar wurden ebenfalls durch den Gang in den Hangar gezogen und hingen am Seil fest, welches an den scharfkantigen Resten des Schotts gefährlich hin und her schabte. Heckert zielte sorgfältig knapp unter die Schleuse des Schiffes. *Jetzt oder nie*. Er drückte ab, und der Haken verankerte sich direkt in dem manuellen Kontrollfeld im Inneren der Schleuse. *Na prächtig, schon wieder ein teures Teil kaputt. Ob das halten wird?* Das Seil spannte sich, und der Haken rutschte wieder etwas heraus, bevor er sich endgültig zu verankern schien. Heckert versuchte vergeblich, dem Lengroah eine Warnung zuzuschreiben, doch der starke Dekompressionswind raubte ihm den Atem. Der Druck auf seinen Ohren schien unerträglich. Heckert ließ die Armbrust los, welche sofort ins All hinausgezogen wurde, und kletterte am Seil entlang Richtung Schleuse der *STERNENTÄNZERIN*, dicht gefolgt vom Lengroah.

Kaum hatte es Heckert geschafft, bis in die Schleuse zu klettern und sich dort an einer Haltestange festzuhalten, riss das Seil an der scharfen Kante des Schotts entzwei. Durch die Dekompression nach oben in Richtung der offenen Hangartore mitgerissen, schlug Rrhegar hart an der Außenhülle des Schiffes auf. Heckert konnte sehen, wie aus der Nase des Lengroahs Blut tropfte, und verwundert stellte er fest, dass auch seine eigene Nase blutete. Der Lengroah schien vom Aufschlag kurz benommen zu sein, kletterte dann jedoch vom Aufprall scheinbar unbeeindruckt und mit weit zurückgeklappten Ohren weiter hinunter, der rettenden Schleuse entgegen.

Als er es beinahe geschafft hatte, riss plötzlich der Befestigungshaken aus dem Kontrollfeld endgültig heraus und nahm dabei mehrere elektronische Komponenten mit sich. Rrhegar versuchte verzweifelt, an der Decke der Schleuse Halt zu finden. Seine Krallen der linken Hand zogen tiefe Furchen in die Deckenverkleidung und zerschnitten mit Leichtigkeit die Dichtung der Schleuse. Schließlich fanden sie an einer Kante Halt, an der sich der Lengroah festkrallen konnte. In seiner Todesangst schrie er Heckert etwas zu, sein Gebiss voll entblößt. Heckert konnte sehen, wie die mächtigen Fußkrallen des Lengroah aus den Schlitzern an den Stiefeln hervorkamen und beim Versuch, sich irgendwie festhalten zu können, tiefe Furchen in den Stahl der Außenhülle des Schiffes hinterließen. Heckert jedoch stand wie benommen da.

Das ist die Gelegenheit - der Schnurrer ist mir hilflos ausgeliefert. Er wird sterben, wenn ich ihm jetzt nicht helfe. Ich sollte ihn fortstoßen, dann kann er mir keine Probleme mehr bereiten. Aber... will ich ihn wirklich töten? Er hat mir geholfen... - Ich würde mein Versprechen brechen! Verdammt soll ich sein, ich HASSE meine Prinzipien! Heckert zog sich hinauf, um die Hand des Lengroah zu ergreifen - und schrie vor Schmerz laut auf, als der Lengroah seine Hand packte und in seiner Panik seine Krallen tief in das rechte Handgelenk des Menschen bohrte. *Jetzt reißt er mich doch noch in Stücke!* Heckert ließ vor Schreck los, aber die Krallen hatten sich bereits zu tief ins Gelenk gebohrt und waren dort so fest verankert, dass die beiden durch den Sog der Dekompression nicht mehr getrennt werden konnten. Mit all seiner noch verbliebenen Kraft zog Heckert den Lengroah in die Schleuse. Vom Druckausgleich betäubt, erschöpft und von den Schmerzen übermannt, hielt er sich krampfhaft mit der linken Hand an der Haltestange fest. Er kämpfte darum, nicht sein Bewusstsein zu verlieren.

Rrhegar ergriff ebenfalls die Haltestange und zog mit der freien Hand die Außentür zu. Scheinbar selbständig verriegelte diese sich danach, und angenehme, atembare Luft strömte in den Innenraum. Halb taub durch das Getöse und den Druckausgleich im Hangar, konnten beide nur noch so eben

verstehen, was durch die Lautsprecher ertönte: „Grace hier. Ihr müsst, sobald die Innentür offen ist, so schnell wie möglich hindurch! Die Außentür der Schleuse ist undicht!“ Als sich die Innentür öffnete, zog Rrhegar, selber am Ende seiner Kräfte, den halb bewusstlosen Heckert mit letzter Kraft aus der Schleuse. „Wir sind drin“, flüsterte er, als er sich ebenfalls erschöpft auf den Boden fallen ließ. Das Agentensystem verschloss wieder die Innentür der Schleuse. Rrhegar betrachtete matt seine rechte Hand und schaute verwundert auf seine blutverschmierten Krallen. Erst dann bemerkte er die stark blutende Wunde an Heckerts Handgelenk, die er, Rrhegar, geschlagen hatte.

VIII

Die *STERNENTÄNZERIN* hatte inzwischen den Asteroiden verlassen und beschleunigte, gesteuert vom Agentensystem, in Richtung Absprungpunkt. Währenddessen verband Rrhegar Heckerts rechtes Handgelenk, wobei sich dieser nun bereits zum achten Mal für die Verletzung entschuldigte. Heckert erwehrte sich seiner Leidbekundungen und Freundlichkeit so gut er konnte.

„Es reicht, ist ja schon gut! Wir werden bei einer Kolonie in der Nähe einen Halt machen, damit ich die Hand behandeln und das undichte Außenschott reparieren lassen kann. Ertränke mich bloß nicht noch mehr mit deinen Freundlichkeiten, sonst werde ich noch sentimental! Du schnurrst ja so stark, dass man dich kaum noch versteht!“

Rrhegar seufzte, aber mehr aus Erleichterung über die geglückte Flucht als aus Enttäuschung, im Ton wieder unfreundlicher werden zu müssen. „Na gut. Wenn du willst, kannst du mich Dshakuhn nennen. Halt jetzt bitte still!“ In Ermangelung einer Schere schnitt er die Fäden des Verbandssprays kurzerhand mit seiner scharfen Klaue ab.

„Dshakuhn - Ist das Dein Vorname?“

„Nein, mein Nachname. Die Vornamen werden in unserer Kultur für die formelle Anrede benutzt.“

„Ach so... Nenn mich Patrick, wenn du willst.“

„Außerdem ist dieser Teil meines Namens für dich leichter auszusprechen“, fügte er augenzwinkernd hinzu, als er das Verbandsspray einpackte und seine Kralle vom klebrigen Verbandsmittel säuberte. Dabei schnitt er versehendlich in das Reinigungstuch.

„Wie kommt es eigentlich, dass deine Krallen so spitz und dazu so verdammt scharf sind? Und vor allem, dass du damit den Titanstahl der Außenhülle zerkratzen konntest?“ fragte Heckert.

„Es ist ein sehr wichtiges Schönheitsideal in unserem Volk, formschöne und starke Krallen zu haben. Daher feilen und spitzen wir sie, bis sie eine perfekte Form annehmen. Anschließend werden die Krallen mit härtenden Tinkturen behandelt, die außerdem eine extrem kratzfeste Beschichtung hinterlassen. Einfach ausgedrückt, meine Krallenspitzen sind diamantbeschichtet. Damit bleiben sie schön scharf und spitz.“

Eine scharfe Sache im wahrsten Sinne des Wortes. Heckert überlegte, wie der Ausflug auf dem Asteroiden wohl ohne Rrhegar Dshakuhn ausgefallen wäre. *Wahrscheinlich hätten sie mich trotzdem erwischt, und ich wäre jetzt tot. Jetzt habe ich zumindest noch die Gelegenheit, sie weiter zu verfolgen. Ich frage mich nur, was ich mit dem Schnurrer machen soll.* Der nächste Raumhafen schien eine gute Gelegenheit zu sein, sich vom Lengroah trennen zu können. Heckert wusste immer noch nicht, ob er diesem katzenartigen Wesen trauen konnte, dessen Rasse so berüchtigt für ihre Hinterschlagenheit und vorgetäuschte Höflichkeit war.

„Ich hatte Recht“, sagte Heckert gedankenverloren, eigentlich mehr zu sich selbst.

Rrhegar spitzte seine Ohren. „Womit?“

Heckert betrachtete seine verbundene Hand. „Ihr Schnurrer seid selbst dann freundlich, wenn ihr jemanden in Stücke reißt.“

ENDE

Kapitel 1: Zeittafel

Der Anbruch des dritten Jahrtausends

- 2002: Die Staaten Afrikas beschließen die Gründung der Afrikanischen Union (AU) nach Vorbild der Europäischen Union. Die AU löst die Organisation für Afrikanische Einheit (OAU) ab.
- 2009: Die Entwicklung eines effizienten und vielseitigen Verfahrens der Wiederverwertung von Kunststoffen erlaubt es, Plastikmüll als Rohstoff für nahezu die gesamte Produktpalette des Rohöls zu nutzen. Daraufhin verringern sich weltweit, besonders aber in ärmeren Ländern, die Deponien mit Plastikmüll durch die Suche nach dem inzwischen wertvollen Rohstoff.
- 2011: Da inzwischen auch die vollständigen Entzifferung des Genoms höher entwickelter Lebewesen mit mittlerem Aufwand betrieben werden kann, beginnt Greenpeace in einer spektakulären Aktion mit der Einrichtung von Gendatenbanken, deren Ziel ausschließlich darin besteht, die genetischen Informationen von bedrohten Pflanzen- und Tierarten aufzubewahren, um sie so vor der endgültigen Ausrottung zu schützen.
- 2012: Eines der größten Atomkraftwerke der USA, die zur Bewältigung der immer größer werdenden Energiekrise der Nation neu gebaut wurden, erleidet einen GAU und verstrahlt in der Umgebung Hunderte von Quadratkilometern. Die darauffolgende Debatte führt zum Einen zum Ausstieg der USA aus der Atomenergie, zum Anderen aber auch zur schwersten Energiekrise des Landes aller Zeiten, wodurch die USA zunehmend ihren Status als Weltmacht verlieren. Die vom Unfall betroffenen Gebiete müssen evakuiert werden.
- 2016: Im Laufe des Jahres schwächt sich der Golfstrom aufgrund der globalen Erwärmung und der durch polarem Schmelzwasser entstehenden Querströmung spürbar ab und leitet so ein neues Kapitel der Umweltzerstörung ein. Auch in anderen Bereichen nimmt die Verseuchung der Erde bedrohliche Formen an: Die Ozonschicht hat sich auf durchschnittlich 19% ihres Normalwertes verringert, Kohlendioxid und Methan sorgen innerhalb der letzten 50 Jahre für eine globale Erwärmung um 1,3°C. Der Meeresspiegel steigt durch die Schmelze des Polareises um insgesamt einen Meter an, und das Fehlen des Golfstroms leitet eine neue Eiszeit ein. Der wirtschaftliche Aufschwung vieler Entwicklungsstaaten verschärft noch die globale Lage. Viele Staaten ziehen die Notbremse und verhängen drastische Strafen für Umweltkriminalität, wobei teilweise auch vor der Todesstrafe nicht Halt gemacht wird.
- Zum Teil durch Diplomatie, zum Teil durch militärischen Druck gelingt der Afrikanischen Union unter Federführung von Südafrika und Libyen die politische Vereinigung des schwarzen Kontinents, um der wirtschaftlichen Unterdrückung seitens der Industrienationen mit politischer Macht entgegenzuwirken. Das Ziel der AU besteht immer mehr darin, eine Gleichberechtigung der Staaten Afrikas mit den westlichen Industrienationen zu erzwingen.
- 2019: China und Indien erklären der Großrussischen Föderation aufgrund der Einstellung der neuen sibirischen Getreidelieferungen den Krieg. In ihren eigenen Staaten ist aufgrund des Klimachaos die Getreideproduktion größtenteils zusammengebrochen, wodurch sie ihre eigene Bevölkerung nicht mehr ernähren können. China gewinnt den Konflikt und besetzt große Teile Ostsibiriens.
- Island und Skandinavien müssen wegen der dortigen Gletscherbildung größtenteils evakuiert werden.
- 2021: Solarzellen erreichen erstmals einen Wirkungsgrad von 35%. Vor allem die Öl fördernden Nationen in Nordafrika und dem Nahen Osten interessieren sich inzwischen dafür, wie sie weiterhin mit Energielieferungen Geld machen können, und setzen vermehrt auf Solarenergie.
- 2022: Seuchen in China und im ostasiatischen Raum (abgesehen von Japan) verringern die dortige Bevölkerung um ein Fünftel. Die Hilfsversuche der internationalen Staatengemeinschaft und der Hilfsorganisationen erweisen sich aufgrund der schnellen Ausbreitung der Seuchen nur als Tropfen auf dem heißen Stein. Die Quarantänemaßnahmen zur globalen Eindämmung der Seuchen lassen einige der westlichen Demokratien wie Polizeistaaten aussehen.

- 2024: Mit der Technik der Ozonschilde gibt es erstmals die Möglichkeit, die angeschlagene Ozonschicht der Erde wiederaufzubauen, die zu diesem Zeitpunkt nur noch 11% ihres ursprünglichen Wertes aufweist. Bei dieser Technik stoßen mit ozonfreundlichen Triebmitteln ausgestattete Raketen Ozon erzeugende Giftgase in die obere Stratosphäre aus, um dort örtlich und zeitlich begrenzt die Ozonschicht zu verstärken.
- 2025: Die UNOCF (United Nations Ozone Shield Construction Fund) wird gegründet. Ihr Ziel liegt in dem globalen Aufbau einer künstlichen Ozonschicht.
- 2026: Der erste Computerprozessor, der durch quantenmechanische Vorgänge nicht behindert wird, sondern diese geschickt ausnutzt, wird entwickelt.
- 2029: Solarzellen erreichen erstmals einen Wirkungsgrad von 40%. Inzwischen werden in vielen Gebieten mit starker Sonneneinstrahlung riesige Solarfelder errichtet, vor allem in der Sahara, der Wüste Gobi, im Nahen Osten und in Mittelamerika.
- 2032: Das vom Atomunfall in den USA verstrahlte Gebiet wird für weitere 20 Jahre für unbewohnbar erklärt.
- 2033: Erdwärmereaktoren mit Bohrlöchern von einer Länge von über 15km werden für die Energieversorgung interessant, wenn auch nicht in erdbebengefährdeten Gebieten.
- 2038: Die Ozonschicht wird nicht mehr durch die Emission von FCKW und anderer Ozonkiller geschwächt. Der Wiederaufbau der Ozonschicht mit Ozonschilden läuft in vollen Touren.
- 2039: Durch das anhaltende Bevölkerungswachstum in Südamerika entsteht aus den sozialen Spannungen des Kontinentes erstmals ein großer Krieg, in den auch Nordamerika hineingezogen wird. Zwischen Europa und Afrika herrscht nur deshalb Frieden, da in der AU mit teilweise drastischen Mitteln eine konsequente Familienpolitik betrieben wird, auf Grund derer die EU dem schwarzen Kontinent finanzielle Unterstützungen zukommen lässt. Erst mit Durchführung eines vergleichbaren Modells zwischen dem Norden und dem Süden Amerikas kann der Konflikt eingedämmt werden.
- 2041: Einem gemeinsamen Forschungsteam von Wissenschaftlern aus den USA, der EU und China gelingt erstmals die Konstruktion eines Fusionsreaktors mit positivem Wirkungsgrad. Die technische Entwicklung steckt allerdings noch immer in den Kinderschuhen.
- 2042: Die Entwicklung von Laserwaffen ist so fortgeschritten, dass erstmals auch tragbare Lasersysteme zur Verfügung stehen. Da der Schuss einer Laserwaffe absolut lautlos ist und auch nicht im sichtbaren Bereich liegt, sind Laserwaffen in der Armee als Scharfschützenwaffen sehr beliebt. Die momentane Technologie ist allerdings noch lange nicht ausgereift: So benötigt eine Laserwaffe zu diesem Zeitpunkt zwischen zwei Schüssen eine Abkühlungsphase von 30 Sekunden.
- 2046: Zum ersten Mal in der Menschheitsgeschichte ist die Bevölkerungszahl der Erde ohne Einfluss großer Seuchen oder Kriege leicht rückläufig. Dies wurde durch eine nahezu weltweit durchgeführte drastische Familienpolitik (Streichung sämtlicher Zuschüsse einer Familie mit mehr als zwei Kindern) ermöglicht. Als positiven Nebeneffekt verringert sich auch die Anzahl der wegen der Bevölkerungsexplosion geführten Kriege. Trotzdem ist die Erde mit 9,5 Milliarden Einwohnern hoffnungslos überbevölkert.
- 2047: Nahezu sämtliche natürliche Ölreserven sind verbraucht. Für die letzten geförderten Reste von Naturöl werden inzwischen unglaubliche Summen verlangt. Die arabischen Staaten sind inzwischen hauptsächlich auf die Erzeugung von Solarstrom umgestiegen, und Verfahren der Kohleverflüssigung werden wieder rentabel.

- 2049: Die Nutzung der Fusionsenergie für den ersten rentablen interplanetarischen Antrieb durch die USA und die EU lässt dort große Pläne zur Ausbeutung des Sonnensystems entstehen. Gerade Mittel- und Südamerika, Afrika und die arabische Welt fühlen sich dadurch ernsthaft benachteiligt und verweigern den westlichen Industriestaaten dringend benötigte Energielieferungen, wodurch das Verhandlungsklima zwischen den beiden Blöcken ernsthaft abkühlt und die Welt kurz vor einem neuen Weltkrieg steht. In letzter Minute wird durch Gründung der UNSCO (United Nations Space Colonization Organisation) ein militärischer Konflikt abgewendet. Hauptaufgabe der UNSCO ist es, allen Staaten den wirtschaftlichen Zugang zum Weltraum zu ermöglichen. Die Krise geht als so genannte Erste Weltkrise in die Geschichtsbücher ein.
- 2052: Jahrelange Terraformungsmaßnahmen auf dem Gebiet der USA erlauben erstmals, gefahrlos in den durch den GAU verseuchten Gebieten wieder Menschen anzusiedeln. Die verwendeten Technologien werden erstmals auch zur Beseitigung anderer Umweltschäden und bei der Einrichtung von Kolonien im Weltraum genutzt.
- 2055: Die ersten Kolonisierungsmodule werden auf den Planeten Venus und Mars eingerichtet. Während auf dem Mars primär eine stärkere Atmosphäre erzeugt werden soll, laufen auf der Venus hauptsächlich die Bemühungen in die Richtung, den Treibhauseffekt des Planeten zu verringern.
- 2056: Durch konzentrierte EM-Schockimpulse ist es möglich, Betäubungsschusswaffen herzustellen, zuerst in Form von an Fahrzeugen aufmontierten Geschützen. Diese Waffe wird bevorzugt von Polizeieinheiten zur Zerschlagung von illegalen Demonstrationen und Aufständen verwendet.
- Die ersten Entwicklungen von Plasmawaffen werden gestartet. Große Probleme bereitet die Interaktion des Plasmas mit der Atmosphäre sowie die starke Streuung des Materials. Außerdem benötigt man sehr lange Beschleunigungsstrecken.
- 2062: Die UNOCF hat es geschafft, die Ozonschicht innerhalb von 32 Jahren nahezu komplett wieder aufzubauen. Das Hautkrebsrisiko sinkt wieder Werte vergleichbar mit dem späten 19. Jahrhundert. Die UNOCF wird drastisch verkleinert.
- 2063: Die ersten tragbaren Betäubungsgewehre kommen auf den Markt. Innerhalb kürzester Zeit werden die meisten Polizeieinheiten der westlichen Welt mit diesen neuen Waffentypus ausgerüstet. Auch in anderen Regionen werden die Waffen schnell beliebt.
- 2065: Die internationale Staatengemeinschaft nutzt die Erträge aus der beginnenden, weitgehend automatisiert ablaufenden Ausbeutung des Asteroidengürtels zur Gründung einer weltweit handelnden Sozialkasse, die einfache Sozialleistungen für jeden Menschen zur Verfügung stellt. Gleichzeitig kürzen jedoch die meisten Staaten drastisch ihre Rentenzahlungen, da deren Rentenkassen durch die fortschreitende Überalterung leergeplündert sind. In einigen Staaten erhalten ältere Menschen kaum mehr als die Versorgungsleistungen der UN.
- 2068: Die Kryo- oder Kälteschlaftechnik wird erfunden: Ab nun ist es möglich, Menschen zu anderen Sonnensystemen zu schicken. Diese Technik wird jedoch nur spärlich genutzt, da sie äußerst teuer, energieintensiv und noch keineswegs ausgereift ist.
- 2071: Durch eine drastische Verringerung der Kohlendioxid-Emissionen innerhalb der letzten 60 Jahre (vor allem durch verstärkte Verwendung von Alternativenergien zur Stromerzeugung anstelle von Öl- und Kohlekraftwerken) sinkt die globale Temperatur allmählich wieder, bis sie 2071 den Stand von 1930 erreicht hat. Gleichzeitig nehmen die Eiskappen in der Polarregion wieder zu, der Golfstrom bleibt jedoch inaktiv.
- 2075: Die USA, die EU, Russland sowie die PU (Pacific Union, ein Bündnis von Japan und Australien) schließen sich zur Industriedemokratischen Union (UDIN, Union of democratic and industrialized Nations) zusammen, nachdem ihre Wirtschaftsräume bereits eine sehr enge Verflechtung aufweisen.

- 2076: Als Gegenbewegung zur Industriedemokratischen Union schließen sich die AU, die Arabische Liga, China, Indien, die restlichen asiatischen Staaten und die Vereinigung Südamerikas zur Äquatorialliga (EL, Equatorial League) zusammen. Fortan sitzen nur noch die Äquatorialliga und die Industriedemokratische Union in der UNO, welche damit endgültig zur Lächerlichkeit degradiert, nachdem sie bereits lange Zeit schon nicht mehr ernst genommen wurde.
- 2078: Beginn der ersten Genmanipulationen von Menschen, besonders stark in der Industriedemokratischen Union. Die in den Gendatenbanken gespeicherten Spezies werden zum ersten Mal geklont, um ausgerottete Spezies wie z.B. viele Walarten und Großkatzen wiederzubeleben.
- 2083: Die ersten elektronischen Prozessorsysteme, deren Berechnungen durch die Quantenphysik zufällig gestört werden und sich diesen Prozess für unscharfe Logik und Programmierung zunutze machen, werden entwickelt.
- 2087: Die ersten Experimente zur Massenproduktion von Antimaterie und zur Energiegewinnung mit MA-(Materie-Antimaterie)Reaktoren werden betrieben. Zwar kritisieren Umweltschützer dieses Verfahren als eine einzige Energieverschwendung und Umweltbedrohung, trotzdem ermöglicht die hohe Energiedichte bei MA-Annihilation von größeren Mengen von Materie interessante Einblicke in die Funktionsweise des Universums.
- 2092: Die ersten Forschungsschiffe der Industriedemokratischen Union erreichen Proxima Centauri und finden einen toten Stern ohne Planeten vor. Die Schiffe fliegen weiter nach Alpha Centauri.
- Die Idee der asequenziellen Programmierung wird entwickelt. Hierbei wird bei Computerprogrammen auf eine feste Reihenfolge auszuführender Befehle verzichtet, und auszuführende Befehle können aus einer Menge möglicher Aktionen gewählt werden. Die Theorie erzeugt eine so große Resonanz bei theoretischen Informatikern, dass bald die Rede von der „Quantentheorie der Informatik“ ist.
- 2095: Die ersten Besiedlungen der Industriedemokratischen Union werden auf einem Planeten von Alpha Centauri gestartet. Damit hat die Menschheit zum ersten Mal in einem zweiten Sonnensystem Fuß gefasst.
- 2111: Fusionsreaktoren erstmals mit einem Wirkungsgrad von 19% erlauben eine umweltschonende Energiepolitik. Anstelle der teilweise noch vorhandenen Kernkraftwerke werden Fusionskraftwerke gebaut. Die Solarfelder in den Wüsten verlieren an Bedeutung.
- Die ersten experimentellen Handwaffen auf Plasmabasis werden entwickelt. Sie besitzen jedoch nur eine Reichweite von wenigen Metern und sind daher noch nicht interessant genug für eine militärische Anwendung.
- 2112: Durch die Entwicklung von leistungsfähigen Fusionsgeneratoren will sich die Industriedemokratische Union von den Energielieferungen der Äquatorialliga unabhängig machen. Da außerdem die Äquatorialliga bisher immer noch nicht über Technologien für den Aufbau von Kolonien außerhalb des Solarsystems besitzt, übt diese wegen ihres drohenden Machtverlustes Druck auf die Industriedemokratische Union aus. Die zweite Weltkrise beginnt und führt die Erde an den Rand einer nuklearen Katastrophe.
- 2116: Nach vier Jahren endet die zweite Weltkrise durch Übergabe von Kolonialisierungstechnologien an die Äquatorialliga. Außerdem werden die Vereinten Nationen und die meisten ihrer Einrichtungen aufgelöst.
- 2118: Die EL startet ihr erstes Kolonialisierungsschiff in Richtung Epsilon Eridani. Gleichzeitig werden als letzte Einrichtung der Vereinten Nationen das UN-Weltraumkolonialwerk UNSCO aufgelöst sowie die Sozialversicherungskasse zerteilt.
- 2123: Der erste leistungsfähige, rein optisch arbeitende Prozessor wird gefertigt. Seine „Schaltkreise“ werden auf eine Diamantoberfläche aufgetragen. Anstelle von Elektronen werden Lichtstrahlen einer einzelnen Wellenlänge zur Datenübertragung genutzt.

- 2125: Ein unerklärter Effekt bei Antimateriereaktionen sorgt für Aufsehen in der Forschung. Während eines Zerstrahlungsexperiments zur Überprüfung physikalischer Konstanten fehlt plötzlich ein Teil der Antimaterie in einem Forschungsreaktor, und einzelne empfindliche technische Messgeräte fallen sporadisch um den Reaktor herum aus. Später stellt sich heraus, dass die entschwundene Antimaterie für die Ausfälle verantwortlich ist. Dabei stellen die Forscher verwundert fest, dass sich die Antiprotonen weit über Lichtgeschwindigkeit bewegt haben mussten. Bei weiteren Versuchen findet man heraus, dass durch die hohe Energiedichte bei der Zerstrahlung das normale Raumzeitgefüge aufgerissen und ein Tor in ein anderes, exotisches Universum geöffnet wird. Da in diesem Raum ausschließlich Geschwindigkeiten weit über der Lichtgeschwindigkeit möglich zu sein scheinen, bietet sich hier vielleicht endlich eine Möglichkeit, mit Überlichtgeschwindigkeit reisen zu können.
- 2128: Den Forschern gelingt es, immer mehr Daten über den Stromraum, wie das vor drei Jahren genannte Universum inzwischen bezeichnet wird, herauszufinden. In Laborexperimenten gelingt es den Forschern erstmals, eine kleine Eisenkugel mit Überlichtgeschwindigkeit zu transportieren. Dabei stellen die Wissenschaftler fest, dass ihnen für den Ein- und Austritt in den Stromraum nur ganz bestimmte Punkte zur Verfügung stehen. Außerdem gehen ihnen bei längeren Strecken regelmäßig die Objekte verloren. Erst als sie ein radioaktives Isotop in den Stromraum schicken, scheinen durch die Gammastrahlung des Testobjekts die Reisen im Stromraum stabilisiert und damit längere Strecken möglich zu werden.
- 2129: Eine grundlegende Überarbeitung des Designs der Tokamak-Phasenfusionsreaktoren sorgt für die vorläufig letzte Steigerung des Wirkungsgrads von Fusionsreaktoren auf 46%. Weitere Forschungen an der Verbesserung des Wirkungsgrades werden nur noch spärlich durchgeführt. Leider sind die Kraftwerke immer noch sehr groß; die kleinsten Anlagen benötigen Flächen von 4 Quadratkilometern. Es wird an einer Verkleinerung der Reaktoren gearbeitet.
- 2134: Wissenschaftlern der Industriedemokratischen Union gelingt es zum ersten Mal, eine kleine Raumboje relativ unbeschädigt durch den Stromraum zu schicken. Damit das Schiff am Ende seiner Reise auch wieder aus dem Stromraum austreten kann, muss es zunächst je nach Länge der Reise beschleunigt werden. Nach einer Beschleunigungsphase von 6 Tagen erreicht die Raumboje eine Geschwindigkeit von 0,035 c (3,5% Lichtgeschwindigkeit), bevor sie in den Stromraum eintritt. Lediglich fünf Stunden, nachdem sie Sol verlassen hat, erreicht sie Alpha Centauri. Kurz nach dem Eintritt verglühen jedoch die Gammaemitter (Generatoren, die durch fortlaufende Zerstrahlung die Reise im Stromraum stabilisieren). Mehrere Wochen lang muss die Boje repariert werden, bevor sie mit ihren Aufzeichnungen wieder zurück zur Erde geschickt wird. Nach diesem spektakulären Erfolg beginnt die Industriedemokratische Union mit dem Bau überlichttauglicher Raumschiffe. Kurz danach gelingt der Äquatorialliga ein ähnliches Experiment.
- 2136: Mit der Fertigstellung der ersten Kolonialschiffe beginnt die schnelle Kolonialisierung des Universums durch die Industriedemokratische Union. Ein Jahr später beginnt auch die Äquatorialliga mit der schnellen Bevölkering des Weltraumes. Da diese Schiffe die Trägheit nicht kompensieren können, benötigen diese Schiffe eine Zeit von mehreren Tagen bis sogar Wochen, um ohne gesundheitlicher Gefährdung der Besatzung auf Sprunggeschwindigkeit beschleunigen zu können.
- 2141: Die ersten Experimente mit Mikrowellenwaffen werden gestartet. Probleme bei der Effektivität dieser Waffen besteht vor allem in der leichten Reflektion von Mikrowellen durch Metall.
- 2150: Unschärfe optische Netzwerke, sogenannte FOPN's, bieten als erste Prozessnetzgattung eine Hardwareunterstützung für asequenzielle Programmierung. Im Bereich der Programmierung bedeutet dies einen ungeheuren Aufschwung bei persönlicher Agentensoftware und Entscheidungssystemen.

- 2152: Entscheidende Verbesserungen im Bereich der Plasmawaffen durch ein besonders starkes gasdurchlässiges Ferromagnetika namens Faerrion machen diese Waffen erstmals brauchbar. Praktische Verwendung finden diese Waffen vor allem im Bereich der militärischen Raumfahrt, wo diese Waffen zum einen gegen ungepanzerte Ziele sehr effektiv sind, zum anderen bei diesen Waffen kaum Gefahr besteht, die Außenhülle eines Raumschiffes zu durchschlagen.
- 2155: Die Manipulation von genetischem Material ist so perfektioniert worden, dass bestehenden Gattungen zusätzliche Eigenschaften hinzugezüchtet und neue Gattungen erschaffen werden können. Erstmals werden in der Industriedemokratischen Union so genannte Replikanten, genetisch konstruierte Menschen zum Zwecke der Arbeitsverrichtung, gezüchtet. Heftige Proteste von Teilen der Bevölkerung haben keinen Effekt.
- 2168: Es geschehen einige mysteriöse Verluste von Raumschiffen. Sowohl die Äquatorialliga als auch die Industriedemokratische Union beschuldigen sich gegenseitig, zivile Kolonialisierungstransporter der Gegenpartei zu zerstören. Weltweite Unruhen entwickeln sich zur dritten Weltkrise im neuen Jahrtausend. In einigen Regionen der Erde und im Weltraum kommt es zu Kriegen zwischen der Industriedemokratischen Union und der Äquatorialliga.
- 2170: Mit Hilfe der Gendatenbanken ist es gelungen, die etwa 8.000 seit 2011 ausgerotteten Tier- und Pflanzenarten auf der Erde wieder heimisch zu machen. Es werden weitere Experimente gestartet, um das genetische Material von vor 2011 ausgestorbenen Arten zu rekonstruieren.
- 2173: Der Mars hat inzwischen eine atembare Atmosphäre erhalten. Die Massenkolonialisierung des roten Planeten beginnt trotz der niedrigen dort herrschenden Temperaturen. Auf der Venus konnte die Temperatur durch Umwandlung der Atmosphäre um 250°C verringert werden. Trotzdem bleibt der Planet aufgrund der hohen Atmosphärendichte und der immer noch zu hohen Temperatur unbewohnbar. Kolonialisierungspläne konzentrieren sich jetzt auf die Errichtung von Habitatkuppeln am Boden. Einige Pläne sehen auch in der Atmosphäre treibende Kolonialbasen als Zwischenstationen vor, da die meisten Schiffe in der Atmosphäre der Venus aufgrund des hohen dort vorherrschenden Drucks manövrierunfähig sind.
- Forscher der Äquatorialliga entdecken, dass in der Nähe von Sprungportalen überlichtschnelle Teilchen aus dem Stromraum mit Neutrinos im Normalraum wechselwirken und nennen dieses Phänomen Tachyonneutrinooszillation. Auf dieser Basis entwickelt die Äquatorialliga die erste Methode, Nachrichten in Sekundenschnelle über Lichtjahre hinweg zu übertragen. Aufgrund der schlechten Nachweismöglichkeit ist die Übertragungstechnik jedoch sehr fehleranfällig und arbeitet nur mit wenigen Bits pro Minute. Daher wird diese Technik nur für einfache Signale wie Notsignale verwendet. Kurze Zeit später gelangt auch die Industriedemokratische Union durch Spionage an die Technologie und kopiert diese, wenn auch nur mit mittelmäßigem Erfolg.
- 2174: Um eine drohende Niederlage im Nahen Osten und in Mittelamerika abzuwenden, greift die Äquatorialliga zum letzten Mittel und zerstört wichtige Nachschubeinrichtungen und Stellungen der Industriedemokratischen Union in Mexiko, Israel und Griechenland mit Hilfe von Nuklearsprengköpfen. Durch die Vergeltungsmaßnahmen in Ägypten und Panama eskaliert die Situation, bis zum ersten Mal in der Weltgeschichte Antimateriebomben als Massenvernichtungswaffen über Tel Aviv und Bogota eingesetzt werden und mit einem Schlag jeweils mehr als 15 Millionen Menschen das Leben kosten, hauptsächlich Zivilisten.
- 2176: Die Kolonie Suhan der Äquatorialliga meldet den ersten berichteten Kontakt mit einer außerirdischen intelligenten Lebensformen, und zwar in Form eines Notrufes. Eine scheinbar insektoide Spezies mit unbekannter Technologie greift die Kolonie mit drei großen Schiffen an. Der Versuch, die Kolonie einzunehmen, kann unter großen Verlusten abgewehrt werden. Die Rasse erhält die Bezeichnung Tsrit - eine Anlehnung an die Laute, welche diese Rasse manchmal von sich gibt.
- 2177: Die dritte Weltkrise endet mit der Unterzeichnung des Friedensvertrags von Barbados. Voller Misstrauen unterzeichnen die Vertreter der beiden Blocks den Vertrag, widerwillig eingestehend, dass die eigenen Kriegsargumente durch den Notruf von Suhan gegenstandslos geworden sind. Insgesamt forderte die Krise etwa 780 Millionen Tote.

2179 Die ersten Laserwaffen mit Salvenfeuer und verlängerten Impulsen werden entwickelt. Damit entwickeln sich Laser sowohl zu interessanten Sturmwaffen als auch zu exzellenten Scharfschützenwaffen.

Betäubungswaffen dürfen als Selbstschutzwaffen in der Öffentlichkeit geführt werden.

2180: Der Menschheit wird deutlich, dass die Tsrit der Menschheit offensichtlich nicht gut gesinnt sind und offenbar nur an eine nahrungswirtschaftliche Verwertung derselbigen denken. Während die Streitereien zwischen der Industriedemokratischen Union und der Äquatorialliga immer mehr nachlassen, verstärken sich die Konflikte beider Parteien gegen die Tsrit. Die ersten groß angelegten Kriege im Weltraum zur Verteidigung der Menschheit beginnen.

2182: Endlich gelingt die effektive Nutzung von Faerrion im Einsatz für Fusionsreaktoren, wodurch diese in ihrer Größe drastisch reduziert werden können. Kraftwerke, welche ganze Städte versorgen können, benötigen nur noch Flächen von knapp 20 Hektar. Im Bereich einzelner Haushalte werden jedoch immer noch Solarenergie oder Brennstoffzellenreaktoren zur Energiegewinnung genutzt, welche von ihrer Größe kaum größer als ein Schrank sind.

2183: Nach zähen Verhandlungen schließen sich die Industriedemokratische Union und die Äquatorialliga mit ihren jeweiligen Kolonien zur Terranischen Union (UTC, Union of Terra and Colonies) zusammen. Es handelt sich hierbei um die Erde sowie 26 Kolonien in 18 Sonnensystemen. Hinzu kommen noch etwa 150 kleinere Minen- und Industriekolonien. Während des Krieges expandiert die UTC weiter. In ihr leben etwa 19,7 Milliarden Menschen und Replikanten. Die Armeen der beiden Blöcke werden unter einer frisch gegründeten Heeresführung (SCOTHA, Supreme Command of the Human Armies) zusammengefasst.

Das interstellare Banksystem IBS wird gegründet. Jeder Unionsbürger verfügt mit Hilfe seiner GenCard (eine Ausweiskarte mit einem genetischen Abdruck) über ein Konto bei der Unionsbank. Über dieses Konto können alle Transaktionen und jeder Handel geführt werden; Bargeld wird nahezu überflüssig und verliert größtenteils seine Gültigkeit. Trotzdem bevorzugen die meisten, den Großteil ihres Geldes bei anderen, bewährten Banken anzulegen, da zum Einen das IBS in der Anfangsphase noch nicht hundertprozentig ausgereift ist, zum Anderen dort nahezu keine Zinserträge gewährt werden.

2185: Die ökologischen Schäden der Erde sind größtenteils repariert. Als letztes großes Projekt wird mit Hilfe riesiger Turbinen, die in den letzten zwanzig Jahren im Meer errichtet wurden, der Golfstrom reaktiviert, um in Nordeuropa wieder lebenswerte Verhältnisse zu schaffen.

Die Menschheit begegnet der ersten vorraumfahrttechnisierten Rasse im Gebiet der Union. Der Kontakt fügt der Kultur dieser Rasse einen empfindlichen Schaden zu. Um solche Ereignisse in Zukunft zu vermeiden, wird das so genannte Isolationsgesetz verfasst, welches das Eindringen in Systeme mit solchen Zivilisationen verbietet, sofern hierfür keine amtliche Genehmigung erteilt wurde. Die Beobachtung solcher Völker ist hingegen vorgesehen, um herauszufinden, ob sie eine Bedrohung oder eine Unterstützung für die Terranische Union darstellen könnten.

2186: Als Reaktion zum Isolationsgesetz beginnen die ersten Aufstände der bis dahin völlig rechtlosen Replikanten. Die Aufstände weiten sich explosionsartig aus und erschüttern teilweise ganze Systeme.

2188: Die Entwicklung neuer, wesentlich hitzebeständigerer Materialien erlaubt einen Quantensprung in der Reaktor- und Stromraumtechnik. Erstmals können Gammaemitter mit einer Betriebsdauer von 10 Stunden gebaut werden, wodurch Schiffe wesentlich größere Distanzen im Stromraum zurücklegen können.

Die Kolonialbasis „Floating Hawaii“ wird als erste in der Venusatmosphäre „schwimmende“ Kolonie fertiggestellt. Während viele der bodengebundenen Venuskolonien sich durch einen Druck von etwa 2 bar auszeichnen, entspricht der Druck auf Floating Hawaii dem auf der Erde. Die Kolonie besitzt jedoch wie ihre bodenständigeren Schwestern eine erhöhte Sauerstoffkonzentration in der Atemluft.

- 2197: Man erkennt, dass der Zusammenschluss der beiden Armeen eine Heeresreform notwendig macht. Die Streitmacht wird aufgeteilt in die planetaren Abwehrstreitkräfte (Planetary Defense Forces, PDF) der einzelnen Welten und die frisch gegründete Raumflotte als interstellare Streitmacht. Bei den Replikantenunruhen in den Kolonien werden gelegentlich die planetaren Abwehrstreitkräfte eingesetzt.
- 2200: Während die mobilen Verteidigungseinrichtungen zweier Kolonien damit beschäftigt sind, Replikantenaufstände außerhalb der entsprechenden Sonnensysteme niederzuschlagen, ergreifen die Tsrit die Gunst der Stunde und überfallen diese Kolonien. Die Union verliert in den Kolonien etwa 650 Millionen Kolonisten, die entweder getötet oder in das Gebiet der Tsrit verschleppt wurden. Daraufhin werden den Replikanten entscheidende Verbesserungen ihrer Situation angekündigt. Während der Verhandlungen ebbt die Aufstände ab.
- 2202: Das Replikantengesetz wird verabschiedet. Dadurch erhalten Replikanten die „eingeschränkte Unionsbürgerschaft“. Im Gesetz werden zum einen die Zucht- und Arbeitsbedingungen für Replikanten vorgegeben, zum anderen die Einschränkungen der Grundrechte aufgeführt. Replikanten sind von nun an in der Regel zu einer Dienstzeit von 25 Jahren verpflichtet und erhalten dann eine volle Unionsbürgerschaft mit allen Grund- und Bürgerrechten. Lediglich die Möglichkeit, Nachkommen zeugen zu dürfen, bleibt ihnen verwehrt.
- 2209: Das Gravitationsfeld kann erstmals technisch mit Hilfe der Gravitonendifission verändert werden. Stromraumsprünge werden dadurch wesentlich bequemer und sicherer. Zum ersten Mal besteht die Möglichkeit, innerhalb von Stunden statt Wochen ohne ernsthafte gesundheitliche Risiken auf Sprunggeschwindigkeit zu beschleunigen. Diese Entwicklung bedeutet einen enormen technischen und militärischen Aufschwung für die Terranische Union im Krieg gegen die Tsrit. Neben den Fortschritten im Antrieb wird auch an einer möglichen Anwendung in der Waffentechnik geforscht.
- 2215: Bioingenieurinformatiker entwickeln mit Hilfe der gewonnenen Erkenntnisse in der Funktionsweise des Gehirns von Lebewesen den ersten auf lebenden Nervenzellen basierenden Rechner mit mehr als 2.000 Neuronen. Mit diesem System gelingt im Bereich der lernenden persönlichen Agentensysteme und der Entscheidungssysteme der Durchbruch. Bionerale Prozessnetze scheinen wie geschaffen für lernende Anwendungen.
- 2216: Erste Begegnung mit den Arnesh, einer entfernt humanoiden Rasse. Beim Erstkontakt halten die Menschen die Schiffe der Arnesh zunächst für neue Schiffstypen der Tsrit und eröffnen das Feuer, bevor diese ihre Absicht erklären können. Daraufhin zerstören die Arnesh die planetare Abwehr der kontaktierten Kolonie, um eines ihrer beschädigten Schiffe zu schützen. Glücklicherweise kommen bei dem Zwischenfall auf beiden Seiten keine Personen ums Leben, und die Arnesh sind immer noch bereit, Gespräche und Verhandlungen aufzunehmen.
- 2217: Die Experimente mit Mikrowellenwaffen haben trotz langer Entwicklung keine brauchbaren Ergebnisse gezeigt. Das letzte Forschungsprojekt wird eingestellt.
- Durch Ratifizierung eines verfassten Staatsvertrages schließt die Terranische Union mit dem Arneshanischen Neuen Bund Frieden. Ein gewisser kultureller Austausch entsteht, ebenso wie der Handel mit Ressourcen wie Antimaterie und später auch Grastatium, der den westlichen Kolonien der UTC einen ungemeinen Aufschwung und großen Reichtum verleiht.
- 2219: Die UTC entdeckt in ihrem beanspruchten Gebiet eine wichtige Militärbasis der Tsrit. Unter großen Verlusten kann diese bezwungen werden. Bevor jedoch die Menschheit irgendwelche nützlichen Informationen über die Tsrit erhalten kann, vernichten diese per Selbstzerstörung die Basis vollständig.
- 2223: Ein Aufklärer der UTC meldet die Entdeckung des Heimatsystems der Tsrit, wird jedoch kurz darauf von diesen zerstört. In der Hoffnung, mit einem Großangriff die Tsrit zu bezwingen, wird die Armee entsprechend aufgerüstet.

- 2224: Per Zufall entdecken Forscher, dass das künstlich erzeugte Element Grastatium eine erstaunlich starke Wechselwirkung mit Neutrinos zeigt, wenn es in einem speziellen Materialverbund genutzt wird. Diese Entdeckung revolutioniert die Stromraum-Nachrichtentechnik, da endlich Neutrinos genügend schnell nachgewiesen werden können, auch wenn die Analyse der Zerfallsprozesse von Grastatium sich noch immer als sehr mühsam für die Übertragungstechnik erweist. Die Übertragungsrate liegt bei 40 Bit pro Sekunde, wodurch nur codierte Textnachrichten zur Übertragung in Frage kommen.
- 2227: Auf Basis von Grastatium werden Stromraumsensoren entwickelt, mit denen die Möglichkeit existiert, neue Sprungverbindungen wesentlich schneller als mit bisherigen Verfahren zu bestimmen. Diese Technologie führt zu einem starken Anstieg des interstellaren Verkehrs.
- 2229: Eine Konzentration von Tsrut-Angriffen bringt die UTC in Bedrängnis. Ein Hilfesuch der Terranischen Union an die Arnesh wird von diesen abgelehnt. Die Angriffe werden größtenteils erfolgreich zurückgeschlagen.
- Das erste Schiffsgeschütz auf Basis der Gravitonendiffission wird entwickelt. Diese Waffe schießt problemlos durch die momentan vorherrschende Schildtechnologie hindurch und durchdringt auch starke Panzerungen.
- 2238: Vier riesige Flotten der Tsrut fallen in gezielten Raubüberfällen über die Kolonien der Menschheit her. Schon wenige Wochen später sind bereits 10 Kolonien gefallen. Während sich im August die vier Verbände sammeln, um einen konzentrierten Angriff gegen Sol zu starten, greift die dezimierte Raumflotte die Tsrut an und wird im so genannten Terranischen Kniefall vernichtend geschlagen. Erst als im letzten Moment eine Kriegsflotte der Arnesh unter dem Vorwand, die eigenen Bürger in der UTC schützen zu wollen, in den Terranischen Raum eindringt und die schon stark geschwächten Truppen der Tsrut vernichtend in die Flucht schlägt, kann das drohende, blutige Ende der menschlichen Zivilisation noch einmal abgewendet werden. Von der UTC sind 15 Kolonien zerstört worden und etwa 8,5 Milliarden Opfer zu beklagen; 90% der Kriegsflotte wurden zerstört. Die Streitmacht der Arnesh besetzt vorläufig das Staatsgebiet der Union und vertreibt die Tsrut-Schiffe.
- 2239: Ein überarbeiteter Staatsvertrag mit den Arnesh wird verabschiedet, der einige seltsame Zusatzklauseln beinhaltet, welche aber von der Union zum Einen notgedrungen, zum Anderen aus Dankbarkeit für die Rettung in letzter Sekunde akzeptiert werden. In Folge des Abschlusses zieht die Flotte der Arnesh über einen Zeitraum von 10 Monaten ihre Schiffe aus dem Gebiet der UTC ab, während die Reste der menschlichen Streitkräfte damit beschäftigt sind, die übrigen Schiffe der Tsrut zu vertreiben.
- Erster Kontakt mit den Srakhs, einer reptilioiden Rasse, von hauptsächlich weniger freundlicher Art. Durch ein Missverständnis in der Kommunikation beginnen beide Schiffe der Erstbegegnung aufeinander zu feuern, bis sich das srahische Schiff schwer beschädigt zurückzieht.
- 2242: Erster Kontakt mit der Führungsschicht der Srakhs, die allerdings die Notwendigkeit eines Staatsvertrages mit der Terranischen Union nicht einsieht und weitere Kontakte zur Terranischen Regierung auf ein Minimum beschränkt.
- 2243: Durch neue Materialien und Verfahren in der Kühlungstechnik gelingt es, die Betriebsdauer von Gammaemittern auf 16 Stunden auszudehnen. Dadurch wird die maximale Länge für Überlichtsprünge erreicht, da für einen noch längeren Aufenthalt im Stromraum die Eintrittsgeschwindigkeit beim Durchschreiten des Portals so hoch sein müsste, dass das Schiff beim Eintritt Schaden nehmen würde.
- 2244: Die letzten feindlichen Schiffe der großen Tsrut-Invasion von 2238 werden aus dem Kern der Terranischen Union vertrieben. Begegnungen mit den Tsrut finden nur noch in den Randregionen der Union statt.
- 2248: Der Krieg mit den Tsrut kommt zum Erliegen. Es wird vermutet, dass in ihrer Gesellschaft irgendwelche Umbrüche erfolgt sind. Ab diesem Zeitpunkt existieren keine bestätigten Meldungen über Zwischenfälle oder auch nur Begegnungen mit den Tsrut im Raum der UTC.

2250: Der allgemeine Kriegszustand wird in der UTC aufgehoben.

Eine komplette Volkszählung ergibt: Die Terranische Union umfasst 46 Kolonien mit insgesamt 26,2 Milliarden Menschen, 1,8 Milliarden Replikanten sowie etwa 400 Millionen Arnesh. In dieser Rechnung inbegriffen sind auch die Kolonien, die 2238 zerstört wurden und nun wieder aufgebaut werden. Die UTC beansprucht in der Galaxie einen Raum von 150 Lichtjahren Radius für sich. In westlicher Richtung dehnt sich ihr Gebiet sogar bis zu einer Entfernung von 178 Lichtjahren zu Sol aus und reicht an die Grenze des Arneshanischen Bundes.

2253: Plünderungen von Kolonien durch srakhische Freibeuter im obernördlichen Bereich der UTC überschreiten erstmals eine kritische Grenze. Die Raumflotte greift ein und zerstört einige der Piratenschiffe. Die srakhische Armee verhält sich ruhig und greift im Gebiet der UTC nicht ein, verstärkt ihrerseits jedoch ihre Angriffe auf menschliche Freibeuter im Territorium der Srakhs.

2255: Da bei Überlichtflügen ohne Eigenantrieb inzwischen die oberste mögliche Leistungsgrenze erreicht wurde, werden die ersten Experimente mit „aktiven Stromraumantrieben“ gestartet. Sie haben als Ziel einen Stromraumflug, bei dem sich das Schiff mit einem eigenen Antrieb im Stromraum fortbewegen kann, statt sich nur mit der dortigen Strömung treiben zu lassen. Alle Versuche bleiben vorläufig erfolglos. Gründung des RST (Research Center for Streamspace Travel; Forschungszentrum für Stromraumreisen).

2259: Erste Begegnung mit den Energa, einer Rasse, die scheinbar aus einer stabilen Form von Energie besteht. Es handelt sich hierbei nur um den ersten unbestätigten Kontakt, da bisher kein Kontakt mit diesen seltsamen Wesen von offizieller Seite bestätigt wurde.

2260: Nach einigen nicht beabsichtigten, aber dennoch ernsthaften Zwischenfällen zwischen der Raumflotte und der srakhischen Armee sieht die srakhische Regierung die Notwendigkeit der Klärung der Verhältnisse zur Terranischen Union ein. Die ersten offiziellen Verhandlungen beider Regierungen beginnen.

2263: Durch Verfeinerung der Struktur des Grastatium-Materialverbundes in Kombination mit einer verbesserten Nachweistechnik für die radioaktiven Zerfälle des Trägermaterials gelingt es den Ingenieuren nach mehreren Jahrzehnten Arbeit erstmals, die Bandbreite der tachyonbasierten Kommunikation auf 200 Bit pro Sekunde zu erhöhen.

2267: Das erste neuronale Prozessnetz, das es mit den kognitiven Fähigkeiten eines Menschen aufnehmen kann, wird aufbauend auf 13 Millionen Neuronen konstruiert. Trotz der erstaunlichen Eigenschaften scheint sich jedoch immer noch nicht etwas wie ein selbständiges Bewusstsein zu entwickeln. Die Simulation eines Bewusstseins obliegt immer noch den Programmierern. Noch größere neuronale Prozessnetze unterliegen immer mehr staatlichen Beschränkungen oder sogar Verboten.

2268: Es gelingt, mit den srakhischen Imperium trotz des Unverständnisses der Srakhs zu bestimmten Grundelementen der menschlichen Diplomatie (Friedensverträge und Waffenstillstandsabkommen, Immunität von Botschaftern) eine gemeinsame Basis für vernünftige Beziehungen zueinander zu schaffen. Das Ergebnis besteht im Vertrag von Ksnethakh, in dem unter anderem beide Nationen die Souveränität des anderen bekunden und eine gemeinsame Grenzlinie inklusive einer neutralen Zone mit einer Breite von 10 LJ festlegen. Schiffe, die unbefugt im Raum des anderen eingetreten sind, dürfen ohne Vorwarnung zerstört werden. Diplomatische Beziehungen im eigentlichen Sinne werden nicht errichtet, wohl aber wird ein Tachyon-Nachrichtenkanal für Notfälle freigehalten.

2270: Nachdem bekannt wird, dass die Tsrith erstmals seit über 20 Jahren wieder im Terranischen Raum gesichtet wurden und gleich sofort einige Transporter und Kolonien angegriffen haben, entsteht weite Unsicherheit in der UTC. Da die Tsrith ihre Absichten scheinbar nicht geändert haben, befindet sich die Terranische Union wieder offiziell im Kriegszustand. Staatliche Rüstungszuschüsse explodieren.

- 2271: Viele Kolonien lockern aufgrund der erneuten Bedrohung durch die Tsrıt ihre Waffengesetze stark auf. Eine unionsweite Reform sieht auerdem vor, dass sich zivile Raumpiloten zum Selbstschutz sowohl kleinere Schiffswaffen einbauen lassen als auch an Bord ihres Schiffes Plasmapistolen zur personlichen Selbstverteidigung besitzen durfen.
- 2276: Die erste „Handwaffe“ auf Basis der Gravitonenprojektion wird entwickelt - mit einem Gewicht von uber 38kg. Es wird stark an der Verkleinerung der Waffen gearbeitet. Die neuen Waffen erhalten die Bezeichnung Gravitongewehre.
- 2279: Ein mittelmaiger Vorsto der Tsrıt wird erfolgreich abgewehrt. Bei dem darauf folgenden Gegenangriff werden deren Schiffe zerstort oder tief in das Gebiet der Tsrıt hinein verfolgt. Abgesehen von den stark befestigten Hauptkolonien findet die Raumflotte erstaunlich wenig Widerstand vor. Ein Jahr spater zieht sich die Raumflotte wieder zuruck, nachdem sogar einige kleinere feindliche Basen und Handelsposten vernichtet werden konnten.
- 2283: Erstkontakt mit den Lengroah, einer feliden Rasse, deren Reich von den Tsrıt zerstort wurde. Die Lengroah erhalten in der Terranischen Union Schutz vor den Tsrıt und bekommen einen Bereich zugewiesen, in dem sie sich niederlassen konnen. Als Gegenleistung bietet diese in vielen Bereichen technisch weiter entwickelte Rasse ihre Kenntnisse zur Verfugung.
- 2284: Die Lengroah erhalten eine eingeschrankte Unionsburgerschaft. Die Siedlungsgebiete werden zunachst von der Raumflotte uberwacht. Menschliche Wissenschaftler beginnen unter Anwesenheit lengroahischer Techniker mit der Analyse ihrer Technologien und der Untersuchung ihrer Schiffe, die zunachst stillgelegt werden.
- 2286: Ein Spezialkommando hat den Auftrag, die Heimatwelt der Tsrıt mit Hilfe von biologischen Kampfstoffen unbewohnbar zu machen und die Tsrıt durch die Verbreitung des Virus zu vernichten. Obwohl den Tsrıt mit der Aktion empfindlichen Schaden zugefugt werden kann, reicht diese Attacke nicht zu ihrer Bezwingung. Zunachst wird angenommen, dass die Zundung fehlerhaft war und der Stoff sich dadurch nicht schnell genug auf deren Heimatwelt verteilen konnte. Spater wird bekannt, dass der Virus nur gegen die beiden zum Zeitpunkt der Entwicklung bekannten Geschlechter ansprach. Daher gelingt es den Tsrıt, zu fliehen und ein Gegenmittel zu entwickeln, bevor das Virus mutieren und auf die anderen beiden Geschlechter ubergreifen kann. Die Tsrıt fuhren ihre Plunderungen in den Grenzgebieten der UTC eine Zeit lang unvermindert fort, um dann fast vollstandig aufzuhoren.
- 2289: Alle in der UTC ansassigen Lengroah werden volle Staatsburger der Terranischen Union. Die Siedlungsgebiete der Lengroah werden Kolonien mit parlamentarischer Vertretung. Mit dem Abschluss der Untersuchungen der Lengroah-Schiffe stehen diese der Rasse wieder in Form einer kolonialen Verteidigungsmiliz zu Verfugung.
- 2291: Das RST kann der offentlichkeit dank der Mitarbeit der Lengroah ein Gerat namens „Remigator“ zeigen, mit dem ein Schiff in der Lage ist, sich mit uber der doppelten als bisher moglichen Geschwindigkeit im Stromraum fortzubewegen. Leider sind die fur menschliche Verhaltnisse angepassten Gerate noch so storanfallig, dass sie nach spatestens zwei Betriebsstunden ausfallen und nach knapp 25 Betriebsstunden vollkommen unbrauchbar werden. Auf dem Gebiet wird weiter intensiv geforscht. Dabei reizt die Wissenschaftler und potenziellen Anwender besonders, dass nach Angaben der Lengroah mit dieser Technologie maximal das vierfache der bisher gewohnten Geschwindigkeit moglich ist.
- 2293: Die Arnesh gestatten den etwa 70 Millionen Lengroah, die nicht in der Terranischen Union verbleiben wollen, in ihrem Hoheitsgebiet eine Kolonie zu grunden.
- 2295: Die ersten Versuche, Naniten im Bereich der Rechnerarchitektur einzuspannen, gelingen. Die ersten Prototypen der Nanitensysteme werden entwickelt. Die Unionsregierung erwirkt jedoch eine starke Zugangsbeschrankung fur solche Systeme.

Auf der Schwelle ins 24. Jahrhundert

Das Jahr 2296: Der Schlag der Tsrit

März:

Nachdem die Tsrit nach dem Anschlag auf ihre Heimatwelt ihre Territorien gut zehn Jahre lang vollständig abgeschottet haben und die Raumflotte nur vereinzelte, kleine Übergriffe vermelden musste, formiert sich innerhalb von sechs Tagen auf Tsrit-Territorium eine kleine Armada, die in das Gebiet der UTC eindringt und drei, im nordöstlichen Randbereich gelegene Kolonien angreift. Die schwachen PDF's der Kolonien können sich nur wenige Stunden gegen die Übermacht verteidigen. Unmittelbar nachdem der Widerstand gebrochen wurde, beginnen die Tsrit mit der Deportation der 390 Millionen Einwohner. Die Raumflotte, die auf die Größe des Angriffes nicht vorbereitet war, stellt in aller Eile drei große Flotten zusammen, welche die Tsrit-Schiffe zerstören und die Kolonialisten retten sollen. Als jedoch die Schiffe den Stromraum verlassen und in die Systeme springen, geraten sie in einen Hinterhalt der Tsrit und werden beinahe aufgerieben. Während zwei Flotten sich unter schweren Verlusten wieder zurückziehen müssen, gelingt es der Größten der Flotten, die Tsrit im System zu schlagen und die dortigen Kolonisten zu retten. Bevor jedoch neue Kampfverbände in den anderen beiden Systemen angelangen, um die Tsrit zu verjagen, sind diese bereits mit ihren Deportationen fertig: Die Union hat insgesamt zwei Kolonien mit 220 Millionen Kolonisten verloren. Außerdem hat die Raumflotte entscheidend an Schlagkraft eingebüßt. Die Tsrit haben einmal mehr bewiesen, wie gefährliche Gegner sie sind.

Juni:

In den Parlamenten der UTC entbrennt ein Streit, mit welchen Maßnahmen man solchen Desastern wie im März besser vorbeugen kann. Vor allem die westlichen Kolonien fordern, den Kolonien zum Aufbau der planetaren Abwehrstreitkräfte Gelder vom Unionshaushalt zurückzuerstatten und dafür die Ausgaben im Bereich der Raumflotte zu kürzen. Außerdem sollen die Konzerne stärker zur Verteidigung ziviler, nicht-konzernieller Kolonien verpflichtet werden.

August:

Die frisch gewählte Präsidentin Kimiko Nagahara spricht sich zunächst für die Ideen der West-Kolonien aus, und ihr Kabinett beschließt die Beschränkung der Ausgaben für die Raumflotte, während der Unionsrat die Haushaltsänderungen genehmigt und ein Gesetz für die stärkere Einbindung der Konzertruppen in die Kolonialverteidigung erlässt. Nach einer Sitzung des Militärrates werden jedoch sämtliche Änderungen und Äußerungen zurückgenommen, und Nagahara spricht sich für eine Verstärkung der Schlagkraft der Raumflotte aus. Der Militärrat erzwingt mit seinem Veto die Rücknahme der neuen Gesetze und diktiert den Kolonien einen höheren Abgabensatz auf, um die geschwächte Raumflotte zu verstärken und auszubauen. Außerdem wird den Großkonzernen erlaubt, zur Verteidigung Kreuzer zu bauen. Die Kolonien protestieren heftig gegen diesen Beschluss. Der Präsidentin hingegen wird Wendehals-Politik vorgeworfen; sie entgeht nur knapp einer Amtsenthebung.

September:

Den langen Drängen der Lengroah, ebenfalls bei der Verteidigung der Terranischen Union mitwirken zu dürfen, wird nach langem Zögern stattgegeben. Zunächst werden nur wenige Schiffe in gemischten Verbänden der Raumflotte eingesetzt, um optimale Einsatzmöglichkeiten der wendigen und interstellar schnelleren, aber nur schwach bewaffneten Lengroah-Schiffe herauszufinden.

November:

Die Kolonialpräsidenten veranstalten ein Gipfeltreffen, auf dem alternative Methoden zur Verbesserung der Verteidigungslage der Kolonien diskutiert werden. Angeregt von den westlichen Kolonien, nehmen insgesamt die Präsidenten von 38 Kolonien teil, von denen 22 dem galaktischen Westen zugeordnet werden. Die Öffentlichkeit wird von den Gesprächen ausgeschlossen; nicht einmal Kabinettsmitglieder der Kolonien werden über die konkreten Inhalte der Gespräche eingeweiht, geschweige denn die Parlamente oder gar die Unionsregierung oder der Militärrat. Nach einer Dauer von über zehn Tagen wird der Gipfel anschließend angeblich „ohne konkrete Ergebnisse“ abgeschlossen. Es habe sich lediglich nur um „Sondierungsgespräche zum Ausloten der Entscheidungsspielräume“ gehandelt.

Das Jahr 2297: Der Kolonialkonflikt

Februar:

Achtzehn westliche und fast alle östlichen Kolonien der UTC kürzen eigenhändig ihre Abgaben an die Union, um ihre planetaren Streitkräfte auszubauen. Präsidentin Nagahara bemüht sich zunächst um eine diplomatische Lösung, überredet die östlichen Kolonien zur Zahlung der Beiträge und verspricht im Gegenzug, durch stärkere Patrouilleneinsätze der Raumflotte in diesen Kolonien die Sicherheit gegenüber den Tsrut zu erhöhen.

Leider erweisen sich die westlichen Kolonien, die gleichzeitig aufgrund ihres Reichtums die größeren Zahlungsträger sind, als wesentlich weniger kooperativ. Verstärkte Patrouillenflüge der Raumflotte im Westen der Union würden nur eine Schwächung der Grenzverteidigung bedeuten und sind von den Kolonien auch nicht erwünscht. Während die Kolonialpräsidenten weiterhin auf die Senkung der Abgaben beharren, setzt der Militärrat auf Druck, mobilisiert einen Teil der Raumflotte gegen drei westliche Kolonien und beginnt mit der Blockade der Systeme unter der Androhung, die restlichen Planeten notfalls auch per Waffengewalt „zur Vernunft zu bringen“. Daraufhin geben bis auf fünf alle Kolonien nach; die Raumflotte beginnt mit der Blockade dieser weiterhin abtrünnigen Systeme und bricht sämtlichen Kontakt dieser Kolonien zur restlichen UTC ab. Bei diesem Einsatz werden unter besonderer Rücksichtnahme keine Lengroah-Schiffe eingesetzt.

April:

Bei drei abtrünnigen Systemen geben die Kolonialpräsidenten nach wenigen Wochen von alleine auf; auf Jordansrock kommt es zu Kampfhandlungen, als ein Versuch von Unionsagenten der ISA misslingt, führende Offiziere der planetaren Streitkräfte auf die Seite der Union zu bekommen und mit Truppen landen zu können. Es werden einige hundert Menschen getötet und mehr als zweitausend verletzt, bis die Kolonialtruppen kapitulieren. Die letzte Kolonie, Cungambo, weigert sich weiterhin standhaft, dem Druck der Raumflotte und der Union nachzugeben. Die Lebensbedingungen auf Cungambo verschlechtern sich zusehends.

Mai:

Während die Kolonien, die im April kapitulierten, ihre Zahlungen an die Union wieder aufnehmen, verschlechtert sich die Lage auf Cungambo zusehends. Die Stimmung von Bevölkerung und PDF richtet sich immer mehr gegen Kolonialpräsidenten Kohulu, der an seiner Durchhaltetaktik festhält. In einer verschwörerischen Aktion nehmen schließlich die Koloniegeneräle Kohulu gefangen und signalisieren der Raumflotte die Kapitulation Cungambos. Bei der anschließenden Übernahme der Kolonie kommt es vereinzelt zu Feindseligkeiten der Zivilbevölkerung gegenüber der Raumflotte. Glücklicherweise ist die Zahl der Toten und Verletzten aber sehr gering. Präsident Kohulu wird abgesetzt und verhaftet; Cungambo wird zunächst von einer Militärregierung verwaltet, die ihre Autorisation vom Militärrat erhält.

Juli:

Nach einer kurzen Periode der Kontrolle von Cungambo durch die Militärregierung aus Raumflotte und planetaren Streitkräften haben sich die Zustände in der Kolonie so weit erholt, dass diese Neuwahlen ausruft und die Regierungsgewalt der gewählten Regierung überträgt. Das parlamentarische Bündnis von dem Ex-Präsidenten Kohulu verliert drastisch; neuer Kolonialpräsident wird Judith M. Donovan, eine für ihre Treue zur Union bekannte Frau.

Oktober:

Aufklärungsflüge der Raumflotte entdecken größere Truppenverschiebungen der Tsrut. Weitere Beobachtungen ergeben, dass diese in einem Sternensystem eine neue Kolonie gründen wollen. Da aufgebaute Kolonien der Tsrut nur schwer zu zerstören sind, beschließt der Stab, einen günstigen Moment beim Aufbau abzuwarten und dann in einer Großaktion die unfertige Kolonie zu zerstören. Die Entdeckungen der Aufklärer werden zunächst geheim gehalten; viele Kampfverbände erhalten geheime Mobilmachungsprotokolle, die jedoch noch keine Angaben über die geplante Aktion „Black Eye“ enthalten. Das Sternensystem erhält intern die Bezeichnung Oculus.

Das Jahr 2298: Der Gegenschlag / Das „Katzenjahr“

„Gott steh' uns bei. Wenn diese Zahlen wahr sind, ist der Untergang der Union nur noch eine Frage der Zeit.“

- Flottenoberbefehlshaber Raumadmiral Dimitri Cholkov, 17. Juli 2298

Januar:

Als Aufklärer der Raumflotte entdecken, dass ein Teil der Tsrit-Streitkräfte das System Oculus für mindestens eine Woche verlässt, werden binnen weniger Minuten sämtliche für die Operation „Black Eye“ eingeplanten Streitkräfte mobilisiert und in fünf Formationen zur Tsrit-Kolonie geschickt. Erst nachdem die Schiffe auf dem Weg sind, werden den Soldaten auf der dreitägigen Hinreise die exakten Pläne der Operation mitgeteilt. Während vier Formationen das System angreifen und die vorhandenen Schiffe der Tsrit zerstören, wartet die fünfte Formation aus Transportern und Minenschiffen ein halbes Lichtjahr entfernt auf das entscheidende Signal. Nachdem durch verlustreiche Gefechte die Abwehr der Tsrit vernichtet und der Funkkontakt der Kolonie zum restlichen Territorium abgebrochen wurde, erhalten die Minenschiffe der fünften Flotte den Auftrag, in das System zu fliegen und dort Minenfelder anzulegen. Währenddessen erreichen die Transporter das System und beginnen mit dem Abtransport von Kriegsmaterial und Gefangenen. Nicht für wissenschaftliche Zwecke gefangen genommene Tsrit werden eliminiert; nicht abtransportiertes technologisches Material wird zerstört. Insgesamt verlieren die Tsrit in dieser Schlacht mindestens 260 Millionen Kolonialisten sowie riesige Mengen an technischem Material, unter anderem einen nahezu vollständigen Satz an kolonialen Sicherungssatelliten. Zum ersten Mal ist es der Menschheit gelungen, eine, wenn auch nicht fertige, Kolonie der Tsrit zu zerstören und mit großen Mengen untersuchbaren Material zurückzukehren. Der Tag der Schlacht wird von Präsidentin Nagahara zum nationalen Feiertag erklärt.

Februar:

Mehrere Verbände der Tsrit dringen in Oculus ein, werden allerdings von den angelegten Minenfeldern zerstört. Erst als die Minenfelder soweit ausgedünnt sind, dass die Tsrit diese umgehen könnten, aktiviert sich die Selbstzerstörung der Minen und verhindert so, dass die terranische Technologie der Stromraumminen in die Hände der Tsrit gelangt. Mehrere, relativ unkoordinierte Gegenangriffe auf einige menschliche Kolonien können erfolgreich unter nur geringen Verlusten abgewehrt werden.

Die Analysearbeiten der Kriegsbeute beginnen. Zunächst wird das Material sondiert und katalogisiert. Die bisherigen Gerüchte nach stark verschiedenen Geschlechtern bei den Tsrit werden durch die Analyse der Gefangenen bestätigt. Bisher hatte die Raumflotte ausschließlich mit dem kämpfenden Geschlecht, den Räufern, zu tun. Es stellt sich jedoch heraus, dass noch drei weitere Geschlechter existieren, die in Bezug auf Informationsgewinnung wesentlich kooperativer sind als die Räuber; diese sind unter den Gefangenen wesentlich stärker vertreten.

April:

Der Aufbauzustand von Themis-3 ist inzwischen weit genug fortgeschritten, dass viele Techniker und Wissenschaftler der Lengroah nicht mehr so dringend zum Aufbau benötigt werden. Die Anzahl der Lengroah, die in terranischen Forschungsstationen und Technologiebetrieben arbeiten, wächst nach Absprache der Kolonialverwaltung von Themis-3 mit der Unionsregierung innerhalb weniger Wochen auf das zwanzigfache des ursprünglichen Wertes. Vor allem das RST erhält starke felide Unterstützung: Dort wächst sogar der Anteil der Lengroah unter den Beschäftigten von 1,4% auf über 40%. Vielen menschlichen Wissenschaftlern bereitet es Unbehagen, mit so vielen „Schnurrern“ zu arbeiten.

Juli:

Die ersten Auswertungen der Kriegsbeute von Oculus werden bekannt. Bis zu diesem Zeitpunkt herrschte extremer Informationsmangel in Bezug auf Daten über die Tsrit jeglicher Art, da bisherige Kaperversuche von Tsrit-Schiffen meistens mit der Selbstzerstörung derselbigen endeten und gefangene Tsrit-Räuber niemals auch nur Andeutungen über ihr Volk gemacht haben. Die bei der Untersuchung gewonnenen Daten lassen den Menschen den Atem verschlagen: Die Einwohnerzahl der Tsrit-Territorien beträgt etwa 230 Milliarden, und zu den bereits bekannten achtzehn Welten der Tsrit kommen über fünfzig, ebenfalls stark verteidigte Welten, hinzu. Zuerst wird versucht, die Zahlen geheim zu halten oder herunterzuspielen; sie gelangen jedoch zusammen mit dem Ausruf von Flottenoberbefehlshaber Cholkov, als dieser die Zahlen vorgelegt bekam, an die Öffentlichkeit und verursachen eine Panik.

August:

Den Bitten der Lengroah in Bezug auf Aufrüstung ihrer Schiffe und dem Zusenden von Konstruktionsplänen von terranischen Waffen und Geschützen wird anstandslos stattgegeben. Im Gegenzug werden die lengroahischen Schiffe für die Patrouillenflüge im untersüdlichen Randbereich eingesetzt, was die Raumflotte in diesem Sektor entlastet.

Das Militär nutzt die allgemeine Hysterie in der Bevölkerung, um zusätzliche Zahlungen der Union zur Aufrüstung zu erhalten. Raumadmiral Cholkov zieht sich auf Anraten des Militärrates von seinem Dienst zurück und geht in den Ruhestand.

Oktober:

Die bisherigen Forschungszentren für Androiden-Technologien werden zu einem interstellaren Institut, dem RCAT (Research Center for Androide Technologies), zusammengefasst. Auch hier ist der Anteil der Lengroah überdurchschnittlich hoch. Zusätzlich arbeitet viele Reddan, der lengroahischen Androiden, in diesem Institut. Die Projekte Adam und Pretrrhan werden gegründet. Sie haben zum Ziel, einen leistungsfähigen, menschlichen Androiden zu erschaffen sowie die Produktion lengroahischer Androiden wieder zu ermöglichen.

Währenddessen ebbt die Hysterie in der Union etwas ab, wenn auch einige Revolverblätter mit vorhersagbarer Regelmäßigkeit diverse Weltuntergangsszenarien beschreiben.

Das Jahr 2299: Eine Frage der Ethik?

„Was unterscheidet uns Menschen von den Tsrir? Der Sinn für Ethik, für Mitgefühl und Mitleid. Wenn wir diese Eigenschaften verdrängen, ist unsere Rasse kaum einen Deut besser als diese zum Tode verfluchten Blutsauger.“

- Präsidentin Kimiko Nagahara, 5. Juli 2299

März:

Die Analyse der Kriegsbeute von 2298 geht auf Hochtouren weiter. Es werden zunehmend immer mehr militärische Codes der Tsrir geknackt, so dass der UTC auch immer mehr militärische Informationen zur Verfügung stehen. Dabei stellt sich heraus, dass Oculus als Basis für einen erneuten Großangriff der Tsrir dienen sollte. Aus den Gefangenen können außerdem wertvolle Informationen gewonnen werden, unter anderem über Wachstum der Spezies und der Mengenverhältnisse der Geschlechter. Des Weiteren werden die Verteidigungsalgorithmen der Sicherungssatelliten nach Schwachstellen analysiert.

Juni:

Die Sirrit kontaktieren nach über 30 Jahren Funkstille erstmals die Unionsregierung. Sie äußern sich besorgt über die Behandlung der Tsrir-Gefangenen von Oculus und fordern eine würdigere Behandlung derselben. Wie die Sirrit an die Informationen gekommen sind, ist unklar; glaubte das Militär doch bisher, Skarab nachrichten- und verkehrstechnisch vollkommen abschottet zu haben.

Juli:

Die durch die Sirrit angestoßene Diskussion spaltet die Bevölkerung in zwei Lager. Angesichts der Gerüchte über grausame Experimente und Folter von Tsrir-Gefangenen seitens des Terranischen Geheimdienstes, der Raumflotte und des militärischen Sicherheitsdienstes meldet ein Teil der Bevölkerung ethische Bedenken über die Behandlung an. Über zwei Drittel der Bevölkerung scheinen jedoch der Meinung zu sein, die Menschheit solle den Tsrir ihre Grausamkeiten mit Zinsen zurückzahlen. Präsidentin Nagahara sorgt mit einer unbedachten Äußerung, in der sie die Menschen mit ethischen Bedenken in Schutz nimmt, für ordentlichen Wirbel auf dem politischen Parkett. Ihrem Konkurrenten, John Theodore Hellingam, gelingt es, ihre Aussage so zu verdrehen, dass die Präsidentin die ethische Erhabenheit der menschlichen Rasse über die Tsrir anzweifle. Die Schädigung des Ansehens der Präsidentin wenige Wochen vor der Wahl ist enorm, und viele Unionsratsmitglieder erhalten von ihren planetaren Parlamenten die Weisung, Nagahara nicht zu wählen.

August:

Hellingam wird Präsident der Terranischen Union. Die UTC erhält mit ihm einen Präsidenten, der erbarmungslos zu den Tsrir ist, aber andererseits auch Konfrontationen mit den Mitgliedern des Militärs und der Konzerne nicht scheut. Meinungsumfragen bestätigen ihm durch seine direkte Art eine hohe Beliebtheit in der Bevölkerung. Als erste Amtshandlung sorgt er für eine drastische Verstärkung planetarer Sicherungen der Kolonien und bezieht dabei auch die Konzerne unter deren Protest mit ein.

Dezember:

Der Waffenkonzern UAT präsentiert der Öffentlichkeit zum zwanzigjährigen Bestehen des Konzerns das erste Gravitongewehr in Serienreife. Die Eigenschaften dieser Waffe zur mobilen Schiffsabwehr und Bekämpfung gepanzerter Ziele überzeugen die Raumflotte und viele der reichen kolonialen Streitkräfte so sehr, dass kurz nach der Präsentation Verträge in Höhe der Produktionskapazitäten der nächsten zwei Jahre abgeschlossen werden.

Das Jahr 2300: Neues Jahrhundert, neue Technologien**Januar:**

Nach gut 12 Jahren der Forschung und Entwicklung stehen die ersten Anlagen, welche die Distorsionsschild-Generatoren der Lengroah für menschliche Bedürfnisse in Serie fertigen können. Der erste Raumflottenkreuzer mit lengroahischer Distorsionsschild-Technologie nimmt seinen Dienst auf. Hauptproduzenten sind Kin Dan auf der Seite der Menschen sowie Datrakhroan bei den Lengroah, die allerdings ausschließlich Geräte für Lengroah-Schiffe herstellen.

Mai:

Die Angriffe der Tsrit auf kleine Minenkolonien und einzelne Schiffe der Union nehmen wieder zu; es handelt sich jedoch um relativ kleine Scharmützel. Diese Übergriffe nimmt Präsident Hellingam zum Anlass, die konzerniellen Sicherheitstruppen bei den Grenzpatrouillen in die Pflicht zu nehmen. Hierbei werden unter anderem auch die „TCSS Henry Ford“ von Fusiondrives und die „TCSS Thomas A. Edison“ von Tsushida, zwei schwere, in diesem Monat fertiggestellte Kampfkreuzer der Konzerne mit einbezogen.

Bei den Lengroah konzentrieren sich die Entwicklungsarbeiten bei Handwaffen durch die Gründung der beiden Waffenkonzerne CNK und GNK. Vom Geschäftsgebaren passen sich diese beiden Neulinge schnell an das Verhalten der menschlichen Konkurrenzfirmen an.

September:

Pectors zieht bei der Produktion von Distorsionsschilden nach.

Mehrere Aufklärungsflüge lengroahischer Schiffe in deren ehemaligem Hoheitsgebiet berichten von der Existenz einiger, von der Tsrit bisher verschonter Kolonien. Scheinbar sind auf diesen Planeten noch mehrere Millionen Kolonisten, bei denen jedoch die technische Entwicklung zunehmend degeneriert. Bei der Kontaktaufnahme stellt sich heraus, dass die meisten Kolonisten kein Interesse daran besitzen, die Heimat zu verlassen und in die ebenfalls zweifelhafte Sicherheit der UTC zu flüchten. Lediglich eine ehemalige Forschungskolonie mit etwa 400.000 Lengroah muss zwangsgeräumt werden, als die Tsrit durch den verstärkten Funk- und Schiffsverkehr in diesem System auf diese Kolonie aufmerksam werden. Die Raumflotte unterstützt bis zu einem gewissen Grad die Evakuierung, kann aber durch die geringere Stromraumgeschwindigkeit nur bedingt von Hilfe sein. Nach der Evakuierung schließen sich die geretteten Lengroah der UTC an.

November:

Der erste Bericht über einen Tsrit-Raptor mit Remigatoren als Überlichtantrieb beunruhigt die Strategen der Terranischen Union. Da die bisherige Schutzstrategie der UTC auf Verminung sensitiver Bereiche mit Stromraumminen beruht, diese aber bei dem neuartigen Antriebstyp nicht zuverlässig arbeiten, gerät bei einer Serienreife dieser Schiffe die Verteidigungsfähigkeit der Menschheit arg ins Wanken. Ein weiteres Problem entsteht dadurch, dass Überlichtbewegungen von Raumschiffen mit Remigatoren wesentlich schwerer zu orten zu sind. Ob die Tsrit den Remigator eigenständig entwickelt oder die technischen Daten aus der Kriegsbeute vom Krieg gegen die Lengroah gewonnen haben, ist unbekannt. Nach einer Hetzjagd durch mehrere Systeme gelingt es der Raumflotte, das Schiff zu stellen und zu vernichten. Es steht jedoch zu befürchten, dass dies nicht das letzte Schiff der Tsrit mit Remigatoren gewesen sein wird. Die Entwicklungsarbeiten für verbesserte Stromraumminen werden schneller vorangetrieben.

Obwohl die Aufklärungsflüge der UTC unter Zuhilfenahme der Konzernschiffe verstärkt durchgeführt werden, reißt die Serie der Grenzüberschreitungen der Tsrit nicht ab. In drei Gefechten dieses Monats kommt es zu größeren Verlusten auf beiden Seiten, als Industriekolonien von Titanis und Lunastar von kleineren Flottenverbänden der Tsrit angegriffen werden. Zum Glück konnte der Angriff abgewehrt werden; es sieht jedoch so aus, als würden die Tsrit nach einem größeren Ziel Ausschau halten.

Das Jahr 2301: Cui potentia est, terra?

April:

Ein gezielter Angriff der Tsrit trifft eine Industriekolonie von Tay Chen mit 300.000 Einwohnern. Bevor jedoch die Raumflotte eingreifen kann, wird diese vom obersten Flottenkommando zurückgehalten, da die Kolonie mit einer Entfernung von 212 LJ von der Erde weit außerhalb der 190 LJ-Grenze der UTC liegt und damit keinen Anspruch auf Schutz genießt. Daraufhin kündigen Tay Chen und die meisten anderen Großkonzerne ihre Zusammenarbeit bei den Grenzpatrouillen auf. Tay Chen versucht noch mit einigen rebellischen Raumflottenkommandeuren, die Kolonie zu retten. Bevor aber die Hauptstreitmacht der Erde eintrifft, liegt die Kolonie bereits in Schutt und Asche, und von den Arbeitern wurden viele getötet und der Rest größtenteils verschleppt - weniger als 1.000 Kolonialisten können gerettet werden. Mit der Rückkehr der Schiffe beginnt in der UTC ein politisches Tauziehen der Unionsregierung mit den Großkonzernen, um eine friedliche Lösung für die Differenzen zu erarbeiten.

Mai:

Die Verhandlungen der Regierung mit den Wirtschaftsvertretern kommen zu einer längeren Unterbrechung, nachdem bereits mehrere Wochen lang kein Fortschritt zu erkennen war. Die Konzerne ziehen ihre Vertreter zurück und kündigen die Zusammenarbeit endgültig auf, bis die Regierung ihre Verhandlungsposition überdacht hat. Während die Gesellschaften im Ausgleich für eine Beteiligung an zusätzlichen Verteidigungseinsätzen einen stärkeren Einfluss auf die Unionspolitik haben wollen, wird dies von der Regierung und den Vertretern der Streitkräfte im Militärrat rigoros abgelehnt. Einige unbedachte Äußerungen einiger Raumflottenadmiräle, bei den Konzernen doch analog zu den aufständischen West-Kolonien zu handeln, sorgen für zusätzliche Spannungen in der Union. Bei den verschärften Kontrollen der Industriekolonien der Konzerne im Randbereich durch die Raumflotte kommt es zu kleineren Reibereien, auch wenn größere Konflikte vermieden werden können.

Juli:

Die Lengroah entdecken bei ihren Aufklärungsflügen im untersüdöstlichen Randbereich einen Planeten mit ungewöhnlich dichter Vegetation und reichhaltiger Fauna. Bei vorsichtigen Untersuchungen der Aufklärer stellt sich heraus, dass auf dem Planeten eine reptilienartige Spezies mit Flughäuten lebt, die Anzeichen von Intelligenz und Kultur zeigt. Es werden mehrere spirituelle Stätten gefunden. Nachdem sich die Lengroah davon überzeugt haben, keinerlei Spuren zu hinterlassen, verlassen sie das System und benachrichtigen die Unionsregierung über den Fund. Die Entdecker taufen die Rasse „Kkirpot Rrhaena“, was soviel wie „Echsen des Himmels“ heißt. Der Begriff wird in den irdischen Sprachen zu „Botranen“ terranisiert; das System und der Planet erhalten die Bezeichnung Botran. Über Botran wird die Einreisesperre verhängt; lediglich einem terranischen Forschungsschiff wird gestattet, das System zwecks weiterer Beobachtungen zu besuchen. Nach den Tayunew und den Ratorianern werden die Botranen als dritte monostellare Spezies mit schützenswertem Kulturgut betrachtet.

Die Verhandlungen der Terranischen Unionsregierung mit den Konzernen werden wieder aufgenommen.

Oktober:

Nach monatelangen Verhandlungen mit mehreren interstellaren Ultrakonzernen steht endlich das überarbeitete Verteidigungskonzept unter Miteinbezug der Sicherungskräfte der Gesellschaften. Konzernschiffe sind damit verpflichtet, in bestimmten Sektoren des Randbereiches durch Patrouillenflüge für die Sicherheit ihrer Kolonien und der staatlich besiedelten Planeten zu sorgen. Außerdem verpflichten sich die Konzerne zur Bekanntgabe ihrer Kolonien außerhalb der 190 LJ-Grenze. Im Gegenzug wird die Raumflotte verpflichtet, bei der Verteidigung dieser Kolonien mitzuhelfen. Gleichzeitig geht der Machtschwerpunkt des Militärrates in Richtung der Unternehmen: Die Unionsregierung gibt einen Sitz, die Raumflotte und die PDFs geben je zwei Sitze an die Konzerne ab, die ihre Position von 11 auf 16 Sitze ausbauen und damit die stärkste Fraktion im Rat darstellen. Erstmals seit der Existenz des Rates besitzen die Vertreter des Militärs nicht mehr die absolute Mehrheit.

Das Jahr 2302: Kreuzzug**Januar:**

Nach fast dreijähriger Analyse der Sicherungssatelliten von Oculus finden Wissenschaftler endlich die entscheidende Schwachstelle in den Verteidigungssystemen der Tsrit und entwickeln daraus eine Angriffsstrategie zur Zerstörung der Kolonien. Der größte Militärschlag in der Geschichte der Terranischen Union, Codename „Crusade“, wird vorbereitet. Alle Vorbereitungen werden strikt geheimgehalten. Kein Wort dringt an die Öffentlichkeit, auch wenn Gerüchte von der Entdeckung einer Schwachstelle umhergehen.

Der Militärerrat beschließt in einer geheimen Sitzung die Freigabe zusätzlicher Mittel zur Umrüstung von Transportern in spezielle Täuschkörpertransporter sowie in den Bau neuer Torpedoboote und Spezialschiffe mit holografischen Projektoren.

Mai:

Der Großteil der zusätzlich produzierten Raumflottenschiffe wird in den Flottenverbänden 4, 10, 14 und 16 stationiert, die zusätzlich mit modernster Technologie ausgerüstet werden. Die etwa dreizehn Millionen Soldaten der insgesamt 39 Flotten, die diesen Verbänden unterstehen, werden am Ende des Monats in Alarm- bzw. Abflugbereitschaft versetzt. Erst jetzt dringen Meldungen über einen unmittelbar bevorstehenden Militärschlag an die Öffentlichkeit.

Juni:

Der Delress (Imperator) des Ksnedak, dem srakhischen Imperiums, Átnassúr Gsnorzhóë, stirbt mit fünf seiner engsten Minister im Feuer der Abwehrsattelliten von Sknesser, der Heimatwelt der Srakhs. Zunächst erscheint der Abschuss seines Raumschiffes eine katastrophale Fehlfunktion der Abwehrsattelliten zu sein; weitere Untersuchungen der Systeme legen jedoch Sabotage nahe. Als dann in den sabotierten Hochsicherheitssystemen menschliche DNA und Spuren terranischer Technologie gefunden wird, vermutet die restliche Regierung des Ksnedak eine Aktion des Terranischen Geheimdienstes, der dies heftigst dementiert. Die restliche Regierung des Ksnedak droht der Terranischen Union mit militärischer Gewalt, falls diese dem Imperium die Einsicht in die Unterlagen des Geheimdienstes verweigert. Da dies offensichtlich einen Eingriff in die staatliche Souveränität der UTC darstellt, lehnt Präsident Hellingam ab, und der Geheimdienst beteuert weiterhin, an der Aktion nicht beteiligt gewesen zu sein. Im Ksnedak wird ein Teil der imperialen Marine mobilisiert, während zwei Flottenverbände der Raumflotte vom Osten der UTC zu den obernördlichen Systemen abgezogen werden. Die Operation „Crusade“ wird verschoben.

Juli:

Als Dritte in der Nachfolgerliste von Delress Átnassúr Gsnorzhóë wird die noch minderjährige Beraterin des Delress in menschlichen Angelegenheiten, Knéthassréhd Shorráë zum neuen Delress erhoben, da ihre Vorgänger ebenfalls beim Anschlag ums Leben kamen. Ihr gelingt es zunächst, die Wogen zu glätten und einen gewaltsamen Konflikt zu vermeiden, indem sie durch mehrere Rücksprachen mit Präsident Hellingam vollen Zugriff auf alle genetischen Datenbanken (inklusive der des Geheimdienstes) der UTC erhält. Ein Vergleich mit der gefundenen DNA führt zum Ergebnis, dass es sich bei dem mutmaßlichen Attentäter wahrscheinlich um den Nachfahren von zwei seit über 30 Jahren verschollenen Menschen handelt. Für zwei Tage zieht sie sich zwecks Beratungen mit einigen hohen Offizieren der imperialen Marine und ihrem Informationsminister vollkommen aus der Öffentlichkeit zurück; anschließend erklärt die Delress die Krise für beendet und entschuldigt sich für das Missverständnis. Die Truppen auf beiden Seiten werden abgezogen. Die Untersuchungsakten der imperialen Marine gelangen unter Verschluss.

August:

Mit acht Wochen Verspätung startet am 17. August die Operation „Crusade“ eine Woche nach der Wiederwahl Hellingams zum Präsidenten. Innerhalb weniger Stunden machen sich mehr als 13.000 größere Schiffe auf dem Weg, zu denen auch etwa 500 Schiffe der Lengroah gehören, um in der ersten Phase des Angriffes 8 Kolonien der Tsrit zu zerstören. Weiteren 1.500 Schiffen der Konzerne wird befohlen, die Patrouillen im Gebiet der Union aufrecht zu erhalten. Am 20. August beginnt die Belagerung der ersten drei Systeme mit den Codenamen Edessa, Jerusalem und Antiochia. Einen Tag später dringen die Schiffe der Raumflotte in die restlichen fünf Systeme der ersten Invasionswelle, Tripolis, Marash, Konstantinopel, Lydda und Tyros, ein. Innerhalb weniger Stunden sind die in den meisten Systemen stationierten Schiffe der Tsrit zerstört; lediglich in den Systemen Jerusalem und

Marash sind so große Verbände stationiert, dass diese den Streitmächten der Erde ernsthaft Widerstand leisten können, jedoch nur bis zum 24. August.

Mit Hilfe von vorher exakt berechneten Täuschungsmanövern gelingt es der Raumflotte, die bisher als unüberwindbar geltenden Verteidigungssatelliten der Tsrit-Kolonien auszutricksen. Die Tsrit reagieren auf diese Angriffsmethode erst spät mit der Abschaltung der verwendeten Algorithmen und steuern die Satelliten selbst. Dadurch schlägt die Raumflotte mit verhältnismäßig geringen Verlusten innerhalb von fünf Tagen ein Loch in die Verteidigung von sieben Kolonien und beginnt mit der totalen Zerstörung durch Bombardement. Lediglich der Angriff auf Jerusalem liegt wieder nicht im Zeitplan.

September:

Kurz nach der erfolgreichen Zerstörung der Kolonien Edessa und Antiochia beginnen die ersten Gegenangriffe der Tsrit. Größere Verbände fallen in die Systeme Marash und Lydda ein, während die Schiffe der Tsrit in Edessa und Antiochia nur noch Trümmer vorfinden und darauf hin Kurs auf Jerusalem nehmen. Gleichzeitig beginnt die Raumflotte mit der Invasion in zwei weitere Systeme, Sidon und Tortosa. Durch die Verwendung von Störsendern gelang es den Tsrit bisher nicht, Informationen über die Angriffsstrategie aus angegriffenen Systemen an andere Kolonien weiterzuleiten.

Am 7. September ist die Bombardierung der Kolonien in Tripolis, Konstantinopel und Tyros abgeschlossen. Die Schiffe von Tripolis und Tyros nehmen Kurs auf eine elfte Kolonie, Ascalon, während der Verband von Konstantinopel den Schiffen in Jerusalem zu Hilfe eilt. Gleichzeitig passiert jedoch ein Flottenverband von Tsrit-Raptoren und mehreren Tsrit-Kreuzern mit Remigatoren ungehindert die vermintete Grenze zur Terranischen Union, dringt in das System Anubis im militärischen Sperrgebiet der UTC ein und greift die nur schwach verteidigte Basis des 14. Flottenverbandes an.

Am 9. September beginnt die Entscheidungsschlacht um Jerusalem, die zwischen dem schon geschwächten 4. Flottenverband mit noch 2.600 Schiffen und den etwa 3.500 Tsrit-Schiffe stattfindet. Am selben Tag gelingt der Raumflotte der Vernichtung der gegnerischen Flotte in Marash und beendet die Bombardierung der Kolonie. Die Schiffe steuern Jerusalem an, um den 4. Flottenverband zu unterstützen.

Am 10. September gelingt den Tsrit drei Stunden vor Eintreffen der Schiffe der Raumflotte die Vernichtung von Anubis. Der Verband verschwindet wieder mit unbekanntem Ziel.

Am 11. September ziehen sich nach einer zweitägigen Schlacht die restlichen Schiffe des 4. Flottenverbandes aus Jerusalem zurück und werden von den Schiffen aus Marash abgelöst. Gleichzeitig vermeldet die Raumflotte jedoch den Durchbruch in der Verteidigung von Sidon. Noch am gleichen Tag greift der schnelle Tsrit-Verband im System Calypso die Basis des 16. Flottenverbandes an, die ebenfalls nur schwach verteidigt wird. Glücklicherweise befinden sich wenige Lichtjahre entfernt sechs Flotten auf Patrouille, die sofort Kurs auf Calypso nehmen.

Am 12. September erhalten die Tsrit-Verbände in Jerusalem Verstärkung und zwingen die restlichen Schiffe der Raumflotte im System zum Rückzug. Damit ist die Belagerung von Jerusalem gescheitert und die Tsrit erhalten zum ersten Mal Informationen über die bisherige Angriffsmethode der Union. Diese werden im ganzen Raum der Tsrit bekannt; der Überraschungseffekt ist mit dem Zeitpunkt dahin, wo die restlichen Kolonien der Tsrit ihre Verteidigungseinrichtungen auf Handbetrieb schalten. Am selben Tag jedoch fügen die sechs Flotten des 19. FV dem schnellen Tsrit-Verband so schwere Verluste zu, dass sich dieser in Tsrit-Territorium zurückzieht. Trotzdem wurde die Basis auf Calypso verwüstet. Desweiteren gelingt dem 14. FV die Bezwingung der Verteidigungsanlagen auf Ascalon. In den Regierungsorganen entfacht sich ein Streit über die weitere Vorgehensweise. Präsident Hellingam spricht sich öffentlich gegen eine Fortsetzung der Operation aus, wird aber im Militärat knapp durch Militär und einige Konzerne überstimmt.

Am 13. September dringt eine weitere große Streitmacht der Tsrit in Tortosa ein und vertreibt die dortigen Schiffe der Raumflotte von der Kolonie. Diese nehmen Kurs auf Lydda, da die Raumflotte in diesem System durch den seit 10 Tagen andauernden Kampf mit den Tsrit fast aufgerieben wurde und somit die Zerstörung der dortigen Kolonie nicht abschließen kann. Eine weitere, kleinere Streitmacht dringt in Ascalon ein und wird dort vom 14. Verband verjagt.

Am 14. September dringen Tsrit-Schiffe erneut in Lydda ein und verjagen die Reste der fünf Flotten des 16. Flottenverbandes. Außerdem vereinigen sich die Tsrit-Streitkräfte aus Jerusalem und Tortosa mit einigen hinzugekommenen Verbänden und nehmen Kurs auf das Territorium der Menschheit. Präsident Hellingam befiehlt daher gegen den Willen mehrerer hochrangiger Generäle und Admiräle

des Militärrates den Rückzug aus dem Tsrit-Territorium. Die restlichen Schiffe des 4. und 16. Flottenverbandes ziehen sich gemeinsam sofort zurück, während die eine Hälfte des 10. FV ihren Weg nach Lydda abbricht und diesen Schiffen Geleitschutz gibt. Die andere Hälfte setzt ihre Zerstörung von Sidon fort, ebenso der 14. Flottenverband die Vernichtung der Kolonie aus Ascalon.

Am 16. September beendet der 14. Flottenverband die Vernichtung der Kolonie in Ascalon und begibt sich ebenfalls auf den Rückzug. Außerdem treffen der 9. FV, der in der Nähe der Srakhs stationiert ist, und weitere 400 Schiffe der Lengroah in der militärischen Sperrzone ein.

Am 17. September dringt kurz vor Beendigung des Bombardements von Sidon ein kleiner Verband der Tsrit in das System ein und verzögert die endgültige Vernichtung der Kolonie um weitere Stunden. Trotzdem gelingt es der Raumflotte, noch am selben Tag die Aktionen in Sidon abzuschließen.

Am 18. September gerät der Tsrit-Verband beim Passieren der Grenze zur UTC in ein Minenfeld und muss mittelschwere Verluste hinnehmen. Nach Zerstörung des Minenfeldes nimm er Kurs auf Amun, der Basis des 10. Flottenverbandes.

Am 19. September beginnt die Entscheidungsschlacht um Amun. Eine halbe Stunde, nachdem fast 10.000 Schiffe der Tsrit in das System eindringen, kommen der 1. und der leicht mitgenommene 14. Flottenverband der Basis zur Hilfe. Eine weitere Stunde später gelangen noch der 9. und der 13. FV in das System, um Amun zu verteidigen. Die größte Schlacht seit dem terranischen Kniefall 2238 beginnt.

Am 21. September zeichnet sich trotz schwerer Verluste in Amun ein leichter Vorteil für die Raumflotte ab, auch wenn die Basis bereits schwer beschädigt wurde. Verstärkung erhält die Raumflotte durch die knapp 800 Schiffe der Lengroah, die etwa gegen Standardzeit 0,7 bzw. 1700 Uhr in das System springen und sich am Kampf beteiligen. Leider kommt es durch die Mischung der Lengroah-Schiffe mit denen der Terranischen Union vereinzelt zu schweren Kollisionen aufgrund der unterschiedlichen Ausweichmanöver beider Rassen.

Am 23. September erreichen sowohl der restliche 10. und der 18. Flottenverband als auch 3.500 weitere Tsrit-Schiffe, die durch die Lücke im terranischen Minennetz gekommen sind, das System Amun, was die Kämpfe weiter anheizt.

Am 25. September greift ein zweiter, kleinerer Tsrit-Verband unerwartet die Kolonien Tal Vaistra und Hamphast im Nordosten der Union an. Die Konzerntruppen von Tay Chen, Tephflux, UAT und Schnarder, die mit Konzernkreuzern in der Nähe patrouillieren, nehmen Kurs auf die bedrohten Kolonien.

Am 27. September bezwingen die Tsrit die Konzernschiffe und zerstören Tal Vaistra und Hamphast, ohne auch nur einen einzelnen Kolonialisten zu verschleppen. Danach ziehen sich die Schiffe aufgrund ihrer schweren Verluste zurück und werden im terranischem Raum nicht mehr gesichtet.

Oktober:

Am 2. Oktober endet die Schlacht in Amun mit dem Sieg der Union und der vollständigen Zerstörung der restlichen dort noch befindlichen Tsrit-Schiffe. Die restlichen Schiffe der UTC nehmen in und um die Sperrzone herum eine taktisch günstige Verteidigungsposition ein, um weitere Verbände der Tsrit abfangen zu können.

Scheinbar haben jedoch die Tsrit die Lust am Kämpfen im großen Maße verloren. Lediglich am 15. und 22. Oktober werden noch Überfälle auf kleine Minenkolonien vermerkt, die innerhalb weniger Stunden vernichtet werden. In der Union beginnt der Wiederaufbau nach dem Feldzug, von dem nicht so recht klar ist, ob er nun erfolgreich war oder nicht. Immerhin gelang der Union die Zerstörung von acht Kolonien der Tsrit mit insgesamt 20 Milliarden Einwohnern sowie die Zerstörung von knapp 20.000 größeren Schiffen. Auf der Verlustseite sind aber nicht nur die Kolonien Tal Vaistra und Hamphast mit knapp 400 Millionen Toten zu beklagen. Von der Raumflotte wurden die Basen von drei Flottenverbänden (Amun (10.), Anubis (14.) und Calypso(16.)) zerstört und drei Verbände (4., 9. und 16) fast vollständig aufgegeben; fünf weitere Verbände (1., 10., 13., 14. und 18.) haben schwere Verluste zu beklagen, womit die Schlagkraft der Raumflotte um ein Viertel gesunken ist. Insgesamt verlor die Union 16.000 größere Schiffe, darunter 400 Konzernschiffe und 300 Schiffe der Lengroah. In der Raumflotte fielen innerhalb weniger Wochen knapp vierzehn Millionen Soldaten. Zusätzlich hat die Raumflotte ihren taktischen Vorteil in Bezug auf den Angriff von Tsrit-Kolonien wieder eingebüßt, und die Operation hat mit dem schnellen Tsrit-Verband gezeigt, dass die Tsrit bereits eine genügende Anzahl an Schiffen besitzen oder zumindest besaßen, um die Minenfelder der Union umgehen zu können. Im ganzen Sektor macht sich auf beiden Seiten der Grenze nervöse Stille breit.

Dezember:

Nach dem Bekanntwerden der Verluste werden in mehreren westlichen Kolonien aufgrund der starken Verluste der Operation „Crusade“ wieder Vorbehalte über die „aggressive und inkompetente Kriegsführung der Raumflotte“ geäußert. Vor allem die Präsidenten der Kolonien Catulpapatl, Cungambo (J.M. Donovan wurde inzwischen wieder abgewählt), Jordansrock, Laville, Karnyansk und Neuleben erheben ihre Stimme gegen den Militärtrat; sechs andere Kolonien sympathisieren mit den Wortführern. Die Kolonien fordern die Auflösung des Militärtrates und die Unterstellung der Raumflotte unter einen föderalen Rat. Falls dies nicht geschehe, drohen mehrere Kolonien mit nicht näher genannten Konsequenzen. Die Forderungen und Drohungen werden in der Öffentlichkeit größtenteils belächelt und nicht ernstgenommen, sondern als typisch westliches Gehabe abgekanzelt. Lediglich in einigen Einheiten der Raumflotte und der ISA sorgen die Äußerungen im Gedenken an die Ereignisse vor 5 Jahren für stärkeres Stirnrunzeln.

Das Jahr 2303: Nachkriegswirren und Neuordnung

„Nur eine geeinte Menschheit kann sich der größten Bedrohung unserer Rasse stellen. Nur der Zusammenschluss aller Planeten kann den Fortbestand unseres Volkes sichern. Eine Abtrennung der westlichen Kolonien bedeutet in letzter Konsequenz den sicheren Untergang für die gesamte Union; dies kann, will und werde ich nicht zulassen. Daher wird die Union von Terra und ihrer Kolonien die Abspaltung der abtrünnigen Kolonien mit allen dazu notwendigen Mitteln verhindern.“

- Präsident John Theodore Hellingam, 9. März 2303

Februar:

Aufgrund der unveränderten politischen Struktur der UTC rufen mit einem Schlag acht westliche Kolonien ihre Unabhängigkeit aus. Kurze Zeit später folgen ihnen 4 weitere Kolonien. Kolonialpräsident Marco Estevez von Catulpapatl erhebt sich zum Wortführer der aufständischen Kolonien, die sich selber als „Allianz für die Rettung der Menschheit“ bezeichnen. Die stationierten Schiffe des 6. Flottenverbandes der Raumflotte werden beschlagnahmt und gehen in den Besitz der Kolonien über. Gleichzeitig schickt die Allianz eine Delegation in den Arneshanischen Bund, um dort Verhandlungen zu einem Beitritt der Allianz in den Bund zu führen. Die Front ist allerdings nicht geschlossen. Während die taktangebenden Kolonien vom Dezember 2303 von ihrer Sache überzeugt sind, sind die sympathisierenden Kolonien nicht sicher, ob die Loslösung der Kolonien von der Union der richtige Weg ist.

Da die kolonialen Polizeikräfte wieder einmal hinter den Aufständischen stehen, wird sofort die angeschlagene Raumflotte für einen Einsatz in mehrere Kolonien vorbereitet. Gleichzeitig beginnt Präsident Hellingam mehrere geheime Gespräche mit einigen der abtrünnigen Kolonialpräsidenten, um diese zur Rückkehr zu bewegen.

März:

Hellingam gelingt es, die Präsidenten der sechs unentschlossenen Kolonien zu überzeugen, so dass diese die Separationistenbewegung verlassen und sichert ihnen dafür Straffreiheit zu. Währenddessen bereitet die Raumflotte die nachrichtentechnische Isolation der restlichen sechs Kolonien vor und verlagert Truppenverbände von anderen Regionen in den galaktischen Westen.

In einer feurigen öffentlichen Ansprache, die synchron über das komplette öffentliche Nachrichtennetz ausgestrahlt wird, verurteilt Hellingam das Verhalten der Separationisten und droht diesen mit der Anwendung aller notwendigen Mittel, um die abtrünnigen Kolonien zur Vernunft zu bringen. Daraufhin ergeben sich die Kolonien Laville und Neuleben. Vier Stunden später strahlt die Raumflotte eine Warnmeldung und aktiviert im Umkreis der Kolonien Catulpapatl, Cungambo, Jordansrock und Karnyansk Minenfelder mit Stromraumminen. Weitere drei Stunden später wird die Abschottung der Systeme durch die Aktivierung der Kommunikationsintermitter vervollständigt.

Eine Warnung an die Arnesh, sich nicht in die internen Angelegenheiten der Union einzumischen, wird abgeschickt. Lediglich der Empfang der Warnung wird von der Republik bestätigt, zu einer weiteren Stellungnahme lässt sich die Rasse nicht hinreißen. Zehn Tage später werden sämtliche, ausnahmslos zivilen Schiffe der Arnesh aus Terranischen Raum abgezogen; auch hierzu geben die Arnesh keinen Kommentar ab. Den Kommandanten der im Westen stationierten Schiffe der Raumflotte wird es langsam ungemütlich...

April:

In Jordansrock versuchen die kolonialen Abwehrtruppen, mit Hilfe der beschlagnahmten Schiffe der Raumflotte und allen anderen überlichttauglichen Kampfschiffen der PDF, eine Lücke in die Stromraum-Minenfelder zu schlagen. Dabei wird die eingesetzte Flottille vollständig zerstört.

Das Schiff der Delegation kehrt von den Verhandlungen mit den Arnesh zurück. Es wird von der Raumflotte gekapert, erweist sich allerdings als Finte. Gerüchte gehen um, dass die Verhandlungspartner mit Schiffen der Arnesh in die belagerten Systeme gebracht werden, und dass diese Schiffe auch dazu benutzt werden, um die Kolonien mit Material zu versorgen. Die Terranische Union sperrt daraufhin für arneshanische Schiffe die Einreise in die UTC; Schiffe, die den Separatisten helfen sollten, werden ohne Vorwarnung angegriffen. Die Republik erhebt formell Protest, da dies eine Verletzung des 2. Staatsvertrages von 2239 darstellt. Das Verbot erweist sich jedoch als so gut wie undurchführbar, da Schiffe der Arnesh beim Überlichtflug nahezu unmöglich zu orten sind und sich durch Stromraumminen auch nicht beeindrucken lassen. Außerdem grenzt es wegen der technischen Überlegenheit an Selbstmord, ein Schiff der Arnesh anzugreifen.

Die Raumflotte bereitet mehrere Verbände vor, welche die Kolonien Jordansrock und Karnyansk unter möglichst geringen Verlusten für die Zivilbevölkerung unter Kontrolle bringen sollen. Außerdem werden bestimmte, ehemalige Verkehrsrouten zwischen den Kolonien und dem Arneshanischen Bund verstärkt überprüft.

Mai:

Der Raumflotte gelingt es per Zufall, tatsächlich ein Schiff der Arnesh auszumachen und zu stellen, welches die Kolonie Catulpapatl mit größeren Mengen von Antimaterie versorgen wollte. Nach einem kurzen Gefecht ergibt sich das Schiff, ohne vorher die Waffen aktiviert zu haben. Das Schiff wird beschlagnahmt und die Mannschaft - ausschließlich Arnesh - wird festgenommen und verhört. Die Republik fordert Schiff und Mannschaft unversehrt zurück; dies erfüllt die Union eiligst, als in einer weiteren Botschaft der Arnesh die „Möglichkeit der Anwendung gewalttätiger Mittel“ nicht ausgeschlossen wird. Trotzdem erhält die Union genügend Informationen, um das Protokoll der Verhandlungen der „Allianz“ mit den Arnesh rekonstruieren zu können: Diese wollen die Kolonien unter ihren Schutz nehmen, sofern die UTC sich als unfähig erweist, für den Schutz vor den Tsrit aufzukommen. Für den Abtrennungsprozess gewähren die Arnesh den Kolonien lediglich logistischen Beistand, und diesen auch nur solange, bis er entdeckt wird. Die Verhandlungsführer wurden bereits nach Catulpapatl befördert. Es entstehen einige Kontroversen, ob die Arnesh ihr Schiff *beabsichtigt* der Raumflotte in die Hände gespielt haben. Wie erwartet nehmen die Arnesh zu dieser Hypothese keine Stellung.

Als die Nachricht über den geheimen Absicherungsvertrag publik wird, nimmt die Republik Arnesh offiziell Abstand von weiteren Maßnahmen zur Unterstützung der Kolonien. Kurze Zeit später ergibt sich die Kolonie Karnyansk, da durch die Abschottung die Lebensversorgung der Einwohner nicht mehr gewährleistet werden kann. Die für Karnyansk vorgesehenen Truppen der Raumflotte bereiten sich auf die Übernahme von Cungambo vor.

In einer Blitzaktion besetzt die Raumflotte Jordansrock unter geringen Verlusten, auch wenn dies durch die Schwächung der Abwehrstreitkräfte aufgrund des fehlgeschlagenen Ausbruchversuches keinerlei militärische Glanzleistung erfordert. Die Verteidigungsanlagen von Jordansrock werden dabei jedoch größtenteils zerstört, während die Abwehrstreitkräfte sich bei den Bodengefechten reihenweise ergeben haben. Damit bleiben lediglich die Kolonien Catulpapatl und Cungambo unter Belagerung.

Juni:

Nach einigen Gesprächen mit Präsident Hellingam und dem Militärerrat ergibt sich überraschend die Kolonie Cungambo. Die PDF der Kolonie werden entwaffnet, die Kolonie selber wie auch Jordansrock unter Militärverwaltung der Raumflotte gestellt. In den Gesprächen haben sich beide Seiten auf einen Kompromiss geeinigt, der nach Beendigung des Separationskonfliktes durchzuführen ist: Die Neuordnung der Machtverteilung des Unionsrates und eine geringfügige Beschränkung der Machtbefugnis des Militärrates.

Kurze Zeit später erfolgt die Besetzung von Catulpapatl durch die Raumflotte. Die stärksten Abwehreinrichtungen des Westens fügen dem 6. und 8. Flottenverband empfindliche Verluste zu, bevor die Einrichtungen sturmreif geschossen sind. Bei den anschließenden Bodengefechten, die sich über mehrere Tage erstrecken, kommen über 16.000 Menschen um, bevor Marco Estevez und sein Stab von einem Spezialkommando unschädlich gemacht werden. Auch Catulpapatl wird von der Raumflotte verwaltet.

Juli:

CNK, der lengroahtische Waffenkonzern, bringt eine Laserwaffe heraus, deren technische Eigenschaften herausragend sind: Das 12RR-CN. Da es dem Konzern bisher gelungen ist, den Produktionsprozess der Waffe gegenüber der Konkurrenz geheim zu halten, beschließen die Waffenkonzerne heimlich, ihren Einfluss im Militärrat geltend zu machen und ein Verbot des Exportes von Waffen lengroahtischer Technologie in menschliche Kolonien zu erzwingen. Dieser Beschluss wird vom interplanetaren Gerichtshof für ungültig erklärt. In zweiter Überarbeitung sieht der Beschluss Stückbeschränkungen und Schutzzölle vor, „um für einen gerechten Wettbewerb zu sorgen“. CNK stört die ganze Debatte nicht sonderlich viel, da allein die Bestellungen durch Lengroah die Auftragsbücher der nächsten vier Jahre füllen.

Ein zweiter Rechtsspruch des Gerichtshofes zwingt die Raumflotte dazu, den immer noch verhängten Ausnahmezustand über Catulpapatl, Cungambo und Jordansrock aufzuheben und den Bürgern dieser Kolonien wieder ihre Menschenrechte einzugestehen.

September:

Als Folge der Kolonialkonflikte im Westen der UTC wird eine Reform des Staatswesens vorgenommen: Zum Einen werden die Sitzverhältnisse im Unionsrat den Bevölkerungsgrößen der Kolonien angepasst, womit die Erde die Hälfte ihrer Stimmen einbüßt. Die Kolonien Catulpapatl, Cungambo und Jordansrock verlieren jedoch ihren Status als stimmberechtigte Kolonien und bleiben weiter unter Militärverwaltung. Als zweite Reform wird dem Militärrat untersagt, sich aktiv in die Politik von Kolonien einzumischen: Er darf keinerlei Beschlüsse in Eigeninitiative durchbringen, sondern darf nur noch Beschlüsse der planetaren Regierung suspensiv aufheben. Drittens unterstehen planetare Verteidigungsstreitkräfte bei Dienstgradgleichheit nicht mehr der Raumflotte, sondern umgekehrt. Somit sind auf Kolonien stationierte Flottillen der Raumflotte ebenfalls dem entsprechenden Planetargeneral unterstellt, und nicht mehr die Kolonialabwehr dem Stellaradmiral. Die Reformen werden größtenteils begrüßt und als längst notwendig empfunden, wenngleich auch die letzte Bestimmung von der Raumflotte alles andere als begrüßt wird.

November:

Äußerst überraschend liegt dem Präsidenten per „Notruf“-kanal eine offizielle Einladung zu den Feierlichkeiten der Volljährigkeit von Delress Knéthassréhd Shorraë vor. Die Begründung für diese Einladung besteht in dem Wunsch der Delress, die Beziehungen zu den Menschen zu intensivieren; gleichzeitig dient sie als eine Art Entschädigung für die Verwicklungen des letzten Jahres. Ebenfalls eingeladen sind Lars Osland, Chef des Sicherheitsdienstes, Außenminister Markus Haynefield sowie mehrere hochrangige Generäle und Admiräle. Letztere lassen sich jedoch fast ausnahmslos durch ihre Untergebenen vertreten. Die Festivitäten verlaufen weitgehend ohne Zwischenfälle. Auch das Attentat auf den alten Delress kommt als Gesprächsthema nur einmal während des zweiwöchigen Aufenthalts auf, als die Delress sich sowohl von Hellingam als auch von Osland die Nichtbeteiligung der Union am Attentat bestätigen lässt.

Das Jahr 2304: Ein Jahr Frieden?**März:**

UAT bringt die überarbeitete Version ihres Gravitongewehres, das UTE-32, auf dem Markt. Kurze Zeit später folgt Fire Project mit den GR-A. Beide Waffen stoßen auf reges Interesse bei Raumflotte und Abwehrstreitkräften. Zwar sind diese Waffen immer noch sehr schwer und gewöhnungsbedürftig in der Handhabung, aber zum ersten Mal steht eine Handwaffe zur Verfügung, mit der schwere Panzerungen durchdrungen und kleinere Raumschiffe raumfluguntauglich geschossen werden können. Das Oberste Raumflottenkommando beschließt die Einführung dieser Waffe in die Raumflotte in großem Maßstab, ebenso mehrere PDFs. Aufgrund der höheren Produktionskapazitäten von UAT und Fire Project kommt es dieses Mal nicht zu solchen Lieferschwierigkeiten wie zuletzt vor knapp viereinhalb Jahren.

April:

Die Raumflotte übergibt die Verwaltung der aufständischen Westkolonien den nach der Staatsreform übergeordneten Regierungen, allerdings nur unter der Auflage, dass auf den Planeten Militärstützpunkte der Raumflotte für einige Flotten des 6. Flottenverbandes eingerichtet werden, und die PDFs der Kolonien eine gewisse Größe nicht übersteigen und damit maximal von einem Planetargeneral befehligt werden dürfen. Damit hat die Raumflotte in diesen Kolonien trotz der Reform immer noch das Sagen.

Juni:

Ein Prospektorschiff von Titanis empfängt während der Untersuchung eines Sternensystems im untersüdlichen Randbereich ein ungewöhnliches, polarisiertes Signal im elektromagnetischen Spektrum aus einem benachbarten System. In der Vermutung, dass es sich um das Signal einer unbekanntes Spezies handelt, die Kontaktaufnahme mit anderen Rassen betreiben will, werden das Forschungs- und das Innenministerium der UTC informiert. Ein von der Raumflotte eskortiertes Forschungsschiff, welches in den Randbereichen des zu untersuchenden Systems unter Licht geht, stellt schnell fest, dass das Heimatsystem einer weiteren monostellaren Rasse entdeckt wurde, die in ihrer technischen Entwicklung knapp vor dem Raumzeitalter steht. So unauffällig wie es geht, werden in möglichst hohem Orbit einige kleine Beobachtungssatelliten stationiert, welche die Rasse weiter beobachten sollen. Anschließend ziehen sich die Schiffe der Union wieder zurück. Nach den Entdeckern **Zrnic**, **Omin** und **Tasanou** erhält die Rasse die Bezeichnung **Zrota**; das System erhält die Bezeichnung **Zroth**. Die **Zrota** werden als vierte monostellare Rasse im Isolationsgesetz aufgenommen.

August:

Die Anzahl illegaler Grenzüberschreitungen an der neutralen Zone zwischen der Union und dem Ksnedak steigt bedeutend an. Zunächst werden zunehmende Aktivitäten der srakhischen Piraten dafür verantwortlich gemacht. Um diesem Treiben ein Ende zu bereiten, stationiert das Ksnedak entlang der neutralen Zone eine Reihe von bewachten Beobachtungssatelliten. Auch die Raumflotte richtet drei bewaffnete Beobachtungsstationen an der Grenze ein.

Bereits nach einer kurzen Phase der Beobachtung der **Zrota** steht fest, dass diese trotz ihres radikal anderen Äußerens eine erstaunliche mentale Ähnlichkeit mit der Menschheit aufweisen. Wie die Menschen tragen auch die **Zrota** zur Zeit der fortschreitenden Industrialisierung Konflikte wegen der Gleichberechtigung von Rassen und Geschlechtern aus, und die meisten begreifen, dass Kriege nur zur Verteidigung dienen und nicht zur Machterweiterung auf Kosten anderer genutzt werden sollten. Daher entbrennt im Unionsparlament eine Diskussion, ob den **Zrota** vielleicht ein wenig Unterstützung in ihrem Erkenntnisprozess gewährt werden soll oder gar eine offizielle Kontaktaufnahme angestrebt werden soll. Währenddessen lässt der interplanetare Gerichtshof die kulturellen Schäden prüfen, die durch einen Kontakt entstehen könnten.

September:

Obwohl die Zahl der registrierten Grenzübertritte in der neutralen Zone wieder leicht rückläufig ist, hält das Ksnedak seine Beobachtungsposten weiter aufrecht, womit auch die Unionsregierung keinen Bedarf für den Rückzug der eigenen Stationen sieht. Währenddessen machen zwei Gerüchte die Runde: Das eine besagt, dass die Grenzüberschreitungen vom Ksnedak nur initiiert worden sind, um eine Begründung für die Positionierung von Spionageeinrichtungen direkt an der neutralen Zone zu erhalten. Ein zweites, viel wilderes Gerücht macht die Runde, dass die menschlichen und srakhischen Piraten sich zusammengeschlossen haben und angeblich in der Nähe der neutralen Zone mit dem Bau einer Station namens **Skull's Haven** oder **Ksernósh Shár Hieráss** beschäftigt sein sollen.

Dezember:

Der Raumflotte gelingt es, sich einer unbemannten Stromraumsonde srakhischer Technologie an der Grenze zur neutralen Zone zu bemächtigen, womit sich der Verdacht erhärtet, dass das Ksnedak die Piraten als Vorwand für Spionage gegen die UTC nutzt. Da die Sonde allerdings kurz nach dem Einfangen ihre Selbstzerstörung aktiviert, kann nichts nachgewiesen werden, auch wenn die Wahrscheinlichkeit, dass Piraten derartige Technologie benutzen, sehr gering ist. Das Ksnedak bestreitet eine Verwicklung in dieser Angelegenheit und erklärt den Vorfall damit, dass srakhische Piraten wiederholt auch militärische Gegenstände erbeuten. Kritiker bemängeln die ungewöhnliche Erklärungs- und Gesprächsbereitschaft des Ksnedak und werten es als Indiz für die Beteiligung des srakhischen Informationsministers **Nurósh Zarshóe** in der Angelegenheit.

Das Jahr 2305: Ein Rennen gegen die Zeit

Januar:

Nach vierjähriger Bauzeit wird von den Konzernen Tsushida und Nayami der letzte Abschnitt des geplanten interstellaren Kommunikationsnetzes auf Tachyonbasis vervollständigt. Damit hat bis auf wenige Ausnahmen jede Kolonie der Union mit über zehn Millionen Einwohnern direkten Funkkontakt mit jeder anderen Kolonie im Umkreis von 80 Lichtjahren; bei Verbindungen größerer Entfernung werden andere Kolonien als Zwischenrelais verwendet. Zwischen zwei Stationen existiert eine Übertragungsgeschwindigkeit von 220 Bit pro Sekunde bei einem Fehler von weniger als 0,1%. Um für den Notfall eine höhere Übertragungsgeschwindigkeit zu erreichen, sieht das System vor, Datenpakete an mehrere Relaisstationen zu verteilen, damit diese die Daten im nächsten Schritt an das Ziel senden. Durch dieses Verfahren sind je nach Kolonie Übertragungsraten bis zum dreihundertfachen möglich, auch wenn dabei sämtliche anderen Verbindungen des Senders und des Empfängers blockiert werden. Das Kommunikationsnetz wird sowohl zivil als auch militärisch genutzt und gilt als stabil und abhörsicher.

März:

Kurz nach dem Bericht über die ersten großen Fortschritte für modifizierte Stromraumminen, sogenannte Sogminen, gehen erneut Gerüchte um Tsrut-Schiffe in der Union um, welche die Grenze aufgrund ihrer Antriebstechnologie passieren konnten, ohne von den Minenfeldern daran gehindert zu werden. Die Raumflotte startet groß angelegte Such- und Aufklärungsaktionen, ohne jedoch Erfolg zu haben. Zusätzlich wird der Schutz für die Entwicklungszentren der Sogminen erhöht, da diese ein bevorzugtes Ziel für die Tsrut sein und diese nach diesen Systemen suchen könnten. Ab diesem Zeitpunkt dringen keine Informationen der Entwicklungstationen mehr an die Öffentlichkeit.

Juni:

Ein Verband der Tsrut aus etwa 20 Raptoren und 12 Kreuzern dringt in den Raum der Terranischen Union ein und sorgt dort für Ärger. Scheinbar wahl- und ziellos greift dieser zunächst mit nur geringem Erfolg einige kleine Minenkolonien und Transporter an, bis er mit mehreren Raumflotten-Flottillen ein wahres Katz-und-Maus-Spiel quer durch den halben Unionsraum treibt - eine für Tsrut mehr als ungewöhnliche Militärtaktik. Die Treibjagd nimmt, kurz nachdem der Tsrut-Verband sogar im Sol-System war, ihren Höhepunkt, als der Verband mehrere Dutzend Stromraum-Kommunikationssonden Richtung Heimat schickt. Während der Verband an der Grenze zwischen Kolonialbereich und militärischem Sperrgebiet endlich gestellt und vollständig vernichtet wird, so kann doch die Raumflotte nicht garantieren, ob sie auch alle der Kommunikationssonden abgeschossen hat. Daher wird in der nächsten Zeit ein Militärschlag der Tsrut befürchtet - Angriffsziel unbekannt. Die Raumflotte wird neu formiert und Richtung der stark bevölkerten Kolonien und dem Sol-System positioniert.

August:

Die Srakhs bemerken eine explosionsartige Zunahme der Tsrut-Aktivitäten im ehemaligen Staatsgebiet der Lengroah. Alles deutet auf eine Konzentration großer, langsamer Schiffe der Tsrut hin. Daraufhin verstärken sie ihre Streitmacht an der Grenze und informieren die UTC. Diese verstärkt wiederum ihre Stellungen in den Schlüsselsystemen Hades, Ba'zhan, und Vayeevi und befiehlt bis auf weiteres Funkstille in den Systemen.

Präsident Hellingam wird zum zweiten Mal wiedergewählt, muss aber aufgrund der geänderten Stimmenverteilung im Rat Verluste hinnehmen. Sein Konkurrent, Maurice Luyderain, kann deutlich an Stimmen gewinnen; zwar hauptsächlich, weil er von einigen Konzernen unterstützt wird, aber auch nicht zuletzt deshalb, weil er nicht von der Erde, sondern von Alpha Centauri stammt.

September:

Die Tsrut starten ihren Großangriff auf die Kolonie Vayeevi, scheinbar nicht ahnend, dass sich in diesem System ein kompletter Flottenverband der Menschheit befindet. Ihre Schiffe werden dort von der Raumflotte gebührend empfangen und in die Flucht geschlagen. Gleichzeitig fallen jedoch zwei wesentlich kleinere, dafür aber schnelle Verbände in den unternördlichen Randbereich ein und greifen dort mehrere kleinere Kolonien der Konzerne an. Die Konzerne können mit ihren dort stationierten Schiffen nicht verhindern, dass die Kolonien fallen. Bevor die Raumflotte effektiv eingreifen kann, sind bereits 8 Kolonien zerstört und etwa 110.000 Tote/Verschleppte zu beklagen. Die langsamen Schiffe der Tsrut ziehen sich nach dem missglückten Überfall in Vayeevi aus der Union wieder zurück, während sich der Rest der zwei schnellen Verbände in der Union verstreut und überall für Ärger sorgt.

November:

Ein paar verstreute Schiffe der Tsrit finden zwei der vier Systeme, in denen die Entwicklungsarbeit an den Sogminen geleistet wird. Auch wenn die entsprechenden Schiffe nach kurzer Zeit unschädlich gemacht werden können, ist die Möglichkeit nicht ausgeschlossen, dass die Tsrit-Welten von Ort und Zweck der Entwicklungsstationen erfahren haben.

Ein Funkspruch blockiert für mehrere Minuten nahezu das komplette, frische Tachyonnetz der Union. Zunächst sieht das Ganze nur nach einem schlechten Scherz von Hackern aus; interessanterweise wird jedoch sehr schnell - zu schnell - eine angebliche Schwachstelle gefunden, die den Hackern Zugriff verschafft habe. Gerüchte besagen jedoch, dass der Funkspruch von weit außerhalb der Union auf das Netz gespeist wurde.

Dezember:

Ohne weitere Vorwarnung greift ein riesiger Verband aus schnellen Schiffen die Systeme Tau-17152 und Tau-39882 an, in denen die Herstellung der ersten Sogminen-Prototypen fast abgeschlossen war. Der Raumflotte gelingt es zwar, den Tsrit-Schiffen schwere Verluste zuzufügen; diesen jedoch gelingt vor ihrem Rückzug die fast vollständige Zerstörung der Forschungs- und Produktionszentren, was einen herben Rückschlag für die UTC bedeutet.

Die Unionsregierung gibt bekannt, dass der Funkspruch vom November diesen Jahres nicht aus dem Gebiet der Terranischen Union stammt, sondern von einem mindestens 800 Lichtjahre von Sol entfernten Punkt in unterer Richtung. Alleine diese Entfernung lässt auf eine sehr fortgeschrittene Rasse schließen. Eine Beteiligung arneshanischer Technik am Vorfall wird jedoch ausgeschlossen, da selbst deren Kommunikationssysteme nicht über eine solche Reichweite verfügen. Da aber der Funkspruch in Englisch gehalten war und der Sender offenbar über genaue Informationen über die Übertragungsprotokolle des Kommunikationsnetzes verfügte, sind die Experten über den Vorfall sehr besorgt - schließlich kann man den Inhalt als möglichen Beschluss der Zerstörung sämtlicher bekannter interstellaren Rassen interpretieren. Eine Nachfrage bei den Arnesh ergibt, dass diese entweder ebenfalls über keinerlei Kenntnisse über den möglichen Sender verfügen oder die Union offensichtlich mit dieser Information nicht „belasten“ wollen. Für die neue, unbekannte Rasse wird zunehmend der Ausdruck „Spezies X“ verwendet. Zur Erkundung wird die Mission „Discovery“ vorbereitet, eine bemannte Forschungsmission, die in Richtung Herkunftsort des Funksignals geschickt werden soll.

Das Jahr 2306: Der Menschheit Sündenfall**Januar:**

Trotz des Verlustes der Hälfte der Entwicklungszentren gelingt der Durchbruch in der Sogminentechnik. Die Nachricht über den erfolgreichen Praxistest eines Prototyps von Sogminen verbreitet sich wie ein Lauffeuer durch die Union. Innerhalb weniger Tage werden die Konstruktionspläne an weitere Produktionsstätten übergeben, die mit der Massenproduktion beginnen. Währenddessen bewilligt der Militärerrat die Mittel zur Sofortproduktion von über 50.000 Sogminen, die zur Kolonialverteidigung genutzt werden sollen.

Februar:

Nachdem der Militärerrat grünes Licht gegeben hat, verkauft das RST die Baupläne für einen neuartigen Remigatorotypus mit verbesserten Leistungsdaten an die Konzerne Fusiondrives, Vernét und Karring Propulsions, die sofort mit der Produktion und den Einbau der neuen Überlichtantriebe in Personentransporter, Patrouillenboote und Zerstörer beginnen. Der erste von Menschenhand erbaute Zerstörer mit aktivem Stromraumantrieb, die UTSS Canberra, nimmt den Dienst in der Raumflotte auf.

April:

Die Raumflotte gelangt per Zufall an die Koordinaten einer nicht gemeldeten Kolonie der Konzerns Tephflux außerhalb der 190 LJ-Grenze in einem inoffiziell Kaipar genannten Sternensystem. Ein Aufklärungsflug ergibt, dass dieser Planet nicht nur eines der Hauptabbaugebiete des Elementes Grastatium für den Konzern ist, sondern außerdem von einer monostellaren Rasse bewohnt wird. Erst als eine Flottille der Raumflotte eigenmächtig gegen den Befehl des Obersten Raumflottenkommandos das System Kaipar besetzt und die Angelegenheit öffentlich macht, wird das wahre Ausmaß bekannt: Der Konzern hatte sich über 12 Jahre lang in die Kultur der Eingeborenen eingemischt, und dabei sogar viele Einwohner als Arbeitskräfte dazu missbraucht, ohne geeignete Schutzmaßnahmen radioaktives, hochgiftiges Material zu schürfen. Dieser schwere Verstoß gegen das Isolationsgesetz von 2185 erhitze die Gemüter in der Bevölkerung sofort nach der Verbreitung dieser Nachricht durch die Medien, und so kommt es, dass die Polizei zunächst die Konzernanlagen in der UTC zusammen mit den Sicherheitskräften von Tephflux vor dem wütenden Mob schützen muss, anstatt die notwendigen Durchsuchungen von Firmensitzen vornehmen zu können. Seltsamerweise verhält sich die Polizei ungewöhnlich langsam beim Prozess der Beweisbeschaffung, wodurch sich diese sowie Innenminister Hagato eine schwere Rüge vom interplanetaren Gerichtshof einhandeln.

Mai:

Die ewigen Verzögerungen und Ausweichtaktiken von Polizei und seinem Innenminister leid, feuert Präsident Hellingam seinen Minister Hagato und nimmt die Angelegenheit selbst in die Hand. Der komplette Aufsichtsrat von Tephflux, sofern die Justiz der Mitglieder noch habhaft werden kann, sowie der Großteil der direkt in den Fall verwickelten Angestellten von Tephflux werden verhaftet, inzwischen wird von der Polizei und der Raumflotte Beweismaterial im großen Stil beschlagnahmt. Jedoch bleiben etwa 50 Personen flüchtig, und ein Großteil der die Kolonie betreffenden Daten scheint bereits vom Konzern vernichtet worden zu sein. Hellingams forscher Auftritt befremdet die Konzerne und lässt das Gesprächsklima zwischen den Unternehmen und der Regierung deutlich verschlechtern. Innerhalb weniger Tage tauchen Ex-Innenminister Hagato und Flottenoberbefehlshaber Saswyck unter und können nicht mehr aufgefunden werden. Einige Tage später ergeben die ersten Analysen des Beweismaterials, dass wahrscheinlich beide über die Aktionen von Tephflux in Kaipar informiert waren und bestochen wurden. Ebenfall bestochen wurden mehrere koloniale Polizeichefs, um ein Vernichten von Beweismaterial zu ermöglichen. Diese werden ebenfalls verhaftet. Währenddessen versucht die Raumflotte zunehmend in Kooperation mit Wissenschaftlern ihr Bestes, um den körperlichen und kulturellen Schaden am Volk der R'garil zu beheben. Sie müssen jedoch feststellen, dass der Schaden, den der Konzern angerichtet hat, gewaltig ist und die Entwicklung dieser Rasse um mindestens 20.000 Jahre zurückwerfen wird. Eine vollständige Behebung erscheint unmöglich, und selbst nur die nötigste Versorgung wird wahrscheinlich Jahre in Anspruch nehmen. Im Unionsrat werden daher Alternativmaßnahmen zur Förderung der schwer angeschlagenen Rasse der R'garil diskutiert.

Juli:

Die ersten Prozesse gegen Angestellte von Tephflux und einige Polizeipräsidenten beginnen. Da offenbar ein sehr großer Teil der Konzernführung von den Aktionen in Kaipar informiert war, beschließt der interplanetare Gerichtshof aufgrund eines Vorschlages von Hellingam die Demontage von Tephflux, dem sechstgrößten Konzern der UTC. Ein Großteil des Konzerns gelangt in staatliche Hände, der Rest wird an andere Konzerne wie Tay Chen, Lunastar, AMProd und Titanis verkauft. Diese Aktion verursacht starke Irritationen und Unsicherheit seitens vieler Konzerne, die den Rücktritt des Präsidenten fordern. Dieser stellt als Antwort dem Unionsrat die Vertrauensfrage; die Abgeordneten wiederum bestätigen Hellingam mit überwältigender Mehrheit im Amt. Hagato wird gefunden und verhaftet. Währenddessen wird Raumadmiral John Horne neuer Flottenoberbefehlshaber, und Präsident Hellingam ernennt Claudia Kühndt zum neuen Innenminister der Union.

Oktober:

Die ersten Urteile werden gesprochen. Viele der direkt an der Aktion beteiligten Angestellten wie die Aufsichtsratsmitglieder, die in Kaipar beschäftigten höheren Angestellten sowie Ex-Innenminister Hagato werden zum Tode verurteilt, die anderen Beteiligten erhalten zum Teil langwierige Haftstrafen auf dem Strafvollzugsplaneten Ross-154 V. Die Todesurteile werden jedoch noch nicht vollstreckt; den Verurteilten bleibt eine Gnadenfrist von etwa sechs Monaten.

November:

Das RCAT meldet den ersten Erfolg in der Konstruktion von Androiden. Das Projekt „Pretrrhan“, welches zum Ziel hatte, die Technologie zur Produktion von Lengroah-Androiden und zur Versorgung der existenten Reddan mit Ersatzteilen zu entwickeln bzw. rekonstruieren, wird erfolgreich abgeschlossen. Das RCAT nimmt zunächst die Produktion von Ersatzteilen auf, welche für schwer beschädigte Androiden von ähnlich großem Wert sind wie das Nachzüchten von Organen für Lebewesen. Die Produktion neuer Reddan findet jedoch eher selten statt; lediglich wenige hundert Aufträge für dieses Jahr werden erteilt, fast ausschließlich von den Lengroah-Verteidigungsmilizen. Das RCAT finanziert sich ab diesem Zeitpunkt hauptsächlich durch seine Einnahmen.

Das Jahr 2307: Staatsstreich im Geheimen**Februar:**

Die UTSS Discovery, das Forschungsschiff der gleichnamigen Mission, startet in unterer Richtung und verlässt zwei Wochen später den offiziellen Raum der Union auf der Suche nach Spuren von Spezies X. Um eine Funkverbindung zur Terranischen Union zu gewährleisten, stellt das Schiff jenseits der Grenze im Abstand von mehreren Sprüngen Kommunikationsrelais auf.

Präsident Hellingam lädt Imperatrix Knéthassréhd Shorraë zur 200-Jahrsfeier der Gründung von Port Apache, der Kolonie in Epsilon Indi, ein. Dies geschieht zum Teil als Revanche für die Einladung zur Volljährigkeitsfeier der Delress, zum Teil aber auch, um die - teilweise scheinbar durch gegenseitige Spionage bedingten - immer häufiger vorkommenden Zwischenfälle in der Nähe der neutralen Zone besprechen zu können. Ebenfalls eingeladen ist der Kanzler der Republik Arnesh, X'ptclan, als Demonstration der guten Beziehung zwischen den Völkern. Beide akzeptieren unter der Bedingung, zum Schutz der Staatsführer ein paar Geleitschiffe in den Kernbereich entsenden zu dürfen, da trotz Sogminen immer noch einige Tsrit-Schiffe im Raum der Union umherfliegen.

März:

Bei der Hinreise zur Feier in Epsilon Indi wird der Konvoi der Delress von Tsrit angegriffen. Hierbei handelt es sich jedoch glücklicherweise um kleinen Zwischenfall, da der Angriff nur von einer Handvoll schlecht ausgerüsteter Schiffe geführt wurde. Die während der Feier geführten Gespräche erweisen sich als äußerst ungewöhnlich: Kanzler X'ptclan merkt vor, dass er wahrscheinlich in absehbarer Zeit vorhat, von einer bisher nie genutzten Regelung des überarbeiteten Staatsvertrages von 2239 Gebrauch zu machen und die Raumflotte um Unterstützung zu bitten. Mit Delress Knéthassréhd Shorraë kommt Hellingam jedoch zu keiner Einigung, was die Problematik an der neutralen Zone angeht. Eine Verminung der Grenze wird ebenfalls abgelehnt. Lediglich auf eine leichte Verstärkung der Kontrollen auf beiden Seiten der Zone können sich die beiden Staatsführer einigen, da auch immer wieder angebliche Berichte über die Piratenbasis Skull's Haven auftauchen.

April:

Das Forschungsschiff UTSS Discovery meldet sich nicht mehr. Die letzte Meldung der Forscher bestand darin, nach der bisher erfolglosen Suche Kurs auf ein neues zu untersuchendes Sternensystem nehmen zu wollen. Die komplette Kommunikationsstrecke steht noch für fünf Tage, danach fallen im Abstand von 2 Stunden die Satelliten der Reihe nach aus, der entfernteste zuerst. Ein Aufklärer, welcher die Position des am nächsten gelegenen Kommunikationsrelais untersuchen soll, kann den Satelliten nicht wiederfinden; nicht einmal Trümmerteile werden gefunden, geschweige denn eine Spur, wo der Satellit sein könnte oder was mit ihm geschehen ist.

Die Medien verbreiten die Nachricht, dass Präsident Hellingam angeblich von einigen namhaften Konzernen Schmiergelder empfangen haben soll, und erzeugen einen gewaltigen Wirbel in der Union. Die Gelder stammen angeblich primär vom lengroahatischen Waffenkonzern CNK sowie den menschlichen Konzernen Tay Chen und Lunastar. John Hellingam beteuert zunächst seine Unschuld und bezeichnet die Informationen als Lüge und als Versuch, seine Position zu schwächen. Als jedoch CNK zugibt, dem Präsidenten einige „Freundschaftsgeschenke“ überliefert zu haben, gesteht Hellingam zumindest diesen Teil notgedrungen ein. Von den Konzernen Tay Chen und Lunastar sind keine offiziellen Stellungnahmen zu erhalten, man hofft jedoch, dass „sich Präsident Hellingam seines Amtes und seiner Lage entsprechend verhalten“ werde.

Mai:

Immer neue Details über die Schmiergeldaffäre werden aufgedeckt, wodurch Hellingams Rückhalt in der Bevölkerung weiter dahinschwindet. Angeblich sollen die Konzerne um seinen Einfluss im Militärtrat gebuhlt haben, um zum Einen für CNK die Verkaufsrestriktionen zu lockern und zum Anderen die Verkaufsbedingungen der Reste von Tephflux für Tay Chen und Lunastar zu erleichtern. Mehrere Konzerne fordern bereits offen Hellingams Rücktritt. Schließlich kündigen der Parlamentarier der Erde ihre Zusammenarbeit mit dem Präsidenten und machen somit den Weg zu einem Misstrauensantrag frei. Da sich im Parlament eine breite Mehrheit gegen den Präsidenten bildet, kommt Hellingam den Parlamentariern zuvor und kündigt seinen Rücktritt an, während ein Untersuchungsausschuss die letzten Details der Affäre untersucht. Maurice Luyderain wird als neuer Präsident der Union Terras und ihrer Kolonien gewählt und wechselt als erste Amtshandlung einen Großteil der Minister aus. John Theodore Hellingam zieht sich verbittert aus dem öffentlichen Geschehen zurück und behauptet weiterhin standhaft, das Opfer einer geplanten Hetzkampagne der Konzerne zu sein.

August:

Eine große Reform des Kolonialgesetzes wird auf Druck des Militärates und des Präsidenten im Unionsrat verabschiedet. Bedeutend ist nicht nur, dass vor allem für Konzerne viele bürokratische Stolpersteine für die Koloniegründung ausgeräumt werden, sondern auch dass die seit Jahren übliche Praxis, Sicherheitskräfte in Konzernkolonien des Randbereiches für echte Polizeitätigkeiten zu verwenden, jetzt ihre gesetzliche Legitimierung erhält. Als Folge des Gesetzes steigt die Zahl der inoffiziellen Kolonien der Konzerne im Randbereich drastisch an, da deren Meldepflicht durch die Reform quasi abgeschafft wurde. Lediglich bei offizieller Inbesitznahme der Kolonie durch den Konzern ist noch eine Anmeldung von Nöten. Als Folge dieser Regelung verschärft sich der Wettbewerb der Rohstoffkonzerne; vereinzelt kommt es zu ernsthaften Konflikten um Systeme zwischen Tuuron Mining, Lunastar und Titanis, bei denen auch Menschen getötet und Schiffe und kleinere Stationen zerstört werden. Die Raumflotte muss sich mehrere Male zwischen die Fronten stellen, um Konflikte zu vermeiden.

Ex-Präsident Hellingam taucht vollständig unter und ist in der Union nicht mehr auffindbar. Gerüchten zufolge soll er von Delress Knéthassréhd Shorraë angeboten bekommen haben, am Hofe im Ksnedak persönlicher Berater der Imperatrix in menschlichen Angelegenheiten zu werden. Ob er - im Falle der Korrektheit des Gerüchtes - das Angebot angenommen hat, ist nicht bekannt, auch wenn viele darüber spekulieren.

Inzwischen verlieren ein paar der Beweise der Schmiergeldaffäre an Substanz. Vermutungen zufolge sollen die Konzerne einiges an Informationen zugeflickt haben, um den ungeliebten Präsidenten loszuwerden. So sehr sich die Gerichte um Aufklärung bemühen, so laufen sie jedoch beim Untersuchungsausschuss vor eine Wand, ebenso wie bei den Unternehmen.

Dezember:

Aus einer undichten Stelle in der Raumflotte gelangt eine angebliche Nachricht an die Öffentlichkeit, die für große Aufregung sorgt und vom Obersten Flottenkommando entschieden dementiert wird. Dieser zur Folge sollen einige höhere Offiziere in den letzten Monaten mehrmals Kontakt mit einigen Führungspersonen der Tsrit gehabt und mit diesen Verhandlungen geführt haben. In vielen Systemen kommt es zu Protesten, in denen gegen den mutmaßlichen „Ausverkauf der Menschheit“ seitens der Raumflotte demonstriert wird, obwohl sich diese - oder zumindest ihr Großteil - keiner Schuld bewusst ist. Nach den Aussagen mehrerer hoher Offiziere der Raumflotte vor dem Unionsrat und einigen Untersuchungen innerhalb der sich bewusst transparent gebenden Raumflotte ebbt die Tumulte mit der Zeit ab.

Das Jahr 2308: Die Rätsel der Technologien

„... Ich bedauere es aufrichtig, Euch, meine Zieheltern, so herb enttäuschen zu müssen; aber ich muss Antwort auf eine entscheidende Frage finden, welche mir Menschen nie beantworten würden, geschweige denn können. Wenn es in meiner Macht liegt, werde ich zurückkommen, und zwar mit einer Antwort, die das Aussehen der Galaxis verändern und eine Zukunft für alle ihrer Völker bieten wird. Lebt und lebt wohl, Abe“

- Abe in seinem Abschiedsschreiben, 20. Juni 2308

Februar:

Kanzler X'ptclan der Republik Arnesh fordert gemäß einer Sonderklausel des 2. Staatsvertrages zwischen den Arnesh und der Menschheit militärische Unterstützung in Höhe von 3 Flotten an. Als Begründung wird die Verteidigung des Arneshanischen Bundes gegen neue Aggressoren angegeben. Das oberste Flottenkommando stellt daraufhin die Flotten zusammen und schickt diese über die Grenze an die vorgegebenen Koordinaten. Dabei stellt sich heraus, dass die Arnesh eine große Anzahl von Schiffen scheinbar extra für die Menschheit gebaut und optimiert hat, welche kampftechnisch den terranischen Einheiten weit überlegen sind. Die drei Flotten werden komplett umgerüstet und ziehen im Gebiet des Arneshanischen Bundes ins Gefecht. Da eine Bedingung für den Einsatz war, dass Gegner und Ziele des Einsatzes gegenüber der restlichen Union geheim zu halten sind, dringen zunächst keinerlei Details der Mission über die Grenze auf terranisches Territorium.

Mai:

Das RCAT meldet den Erfolg beim Projekt Adam. Zum ersten Mal ist es nach jahrelangem, intensiven Aufwand gelungen, einen Androiden herstellen, der äußerlich und geistig einem Menschen ähnelt. Dabei stellte sich wie auch schon bei Reddan heraus, dass die Konstruktion eines zeitweise abschaltbaren Androiden unmöglich erscheint, da sich die neuronalen Algorithmen nicht reaktivieren lassen. Durch die Neukonstruktion bedingt benötigt der Androide nach der Grundprogrammierung noch eine interaktive Lernphase, an der sich viele der Wissenschaftler beteiligen. Da sich die Wissenschaftler nicht auf einen Namen einigen konnten, soll sich der Androide selber einen aussuchen: Er wählt den Namen „Abe“.

Juni:

Der Einsatz der Raumflotte für den Arneshanischen Bund wird unter geringen Verlusten beendet. Die beteiligten Einheiten werden auf ihre alten Schiffe umgerüstet und treten den Heimflug in die UTC an. Obwohl die Soldaten des Einsatzes nach ihrer Rückkehr immer noch zur Geheimhaltung verpflichtet sind, gelangen einige Informationen und Gerüchte in Umlauf. So hat der Gegner angeblich gewaltige, automatisierte Schiffskonstruktionen besessen, in denen nur eine einzelne, unförmige Lebensform existiert habe, welche das Schaltzentrum des kompletten Schiffes war. Vielen Raumflottensoldaten kamen jedoch die Kämpfe irgendwie unrealistisch und gestellt vor, und so vermuten einige, dass es sich bei dem Konflikt nur um eine Art Training für den wirklichen Ernstfall gehandelt habe. Vollkommene Uneinigkeit besteht jedoch zu dem Thema, warum die Arnesh Schiffe für die Menschheit entwickeln, diese der Union aber nicht zur Verfügung stellen.

Geschickt und vollkommen ohne Vorwarnung flieht Abe aus dem RCAT-Entwicklungszentrum auf der Erde und lässt an Spuren kaum mehr als einen Abschiedsbrief zurück. Die Wissenschaftler sind selber erstaunt, wie effektiv Abes Flucht trotz gänzlich fehlender Gewaltanwendung gegen Menschen und andere Lebewesen ist. Der Inhalt des Abschiedsbriefes lässt vermuten, dass Abe zu einer bestimmten Frage, die er sich aufgrund des interaktiven Lernprozesses mit den Wissenschaftlern gestellt hat, unbedingt eine Antwort finden will. Es wird vermutet, dass er sich diese Antwort wahrscheinlich aus einer nichtmenschlichen Quelle besorgen will. Mehrere Simulationen auf Großrechnern, welche Abes Gedankengang simulieren sollen, um an die Frage und Abes möglichen Aktionen zu gelangen, scheitern, da den Rechnern die nötige kreative Intelligenz fehlt. Vor allem aber bereitet der letzte Satz seines Abschiedsschreibens vielen Kopfschmerzen, da dieser als totale Umstellung der bisherigen Ordnung im bekannten Teil der Galaxis verstanden werden könnte, so die neuronalen Programmierer.

August:

In der neutralen Zone zu den Srakhs findet ein terranisches Forschungsschiff Spuren von Technologie - ein weit verstreutes Trümmerfeld wahrscheinlich einer Konstruktion von den Ausmaßen eines riesigen Schlachtschiffes oder einer kleinen Station, von einer gewaltigen Macht oder Waffe in kleinste Teile zertrümmert. Leider ist die Analyse der Trümmer schwerer als erwartet, da die größten Trümmerfragmente kleiner als eine Leitung eines optischen Prozessors sind. Als das Ksnedak über den Fund informiert wird, einigen sich Präsident Luyderain und Delress Knéthassréhd Shorraë auf eine Kooperation in dieser Angelegenheit. Daraufhin beteiligen sich mehrere terranische und srakhische Forschungsschiffe gemeinsam an Katalogisierung der Trümmerfragmente und versuchen die ursprüngliche Struktur zu rekonstruieren. Sie können jedoch nicht einmal ausschließen, dass die Trümmerteile von menschlicher oder srakhischer Technologie stammen. Mehrere Kriegsschiffe beider Seiten beschützen außerdem die Forschungsschiffe vor eventuellen Angriffen durch die Piraten. Die menschlichen Forscher nennen das Trümmerfeld scherzhaft „Titanic“. Organische Materie wird nicht gefunden.

Oktober:

Die Tsrıt beginnen wieder, ihre Schiffe auf ihrem Gebiet in grober Nähe zur UTC zu konzentrieren. In der Erwartung, dass demnächst wieder unmittelbar ein Angriff bevorsteht, und in der Furcht, dass die Tsrıt eine Möglichkeit gefunden haben, an den neuen Minenfeldern der Kolonien vorbeizukommen, geht die Raumflotte in Alarmbereitschaft und positioniert ihre Schiffe möglichst günstig. Die Tsrıt greifen jedoch auch nach einer weiteren Woche, in welcher sie ihre Einheiten konzentrieren, nicht an, sondern lassen ihre Verbände weiter in Position.

November:

Bis auf einen Tsrıt-Verband sind die Verstärkungen der Einheiten abgeschlossen. Dieser eine Verband wächst jedoch weiter an und erreicht in der Mitte des Monats eine Stärke von wahrscheinlich 20.000 Schiffen. Das oberste Flottenkommando wie auch der Militärrat werden nervös, da es bisher in der Geschichte nie solche Verbände der Tsrıt gegeben hat und bisher die Tsrıt niemals ihre Verbände so weit im Voraus zusammengestellt haben. Mehrere, möglichst unauffällige Spionageverbände werden in Richtung Tsrıt-Territorium gestartet, um mögliche Ziele des Angriffes herauszufinden. Am Ende des Monats überschreitet die Verbandsgröße die Marke von geschätzten 30.000 Schiffen. Vom Militär erhält der Verband den treffenden Namen „Goliath“.

Dezember:

Gegen Mitte des Monats erreicht der Tsrıt-Verband seine endgültige Stärke von etwa 43.000 Schiffen und wächst nicht mehr weiter an, verbleibt aber immer noch in Position. In der Zwischenzeit kehren die überlebenden Spionage- und Aufklärungseinheiten zurück, können aber keinerlei brauchbare Informationen vorlegen. Da Goliath auch weiterhin nicht angreift, spekulieren einige Militärstrategen, dass es sich vielleicht um eine Art Abschreckungsmanöver handelt, welches die Raumflotte von einem möglichen Angriff abbringen soll. Falls dies der Fall ist, hat er große Wirkung auf die terranischen Streitkräfte, die angesichts dieser Drohgebärde nicht im Geringsten vorhat, auch nur einen Kilometer weit in Tsrıt-Territorium einzudringen, da sonst sämtliche Kolonien und Militärbasen im Osten ein leichtes Ziel für Goliath darstellen. Ein militärisches Hilfesuch an die Arnesh wird wie erwartet abgelehnt. Das Weihnachtsfest verbringt die Union in beängstigender Anspannung, und zu Silvester möchte keiner so richtig das neue Jahr und seine kommenden Ereignisse begrüßen...

Januar 2309: Die Gegenwart

Kapitel 2: Ausdehnung

Im Jahr 2309 beansprucht die Menschheit vereinfacht betrachtet ein kugelförmiges Territorium mit dem Heimatsystem Sol im Mittelpunkt und einem Radius von etwa 190 Lichtjahren. Bei genauerer Betrachtung stellt man jedoch an den Grenzen einige Beulen fest: Im galaktischen Westen der Union stößt das Hoheitsgebiet der UTC bereits bei einer Entfernung von 178 Lichtjahren auf die Grenze zum Arneshanischen Neuen Bund, während in obernördlicher Richtung die neutrale Zone zu den Srakhs für eine weitere Beule im Staatsgebiet sorgt. Die Entfernung von Sol bis zur Grenze der 10 Lichtjahre breiten neutralen Zone beträgt 183 Lichtjahre. Im Osten grenzt das Staatsgebiet der Union an die Ausläufer der Tsrit-Kolonien und ist durch ein militärisches Sperrgebiet abgeriegelt; die Grenze wurde dort in einer Entfernung von exakt 190 Lichtjahren von Sol mit Sogminen vermint, die jeglichen Flug mit Überlichtgeschwindigkeit unterbinden. Auch jenseits der Grenze der Union existieren vereinzelt Kolonien, die fast ausschließlich von Konzernen erschlossen wurden; sofern diese Kolonien der Union gemeldet sind, ist diese verpflichtet, die Kolonien mit Hilfe der Raumflotte bei Angriffen durch Tsrit oder andere außerirdische Rassen mitzuverteidigen.

Insgesamt leben in der Terranischen Union 48,9 Milliarden Einwohner, die allerdings nicht alle menschlich sind. Werden die 6,3 Milliarden Replikanten in der UTC noch als menschlich gewertet, so kann man das von den 423 Millionen Arnesh, den 944 Millionen Lengroah und den 355.000 Srakhs nicht gerade behaupten. Ebenfalls als nicht menschlich zu werten sind die sechs monostellaren Rassen, deren Planeten sich innerhalb der Grenzen der Union befinden und durch das Isolationsgesetz von 2185 besonderen Schutz genießen. Ihre Zahl ist aber bis auf die wenigen tausend ausgewählten Wesen der R'garil, die im Rahmen der Aufbauhilfe der Menschheit der Einfachheit halber die offizielle terranische Staatsbürgerschaft besitzen, nicht in der Gesamtzahl der Einwohner der UTC enthalten.

Nach offiziellen Angaben sind in den knapp 70.000 Sonnensystemen der UTC 912 Welten besiedelt, bei denen es sich größtenteils um Planeten, zum Teil aber auch nur um Asteroiden oder Monde handelt. Die wahre Anzahl dürfte jedoch, nachdem die Konzerne ihre Kolonien seit dem Jahr 2307 nur noch in bestimmten Fällen anmelden müssen, wesentlich höher liegen. Die offizielle Anzahl gliedert sich in 69 Hauptwelten, die im Unionsrat ein Stimmrecht ausüben. Jede der gemeldeten 397 Minenkolonien und 348 Industriekolonien wird einer stimmberechtigten Kolonie untergeordnet und gehört damit zu deren Verwaltungsbereich. Bei den restlichen Kolonien handelt es sich um gemischte Kolonien, deren Einfluss jedoch nicht groß genug ist, um ein direktes Stimmrecht im Unionsrat ausüben zu können. Auch die reinen Militärbasen und militärischen Forschungszentren gehören zur Zahl der verbleibenden Kolonien.

Sol

Die Ausbreitung der menschlichen Rasse hat grob betrachtet in vier Schüben stattgefunden, deren Grenzen durch die verschiedenen Distrikte und durch die Einwohnerstärke der Kolonien deutlich werden. Die allererste Phase der Eroberung des Weltraumes stellt die Besiedlung des Heimatsystems der Menschheit, Sol, dar. So darf es nicht verwundern, dass sich in Sol allein 10,8 Milliarden Einwohner aufhalten, davon allein 7,9 Milliarden auf der sehr dicht besiedelten Erde, deren offizielle Bezeichnung Terra lautet. Luna, die offizielle Bezeichnung für den Mond, beheimatet lediglich etwa 80 Millionen Einwohner und ist der Erde unterstellt. Selbständige Kolonien in Sol sind hingegen Mars und Venus mit 2,01 bzw. 0,54 Milliarden Menschen. 206 Millionen Menschen befinden sich auf den Jupitermonden und 132 Millionen auf den Monden des Saturn, welche alle dem Mars unterstellt sind. Die Einwohnerzahlen auf den restlichen Planeten und Monden von Sol sind im Vergleich zu den Hauptwelten vernachlässigbar.

Terranischer Gürtel

Die zweite Phase begann mit der Entwicklung der Kryotechnik im Jahr 2068. Die damals genutzten Kolonialisierungsschiffe, auch scherzhaft „Frostarchen“ genannt, trugen teilweise bis zu 200.000 Einwohner in andere Sonnensysteme in unmittelbarer Nähe zu Sol. Das Ergebnis dieser Besiedlungsaktion wird immer noch zumindest inoffiziell der „Terranische Gürtel“ genannt. Er umfasst alle Sonnensysteme mit einem Abstand von bis zu 12 Lichtjahren von Sol. Die größten Kolonien dieser teilweise recht unwirtschaftlichen Systeme sind in Epsilon Eridani mit 2,93 Milliarden, Epsilon Indi mit Alpha Centauri als unterstellte Kolonie mit 2,63 und 0,38 Milliarden Einwohnern, sowie Barnards Stern mit 1,53 Milliarden und Tau Ceti mit 1,2 Milliarden Einwohnern. Die kleineren, aber alle selbständigen Kolonien sind Sirius mit 0,96 Milliarden, Ross 128 mit 0,82 Milliarden und Ross 154 mit 0,84 Milliarden Einwohnern, wobei einige Planeten von Ross 154 als Strafvollzugssystem der UTC noch unter etlichen anderen Namen bekannt sind. In den restlichen Systemen des Terranischen Gürtels befinden sich weniger als 20 Millionen Einwohner, welche jeweils einer der oben genannten Kolonien unterstellt sind.

Kernbereich

Im Rahmen der Erfindung von nutzbaren Überlichtantrieben und der Konstruktion überlichttauglicher Schiffe im Jahr 2136 begann die dritte Phase der Kolonialisierung, deren Welten heute zum so genannten Kernbereich zusammengefasst werden, welcher durch eine Kugel mit 60 Lichtjahren Radius um Sol herum beschrieben wird. Für diesen Bereich, in dessen Kolonien weitere 9,07 Milliarden Einwohner der UTC leben, gelten besonders scharfe Sicherheitskontrollen und Waffengesetze. Schiffe von Nicht-Einwohnern der UTC, die sich hier ohne Genehmigung aufhalten, müssen in diesem Bereich (wie auch in Sol und dem Terranischen Gürtel, die offiziell ebenfalls zum Kernbereich zählen) damit rechnen, von der Raumflotte oder den Planetaren Abwehrstreitkräften unmittelbar beschossen und geentert, manchmal sogar zerstört zu werden. Genehmigte Flüge werden durch in der Regel beachtliche Eskorten begleitet, um Komplikationen zu vermeiden. Eine weitere Besonderheit des Kernbereichs ist, dass jeder interstellare tätige Großkonzern seinen Hauptsitz im Kernbereich haben muss, aber gleichzeitig die Konzerne auf ihren Anlagen und Welten keinerlei erweiterten Rechte besitzen und sich der kolonialen Polizeibehörden bedingungslos unterordnen zu haben. Auch wenn dieses Gebot die Kontrolle über die Konzerne gewährleisten soll, wird es häufig dadurch umgangen, indem im Hauptsitz lediglich die offiziellen Daten gesammelt und öffentlichen Entscheidungen getroffen werden...

Kolonialbereich

Im Rahmen der vierten und bisher letzten Kolonialisierungsphase, welche durch die technische Nutzbarmachung der Gravitonendifission zu Manipulation von Schwerkraftfeldern 2209 eingeleitet wurde, galt das Hauptaugenmerk nicht mehr den unmittelbar in der Nähe von Sol gelegenen Sonnensystemen, sondern es begann die Jagd nach den Juwelen unter den kolonialisierbaren Welten, wodurch die Bevölkerungsdichte in diesen Bereichen rasch abnahm. Zunächst fand diese Form der rasenden Kolonialisierung bis zu einem Bereich von etwa 150 Lichtjahren Distanz zu Sol statt, wurde aber durch den Kontakt mit den hochentwickelten Arnesh und den anschließenden Kulturaustausch und Handelsverkehr mit dieser Rasse stark nach Westen verlegt, unter anderem auch, da die Arnesh den Menschen bis zu einer Entfernung von 178 Lichtjahren von Sol im Rahmen des 1. Staatsvertrages die Besiedlung von Welten zustanden. Der Prozess in Richtung Westen wurde durch die Zerstörung vieler östlicher Kolonien durch die Tsrit im Terranischen Kniefall von 2238 verstärkt. In der anschließenden Neuordnung der Union wurden auch die territorialen Strukturen neu geordnet: Die Bereiche bis zu einer Entfernung von 150 Lichtjahren wurden als offizielles Gebiet der Union beansprucht, ebenso das Gebiet der westlichen Kolonien bis zu den Arnesh.

Dieser Bereich ist in sechs Segmente bezüglich ihrer Ausrichtung zu Sol eingeteilt (Norden, Osten, Westen, Süden, Oben, Unten). Während das westliche Kolonialsegment bis zur Grenze der Arnesh geht und somit eine Breite von 118 Lichtjahren aufweist, besitzen die anderen Kolonialsegmente nur eine Breite von 90 Lichtjahren. Neben der Kolonie Drulan, die nahezu ausschließlich von Arnesh besiedelt ist und gleichzeitig die Heimat nahezu aller arneshanischen Staatsbürger der UTC ist, leben im Kolonialbereich insgesamt 13,79 Milliarden Menschen. Dabei entfallen alleine 7,73 Milliarden Menschen auf das westliche Segment, in dem sich die größten und reichsten Kolonien des Kolonialbereiches befinden. Die bekanntesten Kolonien im Westen sind zweifellos die größten und federführenden Kolonien des Separationsaufstandes von 2303: Catulpatl, Cungambo, Jordansrock, Karnyansk, LaVille und Neuleben. Obwohl die ersten drei Kolonien alle jeweils über 450 Millionen Einwohner haben und damit zu den größeren Kolonien zählen, sind sie auf Grund der Aufstände von 2303 im Gegensatz zu den 22 westlichen selbständigen Kolonien nicht im Unionsrat stimmberechtigt. Im Kolonialbereich gelten teilweise stark verschiedene Waffengesetze; tendenziell sind die Gesetze um so lockerer, je weiter man Richtung Osten kommt. Konzerne besitzen zwar auf ihrem Territorium ein erweitertes Hausrecht, welches ihnen bei Abwesenheit von kolonialen Polizeitruppen die Ausübung polizeilicher Tätigkeiten erlaubt; Konzernkräfte haben sich aber immer den Polizeikräften oder den kolonialen Abwehrstreitkräften unterzuordnen.

Randbereich

Viele Kolonien sind inzwischen auch außerhalb der 150-Lichtjahrgrenze entstanden, wodurch sich die Unionsregierung veranlasst sah, die Grenze für den offiziellen Einflussbereich der Menschen bereits 2268 im Rahmen des Vertrags von Ksnethakh mit den Srakhs bei einer Entfernung von 190 Lichtjahren zu setzen, wo dies möglich ist. Der Bereich zwischen 150 und 190 Lichtjahren gilt seitdem offiziell als Randbereich. Im Osten der Union ist das entsprechende Segment als Sperrgebiet der Raumflotte deklariert; in diesem Bereich existieren keine zivilen Kolonien, und zivilen Schiffen ist es nicht gestattet, in diesem Bereich vorzudringen. An der äußersten Grenze des Sperrgebietes befindet sich die Grenze zu den Tsrit und ist mit Stromraum- und Sogminen gesichert.

Insgesamt ist der Randbereich nur spärlich besiedelt. Neben den Kolonien der Lengroah im unterständlichen Randbereich leben noch 2,61 Milliarden im ganzen Randbereich. Sieben Kolonien haben den Status der Selbständigkeit und sind mit ein oder zwei Sitzen im Unionsrat vertreten. Zusätzlich befinden sich im Randbereich viele der Industrie- und Minenkolonien der Konzerne, da diese hier durch die Abwesenheit kolonialer Polizeistreitkräfte nach eigenem Belieben schalten und walten können und sich in konzernieller Verwaltung befinden. Systeme, die offiziell von der Unionsregierung käuflich erworben wurden, genießen den Schutz vor Angriffen der Tsrit und dürfen von den Konzernen beliebig ausgebeutet werden, unterliegen dadurch aber auch der Meldepflicht. Lediglich der Raumflotte als Ordnungshüterin im Randbereich haben sich die Konzerne zu unterstellen. Gemeldete Kolonien werden regelmäßig durch Transporter der Union zwecks Sicherstellung der Versorgung angefliegen, während sich bei öffentlich nicht gemeldeten Kolonien die Konzerne hierfür zu kümmern haben. Diese Tätigkeit wird jedoch häufig vernachlässigt, wodurch die Grundversorgung der Bürger dieser Kolonien häufig auf dem Weg versickert.

Waffengesetze sind in den Kolonien im Randbereich ebenfalls stark unterschiedlich, aber von der Tendenz wesentlich toleranter als bei Welten im Kolonialbereich, solange es sich um staatliche Kolonien handelt. Konzerne verbieten auf ihren Kolonien häufig jeglichen über das gesetzlich gewährleistete Minimum hinausgehenden Waffenbesitz, um Eskalationen bei Konflikten mit Konzernsicherungskräften zu vermeiden und den dabei entstehenden Schaden an Mensch und Materie zu minimieren.

Zuletzt sei noch zu erwähnen, dass auch noch im Randbereich und natürlich in den Gebieten außerhalb der Union und der bekannten anderen interstellaren Reiche viele Systeme noch unerforscht sind und auf die Entdeckung von bewohnten Welten, bisher unbekanntem Lebensformen und interessanten Rohstoffen warten.

Kapitel 3: Politisches System

Auf den ersten Blick erscheint die „Union von Terra und ihrer Kolonien“, wie der offizielle Titel der Terranischen Union bzw. UTC (Union of Terra and Colonies) lautet, als relativ stabile, funktionierende Demokratie. Vom Volk gewählte Vertreter schließen sich zu Parlamenten zusammen, bestimmen dort Regierungen und verfassen Gesetze im Sinne der Bevölkerung der Union. Über die Einhaltung der Gesetze und Verordnungen wacht ein intakter Polizei- und ein relativ effizienter Verwaltungsapparat. Erst auf den zweiten Blick erkennt man deutliche Widersprüche zu diesem Konzept, entstanden durch den jahrzehntelangen Krieg mit den Tsrit und den unmöglich vollständig zu kontrollierenden Weiten des Universums. So wacht in Bereichen ohne polizeiliche Präsenz die Raumflotte als Armee oder sogar die Konzerne selber über die Aufrechterhaltung der inneren Ordnung. Politische Beschlüsse der Kolonien oder der Union werden durch einen außerhalb des demokratischen Systems stehenden Rat überwacht und bei Bedarf gestoppt oder geändert, in dem in Form eines Kriegsrats Vertreter von Regierung, Militär und nicht zuletzt der Wirtschaft sitzen und dort aktiv die Geschicke der Union beeinflussen.

Planetare Parlamente und koloniale Verwaltung

Jeder Besitzer der vollen Staatsbürgerschaft der Union besitzt ab einem bestimmten Alter unabhängig von seiner Rasse oder Herkunft das Recht, sich für politische Zwecke einen Vertreter zu wählen oder sich selbst als Vertreter wählen zu lassen. Dieses aktive und passive Wahlrecht gilt ab der vollen Mündigkeit des Staatsbürgers, wobei diese Grenze von der jeweiligen Spezies abhängt. Die größte, nicht-wahlberechtigte Gruppe von Personen in der Union wird durch die unfreien Replikanten gestellt, die isolierten solostellaren Rassen sind selbstverständlich ebenfalls nicht in diesem System integriert.

<u>Mindestalter für Wahlrecht:</u>	
Menschen	16 Jahre
Arnesh	14 Jahre
Lengroah	16 Jahre
Srakhs	21 Jahre
freie Replikanten	10 Jahre
Lengroah-Androiden	3 Jahre
Bei anderen Rassen wird das Wahlrecht individuell nach einem psychologischen Eignungstest bestimmt.	

Das Wahlrecht bezieht sich auf sämtliche Wahlen von Vertretern auf regionaler bis planetarer bzw. kolonialer Ebene, wobei die genaue Anzahl der Schichten der parlamentarischen Hierarchie von der Anzahl der Bewohner einer Kolonie abhängt. Kleine Kolonien werden hierbei wie auch Minen- und Industriekolonien einer größeren, in der Nähe befindlichen Kolonie hinzugerechnet und in der Verwaltung untergeordnet. Solche Kolonien werden als unselbständige Kolonien bezeichnet, während der Sitz der kolonialen Parlamente und des zentralen kolonialen Verwaltungsapparates als selbständige Kolonie bezeichnet wird, welche ihre Vertreter für den Unionsrat bestimmt. Deren Anzahl hängt von der Anzahl aller stimmberechtigten Bürger dieser Kolonie und aller untergeordneten Kolonien ab.

Wahlen für die planetaren und kolonialen Parlamente geschehen in einem zeitlichen Abstand von drei bis sechs Jahren, je nach lokalen Bestimmungen der Kolonie. Wahlen laufen elektronisch ab, wie auch die in vielen Kolonien zu verschiedenen politischen Themen gestellten Volksentscheide. Zu den meisten unselbständigen Kolonien werden für die Wahl Kurierschiffe geschickt, um die dortigen Stimmen in einem briefwahlähnlichen Verfahren abzuholen. Für eine Zeit unerreichbare Personen können außerdem eine Dauerstimme abgeben, die erhalten bleibt, bis sie von der Person geändert wird. So kann man das Wahlrecht ausüben, ohne während der Wahl anwesend sein zu müssen. Trotzdem bleibt die Wahlbeteiligung gerade in entfernteren Kolonien und bestimmten sozialen Schichten alarmierend gering, da ganze Teile der Bevölkerung keinerlei konstruktives Interesse an der Politik hegen.

Nach der Wahl besteht die Hauptaufgabe der neu eingerichteten Parlamente in der Bestimmung einer Regierung oder Verwaltung auf der entsprechenden Ebene. Deren Mitglieder dürfen nach dem Prinzip der strengen Gewaltenteilung nicht im Parlament vertreten sein und außerdem kein weiteres politisches Amt bekleiden. Neben der Verwaltung der Kolonie sind weitere Hauptaufgaben der kolonialen Regierungen die Beziehungen und Handelsabkommen zu anderen Kolonien sowie im Normalfall die Befehlsgewalt über die planetaren Streitkräfte.

Politische Gruppierungen

Politische Gruppierungen sind in der UTC sehr vielfältig und von Kolonie zu Kolonie recht verschieden. Eine starre Parteienlandschaft existiert nicht, in der Regel kommt es nur zu befristeten taktischen Bündnissen politisch Gleichgesinnter. Bestimmte Grundtendenzen lassen sich jedoch fast überall feststellen. Zu diesen Grundkategorien gehören die Isolationisten, die Liberalen, die Militaristen, die Populisten, die Xenophilen und die Xenophoben.

Die Isolationisten haben als Ziel der Politik vor allem eine stärkere Dezentralisierung der Union, die Beschneidung der Befugnisse des Militärrats und eine Ausweitung der Selbständigkeit und der Befugnisse der Kolonien. Sie betrachten die Raumflotte als Notwendigkeit zum Schutz der Menschheit vor den Tsrit und möglicherweise anderen Fremdrassen, weswegen sie ihr in Zeiten der Bedrohung einen hohen Stellenwert einräumen, sie in relativen Friedenszeiten jedoch in ihrer Handlungsfähigkeit durch Mittelkürzung drastisch einschränken. Zusätzlich räumen sie den planetaren Abwehrstreitkräften eine wesentlich höhere Bedeutung als der Raumflotte ein. Beziehungen zu anderen Fremdrassen oder deren interne Angelegenheiten sind für diese Gruppierung kaum von Interesse. Besonders stark vertreten sind die Isolationisten vor allem in den Kolonien des Randbereiches und des Kolonialbereichs.

Die Liberalen akzeptieren die Stärke der Konzerne in der modernen Gesellschaft und bevorzugen eine demokratische Einbindung dieser Kräfte in die Struktur der Union. Sie streben weitere Vereinfachungen für die Wirtschaft und die Großkonzerne sowie als letztes ihrer Ziele die Privatisierung des Sozialstaats, der Verwaltung und der Streitkräfte. Diese politische Gruppierung ist fast überall stark vertreten, vor allem aber im Terranischen Gürtel und im Randbereich.

Militaristen betrachten die Raumflotte und die Planetaren Abwehrstreitkräfte als einzigen Garant für die Sicherheit der Menschheit vor den anderen Rassen in der Milchstraße. Sie stehen für eine moderate Reduzierung des Sozialstaates ein, um mit den frei werdenden Mitteln die militärische Stärke der Terranischen Union und die Schlagkraft ihrer Streitkräfte zu verbessern. Sie sehen sämtliche Fremdrassen als potenzielle Bedrohung für die Menschheit an, solange sich diese nicht effektiv schützen kann. Der Einsatz militärischer Mittel zur Durchsetzung von politischen Zielen gegenüber anderen Rassen ist allerdings weniger die Meinung der Militaristen, da Streitkräfte zum Schutz vor äußeren und teilweise auch inneren Feinden und nicht als Machtinstrument verstanden werden. Diese Gruppierung hat großen Einfluss in der Union, vor allem im Osten und Oberosten, aber auch im Kernbereich.

Die Populisten sehen es als Hauptaufgabe der Politik an, trotz des andauernden Konflikt mit der Tsrit die Lebensqualität und den sozialen Standard der Union zu erhöhen sowie für eine Verbesserung der Infrastruktur zu sorgen, damit die Bürger in den vielen Kleinstkolonien auch mit dem versorgt werden können, was ihnen zusteht. Die für Raumflotte und Abwehrstreitkräfte zustehenden Mittel sind nach Meinung dieser Gruppierung mehr als ausreichend, um die Union wirkungsvoll vor den Tsrit zu schützen, und würden einen Teil dieser Gelder lieber als Aufbauhilfe für viele der ärmeren Kolonien und zur Verbesserung des Lebensstandard nutzen. Populisten sind vor allem im Westen, in Sol, aber auch in den ärmeren Randgebieten präsent.

Die Xenophilen haben sich die Verbesserung von gegenseitigem Verständnis und der Beziehungen der Menschheit zu den Fremdrassen auf ihre Fahnen geschrieben. Sie sprechen sich besonders für einen offiziellen Kontakt mit den Zrota, für echte diplomatische Beziehungen mit den Sirrit und einer stärkeren Eingliederung der Lengroah in die Union aus. Auch die Förderung der Beziehungen zu den Srakhs und natürlich den Arnesh stehen auf ihrem Programm. Lediglich bei den Tsrit halten sich auch die Xenophilen zurück; sie hoffen, entweder durch ein interspezziäres Bündnis diese Plage im Zaum zu halten oder durch den Kontakt mit den Sirrit zu erfahren, wie man eine friedvollere Koexistenz zu den Tsrit erreichen kann. Die Raumflotte gilt den Xenophilen als besonderer Hinderungsgrund für bessere Beziehungen zu anderen Rassen, weshalb diese Gruppierung nur widerwillig die Notwendigkeit der interstellaren Streitmacht eingesteht, solange mit den Tsrit nicht friedlich verhandelt werden kann. Einen besonders starken Einfluss haben die Xenophilen im Westen und im Untersüden der Union, etwas geringer auch im Oberosten.

Die Xenophoben wiederum betrachten den Kontakt mit den Fremdassen als Bedrohung für die ideologische und kulturelle Integrität der Menschheit und zielen auf eine Minimierung der Kontakte zu anderen Rassen ab. Die Raumflotte und die planetaren Abwehrstreitkräfte sind dabei als Schutz und politisches Druckmittel gegenüber den anderen Rassen unentbehrlich und zu fördern. In der Union lebende Bürger anderer Rassen als der Menschen sind dieser Gruppierung wegen der potenziellen Einflüsse in die menschliche Kultur ein Dorn im Auge, werden aber vom gemäßigten Flügel toleriert. Anschläge auf Fremdassen in der UTC sind jedoch häufig vom radikalen Flügel xenophob geprägter Bürger geprägt, wobei einige Gruppierungen dieser Szene wegen verfassungsfeindlicher Absichten verboten sind. Insgesamt sind die Xenophoben besonders im Osten und Oberosten der Union stark vertreten, wobei sie gerade im letztgenannten Gebiet im Disput mit den dort ebenfalls stark vertretenen Xenophilen liegen.

Unionsrat und Unionsregierung

Für die Regierung der Terranischen Union wählen und entsenden die 69 selbständigen Kolonien ihre Vertreter zum Unionsrat, dessen Tagungsort auf der Oberfläche der Venus ist. Die Anzahl der Vertreter, mit der eine Kolonie im Unionsrat vertreten ist, ist seit der Reform von 2303 den damaligen Bevölkerungsgrößen der Kolonien angepasst worden. Damit entfallen von den 195 Sitzen des Rates auf Terra 30 Sitze, auf Mars und Venus zusammen 13 Sitze, auf die Kolonien im restlichen Terranischen Gürtel 36 Sitze und auf die Kolonien des restlichen Kernbereiches 37 Sitze. Die restlichen Sitze gehen an die Kolonien im Kolonialbereich mit insgesamt 54 Sitzen und den Kolonien des Randbereiches mit 10 Sitzen. Außerdem sind die Kolonien Drulan (Arnesh) und Themis-3 (Lengroah) mit 2 bzw. 3 Sitzen vertreten, deren Vertreter gleichzeitig die einzigen nichtmenschlichen Mitglieder des Unionsrates sind. Durch die Größen der Kolonien kommt es dazu, dass die Anzahl der Sitze pro Kolonie im gesamten Kernbereich (Terra ausgenommen) zwischen 3 und 12, in den Kolonialsegmenten zwischen 1 und 5 und aus dem Randbereich zwischen 1 und 3 schwankt.

Momentan herrscht im Unionsrat eine starke Tendenz in Richtung Liberale, Militaristen und Populisten, während die anderen Gruppierungen weniger bedeutend sind. Durch diese Verteilung besitzt die momentane Unionsregierung unter Präsident Luyderain von Alpha Centauri auch starke liberale und populistische Züge mit gelegentlicher Anlehnung an die Militaristen oder die Xenophilen, um Mehrheitsbeschlüsse im Rat durchführen zu können. Der Militärrat hat durch die Nähe des Präsidenten zur Wirtschaft ungewöhnlich geringe Probleme mit Luyderain, weshalb er allerdings unter der Hand auch als Marionettenpräsident der Konzerne bezeichnet wird. Seine Regierungsmannschaft wurde 2307 durch den vorzeitigen Rücktritt des vorherigen Unionspräsidenten John T. Hellingam in ihr Amt gebracht, nachdem dieser über einige Geschenke des lengroahatischen Waffenkonzerns CNK gestolpert war und ihm obendrein in einer von verschiedenen Konzernen geschickt geführten Rufmordkampagne weitere Schmiergeldaffären angehängt wurden.

Aufgaben des Unionsrates als legislativer Apparat sind vor allem die Bildung der Unionsregierung und der Entwurf und Beschluss von unionsweit geltenden Gesetzen, die sich natürlich nicht mit den Kompetenzen der Kolonien schneiden dürfen. Bei Unvermögen einer Regierung kann der Unionsrat diese absetzen; ein Schicksal, dem J. T. Hellingam durch seinen Rücktritt knapp entronnen ist. Die Aufgaben der Unionsregierung bestehen vor allem in den Bereichen der Forschungs-, Finanz-, Außen-, Innen-, Sozial-, Verteidigungs-, Wirtschafts- und der Bildungspolitik. Die verschiedenen Ressorts werden dabei von Ministern geleitet und vom Unionspräsidenten koordiniert, der als Inhaber des höchsten Amtes der UTC gleichzeitig der Repräsentant der Union zu anderen Fremdassen ist.

Militärrat

Der Militärrat ist ein politisches Organ, welches außerhalb und über der restlichen demokratischen Ordnung der Union steht. Diese Position macht ihn in der Bevölkerung relativ unbeliebt, auch wenn die Notwendigkeit einer solchen Einrichtung in Kriegszeiten nicht ernsthaft bezweifelt wird. Aufgrund der momentanen Zusammensetzung macht sich jedoch immer mehr Unmut laut.

Politische Verteilung im Unionsrat:

Populisten	52 Sitze	(26,7%)
Liberale	39 Sitze	(20,0%)
Militaristen	36 Sitze	(18,5%)
Isolationisten	25 Sitze	(12,8%)
Xenophile	24 Sitze	(12,3%)
Xenophobe	19 Sitze	(9,7%)
Gesamt	195 Sitze	

Zuerst wurde nach dem Terranischen Kniefall im geschichtlichen Rahmen der Besetzung der Union durch die Arnesh und den kriegerischen Erstkontakt mit den Srakhs ein Militärrat im Jahr 2240 eingeführt, welcher damals ausschließlich aus Vertretern des Militärs bestand und die Aktionen der Arnesh mit der Unionsregierung koordinierte, wozu ihm auch im Rahmen der zu dieser Zeit teilweise eingeschränkten Bürgerrechte volle Handlungsfreiheit gewährt wurde. Als sich mit der Zeit die Lage in der Union verbessert hatte, die Arnesh abgezogen waren und sich die Srakhs als relativ friedfertig erwiesen hatten, bestand nach dem Wiedererstarken der Union durch die weitere Abwesenheit der Tsrit auch kein Bedarf mehr an diesem Organ, und der Militärrat wurde 2250 aufgelöst. Als dann 2270 die Auseinandersetzungen mit den Tsrit wieder angingen, erinnerte man sich an die Vorzüge des damaligen Militärrates und richtete 2273 einen neuen Rat ein, diesmal jedoch unter Einbezug der Konzerne und der Unionsregierung. Verfassungsmäßig ist die Einrichtung dieses Militärrates solange erlaubt, wie sich die UTC im Kriegszustand befindet. Zwar sprechen inzwischen einige namhafte Stimmen in der Union für die Auflösung des Rates, da aber die Konzerne diesen Rat als Instrument der direkten Beeinflussung der Unionspolitik lieb gewonnen haben, trifft diese Forderung auf erbitterten Widerstand seitens der Wirtschaft.

Im Rat existieren insgesamt 51 Sitze, womit durch die Größe dieses Organs zumindest der Anschein einer Demokratie gewahrt wird. Seit der Neuverteilung der Sitze im Rat im Jahr 2301 entfallen auf die Vertreter der Wirtschaft insgesamt 16 Sitze, wobei die drei größten Konzernen zwei Sitze erhalten und den zehn darunter liegenden Konzernen je ein Sitz zugesprochen wird. Die Raumflotte erhält 13 Sitze, die unter den Befehlshabern der 19 Flottenverbände der Raumflotte verteilt werden. Die planetaren Abwehrstreitkräfte sind im Militärrat mit 11 Sitzen vertreten, wie auch die Unionsregierung. Damit besitzen die Vertreter des Militärs interessanterweise nicht mehr die Mehrheit in diesem Gremium.

Die Hauptaufgabe des Militärrates besteht darin, die Verteidigungsfähigkeit der Union herzustellen bzw. zu bewahren, wofür ihm sämtliche möglichen Mittel zur Verfügung stehen, inklusive der temporären Beschränkung von Bürgerrechten. Unrühmliche Höhepunkte dieser Aufgabe waren bisher die Belagerungen der abtrünnigen Westkolonien in den Jahren 2297 und 2303. Inzwischen besitzt der Militärrat durch den Einfluss isolationistischer Tendenzen aber nur noch direkten Einfluss auf die Unionsregierung und den Unionsrat, während er die Beschlüsse von planetaren Regierungen nur noch suspensiv aufheben und keine eigenen Beschlüsse den Kolonien auferlegen darf. Einzige Ausnahme hiervon ist die Abgabenregelung der Kolonien gegenüber der Union, da diese in den Aufgabenbereich der Unionsregierung fällt.

Unionsgerichte

Im Justizapparat der Terranischen Union gibt es ähnlich wie bei den Parlamenten eine hierarchische Struktur von regionalen über planetare Gerichte bis zum Interplanetaren Gerichtshof auf dem Mars. Gleichzeitig existieren auf einer Stufe mehrere Gerichte mit unterschiedlichen Tätigkeitsbereichen, wie Sozialgerichte, Strafgerichte, Verwaltungsgerichte und Militärgerichte, wobei in letzteren Zivilpersonen die Gerichtsbarkeit ausüben und der Name nur den Zuständigkeitsbereich angibt. Die Hauptaufgabe des Interplanetaren Gerichtshofs besteht vornehmlich darin, die unionsweiten Beschlüsse der Unionsregierung, des Militärrates und das Gebaren der interstellar aktiven Konzerne auf Verfassungsmäßigkeit oder Gesetzesverstöße zu untersuchen.

Die Eignung eines Juristen, der im judikativen Apparat der UTC mitwirken will, wird anhand von der Berufserfahrung und möglichst objektiv gehaltener Tests ermittelt; nach diesem Verfahren wird der geeignetste Kandidat für eine freie Stelle ermittelt. Liegen mehrere Bewerber gleichauf, entscheidet das Los, um Beeinflussung des Justizapparates durch die Legislative oder Exekutive zu verhindern. Eine Stelle im Justizapparat ist immer für fünf Jahre befristet; danach muss sich der Inhaber aufs Neue für die Stelle bewerben und seine Eignung durch Bestehen des Tests beweisen.

Insgesamt steht der gesamte Justizapparat in einem sehr guten Licht; er gilt als fair und gerecht, und hat durch mehrfache Rücknahme von fragwürdigen oder gar verfassungswidrigen Beschlüssen des Militärrates in der Bevölkerung ein hohes Ansehen errungen. Vor allem der Interplanetare Gerichtshof gilt als sehr sauber, nahezu unbestechlich und sogar relativ effizient in seiner Arbeitsweise. Er hat sich von seinem Negativimage in der Anfangsphase der UTC während der Zeit der Replikantenaufstände zum Ende des 22. Jahrhunderts gründlich erholt. Lediglich die Gerichte weniger Kolonien trüben durch ihre Bestechlichkeit das insgesamt positive Gesamtbild.

Polizei und Militär

Für die Aufrechterhaltung der inneren Ordnung sorgen in der UTC die verschiedenen Polizeistreitkräfte. Jede der selbständigen Kolonien ist als Verwaltungszentrum auch Sitz einer obersten kolonialen Polizeibehörde, welche für die Ordnung und Einhaltung der Gesetze in der Kolonie und allen untergeordneten Kolonien sorgt. Dadurch besitzen viele der kolonialen Polizeistreitkräfte auch interstellare taugliche Schiffe, in der Regel dann, wenn sich der Kontrollbereich über mehr als ein Sonnensystem erstreckt. Der stark unterschiedliche Ruf verschiedener Kolonien der Union ist nicht zuletzt durch die großen Unterschiede in der Qualität der Polizeiarbeit entstanden: Zum Einen sorgen auf Planeten wie Terra, Mars oder in Ross 154 ungewöhnlich gute Polizeikräfte für einen größtenteils guten Ruf, auch wenn die Polizei nicht jeden Winkel eines Planeten kontrollieren kann; zum Anderen existieren aber auch Kolonien wie Jordansrock oder viele Kleinstkolonien im oberen und östlichen Teil der Union, wo eine laxer und schwache Polizei diese zu einem wahren Paradies für zwielichtige Gestalten macht. Außerdem lässt sich tendenziell feststellen, dass in den kleineren Kolonien die Präsenz der Polizei wesentlich schwächer ist als auf den Hauptwelten.

Zusätzlich zu den kolonialen Polizeibehörden gibt es auch als interstellare aktive Behörde die Stellarpol, welche hauptsächlich für Verbrechen und Vergehen zwischen den Kolonien bzw. außerhalb ihrer Grenzen zuständig ist. Dabei sind Beamte der Kolonialpolizei in der Regel zur Kooperation mit den Stellarpol-Beamten verpflichtet. Die Stellarpol ist gut mit interstellaren Raumschiffen ausgerüstet, in der Regel aber aufgrund der Größe der Union lediglich im Kernbereich und teilweise im Kolonialbereich tätig, bevorzugt in den Bereichen Westen und Oben. Die Behörde ist einfach zu klein, um jeden Kriminellen durch die Randbereiche der Union zu jagen, was sich die Kriminellen häufig zunutze machen. So existieren Gerüchte zufolge zahlreiche Anlaufpunkte für Kriminelle und andere zwielichtige Gestalten in den Randbereichen, die trotz der Bemühungen der Stellarpol einfach nicht vollständig auszusradieren sind; besonders berüchtigt sind die Berichte über die Piratenbasis Skull's Haven, die in Kooperation menschlicher und srakhischer Piraten entstanden sein soll, deren Position jedoch vollkommen unbekannt ist. Interessanterweise ist ein weiterer Anlaufpunkt für Schmuggler und andere illegale Aktivitäten, wenn auch in geringerem Maße, die in der Venusatmosphäre schwimmende Kolonie „Floating Hawaii“. Dort hat trotz der jahrzehntelangen Bemühungen der Venus-Kolonialpolizei bisher keine Besserung stattgefunden, was den Polizeikräften dort den nicht ganz unbegründeten Ruf der erheblichen Korruption eingehandelt hat. Angeblich sollen dort maßgeblich die Konzerne den Status Quo fördern, nachgewiesen werden konnte dies jedoch bisher nicht.

Die Verteidigung der Menschheit gegenüber den Fremdrassen im Allgemeinen und den Tsrit im Besonderen liegt in der Aufgabe des Militärs, welches sich in seine beiden großen Teilbereiche Raumflotte (SF, Spacefleet) und Planetare Abwehrstreitkräfte (PDF, Planetary Defense Forces) aufgliedert. Im Kolonialbereich und den Randbereichen, wo entsprechende Polizeikräfte nicht oder nicht schnell genug erreichbar sind, besitzt das Militär bis zum Eintreffen einer entsprechenden Kolonialpolizei oder der Stellarpol volle Polizeibefugnisse. Dies hat besonders für die Raumflotte als interstellare Arm des Militärs in Gebieten des Randbereichs Bedeutung, wo diese bei Abwesenheit oder fehlender Zuständigkeit von Polizeibehörden als wahrende Ordnungsmacht auch gegenüber Konzernkolonien auftreten kann. Während der Abwesenheit der Raumflotte in diesen Kolonien besitzen seit der Reform des Kolonialgesetzes im Jahr 2307 die Sicherheitstruppen der Konzerne offiziell die Befugnis zur Ausübung polizeilicher Tätigkeiten. Auch wenn dies vor der Reform unter der Hand häufig bereits genauso gehandhabt wurde, kann sich die Raumflotte nicht mehr für diese „Gefälligkeit“ entlohnen lassen. Trotzdem obliegt es ihrem Verantwortungsbereich, die Konzerne bei Nichteinhalten von Vorschriften und Gesetzen in die Pflicht zu nehmen, auch wenn es vereinzelt dazu kommt, dass aufgrund von großzügigen Spenden an die Materiallager der Raumflotte die ein oder andere Anklage gar nicht erst erhoben wird. Diese Ungereimtheiten haben vor allem im Westen der Union für ein ziemlich schlechtes Bild der Raumflotte gesorgt, während im Osten der Union eher jedes zusätzliche Teil in den Magazinen der Raumflotte als zusätzlichen Schutz gegen die Tsrit verstanden und das nicht ganz saubere Verhalten einiger Führungsoffiziere toleriert wird.

Als zweites „bodenständigeres“ Element des Militärs genießen die Planetaren Abwehrstreitkräfte im Vergleich zur Raumflotte ein wesentlich besseres Ansehen. Ihre Hauptaufgabe liegt in der Verteidigung der Kolonien vor Angriffen, weswegen sie meistens keine oder nur wenige interstellartauglichen Raumschiffe besitzen. Jede Kolonie besitzt ihre eigenen Abwehrstreitkräfte, da es durch eine Reaktionszeit von mehreren Stunden bei einem Angriff auf eine Kolonie unmöglich ist, entsprechende Abwehrtruppen für mehrere Systeme zu nutzen. Die Streitkräfte einer jeden Kolonie haben ihr eigenes Oberkommando und sind der dortigen Kolonialpolitik unterstellt, während Raumflotten-Einheiten dem Raumflottenoberkommando und danach der Unionsregierung unterstellt sind.

Sicherlich erwähnenswert ist noch der Raumflotten-Geheimdienst (SIS, Spacefleet Intelligence Service), der zur Struktur der Raumflotte gehört. Seine Hauptaufgaben liegen neben der Spionageabwehr des Militärs durch Fremdrassen und Konzerne auch in der Verwaltung, Pflege und Beurteilung der Personalakten des Militärs. Zusätzlich werden SIS-Agenten manchmal auch für die Fernaufklärung der Raumflotte im Tsrit-Territorium genutzt. Die Durchführung von anderen Spionageaktionen liegt jedoch eindeutig außerhalb des Aufgabenbereiches der Raumflotten-Geheimdienstes.

Behörde für Innere Sicherheit

Die Behörde für Innere Sicherheit (ISA, Inner Security Agency) besitzt als Hauptaufgabe den Schutz der Union vor inneren Feinden und Angriffen von innen, wobei sie auch vor dem Abhören von Privatpersonen und intensiver Spionage von verschiedenen Organisationen nicht Halt macht. Wird die Behörde fündig, kann sie mit Absprache der Unionsregierung - in akuten Notsituationen auch ohne Absprache - unter Zuhilfenahme ihres weit gestreuten Agentennetzes entsprechende Gegenmaßnahmen einleiten. Beispiele für ihr Eingreifen konnte man in den letzten Jahren besonders bei den Konflikten mit den Westkolonien und die Verwahrung des Funkspruches von Spezies X erfahren. Neben diesen eher unpopulären Tätigkeiten überwacht sie aber auch das Geschäftsgebaren der Großkonzerne und überprüft das Militär auf Verfassungsmäßigkeit von dessen Handlungen. Die Observierung radikaler politischer Splittergruppen, deren erklärtes Ziel es ist, die Union oder zumindest Teile von ihr ins Chaos zu stürzen, ist ebenfalls eine der Standardaufgaben der Behörde. Inzwischen wird auch das Verhalten der Arnesh in der Union von der ISA argwöhnisch beachtet und bewertet, vor allem seit der Beteiligung einzelner Arnesh am Separationsaufstand von 2303. Insgesamt wird diese Behörde zwar wenig geliebt, jedoch als Schutzmaßnahme vor den Machenschaften der Konzerne und vor den Aktionen von politisch radikal eingestellten Gruppierungen verstanden und entsprechend toleriert.

Terranischer Nachrichtendienst

Der Terranische Nachrichtendienst (TES, Terran Encryption Service), häufig auch als Terranischer Geheimdienst bezeichnet, ist eine erstaunlich populäre Einrichtung. Dies liegt daran, dass er die zentrale Vergabestelle der Union für kryptografische Übertragungstechnik ist und auch dem einfachen Staatsbürger Zugriff auf relativ sichere Übertragungsmaßnahmen erlaubt. Die Befürchtung, die Regierung könne bei jedem privaten Gespräch mithören, wurde innerhalb der letzten Jahrzehnte insoweit relativiert, als dass man inzwischen eher Angst davor haben muss, dass die Konzerne Gespräche abhören, auswerten und zu ihrem Vorteil nutzen. Insofern wird diese Maßnahme staatlichen Schutzes vor den Konzernen durchaus positiv bewertet.

Der Schutz des Bürgers vor den Konzernen ist aber eigentlich nur eine Nebenaufgabe des Terranischen Nachrichtendienstes. Seine Hauptaufgabe liegt im Schutz von Regierungsdaten und -nachrichten vor Fremdrassen, womit insbesondere die Srakhs und die Tsrit gemeint sind, da der effektive Nutzen der momentanen Schutzmaßnahmen gegenüber den Arnesh zweifelhaft ist. Trotzdem wird der komplette Nachrichtenverkehr Terranischer Botschafter bei den Arnesh und Außenposten mit der höchsten Sicherheitsstufe verschlüsselt übertragen. Gleichzeitig dient der Terranische Nachrichtendienst als Informationszentrale, wenn die Entschlüsselung von geheimen oder unbekanntenen Daten benötigt wird, was häufig von der Regierung, der Behörde für Innere Sicherheit und des Militärs in Auftrag gegeben wird.

Ein dritter Arbeitsbereich des TES liegt in der Außenspionage. Gerade in diesem Bereich des Terranischen Nachrichtendienstes ist die Quote der Fremdrassenmitglieder im Agentenstamm sehr hoch, wodurch es niemanden verwundern sollte, warum nicht wenige der Mitglieder dieses Bereiches Arnesh, Lengroah oder Srakhs sind. Es gibt einige Gerüchte, nach denen sogar einige Tsrit des Verwalter- und des Arbeitergeschlechts für die Union arbeiten sollen. Der Geheimdienst dementiert solche regelmäßig auftretenden Gerüchte vehement; die Spionage des Tsritischen Territoriums durch Mitglieder ihrer eigenen Rasse wäre hochbrisant, da man die Loyalität solcher Agenten gegenüber der UTC und ihrer Bewohner - sehr gelinde ausgedrückt - doch stark anzweifelt.

Besondere Gesetze und Rechtsgrundlagen

Isolationsgesetz von 2185:

1. Es ist verboten, sich in eine Nähe von unter fünf Lichtjahren zu einem Sternensystem zu begeben, in dem sich bekanntlicherweise intelligente Lebensformen befinden, deren Kultur durch eine Zusammenkunft mit Bürgern der Terranischen Union eine empfindliche Störung davontragen könnte. Eine Liste der hiervon betroffenen Systeme ist von der Regierung jedem Raumpiloten zugänglich zu machen und bei Bedarf zu aktualisieren. Ein Verstoß wird mit mindestens 5 Jahren Haft bestraft, bei Störung des Kulturgutes der Lebensform kann das Vergehen mit der Todesstrafe geahndet werden.
2. Der Versuch ist strafbar.
3. Eine Sondergenehmigung zum zeitweisen Außerkrafttreten dieses Gesetzes kann nur in Einzelfällen von der interstellaren Regierung mit Absprache des interplanetaren Gerichtshofes erteilt werden.

Rechtsspruch des interplanetaren Gerichtshofes von 2185:

Die in der Verfassung genannten Menschenrechte gelten auch für nichtmenschliche intelligente Wesen, die der Bildung einer eigenen Kultur fähig sind. Insbesondere das Recht auf eigenständige kulturelle Entwicklung ist zu gewährleisten.

Zusatz zum Rechtsspruch von 2202:

Auch Replikanten besitzen unter besondere Rücksichtnahme auf ihren Status zumindest eingeschränkt Menschenrechte.

„Gesetz zur Bekämpfung der Tsrit“ des ersten Militärrates von 2240:

(Anmerkung: Dieses Gesetz war von 2250 bis 2275 außer Kraft. Absatz 2 ist ein Zusatz, der 2241 durch den interplanetaren Gerichtshof veranlasst wurde)

1. Aufgrund des aggressiven Gebarens der Tsrit ist jede Aktion gegen die Erweiterung ihres Raumes oder jede Aktion für die Schwächung der Tsrit und ihres Expansionswillens gestattet,
2. sofern sie nicht die Menschenrechte anderer Rassen als der Tsrit verletzt.
3. Auch zivilen Personen ist die Teilnahme an Kampfhandlungen gegen die Tsrit ausdrücklich gestattet.

Waffengesetz von 2271:

1. Jedem Bürger ist es gestattet, zur Selbstverteidigung eine angemessene Waffe zu tragen, sofern eine ernsthafte Bedrohung vorliegt oder vorliegen kann. Jedem Bürger ist das Führen einer Stunnerpistole gestattet. Für eine anzueignende Waffe muss eine Waffenbesitzkarte erworben werden. Raumpiloten mit einer gültigen Lizenz ist es gestattet, in ihrem Raumschiff einfache Waffen zu führen und einzubauen. Höhere Waffen sind jedoch auch bei höherer Bedrohung nur durch eine Sondergenehmigung erlaubt. Das Nähere regeln die planetaren Gesetze.
2. Jedem Bürger ist der Besitz einer entsprechenden Waffe gestattet, wenn diese Waffe ausschließlich zu sportlichen Zwecken genutzt wird. In diesem Fall ist eine Waffenbesitzkarte zu erwerben.

(Anmerkung: Die in den planetaren Gesetzen der einzelnen Systeme gültige Regelung findet sich im Ausrüstungskatalog im Kapitel Handwaffen und Waffenzubehör. Welche Waffen allgemein als Sportwaffen anerkannt sind, befindet sich ebenfalls im oben genannten Kapitel.)

Kapitel 4: Soziale Struktur

Steuer- und Sozialwesen

Die fortschreitende Automatisierung der Produktion und Dienstleistung, die damit verbundene übermächtig werdende Arbeitslosigkeit, aber auch der billige Abbau von Rohstoffen im Weltraum sowie die preisgünstige Energiegewinnung durch die Kernfusion und die daraus folgenden Preiseinbrüche bei vielen Waren führten dazu, dass die bisherigen gesellschaftlichen Strukturen nicht mehr aufrecht erhalten werden konnten. Dies galt ebenso für die Steuersysteme, aus denen sich die Staaten der Erde finanzierten. Daher wurden am Steuer- und Sozialwesen so lange tiefgreifende Änderungen vorgenommen, bis sich die heutigen, einigermaßen stabilen Systeme herauskristallisierten. In einer Welt, wo Arbeitslosigkeit eher die Regel denn die Ausnahme ist, gleichzeitig aber die Grundversorgung aller Bürger so günstig geworden ist, dass der Staat bei entsprechender Gegenfinanzierung dafür aufkommen kann, existiert eine solche Differenzierung in Arbeitslosigkeit, Ausbildung, Rente oder Erwerbstätigkeit nicht mehr.

Für die Grundversorgung eines jeden Bürgers kommt der Staat auf, während alles darüber Hinausgehende selbst finanziert werden muss und durch eine drastische Luxusbesteuerung der Waren und Dienstleistungen diese Grundversorgung in der Union gewährleistet. Das Interstellare Banksystem IBS erlaubt dabei die Zuteilung der Bezüge, die monatlich in Form von Gutscheinen unter anderem für synthetische Nahrungsmittel, die Miete einer kleinen Unterkunft (inklusive Lebenserhaltung für eine Person) und billige Kleidung auf die GenCard eines Bürgers übertragen werden. Bei nicht genutzten Gutscheinen wird nach zwei Monaten deren Geldbetrag auf dem persönlichen Konto gutgeschrieben. Insgesamt reichen die Gutscheine so eben zum Überleben und zur Deckung der Unterhaltskosten, aber es ist eindeutig zu wenig, um das Leben zu genießen.

Monatliche Sozialleistung der UTC:

Nahrungsgutscheine	25 Elcut
Wohnungsbeihilfe	55 Elcut
Lokale Transportmittel	10 Elcut
Zugriff öfftl. Wissensbasen	5 Elcut
Kommunikatorguthaben	10 Elcut
Kleidung, Körperpflege	15 Elcut
Gesamt	120 Elcut
zzgl. medizinischer Grundversorgung	

Zur Grundversorgung gehört auch eine gewisse medizinische Grundversorgung, die jedoch den technischen und medizinischen Möglichkeiten der Behandlung weit hinterher hinkt. So werden anstelle der Neuzüchtung von Organen günstigere technische Geräte eingepflanzt, Fehlsichtigkeit nur mit Operationen an der Hornhaut korrigiert statt am Augapfel behoben und beim Zahnersatz preisgünstige, aber nicht ewig haltbare Lösungen durchgeführt. Amputierte Gliedmaßen werden durch elektrische Prothesen ersetzt statt neu gezüchtet, und chronische Krankheiten werden mit Medikamenten behandelt statt teure Euviren- oder Nanitentherapien durchzuführen. Will man eine bessere medizinische Versorgung, muss man entweder Zusatzversicherungen abschließen oder bei jeder Behandlung dazuzahlen, wobei beides wieder unter die Luxusbesteuerung fällt.

Für die Aufrechterhaltung der Grundversorgung trägt im Normalfall der Staat Sorge. Selbst entfernte und kleine Kolonien werden regelmäßig von entsprechenden Versorgungsschiffen angesteuert, sofern die Kolonien gemeldet sind. Die Bewohner der inoffiziellen Kolonien der Konzerne werden von den Versorgungseinrichtungen der Konzerne versorgt, welche hierfür von der UTC die entsprechenden Güter anfordern - so lautet die Theorie. In der Praxis sieht es jedoch häufig so aus, dass die Konzerne die entsprechenden Güter zwar anfordern, diese allerdings nur selten in voller Höhe weiterleiten. Hierdurch kommt es dazu, dass der Lebensstandard der nicht gemeldeten konzerniellen Kleinstkolonien im Randbereich häufig noch weit unter dem Standard der restlichen Union liegt, welcher auch nicht gerade für seine Höhe bekannt ist.

Da alle über die Grundversorgung hinausgehenden Güter und Dienstleistungen beim Verkauf mit einem Aufschlag, der Luxussteuer, gehandelt werden müssen, ist dies die weitaus wichtigste Einnahmequelle für die Union und die einzelnen Welten. Da diese Steuer am Ort des ersten Verkaufs eines Gutes und nicht bei dessen Produktion fällig wird, sind handelsstarke Welten durch die daraus resultierenden Einnahmen im Vorteil. Ähnlich wie zu den Abgabesätzen für die Unionsregierung, die aus diesen Geldern auch die Raumflotte als ihren interstellaren Militärapparat finanzieren muss, existieren Strukturfonds, welche versuchen, die eingekommenen Steuern gerechter zu verteilen.

Leben in der Terranischen Union

Freizeit

Dem durchschnittlichen Unionsbürger steht in der Regel mehr Freizeit zur Verfügung als ihm lieb ist. Durch die hohe Automatisierung und den Einsatz von Replikanten ist es relativ schwer, eine feste Anstellung im Rahmen von 25 oder mehr Wochenstunden zu erhalten, um mit dem Lohn in der Freizeit etwas anstellen zu können. Leute, die Hilfstätigkeiten ausüben oder eine Teilzeitbeschäftigung besitzen, haben natürlich weniger Geld zur Verfügung. So besteht eine der Hauptbeschäftigungen in der Freizeit mit Sicherheit darin, sich für besser bezahlte und höher qualifizierte Arbeiten fortzubilden - zumindest bei den Leuten, die sich das Ziel des sozialen Aufstiegs gesetzt haben.

Eine der häufigsten Aktivitäten ist natürlich die Medienberieselung, für die es inzwischen eine wirklich große Anzahl von Medien gibt. Die geläufigsten Formen stellen dabei die 3D- und die Holokinos dar. Während bei den Erstgenannten der dreidimensionale Effekt durch eine 3D-Brille erzeugt wird und der Besucher geradezu in den Film hineinversetzt werden kann, beruht das Holokino auf einer Darstellungsart, bei welcher der dreidimensionale Effekt hinter einer Projektionsfläche erzeugt wird. Beide Arten eignen sich auch für die Darstellung authentischer zweidimensionaler Filme aus dem 20. und frühen 21. Jahrhundert, die immer noch ihre Anhänger besitzen. Bei allen bisher genannten Verfahren wird dabei zusätzlich eine geschickte Tonanlage eingesetzt, die einen perfekten Raumklang vortäuscht.

Eine Steigerung dieses Erlebnisses ist noch durch die Erholungsanlagen von Dream Tech, Imagine und Gouneau möglich. Dream Tech versetzt dabei mit Hilfe von Medikamenten den Benutzer in einen künstlichen Schlaf und blockiert mit speziellen Chemikalien die Rezeptoren verschiedener neuraler Reize, vor allem der Sinne und der Motorik. Anschließend wird von einem im Hirn implantierten Chip ein Erlebnisprogramm gestartet, welches dem Benutzer wie ein Traum vorkommt, in dem er, falls gewünscht, interaktiv eingreifen kann. Dabei ist dieses Programm so täuschend echt, dass es in der Regel nicht von der Realität unterschieden werden kann. Gleichzeitig ist der Traum so klar, dass man sich nach dem Aufwachen deutlich dran erinnern kann. Dream Tech-Maschinen sind extrem teuer und dürfen nur unter ärztlicher Aufsicht betrieben werden. Die Renner unter den Erlebnisprogrammen sind interaktive Heldengeschichten und Urlaubsprogramme.

Das größte konkurrierende System stellt dabei die Erholungstechnologie von Imagine dar, welche allerdings auch für künstlerische Zwecke und zum Design genutzt wird. Auch hier wird ein Chip im Gehirn implantiert, welcher nach chemischer Blockade der normalen Sinne und der Motorik die entsprechenden Reize liefert und die Befehle verarbeitet. Der Benutzer wird jedoch nicht in einen Schlaf versetzt, sondern ist während der Benutzung hellwach. Das Imagine-System verarbeitet nun die geistigen Impulse des Gehirns und setzt sie in vorgetäuschte Sinnesempfindungen um, welche dem Gehirn über den Chip wieder zugeführt werden. Durch diese Rückkopplung erfährt man mit allen Sinnen, was man sich vorstellt. Dabei werden allerdings die Empfindungen gefiltert und kontrolliert, um einerseits eine stabile Sinneswelt aufrecht zu erhalten, andererseits aber das Gehirn vor selbstzerstörerischen Gedanken zu bewahren.

Als drittes großes Erholungssystem gelten die Anlagen von Gouneau, die ebenfalls unter medizinischer Aufsicht betreut werden müssen. Bei diesem System handelt es sich schlichtweg um die Erzeugung kontrollierter Rauschzustände. Hierbei werden spezielle Designerdrogen dem Benutzer injiziert, welche bei diesem genau den gewünschten Gefühlszustand erzeugen, den der Benutzer dann für eine Zeit lang auskosten darf. Die Drogen erzeugen zwar keine physische Abhängigkeit, jedoch ist die psychische Abhängigkeit bei Benutzung dieses Systems nicht zu unterschätzen. Dies gilt jedoch auch für die Anlagen von Dream Tech und Imagine.

Neben diesen eher synthetischen Erlebnissen weiß man aber immer noch „echte“ Erlebnisse zu schätzen, selbst wenn einem das Gehirn nur einredet, einen Unterschied feststellen zu können. Daher existiert auch die komplette Palette authentischer Erlebnisangebote, allen voran natürlich Reisen und Tourismus. Da allerdings hier die Preise recht hoch liegen, sind Erlebnisreisen zu anderen Planeten oder Systemen nur für relativ reiche Leute mit gutem Einkommen erschwinglich.

Zuletzt gibt es natürlich immer noch die Möglichkeit, sich mit Freunden treffen zu können und alle Formen zwischenmenschlicher Beziehungen ausleben zu dürfen - eine Form der Freizeitbeschäftigung, die alles andere als ausgestorben ist. Es ist also kein Wunder, dass auf jeder Welt eine Vielzahl von Clubs oder anderen Treffpunkten existiert, die beliebte Anlaufpunkte zum Feiern und Beisammensein sind. Hierbei werden häufig auch legale und weniger legale Drogen in beachtlichen Mengen konsumiert.

Arbeit

Auch wenn es prinzipiell schwer ist, eine feste Anstellung zu erhalten, so existieren doch vielfältige Bereiche, in denen man versuchen kann, einer Arbeit nachzugehen. Trotz aller Automatisierung stellen die Konzerne immer noch die Hauptquelle für Arbeitsplätze dar. Neben den hoch bezahlten Posten im Management der Konzerne besteht eine weitere gute Verdienstmöglichkeit für technisch versiertes Personal in der Überprüfung der vollautomatischen Anlagen der Konzerne auf Funktionstüchtigkeit, worunter auch Wartungs- und Reparaturtätigkeiten fallen. Wissenschaftlern bieten sich bei entsprechender Qualifikation ebenfalls gut bezahlte Stellen im Bereich der konzerniellen Forschung. Weitere Verdienstmöglichkeiten liegen im Bereich der Konzernsicherheit, aber auch in der Verwaltung und beim Marketing existieren viele, wenn auch weniger gut bezahlte Stellen. Im technischen Bereich werden außerdem für einzelne Projekte häufig Personen als freie Mitarbeiter angeheuert, zum Beispiel bei Großreparaturen oder der Einrichtung einer neuen Produktionsanlage auf einer frisch gegründeten Kolonie. Solche Stellen sind zwar auf die Dauer des Projektes beschränkt, bieten aber brauchbare Verdienstmöglichkeiten. Gerade bei Arbeiten in frisch gegründeten Kolonien muss man allerdings einen enormen psychischen Druck aushalten können und aufgrund der manchmal schlechten Versorgung auch körperlich topfit sein, um der Beschäftigung gewachsen zu sein.

Ein zweiter, wesentlich soliderer Arbeitgeber ist der Staat mit seinem Verwaltungsapparat. Da Politiker als Teil der Verwaltung gelten, sofern sie einen Sitz in einem Parlament besitzen oder an Regierungen beteiligt sind, erhalten auch diese Personen einen Lohn für ihre Arbeit. Die Höhe ist von Kolonie zu Kolonie unterschiedlich, hängt aber allgemein von der Höhe der Steuereinnahmen und vom Reichtum der Kolonie ab. Eine andere interessante Einstellungsmöglichkeit im staatlichen Apparat besteht natürlich auch in den kolonialen Polizeibehörden sowie einigen speziellen Einrichtungen wie der Behörde für Innere Sicherheit oder dem Terranischen Nachrichtendienst.

Ein zweiter Arbeitgeber im staatlichen Sektor ist das Militär. Auch wenn die Gehälter teilweise unter dem liegen, was Konzerne für Gelegenheitsstellen anbieten, ist aufgrund der festen Einstellung und der Aufstiegsmöglichkeiten das Militär ein exzellenter Arbeitgeber. Vor allem durch Gefahrenzulagen und Trennungsgelder sind die Verdienstmöglichkeiten in der Raumflotte am Besten; dies wird allerdings durch das wesentlich höhere Berufsrisiko bei Stationierung im Osten der Union sowie der Unbeliebtheit der Raumflotte vor allem im Westen wieder wettgemacht. Diese Unbeliebtheit macht wiederum die weniger gut bezahlten Stellen in den Planetaren Abwehrstreitkräften attraktiver.

Es existieren jedoch noch weitere Möglichkeiten, Geld zu verdienen. Als Gegenreaktion zu immer billigerer Stangenware besteht nämlich immer mehr das Bedürfnis, sich davon abzugrenzen und sich den Luxus zu leisten, handgefertigte Waren zu besitzen. So verwundert es nicht, wenn das Geschäft der Handwerkskünste wie Schneidern, Schreinern, aber auch z.B. der Kochkunst boomt und viele Menschen versuchen, sich dort eine finanzielle Stütze aufzubauen. Für die entsprechende Qualität der handgefertigten Ware sorgen Gütesiegel und Handwerkskammern, welche die Betriebe überwachen. Im Bereich der Künste und der Unterhaltung befinden sich ebenfalls viele gut bezahlte Stellen. Gerade im Bereich der Unterhaltung kommen immer wieder vereinzelt, in der Öffentlichkeit stehende Personen zu unverschämter viel Geld, besonders Musiker, Unterhaltungskünstler und Sportler.

Ein weiterer sehr interessanter Arbeitsbereich besteht im Handel von Gütern. Vor allem im interstellaren Handel zwischen den Kolonien existieren aber auch viele zwielichtige Gestalten, deren Haupteinnahmen nicht durch den legalen Handel, sondern durch geschmuggelte Ware und den Verkauf von Diebesgut zustande kommen. Im Randbereich muss man als Händler außerdem auf die dort häufig vorherrschende Piraterie achten, die ein erhebliches Berufsrisiko darstellt. Da jedoch gerade im Randbereich viele Piraten auch Händler sind und viele Händler eine Gelegenheit ebenfalls nicht ungenutzt verstreichen lassen, relativiert sich diese Betrachtung etwas. Im interstellaren Handel nehmen aufgrund der schlechten Kommunikationsverbindungen zwischen den Kolonien der Kauf, Verkauf und Transport von Informationen und Daten einen besonderen Stellenwert und eine besonders lukrative Einnahmequelle ein, da man sich nicht mit schwerem Material bemühen muss. Aber auch die Beschaffung von Informationen ist bei entsprechender Reputation und gut situierten Auftraggebern eine interessante Geldquelle. Gerade im etwas zwielichtigen Markt, mit dem man vor allem auf Floating Hawaii und in den Randzonen der Union Kontakt aufnehmen kann, stellen die vier „S“ Spionage, Schmuggel, Sabotage und Steuerhinterziehung die Haupteinnahmequellen dieser meist nur gelegentlich im Bereich des Legalen agierenden Bürger dar.

Verkehr

Im Verkehrswesen der Terranischen Union gilt nach wie vor die Regel, dass man um so mehr auf Massentransportmittel angewiesen ist, je größer die Strecke ist, die man zurücklegen will. Während der Individualverkehr stark ausgeprägt ist, findet er jedoch hauptsächlich bei kürzeren Strecken auf Planetenoberflächen Verwendung. Bei sehr kurzen Strecken bis etwa zweihundert Kilometer Länge kommen hauptsächlich bodengebundene Automobile oder andere Radfahrzeuge in Einsatz, welche mit Elektromotoren auf Basis von Batterien oder Brennstoffzellen betrieben werden. Da allerdings für den Fernverkehr das Straßennetz in den wenigsten Welten ausgebaut ist, sind für die Bewältigung größerer Entfernungen im Individualverkehr so genannte Autokopter besser geeignet. Hierbei handelt es sich um ein Automobil, welches als Antriebssystem mehrere Rotoren aufweist und somit flugfähig ist. In den meisten Städten existieren gut ausgebaute Start- und Landeplätze; außerdem kann man mit einem Autokopter nahezu überall landen, da für Start und Landung kaum mehr Platz als die Standfläche benötigt werden. Für den Flugverkehr existieren fest vorgeschriebene Luftstraßen, an die man sich während der Reise zu halten hat.

Im Individualverkehr übernimmt ein Fahrer nur noch selten persönlich das Steuer, da jede größere Kolonie mit einem planetaren Verkehrsleitsystem ausgestattet ist, welches für einen flüssigen und unfallfreien Verkehr sorgt. Man kann zwar bei Besitz einer Fahrerlaubnis selbst in das Fahrgeschehen eingreifen, wird allerdings vom Leitsystem bei gefährdendem Fahrverhalten schnell in die Schranken verwiesen und muss die Steuerung wieder dem Leitsystem überlassen. Durch dieses vollautomatische System ist es sogar möglich, dass Personen ohne aktive Fahrerlaubnis am Verkehr teilnehmen können. Personen aus den reicheren Bevölkerungsschichten lassen es sich allerdings trotz vollautomatisierter Leitsysteme nicht nehmen, sich von einem „echten“ Fahrer chauffieren zu lassen - auch wenn der während seiner Tätigkeit nicht allzu viel zu tun hat.

Bei den Massentransportmitteln auf einer Planetenoberfläche machen der übliche Luftverkehr und die Subkontinentalbahnen oder SCTs den Hauptanteil aus. Bei den letzteren handelt es sich um unterirdische Bahnen, deren Röhren je nach Beschaffenheit der Planetenoberfläche bis zu einigen Kilometern tief in der Erde sein können. Teilweise befinden sich solche Röhren auch in Ozeanen, wo sie mit dem Meeresboden verankert sind. Die Transportröhren sind luftleer und erlauben mit Hilfe von Strahltriebwerken oder Magnetschwebetechnik Geschwindigkeiten von 2.000 km/h und mehr. Während der Luftverkehr wesentlich flexibler ist und über ein dichteres Netz verfügt, verbinden Subkontinentalbahnen lediglich die großen Metropolen einer Welt. Da SCTs sehr teuer in Bau und Wartung sind, können sich nur große und reiche Kolonien ein solches Transportmittel leisten. Zuletzt existieren noch Tragflügelboote und normale Schiffe für den Verkehr über Wasser; sie spielen aber im Passagieraufkommen nur eine geringe Rolle. Nur geringfügig besser sieht es für Schiffe beim Frachtverkehr über Wasser aus.

Bei einer Reise zu einem anderen Planeten oder gar in ein anderes Sonnensystem muss man als ersten Schritt an einem der Raumflughäfen einer Welt in eine Orbitalfähre steigen, um als Erstes die Planetenoberfläche verlassen zu können. Da in der Regel die wenigsten Raumschiffe aerodynamisch geformt und damit atmosphärentauglich oder für eine Landung auf einem Planeten geeignet sind sowie Orbitalfähren für den interplanetaren Verkehr ebenfalls untauglich sind, muss man als zweiten Schritt im Orbit eines Planeten auf ein Raumschiff umsteigen. Im Orbit jeder größeren Kolonie existiert in der Regel mindestens ein orbitaler Verladebahnhof, der Umschlagplatz für Personen und Güter ist. Da über diese Stationen fast der gesamte Handel einer Welt abgewickelt wird, sind diese Stationen entsprechend groß und stark frequentiert; sie sind, wie man sich gut vorstellen kann, Anlaufpunkt für Händler, Reisende, Abenteurer, Wagemutige, aber auch zwielichtiges Gesindel und Kriminelle. Orbitalstationen besitzen nicht selten mehrere tausend Personen an Personal und Kapazitäten für weitere hunderttausende Besucher und mehrere Megatonnen Fracht. Gravitation wird hier üblicherweise kostengünstiger durch Rotationssektionen statt durch Manipulation von Gravitonen wie auf Schiffen erzeugt. Frachträume befinden sich häufig in Achsennähe und weisen daher keine oder nur eine geringe Gravitation auf. Lediglich wenige Gänge in der Achse einer solchen Station besitzen künstliche Gravitation; hierbei handelt es sich in der Regel um die Verbindungsgänge zu den Andockschürzen der Station, wo die Orbitalfähren und -transporter und die interplanetaren und interstellaren Frachter andocken.

Während beim interplanetaren Verkehr, also den Verkehr zwischen zwei Stationen innerhalb eines Sonnensystems, gewöhnliche Fusionstriebwerke ausreichen, um den Passagier in der Regel innerhalb weniger Stunden zum gewünschten Ziel zu bringen, muss für den interstellaren Verkehr, also dem Verkehr zwischen zwei Sonnensystemen, ein Sprung in den Stromraum gemacht werden, um sich mit einer Geschwindigkeit oberhalb der Lichtgeschwindigkeit bewegen zu können. Aufgrund der Beschaffenheit des Stromraums ist es zunächst notwendig, einen geeigneten Absprungpunkt und damit einen genügend großen Strom zu finden, der einen zum gewünschten Ziel führt. Gleichzeitig darf sich ein solcher Absprungpunkt nicht in der Nähe einer großen Masse wie einer Sonne befinden, da aufgrund des Gravitationssogs die Strömungsgeschwindigkeit im Stromraum zu hoch für einen sicheren Eintritt ist. Für die neueren Überlichtantriebe gilt dies allerdings nur bedingt, da sich diese nicht mit den Strömen treiben lassen, sondern über einen echten Antrieb verfügen. Zwischen den größeren Kolonien sind inzwischen mehrere sehr stabile Ströme entdeckt worden, sodass selbst für Großfrachter keine Probleme existieren. Gerade zu neuen und kleinen Kolonien ist jedoch die umgebende Stromraumanatomie nur ungenügend erforscht, sodass notwendiges Kartenmaterial fehlt und selbst erstellt werden muss, da häufig nur ein oder zwei Verbindungen überhaupt bekannt sind.

Mit klassischer Portaltechnik ohne eigenen Antrieb im Stromraum benötigt man für eine Reise etwa 50 bis 75 Minuten pro Lichtjahr, je nach Beschaffenheit des Stromraumes. Bei Entfernungen über 16 Lichtjahre muss man jedoch Zwischenstopps einlegen, da man ansonsten riskiert, nicht mehr aus dem Stromraum austreten zu können. Dadurch dauert eine Reise vom einen Ende der Union zum anderen ungefähr einen Monat. Wesentlich schneller geht es mit Hilfe aktiver Antriebssysteme namens Remigatoren, mit denen man sich aktiv vorwärts bewegen kann, statt sich mit dem Strom treiben zu lassen. Hier würde man für eine Durchquerung des Unionsraumes lediglich sechs Tage benötigen, würden sich diese Antriebe nicht noch größtenteils im experimentellen Stadium befinden und nur eine begrenzte Betriebsdauer aufweisen. Gerade für größere Schiffe sind diese Antriebe nicht leistungsfähig genug.

Kommunikation

Die Fähigkeit der Kommunikation über Distanz genießt schon seit längerer Zeit enorme Bedeutung. Anstelle des persönlichen Gesprächs zweier Personen an einem Ort findet dies in der Regel nur noch virtuell statt, wobei sich die so genannte „Halbraumtechnik“ besonderer Beliebtheit erfreut. Hierbei wird eine Wand eines Raumes mit einem holografischen Projektionsschirm ausgestattet. Dieser zeigt nun während des Gesprächs den Raum und die Person des Gesprächspartners an, wodurch der Eindruck entsteht, man selbst und der Gesprächspartner ständen in ein und demselben Raum und seien nur durch eine Glaswand getrennt. Diese Technik bietet sich natürlich nicht nur für das persönliche Gespräch, sondern auch für Konferenzen und Beratungsgespräche an. Verträge werden dabei nahezu ausschließlich virtuell geschlossen, besitzen aber volle Rechtsgültigkeit.

Leider kann dieses Verfahren nur im Rahmen der planetaren Kommunikation funktionieren, wo die Signallaufzeiten kurz und die Bandbreiten hoch sind. Bei Schaltung einer entsprechenden Kommunikation zur Orbitalstation sind die Verzögerungen aufgrund der Signallaufzeit zwar minimal, jedoch würden die Unmengen an zu übermittelnden holografischen Daten jede andere Verbindung blockieren. Im Rahmen von Quantenkommunikation oder gar Tachyonenkommunikation reichen die Bandbreiten ebenfalls nicht aus, weswegen man auf 2D-Darstellung oder reine Audiodaten im Rahmen von Verbindungen zur Orbitalstation oder auf Quantenbasis ausweicht. Aufgrund der niedrigen Bandbreite von wenigen 100 Bit pro Sekunde muss man sogar bei interstellarer Kommunikation auf stark komprimierte Textnachrichten zurückgreifen.

Bei der Übermittlung größerer Datenmengen über interplanetare oder interstellare Reichweiten hinweg ist eine nichtsimultane Verbindung wesentlich günstiger. In der Art der guten alten Post werden hier täglich in der Union zigmillionen Briefe verfasst und entweder per Laserkommunikation durch ein Sonnensystem geschickt oder per Kurierschiff in andere Systeme transportiert. Die letztgenannte Möglichkeit macht dabei nahezu die gesamte interstellare Kommunikation aus, da Tachyonenkommunikation eine sündhaft teure Angelegenheit ist, die häufig auch von Regierung, Militär, Behörden oder Konzernen vorrangig belegt wird (in dieser Reihenfolge).

Finanzen

Das Finanzsystem der Terranischen Union wird durch das Interstellare Banksystem IBS geprägt, an dem jede Finanzgesellschaft angeschlossen ist und das jede Privatperson durch ihren Identitätscode auf der GenCard registriert und dessen Konten vollautomatisch verwaltet. Für diese Verwaltung des Kontos und sämtlicher dabei anfallenden Finanztransaktionen fallen keinerlei Kosten an; dafür sind allerdings die Zinseinkünfte für Guthaben auf dem IBS-Konto quasi nicht existent. Die Funktionen des IBS-Kontos erstrecken sich über die Verwaltung reiner Geldsummen hinaus auch auf die in Form von virtuellen Gutscheinen zugeschriebenen Sozialleistungen der Union oder jegliche andere Form von Gutscheinen, zu denen automatisch ein Währungsäquivalent berechnet werden kann.

Die Standardwährung der Union ist der Elcut, wobei diese Bezeichnung eine Kurzfassung für „electronic currency unit of terra“ (Elektronische Währungseinheit von Terra) darstellt, da zur Zeit der Gründung des IBS und der Fixierung der Wechselkurse der großen Währungen keine der Seiten freiwillig die Währungsbezeichnung eines anderen Wirtschaftsraums annehmen wollte. Auch wenn die offizielle Währung der Union also in rein elektronischer Form existiert, existieren als Bargeldäquivalent noch Geldchips, die sich an vielen öffentlichen Plätzen mit der eigenen GenCard aufladen lassen und deren eingespeicherter Betrag mit trägen Flüssigkeitsanzeigen dargestellt wird. Diese Geldchips finden besonders bei weniger legalen Geschäften wie zum Beispiel dem ausufernden Schwarzmarkt Anklang, weswegen die Regierung dieser Form der Währung eher skeptisch gegenübersteht. Trotzdem ist aber eine Abschaffung dieser aufladbaren Münzen nicht zu befürchten, da dieses System gegenüber einem rein elektronischen Verfahren höhere Flexibilitäten bietet, die auch von Politikern und Vorstandsmitgliedern gerne genutzt werden.

Auch wenn bei einigen Gütern der Erwerb oder die Einfuhr in vielen Kolonien nicht erlaubt ist, gibt es dank eines weit verbreiteten Schmuggelsystems trotzdem die Möglichkeit, die Droge oder Waffe seiner Wahl auf dem Schwarzmarkt zu bekommen, sofern man in weniger stark kontrollierten Gebieten der Union lebt. Mehrere Großkonzerne stehen in Verdacht, dieses System „nicht mit allen möglichen Mitteln zu bekämpfen“, auch wenn bisher Aktionen größeren Ausmaßes nie nachgewiesen werden konnten. Man muss allerdings damit rechnen, dass Artikel auf dem Schwarzmarkt mindestens das dreifache kosten als auf einem entsprechenden legalen Markt, wodurch in der Regel nur wenige Personen überhaupt in den Genuss kommen, vom Schwarzmarkt profitieren zu können.

Insgesamt ist das Vermögen innerhalb der Union recht unausgewogen verteilt: Auf der einen Seite kann weit über die Hälfte der Einwohner nur ein relativ bescheidenes Vermögen aufweisen, welches hauptsächlich durch verschiedene zeitlich befristete Arbeitsstellen aufgebaut werden konnte. Auf der anderen Seite existiert eine hauchdünne Schicht an Superreichen, die durch Erbschaften großer Aktienanteile, durch Beziehungen oder ganz selten auch harter Arbeit sich in den Großkonzernen nach ganz oben vorgearbeitet haben und mit ihrem Vermögen häufig entsprechend protzen. Einige haben ihren Reichtum auch durch illegale Aktionen erworben, die ihnen entweder nie nachgewiesen werden konnten oder wegen derer sie gesucht werden. Häufigster Aufenthaltsort der Superreichen sind luxuriöse Planeten im Kernbereich oder im Westen, während die polizeilich Gesuchten sich eher in den Randbereichen aufhalten. Zwischen diesen beiden Extremen existiert noch eine Mittelschicht an mehr oder weniger fest angestellten Personen, wobei allerdings die Grenze zu den unteren Bevölkerungsschichten eher fließend ist. In diesen Bereich fallen häufig auch die mit den weniger legalen Praktiken nicht so erfolgreichen Personen, sofern sie sich auf freiem Fuß befinden. Auf der anderen Seite sind typische Beispiele für besser gestellte Personen Beschäftigte aus Staat, Militär oder besser verdienende Konzernangestellte im technischen oder wissenschaftlichen Bereich.

Spezielle Volksgruppen

Innerhalb der Union haben sich die verschiedenen ursprünglichen Volksgruppen durch die hohe Mobilität der Bewohner recht stark vermischt. Zum Einen führte dies zu den inzwischen wesentlich geringeren ethnischen Unterschieden im Aussehen zwischen den verschiedenen Volksgruppen und verhinderte zum Anderen eine stärkere Anpassung von Kolonialisten mit unterschiedlichen Umweltbedingungen. Es existieren zwar gewisse Unterschiede, die sich zum Beispiel aufgrund unterschiedlicher Schwerkraft ergeben haben und langsam in den genetischen Pool einfließen; diese sind allerdings häufig nur minimal. Es existieren jedoch einige Volksgruppen in der Union, die sich nicht mit der restlichen Menschheit vermischen konnten und sich somit abgrenzen lassen.

Replikanten

Unter dem Stichwort „Replikant“ bezeichnet man einen genetisch konstruierten, unfruchtbaren Menschen, der für die Zwecke der Arbeitsverrichtung gezüchtet wird. Beim Entstehungsprozess durfte dabei aufgrund gesetzlicher Vorlagen die menschliche DNA nicht als Basis genommen werden, wodurch sich zum Einen der Begriff „genetisch konstruiert“, zum Anderen die relativ späte Schaffung eines Replikanten erst im Jahr 2155 erklärt. Diese hatte äußerst scharfe Reaktionen sowohl von den unterschiedlichen Religionen als auch von mehreren Menschenrechtsorganisationen zur Folge. Während jedoch die erste Gruppe den Gedanken an der Erschaffung eines „Superhumanoiden“ als Gotteslästerung verurteilte, war die Ablehnung der zweiten Gruppe darin begründet, dass diesen „genetischen Konstruktionen“ oder auch „Replikationen“ keinerlei Menschenrechte zugesprochen wurden. Als Begründung der Konzerne hierfür diente das Argument, dass es sich aufgrund des Entstehungsprozesses bei den Replikationen um technische Produkte und nicht um Menschen im eigentlichen Sinne handele. Dazu kam, dass ursprünglich Replikanten nur mit einer so eben für ihre Dienste ausreichende Intelligenz gezüchtet wurden, um eventuelle Aufstände erst gar nicht entstehen zu lassen. Hierdurch war der Ausbeutung der Replikanten praktisch keine Grenze gesetzt. Vor dem Erhalt der eingeschränkten Unionsbürgerschaft waren Replikanten vollkommen rechtlos. Sie besaßen in der Regel keine Beschränkung der Arbeitszeit, keine Entlohnung und auch nicht die Freiheiten, sich beliebig bewegen zu dürfen, ihre Meinung zu äußern oder gar den Beruf zu wechseln. Sie hatten kein Recht auf Eigentum, Bildung, menschenwürdige Behandlung oder Leben. Der „Erfolg“ der später doch eintretenden Replikantenaufstände von 2186 bis 2201 konnte alleine dadurch geschehen, dass auch Replikanten für anspruchsvollere Tätigkeiten geschaffen wurden, die über kompliziertere Hirnfunktionen verfügen mussten. Diese waren meistens die Rädelsführer der Unruhen.

Durch das Replikantengesetz von 2202 wird es inzwischen für Replikanten als unwürdig angesehen, mit einer zu geringen Intelligenz gezüchtet worden zu sein. Daher ist es verboten, Replikanten mit zu niedriger Intelligenz zu züchten, woran sich die Konzerne zumindest offiziell halten. Das Gesetz macht hierbei keine technischen Angaben; jedoch soll ein Replikant in der Lage sein, analytisch zu denken, Emotionen spüren zu können und abstrakte Sachverhalte verstehen zu können.

Beim sozialen Status muss man bei Replikanten zwischen den sogenannten freien und den dienenden Replikanten unterscheiden. Freie Replikanten besitzen Großzügigkeiten, die fast an die Rechte eines gewöhnlichen Unionsbürgers heranreichen. Die einzige Einschränkung, der ein freier Replikant unterliegt, besteht in seiner Unfruchtbarkeit: Replikanten werden heutzutage immer noch so gezüchtet, dass sie auf natürlichem Wege keine Nachkommen zeugen kann. Neben der Tatsache, dass dies den genetischen Konstruktionsprozess verbilligt, stellt dies vor allem eine Sicherheitsmaßnahme dar, da die Mischung von künstlicher mit künstlicher oder natürlicher DNA in Laborprozessen zu unberechenbaren Erbkrankheiten geführt hat, die in einigen Experimenten nach wenigen Generationen unvermittelt ausbrachen und zur Ausrottung der kompletten Population geführt haben. Daher ist verständlich, dass den Replikanten jede Form von natürlicher Reproduktion untersagt ist, und jede Organisation, die dies beabsichtigt, strengstens verboten ist. Trotzdem ist es freien Replikanten gestattet, Ehen sowohl mit anderen freien Replikanten als auch mit normalen Menschen einzugehen. Gerade letzteres wird aber von der Bevölkerung gemieden.

Trotz der rechtlichen Nähe von freien Replikanten zu vollwertigen Unionsbürgern gibt es natürlich immer noch Vorbehalte der normalen Bevölkerung gegenüber den Replikanten. Der gewöhnliche Bürger geht ihnen meist bewusst aus dem Weg und versucht sie, sofern er mit ihnen nicht gerade geschäftlich verwickelt ist, zu meiden. Hierbei spielt die Stigmatisierung der Replikanten eine Ausschlag gebende Rolle: Jedem Replikanten ist eine unveränderliche Firmentätowierung an der linken Schläfe zu Eigen. Die Änderung dieser Tätowierung bei Beendigung des Dienstverhältnisses ist auf den ersten Blick nur schwer zu erkennen; in der Regel meiden oder verachten normale Menschen aber Replikanten beider Stände gleichermaßen, egal ob frei oder dienend. Gelegentlich kommt es auch zu gewalttätigen Ausschreitungen, und leider verhält sich auch die Polizei nicht immer neutral, da Replikanten unberechtigterweise tendenziell als Kriminelle verschrien sind.

Meistens ist man als Replikant zuerst einmal dienend, das heißt unfrei. In diesem Fall unterliegt man wesentlich größeren Einschränkungen. Zunächst ist man ab dem Tage der Aktivierung seiner Dienstperson (je nach Geschlecht auch als Dienstherr oder Dienstdame bezeichnet) 25 irdische Jahre zum Dienst verpflichtet. Häufig bezeichnet man die Dienstperson auch als Besitzer oder Eigentümer. Diese Bezeichnungen sind aber nicht ganz korrekt, da zwar ein Replikant gekauft wird und auch weiterverkauft werden kann, der Handlungsspielraum des Besitzers jedoch gegenüber dem Replikant

Geschichtlicher Exkurs: Die Replikantenaufstände

Ursprünglich blieb für lange Zeit der rechtliche Status für Replikanten ungeklärt. Wenn auch schon die erste erfolgreiche Konstruktion menschenähnlichen Erbgutes zur Züchtung 2155 vom damals noch jungen Konzern Amdrine stattfand, so blieb die rechtliche Grundlage bezüglich der Rechte dieser „genetischen Konstruktionen“ unklar, da der interplanetare Gerichtshof für lange Zeit ein endgültiges Urteil hierüber aufschob.

Weil sich allerdings keine feste Lobby für die Rechte der Replikanten bildete (die Zeiten waren durch die dritte Weltkrise des neuen Jahrtausends und deren Nachwirkungen geprägt), blieb dieses Problem zunächst ungelöst. Erst die Begegnung der frischgegründeten Union mit den Tayunew und der Beschluss, dieser Rasse sowie jeder anderen technisch rückständigen Fremd rasse eine eigenständige Entwicklung zu erlauben, sorgte für eine Änderung der Situation. Als die Replikanten trotz ihrer fast vollständigen Abschottung vom Isolationsgesetz erfuhren, entwickelte sich bei diesen so etwas wie ein Zugehörigkeitsgefühl untereinander, was zu den ersten Arbeitsniederlegungen und Unruhen im Jahr 2186 führte. Replikanten in anderen Systemen, die von diesen Unruhen hörten, organisierten ebenfalls Aufstände, bis die ganze Union von einem Flächenbrand heimgesucht wurde. Da bis zu diesem Zeitpunkt Replikantenaufstände für nicht denkbar gehalten wurden, waren viele Industriekolonien nur mäßig gegen diese Bedrohung gewappnet, wodurch die Replikanten innerhalb von wenigen Monaten mehr als 60 kleinere Industriekolonien in ihre Hände bringen konnten und es in ungefähr 80 weiteren Kolonien zu wiederholten Konflikten kam. Die Replikanten forderten die Anerkennung ihrer Art als Menschen und damit die Anwendung aller Menschenrechte auf ihre Spezies. Die Forderung nach freier Reproduktion wurde auch hin und wieder aufgestellt. Nachdem aber die Replikanten teilweise in eigenen Versuchen über die Gefahren der unkontrollierten Mischung von künstlichen Genen erfuhren, wurde diese Forderung immer häufiger fallen gelassen.

Zum schwärzesten Ereignis in der Geschichte der Aufstände kam es im Jahr 2189, als in sämtlichen Kolonien von Tay Chen, Titanis, Tephflux, Tuuron Mining und Kubarak, in denen die Aufständischen die komplette menschliche Besatzung getötet hatten, per Fernzündung die Reaktoren und Notstromgeräte der Kolonien zerstört wurden. Nachdem in 34 Kolonien die Aufständischen an Ersticken sowie Hitze oder Kälte gestorben waren, wurden die Industrieanlagen von den entsprechenden Konzerntruppen wieder eingenommen und gesichert. Mit einem Schlag wurden so über eine Million Replikanten getötet, ohne dass auch nur ein Aufsichtsratsmitglied mit den Wimpern gezuckt hätte. Diese Aktion verursachte in einigen Systemen bürgerkriegsähnliche Zustände, als sich menschliche Bürger in wütenden Protesten gegen diese Konzerne auflehnten und die Polizei auf vielen Planeten machtlos war. Unter dem Druck der Öffentlichkeit versprachen die Konzerne, daraufhin von solch drastischen Mitteln abzusehen. Zu den allgemeinen Unruhen häuften sich ab 2191 auf dem Mars die Proteste gegen den interplanetaren Gerichtshof, da dieser mit seiner Hinhaltetaktik als Urheber der ganzen Tragödie geahndet wurde.

Seit 2194 griff auch die SCOTHA verstärkt in die Aufstände ein und drückte diese nieder. Dieser Prozess wurde noch durch die Heeresreform 2197 verstärkt, indem die planetaren Abwehrstreitkräfte der Kolonien und in zwei Fällen auch die Raumflotte bei der Unterdrückung der Aufstände den Konzernen militärische Hilfe gaben. Dabei wurden jedoch nur Kapazitäten unnötig verschwendet und gebunden, die der Verteidigung gegen die Tsrit nicht mehr dienen konnten. Daher schlugen im Jahr 2200 die Tsrit, der Lage offenbar geworden, erneut zu und vernichteten zwei Kolonien, deren mobile planetare Abwehr gerade in mehreren Industriekolonien im System und deren Umkreis verstreut war. Die Tsrit deportierten schätzungsweise 100 Millionen Einwohner, bevor sie mit einem gnadenlosen Bombardement am Ende weitere 550 Millionen Einwohner töteten; nicht einmal jeder zehnte Bewohner hatte den Angriff überlebt.

Bei den Bergungsarbeiten in den zerstörten Kolonien stellte sich heraus, dass der interplanetare Gerichtshof jahrzehntelang bei Amdrine bestochen wurde. In einem Blitzverfahren wurden die Ämter des Gerichtshofes mit sauberen Juristen neu besetzt. Kurze Zeit später begann dieser mit der Aufarbeitung der Problematik. Aufgrund der Vorhersagbarkeit des sich ergebenden Rechtsspruchs des Gerichtshofes, formierte sich gleichzeitig ein Ausschuss aus Wirtschaftsvertretern, einigen Anführern der Aufständischen sowie Mitgliedern der Regierung und des Gerichtshofes, um einen mit der Verfassung verträglichen Kompromiss zwischen den Forderungen der Replikanten, den Vorlagen des Gerichtshofes und der Bereitschaft der Konzerne zu finden. Während dieser Verhandlungen ebten die Aufstände immer mehr ab: Der letzte Aufstand 2201 wurde beendet, nachdem hier wie auch bei allen anderen Aufständen Straffreiheit gewährleistet wurde, sofern keine anderen Verbrechen begangen wurden.

Am 10. Mai 2202 fiel dann der Gerichtshof das Urteil, welches den sozialen Status von Replikanten für immer verändern sollte. Lediglich zwei Tage später präsentierte der Ausschuss als Kompromiss ein System der „eingeschränkten Unionsbürgerschaft“ sowie ein Gesetz zur Erstellung und zum Erwerb von Replikanten; beide wurden kurz darauf vom Unionsrat abgesegnet. Die Begriffe „Replikationen“ und „genetische Konstruktionen“ wurden, abgesehen von der Geschichtsschreibung, aus dem öffentlichen Leben verbannt und gelten seitdem als Tabuwörter. Stattdessen existiert als einzige erlaubte Beschreibung der Volksgruppe das Wort „Replikanten“. Ein auf beiden Seiten blutiger Krieg wurde so endgültig beendet, aber keine der Seiten konnte sich angesichts der Ereignisse als Sieger fühlen.

durch die Menschenrechte und das Replikantengesetz beschränkt ist. Beim Besitzer kann es sich natürlich auch um einen Konzern oder einer anderen rechtlichen Person handeln.

Für den Dienst gelten bestimmte Grenzen: So darf er pro Tag in der Regel maximal 10 Stunden betragen, wobei allerdings Überstunden durch Freizeit ausgeglichen werden können, um diese Grenze bei Bedarf etwas fließender zu gestalten. Diese Freizeit muss innerhalb von drei Monaten von der Dienstperson gewährt werden. Außerdem hat ein dienender Replikant Anspruch auf mindestens 70 freie Tage im Jahr und darf maximal zehn Tage in Folge arbeiten. Zusätzlich muss er für seine Arbeit

entlohnt werden, und zwar mit den üblichen Sozialleistungen sowie zusätzlich einem Minimalsatz von 80 Elcut pro Monat. Häufig liegen die tatsächlichen Leistungen, die an Replikanten geleistet werden, über den hier genannten, auch wenn sie weit von denen der menschlichen Arbeitskräfte entfernt sind. Ausgaben für zusätzliche Krankenversicherungen fallen nicht an, da diese auf die Dienstzeit des Replikanten beim Hersteller im Kaufpreis enthalten ist. Während der Dienstzeit erhält ein Replikant jedoch keinerlei Sozialleistungen von der UTC, da entsprechende Gutscheine im Lohn des Replikanten enthalten sind.

Während der Dienstzeit muss der Besitzer dem Replikanten gestatten, für die Stillung seiner Grundbedürfnisse nach Nahrung, Kleidung, Wohnung und ärztlicher Betreuung aufkommen zu können. Sobald der Dienst abgearbeitet wurde, ist der Replikant frei. Ein Besitzer kann den Dienst auch mit einer vierwöchigen Frist vorzeitig aufkündigen; er muss jedoch in diesem Falle die Hälfte der noch ausstehenden Zahlungen und Sozialleistungen als Entlassungsgeld erbringen. In diesem Fall erhält der Replikant vor Ablauf der 25 Dienstjahre den Status „frei“. Manchmal ermöglichen Dienstpersonen ihren Replikanten auch das „Freikaufen“. Dies ist ein gewöhnlicher Aufkündigungsvertrag, bei dem der Replikant einen Preis für seine Freiheit zu zahlen hat, welcher von dem Entlassungsgeld abgezogen wird. Dieser Preis darf nach dem Replikantengesetz nicht über dem Entlassungsgeld liegen. Außerdem muss hierfür bereits die Hälfte der Dienstzeit bereits abgelaufen sein, da ansonsten der Staat den Replikanten durch die Sozialbeiträge zu sehr mitfinanzieren würde. Sonderregeln existieren natürlich für das Militär und das Polizeiwesen, die beide unter staatlicher Obhut liegen.

Bei den Rechten existieren ebenfalls einige Einschränkungen. Ein unfreier Replikant besitzt im Vergleich zum freien zusätzlich nicht die Rechte der freien Meinungsäußerung, Freizügigkeit (freie Wahl von Wohn- und Aufenthaltsort), die öffentliche Ausübung von Religion oder Gedankengut, und natürlich das Recht der freien Berufswahl. Beabsichtigt ein Replikant eine Tat, in die in eine dieser Rechte fällt, muss er seinen Besitzer um Erlaubnis bitten. Zusätzlich ist einem Bediensteten das Wahlrecht versagt sowie das Recht, mit anderen Replikanten Vereine zu gründen oder Versammlungen jeglicher Art durchzuführen. Die Ehegründung ist unfreien Replikanten vollständig untersagt. Auf der anderen Seite ist der Dienstherr ebenfalls für Straftaten eines Replikanten verantwortlich und wird, wenn auch wesentlich geringer, ebenfalls zur Rechenschaft gezogen. Erst wenn als Ursache der Straftat ein offensichtlicher genetischer Defekt oder fehlerhafte Erfahrungsimplantation des Replikanten bekannt ist, ist nicht der Besitzer, sondern der produzierende Konzern strafbar. Strafen für Replikanten bestehen üblicherweise in der Umprogrammierung der Gehirnmuster; ein Strafvollzug, der bei Menschen wegen der latenten Gefahren der Prozedur nicht durchgeführt wird.

Es existieren in der Union insgesamt drei grobe Klassen von Replikanten, bzw. drei große Arbeitsgebiete, für die Replikanten speziell gezüchtet werden. Innerhalb dieser Klassen existiert allerdings häufig eine große Bandbreite an sekundären Merkmalen, wodurch Replikanten einer Klasse alles andere als gleich aussehen. Auch existieren natürlich aufgrund der Vielschichtigkeit der Aufgabenmethoden Verschmelzungen zwischen den Klassen, bei denen es sich sowieso nur um eine inoffizielle Einteilung handelt. Allen Klassen ist ein sehr menschliches Aussehen gemein; Züchtungen, die sich vom humanoiden Konzept entfernen, existieren offiziell nicht, obwohl einigen Gerüchten zufolge sowohl vereinzelt mit tierischen Genen als auch mit exobiologischen Genen von Fremdassen experimentiert worden sein soll - im zivilen Bereich eine sehr schwere Straftat.

Die erste Klasse wird durch die so genannten Kampfreplikanten gebildet. Sie zeichnet sich durch einen muskulösen Körperbau, eine Körpergröße von 1,90 bis 2,30, aber auch durch ein nicht ganz so entwickeltes Gehirn aus, um die Produktion nicht unnötig zu verteuern. Sie sind dadurch nicht besonders für geistige Höchstleistungen wie Forschung und Entwicklung geeignet, aber für ihren Dienst mehr als qualifiziert. Einsatzgebiete existieren neben dem Militär für Landungstruppen noch beim Polizeidienst und im Sicherheitsdienst verschiedener Konzerne. Ihr Geschlecht ist tendenziell eher männlich.

Die zweite Klasse umfasst die recht allgemein gehaltene Gruppe der Arbeitsreplikanten. Sie besitzen nur durchschnittlichen Körperbau, weisen aber häufig bessere kognitive Kapazitäten und außerdem feingliedrigere Hände auf. Hiermit sind diese Replikanten vor allem im technischen Bereich und zum Teil für die Forschung geeignet, wobei letzteres ein relativ junges Arbeitsgebiet für Replikanten darstellt. Für eher niedrige Tätigkeiten erhalten sie allerdings häufig einen stabileren Körperbau und ein weniger entwickeltes Gehirn, wodurch diese Replikanten wegen der geringeren Lizenzkosten von weniger leistungsfähigen Genen auch am günstigsten sind.

Die dritte Klasse, die der Unterhaltungsreplikanten, wurde speziell für den Unterhaltungssektor entwickelt. Besondere Merkmale sind ein extrem ästhetischer, athletischer und motorisch hochentwickelter Körperbau und ein perfektes Aussehen. Tendenziell ist ihr Geschlecht eher weiblich. Ihr Gehirn vor allem für soziale Interaktionen, motorische Koordination, Emotionen und Künste entwickelt, muss aber in bestimmten Bereichen auch kognitive Leistungen erbringen. Eingesetzt wird dieser Typus wie bereits erwähnt im Unterhaltungssektor, wo relativ viele von ihnen als Sänger, Virtuosen oder Tänzer beachtlichen sozialen Erfolg aufweisen können - einer der wenigen Bereiche, wo Replikanten weniger geächtet sind. Leider gibt es auch die Schattenseiten im Unterhaltungssektor, und viele dieser Replikanten müssen in Bordellen arbeiten und können vom beruflichen Erfolg nur träumen.

Die Erschaffung eines Replikanten ist ein sehr aufwändiges und kostenintensives Unterfangen; daher verwundert es nicht, dass neben den gemeinsamen Hochsicherheitslaboren von der Raumflotte und allen anderen staatlichen Organisationen lediglich fünf Großkonzerne (Amdrine, Dream Technologies, Imagine, Lunastar und Neronos) über das technische Wissen, die teilweise lizenzrechtlich geschützten Genstämme und die wirtschaftlichen Möglichkeiten verfügen, um Replikanten in größeren Populationen erschaffen zu können. Teilweise sind auch andere Personengruppen und Konzerne durch rechtmäßigen Erwerb oder Spionage und Diebstahl in der Lage, in stark beschränktem Maß Replikanten anzufertigen; neben angeblich mehreren, nicht nachweisbaren Geheimprojekten verschiedener Großkonzerne sollen auch einige Piratengruppen im Randbereich der Erschaffung mächtig sein, wenn auch nur mit mäßigem Erfolg - zum Leidwesen der dort erschaffenen Replikanten. Entsprechende Replikanten besitzen häufig auch keine Firmentätowierung, sind in der Regel nicht einmal offizielle Bürger der Union und haben auf Grund ihrer Lage nicht einmal die Möglichkeit, ihre Rechte einzuklagen.

Die Erschaffung eines Replikanten läuft in drei Phasen ab. In der ersten Phase werden die benötigten Genstämme entsprechend der gewünschten Eigenschaften des zukünftigen Replikanten ausgesucht und zu einer vollständigen DNA zusammengesetzt und dabei durch Variation sekundärer Merkmale wie z.B. Haarfarbe, Gesichtsform oder Stimme individualisiert. Dieser Schritt ist mit dem Entscheidungsprozess des Auftraggebers eng verbunden und benötigt abgesehen davon nur wenige Tage. In der zweiten Phase, der Replizierung, wird die DNA in eine Stammzelle eingeführt, aus der mit Hilfe von Alters- und Wachstumsbeschleunigern ein kompletter menschlicher Körper gezüchtet wird. Bis der Replikant sein biologisches Anfangsalter von etwa 20 bis 30 Jahren je nach Wunsch des Auftraggebers erreicht hat, vergehen sechs bis sieben Monate. Nach fünf Monaten ist allerdings das Gehirn bereits soweit entwickelt, dass zeitgleich die dritte Phase der Programmierung und Erfahrungsimplantation eingeleitet werden. In dieser Phase, die nach Abschluss der Replizierung noch mindestens vier bis acht Monate andauert, wird das Gehirn durch intensive Stimulation so beeinflusst, dass der Replikant auf seine zukünftige Tätigkeiten optimal vorbereitet wird, seine Persönlichkeit und seinen Charakter verliehen bekommt sowie eine individuelle Note erhält. Erst nach Ablauf dieser Phase erlangt ein Replikant sein Bewusstsein, er wird „aktiviert“. Außerdem findet in dieser Phase noch die emotionale Bindung des Replikanten an den Auftraggeber statt, wodurch neue Replikanten ihrer Dienstperson bis in den Tod loyal ergeben sind. Diese Bindung ist allerdings von emotionaler Natur und kann durch häufige Demütigung oder Misshandlung mit der Zeit abgeschwächt oder gar vollständig aufgehoben werden. Eine umstrittene aber legale Praxis ist außerdem die Endorphinleitung. Hierbei wird die Hirnanhangdrüse so mit dem Großhirn gekoppelt, dass jedes Mal, wenn der Replikant bewusst seiner Dienstperson einen Dienst erweist, von der Hirnanhangdrüse Endorphine verstärkt ausgeschüttet werden. Gerade eine schlechte Dosierung der Endorphine, die als Motivator für den Replikanten dienen sollen, hat schon häufig dazu geführt, dass sich Replikanten zu Tode gearbeitet und dies noch als lustvoll empfunden haben. Replikanten, die solche Probleme nicht besitzen und auch auf andere Art und Weise ihre Lebenserwartung nicht künstlich verkürzen, besitzen eine biologische Lebenserwartung von etwa 70 Jahren, leben also etwas kürzer als normale Menschen. Berücksichtigt man, dass es sich dabei um durchschnittlich 45 tatsächlich erlebte Jahre handelt, ist das Leben eines Replikanten doch als relativ kurz zu bezeichnen. Kürzere Lebenserwartungen sind zwar technisch möglich, sind jedoch per Replikantengesetz verboten.

Lengroah

Die größte nichtmenschliche Volksgruppe innerhalb der Terranischen Union wird von den Lengroah gebildet. Die knapp 944 Millionen in der Union ansässigen Lengroah stellen dabei den Hauptteil der bekannten Reste dieser Rasse dar. Das ehemalige Reich der katzenartigen Lengroah wurde dabei 2283 von den Tsrit nahezu vollständig zerstört. Kurz vor Ende dieses Krieges, als die Lengroah ihre Unterlegenheit gegenüber den Tsrit einsehen mussten, wurden mehrere Evakuierungsmaßnahmen gestartet, welche die Lengroah in alle Richtungen verstreuen sollten. Ein relativ geordneter Teil der Evakuierungen arbeitete auf eine Kontaktaufnahme mit den Menschen hin, von denen die Lengroah durch die Srakhs erfahren hatten. Nach der Kontaktaufnahme des ersten großen Konvois im System Hades gestattete die menschliche Regierung den Flüchtlingen Asyl vor den Tsrit, verlangten aber im Gegenzug die Analysemöglichkeit lengroathischer Technologie. Viele technologische Errungenschaften und Durchbrüche, vor allem die aktiven Stromraumantriebe, die Distorsionsschilde und die Androidentechnologien stammen ursprünglich von dieser fortgeschrittenen Rasse.

Ursprünglich wurde den Lengroah eine Gruppe von Sternsystemen im untersüdlichen Randbereich angeboten, deren Planeten von dieser Rasse terraformt wurde, soweit dies in der kurzen Zeit machbar war. Nachdem im Jahr 2289 den Lengroah die volle Staatsbürgerschaft und damit auch die volle Bewegungsfreiheit im Gebiet der Union zugesprochen wurde, sprach eigentlich nichts gegen eine Zerstreuung des Volkes im ganzen Gebiet der Union. Der starke Zusammenhalt dieses Volkes sorgte aber für nur geringe Volkswanderungen, von der Abwanderung von 70 Millionen Lengroah ins Gebiet des Neuen Arneshanischen Bundes einmal abgesehen, wodurch der Großteil der Lengroah in ihrem ursprünglich zugewiesenen Gebiet geblieben ist. Etwa 10 Millionen haben sich jedoch auch auf menschlichen Kolonien niedergelassen, in denen sie sich ebenfalls konzentrieren; häufig findet man dort ganze Wohnblocks oder Stadtviertel, die nahezu ausschließlich von Lengroah bevölkert sind.

Ihre Zurückhaltung und ihre darauf aufbauende Geheimniskrämerei, am stärksten jedoch ihr auf Vetternwirtschaft beruhendes Sozialsystem haben dieser Rasse einen nicht unbedingt sauberen Ruf beschert. Auf der anderen Seite jedoch sind Lengroah durch ihre immerwährende Höflichkeit, Zuvorkommenheit und Zivilisiertheit im Allgemeinen recht gern gesehen. Anfängliche Vorurteile gegenüber dieser nahezu ausschließlich carnivor lebenden Rasse wie das Verspeisen von Menschenkindern konnten durch die offene Freundlichkeit dieser Rasse schnell verstreut werden. Sexuelle Kontakte zwischen Menschen und Lengroah sind zwar verpönt, finden aber inzwischen nicht gerade selten statt. Dabei sind sich die Lengroah durchaus bewusst, dass ihr stilvolles Auftreten und ihr ungewöhnliches Aussehen von vielen Menschen als ästhetisch, exotisch und reizvoll gewertet wird.

Ihre offene Freundlichkeit nutzen die Lengroah auch seit ihrem Aufenthalt in der UTC, um die Vorbehalte der Menschen ihnen gegenüber so weit wie möglich zu reduzieren. Da die Lengroah in der Union durch ihr technisches Geschick teilweise zu beachtlichen Reichtum gekommen sind, nutzen sie dies neben dem Aufbau und der Terraformung ihrer Kolonien auch zur teilweisen Finanzierung von Jugendaustauschprogrammen sowie Bildungs- und Kulturreisen für Lengroah wie Menschen. Auf den Welten, wo sie als Minderheiten gelten, halten sie sich jedoch kulturell eher verdeckt und fern von der Öffentlichkeit, da sie dort inzwischen gelernt haben, aus der Neugier der Menschen gegenüber diesen exotischen Wesen auf verschiedene Arten und Weisen Kapital zu schlagen. Dies gilt vor allem im Bereich der Gastronomie und Liveunterhaltung in Form von Restaurants, Bars oder Tanzaufführungen, aber auch Nachtclubs und Prostitution.

Arnesh

Abgesehen von den Arnesh der Kolonie Drulan, welche als vollwertige Staatsbürger sowieso volle Bewegungsfreiheit in der Union genießen und von denen sich etwa 20 Millionen auf anderen Welten und Kolonien aufhalten, ist es den Arnesh aus dem Neuen Arneshanischen Bund als einzige Fremdrasse gestattet, sich im Staatsgebiet der Union, genauer gesagt im westlichen und nördlichen Kolonialbereich, zu verschiedenen Zwecken ohne besondere Genehmigung frei aufzuhalten. Dadurch kommt es, dass sich zusätzlich zu den in der Kolonie Drulan eingetragenen 422,69 Millionen Arnesh noch durchschnittlich etwa halb so viele in der Union aufzuhalten, um zu handeln oder in Form von Tourismus die Menschheit und ihre Kultur kennen lernen zu können. Auch allgemeine wissenschaftliche Untersuchungen reichen als Begründung für die Anwesenheit in menschlichem Hoheitsgebiet aus.

Der wesentlich größere Teil der in der Union befindlichen Arnesh wird dabei durch die Prelsesh gebildet, die von Menschen häufig in Anlehnung an ihre Hautfarbe entsprechend einer aus dem 20. Jahrhundert stammenden Bezeichnung für die Prelsesh „Greys“ genannt werden. Da Drulan aufgrund von Sonderbestimmungen bis zu einer Einwohnerzahl von 500 Millionen Einwohnern seine Einwanderungspolitik selbständig regeln darf, herrscht hier durch Ein- und Auswanderung ein reges Treiben. Um ein Vielfaches verstärkt wird dies noch durch den Handel zwischen der Republik Arnesh und der Terranischen Union, da Drulan neben einigen menschlichen Kolonien im Westen eine der Drehscheiben für den Handel darstellt. Besonders bevorzugte Handelsgüter sind zum Einen Rohstoffe wie Antimaterie und Grastatium, welche von den Arnesh wesentlich günstiger gewonnen werden können als in der Union, zum Anderen menschliche Technologie und Kulturgüter, wobei Arnesh bereit sind, gerade für originale, ältere kulturhistorische Güter der Menschheit enorme Summen zu bezahlen. Gerade hierfür existieren jedoch verstärkte Ausfuhrbeschränkungen, wodurch einerseits der Handel mit Repliken aufblüht, andererseits sich aber auch ein Schwarzmarkt aufgetan hat, auf dem schon so manches Original seinen Weg in den Neuen Arneshanischen Bund gemacht hat.

Das Auftreten von Arnesh in der Union ist fast immer friedvoll und bis auf ihr Kulturinteresse leicht zurückhaltend. Gewaltsame Zwischenfälle werden nur selten verzeichnet, haben dann allerdings fast ausschließlich in der kulturellen Neugier der Spezies ihren Ursprung. Es ist leider anzunehmen, dass einige wenige der ansässigen Arnesh lieber ihre Neugier befriedigen, als die in der Union gültigen Gesetze einhalten, wobei sie ihre technische Überlegenheit häufig voll ausnutzen. So konnte einige Male sogar das Eindringen von Arnesh in Systeme mit monostellaren Rassen festgestellt werden, jedoch die entsprechenden Täter nicht festgenommen werden. Ein weiterer Punkt ist die bereits erwähnte Teilnahme am Schmuggel von Kulturgütern, die von weniger gesetzestreuen Arnesh begangen wird. Andere schwere Verbrechen werden von dieser Volksgruppe in der Regel nur äußerst selten begangen.

Andere Fremdrassen

Neben den Arnesh und den Lengroah existieren nur noch sehr kleine Volksgruppen von Fremdrassen im Hoheitsgebiet der Terranischen Union, sieht man einmal von den monostellaren Rassen ab, zu denen ja kein Kontakt besteht und deren Bevölkerung nicht zur Union gezählt wird. Die mit Abstand größte der restlichen Gruppen wird dabei von den reptiloiden Srakhs gebildet, von denen etwa 355.000 offiziell in der Union leben, davon alleine 340.000 der unfruchtbaren Hassrad, die dem politischen System des Ksnedak, des srakhischen Imperiums, entflohen sind und dort wegen Abtrünnigkeit verfolgt werden. Sie leben größtenteils in den kleineren Kolonien im obernördlichen Randbereich verstreut, obwohl sich einige von ihnen tiefer in das Gebiet der Union begeben haben.

Zu dieser Zahl kommen aber noch wahrscheinlich zehntausende Srakhs hinzu, die sich in der Nähe der neutralen Zone aufhalten, größtenteils Piraten sind und Frachter oder andere Schiffe der Union in diesem Gebiet angreifen. Da sich die srakhischen Freibeuter der Region mit den menschliche Piraten lose verbündet haben, entsteht so auch der einzig mögliche Fracht- und Personenverkehr über die neutrale Zone zwischen der UTC und dem Ksnedak hinweg. Gerüchte sprechen in Bezug auf die Kooperation der Freibeuter unterschiedlicher Rassen auch von einer geheimen Weltraumstation namens Skull's Haven, deren Bau im September 2304 begonnen haben soll und über die einen Großteil der Kontakte und des Handels laufen soll. Offizieller Verkehr über die Grenze ist von wenigen Ausnahmefällen abgesehen nicht erlaubt bzw. zumindest durch die Bestimmungen des Staatsvertrages zwischen Menschen und Srakhs lebensgefährlich, da das unerlaubte Eindringen eines Schiffes in den jeweils anderen Hoheitsraum mit dem sofortigen Abschuss gehandhabt werden kann.

Bei den Piraten sollen angeblich auch vereinzelt entweder Sirrit oder Tsrit gesichtet worden sein. Da allerdings das Heimatsystem der Sirrit verkehrstechnisch blockiert ist und eine Zusammenarbeit von Tsrit mit Menschen oder Srakhs doch höchst unglaubwürdig klingt, darf der Wahrheitsgehalt dieser Gerüchte ernsthaft bezweifelt werden. Wesentlich sicherer, da inzwischen auch offiziell bestätigt, ist jedoch die Tatsache, dass inzwischen etwa 5.000 Personen vom monostellaren Volk der R'garil offizielle Staatsbürger sind. Dieses Verfahren wurde gewählt, um im Rahmen der Schadensbehebung an dieser Rasse Kontaktpersonen zwischen der Union und den R'garil zu haben und dabei durch den direkten Kontakt zu Menschen nicht permanent das Isolationsgesetz außer Kraft setzen zu müssen. Hierbei haben sich jedoch einige dieser Eisweltbewohner ins restliche Gebiet der Union abgesetzt, statt beim Wiederaufbau zu helfen.

Kapitel 5: Wirtschaft

Konzerne mit Einfluss im Militärat

TAY CHEN	TYP	SITZE
	Interstellarer Konzern	2
MARKTSEGMENT	FIRMENSITZ	UMSATZ (2308)
Energiegewinnung, Stations-, Reaktor- und Anlagenbau	Hangzhou, Terra	18.524 Milliarden
WICHTIGE TOCHTERGESELLSCHAFTEN		
Elektrownia Sibirsk (Reaktorbau), Hu Lin (Kraftwerksbetreiber), TCTG (Tay Chen Tephflux Grastatium; Grastatiumproduktion)		
KONZERNFLOTTE (ZIRKAWERTE)		ANZAHL SYSTEME
400 Kampfschiffe, 80 Transporter, 20 Konstrukteure, 900 kleine Schiffe		13

Ursprünglich war Tay Chen ein in der Mitte des 21. Jahrhunderts von der Volksrepublik China gegründetes Staatsunternehmen, dessen Aufgabe die Versorgung der damals 1,4 Milliarden Einwohner Chinas mit Elektrizität und Heizwärme war. Die Bedienung eines dermaßen großen Marktes führte schon früh zu einer Ausrichtung zu Kraftwerkstechnologien, welche mit leicht erhältlichen, nicht-fossilen Ressourcen die Produktion großer Energiemengen ermöglichten. So verwundert es nicht, dass China in dieser Zeit zu einem der Hauptforschungsplätze im Bereich Fusionsenergie wurde. Tay Chen erhielt dabei großzügige Unterstützung im Aufbau der ersten Fusionskraftwerke, um den Energiehunger der chinesischen Bevölkerung zu stillen. Tay Chen wurde so zu einem globalen Marktführer für Fusionsenergie, der ebenfalls großen Einfluss außerhalb Chinas und später der Äquatorialliga hatte.

Seit diesen Anfängen hat Tay Chen seine Position auf dem Energiemarkt gefestigt und gilt momentan als Quasi-Monopolist im Bereich Fusionsenergie. Gut 70 Prozent der in Raumstationen oder Raumschiffen genutzten Reaktoren wurden von Tay Chen produziert, im Bereich von industriellen Großkraftwerken von Kolonien wie auf Planeten oder Asteroiden liegt der Anteil sogar bei 85 Prozent. Außerdem ist Tay Chen Marktführer bei der Produktion des für die Fusion benötigten Deuteriums, des schweren Wasserstoffes, mit einem Anteil von 35 Prozent auf dem Gesamtmarkt. Einen größeren Anteil hat lediglich der Konzern Titanis, welcher das Deuterium allerdings nicht produziert, sondern von Gasriesen abbaut. Zusammen mit den Wartungs- und Betreiberverträgen zu den produzierten Kraftwerksanlagen sind dies die Haupteinnahmequellen des größten Konzerns der Terranischen Union.

Neben dem Bau der Reaktoranlagen von Raumstationen bietet Tay Chen inzwischen auch den Bau ganzer betriebsfähiger Stationen an. Hierzu kooperiert der Konzern mit mehreren anderen Konzernen wie Lunastar, Ferroplast, Fire Project und Tsushida, welche entsprechende Komponenten oder Rohmaterialien für den Bau herstellen und liefern. Im Rahmen des zunehmenden Handels zwischen den Kolonien erweist sich der Stationsbau als immer wichtiger werdende Stütze des Firmengeschäfts.

In der Reaktortechnik produziert Tay Chen auch Antimateriereaktoren, deren Nutzung allerdings wegen der hohen Betriebskosten nur in kleinen Raumschiffen interessant ist. In diesem schnell wachsenden Marktsegment muss sich der Konzern jedoch die Aufträge mit seinem Konkurrenten Kubarak teilen, der über wesentlich ausgereifere Anlagen verfügt und Tay Chen bei Großaufträgen häufig ausstechen kann.

Weitere Marktsegmente, in denen Tay Chen ebenfalls aktiv ist, liegen vor allem im Bereich der sehr energieintensiven Produktion von Grastatium und Antimaterie. In diesen Bereichen wurde durch die Übernahme einzelner Firmensegmente des 2306 zerschlagenen Konzerns Tephflux die eigene Position ausgebaut. Gegenüber den Konkurrenten in diesem Marktsegment wie AMProd und Titanis verfügt der Konzern jedoch noch nicht das notwendige Fachwissen, um eine ernsthafte Bedrohung für seine Marktgegner zu werden. Jedoch arbeitet Tay Chen fieberhaft daran, dieses Manko zu beheben, und zeigt sich bei der Wahl der Methoden nicht sehr zimperlich. So greift Tay Chen angeblich massiv auf Mittel wie Wirtschaftsspionage oder Entführung von Forschungs- und Entwicklungspersonal der konkurrierenden Unternehmen zurück.

TSUSHIDA	TYP	SITZE
	Interstellarer Mischkonzern	2
MARKTSEGMENT	FIRMENSITZ	UMSATZ (2308)
Telekommunikation, Finanzwesen, Konsumelektronik	Tokyo, Terra	16.956 Milliarden
WICHTIGE TOCHTERGESELLSCHAFTEN		
TSE (Terran Stock Exchange; Börse), Huconn (Neuralschnittstellen), Terran Union Bank (Finanzdienstleistungen)		
KONZERNFLOTTE (ZIRKAWERTE)		ANZAHL SYSTEME
300 Kampfschiffe, 200 Transporter, 1.200 kleine Schiffe		6

Tsushida entstand als Konzern aus der Fusion mehrerer japanischer, amerikanischer und europäischer Elektronik- und Telekommunikationskonzerne am Ende des 21. Jahrhunderts. Durch die enge Verknüpfung des Finanzwesens mit der Telekommunikation gelangten auch mehrere große internationale Banken und Börsen der UDIN in den Besitz dieses Konzerns, sodass der Grundstein für die heutige Mischform des Konzerns bereits in der Mitte des 22. Jahrhunderts gelegt wurde. Auch wenn seitdem laufend Beteiligungen an anderen Gesellschaften im Marktsegment Tsushidas gekauft und wieder abgestoßen wurden, hat sich an der generellen Ausrichtung bis heute nichts mehr geändert.

Inzwischen führt an Tsushida kaum noch ein Weg vorbei, wenn es um die schnelle interstellare Kommunikation oder Finanzwesen geht. Es sind nicht nur die privat nutzbaren Quantenverbindungen für die Kommunikation innerhalb des Kernbereiches zum Großteil in Besitz dieses Konzerns, sondern auch das unionsweite Tachyonnetz der Kolonien wurde mehrheitlich von Tsushida entwickelt und aufgebaut. Da sich der Konzern gleichzeitig um den Betrieb der unersetzlichen Verbindungen kümmert, handelt es sich hierbei um ein sehr einträgliches Geschäft, vor allem da sich der Konzern seine Marktdominanz durch sündhaft hohe Preise im Bereich der schnellen interstellaren Kommunikation gut auszahlen lässt. Bei dem Tachyonnetz handelt es sich außerdem um das einzige Kooperationsprojekt mit dem eigentlichen Rivalen Nayami, da der Auftrag der Unionsregierung selbst für einen Konzernriesen wie Tsushida zu groß war.

Im Marktsegment der Elektronik ist Tsushida vor allem bei konventioneller Computerhardware wie elektronischer und optischer Prozessoren und entsprechender Speicher präsent. Die Computertechnik des Konzerns wird dabei in einer Vielzahl von Geräten, vor allem als Regelungstechnik in der Konsumbranche und bei privaten Haushalten, eingebaut. Bisher ist es dem Konzern nicht gelungen, ernsthaft in die exotischeren Prozessorsysteme wie Bioneuralschnitzzellen (NNAPN) oder Nanitenprozessoren (NPS) vorzudringen. Allerdings scheint der Konzern zumindest offiziell bei erstgenannten Rechnersystemen keine Expansionsgelüste zu hegen, da Tsushida bereits in diesem Bereich und dem verwandten Themengebiet der neuronalen Schnittstellen eine enge Kooperation mit dem Pharmaziekonzern Amdrine pflegt. Dies wird unter dem Mantel der Firma Huconn Project (Human Connections) geführt, die zu gleichen Anteilen Tsushida und Amdrine gehören. Gerüchten zu Folge soll allerdings unter der Hand die Kooperation zwischen den beiden Firmen weit über das Ausmaß dieses Projektes hinausgehen, um gemeinsam gegen die Marktgegner Neronos und Nayami vorgehen zu können.

Tsushida entwickelt und vertreibt auch elektronische Komponenten für Bordelektronik, Sensorenanalyse und Waffensteuersysteme. Damit sichert sich der Konzern einen nicht unerheblichen Teil am Kuchen der Raumschiffindustrie und der Rüstung. Auch hier erweist sich Nayami als einer der ärgsten Konkurrenten, auch wenn Tsushida tendenziell die Oberhand behält. Dem Konzern gelingt dies dadurch, dass er sowohl die entsprechende Hardware fertigt als auch die dafür benötigte Software programmiert, wodurch die beiden Komponenten optimal aufeinander abgestimmt werden können.

Aufgrund seiner Produktionsgüter befindet sich Tsushida mit seinen Anlagen größtenteils auf größeren Kolonien und besitzt nur wenige Systeme, welche als äußerst gut bewachte Entwicklungslabors für neue Technologien genutzt werden. Der Konzern nutzt zur Absicherung dieser Kolonien vor gegnerischer Spionage einen überdurchschnittlichen Anteil an besonders hochwertigen Replikanten.

LUNASTAR	TYP	SITZE
	Interstellarer Konzern	2
MARKTSEGMENT	FIRMENSITZ	UMSATZ (2308)
Rohstoffe, Metalle	Tycho, Luna	16.132 Milliarden
WICHTIGE TOCHTERGESELLSCHAFTEN		
Tephflux Northern Mining		
KONZERNFLOTTE (ZIRKAWERTE)		ANZAHL SYSTEME
450 Kampfschiffe, 700 Transporter, 5 Konstrukteure, 200 kleine Schiffe		79

Der Mond und die anderen Planeten von Sol, dem Heimatsystem der Menschheit, waren bereits seit den Anfängen der Raumfahrt im 20. Jahrhundert als internationales Territorium deklariert, auf welches kein einzelner Staat Hoheitsrechte ausüben durfte. Um in der Mitte des 21. Jahrhunderts die enormen Ressourcen des Mondes nutzbar machen zu können, wurde daher ein supranationaler staatlicher Konzern unter Kontrolle der Vereinten Nationen geschaffen, welcher die Schürfung der wertvollen Rohstoffe des Mondes zum Nutzen aller Staaten durchführen sollte. Im Rahmen der fortschreitenden Konzentration der irdischen Staaten in zwei Blöcke und der allmählichen Auflösung der UNO am Ende des 21. und zu Beginn des 22. Jahrhunderts wurde 2106 auch diese Organisation zur Ausbeutung des Mondes in zwei, den Blöcken zugeordnete Suborganisationen geteilt, die seit diesem Zeitpunkt heftig auf dem „neutralen“ Boden des Mondes konkurrierten und gegenseitig ihre Produktion sabotierten. Erst mit Gründung der UTC wurden die durch schwere Konflikte stark in Mitleidenschaft gezogenen Teilkonzerne 2184 wieder zusammengeführt. Seit diesem Zeitpunkt trägt der Konzern den Namen „Lunastar“. Der Konzern leistete zwischen 2239 und 2252 wertvolle Dienste als Hauptlieferant für die zum Wiederaufbau der Raumflotte benötigten Rohstoffe und damit für das Wiedererstarken der Menschheit. Um den dabei entstandenen riesigen Schuldenberg der noch jungen UTC abzubauen, wurde der Konzern 2256 privatisiert.

Seitdem hat sich Lunastar zum größten Rohstoffkonzern der UTC entwickelt, besonders durch den Kauf einiger Anteile des zerschlagenen Konzerns Tephflux. Der Konzern besitzt die alleinigen Schürfrechte für den Mond sowie Konzessionen an erheblichen Teilen des Asteroidengürtels. Dabei ist der größte Vorteil des Konzerns die Nähe der Abbaugebiete zur Erde und den anderen besiedelten Welten in Sol. Auch wenn in anderen, entfernten Systemen wesentlich interessantere Rohstoffvorkommen gefunden werden, so kann Lunastar dies jedoch durch die für den Konzern wesentlich geringeren Transportkosten wieder ausgleichen. Um jedoch im Geschäft einen langfristigen Ersatz für die langsam versiegenden Quellen in Sol zu finden, hat der Konzern in den letzten zwanzig Jahren eine konsequente Akquisitionspolitik betrieben, während dieser er sich bereits die Schürfrechte in beinahe achtzig anderen Sonnensystemen im Randbereich angeeignet hat und dort Abbaubetriebe errichtet. Der Konzern stößt hierbei jedoch auf erbitterten Widerstand seiner Konkurrenten Titanis und Tuuron Mining, was zu häufigen Sabotageakten auf allen Seiten führt, und vereinzelt auch zu offenen Angriffen, gerade in nicht gemeldeten Minenkolonien. Hiervon bekommt die Öffentlichkeit wahrscheinlich weit weniger mit, als tatsächlich stattfindet.

Während der Rohstoffabbau auf Luna und im Asteroidengürtel von Sol vollautomatisch abläuft und die anfallende Arbeit nahezu ausschließlich von Robotern durchgeführt wird, so ist in den Minenkolonien im Randbereich noch ein erheblicher, von Menschen geführter Maschineneinsatz notwendig. Lunastar siedelt hierzu seine Arbeitskräfte in direkter Nähe der Abbaugebiete an. In den Kolonien, wo aufgrund der Arbeitsbedingungen nur schwer freiwillige Arbeitskräfte zu beschaffen sind, greift der Konzern auch massiv auf Arbeitsreplikanten zurück, die zum Teil selber erschaffen werden.

Der Konzern besitzt seinen Hauptfirmensitz im Mondkrater Tycho und füllt diesen mit den verschiedenen Verwaltungs-, Wohn- und Industriekomplexen ungefähr zur Hälfte aus. Der Konzern hat allerdings von der UTC einen Baustopp im Krater und der Kraterumgebung erhalten, da diese Region nachträglich zum Unionskulturerbe erklärt wurde. Die Konzernbauten nehmen dem Krater zunehmend die optische Schönheit, welcher aufgrund der hellen Strahlen, die von ihm während des Vollmondes ausgehen, berühmt sind.

AMPROD	TYP	SITZE
	Interstellarer Konzern	1
MARKTSEGMENT	FIRMENSITZ	UMSATZ (2308)
Produktion von Antimaterie	Neuchemnitz, Titan	14.555 Milliarden
WICHTIGE TOCHTERGESELLSCHAFTEN		
AMProd KSB (Kraftwerks- und Stationsbau), Escort (Begleitschutz für interstellare Transporte)		
KONZERNFLOTTE (ZIRKAWERTE)		ANZAHL SYSTEME
800 Kampfschiffe, 300 Transporter, 1 Konstrukteur, 100 kleine Schiffe		9

AMProd (Antimaterie-Produzenten / Antimatter-Productions) ist im Grunde genommen ein hoch spezialisierter Konzern, der sich voll und ganz der Produktion von Antimaterie verschrieben hat. Als 2134 der Durchbruch gelang, mit Hilfe von Antimaterie nicht nur Waffen mit einer überragenden Vernichtungskraft zu bauen, sondern auch überlichtschnelle interstellare Raumfahrt zu ermöglichen, wurde überdeutlich, dass hier ein Markt mit gewaltigen Wachstumsaussichten bestand. Wie viele andere Konzerne, die sich der Erzeugung von Antimaterie verschrieben hatten, wurde auch AMProd in dieser Zeit gegründet, damals noch mit dem Namen CAAG (Chemnitzer Antimaterie AG). Dabei gelang es der CAAG im Gegensatz zu den meisten Marktkonkurrenten, die Produktion der Antimaterie effizient genug zu halten, um von Beginn an Gewinn zu erwirtschaften. Als einige der Marktkonkurrenten deswegen in Konkurs gingen, kaufte die CAAG im regionalen Umfeld des Konzerns in Mittel- und Osteuropa insolvente Produktionsunternehmen auf und sanierte sie. Aus der Fusion mit einem weiteren europäischen Konkurrenten 2179 entstand zunächst die Eumateria AG, welche nach mehreren Firmenreformen und Umbenennungen schließlich 2256 den Namen AMProd erhielt. Zu diesem Zeitpunkt wurde auch der Firmensitz von Terra auf den Saturnmond Titan verlegt, wo eigens für den Konzern eine eigene Kolonie entstand.

AMProd ist inzwischen der unangefochtene Marktführer bei der Produktion von Antimaterie. Lediglich die Raumflotte besitzt noch Produktionsstätten, deren Kapazitäten sich mit denen von AMProd messen lassen können. Auch wenn die Antimaterie-Produktion zwar ein sehr gefährlicher, aber im Fall von Antiwasserstoff relativ simpler Prozess ist, so verfügt doch ausschließlich AMProd über eine genügend effiziente und sichere Technologie, um im Wettbewerb entscheidende Preisvorteile zu genießen. Obwohl selbst kriminelle Elemente die Möglichkeiten besitzen, Antiwasserstoff herzustellen, laufen die entsprechenden Anlagen meist nicht stabil genug, um sich beim aktuellen Marktpreis zu rentieren.

Ein erhebliches Problem besitzt der Konzern, welcher sich momentan auf den Aufbau von Produktionsstätten für schweren Antiwasserstoff, dem Antideuterium konzentriert, durch den Import von Antimaterie aus dem Neuen Arneshanischen Bund. Dieser tauscht große Mengen an Antideuterium und dem besonders energiereichen Antihelium im Austausch gegen Kulturgüter und drückt so den Marktpreis für Antimaterie nach unten. Gewinner dieser Situation sind die westlichen Kolonien der Union als Handelsplattformen für diese Tauschgeschäfte, während AMProd trotz des hohen Umsatzes nur geringe Gewinne erzielen kann. Würde der Bedarf in der Union nicht weiterhin über den Importen und den unionsweiten Produktionskapazitäten liegen, hätte der Konzern ernsthafte Probleme. Um die Produktionskosten gering zu halten, hat sich der Konzern auch die technischen Kenntnisse für den Bau von Fusionskraftwerken angeeignet und fördert den benötigten Wasserstoff selbst. Außerdem nutzt der Konzern seinen Sitz im Militärrat besonders aktiv, um geschäftsschädigende zusätzliche Importe von Antimaterie in die Union so gering wie möglich zu halten.

Erschwerend für den Konzern sind die hohen Ausgaben für die schlagkräftigste Konzernflotte in der Union und für die massive Spionageabwehr des Konzerns. Durch sein Marktsegment stellen geladene Transporter des Konzerns aufgrund des immensen Warenwertes ein bevorzugtes Ziel für Kriminelle oder skrupellose andere Konzerne und müssen entsprechend eskortiert werden. Potenzielle Marktgegner hingegen versuchen durch intensive Wirtschaftsspionage die technischen Geheimnisse der Produktionsanlagen, welche weit abseits in firmeneigenen Sonnensystemen liegen, auszuhorchen. Es verwundert daher kaum, dass der Konzern deswegen ein ausgesprochen martialisches Geschäftsgebaren bei der Verteidigung seiner Aktiva an den Tag legt. Unbewaffnete Transporter anderer Unternehmen können hingegen von der Situation profitieren, da AMProd diese in geringem Maße in Transportkonvois des Konzerns duldet und gegen eine Gebühr auch gegen Angreifer schützt.

FERROPLAST	TYP	SITZE
	Interstellarer Konzern	1
MARKTSEGMENT	FIRMENSITZ	UMSATZ (2308)
Schiffs- und Stationspanzerungen	Cruz de Ceres, Ceres	13.655 Milliarden
WICHTIGE TOCHTERGESELLSCHAFTEN		
Ferroplast Constructione (Stationsbau), Industrial Protections (Schutzkleidung)		
KONZERNFLOTTE (ZIRKAWERTE)		ANZAHL SYSTEME
100 Kampfschiffe, 500 Transporter, 15 Konstrukteure, 300 kleine Schiffe		8

Ferroplast wurde 2041 in Belo Horizonte, Brasilien, gegründet. Der Konzern, damals noch mit der ursprünglichen Bezeichnung „Ferroplastica Mercosur“, entstand dabei aus der Fusion mehrerer Minengesellschaften und Stahlhütten, und war bei der Gründung kaum mehr als eine Ansammlung sanierungsbedürftiger Eisenhütten und heruntergekommener Minen. Erst als die Äquatorialliga zu Beginn des 22. Jahrhunderts in geheimen Experimenten unter Schwerelosigkeit im Orbit der Erde die erste Gasmetalllegierung erzeugte, begann der steile Aufstieg des Konzerns. Das Wissen des Betriebes im metallverarbeitenden Gewerbe wurde dazu genutzt, im Asteroidengürtel eine Produktionsfabrik für Eisenschäume einzurichten, welche das Militär der Äquatorialliga mit den wertvollen Panzerungselementen und Bunkersegmenten versorgte. Der Konzern hatte aber auch keine Probleme damit, die Werkstoffe unter der Hand ebenfalls an den Erzfeind, die Industriedemokratische Union, zu verkaufen.

Inzwischen hat Ferroplast eine marktbeherrschende Stellung eingenommen, welche der Konzern aufgrund der herausragenden Qualität seiner Werkstoffe bequem verteidigen kann. Nahezu sämtliche Panzerungen, welche für Raumstationen oder Raumschiffe hergestellt werden, stammen von Ferroplast. Sogar im Bereich starrer Panzerharnische für Menschen hat sich der Konzern inzwischen mit seinen Materialien etabliert. Dabei reicht die Produktionspalette der geschäumten Metalle vom „Klassiker“ Eisenschau über verschiedene andere Metalle wie auch Titan und Wolfram bis hin zu mehrschichtigen Panzerungen aus verschiedenen Verbundstoffen.

Da die Produktion ausschließlich unter Schwerelosigkeit stattfinden kann, bevorzugt Ferroplast als Produktionsorte Sonnensysteme mit metallreichen Asteroidengürteln zum Abbau der Metalle und Gasriesen zur Gewinnung von schwerem Wasserstoff für den Energiebedarf. Ferroplast teilt sich dabei häufig die Systeme aufgrund enger Kooperationen mit Lunastar und Fusiondrives oder anderen Rohstoffkonzernen und Raumschiffbauern. Teilweise sind die Produktionsanlagen von Ferroplast sogar mobil gestaltet, sodass sie binnen weniger Wochen von einem System zu einem anderen System geschafft werden können. Diese Kooperationen sorgen für kurze Transportwege und kurze Bauzeiten für Raumschiffe, wodurch insbesondere die Raumflotte als Hauptabnehmer für Schiffspanzerungen von diesen integrierten Werftsystemen profitieren kann. Die wenigsten dieser Systeme gehören dabei Ferroplast selbst; in der Regel besitzen die entsprechenden Rohstoffkonzerne die Konzessionen in den Systemen.

Insgesamt fährt Ferroplast ein eher ruhiges Geschäft. Konkurrenten gibt es so gut wie keine, und bis auf teure Hightech-Panzerungen müssen die Produktionsgüter beim Transport auch kaum eskortiert werden. Gute Entlohnung der Arbeitskräfte und ein zurückhaltendes Auftreten des Konzerns haben dazu geführt, dass der Konzern nicht nur durch seine Produkte für Stabilität in der Union sorgt. Der Konzern ist sich seiner Bedeutung in der Union voll bewusst, bemüht sich aber trotz seiner Monopolstellung um niedrige Preise, damit die Verteidigungsfähigkeit der Union nicht beeinträchtigt wird, was auch im eigenen Interesse liegt. Spektakuläre Aktionen von Ferroplast bestehen lediglich in den häufigen Material- und Produkttests, bei denen Neuentwicklungen von Panzerungen anhand der neusten Waffenentwicklungen verschiedener Waffenkonzerne oder von der Raumflotte erbeuteten Waffensystemen der Tsrit getestet werden. Solche Tests finden jedoch in der Regel unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt, werden aber mit wiederkehrender Regelmäßigkeit von Reportern aufgedeckt.

AMDRINE	TYP		SITZE
	Interstellarer Mischkonzern		1
MARKTSEGMENT	FIRMENSITZ	UMSATZ (2308)	
Replikation, Pharmazie, Biotechnologie, Medizin	Miami, Terra	12.815 Milliarden	
WICHTIGE TOCHTERGESELLSCHAFTEN			
Huconn (Neuralschnittstellen)			
KONZERNFLOTTE (ZIRKAWERTE)			ANZAHL SYSTEME
400 Kampfschiffe, 300 Transporter, 900 kleine Schiffe			29

Die Existenz des Konzerns Amdrine begann mit einer Gesetzeslücke, welche findige Geschäftsleute im Biotechnologiebereich ausfindig gemacht hatten und ausnutzen wollten. Obwohl in beiden Machtblöcken der Menschheit in dieser Zeit Gesetze existierten, welche die Züchtung von Menschen und die Manipulation menschlichen Genmaterials zur Erschaffung einer neuen überlegenen oder auszubeutenden Menschenrasse streng verboten hatten, so waren die Schranken zu einer kompletten Neukonstruktion des Genmaterials zur Schaffung nicht ausdrücklich verboten worden. Da in der Mitte des 22. Jahrhunderts inzwischen die verschiedenen Prozesse in der Zellbildung komplett verstanden und kontrolliert werden konnten und sogar einige Biotechnologiekonzerne damit begannen, pflanzliche und tierische Kunstrassen zu erzeugen, lag der Schritt zur Erschaffung einer neuen menschenähnlichen Rasse nicht fern. Zu dieser Absicht wurde 2147 der Konzern Amdrine gegründet. Einflussreiche Kreise in der Industriedemokratischen Union verhinderten dabei, dass die Entstehung des Projekts und dessen Entwicklungsarbeiten publik wurden. Nach der Bekanntgabe im Jahr 2155 wurden anschließend durch Bestechung und Bedrohung die zuständigen Gerichte gefügig gemacht, sodass sich die Erschaffung von „Arbeitsreplikationen“ trotz des anfänglichen Protests etablierte. Erst im Jahr 2202, in der Phase der gerichtlichen Aufbereitung der Replikantenaufstände in den Jahren zuvor, wich die Praxis der Halblegalität und Illegalität des Konzerns Amdrine und vor allem seiner bis heute nicht näher bekannten Interessenverbände einem legaleren Geschäftsgebaren.

Inzwischen ist die Terranische Union in starkem Maße abhängig von den Arbeitskräften, die von Amdrine auf Anforderung von Militär, Behörden und Konzernen geschaffen werden. In einer Zeit, in der das Zeugen von Nachwuchs immer unbeliebter wird, verwundert es nicht, wenn bereits dreizehn Prozent der Gesamtbevölkerung in der Union zu den Replikanten gehören. Diese übernehmen außerdem häufig Aufgaben, für die sich die „Normalen“ nicht interessieren. Statistiken zu Folge stammen dabei schätzungsweise die Hälfte der 6,9 Milliarden Replikanten aus den Produktionslabors von Amdrine.

Der Konzern hat sich inzwischen von seinem ursprünglichen Kerngeschäft auf andere Marktsegmente ausgebreitet. Der Markt der Medikamente und Drogen teilt sich der Konzern mit seinem ärgsten Konkurrenten Neronos, weitere ernst zu nehmende Konkurrenten gibt es kaum. Zusammen mit Tsushida existieren einige Kooperationsprojekte und Tochterfirmen für Biokybernetik wie Mensch-Maschine-Schnittstellen. Des Weiteren ist Amdrine Marktführer im Bereich verbesserter Organe, wo ebenfalls der ärgste, wenn auch nicht einzige Konkurrent der Konzern Neronos ist. Außerdem besteht ein nicht unwesentlicher Teil der Geschäfte in medizinischen Dienstleistungen aller Art. Zuletzt ist Amdrine Marktführer im Bereich der künstlichen Gattungen. Der Konzern besitzt dabei als Produktionsspektrum wirklich alles von Terraformungsbakterien und -pflanzen über garantiert kinderliebe und stubenreine Säbelzahn tiger bis hin zu Dinosauriern; dazu auch alles, was sich das menschliche Gehirn in den letzten zehntausend Jahren an Fabelwesen erfinden konnte. Nach dem Replikantengesetz ist der Konzern jedoch dazu verpflichtet, höhere kognitive Fähigkeiten ausschließlich in menschlichen Körpern zu züchten. Ob sich Amdrine daran immer und überall in seinem weit in der Union verstreuten Netz an Forschungskolonien hält, ist nicht ganz so sicher.

Der Konzern besitzt einen unersättlichen Hunger nach neuen außerirdischen Lebensformen jeder Art, um deren Genstruktur zu analysieren. Bei der Beschaffung soll sich der Konzern dabei nicht immer innerhalb der Grenzen der Legalität oder der UTC aufhalten. Auch sollen einige Experimente von Amdrine alles andere als gesetzestreu sein. Amdrine bewacht allerdings seine Forschungsarbeiten und geht nur selten irgendwelche Sicherheitsrisiken ein. Es verwundert nicht, dass der Konzern über gute eigene Streitkräfte und ein weit reichendes Agentennetz zur Wirtschaftsspionage verfügt.

DREAM TECHNOLOGIES	TYP	SITZE
	Interstellarer Mischkonzern	1
MARKTSEGMENT	FIRMENSITZ	UMSATZ (2308)
Erholung, Unterhaltung, Software, Medien, Nachrichten	New York, Terra	10.562 Milliarden
WICHTIGE TOCHTERGESELLSCHAFTEN		
UNN, UBC (Nachrichten-, Unterhaltungssender), Jaybes (Software), Eden Industries (Freizeitparks)		
KONZERNFLOTTE (ZIRKAWERTE)		ANZAHL SYSTEME
250 Kampfschiffe, 80 Transporter, 3 Konstrukteure, 500 kleine Schiffe		17

Der Beginn des Mischkonzerns Dream Technologies, häufig auch nur als Dream Tech bezeichnet, begann bereits im 20. Jahrhundert, damals noch unter einem anderen Namen, als weltgrößter Medienkonzern der Welt. Der Zusammenschluss des Medienriesen mit einem der größten Netzbetreiber des damaligen Internet war zu Beginn des 21. Jahrhunderts nur der Startschuss für die weitere Expansion des Unternehmens. Zunächst gewann der Konzern Einfluss über die neuen Medien der Zeit, anschließend expandierte er im Unterhaltungssektor, welcher sich immer stärker mit dem Nachrichten- und Informationssektor vermischte. Als der Konzern Ende des 21. Jahrhunderts die Marktführerschaft bei holografischer Unterhaltungshardware übernahm und seine ersten Schritte im Bereich der direkten neuronalen Stimulierung mit Hilfe von Computerhardware unternahm, erhielt der Konzern 2091 bei der Fusion mit einem großen japanischen Spielehardwarehersteller den Namen „Dream Technologies“.

Das Produktionsspektrum des Konzerns ist heute weiter gesteckt denn je. Der Konzern besitzt nicht nur auf vielen Planeten der Union unzählige Nachrichten- und Unterhaltungssender, Produktionszentren für interaktive Unterhaltungsprogramme auf unterschiedlichen Systemen oder seine berühmten Unterhaltungseinrichtungen, wo eine perfekte Sinnestäuschung mit Hilfe von Medikamenten und implantierten Chips erzeugt wird. Ein weiterer Schwerpunkt des Unternehmens liegt in der Erschaffung und Verwaltung ganzer Freizeitwelten, welche dem vergnügungssüchtigen und zahlungsfähigen Volk der Terranischen Union jede erdenkliche Form der Unterhaltung von Abenteuern, Erlebnisreisen, Fantasyszenarien, historischem Ambiente und für die erwachsene Kundschaft jede Form der triebhaften Befriedigung liefert. Natürlich werden die Komponenten geschickt miteinander vermischt, um dem Kunden, der statt Gehirnmanipulationen lieber authentische Erlebnisse haben will, genau das zu liefern, was er sich schon immer gewünscht hat.

Den enormen Bedarf für eine ansprechende Ausstattung seiner Freizeiteinrichtungen und -welten deckt der Konzern zum Teil aus eigenen Produktionseinrichtungen, während der Rest bei anderen Konzernen wie Amdrine gekauft wird. Der größte Teil wird dabei durch lebende Requisite gestellt, um ein möglichst authentisches Erlebnis zu liefern, nur in seltenen Fällen werden Maschinen als Darsteller eingesetzt. Während die unintelligenten Lebewesen für die verschiedenen Welten hauptsächlich bei Amdrine geordert werden, produziert Dream Technologies seine erstklassigen Unterhaltungsreplikanten in seinen eigenen Produktionslabors. Sehr viele der momentanen Megastars der Unterhaltungsszene stammen von Dream Tech. Es gehört aber zur Schattenseite, dass die Unmengen an zumeist weiblichen Unterhaltungsreplikanten, deren Qualität nicht zum Star reicht, in den firmeneigenen Bordellen arbeiten müssen, welche besonders häufig in der Nähe von Stützpunkten der Raumflotte zu finden sind.

Das Geschäft im Bereich der Erlebniswelten ist für die Mitarbeiter des Konzerns, natürliche wie geschaffene, besonders hart. Für besser bezahlte Stellen muss man dort unter Umständen kosmetische Operationen über sich ergehen lassen, die im Falle von halb-menschlichen Fabelwesen nicht unbedingt immer verschönernd sind oder die menschliche Gestalt erhalten. Dies ist umso mehr nötig, da der Konzern durch das Replikantengesetz keine intelligenten Wesen in nicht- oder halb-menschlichen Körpern züchten darf. Gerade im Bereich Kundenkontakt ist es fast so, dass die Angestellten förmlich ihren Körper verkaufen, weswegen dort auch fast ausschließlich Replikanten beschäftigt sind.

Da sich Dream Tech die Unterhaltungsbranche mit den Konzernen Imagine und Gouneau teilt, herrscht ein entsprechend verbitterter Konkurrenzkampf, der nicht immer mit legalen Mitteln ausgefochten wird. So ist die Sabotage der gegnerischen Freizeiteinrichtungen und Entwicklungslabors die Regel. Gerade mit Imagine gab es in den letzten Jahren heftige Auseinandersetzungen im Bereich von Forschung und Entwicklung, wo angeblich gegenseitig geheime Forschungseinrichtungen angegriffen wurden. Beiden Konzernen konnte dies jedoch nicht nachgewiesen werden.

TITANIS	TYP		SITZE
	Interstellarer Konzern		1
MARKTSEGMENT	FIRMENSITZ	UMSATZ (2308)	
Rohstoffe, Terraformung	Criopolis, Titan	9.664 Milliarden	
WICHTIGE TOCHTERGESELLSCHAFTEN			
Demiurgon Industries (Terraformung), Tephflux Upper Mining			
KONZERNFLOTTE (ZIRKAWERTE)			ANZAHL SYSTEME
400 Kampfschiffe, 400 Transporter, 2 Konstrukteure, 150 kleine Schiffe			76

Ähnlich wie Lunastar war Titanis ein staatlicher Konzern, der allerdings in Sol nicht die inneren Planeten zur Ausbeutung bekam, sondern die Planeten und Monde von Jupiter bis Pluto. Außerdem war Titanis ein Konzern, welcher ausschließlich die Industriedemokratische Union beliefern sollte. Die Anlagen des indonesischen Konkurrenzunternehmens der Äquatoralliga, Suhoto, wurde in der Zeit der dritten Weltkrise völlig zerstört, der daraufhin 2184 endgültig in Konkurs ging. Damit hatte Titanis, welches bereits 2191 privatisiert wurde, die alleinigen Schürfrechte am äußeren Heimatsystem der Menschheit. Titanis nutzte die Situation besonders für die Gewinnung des für die Fusion wichtigen schweren Wasserstoffs aus den Gasriesen. Als später die Bedeutung des Elements Grastatium für die moderne Gesellschaft klar wurde, bestand ein weiteres Geschäft darin, die geringen natürlichen Vorkommnisse dieses Elements am Rande Sols zu gewinnen. Zusätzlich gelang es dem Konzern im Jahr 2235 als ersten, ein effizientes Verfahren zur künstlichen Produktion von Grastatium zu entwickeln, und konnte dadurch Marktführer in diesem Bereich werden.

Die Marktsegmente Deuterium und Grastatium spielen für den Konzern eine wichtige Rolle, wie man an dem Erwerb entsprechender Systeme und Produktionsanlagen der zerschlagenen Konzerns Tephflux erkennen kann. Bereits seit der Mitte des 22. Jahrhunderts besteht jedoch ein zweites Standbein des Konzerns darin, unwirtliche Planeten kolonialisierbar zu machen. Titanis erwarb im Abschluss der ersten Kolonialisierungsphase von Mars und Venus die Nutzungsrechte an den dort eingesetzten Technologien und schloss Verträge für die Terraformung weiterer Planeten außerhalb Sols. An einigen Welten des Terranischen Gürtels hat der Konzern bereits eindrucksvoll gezeigt, wozu er bei der Terraformung in der Lage ist. Da selbst bei vollem Einsatz auf einem Planeten die Umgestaltung einer ganzen Welt ein sehr langwieriger Prozess über mehrere Jahrzehnte ist, läuft dieser Teil des Konzerngeschäfts verhältnismäßig ruhig. Insgesamt nimmt allerdings die Bedeutung dieses Geschäftsfeldes eher ab als zu, da inzwischen in der Regel Welten für die Kolonialisierung bevorzugt werden, bei denen eine eigenständige Flora und Fauna bereits für Umweltverhältnisse gesorgt haben, die für Menschen erträglich sind. Solche Welten benötigen meist nur noch einen verhältnismäßig geringen Einsatz von Terraformungsmethoden.

Die momentane Politik besteht daher beim Konzern stärker darin, mit Hilfe von Prospektionen interessante Rohstoffvorkommen im Randbereich zu finden, um diese auszuschlachten. Da der Konzern mit diesen Aktivitäten in direkter Konkurrenz zu den Minenkonzernen Tuuron Mining und Lunastar steht, hat es in der Vergangenheit häufig erbitterte Gefechte zwischen diesen Konzernen gegeben. Die Härte des Wettbewerbs wurde sogar noch durch die Gesetze im Jahr 2307 verschärft. Auch wenn offene Kämpfe inzwischen nur noch selten vorkommen, so stellt doch die gegenseitige Sabotage von Minenbetrieben im Randbereich ein ernsthaftes Sicherheitsrisiko für die dort arbeitende Bevölkerung dar. Auch Titanis nutzt eine größere Anzahl an firmeneigenen Replikanten, die teilweise in den besonders gefährdeten oder unbeliebten Systemen arbeiten.

Durch die Gewinnung, die Produktion und den Verkauf von Grastatium muss sich der Konzern besonders schützen und besitzt daher eine überdurchschnittlich schlagkräftige Konzernflotte. Da der Konzern diese Streitmächte allerdings erwiesenermaßen im Konflikt mit seinen Konkurrenten eingesetzt hat und angeblich manchmal immer noch einsetzt, genehmigt die Unionsregierung diesem Konzern vorläufig keine weiteren Kampfschiffe zur Verteidigung seiner Anlagen.

FIRE PROJECT	TYP	SITZE
	Interstellarer Mischkonzern	1
MARKTSEGMENT	FIRMENSITZ	UMSATZ (2308)
Waffensysteme, Handwaffen	Caibee, Port Apache	9.659 Milliarden
WICHTIGE GESELLSCHAFTEN MIT MEHRHEITSBETEILIGUNG		
Target Technologies, Java, Arnag (Waffen)		
KONZERNFLOTTE (ZIRKAWERTE)		ANZAHL SYSTEME
300 Kampfschiffe, 150 Transporter, 350 kleine Schiffe		19

Zu Ende des 22. Jahrhundert kam es zu erheblichen Konzentrationen der Konzerne im Bereich der neuen Waffentechnik, welche zu diesem Zeitpunkt noch in sehr viele Unternehmen zersplittert war. Aus einer Fusion mehrerer Waffenkonzerne der Union entstand dabei auch 2199 der Konzern Fire Project. Die Teilnehmer dieser Fusion stammten dabei insbesondere aus den relativ jungen Bereichen der Laserwaffen und Plasmawaffen und mussten sich aus Effizienzgründen zusammenschließen. Dabei lag der Hauptschwerpunkt des neuen Konzerns im Bereich der Raumschiffwaffen und weniger der planetar einsetzbaren Waffensysteme.

Seitdem wurde das Produktionsspektrum des Konzerns stetig erweitert. Der Konzern besitzt inzwischen eine Vielzahl an Beteiligungen an anderen Waffenproduzenten, vor allem im Bereich der Projektilwaffen und -geschütze, die nicht zum Kerngeschäft des Konzerns gehören. Momentane Schwerpunkte der Produktion liegen neben den Lasergeschützen und Plasmakanonen für Raumschiffe und Stationen vor allem im Bereich der Sprengkörper und Fernlenkwaffen. Der Konzern stützt sich dabei sowohl auf das einträgliche Geschäft der zivilen Verteidigung als auch auf das große Geschäft der Produktion an die Raumflotte. Obwohl die Waffensysteme bei den Erstgenannten weniger zerstörerisch sind, so kann der Konzern doch hier seine meisten Gewinne realisieren, da die Preise für die Raumflotte stark reglementiert sind.

Ein weiteres Gebiet, in dem Fire Project seine Gewinne realisiert, sind orbitale und planetare Verteidigungsanlagen. Der Konzern liefert beispielsweise komplette Sätze von Verteidigungssatelliten an andere Konzerne, die damit ihre Investitionen in Systemen im Randbereich schützen wollen. Der Markt hierfür ist zwischen Fire Project und LASing Industries nahezu vollständig aufgeteilt; quereinsteigende Konkurrenten haben schmerzhaft feststellen müssen, dass hier weitere Konkurrenz nicht erwünscht ist. Bereits in der momentanen Situation versuchen die beiden Konzerne alles, um sich gegenseitig Marktanteile abzunehmen, auch mit weniger legalen Mitteln.

Im Gebiet der Handwaffen ist der Konzern ebenfalls stark verbreitet, wobei die eigenen Produkte ebenfalls stark in den Segmenten Strahlenwaffen, Sprengwaffen und Materiothermalwaffen platziert sind. Ein weiteres Produktsegment, welches von Fire Project bedient wird, liegt im Bereich der Gravitonwaffen, sowohl bei Handwaffen als auch bei Schiffsgeschützen. Hier liegt Fire Project jedoch hinter dem Marktführer UAT zurück, worin der Hauptkonflikt zu diesem Konkurrenzunternehmen begründet ist. Auch hier fassen sich die Konkurrenten nicht gerade mit Samthandschuhen an, und angeblich kommt es in seltenen Fällen sogar zu schweren bewaffneten Auseinandersetzungen im Randgebiet. In der Regel läuft der Konflikt jedoch auf die typischen Spionage- und Sabotageangriffe hinaus, die zum Handwerkszeug von fast jedem großen Konzern gehören.

Fire Project ist der größte Konzern, der seine Hauptniederlassung nicht in Sol besitzt. Stattdessen liegt die Hauptverwaltung auf dem Kolonieplaneten Port Apache im System Epsilon Indi. Der Wechsel der Hauptverwaltung von der Erde nach Port Apache geschah 2278, nachdem der bisherige Firmensitz in Manchester aufgrund von baulichen Beschränkungen und einer höheren Grundbesteuerung seitens der regionalen Verwaltung zu unattraktiv wurde. Auf Port Apache steht dem Konzern nun kostengünstig so viel Bauland zur Verfügung, wie er zur Expansion benötigt, sehr zur Freude der dortigen Kolonieverwaltung.

FUSIONDRIVES	TYP	SITZE
	Interstellarer Konzern	1
MARKTSEGMENT	FIRMENSITZ	UMSATZ (2308)
Schiffs- und Fahrzeugbau, Antriebssysteme, Logistik	Detroit, Terra	9.582 Milliarden
WICHTIGE TOCHTERGESELLSCHAFTEN		
-		
KONZERNFLOTTE (ZIRKAWERTE)		ANZAHL SYSTEME
150 Kampfschiffe, 800 Transporter, 1 Konstrukteur, 2.500 kleine Schiffe		10

Fusiondrives, damals noch unter dem Namen General Mobiles, entstand zu Beginn des 21. Jahrhunderts aus einer Großfusion zwischen einigen nordamerikanischen Fahrzeugbauern sowie Luft- und Raumfahrtunternehmen. Der Konzern erkannte dabei die immer stärker zunehmende Bedeutung der interplanetaren Raumfahrt und baute als erster Konzern der Erde orbitale Produktionswerften für den Bau von Raumschiffen. Waren die ersten gebauten Schiffe lediglich für wissenschaftliche Zwecke wie bemannte Forschungsmissionen zu den Jupiter- und den Saturnmonden konstruiert worden, so kamen in den darauf folgenden Jahren schnell Schiffe für zivile, militärische und andere staatliche Nutzung hinzu. Als General Mobiles zusammen mit einigen europäischen Konzernen im Jahr 2049 den ersten interplanetaren Antrieb auf Fusionsbasis entwickelte, mit dem bemannte Schiffe innerhalb von einer Woche von der Erde bis zum Asteroidengürtel vordringen konnten, wurde der Grundstein für die heutige Marktdominanz gelegt. Nach der friedlichen Einigung zur ersten Weltkrise fusionierte der Konzern mit seinen europäischen Entwicklungspartnern zum Konzern Fusiondrives, der ab diesem Zeitpunkt Raumschiffe und Antriebsteile an alle Machtblöcke lieferte.

Inzwischen ist Fusiondrives natürlich nicht mehr der einzige Hersteller von interplanetaren Antrieben, wenn auch der größte. Das wichtigste Marktsegment des Konzerns liegt jedoch inzwischen nicht mehr bei den interplanetaren Fusionsantrieben, sondern bei der Portaltechnik und passiven Stromraumantrieben, die den interstellaren Verkehr mit Überlichtgeschwindigkeit erst ermöglicht. Diese großen und kostspieligen Geräte stellen neben dem Bau von Schiffsrümpfen für die Raumflotte und den zivilen Raumverkehr die Haupteinnahmequellen von Fusiondrives dar.

Ein drittes Standbein für den Konzern liegt im Bereich der Logistik. Fusiondrives unterhält eine sehr große Anzahl an Fracht- und Kurierschiffen, welche nicht für den firmeneigenen Güter- und Nachrichtenverkehr genutzt werden. Stattdessen können entsprechend befähigte Piloten und Mannschaften diese Schiffe relativ günstig mieten und so mit verhältnismäßig geringen Anschaffungskosten interstellaren Handel betreiben. Der Konzern prüft seine Bewerber besonders gewissenhaft auf ihre Qualifikation und vermietet seine besten und neusten Schiffe auch nur an die erfahrensten und besten Piloten und Mannschaften. Weniger fähige Piloten müssen daher erst einmal mit älteren, gebrauchten Schiffen Vorlieb nehmen.

Fusiondrives hat lange Zeit eine Beteiligung an den Entwicklungsarbeiten im Forschungszentrum für Überlichtreisen, RST, abgelehnt und ist erst sehr spät in die dortigen Entwicklungsarbeiten eingestiegen, als sich bereits durch den Lengroah-Technologieschub ein Erfolg bei der Entwicklung von aktiven Stromraumantrieben abzeichnete. Aus diesem Grund ist der Konzern aufgrund mangelnder Erfahrung, die er während der Entwicklungsarbeit hätte sammeln können, sehr im Nachteil. Dies wirkt sich auf die seit 2306 produzierten aktiven Stromraumantriebe, den Remigatoren, aus: Die Antriebe von Fusiondrives gelten als besonders störanfällig und fehlerhaft, weswegen sich der Konzern gegenüber seinen Konkurrenten Vernét und Karring Propulsions nicht durchsetzen kann. Auch im Bereich der Unterlichtantriebe hat der Konzern gerade in Hinblick auf gravitationsgestützte Antriebe den Anschluss verpasst und läuft nun der Konkurrenz hinterher.

Da der Konzern in seiner momentanen Lage als schwerfälliger, inflexibler Bolide, der technisch nicht mehr auf dem neusten Stand ist, nicht länger verweilen will, versucht er durch verschiedene Maßnahmen wieder zum technischen Stand der Konkurrenz in den zukunftsträchtigen Bereichen aufschließen zu können. Die verwendeten Mittel bleiben dabei allerdings zumindest moralisch fragwürdig; angeblich soll der Konzern auch manchmal nicht mehr im Rahmen des legal Möglichen handeln. So lässt Fusiondrives nichts unversucht, um Entwickler der Konkurrenz abzuwerben und durch gezieltes Mobbing und Sabotage in den Entwicklungslabors von Vernét und Karring Propulsions die Produktivität einzuschränken.

UNITED ARMS TECH. (UAT)	TYP	SITZE
	Interstellarer Konzern	1
MARKTSEGMENT	FIRMENSITZ	UMSATZ (2308)
Waffensysteme, Handwaffen	Central Utopia, Mars	9.462 Milliarden
WICHTIGE TOCHTERGESELLSCHAFTEN		
-		
KONZERNFLOTTE (ZIRKAWERTE)		ANZAHL SYSTEME
250 Kampfschiffe, 200 Transporter, 450 kleine Schiffe		12

United Arms Technologies ist im Vergleich zu den meisten anderen Konzernen noch eine verhältnismäßig junge Gesellschaft. Der Konzern, der häufig auch nur als UAT bezeichnet wird, wurde 2279 in einer Massenfusion von knapp einem Dutzend verschiedener Waffenhersteller aus der Taufe gehoben. Dabei entstanden in UAT zwei Hauptsegmente, die einander durch Risikostreuung optimal ergänzen sollten: zum Einen das fest etablierte Waffengeschäft der konventionellen Projektilwaffen, zum Anderen der Verkauf von Gravitonwaffen mit ihrer verhältnismäßig jungen und unausgereiften Technologie. Als Firmensitz wurde dabei die bisherige Hauptverwaltung eines Herstellers für Gravitongeschütze auf dem Mars übernommen, welche in Bezug auf Ausbaumöglichkeiten die besten Perspektiven versprach.

Das Marktsegment der Projektilwaffen ist immer noch die Haupteinnahmequelle von United Arms Technologies. Die Produktpalette reicht dabei von einfachen Handwaffen über leichte montierte Waffensysteme und Geschütze verschiedener Größe zum Einsatz in Raumschiffen und Stationen bis hin zu intelligenten Lenkwaffen mit schweren Sprengkörpern. Der Konzern stellt ebenfalls Orbitalsatelliten mit Projektilwaffen und Raketenrohren her, allerdings nur in einem relativ geringen Rahmen. Der Konzern musste herbe finanzielle und zum Teil auch materielle Verluste hinnehmen, als er in großem Stil in den Markt der Verteidigungssatelliten einsteigen wollte und von Fire Project und LASing Industries wieder hinausgeworfen wurde. Dafür bleibt der Konzern zumindest weiterhin im Geschäft bei der Herstellung von Stromraumminen und Sogminen, wo er mit einigem Abstand zur Raumflotte als Hauptproduzenten immerhin die Nummer zwei im Markt ist.

Im Gegensatz zu der Herstellung von Abwehrsatelliten spielt UAT bei deren Bestückung mit Sprengkörpern voll mit, da der Konzern bei Sprengkörpern und Lenkwaffen eine unglaubliche Produktvielfalt besitzt. Hierbei deckt der Konzern nicht nur herkömmliche Sprengkörper verschiedener Zerstörungsgrade ab, sondern produziert auch Spezialwaffen für Planetenbombardements wie Tektonikraketen und Clusterbomben. Für den Raumkampf stellt UAT außerdem panzerbrechende Raketen her, die spezielle Kampfstoffe in ein Schiff oder eine Station „injizieren“ können. Die Kampfstoffe reichen dabei von biologischen über chemische bis zu Nanitenkampfmitteln. Diese Stoffe produziert allerdings UAT nicht selber, sondern bezieht sie von anderen Herstellern.

Obwohl Gravitonwaffen nicht die Haupteinnahmequelle des Konzerns sind, ist UAT Marktführer in diesem schnell wachsenden Markt. Auch hier existiert im Angebot eine breite Produktwahl von Handwaffen über montierbare Infanteriewaffen bis zu Schiffs- und Stationsgeschützen. Die Qualität neu entwickelter Waffen ist in der Regel sehr hoch, sehr zum Ärgernis von Fire Project, dem wichtigsten Konkurrenten in diesem Marktsegment. In letzter Zeit erfährt UAT jedoch immer stärkere Probleme, die Qualität seiner Neuentwicklungen weiterhin hoch zu halten. Offizielle Aussagen hierzu existieren zwar nicht, aber es wird vermutet, dass hinter diesen Schwierigkeiten massive Sabotage durch Fire Project steckt. United Arms Technologies ist daher momentan darum bemüht, die eigenen Reihen wieder sauber zu bekommen, um dann einen angemessenen Gegenschlag ausführen zu können. Unbestätigten Gerüchten zu Folge soll es auch schon bereits bewaffnete Zwischenfälle zwischen den beiden Konkurrenten gegeben haben, besonders im Randbereich der UTC.

Abgesehen vom Konflikt mit Fire Project und gelegentlich LASing Industries verhält sich UAT relativ harmlos. Aufgrund eines gemeinsamen Kooperationsprojekts mit Stuntech sind einige montierbare Waffensysteme sowie zwei Handwaffen als Betäubungswaffen herausgekommen, die nun vertrieben werden. Bei den größeren Waffensystemen arbeitet United Arms Technologies häufig mit Ferroplast und Schnarder zusammen, um die Schlagkräftigkeit neuer Prototypen testen zu können. Diese Tests finden dabei sowohl in den Entwicklungssystemen der Partner als auch in den eigenen Systemen statt.

KUBARAK	TYP	SITZE
	Interstellarer Konzern	1
MARKTSEGMENT	FIRMENSITZ	UMSATZ (2308)
Energie, Chemie (künstliche Kohlenwasserstoffe)	Tripolis, Terra	9.163 Milliarden
WICHTIGE TOCHTERGESELLSCHAFTEN		
Kubarak Logistics (Transport), Kubarak Antimatters (Antimaterieproduktion)		
KONZERNFLOTTE (ZIRKAWERTE)		ANZAHL SYSTEME
80 Kampfschiffe, 150 Transporter, 150 kleine Schiffe		5

Libyen war zu Beginn des 21. Jahrhunderts nach seiner politischen Isolation wieder in die Staatengemeinschaft integriert worden und konnte so die Ausbeutung seiner Erdölreserven stark beschleunigen. Dabei war den Machthabern des Staates durchaus bewusst, dass diese Vorkommen nur noch wenige Jahrzehnte halten würden, weshalb schon sehr früh nach Alternativen gesucht wurde. Wurden die Erlöse zu Beginn noch dafür genutzt, den Einigungsprozess Afrikas zu finanzieren, wurde 2023 der staatliche Konzern Kubarak gegründet, der die Erdölerlöse massiv für die Erforschung alternativer Energien nutzte und in der libyschen Wüste Kollektoren, Solar- und Aufwindkraftwerke baute. um die starke Sonneneinstrahlung und die extremen Temperaturunterschiede der Region zur Energieerzeugung zu nutzen. Der Konzern, der Vorreiter für diese Technologien war, expandierte bald in andere afrikanische und arabische Staaten und wurde so zum größten Energielieferanten für Europa und Russland. Kubarak spielte auch während der ersten Weltkrise 2049 eine entscheidende Rolle, obwohl die Verweigerung der Stromlieferungen an die westliche Hemisphäre den Konzern an den Rand des Ruins brachte.

Da die Massenerzeugung von Strom inzwischen über Fusionsreaktoren weitaus effizienter geht als über regenerative Energien, musste sich der Konzern schon früh neu positionieren. So besitzt Kubarak in seinem Produktionsangebot neben Generatoren für erneuerbaren Energiequellen auch die für Raumjäger und kleinere Raumschiffe gedachte Antimateriereaktoren sowie Fusionsreaktoren. Bei diesen beiden Produkten steht der Konzern allerdings in direkter Konkurrenz zum Konzernriesen Tay Chen und hat gerade im Fusionsenergiegeschäft schwere Probleme, seine Marktanteile zu halten. Kubarak versucht jedoch in den Kolonien Anteile des Großkraftwerksgeschäfts mit Hilfe der leichter skalierbaren regenerativen Energien und Brennstoffzellen zu ergattern und nutzt dabei seine dortige Marktführerschaft voll aus. Häufig betreibt und wartet Kubarak auch seine größeren Anlagen und verkauft den produzierten Strom direkt, anstelle nur die Kraftwerke zu bauen.

Das wichtigste Standbein des Konzerns liegt inzwischen in der Gewinnung von künstlichen Kohlenwasserstoffen. Der Konzern ist dabei technisch in der Lage, aus Meerwasser und kohlendioxidhaltiger Atemluft zum Beispiel Brennstoffe, Kunstöl oder polymere Kohlenwasserstoffe für die Kunststofffertigung zu produzieren. Der Konzern ist in diesem Sektor durch seine besonders effizienten Produktionseinrichtungen zwar Marktführer, aber bei einem Anteil von etwa 30 Prozent weit von einem Monopol entfernt. Entsprechend hart wird auch um Marktanteile gerungen, wenn auch die Mittel bei Weitem nicht so radikal wie bei den Waffenkonzernen oder den Minengesellschaften sind. Dies liegt auch daran, dass es in diesem Sektor neben Karring Propulsions und Typec als Hauptkonkurrenten hunderte von kleinen Konzernen auf den verschiedensten Kolonien gibt, die sich diesem Geschäft widmen. Häufig werden solche Firmen allerdings durch Kubarak massiv unter Druck gesetzt oder aufgekauft. Der Konzern geht dabei gegen seine kleineren Konkurrenten nicht gerade zimperlich vor und hat in seiner Firmengeschichte durch Preiskämpfe und weniger legale Maßnahmen im Wettbewerb bereits über hundert dieser Unternehmen in die Insolvenz getrieben.

Der Konzern besitzt nur verhältnismäßig wenige eigene Sternsysteme, die sich außerdem ausschließlich im Kolonialbereich der Union befinden. Der Konzern nutzt diese Systeme ausschließlich als Forschungs- und Entwicklungszentren. Lediglich in einem System wird die vom Konzern für den interstellaren Verkehr benötigte Menge an Antimaterie und Grastatium produziert, wobei die entsprechenden Anlagen unter Lizenzverträgen von AMProd und Titanis stehen und somit diese Unabhängigkeit auch nur scheinbar ist. Da der Konzern sein Hauptgeschäft in der Nähe großer Kolonien hat, ist auch die Konzernflotte sowohl in Transportkapazität als auch Schlagkraft eher unterdurchschnittlich, wenn man vom firmeneigenen Produktionssystem für die Antimaterie und das Grastatium absieht.

TUURON MINING	TYP	SITZE
	Interst. Beteiligungsgesellschaft	1
MARKTSEGMENT	FIRMENSITZ	UMSATZ (2308)
Rohstoffförderung und -aufbereitung	Lubumbashi, Terra	8.767 Milliarden
WICHTIGE TOCHTERGESELLSCHAFTEN		
TCMC (Tau Ceti Mining Corporation), Cygni Mining, Procyon Mining		
KONZERNFLOTTE (ZIRKAWERTE)		ANZAHL SYSTEME
350 Kampfschiffe, 800 Transporter, 3 Konstrukteure, 1.200 kleine Schiffe		224

Erst mit der teils politischen, teils militärischen Befriedung der innerafrikanischen Konflikte während der Vereinigung Afrikas zur Afrikanischen Union konnten die enormen Rohstoffvorkommen des Kontinentes effizient genutzt werden. Besondere Bedeutung erhielt dabei bald das Territorium der früheren Demokratischen Republik Kongo, welches durch frühere Bürgerkriege und Konflikte mit anderen Staaten im 20. und angehenden 21. Jahrhundert die Bodenschätze auf seinem Territorium nur mäßig nutzen konnte. Aus den dort bereits bestehenden Bergbaugesellschaften entwickelte sich durch Fusionen und Übernahmen bald der größte Bergbaukonzern der AU, Tuuron Mining. Durch seine Expansion in ganz Afrika wurde er schnell einer der größten Bergbaugesellschaften der Erde. Zu Beginn des 22. Jahrhundert begann der Konzern außerdem aufgrund der nahezu erschöpften Reserven auf der Erde nach Alternativen in anderen Systemen zu suchen. Da die Abbaurechte innerhalb des Sonnensystems bereits vergeben waren, sicherte sich der Konzern Konzessionen in nahezu allen umliegenden Systemen und belieferte schwerpunktmäßig die aufstrebenden Kolonien. Seinen Firmensitz im Herzen Afrikas hat der Konzern allerdings bis heute behalten.

Inzwischen konzentriert sich der Konzern stärker auf Beteiligungen an kleineren Minengesellschaften. Durch die Mehrheitsbeteiligungen an nahezu vierhundert kleineren Abbaufirmen befindet sich der Konzern praktisch im Besitz von mehr Systemen als Lunastar und Titanis zusammen, welche sich im gesamten Gebiet der Union verstreut finden. Hierbei wurden unrentable Abbaugelände im Terranischen Gürtel häufig bereits geschlossen und die Förderung in die Randgebiete der Union ausgelagert. Zusätzlich zur reinen Förderung von Erzen und anderen Rohstoffen besitzt der Konzern auch ausgedehnte Produktionsanlagen zur Weiterverarbeitung, da beim interstellaren Verkehr die Transportkosten ungemein höher als beim interplanetaren Verkehr sind. So befinden sich häufig im gleichen System der Minenkolonien auch Industrieanlagen von Firmen, an denen Tuuron Mining ebenfalls mehrheitlich beteiligt ist und welche die Erze gleich zu Rohmetallen weiterverarbeiten. Es gibt dabei nahezu kein technisch nutzbares Metall, das nicht irgendwie irgendwo von Tuuron Mining gefördert und hergestellt werden würde.

Der Konzern gerät nicht nur wegen seiner erbitterten Konflikte mit seinen Konkurrenten Lunastar und Titanis immer wieder in die Schlagzeilen, sondern auch aufgrund seiner skrupellosen Geschäftstaktik sowie der gefährlichen Arbeitsbedingungen und der schlechten Bezahlung in den beteiligten Anlagen. So spielte Tuuron Mining bzw. eine der im Besitz befindlichen Abbaugesellschaften 2185 bei der versuchten Ausbeutung des Planeten der Tayunew eine entscheidende Rolle und sorgte bei diesem Volk für eine empfindliche Störung des Kulturgutes. Erst nach der Inkraftsetzung des Isolationsgesetzes und des dazugehörigen Rechtsspruches des interplanetaren Gerichtshofes war der Konzern von weiteren Förderungen in diesem System abzubringen. Dass dieser Vorfall immer noch eine sehr empfindliche Stelle des Konzerns bezüglich des Konzernbildes in der Öffentlichkeit berührt, zeigt auch das geringe Interesse von Tuuron Mining an den Minen und Produktionsanlagen des ehemaligen Konkurrenten Tephlux.

Neben normalen menschlichen Arbeitskräften nutzt der Konzern auch Replikanten in seinen Beteiligungsfirmen, welche nicht den einzelnen Firmen gehören, sondern direkt dem Konzern unterstellt sind. Dadurch ist Tuuron Mining sehr flexibel, was plötzliche Umstrukturierungen einzelner Förder- oder Produktionsbetriebe angeht. Dabei geht der Konzern mit seinen firmeneigenen Arbeitskräften ähnlich ruppig wie mit Angestellten um.

Obwohl sich Tuuron Mining im erbitterten Konflikt mit Lunastar und Titanis um die besten Systeme im Randbereich befindet, ist die Verteidigung der eigenen Systeme eher unterdurchschnittlich, da dies von den einzelnen Firmen gewährleistet werden muss. Dafür besitzt der Konzern eine große Transportflotte und eine sehr schlagkräftige Konzernflotte, angeblich nur zur Verteidigung seiner Anlagen.

Weitere wichtige interstellare Konzerne

Neben den Konzernen, die aufgrund ihrer Größe ein Stimmrecht im Militärrat besitzen, existiert eine Reihe weiterer Konzerne in der Terranischen Union, die ebenfalls interstellar aktiv und in der ganzen Union bekannt sind. Die wichtigsten und bekanntesten Konzerne mit einem Umsatz von über einer Billion Elcut pro Jahr sollen dabei in diesem Kapitel kurz vorgestellt werden.

CNK/GNK

Die beiden lengroatischen Waffenkonzerne sind eng miteinander verflochten und kommen zusammen auf einen Umsatz von knapp über einer Billion Elcut. Die Produktionsspektren sind hingegen klar aufgeteilt: CNK produziert ausschließlich Laserwaffen verschiedenster Größe, GNK konzentriert sich auf die Herstellung von Betäubungswaffen im Rahmen von Handwaffen und leichten montierbaren Waffensystemen.

Die Qualität der produzierten Waffen ist dabei inzwischen so gut, dass die im Militärrat sitzenden Waffenkonzerne ihren Einfluss genutzt haben, um über CNK und GNK eine Exportbeschränkung ihrer Produkte zu verhängen. Inzwischen zeigen sich allerdings CNK/GNK als äußerst kreativ bei der Nutzung anderer Handelsmöglichkeiten. Insbesondere die Vergabe von angeblichen „Werbegeschenken“ oder die von den Lengroah-Kolonien getätigten Großeinkäufe von Waffen, die anschließend an „befreundete“ Konzerne und Kolonien als Gegenleistung für frühere Verdienste „verschenkt“ werden erweist sich als unkonventionelle, jedoch erfolgreiche Geschäftstatik, sehr zum Ärgernis von Konzernen wie LASing Industries oder Fire Project.

Gerüchten zufolge sollen CNK/GNK auch den illegalen Schmuggel ganz erheblich unterstützen, was jedoch bisher nur in wenigen Fällen wirklich nachgewiesen werden konnte. Ansonsten besitzen die Konzerne eine sehr effiziente Spionage- und Sabotageabwehr, wodurch sie die üblichen Angriffe der ungemein größeren menschlichen Konzerne erstaunlich gut abwehren können. Die Katzenartigen achten dabei ganz besonders darauf, dass ihnen kein Konkurrent in die Baupläne oder Produktionsanlagen schaut. Außerdem soll angeblich die Gegenspionage der beiden Konzerne den Konkurrenten bereits den einen oder anderen Nadelstich versetzt haben.

Gouneau

Gouneau ist der kleinste der drei Megakonzerne in der Unterhaltungsindustrie mit einem jährlichen Umsatz von knapp 5 Billionen Elcut. Da er allerdings verstärkt in den Bereich Designerdrogen und synthetische Rauschmittel vorgedrungen ist, der den anderen Konzernen Dream Technologies und Imagine vom Geschäftsbild her zu anrühlich empfunden wird, hält sich der Konzern im Wettstreit außerordentlich gut. Stärkere Auseinandersetzungen gibt es nur im Bereich der Freizeitwelten, von denen Gouneau ebenfalls zwei Planeten dem erlebnishungrigen Touristen anbieten kann.

Im Geschäftsgebaren verhält sich der Konzern relativ ruhig, wenn man von einigen Preiskämpfen mit den Konkurrenten absieht. Trotzdem besitzt der Konzern, bedingt durch sein Produktionsspektrum, ein schlechteres Image und ein ungünstigeres Betriebsklima, was besonders die Angestellten der Tourismusplaneten zu spüren bekommen.

Graysoft

Der Markt der Entscheidungssysteme und Wissensbasen wird nahezu vollständig vom Softwarekonzern Graysoft kontrolliert, der damit einen Umsatz von 5,2 Billionen Elcut pro Jahr erzielt. Rund 80% der in der Union geschützten Wissensbasen wurden von Graysoft geschrieben, die sich auch bei entsprechend abgeschlossenen Zusatzverträgen um die Wartung der komplexen Systeme kümmern. Ein weiteres Standbein des Konzerns sind Lizenzen für private Agentensysteme. Hier muss sich Graysoft gegen die Konkurrenz von Telesoft behaupten, was angeblich nicht immer auf legaler Basis geschieht. Ein drittes Produktionsfeld ist der Vertrieb von Stations- und Schiffssoftware, wo der Konzern mit dem Militär sehr umfangreiche Verträge abgeschlossen hat, die allerdings nur eine geringe Gewinnspanne aufweisen.

Obwohl Graysoft ein unionsweit aktiver Konzern ist, besitzt er nahezu keine schlagkräftige Konzernflotte und auch nur geringe Transportkapazitäten, was bei den größtenteils virtuellen Produktionsgütern der Firma aber nicht weiter verwunderlich ist.

Imagine

Imagine ist der zweitgrößte Konzern der Unterhaltungsindustrie und besitzt einen Umsatz von über 8,6 Billionen Elcut pro Jahr. Der Konzern war von 2301 bis 2305 Mitglied im Militärtrat, musste dann jedoch seinen Sitz an die Beteiligungsgesellschaft Tuuron Mining abgeben, die diese seitdem im jährlichen Umsatz überrundet hat. Der Grund hierfür liegt im seit mehreren Jahren andauernden Rückgang der Umsatzzahlen und Gewinne als Folge der Konflikte des Konzerns mit dem Konkurrenten Dream Technologies.

Neben seinem Hauptprodukt, der Imagine-Produktionsserie von neuronalen Projektionssystemen, die im Bereich von Unterhaltung und Design genutzt wird, besitzt Imagine wie die Konkurrenz einige Freizeitkolonien. Das weitaus wichtigere Geschäftsfeld von Imagine besteht allerdings in der Produktion von erstklassigen Unterhaltungsreplikanten und künstlichen Lebensformen. Die dafür eingerichteten Labors sind dabei die beliebtesten Ziele im Forschungs- und Entwicklungskrieg zwischen Dream Technologies und Imagine und sind dementsprechend stark geschützt.

Karring Propulsions

Dieser Konzern hat sich auf die Produktion von Motoren und anderen Antriebssystemen spezialisiert. Dabei gibt es als Hauptproduktlinien zum Einen planetare Motoren auf Basis von Brennstoffzellen sowie die Produktion der dafür notwendigen Treibstoffe, zum Anderen Gravitantriebe als interplanetare Antriebssysteme. Selbst im Bereich der interstellaren Antriebe ist der Konzern durch die Beteiligung am Forschungszentrum für Stromraumreisen RST vertreten. Außerdem bietet der Konzern für den zivilen und den militärischen Bereich verschiedene Schiffsrümpfe als modular aufgebaute Ware an, die individuell ausgestattet werden können. Mit dieser Mischstrategie fährt der Konzern recht gut und bringt pro Jahr knapp 3,5 Billionen Elcut ein.

Mit seinem Hauptkonkurrenten Vernét besitzt Karring Propulsions ein zwiespältiges Verhältnis. Einerseits kooperieren die Unternehmen im Bereich der Remigatortechnologie, andererseits sind sie beim Fahrzeugbau erbitterte Gegner mit entsprechenden Geschäftspraktiken und martialischen Umgangformen. Durch seine vielfältige Produktpalette besitzt Karring Propulsions aber noch eine Menge anderer hochrangiger Konzerne als Konkurrenten und weiß sich daher entsprechend zu wehren. Insbesondere zu den Unternehmen Kubarak und Fusiondrives pflegt der Konzern ganz besondere Beziehungen in einer Form, die nicht gerade freundschaftlich-friedlich genannt werden können.

Kin Dan

Bei der Kooperation mit den Lengroah zur Analyse derer Technologien war bei der Schildtechnologie besonders der ehemals aus der Äquatorialliga stammende Konzern Kin Dan beteiligt. Dadurch konnte der Konzern als erster menschlicher Konzern die Technologie der Distorsionsschilde für Menschen nutzbar machen und in Serie fertigen. Dieser Geschäftsvorteil hat dem Konzern in den acht Jahren einen ungemeinen Auftrieb erfahren lassen und seinen jährlichen Umsatz in dieser Zeit auf 6,5 Billionen Elcut verdreifacht. Das Geschäftsfeld der Deflektorschilde wurde dabei in letzter Zeit hingegen stärker vernachlässigt; die Qualität der dortigen Produkte ist im Vergleich zu denen des Marktführers Schnarder eher minderwertig.

Im Geschäftsgebaren verhält sich Kin Dan relativ ruhig, lediglich zum Konkurrenten Pectors gibt es hin und wieder kleinere Reibereien und Zwischenfälle, welche die jeweiligen Forschungseinrichtungen der Konzerne betreffen. Der Konkurrenzkampf mit Schnarder im Geschäftsfeld der plasmagestützten Deflektorschilde beschränkt sich hingegen auf einige wenige Preiskämpfe zwischen den Anbietern. Aufgrund der erstaunlich ruhigen Situation auf dem Markt wird ein Kartell zwischen den großen Herstellern vermutet, auch wenn bisher den Unternehmen keinerlei Preisabsprachen nachgewiesen werden konnten.

LASing Industries

LASing Industries ist der führende Konzern im Bereich der Lasertechnik in der Terranischen Union. Die Geschäftsfelder erstrecken sich von Hochleistungslasern für schwere Waffensysteme, wie sie in Stationen, Satelliten und großen Schiffen zum Einsatz kommen, über Handwaffen bis hin zu medizinischer Lasertechnik. Der Hauptumsatz des Konzerns, der bei knapp 4,3 Billionen Elcut liegt, kommt dabei durch den Verkauf von Verteidigungssatelliten zustande, wie sie für die Verteidigung ganzer Planeten benötigt werden. Der Konzern befindet sich dabei in erbitterter Konkurrenz mit dem

Waffenkonzern Fire Project, die angeblich hin und wieder auch mit den eigenen Produkten ausgefochten wird. Weitere Konkurrenten wie UAT oder CNK werden ebenfalls nicht gerade mit Samthandschuhen angefasst, auch wenn die dort eingesetzten Mittel sich eher im Rahmen von Spionage und Sabotage von Konzerneinrichtungen beschränken.

LASing Industries besitzt eine ausgesprochen schlagkräftige Konzernflotte zum Schutz der Aktiva des Unternehmens, und ist dabei in der Regel mit den besten und neusten Waffen ausgerüstet, die der Konzern zu bieten hat. Schiffe, die in die Systeme des Konzerns eindringen, sind gut darin beraten, ihre Absichten schnellstmöglich darzulegen, da es bereits hin und wieder zu einigen „Missverständnissen“ gekommen ist.

Nayami

Nayami ist als aus dem ostasiatischen Raum stammender Elektronikkonzern bei einem Umsatz von 8,2 Billionen Elcut pro Jahr mit einem außergewöhnlich breiten Produktionsspektrum vertreten. Vom mobilen Musikplayer über kybernetische Implantate bis hin zum vollautomatischen Waffenleitsystem produziert der Konzern nahezu alles, was irgendwie mit Elektronik zu tun hat. Zusammen mit Neronos entwickelt der Konzern außerdem im Rahmen von kybernetischen Implantaten eine neurale Daten- und Kontrollschnittstelle, mit der ein Mensch per Gehirn direkten Zugang auf ein Rechensystem hat.

Durch seine Produkte in den Bereichen Kommunikationstechnik, Bord- und Sensorelektronik sowie Waffenkontrollsysteme befindet sich Nayami in Konkurrenz mit dem erheblich größeren Konzern Tsushida. Nayami versucht hierbei die qualitative Unterlegenheit einige seiner Produkte durch aggressives Marketing zu kompensieren, was dem Konzern bereits einigen Ärger eingehandelt hat.

Neronos

Bei diesem Konzern handelt es sich den kleineren der beiden führenden Konzerne im Bereich Pharmazie, Biotechnologie und Replikation. Neronos erwirtschaftet pro Jahr einen Umsatz von über 7,1 Billionen Elcut, wobei ein erheblicher Teil durch den Geschäftsbereich Replikation erwirtschaftet wird. Das Hauptgeschäft des Konzerns liegt in der Produktion von Replikanten, die speziell für den Sicherheitsbereich und den Kampfeinsatz geeignet sind. Kunden sind hierbei insbesondere die planetaren Abwehrstreitkräfte, die Polizeieinheiten und die Sicherheitsabteilungen der meisten Großkonzerne. Die Raumflotte produziert hingegen hauptsächlich in eigenen Labors, wobei sie allerdings einige Lizenzen von Neronos erworben hat und auch in der Forschung und Entwicklung neuer Genstämme manchmal mit Neronos kooperiert.

Neben diesem Hauptgeschäft bildet die Entwicklung und der Vertrieb von Medikamenten und Arzneimitteln eine wichtige Basis für den Umsatz des Konzerns. In diesem Markt tritt er jedoch wie im Markt der biotechnologischen Organverbesserungen in Konkurrenz mit dem Konzern Amdrine, und die beiden Konzerne sind pausenlos damit beschäftigt, sich gegenseitig Marktanteile abzunehmen, ohne dass einer der beiden Unternehmen eine dominierende Stellung einnehmen könnte.

Pectors

Der Schildhersteller Pectors hat sich auf die Produktion von Distorsionsschilden und Deflektorschildern spezialisiert. Mit einem Umsatz von knapp 1,3 Billionen Elcut steht der Konzern auf Platz drei in diesem Geschäftsfeld hinter Schnarder und Kin Dan. Da der Konzern auf Seiten der Deflektorschilde nicht mit der Qualität Schnarders mithalten kann, bei den Distorsionsschilden jedoch auf den erbitterten Widerstand von Kin Dan tritt, hat der Konzern in den letzten Jahren einiges an Federn lassen müssen. Momentan versucht die Geschäftsführung durch eine Kooperation mit dem lengroahtischen Schildproduzenten Datrakhroan die Qualität der eigenen Produkte zu verbessern, um die in den letzten Jahren verlorenen Marktanteile von Kin Dan zurückzugewinnen. Dabei greift der Konzern Gerüchten zufolge hin und wieder auch auf weniger legale Methoden wie die Sabotage der Entwicklungseinrichtungen des Konkurrenten zurück.

Schnarder

Schnarder ist der größte Schildproduzent der Union und gleichzeitig der führende Hersteller der klassischen plasmagestützten Deflektorschilde. Dabei ist die Qualität der von Schnarder produzierten Schilde makellos; sie gelten als robust, nahezu wartungsfrei und nur wenig störanfällig. Hierdurch und die Tatsache, dass die Schilde der Konkurrenz das von Schnarder gesetzte Qualitätsniveau nicht erreichen, kann es sich der Konzern erlauben, mit diesen Produkten aus seiner Palette eine Hochpreisstrategie zu verfolgen. Ein großer Teil des jährlichen Umsatzes von 8,1 Billionen Elcut wird durch den Verkauf von Deflektorschilden erwirtschaftet. Es ist jedoch anzunehmen, dass mit der Zeit diese Schildtechnologie an Bedeutung verlieren wird. Trotzdem ist Schnarder bisher nicht in das Geschäft der Distorsionsschilde eingestiegen, nicht zuletzt, um dem Konkurrenzdruck gegenüber Kin Dan aus dem Weg gehen zu können.

Ansonsten hat sich der Konzern auf die Produktion von Abfangmitteln und Täuschkörper zur Abwehr von Sprengkörpern wie Raketen oder Torpedos spezialisiert und befindet sich in diesem Bereich in Konkurrenz mit dem Fahrzeugbauer Vernét. Im Gegensatz zum eher ruhigen Schildgeschäft kommt es hier gelegentlich zu ernsthaften Reibereien zwischen den beiden ursprünglich europäischen Konzernen. Die Produktions- und Forschungsstätten von Schnarder liegen nahezu alle irgendwo im Kolonialbereich und dem Randbereich gut versteckt und gelten als besonders gut gesichert.

Stuntech

Stuntech ist der erfolgreichste Produzent von Betäubungswaffen und erwirtschaftet mit diesem relativ eingeschränkten Produktionsfeld einen respektablen Umsatz von anderthalb Billionen Elcut pro Jahr. Der Konzern hat sich hierbei insbesondere auf den zivilen Sektor konzentriert und besitzt hier eine absolute Marktführerschaft, die er durch Kooperationsprojekte mit anderen Konzernen wie UAT noch weiter ausdehnt. Stuntech war historisch betrachtet die erste Firma, die brauchbare Betäubungswaffen in Pistolen- und Gewehrgröße herausbrachte, und konnte bis heute ihren Vorsprung gegenüber anderen Firmen wahren.

Für einen Waffenkonzern ist das Geschäftsgebaren des Konzerns ungewöhnlich friedfertig. Nicht zuletzt könnte das auch mit der Firmenphilosophie zu tun haben, welche die Produkte des Unternehmens als Hilfsmittel zur Verteidigung und nicht als Waffen betrachtet. Eher ungewollt profitiert im Übrigen Stuntech von den Exportbeschränkungen auf Lengroahwaffen, da der lengroahische Waffenkonzern GNK die einzigen Waffen in der Union liefert, die sich mit der Produktpalette von Stuntech messen lassen können. Dabei war Stuntech kein aktiver Teilnehmer bei der Einrichtung der Exportbeschränkungen im Jahre 2303.

Telesoft

Der Softwarekonzern Telesoft gilt als der größte Produzent von Agentensystemen in der Union. Die von diesem Konzern programmierten Agenten gelten in ihrer Mensch-Maschine-Schnittstelle als besonders ausgereift und bestehen den Turingtest, der die Ununterscheidbarkeit im Verhalten eines Rechners von dem eines Menschen bestimmt, selbst in den einfachsten Basisversionen in der Regel mit Auszeichnung. Ein weiteres Geschäftsfeld ist die Programmierung von Hochsicherheits-Wissensbasen. Insgesamt erzielt Telesoft pro Jahr einen Gesamtumsatz von etwa 1,6 Billionen Elcut.

In beiden Bereichen des Kerngeschäfts stößt der Konzern auf den Konkurrenten Graysoft. Das Verhalten dieser beiden Softwareriesen ist angeblich nicht immer legal, und so soll es schon mehrfach vorgekommen sein, dass sich die Konzerne gegenseitig Quellcode gestohlen oder manipuliert haben, um das Programm des Konkurrenten instabil werden zu lassen. Aus diesem Grund befinden sich die Entwicklungszentren der Telesoft-Software inzwischen in gut kontrollierbaren, abgelegenen Kolonien. Inzwischen besitzt der Konzern auch nach einigen schlechten Erfahrungen mit Fusiondrives als Logistiker eine eigene Transportflotte und einige Eskorteschiffe.

Typec

Das Hauptgeschäft des Chemieriesen Typec besteht in der künstlichen Polymerisation und der Weiterverarbeitung von Polymeren. Verständlich ausgedrückt, produziert und verkauft der Konzern alles, was irgendwie mit Kunststoffen oder Plastik zu tun hat, egal ob es sich hierbei um Fahrzeugteile, Möbel oder Kleidung handelt. Mit seiner Ausrichtung auf das Konsumgütergeschäft realisiert der Konzern einen jährlichen Umsatz von 2,6 Billionen Elcut.

Abgesehen von Kubarak besitzt der Konzern kaum größere Konkurrenten, da dieses Marktsegment sehr stark zerstückelt ist und lokale Produktionen innerhalb einer Kolonie häufig kostengünstiger sind als Importe von anderen Welten. Daher verwundert es nicht, dass Typec über keine ausgezeichnete Handelsflotte verfügt. Der Konzern besitzt hingegen in mehreren Kolonien Produktionsfabriken für den lokalen Markt oder beteiligt sich an entsprechenden Firmen, um außerhalb von Terra und den großen Kolonien des Terranischen Gürtels sein Geschäft betreiben zu können. Dies führt jedoch dazu, dass die Qualität der Produkte dieser Firma sich von Kolonie zu Kolonie stark unterscheiden kann.

UFC

Der Nahrungsmittelkonzern „United Food and Cereals“, kurz UFC, besteht in Wirklichkeit aus einem Konglomerat hunderter Landwirtschaftsbetriebe, die besonders auf Terra, Port Apache und einigen Welten im Kolonialbereich existieren und dort natürliche Nahrungsmittel anbauen oder Viehzucht betreiben. Hinzu kommt eine beachtenswerte Transportflotte, welche speziell dafür ausgelegt ist, die verderbliche Ware des Konzerns schnell und effizient zu genau den Systemen zu bringen, wo sie nachgefragt werden. Aufgrund der Vielfalt und der Empfindlichkeit der Waren gilt UFC als Meister in Sachen Logistik, auch wenn der Spitzname „Union's fried chicken“ nicht unbedingt darauf schließen lässt. Nicht umsonst macht der Konzern einen Gesamtumsatz von knapp über einer Billion Elcut pro Jahr.

Da der Markt mit natürlichen Nahrungsmitteln abgesehen von UFC hoffnungslos zersplittert und extrem vielfältig ist, hat der Konzern keine echte Konkurrenz zu fürchten. Da die Logistikleistungen von UFC auch von anderen Lebensmittelkonzernen in Anspruch genommen werden, sieht der Konzern auch keine Notwendigkeit darin, geschäftlich Druck auf diese Unternehmen auszuüben.

Vernét

Vernét gilt als zweitgrößter Konzern im Schiffs- und Fahrzeugbau und nimmt bei einem Umsatz von über 5,7 Billionen Elcut eine mittlere Position zwischen Fusiondrives und Karring Propulsions ein. Sein Kerngeschäft liegt im Bereich Schiffsbau und Antriebssysteme wie Gravitontriebe, klassischer Portaltechnik und den neuartigen Remigatoren, wodurch der Konzern in häufigen Konflikt mit seinen Konkurrenten tritt. Lediglich im Bereich Remigatoren gibt es eine Kooperation mit Karring Propulsions zur Entwicklung von verbesserten Gerätetypen. Dies hindert Vernét jedoch nicht daran, seinen dortigen Partner in anderen Geschäftsfeldern erbittert zu bekämpfen. Insbesondere beim Bau von Raumschiffen geraten die beiden Konzerne häufig miteinander in Konflikt.

Ein weiteres wichtiges Geschäftsfeld liegt in der Produktion von Täusch- und Abfangkörper zur Abwehr von Sprengkörpern wie Raketen und Torpedos. Die prinzipiell sehr brauchbaren Produkte des Konzerns treten hier in Konkurrenz mit den Fabrikaten des Schildproduzenten Schnarder. Auch in diesem Marktsegment ist Vernét nicht gerade dafür bekannt, besonders rücksichtsvoll mit seinen Konkurrenten umzugehen.