Der Sternenozean

Perrypedia-Reader

Impressum

Herausgeber:	Die Perrypedianauten
Adresse:	http://www.perrypedia.proc.org/
Redaktion:	Jonas Hoffmann
Lektorat:	Karim
Autoren:	siehe Anhang – Beteiligte Perrypedianauten
Titelbild:	Valgard (Das Paragonkreuz)
Erscheinungsweise:	nach dem jeweiligen Zyklenende
Redaktionsschluss dieser Auflage:	Dezember 2005

Inhaltsverzeichnis

Vorwort ... 7
Handlungszusammenfassung ... 7
Der Sternenozean ... 7
Handlung ... 7
Intro ... 7
Atlan und Perry Rhodan im Sternenozean von Jamondi ... 7
Das Hayok-Sternenarchipel ... 10
Terra, Probleme der Hyperimpedanz und Gon-Orbhon ... 10
Weitere Handlungsorte ... 11
CASINO UNIVERSO ... 11
Caiwan ... 11
Quinto-Center ... 11
Arkon ... 11
Expedition nach Magellan ... 12
Karthagos Fall / Wega-System ... 13
ARCHETIM und TRIPTYCHON ... 13
Das Finale ... 14
Schutzherren von Jamondi ... 15
Schutzherren ... 15
Andaxi, Carya ... 17
Ahandaba ... 18
Gimgon ... 18
Gon-Orbhon ... 18
Kosmität ... 19
Jaktusch ... 19
Jopahaim ... 20
Kharzani, Tagg ... 20
Zephyda ... 21
Schildwachen ... 22
Lyressea ... 22
Catiaane ... 23
Hytath ... 23
Metondre ... 23
Eithani ... 23
Atjaa ... 23
Ewiges Asyl ... 23
Karawane der Sternenozeanvölker (Ahandaba-Karawane) ... 24
Völker ... 24
Besch ... 24
Besch're ... 25
Cortezen ... 25
Ithanten ... 25
Karoky ... 26
Motana ... 26
Personen ... 27
Aicha ... 27
Corestaar ... 28
Epasarr ... 28
Intake ... 29
Kischmeide ... 29
Lesyde ... 29
Selboo ... 30
Trideage ... 30
Venga ... 30
weitere Artikel ... 31
Epha-Matrix ... 31
Karthog ... 31
Shoziden ... 31
Personen ... 32
Rorkhete ... 32
Traver ... 33
Troshmoud ... 33
weitere Artikel ... 33
Todesgruppe ... 33
Schota-Magathe (Ozeanische Orakel) ... 34
Personen ... 35
Dellogun, Keg ... 35
Errithi, Dan ... 35
Leytmark, Bort ... 36
Toron Erih (Submarin-Architekten) ... 36
Personen ... 37
Aquist, Schandor ... 37
Quotost, Remo ... 37
Vay Shessod ... 37
Technologie ... 38
Bionischer Kreuzer ... 38
BLUTMOND ... 40
SCHWERT ... 40
Biotronik ... 41
Echophage ... 41
Lashunda ... 42
Paramag-Werfer ... 42
Prallfeld-Hovertrike ... 42
Schutzherren-Arche ... 43
Scirn ... 43
Substanz 101 ... 43
Weiße Kreuzer ... 43
ELEBATO ... 44
Schattenstaat Andaxi ... 44
Projekt Schattenfunk ... 45
Raum-Zeit-Falte ... 45
Geschichtliche Ereignisse ... 45
Allianz der Moral ... 45
Blutnacht von Barinx ... 46
weitere Artikel ... 46
Alar, Orrien ... 46
Antallin ... 46
Ka Than - Grauer Autonom ... 46
Karel Vanidag ... 47
ES ... 47
Paragonkreuz ... 50
Satrugar ... 50
Imperium Orbhon ... 51
Gon-Orbhon ... 51
Völker ... 52
Arvezen ... 52
Kybb ... 53
Volksgruppen ... 54
Kybb-Cranar ... 54
Kybb-Traken ... 54
Kresot ... 56
Kresotenhatz ... 56
Kybb-Giraxx ... 57
Kybb-Rodish ... 57
weitere Artikel ... 58
Prim-Direktor ... 58
Personen ... 58
Duarto, Deitz ... 58
Enkrine ... 59
Hundertneun ... 59
Letoxx, Iant ... 60
Millitron ... 61
Raphid-Kybb-Karter ... 61
Technologie ... 61
Biodim-Triebwerk ... 61
CRESU 177 ... 62
Distanzspur ... 62
DRAGUUN ... 62
Helix-Sprengkopf ... 63
K/Neutro ... 63
Krin Varidh ... 63
Kybb-SPORN ... 64
Kybb-Titanen ... 64
Motoklon ... 65
Motoschock ... 65
Parr-Jäger ... 66

SPURHOF ... 66
Techniten ... 67
Würfelraumer der Kybb ... 67
MEPHAK ... 68
Zylinderdiskus ... 68
Geschichtliche Ereignisse ... 69
Projekt Distanzspur ... 69
Projekt "Kher-Diamant" ... 70
Schwarmbefehl ... 70
Themenkomplex Liga Freier Terraner ... 70
Personen ... 70
Daellian, Malcolm Scott ... 70
Detair, Mal ... 71
Eshmale, Dario da ... 72
Eysbir, Theorod ... 72
Helsin, Aileen ... 72
Imberlock, Carlosch ... 73
Imith, Fran ... 74
Inshanin ... 74
Kantor, Myles ... 75
Karonadse, Filana ... 75
Kelesh ... 75
Kellborn ... 76
Meganon, Attaca ... 77
Molinas, Mayk(ie) ... 77
das SPECTER (von Gucky liebevoll Spex genannt) ... 78
Morgen, Lyra ... 79
Olbanez,Joseito ... 79
O'Neil, Neal ... 79
Pander, Derek ... 80
Reuter, Jack Cécile ... 80
Shruyver,Jan ... 80
Siderip, Hajmo ... 81
Sonderbon, Corg ... 81
Toan, Scazada ... 81
Tsinga, Bré ... 82
Tyun-Theris ... 83
Vivo-Rhodan, Kantiran da ... 84
Dwarmari ... 86
Tarox-Marder ... 86
Technologie ... 86
Daellian-Meiler (Mikro-Transitions-Hyperkonverter) ... 86
Dissonanzgeschütz (Multi-Variables-Hyperwaffensystem) ... 87
Hawk-Kompensationskonverter ... 87
Krakatoa-Sonde ... 90
LFT-BOX (QUASAR-Klasse) ... 90
RAINBOW-Klasse ... 92
Scorchy ... 93
Raumschiffe und Stationen ... 93
CASINO UNIVERSO ... 93
DIRICI ... 94
INTRALUX ... 94
PRAETORIA ... 94
Geschichtliche Ereignisse ... 96
Karthagos Fall ... 96
KRISTALLSTURM II ... 97
Nulltoleranzpatent ... 97
Operation Kristallsturm ... 97
Operation Überdosis ... 99
Themenkomplex Kristallimperium ... 99
Personen ... 99
Bostich, Gaumarol da ... 100
Vivo, Ascari da ... 100
Kraschyn ... 100
Shallowain ... 101
Thereme ... 102
Possonkal ... 102
Trerok ... 103
Technologie ... 104
Ganberaanisches Folterbett ... 104
PIEPER ... 104
Sonnenzapfung ... 104
Raumschiffe und Stationen ... 105
LEOTARD ... 105
weitere Artikel ... 106
Cacumé ... 106
Themenkomplex ARCHETIM ... 106
ARCHETIM ... 106
Retroversion ... 107
Schmetterblüter ... 107
Schohaaken ... 107
Eskuri, Druben ... 108
Snaussenid, Orren ... 108
TRIPTYCHON ... 109
Themenkomplex Friedensfahrer ... 109
Friedensfahrer ... 109
Urthian, Megthan ... 110
Bahnhof der Friedensfahrer ... 111
Universelle Schneise ... 111
Themenkomplex Hyperimpedanz ... 112
Hyperenergie ... 112
Hyperraum ... 112
Hyperimpedanz ... 113
Hyperspektrum ... 115
Hef (hyper-equivalent-frequency) ... 116
Hef-Skala ... 117
Kalup-Skala ... 117
Meganon-Faktor ... 119
Hyperkristalle ... 119
Hypersturm ... 121
Qa'pesh ... 122
Raumbeben ... 122
Antares-Riff ... 123
Tryortan-Schlund ... 123
Themenkomplex Oldtimer/Querionen ... 123
Gem, Aago von ... 123
Querionen ... 124
Silberkugel ... 125
Milchstraße (Aufteilung) ... 125
Sternhaufen ... 125
Arphonie-Sternenhaufen ... 125
Taphero con Choth (Hyperdimos) ... 126
TIMBADOR ... 127
Raskaren ... 127
Xipatio ... 128
Ashaween-System ... 128
Demyrtle-System ... 128
Graugischt ... 128
Orakelstadt ... 129
Porlimscher Schatten ... 129
Submarine Sphären ... 130
Graugischt II ... 130
Kher-System ... 130
Kherzesch ... 131
Schloss Kherzesch ... 131
Dunkle Polizisten ... 132
Petaccha-System ... 132
Petac ... 132
Tabtree ... 133
Trawinder ... 133
Violettstrahler ... 133
Ron-Alaga-System ... 134
Charon-Wolke ... 134
Hayok-Sternenarchipel ... 134
Brocken 44 ... 135
Hayok-System ... 135
Hayok ... 136
Flora&Fauna ... 137
Bram ... 137
Hetturr ... 137
Pradoflén ... 137

Scaffran ... 137
weitere Artikel ... 137
Vhalaum ... 137
Battory ... 138
Gesellschaft zum Nutzen arkonidischen Kulturgutes ... 138
SPEICHER ... 138
Korph-System ... 139
Korphyria ... 139
Sternenozean von Jamondi ... 140
Ash-System ... 142
Ash Irthumo ... 142
Flora und Fauna ... 142
Angeberbusch ... 142
Fleddox ... 142
Gräbler ... 143
weitere Artikel ... 143
Biliend ... 143
Crythumo ... 143
Shoz ... 143
Cain-System ... 144
Baikhal Cain ... 144
Flora und Fauna ... 146
Goytani ... 146
Keyzen ... 146
Korkenzieher-Dornbusch ... 146
Lichttierchen ... 146
Moka ... 146
Zuukim ... 147
weitere Artikel ... 147
Heiliger Berg ... 147
Schaumopal ... 147
Eta ... 148
Fu-System ... 148
Futhorn ... 148
Ham-System ... 148
Ham Erelca ... 148
Kor-System ... 149
Lysistrome ... 149
Myk-System ... 149
Mykronoer ... 150
Ortiz-System ... 150
Etabe ... 150
Ring der Neun Sonnen ... 150
Barinx ... 151
Tan-Jamondi-System ... 151
Tan-Jamondi II ... 151
Dom Rogan ... 152
Uralt Trummstam ... 152
Tan-Eis ... 153
Taukirk ... 153
TRAKTAT ... 153
Whocain ... 154
Detrakk-Kolosseum ... 154
Kondensator-Dom ... 154
Tom-System ... 155
Tom Karthay ... 155
Flora&Fauna ... 156
Hakenschnäbler ... 156
Immergrün ... 156
Kant-Baum ... 157
Spiegelblister ... 157
weitere Artikel ... 157
Kimte ... 157
Teich der Trideage ... 158
Roedergorm ... 158
Konvent der Majestäten ... 158
Tosh Mede ... 159
Opalziegel ... 159
Weitere Systeme und Planeten ... 159
Cai-System ... 159
Caiwan ... 159
Creiff ... 160
Croche ... 160
Devolter ... 161
Oa-System ... 161
Oaghonyr ... 161
ARCHETIMS HORT ... 162
Clateaux der Zeiten ... 162
Solsystem ... 163
Terra ... 164
Terrania ... 169
Sekte um Gon-Orbhon ... 177
Bürgergarde Terrania ... 177
Sagha-Eysbir-Halle ... 178
Tempel der Degression ... 178
Waringer-Akademie ... 178
Wien ... 179
Circus Rochette ... 179
Imperatorpinguin ... 181
Kiwibis ... 181
Krokogator ... 181
Lötipard ... 181
Puchberg am Schneeberg ... 182
Graz ... 182
Neapel ... 182
Vesuv ... 182
Stock-Relais ... 183
Wegasystem ... 183
Ferrol ... 186
Große Magellansche Wolke (Aufteilung) ... 186
Sternenhaufen ... 186
Parrakhon-Sternenhaufen ... 186
Cort-Ze-System ... 186
Aon ... 187
Dyon-System ... 187
Dyons Erde ... 187
Parr-System ... 189
Parrakh ... 189
Bastion von Parrakh ... 190
Bastion-Dependance ... 190
Dom von Parrakh ... 190
Weitere Systeme und Planeten ... 191
Navo-Nord ... 191
Grosnor-System ... 191
Roewis ... 191
Weitere Artikel ... 192
Völker ... 192
Nocturnen ... 192
Sonstige / nicht kategorisierbare Artikel ... 193
El Bar, Faghan ... 193
Keraete, Lotho ... 194
Kommission Auge-Auf-NATHAN ... 194
Hyperkokon ... 195
Negasphäre ... 196
STROWWAN ... 197
Jahrestafeln ... 197
10. - 3. Mio. v. Chr ... 197
1331 NGZ ... 199
1332 NGZ ... 201
1333 NGZ ... 204
1334 NGZ ... 207
1335 NGZ ... 207
1336 NGZ ... 207
Anhang ... 209
Beteiligte Perrypedianauten ... 209
Autorenstatistik ... 209
Wissenswertes ... 209
Hauptpersonenstatistik – Der Sternenozean ... 210
Die Hefte des Zyklus im Einzelnen ... 211
... 220
Stichwortverzeichnis ... 220
Abbildungsverzeichnis ... 222
GNU-Lizenz für freie Dokumentation ... 223

Vorwort

Als der Perry Rhodan - Zyklus Der Sternenozean sich dem Ende näherte, stellte Jonas Hoffmann die Idee zur Diskussion, einen Wikireader für diesen Handlungszyklus zu schreiben. Motiviert wurde dieses Vorhaben durch vielerlei Dinge: Die Fülle der auf der Perrypedia zusammengetragenen Daten, die Wikireader der großen Schwester Wikipedia und die Qualität des Sternenozean-Zyklus. Unterwegs schlief das Projekt fast ein, aber Johannes Kreis entfachte das Feuer neu, indem er den Thread im Forum wieder aufgriff. Nach Sammlung der Artikel sprang den Machern ein wahrhaft gigantischer Datenberg entgegen. Deshalb sei hier auch betont, dass der Perrypedia-Reader Der Sternenozean praktisch nur Artikel abdeckt, die in direktem Zusammenhang mit dem Zyklus stehen. Perry Rhodan und Atlan sind zum Beispiel nicht dabei, das hätte den Rahmen gesprengt. Von den Überzyklusfiguren taucht nur ES auf. Der Grund dafür ist relativ einfach: diese Artikel werden alle sehr schnell fortgeschrieben und veralten rasch. Die reinen Sternenozeanartikel werden dagegen etwas länger fixiert bleiben und einen eigenen Komplex bilden.

Der Reader erhebt natürlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit, selbst die Datenfülle von einhundert Heften reicht aus um ein ganzes Team von Personen zu überfordern. Vor diesem Hintergrund muss man den Machern der beiden Lexika aus dem Hause VPM größten Respekt zollen, vor allem im Hinblick auf das damalige Vorcomputerzeitalter!

Die Perrypedianauten

Handlungszusammenfassung

Der Sternenozean

Handlung

Intro

Die Handlung des Zyklus beginnt 1322 NGZ auf dem Planeten Creiff. Dort wächst Kantiran auf, der Sohn von Perry Rhodan und Ascari da Vivo. Eines Tages wird er dort von Ascari besucht, 1326 NGZ nimmt sie ihn mit nach Arkon, wo er erfährt, wer er wirklich ist. Aus Hass auf Ascari, die die Ermordung seiner Geliebten Thereme durch den Kralasenen Shallowain befohlen hat, bringt Kantiran die Mascantin beinahe um (1331 NGZ). Ascari wird schwer verletzt, ihr Gesicht ist entstellt. Kantiran flieht zusammen mit seinem Freund Mal Detair in den Machtbereich der LFT. (*Quelle: PR 2200*)

Die beiden werden von Shallowain gejagt, bis es zum Hyperschock in der Milchstraße kommt und Kantiran seinen Vater, Perry Rhodan, trifft und Asyl erhält. (*Quellen: PR 2201, PR 2202*)

Dann tauchen die »neuen« Sonnen auf. Einige Welten aus dem Sternenozean von Jamondi, der sieben Millionen Jahre lang in einem Hyperkokon verbannt war, materialisieren im Bereich des Hayok-Sternenarchipels. Lotho Keraete erscheint auf der LEIF ERIKSSON. Er fordert Perry Rhodan und Atlan auf, ihn in den Sternenozean zu begleiten, wo eine Bedrohung für die Milchstraße erwacht sei. Kantiran, der seinem Vater zürnt, weil dieser sich nicht für ihn, sondern für Atlan als Begleiter in den Sternenozean entscheidet, taucht wieder unter. (*Quelle: PR 2203*)

Danach spaltet sich die Handlung in drei Haupthandlungsebenen und mehrere kleinere Abschnitte auf. Mit PR 2255 werden die Handlungsebenen »Sternenozean« und »Hayok« vermischt. Ab PR 2256 beginnt die neue Handlungsebene »Expedition nach Magellan«, was sich schon in PR 2247 abzeichnet.

Atlan und Perry Rhodan im Sternenozean von Jamondi

Lotho Keraete, Perry Rhodan und Atlan fliegen mit einer Silberkugel aus dem Fundus der Oldtimer in den Sternenozean. Die Silberkugel stürzt auf dem Planeten Baikhal Cain ab, Keraete selbst wird unter einer dicken Eisschicht eingeschlossen. (*Quelle: PR 2204*)

Rhodan und Atlan irren durch die Eiswüsten Baikhal Cains und werden von einheimischen Intelligenzen, den Vay Shessod, gerettet.

Inzwischen in gemäßigten Klimazonen des Planeten angekommen, werden Perry Rhodan und Atlan bei weiteren Erforschungen von den Kybb-Cranar, die sie für Motana halten, gefangen genommen und als Sklaven zur Arbeit in den Schaumopal-Minen des Heiligen Bergs gezwungen. Den beiden gelingt jedoch die Flucht. (*Quelle:PR 2205*) In den Wäldern Baikhal Cains begegnen sie freien Motana, bei denen sie Unterschlupf finden. Im Wald von Pardahn treffen sie auch auf Rorkhete, den Nomaden. Dieser behauptet, der letzte der Shoziden zu sein. (*Quelle: PR 2206*)

Als die Kybb-Cranar die Siedlung der Motana angreifen, können Atlan, Rhodan und die Motana Zephyda in letzter Minute fliehen. Atlan und Zephyda verlieben sich ineinander. (*Quelle: PR 2207*)

Zusammen mit Rorkhete werden sie von den Ozeanischen Orakeln per Teleportation auf den Planeten Ash Irthumo versetzt. Auf ihrer weiteren Flucht erfahren die Unsterblichen mehr über die Geschichte Jamondis sowie über die Motana, die geheimnisvollen Schildwachen und die Schutzherren von Jamondi. Rorkhete glaubt, Perry Rhodan und Atlan könnten zu neuen Schutzherren geweiht werden. Sie wären dann wichtige Symbolfiguren für den Freiheitskampf der Völker Jamondis. (*Quellen: PR 2216, PR 2217, PR 2218, PR 2219*)

Auf Shoz finden die Flüchtigen einen der legendären Bionischen Kreuzer. Zephyda wird zur Kommandantin des Schiffes, das den

Namen SCHWERT erhält, und dadurch auch zur Anführerin der Motana. Auf Testflügen treffen die Gefährten einen beschädigten Raumer der Besch. Der Kommandant der Besch übergibt ihnen zum Dank einen Sternenkatalog, in dem eine Welt verzeichnet ist, auf der freie Motana leben. Lotho Keraete wird aus dem Eis Baikhal Cains befreit. (*Quelle: PR 2228*)

Auf Tom Karthay, der einzigen nicht von den Kybb versklavten Welt der Motana, bittet Zephyda um Unterstützung im Kampf gegen die Unterdrücker, doch die planetare Majestät Kischmeide lehnt ab. Überraschend erhält sie eine Botschaft von Corestaar, dem Karthog der Feste Roedergorm. Der Karthog bietet seine Hilfe an. In Roedergorm werden Motana als Besatzung für die sechzig Bionischen Kreuzer ausgebildet, die in einem Nachbarsystem auf dem Planeten Ham Erelca geborgen werden können. (*Quellen: PR 2229, PR 2230, PR 2231*)

Vom Grauen Autonom erhalten die Gefährten weitere wertvolle Hinweise. Der Graue Autonom erklärt sich bereit, den bewusstlosen Lotho Keraete wieder zum Leben zu erwecken. (*Quelle: PR 2240*) Drei Monate später ist die Flotte der Bionischen Kreuzer einsatzbereit. Nachdem auch die Probleme mit den Todbringern gelöst sind (*Quelle PR: 2241*), erobert die kleine Flotte Baikhal Cain. Perry Rhodan entdeckt dort das ewige Asyl der Medialen Schildwache. Lyressea wird erweckt.(*Quelle PR:2243*) Die Motana vernichten den Heiligen Berg. Dann trifft eine Flotte der Kybb-Traken unter der Führung von Iant Letoxx ein und erobert das System zurück. Durch den Einsatz der Kyber-Neutros werden zwanzig Bionische Kreuzer zerstört. (*Quelle: PR 2242*)

Lyressea berichtet von einer ca. 7 Millionen Jahre zurückliegenden Zeit, in der der Orden der Schutzherren für Frieden und Ordnung in der Milchstraße gesorgt hatte. Sie selbst, die sechs anderen Schildwachen und die Motana waren von ES erschaffen worden. Das Paragonkreuz sei für die Weihe neuer Schutzherren unabdingbar gewesen. Der Orden der Schutzherren sei in der Blutnacht von Barinx untergegangen. Danach hätten Gon-Orbhon und Tagg Kharzani die Macht übernommen.(*Quellen: PR 2248, PR 2249*)

Auf Anraten des Grauen Autonoms beruft Zephyda den ersten Konvent der Majestäten seit der Blutnacht ein. Sie wird dabei von Kischmeide unterstützt. Die Planetaren Majestäten wählen Zephyda zur Stellaren Majestät, sie ist somit Anführerin aller Motana des Sternenozeans von Jamondi. Lyressea entdeckt, dass ihre Schwester Catiaane unter Kimte ihr ewiges Asyl hat. (*Quelle: PR 2250*)

Perry Rhodan und Lyressea können Catiaane erwecken. Catiaane kennt die Standorte der anderen vier Asyle. Nach und nach werden auch die restlichen vier Schildwachen aus ihren ewigen Asylen befreit. Jetzt wird nur noch das Paragonkreuz benötigt, wenn Perry Rhodan und Atlan zu neuen Schutzherren geweiht werden sollen. (*Quellen: PR 2251, PR 2252*)

Um das Versteck des Paragonkreuzes zu finden, machen sich die Gefährten auf nach Tan-Jamondi II, der ehemaligen Hauptwelt der Schutzherren und zugleich Standort des Doms Rogan. Dort finden sie tatsächlich den entscheidenden Hinweis: Das Paragonkreuz befindet sich im Arphonie-Sternenhaufen, auf dem Planeten Graugischt, der Heimat der Schutzherrin Carya Andaxi. Außerdem erfahren sie die Geschichte des Ewigen Gärtners Orrien Alar. (*Quellen: PR 2253, PR 2254*)

Als der Sternenozean von Jamondi am 08. September 1332 NGZ in den Normalraum zurückstürzt, nutzen die Gefährten das Chaos, um mit der SCHWERT über die DISTANZSPUR in den Arphonie-Sternenhaufen zu gelangen. (*Quelle: PR 2255*)

Kurz bevor die DISTANZSPUR zusammenbricht, erreicht die SCHWERT den Arphonie-Sternenhaufen. Dort wird sie sofort von Schiffen der Kybb angegriffen und kann nur knapp entkommen. Doch die Verfolgungsjagd ist erst vorbei, als eine Flotte aus Weißen Kreuzern dem angeschlagenen Bionischen Kreuzer hilft. Die Besatzung der Weißen Kreuzer besteht aus Shoziden. (*Quelle: PR 2260*)

Die Shoziden bringen die SCHWERT zu einem Planeten, den sie Graugischt nennen, verhalten sich aber relativ unkooperativ. Sie berichten, dass zum Zeitpunkt der Hyperkokon-Verbannung nur 200 Shoziden auf Graugischt gelebt haben. 1332 NGZ leben zwar knapp 100.000 Shoziden in Arphonie, doch die genetische Vielfalt ist zu gering. Rorkhete wird deshalb zu einem gefragten Mann. Die Shoziden berichten weiter, dass die Planeten des Schattenstaats Andaxi bisher in Raum-Zeit-Falten vor den Schergen Tagg Kharzanis versteckt waren. Wegen der gestiegenen Hyperimpedanz stürzen sie jedoch in den Normalraum zurück und sind den Kybb schutzlos ausgeliefert. Kurze Zeit später wird die Welt von Kybb angegriffen und vernichtet. Doch wie sich herausstellt, war alles nur eine Finte. Die Kybb haben den Planeten Graugischt II vernichtet, der echte Planet Graugischt befindet sich noch in Sicherheit. (*Quelle: PR 2261*)

Nun werden die Gefährten zum echten Planeten Graugischt gebracht. Dort treffen sie auf die Submarin-Architekten und erhalten eine Audienz bei der Schutzherrin Carya Andaxi. Doch diese ist scheinbar schwer krank. Außerdem lehnt sie die kriegerischen Pläne Zephydas ab. Für sie ist Krieg die falsche Welle. (*Quelle: PR 2262*) Erst als der Motoklon Hundertneun nach Graugischt gelangt und zweihundert Schota-Magathe tötet, bevor er gefangen genommen und in den Orbit der Sonne Demyrtle gebracht werden kann, wird Andaxi aus ihrem Selbstmitleid und ihren inneren Zweifeln gerissen. Sie will weiterhin keinen Krieg führen, aber sie erklärt Zephyda zur Oberbefehlshaberin der zur Verfügung stehenden Truppen. Lyressea wird zur obersten Entscheidungsträgerin bestimmt. Daraufhin ruft Zephyda einen Zusammenschluss der freien Völker Jamondis, des Schattenstaats Andaxi und der Terraner aus - die Allianz der Moral. Carya Andaxi erkennt an, dass Rhodan und Atlan durchaus integre Personen mit außerordentlichen Fähigkeiten sind. Außerdem gibt sie endlich die vermutliche Position des Paragonkreuzes preis. (*Quelle: PR 2263*)

Perry Rhodan, Zephyda und Lyressea dringen mit der SCHWERT nach Petac vor. Dort finden und bergen die Gefährten das Paragonkreuz. (*Quelle: PR 2268*) Atlan geht derweil mit General Traver und Rorkhete auf einen Kommandoeinsatz. Es geht darum, eine strategische Karte der Kybb zu erbeuten. Es gelingt der Todesgruppe, einer Spezialeinheit der Schwadron von Graugischt, die Daten in einem Blockadefort der Kybb zu erbeuten. Doch auf der Flucht kommt es zur Begegnung der drei Weißen Kreuzer ELEBATO, OBMRA und PREST mit zwei Hyperdimos. Nur der OMBRA und der PREST gelingt die Flucht. Das Flaggschiff der Schwadron wird in den Hyperraum abgestrahlt. Offiziell werden Atlan, Traver, Rorkhete und die 250 Mann der Besatzung am 27. September 1332 NGZ um 3:08 Uhr für tot erklärt. Rhodan und Zephyda erfahren am 28. September auf Graugischt von dem schockierenden Unglück. (*Quelle: PR 2269*)

Unter der Leitung von Remo Quotost gehen die Untersuchungen am Motoklon Hundertneun weiter. Hundertneun wird neu programmiert und betrachtet sich künftig als Offensiveinheit der Allianz der Moral. In der irrigen Annahme, einen Separatfrieden für sein Volk aushandeln zu können, verrät der Stellvertreter des Tenn, Schandor Aquist, die Position Graugischts an die Kybb. (*Quelle: PR 2270*)

Wie sich herausstellt, hat die Ritteraura Atlans die ELEBATO vor der Vernichtung gerettet. Das Schiff wurde nicht vernichtet, sondern zu einer Station im Hyperraum abgestrahlt, die den Namen TIMBADOR trägt. Dort gelingt es Atlan, einen Pakt mit den Taphero con Choth zu schließen. (*Quelle: PR 2271*)

Derweil vergrößert sich die Kybbflotte unter dem Befehl des Prim-Direktors Deitz Duarto über Graugischt in bedrohlichem Maße. Mehr als siebentausend Einheiten greifen den Planeten an, doch sie treffen auf eine SCHWERT, die endlich durch einen Vernetzer verstärkt wurde, und auf den Schutzherren-Porter Andaxis. Von besonderem Interesse für Perry Rhodan ist allerdings eine Aussage der Schutzherrin, der zufolge es vermutlich eine spezielle Waffe gegen die Kybb-Titanen gibt. Carya Andaxi ist zwar nicht im Besitz dieser Waffe, doch davon weiß Tagg Kharzani scheinbar nichts, denn er sendet keine Kybb-Titanen zum Sturm auf Graugischt ins Demyrtle-System.

Trotz aller Bemühungen des kampferprobten Terraners stehen die Verteidiger Graugischts auf verlorenem Posten. Als die dritte und entscheidende Angriffswelle auf Graugischt zurollt, erscheint die ELEBATO am Rand des Systems und mit ihr etwa zehntausend Taphero con Choth. Sie vernichten die Kybbflotte, aber auch den Schutzherren-Porter. Danach bilden sie einen Abwehrriegel um Graugischt. Die Totgeglaubten sind also noch am Leben. Die Verstärkung wird aber nicht von Dauer sein, denn sobald der Arphonie-Sternenhaufen in den Normalraum stürzt, müssen die Taphero con Choth in den Hyperraum zurückkehren. (*Quelle: PR 2272*)

Unterdessen wartet Tagg Kharzani voller Ungeduld auf die Vollzugsmeldung Deitz Duartos. Dessen Bericht über die Niederlage bei Graugischt trifft den thanatophoben ehemaligen Schutzherren schwer. (*Quelle: PR 2273*)

Kurz danach gehen Lyressea und der Motoklon Hundertneun auf einen Kommandoeinsatz nach Kherzesch und vernichten dort die BLENDE-Null, die zentrale Steuereinheit der BLENDE-Forts. Hundertneun geht dabei verloren, Lyressea verbleibt unerkannt auf Kherzesch. Außerhalb des Systems machen sich die Schwadron von Graugischt und die Hyperdimos bereit zum Angriff auf das System Tagg Kharzanis. (*Quelle: PR 2274*)

Die Schwadron greift Kherzesch an. Gleichzeitig nehmen die Raumbeben immer mehr zu. Es wird klar, dass Arphonie in den Normalraum zurückstürzt. Tagg Kharzani gelingt die Flucht, er kann sich mit achtundvierzig Kybb-Titanen absetzten. Er tötet seinen lebensverlängernden Symbionten Enkrine und gerät vollkommen in den Bann Gon-Orbhons. Dieser befiehlt ihm, zum Solsystem zu fliegen. Echophage gelingt es, dieses Ziel aus den Orterdaten zu errechnen. Der Kher-Diamant vergeht in der Explosion des spontan deflagrierenden Schaumopals von Schloss Kherzesch. (*Quelle: PR 2275*)

Nachdem nun auch Arphonie aus dem Hyperkokon gefallen ist, trennen sich die Wege der beiden Unsterblichen. Die SCHWERT mit Zepyhda, Atlan und Rorkhete an Bord begibt sich auf den Weg zurück nach Jamondi, während Perry Rhodan und General Traver mit der ELEBATO ins Solsystem fliegen, um dort vor der Kybb-Titanenflotte Kharzanis zu warnen. (*Quelle: PR 2278*)

Die SCHWERT macht einen kurzen Abstecher Richtung Hayok, um Informationen von Julian Tifflor zu erhalten. Danach geht es weiter nach Tom Karthay, wo die zurückgebliebenen Schildwachen und die Motana ganze Arbeit geleistet haben. Viele Schiffe der Todbringerflotte wurden aktiviert und bemannt. Einhundert Motanawelten wurden von den Kybb befreit und dienen als Ausbildungsstätten. Nach der Ankunft auf Tom Karthay machen sich die Verbündeten auf den Weg nach Ios V. Dorthin haben sich die Schota-Magathe von Baikhal Cain gerade noch rechtzeitig zurückgezogen, bevor das gesamte Cain-System durch spontan deflagrierenden Schaumopal vernichtet wurde.

Die Ozeanischen Orakel treten nun ebenfalls der Allianz der Moral bei und ziehen nach Tan-Orakelstadt auf Tan-Jamondi II. Außerdem bringen sie die Schildwachen, das Paragonkreuz, Atlan und Zephyda nach Tan-Jamondi, ins am besten gesicherte System der Kybb, also quasi direkt in die Höhle des Löwen. Als dann plötzlich die sechs Kybb-Titanen von Tan-Jamondi aus in Richtung Solsystem abfliegen, sehen die Gefährten die Chance zum Angriff gekommen. (*Quelle: PR 2280*)

Atlan ruft Julian Tifflor zu Hilfe, da anzunehmen ist, dass im Tan-Jamondi-System Kyber-Neutros zum Einsatz kommen werden. Der Residenzminister eilt mit PRAETORIA und fünftausend LFT-Boxen zur Hilfe herbei. Bei einem Kommandoeinsatz im SPURHOF 01 erbeutet die Todesgruppe mit Hilfe von Lyressea und Atlan die Kennungen der Kybb-Schiffe, die die Kyber-Neutros an Bord haben. Die LFT-Flotte greift daher zuerst alleine an und vernichtet diese Einheiten, danach stoßen nochmals mehr als 2500 Bionische Kreuzer zu der Flotte hinzu und verstärken den Angriff.

Die Motana nehmen das Tan-Jamondi-System ein, ohne ein Massaker unter den Kybb anzurichten. Nach der Schlacht entsendet Zephyda die GRÜNER MOND und die AUGENLICHT mit einer Gruppe Schota-Magathe und Hytath zur Unterstützung der RICHARD BURTON nach Magellan. (*Quelle: PR 2281*)

Die Motana richten ihre Basis auf Tan-Jamondi II ein. Atlan sucht dort nach der Waffe gegen die Kybb-Titanen, doch keiner der gefangenen Kybb weiß etwas. Darum stellt der Arkonide ein Kommandounternehmen zusammen, welches auf Tan-Eis in den alten Archiven der Stadt Whocain suchen soll. Der Einsatztrupp um Hajmo Siderip und Filana Karonadse findet erste Hinweise auf ein altes Computernetz, doch ein Anschlag macht das Unternehmen zunichte. Dabei verschwindet Iant Letoxx, der ebenfalls dem Kommandotrupp angehörte. (*Quelle: PR 2296*)

Auf der LEIF ERIKSSON meldet sich das Specter bei Filana Karonadse, es ist mit der GRÜNER MOND aus Magellan gekommen. Zusammen schaffen es die beiden, Filanas Implantate zu stabilisieren. Der Kommandotrupp startet erneut nach Tan-Eis. Dort findet das Specter mehr über TRAKTAT heraus, und schlussendlich gelingt es, 500 Kyber-Neutros sicher zu stellen. Diese Waffe ist nicht nur gegen die Bionischen Kreuzer wirksam, sondern auch gegen die Biodim-Triebwerke der Kybb-Titanen. Dies alles gelingt auch dank der Hilfe von Iant Letoxx. Zum Dank überlässt Atlan ihm eine Space-Jet und sichert ihm freies Geleit zu. Mit auf die Reise gehen auch Filana Karonadse und das Specter.

Mittlerweile schreibt man den 26. Mai 1333 NGZ und die Hoffnung, dass noch Rettung für Sol kommt, wird immer geringer. Allerdings kehrt Lotho Keraete von Mykronoer zurück und berichtet, dass auch der Graue Autonom Ka Than diesen Planeten mit unbekanntem

Ziel verlassen hat.(*Quelle: PR 2297*)

Das Hayok-Sternenarchipel

Kantiran und Mal Detair landen auf Hayok und fallen dort Shallowain in die Hände. (*Quelle: PR 2208*). TLD-Agenten entdecken auf Hayok eine Station der Oldtimer. Sie ist aufgebaut wie die Station, die Tyll Leyden vor langer Zeit auf Impos entdeckt hat. Trim Marath und Startac Schroeder dringen in die Station ein und gewinnen neue Erkenntnisse über die Hyperkokons. (*Quelle PR:2209*). Kantiran und Mal Detair werden gefoltert. Doch es gelingt Gucky, Icho Tolot und Mayk Molinas, die beiden zu befreien. Dabei wird Molinas schwer verletzt. (*Quelle: PR 2210*).

Der neue terranische Stützpunkt Brocken 44 gerät durch den Aufmarsch der arkonidischen Truppen unter der Führung von Ascari da Vivo in Gefahr. Die Lage wird durch das Auftauchen von PRAETORIA bereinigt. Die Hyperimpedanz erreicht am 11. September 1331 NGZ ihren Maximalwert.(*Quelle: PR 2211*)

Die TLD-Zentrale auf Hayok, der SPEICHER, wird durch den Verrat des Agenten Corg Sonderbon enttarnt und von Shallowain belagert. (*Quellen: PR 2224, PR 2225*)

Ash Irthumo fällt in das Standarduniversum zurück. Es ist der erste Planet des Sternenozeans, dessen Bewohner den Rücksturz überleben. Derweil ist Trim Marath mit Lyra Morgen und Startac Schroeder auf Korphyria unterwegs, um eine weitere Station der Oldtimer zu untersuchen. Dort begegnen sie Aago von Gem, einem Humanoiden aus dem Volk der Cremashen. Dieser ist als Wächter von den Oldtimern eingesetzt worden und bringt weiteres Licht ins Dunkel der Geschichte der Oldtimer und Querionen.(*Quelle: PR 2226*)

Auf Hayok kommt es zum Endkampf zwischen Kantiran und Shallowain. Rhodans Sohn behält die Oberhand, verschont jedoch das Leben des Kralasenen. Shallowain kommt in Haft. (*Quelle: PR 2227*)

Kantiran und Mal Detair bewachen Shallowain höchstpersönlich, dennoch gelingt es den Celistas, ihn zu befreien. Es stellt sich heraus, dass die Befreiungsaktion von Reginald Bull geplant war, da er Shallowain elegant loswerden wollte. Aus dem Bewusstsein von Mayk Molinas entsteht das SPECTER. Ascari da Vivos Gesicht wird von einem Schönheitschirurgen wieder hergestellt.(*Quellen: PR 2232, PR 2233*)

Julian Tifflor fliegt mit der RICHARD BURTON nach Hayok. (*Quelle: PR 2234*)

Die LFT-Flotte der Operation Kristallsturm erreicht Hayok. Angeblich soll in der galaktischen Eastside ein terranischer Brückenkopf zur Sicherung von Hyperkristall-Vorkommen eingerichtet werden. In Wirklichkeit werden die Schiffe der Kristallsturm-Flotte für einen Vorstoß in die Große Magellansche Wolke umgerüstet. Reginald Bull wird Expeditionsleiter und übergibt den Oberbefehl über die Hayokflotte an Julian Tifflor, der im Sternenarchipel zurückbleiben wird. Ascari da Vivo verlangt die Einstellung der Aktion und stellt den Terranern ein Ultimatum. Arkon beansprucht die Hyperkristallabbaugebiete in der Eastside. Der Bluff der LFT ist also gelungen, auch der Geheimdienst der Arkoniden hat das wahre Ziel der Operation nicht erkannt. Bull und Gucky bewegen Kantiran zur Teilnahme an der Expedition. Ascari da Vivo nimmt an der Reise als Beobachterin des Göttlichen Imperiums teil. (*Quellen: PR 2246, PR 2247*)

Terra, Probleme der Hyperimpedanz und Gon-Orbhon

September 1326 NGZ bis September 1331 NGZ: Der aus dem Arresum zurücktransferierte Mars wird wieder kolonisiert. Mondra Diamond wird Staatssekretärin im Stab des Liga-Außenministers Julian Tifflor. Reginald Bull und Fran Imith planen ihre Hochzeit.

Allmählich machen sich die Folgen der Hyperimpedanz-Erhöhung bemerkbar. Die Auswirkungen auf sämtliche High-Tech in der ganzen Milchstraße und mutmaßlich im gesamten Einstein-Universum sind teilweise katastrophal. Hyperstürme toben in der Galaxis und übertreffen in ihrer Stärke noch die Stürme, welche den Ausbruch der Archaischen Perioden der arkonidischen Geschichte verursacht haben. Die Benutzung von Transmittern für den Personenverkehr wird unmöglich, weil der Prozentsatz in Verlust geratener Sendungen extrem ansteigt. Jedes Gerät, das auf Hypertechnologie basiert, verbraucht enorme Mengen von Energie, die verwendeten Hyperkristalle werden innerhalb kürzester Zeit ausgelaugt und zerfallen zu Staub. Raumschiffe können Überlichtgeschwindigkeit nur noch mit extremem Energieaufwand erreichen und werden nach kurzen Etappen wieder in den Normalraum zurückgeschleudert. Auch die maximalen Überlichtfaktoren verringern sich stark. Die Reichweite des Hyperfunks ist erheblich eingeschränkt und Syntroniken funktionieren nicht mehr richtig oder fallen komplett aus. Es ist nicht mehr möglich, Energie aus dem Hyperraum zu zapfen. Gravitraf-Speicher verlieren rapide an Speicherfähigkeit. Schließlich gibt auch Perry Rhodans Galornenanzug incl. Moo den Geist auf.

Heftige Raumbeben erschüttern mehrere über die ganze Galaxis verteilte Raumsektoren. Einer dieser Bereiche befindet sich in unmittelbarer Nachbarschaft des Hayok-Sternenarchipels.

All diese Phänomene treten nicht sofort in vollem Umfang auf und haben nicht von Anfang an ihre endgültige Stärke - die Verhältnisse verschlechtern sich vielmehr im Laufe der Jahre. (*Quellen: PR 2212, PR 2213*)

07.09.1331 NGZ: Das Sternenfenster erlischt aufgrund der erhöhten Hyperimpedanz. Die Fensterstationen fallen in den Normalraum zurück und werden von der terranischen Besatzung geräumt.

11.09.1331 NGZ: Das Zeitalter der Hypertechnologie geht vorläufig zu Ende. Der Hyperwiderstand erreicht seinen höchsten Wert, danach ist keine Anhebung mehr messbar. Überall dort, wo hauptsächlich mit Syntroniken, Hyperraumzapfern, Transmittern, Hyperfunk und anderer High-Tech gearbeitet wird, herrscht Chaos. Jetzt zahlen sich Perry Rhodans Vorsorgemaßnahmen aus. Den plötzlich isolierten Planeten der LFT, allen voran Terra, gelingt es nämlich relativ schnell, auf veraltete, aber noch funktionsfähige Technologien umzustellen. So erleben Positroniken, Nug-Schwarzschild-Reaktoren und noch antiquiertere Geräte eine ungeahnte Renaissance. NATHAN wird komplett auf biopositronischen Betrieb umgestellt. Die Solare Residenz muss in ihrem Sockel fixiert werden. Ein Teil der

nicht mehr funktionsfähigen Hypertechnologie wird vorerst nicht verschrottet - für den Fall, dass die Hyperimpedanz-Erhöhung irgendwann wieder rückgängig gemacht wird. Die Energieversorgung auf Terra kann rasch mit Fusionsreaktoren sichergestellt werden. Interstellare Raumfahrt ist aber weiterhin fast unmöglich, nicht zuletzt auch wegen der immer noch tobenden heftigen Hyperstürme. Es gibt praktisch keinen Kontakt zu benachbarten Sonnensystemen.

Homer G. Adams kehrt zur Erde zurück und wird als Koordinator für Wirtschaft, Finanzen und Strukturwandel im Rang eines Residenz-Ministers vereidigt. Unter seiner Leitung beginnt sofort der Wiederaufbau der zusammengebrochenen Wirtschaft. Auf der Erde herrschen Aufbruchstimmung und gedämpfter Optimismus.

Carlosch Imberlock, ein charismatischer Prediger, schart in Terrania zahlreiche Jünger um sich und verkündet die baldige Ankunft des Gottes Gon-Orbhon, der all jene vernichten werde, die der Technik anhängen und nicht an ihn glauben. Einige besonders radikale Gon-Orbhon-Jünger haben alle den gleichen hypnotischen Traum, in dem ihnen der Gott in Gestalt eines perfekten Humanoiden erscheint. Diese Fanatiker verüben immer wieder Anschläge auf technische Einrichtungen, die sie für Teufelswerk halten, und behindern damit den Wiederaufbau erheblich. Der TLD ist machtlos gegen die Orbhonisten. Auch Bré Tsinga schließt sich der Sekte um Carlosch Imberlock an. Sie versucht, Homer G. Adams zu ermorden, wird aber noch rechtzeitig in Gewahrsam genommen. Es wird zunächst kein Prozess gegen sie eingeleitet, weil Julian Tifflor versuchen will, Beweise dafür zu finden, dass sie unter fremdem Einfluss gehandelt hat.

18.10.1331 NGZ: In unmittelbarer Nachbarschaft des ca. 500 Lichtjahre vom Solsystem entfernten Pfeifennebels erscheint nach heftigen Raumbeben der Arphonie-Sternhaufen, der ebenso wie der Sternenozean von Jamondi noch in einem Hyperkokon hängt. Im Antares-Gebiet entsteht zur gleichen Zeit das Antares-Riff: Eine Zone schwerster, permanenter Hyperstürme, in der ein Manövrieren unmöglich ist.

Sol verwandelt sich in ein kosmisches Leuchtfeuer und emittiert Strahlung mit einer sechsdimensionalen Komponente. Es wird festgestellt, dass Peaks dieser Strahlung praktisch identisch mit der Ausstrahlung des METANU-Nukleus, also mit dem Leichnam der Superintelligenz KABBA, sind. Im Inneren von Sol muss sich somit ebenfalls eine SI-Leiche befinden, und das wahrscheinlich schon seit Millionen von Jahren. Von der Sonne geht außerdem eine Art Jetstrahl aus, der genau auf die Große Magellansche Wolke zeigt. Jemand, der sich in der GMW befindet, zapft offenbar die noch vorhandene 6D-Energie der toten Superintelligenz an. Zur gleichen Zeit erscheinen geheimnisvolle Extraterrestrier im Solsystem, hauptsächlich auf der Erde. Sie materialisieren aus dem Nichts und bezeichnen sich selbst als Schohaaken. Insgesamt tauchen 3504 dieser nur knapp über einen Meter großen, nackten Humanoiden auf. Ihre Sprache kann zwar entschlüsselt werden, sie können sich aber an nichts außer ihrem Namen erinnern. Sie wissen nicht, warum und woher sie auf die Erde gekommen sind. Erst als man ihnen unter anderem Holos der Algorrian vorführt, zeigen sie Anzeichen des Erkennens.

01.12.1331 NGZ: In Terrania entsteht nördlich der Universität die Waringer-Akademie. Hier werden insbesondere Techniken erforscht, die auch nach dem Hyperschock noch funktionieren, u.a. die Hawk-Kompensationskonverter und die Raumschiffe der RAINBOW-Klasse, die als mobile Sonnenzapfstationen dienen. Leiter der Akademie ist der ehemalige USO-Spezialist Malcolm S. Daellian. Am gleichen Tag gelingt es erstmals seit dem Hyperschock, eine Hyperfunkverbindung mit Ferrol herzustellen. Mitten in Terrania entsteht der Tempel der Degression als Kultzentrum der Sekte um Gon-Orbhon. Der Tempel wird am 09. April 1332 NGZ eingeweiht. Er gleicht bis ins Detail den Festungen der Kybb-Cranar im Sternenozean. Im April 1332 NGZ regt sich in der Hauptstadt der LFT erstmals organisierter Widerstand gegen die Orbhonisten. Die Bürgergarde Terrania, ein quasi-terroristischer Zusammenschluss einflussreicher Privatpersonen, verübt Anschläge auf Einrichtungen der Sekte. Das Oberhaupt der Bürgergarde wird von TLD-Agenten unschädlich gemacht. (*Quellen: PR 2214, PR 2215, PR 2220, PR 2221, PR 2222, PR 2223, PR 2234, PR 2244, PR 2245*)

Myles Kantor und sein Team stoßen zunächst mit der MUNGO PARK und danach mit dem Spezialraumschiff INTRALUX in die Fotosphäre Sols vor und entdecken dort drei Raumstationen. Kantor hofft, hier weitere Erkenntnisse bezüglich ARCHETIM zu erhalten. Mit an Bord sind unter anderem auch Inshanin, eine Hochfrequenzphysikerin, Attaca Meganon und der Schohaake Orren Snaussenid. Sie dringen bis zu den Stationen vor und werden dabei beinahe von einer gigantischen Proturberanz vernichtet. Im letzten Moment wird die INTRALUX von einer der Stationen gerettet und an Bord geholt, sitzt dort aber in einem Hangar fest, den sie nicht verlassen kann. (*Quelle: PR 2276*)

Auf der Erde zieht unterdessen die Sekte um Carlosch Imberlock um. Der Tempel der Degression wird in Terrania demontiert und an den Hängen des Vesuv bei Neapel wieder aufgebaut. Homer G. Adams versucht die neue Camorra gegen die Sekte aufzuhetzen. Dies scheitert kläglich, es geschieht das Gegenteil. Der Pate verbündet sich mit den Sektierern. (*Quelle: PR 2277*)

Weitere Handlungsorte

CASINO UNIVERSO

Die Hyperimpedanz und ihre Folgen, geschildert auf der Raumstation CASINO UNIVERSO. (*Quelle: PR 2235*)

Caiwan

Caiwan, eine Welt unter dem Druck des Kristallimperiums. Es geht um Hyperkristalle (*Quellen: PR 2236, PR 2237*)

Quinto-Center

Auf einem Testflug mit der umgerüsteten TRAJAN trifft Roi Danton auf die Friedensfahrer und die Algorrian. (*Quelle: PR 2238*)

Arkon

Auf Arkon machen sich die Folgen der Hyperimpedanz ebenfalls bemerkbar. Im arkonidischen Imperium wird die Umstellung auf

Alttechnik von Aktakul vorangetrieben. Er hat die Yobylin-Werft rechtzeitig aus dem Hyperraum geholt, so dass die Flotte nach und nach umgerüstet werden kann. Aktakul entwickelt außerdem einen Situationstransmitter. (*Quelle: PR 2239*)

Expedition nach Magellan

Die RICHARD BURTON ist unterwegs nach Magellan. (*Quelle: PR 2247*) Die ersten Etappen von Hayok bis nach Navo-Nord führen durch den Sektor Morgenrot. Hier wurden im Abstand von jeweils ca. 10.000 Lichtjahren Weltraumbahnhöfe eingerichtet. Diese MORGENROT-Bahnhöfe dienen als Zwischenstation und Hawk-Lager. Auf MORGENROT-5 kommt es beinahe zu einer Katastrophe, allerdings gelingt es Gucky und Kantiran, die Station und damit die Fortführung der Expedition zu retten.(*Quelle: PR 2256*).

Anfang Januar 1333 NGZ erreicht die RICHARD BURTON die GMW. Nachdem die LFT-BOX abgekoppelt ist, begibt sie sich auf die Suche nach Gon-Orbhon. Auch in der GMW ist ein Sternenozean materialisiert und bereits komplett in den Normalraum zurückgefallen. Der ENTDECKER entgeht knapp der Vernichtung durch ein seltsames Hyperenergiefeld, ebenso wird ein Roboter unschädlich gemacht, den vermutlich die Akonen eingeschleust haben. (*Quelle: PR 2257*)

Von schiffbrüchigen Gurrads, die von der RICHARD BURTON aufgefischt werden, erhalten die Galaktiker wichtige Informationen über die Lage in der GMW. Helix-Torpedos greifen alle energetisch aktiven Schiffe an. Bully beschließt, aufs Ganze zu gehen. Er befiehlt die Operation 'Toter Mann', sobald die Ultra-Giraffe den PING eines Helix-Torpedos anmisst. Auf diese Weise können die Torpedos umgangen werden. Die RICHARD BURTON findet einen Raumschiffsfriedhof, bei dessen Erkundung Gucky verletzt wird und sein gesamtes Fell verliert. Die RICHARD BURTON wird beschädigt. Da eine Reparatur im All zu riskant wäre, macht sie sich auf den Weg zu einem nahen Planeten. (*Quelle: PR 2258*)

Die RICHARD BURTON erreicht das Cort-Ze-System und fliegt dort den zweiten Planeten an. Dort sollen die nötigen Reparaturarbeiten durchgeführt werden. Bei der Landung entdecken die Terraner eine Stadt. Wie sich herausstellt, leben dort die Cortezen, die Vorfahren der Gurrads. Die Cortezen sind ehemalige Helfer der Schutzherren von Jamondi. Von den Cortezen erhalten die Galaktiker wertvolle Hinweise über den Parrakhon-Sternenhaufen. Nach der Reparatur macht sich die RICHARD BURTON auf den Weg ins Parr-System. (*Quelle: PR 2259*)

Am Parr-System angelangt, ortet der ENTDECKER gigantische Raumschiffe von ca. 17 km Durchmesser, es sind Kybb-Titanen, wie dem abgehörten Funkverkehr zu entnehmen ist. Außerdem ist das Zentralsystem Gon-Orbhons, wo der Jetstrahl endet, von einem UHF-Schirmfeld umgeben. Die RICHARD BURTON wird Zeuge, wie die Kybb-Titanen ein großes Raumfahrzeug aus dem System schleppen und sich dann schnell wieder zurückziehen. Bei dem riesigen Gerät handelt es sich um eine Art Virtuellbildner, er tritt wenig später in Aktion und lockt hunderttausende von Helixtorpedos an, denn diese sind nicht unter der Kontrolle Gon-Orbhons. Das hyperenergetische Feuerwerk fordert Opfer: Die RICHARD BURTON wird schwer angeschlagen, der Feldschirm um das Parr-System bricht zusammen. Dafür scheinen alle Helixtorpedos vernichtet worden zu sein. Die Gurrads an Bord des LFT-Raumers machen den Vorschlag nach Roewis zu fliegen, um den ENTDECKER dort zu reparieren. (*Quelle: PR 2264*)

Die RICHARD BURTON schafft es bis nach Roewis, wird dort auch freundlich empfangen und kann auf der Werft repariert werden. Bully berichtet den Gurrads von Gon-Orbhon und den Cortezen. Er appelliert an die Völker der GMW, einig gegen Gon-Orbhon zusammenzustehen. Als sich endlich ein Konsens zwischen allen Parteien abzeichnet, fliegt ein Zylinderdiskus Roewis an und wirft zwei hyperaktive Kristallbrocken ab. Wie sich herausstellt, sind es Splitter des Nocturnenstocks Satrugar, die Gon-Orbhon als Relais dienen. Er bringt die Gurrads unter seine mentale Kontrolle. Es gelingt den Galaktikern gerade noch, von Roewis zu verschwinden. Wie der oberste Patriarch von Roewis verkündet, haben die Bewohner einen neuen Gott, nämlich Gon-Orbhon.(*Quelle: PR 2265*)

Zurück beim Parr-System gehen Gucky, Icho Tolot und Bully auf einen Risikoeinsatz. Sie schmuggeln sich auf ein einfliegendes Schiff und landen auf Parrakh. Dort entdecken sie, dass ein Kybb-Titan fernflugtauglich gemacht wird. Doch Gucky wird beobachtet. Die drei Aktivatorträger werden durch den Motoschock eines Motoklons außer Gefecht gesetzt und gefangen genommen. In diesem Moment erwacht der Gott Gon-Orbhon endgültig. (*Quelle: PR 2266*)

Durch den Mund von Bré Tsinga erfährt die Besatzung der RICHARD BURTON die Lebensgeschichte Gon-Orbhons. Es zeigt sich, dass der Schutzherr noch an das Gute glaubt, allerdings nur in seinen seltenen wachen Momenten. Meist steht er unter der Kontrolle des wahnsinnigen Nocturnenstocks. Als das Überwesen, das dabei ist, sich zur negativen Superintelligenz zu entwickeln, auf Bré Tsinga aufmerksam wird, streckt es die Kosmo-Psychologin mit einem psionischen Schlag nieder. Die Terraner erfahren auch von den Plänen Gon-Orbhons, einen Kybb-Titan ins Solsystem zu senden. Dieser hat ein 100 x 200 m großes Stock-Relais an Bord, in dem sich der Körper Gon-Orbhons und die drei Gefangenen befinden. (*Quelle: PR 2267*)

Bré Tsinga überlebt Gon-Orbhons mentale Attacke. Scheinbar hat das PsIso-Netz, zusammen mit den lebensrettenden Maßnahmen von Prak-Noy, die Kosmo-Psychologin vor dem Tod bewahrt. Ihre Regeneration dauert zwar bis April, aber sie ist nun völlig frei von Gon-Orbhons Einfluss. Nachdem sie genesen ist, wird ihr der Prozess gemacht. Sie wird freigesprochen, da sie nicht aus eigenem Willen gehandelt hat. Die Arkonidin Ascari da Vivo spielt unterdessen weiter ihre falschen Spielchen. Wie Kantiran und Mal Detair herausfinden, setzt sie mehrmals heimlich ihr PsIso-Netz ab. Die Schiffsführung wird alarmiert, es wird klar, dass die Mascantin Kontakt zu Gon-O aufbauen will. Mitte April trifft dann endlich die zweite Welle der Kristallsturm-Flotte aus der Milchstraße ein: 10 ENTDECKER der SATURN II-Klasse sowie einige PONTON-Tender und LFT-Boxen. Nach der nötigen Aufrüstung der RICHARD BURTON unternimmt Trerok den Versuch, den 6D-Jetstrahl als Trägermedium zu nutzen, um eine Nachricht ins Solsystem zu senden. Dies misslingt, der Jetstrahl erweist sich als Einbahnstraße. Ungefähr zu selben Zeit trifft jedoch der Morsecode von Myles Kantor ein, den er und sein Team von TRIPTYCHON auf den Jetstrahl aufmoduliert haben. Kurz danach schwärmen große Flottenkontingente aus dem Parr-System über den ganzen Sternhaufen aus, denn auch Gon-O hat den Morsecode empfangen und entschlüsselt. (*Quelle: PR 2288*) Auf Dyons Erde bekommt das Robotfrachtschiff DRAGUUN von seiner Leitstelle per Hyperfunk den Schwarmbefehl. Es startet, nachdem die automatischen Reparaturen beendet sind. (*Quelle: PR 2289*).

Malcolm S. Daellian lässt die DRAGUUN entern, deren Antrieb nach dem Start endgültig den Geist aufgegeben hat. In der DRAGUUN befinden sich zwei Kybb-SPORNE, diese lässt Daellian mit Mini-Hawks ausrüsten. Aus der Milchstraße trifft Hytath mit zwei Bionischen

Kreuzern ein. Daellian lässt die Schildwache allerdings wieder zurückfliegen. Hytath soll Myles Kantors Botschaft an Perry Rhodan überbringen. Als die beiden Kybb-SPORNE fast fertig sind, erreicht der von Myles Kantor ausgelöste Übersättigungsimpuls den Nocturnenstock Satrugar. Daellian gibt sofort den Befehl zum Angriff. Als die RICHARD BURTON mit ihren Begleitschiffen im Parr-System eintrifft, herrscht dort zwar Chaos, aber ein direkter Angriff auf Parrakh wird von einem Kybb-Titan abgewehrt. Die Flotte muss sich zurückziehen. (*Quelle: PR 2290*)

Ascari da Vivo und ihr Leibwächter Qertan kapern einen der beiden Kybb-SPORNE der DRAGUUN. Die Mascantin will nach Parrakh fliegen, um Gon-Orbhon ein Bündnis anzubieten. Kantiran und Mal Detair verfolgen sie mit dem zweiten Kybb-SPORN. Beide Schiffe landen auf Parrakh, wo nach dem Schock, den Satrugar erlitten hat, immer noch große Verwirrung herrscht. Die vier Personen dringen in den Nocturnenstock ein. Satrugar scheint sie nicht zu bemerken, außer einem gestiegenen mentalen Druck verändert sich nichts für die Galaktiker. Im Stock werden die Paare getrennt, der Dron trifft danach auf den Fuertonen und tötet sich selbst, als er versucht, sich mit seinem Energiestrahler aus einem Kristallblock zu befreien. Ascari da Vivo und Kantiran stoßen bis in das Herz Satrugars vor, dort kommt es ebenfalls zum Zweikampf. Die Mascantin stürzt unglücklich auf einen Kristallsplitter, der sie durchbohrt. Kantiran bringt sie noch ins Freie und auch Mal Detair schafft es, dem Kristallberg zu entkommen. Ascari da Vivo bittet ihren Sohn, sie hier zu begraben und Totenwache zu halten. Sie stirbt am 30. April bzw. am 01. Mai 1333 NGZ. Kantiran erfüllt ihre Bitte – dies ist für Arkoniden ein Zeichen der Vergebung. (*Quelle: PR 2291*)

Karthagos Fall / Wega-System

Die Sekte um Gon-Orbhon macht sich für die Ankunft ihres Gottes bereit. Als von den MORGENROT-Stationen Kybb-Titan- Sichtungen gemeldet werden, gibt Homer G. Adams Systemalarm für das Solsystem. Zunächst erscheint ein Kybb-Titan aus Magellan, dieser verharrt aber zunächst am Rand des Systems, als warte er auf etwas.

Danach erscheinen achtundvierzig weitere Titanen, es ist die Flotte Tagg Kharzanis. Gegen diese Flotte ist die Heimatflotte der LFT machtlos. Da aber Gon-Orbhons Kybb-Titan noch separiert ist, befiehlt Homer G. Adams den Angriff auf diesen Titanen. LAOTSE verweigert diesen Befehl jedoch, denn kurz zuvor hat die Superpositronik der Residenz einen Funkspruch von Perry Rhodan aufgefangen, der den Überrangbefehl Karthagos Fall beinhaltet. Am 13. März 1333 NGZ fällt das Solsystem zum zweiten Mal innerhalb von nur neunundzwanzig Jahren kampflos in die Hände von Invasoren.

Gon-Orbhon, der selbst an Bord des Kybb-Titanen ist, lässt einen Splitter Satrugars in der Nähe des Vesuv ablegen, um seine Macht zu demonstrieren und zu festigen. (*Quelle: PR 2278*)

Nachdem Perry Rhodan Karthagos Fall ausgerufen hat, dauert es einige Tage, bis sich die Flotte beim Treffpunkt Gamma-Cenix eingefunden hat. Danach legt Rhodan das nächste Ziel fest. Die Flotte soll ins Wega-System verlegt werden, Auf Ferrol existiert ein großer LFT-Stützpunkt, außerdem ist die Wega nur 27 Lichtjahre von Sol entfernt. Da Rhodan aus Sicherheitsgründen keine Vorabbotschaft an den Thort sendet, denken die Ferronen zunächst an eine Invasion. Einige Minister rebellieren offen gegen den noch jungen Thort Kelesh. Die Ferronen sehen in der Anwesenheit der Terraner eine Gefahr für ihr System, denn Gon-Orbhon wird wohl nicht tatenlos zusehen, wie sich die Heimatflotte der LFT vor den Toren seines Systems sammelt. Deshalb soll die Flotte wieder abziehen, obwohl mittlerweile die TRAJAN mit Monkey und Michael Rhodan angekommen ist und eine neue Wunderwaffe mitgebracht hat, das Dissonanzgeschütz. Diese Weiterentwicklung von Konstantriss-Nadelpunkt-Kanone und Intervallkanone ist auf die Notwendigkeiten der gestiegenen Hyperimpedanz angepasst.

Der Thort gewährt eine Bleibezeit bis zum 7. April, doch bevor diese Frist abgelaufen ist, erscheint ein Traponder der Kybb-Traken. Das Schiff kann entkommen, so dass die Anwesenheit der Terraner für Gon-Orbhon kein Geheimnis mehr ist. Als dann die Hayok-Flotte mit PRAETORIA erscheint, platzt dem Thort der Kragen. Er fordert den sofortigen Rückzug der LFT aus dem Wegasystem. Dann erscheint ein einzelner Kybb-Titan und bricht beinahe bis nach Ferrol durch. Nur mit der geballten Feuerkraft der Flotte, zusammen mit PRAETORIA und dem neuen Geschütz der TRAJAN, kann dieser eine Titan vernichtet werden. Selbst dieser Sieg ist mit unglaublichen Verlusten an Menschen und Material verbunden.

Bevor Rhodan abziehen kann, gewährt ihm der Thort daraufhin alle mögliche Unterstützung zum Kampf gegen die Invasoren. (Quelle: PR *2282*)

Perry Rhodan, Julian Tifflor und Monkey planen einen Angriff auf das Solsystem. Problematisch ist, dass die Ferronen nicht in der Lage sind, Dissonanzgeschütze zu bauen, die einzig wirksame Waffe gegen die Kybb-Titanen. Am 15. Mai 1333 NGZ erhält Rhodan die Nachricht von Homer G. Adams, dass Bully, Icho Tolot und Gucky sich befreien konnten und dass die Kybb die Sonne zur Nova aufheizen wollen. Rhodan gibt sofort den Einsatzbefehl, KRISTALLSTURM II wird vorverlegt.

Bei dem Angriff auf das Solsystem wird ein Kybb-Titan vernichtet, allerdings ist dies nicht das Hauptziel der Attacke. Dieses ist nur Perry Rhodan selbst bekannt, es geht darum, Aggregate aus der Fertigungsstrecke im Zwiebus-Krater auf Luna abzuholen. Dieses Unternehmen gelingt unter schwersten Verlusten. Nachdem die Flotte sich wieder abgesetzt hat, erklärt Rhodan, dass sie nun in der Lage seien, 1120 Dissonanzgeschütze zu bauen. (*Quelle: PR 2295*)

ARCHETIM und TRIPTYCHON

Auf den TRIPTYCHON-Stationen erlebt Orren Snaussenid das Leben seines Landsmanns Druben Eskuri mit. So kann er weitere Informationen über ARCHETIM an seine Kameraden weitergeben. Die Superintelligenz war vor etwa zwanzig Millionen Jahren die herrschende Instanz in der Milchstraße und war an Schwäche gestorben, nachdem sie zusammen mit anderen Superintelligenzen die Retroversion einer Negasphäre eingeleitet hatte. Ihr aus Psi-Materie bestehender Leichnam wurde von ihren Hilfsvölkern zur selbstgewählten Ruhestätte, der Sonne Sol, gebracht. (*Quelle: PR 2279*)

Am 13. März wird Orren Snaussenid ins Innere der Station eingelassen. Die Erinnerungen von Mamor Ir'kham werden auf ihn übertragen und verursachen ihm große seelische Qualen. Doch diese Krise weckt auch eine Erinnerung an seine eigene

Vergangenheit. Orren Snaussenid erkennt, dass er in Tare-Scharm bei der Retroversion der Negasphäre dabeigewesen ist. Von Hunger, Durst und den Alpträumen Ir'khams gepeinigt, folgt er den Signalen, die ihm die Station in Form von Pfeilen gibt, bis zur Zentrale. Dort gelingt es ihm noch, die Besatzung der INTRALUX zu legitimieren, bevor er zusammenbricht. Am 3.April wird sein völlig dehydrierter Körper in den Hangar zurückgebracht. Er gibt die Legitimierung an Myles Kantor weiter. (*Quelle: PR 2283*)

Auf der Erde übernimmt Carlosch Imberlock die Macht und ruft eine neue Staatsreligion aus. Maurenzi Curtiz wird von Gon-O übernommen. Homer G. Adams und Mondra Diamond werden als Verbrecher denunziert und gejagt. Doch die beiden können untertauchen. Unterschlupf finden sie beim Circus Rochette, der gerade in Wien gastiert. Homer plant einen Anschlag auf das Stock-Relais am Vesuv, um Gon-O auf diese Weise auszuschalten. Zirkusdirektor Matti di Rochette ist Hobbygeologe und soll Adams dabei helfen. Babett Bündchen, eine Artistin des Circus Rochette, verliebt sich in Adams. (*Quelle: PR 2284*)

Der Circus Rochette verlässt Wien und zieht weiter nach Neapel. Dort werden die Artisten für eine Show zu Ehren des Tages der Verkündung engagiert und nutzen diese Gelegenheit, um den Anschlag vorzubereiten. Danach verlassen sie Neapel wieder, außerhalb der Stadt schicken sie die beiden Krakatoa-Sonden auf die Reise. Dabei kommt Babett Bündchen ums Leben. Homer hatte ihr klar gemacht, dass er ihre Liebe nicht erwidern kann. Sie wurde daraufhin von Gon-O übernommen. (*Quelle: PR 2285*)

Unterdessen gelingt es der Besatzung der INTRALUX, tiefer in die TRIPTYCHON-Stationen vorzudringen und einige Geheimnisse zu lüften. Sie werden Zeuge, wie die MUNGO PARK von Gon-O übernommen wird und wie Kybb-Titanen die Sonne mit fünf- und sechsdimensionaler Strahlung bearbeiten. Diese Strahlung bringt sogar ARCHETIMS Pilgerstätte in Gefahr. Anhand der Orterdaten stellt Inshanin fest, dass die Titanen dabei sind, Sol zur Nova aufzuheizen. Dieser Prozess wird am 27. Mai nicht mehr umkehrbar sein. (*Quelle: PR 2286*)

Die Situation auf TRIPTYCHON wird allmählich aussichtslos. Orren Snaussenid streift ziellos durch die Gänge und sondert sich von den anderen ab. Es gelingt den Wissenschaftlern, einen Impuls auf den Jetstrahl aufzumodulieren, um wenigstens die RICHARD BURTON in der GMW zu informieren. Die Zwangslage wird noch bedrückender, als die Kybb-Titanen Jagd auf TRIPTYCHON machen. Scheinbar hat auch Gon-O die aufmodulierten Impulse wahrnehmen können. Die Wissenschaftler schmieden daraufhin einen Todesplan, denn die Schutzschirme der TRIPTYCHON-Stationen werden früher oder später unweigerlich zusammenbrechen und eine Kapitulation kommt nicht in Frage. Sie wollen ARCHETIMS Korpus anregen, sich spontan zu entladen und dadurch Gon-O zu übersättigen. Zunächst scheitert der Plan an Orren Snaussenid, der nicht zustimmt, doch dieses Problem erledigt sich dadurch, dass Orren sich selbst zu einer Inkarnation umwandelt. Die Kybb-Titanen feuern erneut auf die TRIPTYCHON-Stationen. Dabei sterben alle außer Myles Kantor, dem es gelingt, den Impuls abzusetzen. Danach vergeht er zusammen mit der Station. Die Sonne flammt auf, eine Spiralgalaxie breitet sich unter Strukturerschütterungen über die gesamte Milchstraße aus und verkündet jedem den Tod des Zellaktivatorträgers. Doch seine Geschichte und die Geschichte ARCHETIMS werden gerettet. Myles Kantors Erinnerungen und die Erinnerungen aller Inkarnationen werden auf die 2535 Schohaaken übertragen, die auf Terra leben. (*Quelle: PR 2287*)

Das Finale

Tagg Kharzani ist dem Tode nahe und völlig verzweifelt. Er bittet Gon-O um die Zellaktivator-Chips der gefangenen Unsterblichen, doch der selbsternannte Gott lehnt ab. Er hat andere Pläne mit den drei Unsterblichen, wogegen der gefallene Schutzherr Kharzani keine Rolle mehr spielt. Gon-O überträgt das Kommando über die Kybb-Titanen an Deitz Duarto. Daraufhin unternimmt Kharzani einen Mordanschlag auf den Kybb-Rodish, doch dieser misslingt. Um diesem Schauspiel ein Ende zu setzen, gibt Gon-O dem Roboter Millitron den Befehl, Kharzani zu exekutieren. Kurz danach verliert Gon-O infolge der Manipulationen, die Myles Kantor in die Wege geleitet hat, das Bewusstsein. (*Quelle: PR 2292*)

NATHAN nimmt mit Hilfe des Reinigungstechnikers Jack C. Reuter Kontakt zu Perry Rhodan im Wega-System auf und startet auf Luna die Operation KRISTALLSTURM II. (*Quelle: PR 2293*) Unterdessen gelingt es Bully, Icho Tolot und Gucky, das Stock-Relais in der Verwirrungsphase Satrugars zu verlassen. Leider müssen sie Gon-Orbhon zurücklassen, dafür können sie Millitron und zwei Motoklone vernichten. Gon-Orbhon verrät Bully aber noch Details über die Aufheizung der Sonne. Am 14. Mai 1333 NGZ stabilisiert sich die Verfassung Gon-Os wieder. Homer G. Adams und Mondra Diamond beobachten das Entkommen ihrer drei unsterblichen Freunde. (*Quelle: PR 2294*)

Am 27. Mai 1333 NGZ, dem Tag des "Point of no return", kommt es zur gigantischen Entscheidungsschlacht. Perry Rhodan entsendet die gesamte Flotte, die er bei der Wega zusammengezogen hat, ins Solsystem. Er leitet den Angriff von der Zentralzelle PRAETORIAS aus. Ca. 60.000 terranische Einheiten jeder Größenordnung stellen sich den 53 Kybb-Titanen entgegen, doch die zahlenmäßige Überlegenheit der Terraner ist wegen der überlegenen Schlagkraft der Kybb-Titanen bedeutungslos.

Im ersten Akt der Schlacht gelingt es den Terranern, einen Titanen mit den von NATHAN produzierten Dissonanz-Geschützen zu zerstören, allerdings müssen die schwächeren Einheiten sich zurückziehen. Dann erscheint Atlan mit 5500 Einheiten der Todbringerflotte. 498 dieser Raumer haben Kyber-Neutros an Bord. Diese wurden zwar als Waffe gegen die Bionischen Kreuzer entwickelt, sind aber auch gegen die Titanen einsetzbar. Das Schlachtenglück wendet sich, doch auch die Todbringereinheiten sind durch die K/Neutros mehr oder weniger außer Gefecht gesetzt. Als die Kybb-Titanen dies bemerken, richten sie ihre Angriffe gezielt auf die Motanaeinheiten. Wieder schlägt das Pendel des Schlachtenglücks um.

Da zündet Homer G. Adams die beiden Krakatoa-Sonden, nachdem der Kybb-Titan über Neapel seinen Platz verlassen hat. Durch die Explosion der Sonden wird ein Vulkanausbruch verursacht. Der Tempel der Degression wird vernichtet, das Stock-Relais wird beschädigt. Im Chaos dieser Vernichtungsorgie wagen es Gucky und Icho Tolot noch einmal, zum Stock-Relais vorzustoßen und Gon-Orbhon aus den Klauen Satrugars zu befreien. Gucky bringt sich selbst, den Haluter und den Schutzherrn in Sicherheit. Als Gon-Orbhon zu sich kommt, ist er zunächst sehr geschwächt. Er wird sich über das von ihm begangene Unrecht bewusst und will helfen. Gucky ersetzt Satrugar als Psienergiespender, und mit seiner Hilfe übernimmt Gon-Orbhon die Kontrolle über einige Kybb-Titanen. Die Titanen beginnen, sich gegenseitig zu vernichten.

Die Schlacht ist geschlagen, doch die Sieger sind trotzdem Verlierer, denn zu viele Lebewesen haben ihr Leben gelassen, um das

Solsystem zu retten. Die Terraner und ihre Verbündeten, die Motana, haben einen hohen Preis für den Sieg gezahlt. Die Terranische Flotte hat schwere Verluste erlitten, aber noch schlimmer steht es um die Todbringerflotte der Motana: Diese ist fast vollständig aufgerieben worden. Bis auf sechs Schiffe wurden alle Kybb-Titanen vernichtet. Die Aufheizung der Sonne wurde noch rechtzeitig gestoppt.

Gon-Orbhon wird begnadigt. Zusammen mit allen Sternenozeanvölkern verlassen er und Carya Andaxi, die letzten beiden Schutzherren, die Milchstraße. Mit Schutzherren-Archen begeben sie sich auf die Suche nach Ahandaba. Ka Than befriedet Satrugar und geht in ihm auf. So entsteht um Parrakh eine Zone des Friedens. Mal Detair und Kantiran bleiben auf Parrakh. Im Jahr 1337 NGZ erscheint dort Alaska Saedelaere mit einem Schiff der Friedensfahrer. (*Quellen: PR 2298, PR 2299*)

Schutzherren von Jamondi

Schutzherren

Die Schutzherren von Jamondi sind ein von den Kosmokraten gegründeter Orden, ähnlich dem Orden der Ritter der Tiefe. Der Orden wurde 7.036.443 vor Christus von einem Wesen namens Jaktusch gegründet.

Ihre Basiswelt war Tan-Jamondi II. Dort steht der Dom Rogan, in dem früher die Schutzherren ihre Aura verliehen bekamen.

Symbol

Seit der Einführung des Paragonkreuzes zeigt das Symbol der Schutzherren die Milchstraße auf einer schwarzen, kreisrunden Fläche, die umgeben ist von sechs gelben Dreiecken. Im Hintergrund sieht man ein blau stilisiertes Paragonkreuz. Wie das Symbol der Gründerzeit des Ordens aussah, ist nicht bekannt.

Herrschaftsgebiet

Die Schutzherren von Jamondi konzentrierten aus bisher unbekannten Gründen ihre Einrichtungen auf geeignete Gebiete: 12 Sternhaufen in der Milchstraße, 2 Sternhaufen in der Großen Magellanschen Wolke und 2 Sternhaufen in der Kleinen Magellanschen Wolke.

Im Rahmen der Auseinandersetzung zwischen den Schutzherren von Jamondi und dem abtrünnigen Schutzherren Gon-Orbhon und dessen Imperium Orbhon schloss ES diese 16 Sternhaufen in Hyperkokons ein.

Bekannt sind:
Aikar-Riff im galaktischen Zentrumsgebiet
Alvain-Haufen im galaktischen Zentrumsgebiet
Arphonie in der Westside nahe dem Solsystem
Charon-Wolke im galaktischen Zentrum
Gymrel-Ballung in der Northeastside
Jykarila-Ballung in der Southside
Ketai-Dunst in der Eastside im Tzyriigüü-Sektor nahe Gatas
Ordhogan-Nebel in der Northwestside
Parrakhon in der Großen Magellanschen Wolke
Peldron-Nebel im galaktischen Zentrumsgebiet
Skorgonsheyi (arkonidisch Verschleierte Sonnen) im Dashkon-Sektor in der Northwestside nahe M 13
Sternenozean von Jamondi in der Northwestside
Twahyl-Faust im galaktischen Zentrumsgebiet

Zu den Gebieten der Schutzherren gehört ein weiterer Sternhaufen in der Großen Magellanschen Wolke und zwei Sternhaufen in der Kleinen Magellanschen Wolke.

Schutzherren-Porter

Das wichtigste militärische Machtmittel der Schutzherren stellten die so genannten Schutzherren-Porter dar. Dabei handelte es sich um Schiffe, die den kobaltblauen Walzen der Kosmokratendiener in Aussehen und Aura stark ähnelten. Allerdings war die Farbe hier rostbraun; ob sich kosmokratische Technik an Bord befand, ist unklar. Das technische Niveau war auf jeden Fall sehr hoch.

Hilfsvölker

Außerdem hatten die Schutzherren zahlreiche Hilfsvölker, wie die Shoziden und später die Motana, und viele weitere (bekannt sind unter anderem die El'vven, Houven, Besch're...). Auch die Kybb gehörten nach ihrer Befriedung dazu.

Ziele des Ordens

Die Schutzherren und ihre Helfer kämpften für das Positive und eine konstruktive Ordnung im Universum. Jedes heranwachsende Volk sollte sich, ungehemmt durch Einflüsse negativer Mächte, zu geistiger Reife entwickeln und in die umfassende Ordnung einfügen können. Die Verbreitung von Leben, von Stabilität und Frieden, war die Säule ihrer Philosophie.

Bekannte Schutzherren

alte Schutzherren
Jaktusch
ro'an sch'Lerief (†)
Mutter (†)

geweiht mit dem Paragonkreuz
Carya Andaxi
Conda (†)
Ghorrestam (†)
Gimgon (†)
Gon-Orbhon
Jopahaim (†)
La-gha-Rau'a (†)
Tagg Kharzani (†)
Tylagmon (†)
Zephyda

Geschichte

7.036.443 v. Chr.:
Der Orden der Schutzherren von Jamondi wird durch die Kosmokraten gegründet, der erste geweihte Schutzherr ist Jaktusch.
7.026.451 v. Chr.:
Die Schutzherren von Jamondi sagen sich von den Kosmokraten los.
7.016.406 v. Chr.:
Die Kosmokraten entlassen die Schutzherren von Jamondi aus ihren Diensten, ziehen dafür aber den Geist des Doms Rogan ab.
7.006.063 v. Chr.:
Homunk bringt die Schildwachen und das Paragonkreuz nach Tan-Jamondi II.
7.005.728 v. Chr.:
Lyressea entdeckt Gimgon.
7.004.716 v. Chr.:
Gimgon bringt Tagg Kharzani mit nach Tan-Jamondi II.
7.001.455 v. Chr.:
Lyressea entdeckt Gon-Orbhon.
7.001.202 v. Chr.:
Der Krieg zwischen Schutzherren und den Kybb beginnt.
7.000.526 v. Chr.:
Ende des Kybbkrieges.
7.000.517 v. Chr.:
Carya Andaxi erscheint im Tan-Jamondi-System und schließt sich den Schutzherren von Jamondi an.
7.000.401 v. Chr.:
Tagg Kharzani bezieht das Schloss Kherzesch.
7.000.354 v. Chr.:
Carya Andaxi entdeckt den Planeten Graugischt und richtet sich dort ihre Basis ein.
7.000.237 v. Chr.:
Andaxi erscheint mit dem Prototypen eines Bionischen Kreuzers auf Tan-Jamondi II.
7.000.166 v. Chr.:
Die Strowwanischen Scharen erreichen die Milchstraße, und ein mehr als tausendjähriger Krieg beginnt.
6.999.268 v. Chr.:
Die Nocturnenstöcke Antallin und Satrugar entscheiden die letzte Schlacht um Wanderer zugunsten der heimischen Superintelligenz. Durch den Untergang von STROWWAN kann sich Nisaaru in dessen Mächtigkeitsballung Chearth etablieren.
6.999.265 v. Chr.:
Der Rettungsplan Gon-Orbhons für Satrugar scheitert. Der Schutzherr geht in dem Nocturnenstock auf.
6.999.133 v. Chr.:
Gon-Orbhon wendet sich gegen die Schutzherren von Jamondi und gründet das Imperium Orbhon.
6.999.126 v. Chr.:
Uralt Trummstam beginnt zu kränkeln.
6.999.124 v. Chr.:
Das Paragonkreuz verschwindet, Lyressea trifft Ka Than, den Grauen Autonom, und der Gott Gon-Orbhon beginnt das 6D-Juwel in der Sonne Sol anzuzapfen.
6.999.037 v. Chr.:
Uralt Trummstam stirbt ab. ES schließt insgesamt 16 Sternenhaufen in Hyperkokons ein. Zwölf Kugelsternhaufen liegen in der Milchstraße, zwei in der Großen Magellansche Wolke und zwei in der Kleinen Magellansche Wolke.

8 Jamondijahre nach der Einsperrung reißt Tagg Kharzani in der Blutnacht von Barinx die Macht im Sternenozean von Jamondi an sich, die Schildwachen fliehen ins Exil, die beiden letzten Schutzherren Gimgon und Jopahaim sterben in der Schlacht.

Diese Situation hält auch noch ca. 12.000 Jamondijahre (7.000.000 Standardjahre) später, im Jahr 1332 NGZ, an.

September 1332 NGZ:

Die SCHWERT landet auf Tan-Jamondi II, zur selben Zeit bringt Orrien Alar die letzte Samenkapsel von Uralt Trummstam zum Keimen.

Herbst 1332 NGZ:
Carya Andaxi, Zephyda, Lyressea, Perry Rhodan und Atlan gründen die Allianz der Moral.

Ende März 1333 NGZ:
Die Allianz der Moral erobert das Tan-Jamondi-System zurück.

Herbst 1335 NGZ:
Die Karawane der Sternenozeanvölker verlässt die Milchstraße mit Ziel Ahandaba.

Oktober 1336 NGZ:
Zephyda wird zur Schutzherrin geweiht.

1337 NGZ:
Zu diesem Zeitpunkt verliert sich die Spur der Karawane.

Quellen

PR 2248, PR 2249, PR 2272, PR 2281, PR 2299 u.a.

Andaxi, Carya

Carya Andaxi ist eine Wasserbewohnerin unbekannter Herkunft.

Erscheinungsbild

Ihre Körperform hat Ähnlichkeiten mit einer Seekuh, etwa so wie ein Schota-Magathe, nur größer; ca. 20 m lang.

Charakterisierung

Carya Andaxi ist ein äußerst positives Wesen, mit einer sehr hohen Moral. Sie verabscheut Krieg, dieser ist, in ihren Worten, "die falsche Welle". Ihr höchstes Ziel ist es, Ahandaba zu erreichen. Trotz ihrer Friedfertigkeit und ihrer Hilflosigkeit in Konfliktsituationen wird sie seit Tagg Kharzanis Rückkehr in den Arphonie-Sternenhaufen von Kharzani gejagt und vermutlich sogar gefürchtet. Ein Grund für Kharzanis (mögliche) Furcht vor Andaxi ist wohl seine Annahme, sie besäße Mittel, die Kybb-Titanen unschädlich zu machen.

Geschichte

Sie fliegt 7.000.517 v. Chr. mit einem Muschelschiff Tan-Jamondi II an. Die Mediale Schildwache Lyressea persönlich gibt Befehl, sie ungehindet passieren zu lassen. Bei ihrer Weihe zur Schutzherrin soll das Paragonkreuz vor Freude irrlichternd geglänzt haben, so sagt die Legende. Vor ihrer Tätigkeit für den Orden war sie für die Kosmokraten aktiv, deren Dienst sie eines Tages aufkündigte. Ihre Zunkunft und die Zukunft aller moralisch hochstehenden Wesen sieht sie in dem geheimnisvollen "Ort" Ahandaba. Ob sie darunter einen physischen Ort wie z.B. einen Planeten versteht, ist unklar. Im Jahr 7.000.354 v. Chr. entdeckt Andaxi die Wasserwelt Graugischt. Dort lässt sie sich nieder, da die Welt sie an ihre Heimat erinnert. Daran schließt sich die Zeit ihres 117-jährigen Verschwindens an; die anderen Schutzherren befürchten schon Schlimmes, bis sie mit dem Prototypen eines Bionischen Kreuzers zurückkehrt. Zusammen mit den Submarin-Architekten konstruierte sie diese Raumschiffe, die mit reiner Psi-Kraft geflogen werden. Ebenfalls dabei hat sie einige Familien der Schota-Magathe; aufgrund ihrer Ähnlichkeit wird vermutet, dass es sich bei diesen um die eigenen Nachkommen der Schutzherrin handelt, was sich im Jahr 1332 NGZ auch bestätigt, als Perry Rhodan mit der SCHWERT Graugischt erreicht.

Als die Probleme mit Gon-Orbhon auf einen Bruderkrieg hindeuten, kehrt Carya Andaxi dem Orden den Rücken und zieht sich nach Graugischt zurück.

Seit der Einschließung des Arphonie-Sternenhaufens ist Carya Andaxi im Krieg mit Tagg Kharzani, allerdings verhält sich Andaxi völlig passiv. Sie hat die Sternenkarten der Kybb manipuliert und die Sonnensysteme, in denen ihre Gefolgsvölker leben, durch Situationstransmitter an neue Orte verschoben.

Bis zur Erhöhung der Hyperimpedanz konnte der Schattenstaat Andaxi in Raum-Zeit-Falten verborgen werden, diese sind allerdings während des Impedanzschocks zusammengebrochen. Seitdem herrscht im Arphonie-Haufen offener Krieg.

Carya Andaxi gilt seit der Vernichtung von Graugischt II im Jahr 1332 NGZ offiziell als tot. In Wirklichkeit befand sie sich während des Angriffs der Kybb nicht auf Graugischt II (der nur eine Dublette war, die Kharzanis Truppen ein leichtes Ziel bieten sollte), sondern auf Graugischt und ist am Leben.

Nachdem die SCHWERT Mitte September 1332 NGZ das wirkliche Graugischt erreicht, kommt es zu einer Unterredung der Unsterblichen mit der Schutzherrin. Das Ergebnis ist für die Gefährten ernüchternd: Andaxi ist weiterhin gegen einen Angriffskrieg gegen Tagg Kharzani, auch wenn Untätigkeit wohl das Ende ihres Schattenstaates zur Folge hätte. Carya Andaxi wirkt dabei sterbenskrank und mutlos, fast resigniert.

Vier Tage nach der ersten Unterredung kommt es zum Angriff eines Motoklons auf Graugischt, bei dem auch 200 Schota-Magathe getötet werden. Dadurch wird Carya Andaxi offenbar wachgerüttelt. Sie weigert sich zwar weiterhin, selbst zu den Waffen zu greifen, sagt aber den Unsterblichen ihre Unterstützung im Kampf gegen Tagg Kharzani zu: Sie erkennt Zephyda als Stellare Majestät an und ernennt sie zur Oberbefehlshaberin der Shoziden und stellt ihr nach alter Tradition Lyressea als Beraterin zur Seite, die notfalls Zephydas Befehle außer Kraft setzen kann. Weiter teilt sie den Unsterblichen den letzten bekannten Aufenthaltsort des Paragonkreuzes mit. Dass Andaxi sich nicht mehr hinter ihrem Selbstmitleid versteckt, hat offenbar positive Auswirkungen auf ihre Gesundheit: Sie wirkt nicht länger totkrank und kraftlos, und ihre wundgescheuerte Lederhaut beginnt zu verheilen.

Nach der Niederlage von Gon-O schließt sie mit Gon-Orbhon frieden, und die beiden beschließen, die Völker der Sternenozeane zum Ahandaba zu führen.

Quellen

PR 2248, PR 2249, PR 2254, PR 2261, PR 2262, PR 2263, PR 2299

Ahandaba

Ahandaba ist ein mysteriöser, unbekannter Ort, den die Schutzherrin Carya Andaxi als ihr Lebensziel ansieht, wenn die Zeit reif ist. Es soll ein Ort ohne Schmerzen sein. Jene, die bereit sind, nach Ahandaba zu gehen, sollen dort zu einer "höheren Wesenheit" werden. Zu Lyressea sagt sie in einem Gespräch: "Nur wer Raumschiffe mit seinem Geist zu bewegen versteht, wird das Ziel finden."

Nachdem die Geschehnisse um Gon-O einen guten Ausgang nehmen, entscheiden sich die Sternenozeanvölker dazu, diesem Traum nachzujagen. In den Jahren 1333 NGZ - 1335 NGZ rüsten sie die Schutzherren-Archen aus, und schließlich steuert die Karawane Ahandaba an, zusammen mit den Schildwachen und dem Paragonkreuz. Die Spur verliert sich am 16. Juli 1337 NGZ. Da hat die Karawane bereits die Mächtigkeitsballung von ES verlassen.

Quellen

PR 2248, PR 2299

Gimgon

Gimgon war einer der Schutzherren von Jamondi.

Erscheinungsbild

Er war ein 1,80 m großer Humanoide.

Charakterisierung

Der scheinbar relativ Unsterbliche wird als äußerst charismatisch beschrieben.

Geschichte

Bevor er zum Schutzherr wurde, war er ein Wanderer, der durch das Universum reiste und versuchte zu helfen, wo Hilfe benötigt wurde. Erstmals kontaktiert wurde Gimgon von dem alten Schutzherren ro'an sch'Lerief, doch dieser verstarb, so dass die Schildwache Lyressea Gimgon aufsuchte. Gimgon war sofort bereit, ein Schutzherr zu werden; das Paragonkreuz benötigte nur ca. zehn Minuten, um ihm die Schutzherren-Aura zuzuerkennen. Im Laufe der Zeit stieg Gimgon zu so etwas wie dem inoffiziellen Oberhaupt der Schutzherren auf.

Die Schildwache Lyressea und Gimgon fühlten sich vom ersten Kontakt an voneinander angezogen, doch es kam nie zu einer Annäherung, erst beim Abschied, kurz vor der Entscheidungsschlacht gegen die Kybb, gestanden sich beide ihre Gefühle ein.

Gimgon starb in der Blutnacht von Barinx, als sein Schutzherren-Porter von den Kybb vernichtet wurde. Vorher konnte er noch veranlassen, dass die Schildwachen in ihren Ewigen Asylen in Sicherheit gebracht werden.

Quellen

PR2248, PR2249

Gon-Orbhon

Gon-Orbhon ist ein wahrscheinlich künstlich erschaffenes humanoides Wesen.

Erscheinungsbild

Gon-Orbhon ist ein hünenhafter, makelloser Humanoide, dessen Erscheinungsbild dem der Sieben Mächtigen gleicht.

Charakterisierung

Gon-Orbhon ist moralisch hochstehend und wirkt charismatisch.

Geschichte

Gon-Orbhon wurde in der XIX. Kosmität für eine nicht näher spezifizierte Tätigkeit im Dienste der kosmischen Ordnungsmächte ausgebildet. Möglicherweise sollte er als Kommandant eines Sporenschiffs fungieren. Er erfährt das nie mit letzter Sicherheit, weil er bereits vor der Teilnahme an der ominösen Finalen Prüfung entdeckt, dass er aus ihm unerfindlichen Gründen diese Prüfung wahrscheinlich nicht bestehen wird, was mit großer Gewißheit seinen Tod bedeutet. Gon-Orhon schließt dies aus dem Verhalten seiner Lehrer. Darum entscheidet er sich zu fliehen. Seine Flucht gelingt zwar, doch deaktiviert sich sein Raumfahrzeug aufgrund einer Sicherheitsschaltung bereits nach kurzer Zeit und schließt ihn in einer Rettungskapsel ein. Alle Erinnerungen an seine Studienzeit werden gewaltsam unterdrückt.

In diesem Zustand findet ihn schließlich die Schildwache Lyressea.

Danach wird Gon-Orbhon ein Schutzherr von Jamondi. Er hat die Fähigkeit, andere Intelligenzwesen parapsychisch zu beeinflussen, und setzt diese Gabe im Sinne der Schutzherren ein. Er ist ein erfolgreicher Schutzherr, der den Konflikt mit den Kybb aus Amringhar durch seine Gabe löst.

Als der Nocturnenstock Satrugar auf Parrakh abstürzt und seine verderbliche Wahnsinnsstrahlung abgibt, versucht Gon-Orbhon den Stock zu retten. Dieses Unternehmen gelingt leider nur zum Teil. Der dislozierte Geist des Schutzherrn kann zwar den Tod Satrugars verhindern, allerdings wird er dabei von der gigantischen mentalen Kraft des Stock regelrecht aufgesogen und sein Köper verfällt in einen Dämmerschlaf. Auch die Wahnsinnsstrahlung kann Gon-Orbhon unterbinden, allerdings kann er den Wahnsinn des Stocks nicht heilen. In einer Scheinwelt gefangen, beginnt die Verbindung Satrugar/Gon-Orbhon sich als Gott Gon-Orbhon bzw. Gon-O zu verstehen.

In seinen wenigen hellen Momenten, wenn der dislozierte Geist sich in seinem ehemaligen Köper sammelt, erkennt Gon-Orbhon sein verderbliches Werk, doch er kann sich den wahnsinnig gewordenen Kräften des Nocturnenstocks nicht auf Dauer entziehen. Im März 1333 NGZ trifft Gon-Orbhon mit einen Kybb-Titanen und den Stock-Relais im Solsystem ein,

Am 14. Mai 1333 NGZ versuchen Gucky, Bully und Icho Tolot die Verwirrung Satrugars zu nutzen, um Gon-Orbhon aus dem Stock-Relais zu befreien, doch sie müssen ihn zurücklassen. Als am 27. Mai der Vesuv ausbricht, schaffen es Gucky und Tolot gerade noch rechtzeitig, Gon-Orbhon aus dem Kristallsplitter Satrugars zu entführen. Außerhalb des Einflusses des wahnsinnigen Nocturnenstocks wird der ehemalige Schutzherr wieder klar im Kopf. Mit der Hilfe Guckys entscheidet er die Schlacht um das Solsystem, indem er die Besatzungen der Kybb-Titanen im Sinne der Terraner beeinflusst.

Nachdem der ehemalige Schutzherr am 2. Juni 1333 NGZ auf Tan-Jamondi II von den Motana und den Schildwachen sowie dem Paragonkreuz rehabilitiert wird, geht er zusammen mit Carya Andaxi daran, die Karawane der Sternenozeanvölker aufzustellen, und verlässt mit dieser die Milchstraße im Jahr 1335 NGZ.

Quellen

PR 2248, PR 2249, PR 2267, PR 2292, PR 2298, PR 2299

Kosmität

Kosmitäten sind Ausbildungsstätten, die von den Kosmokraten genutzt werden, um benötigtes Hilfspersonal ausbilden zu lassen. Wieviele Kosmitäten es gibt und ob diese jeweils gleich aussehen und organisiert sind, ist unbekannt. Im Jahr 1333 NGZ ist nur die XIX. Kosmität bekannt, und zwar aus den Erzählungen Gon-Orbhons. Die Kosmitäten stehen bei der Ausbildungstätigkeit in Konkurrenz zueinander. Nur die Kosmitäten, deren Absolventen wirklich in den Dienst der Kosmokraten übernommen werden, werden auch entsprechend entlohnt.

Der Begriff Kosmität ist analog zum Begriff Universität zu sehen - nur dass eine Universität sich nur mit einem Universum befasst, während eine Kosmität sich mit allen Universen befasst, also wahrhaft kosmisch ist. Die Gesamtheit aller Universen wird auch als Multiversum bezeichnet.

XIX. Kosmität

Bei der neunzehnten Kosmität handelt es sich, nach eigenen Angaben, um eine kleine Kosmität im Dienste der Kosmokraten. Ihr ist es nur möglich, jeweils einen Studenten auszubilden. Einziger bekannter Student ist der ehemalige Schutzherr Gon-Orbhon. Er sollte in der Kosmität zu einem Mächtigen erzogen werden. Doch diese Ausbildung scheiterte aus unbekannten Gründen, und Gon-Orbhon flüchtete. Dabei erfuhr er, dass die gesamte neunzehnte Kosmität ein riesiges Lebewesen ist und seine Ausbildung in dessen Körper stattfand.

Quelle

PR 2267

Jaktusch

Jaktusch gilt als der Gründer des Ordens der Schutzherren von Jamondi. Es heißt, er sei ein unsterblicher Wanderer und Entdecker gewesen. Kurz nach der Lossagung des Ordens von den Kosmokraten verschwand Jaktusch spurlos, sein Schutzherren-Porter wurde vernichtet, alle Besatzungsmitglieder tot aufgefunden. Ob er selbst tot war oder nur verwundet, wurde nie geklärt.

Zu Ehren von Jaktusch standen auf vielen Welten, die sich unter dem Protektorat der Schutzherren befanden, Statuen von ihm. Da es

anscheinend auch von seinem Aussehen keine Aufzeichnungen gab, beschränkt sich die Gestalt der Bildnisse auf eine gesichtslose, von einer Kutte vage umwehte Figur.

Quelle

PR 2249

Jopahaim

Jopahaim war einer der letzten beiden Schutzherren von Jamondi.

Erscheinungsbild

Der Schutzherr aus dem Volk der Grigha war ca. 2,60 m groß, hatte schuppenartige Haut und einen kantigen Echsenschädel.

Charakterisierung

Er wirkt ab und zu aufbrausend, ist aber im Grunde ein offener, zuvorkommender Charakter, der mit allen Kräften für die Ziele des Ordens einsteht.

Geschichte

Er überbringt die besorgniserregenden Informationen, die sich über die Gründung des Imperium Orbhon ergeben, von Amringhar nach Tan-Jamondi II. Jopahaim starb Seite an Seite mit Gimgon in der Blutnacht von Barinx, als sein Schutzherren-Porter von den Kybb vernichtet wurde. Jopahaim war der letzte Schutzherr, der im Dom von Parrakh geweiht worden ist. In den Chorälen der Motana taucht noch sein Name auf.

Quelle

PR 2249

Kharzani, Tagg

Tagg Kharzani war ein Schutzherr von Jamondi, der von Gimgon für den Orden entdeckt wurde.

Erscheinungsbild

Kharzani ist humanoid, klapperdürr, besitzt knochige Finger und wirkt sehr düster in seiner Gesamterscheinung. Seine Haut ist leblos grau. Er trägt dazu immer eine graue Ausrüstung, die einzigen Farbtupfer sind seine hohen roten Stiefel und sein orangefarbener Hut. Dieser besitzt eine sehr breite Krempe, die das Gesicht von Tagg Kharzani ständig im Schatten belässt. Auch seine Stimme wirkt unfreundlich knarrend.

Charakterisierung

Er war ein ausgesprochen guter Ökonom, dessen Spezialität es war, die Infrastruktur wachsender Sternenreiche zu gestalten. So gliederte er im Laufe der Zeit viele Sternensysteme in den Einflussbereich der Schutzherren ein. Seine größte Schwäche ist seine extrem ausgeprägte Angst vor dem eigenen Tod.

Kharzani trägt den Symbionten Enkrine, der mit Kharzani telepathisch kommunizieren kann und seinen Alterungsprozess etwa um den Faktor 1000 verlangsamt. Da Enkrine häufig versucht, Kharzani zu vernünftigem und moralisch gutem Handeln zu bewegen, hat dieser ein ambivalentes Verhältnis zu seinem Symbionten: Einerseits benötigt er ihn, um langsamer zu altern, andererseits würde er die für ihn lästige Stimme der Moral gerne loswerden.

Geschichte

Kharzani wird von Gimgon nach Tan-Jamondi II gebracht. Die Schildwachen sind zuerst nicht so ganz von Kharzani überzeugt, und auch seine Weihe dauert ungewöhnlich lang. Das Paragonkreuz benötigt vier Stunden, um ihm die Schutzherren-Aura zu verleihen. Doch Kharzani bewährt sich recht schnell als Schutzherr.

Nachdem Gon-Orbhon die Kybb befriedet hat, ist es Tagg Kharzani, der die Kybb in die Gemeinschaft eingliedert, er wird so zum "Herrn der Kybb". Die Kyberneten bauen ihm zu Ehren das Schloss Kherzesch.

Mit dem Angebot auf Ewiges Leben wird Kharzani von Gon-Orbhon nach Amringhar gelockt. Dort verspricht ihm der abtrünnige "Gott" Gon-O das Ewige Leben, wenn er sich gegen den Orden stellt. In Wahrheit allerdings bereitet das Geisteswesen die mentale Übernahme des Schutzherrn vor. So wird Tagg Kharzani zum unfreiwilligen Diener Gon-Os, zunächst nur im Verborgenen.

Als ES die Sterneninseln der Schutzherren in Hyperkokons sperrt, ist Kharzani zuerst verzweifelt, ist er doch jetzt vom Ewigen Leben weiter entfernt denn je. Da Kharzani in Jamondi festhängt, treibt vor allem er das Projekt Distanzspur voran. Doch schon nach acht Jahren wird Kharzani zum Verräter und greift überraschend die Schutzherren an. Es kommt zu den Kybernetischen Nächten und zur

Blutnacht von Barinx.

Nachdem der Orden vernichtet ist, macht sich Kharzani auf die Suche nach Hinweisen über den Verbleib der Schildwachen und des Paragonkreuzes, welche er aber nicht aufspüren kann. Als dann die DISTANZSPUR endlich funktioniert, zieht er sich auf sein Schloss Kherzesch zurück und bekämpft fortan den Schattenstaat Andaxi, jedoch ohne Erfolg.

Im Jahr 1332 NGZ, kurz bevor Arphonie in den Normalraum zurückstürzt, muss Kharzani Kherzesch verlassen, da die Schwadron von Graugischt den Planeten angreift, unterstützt von den Taphero con Choth. Kharzani flieht mit einem Zylinderdiskus, unterwegs verfällt er erneut dem Einfluss des Splitters des Nocturnenstocks und damit Gon-Orbhons. In seiner Wut gegen die moralischen Bedenken, die Enkrine dauerhaft äußert, reißt der abtrünnige Schutzherr sich seinen Symbionten vom Leib und tritt ihn zu Tode. Als er wenig später auf einen Kybb-Titanen wechselt, um nach Amringhar zu fliegen, erhält er von Gon-Orbhon den Befehl, sich mit seiner Flotte ins Solsystem zu begeben, was er auch tut. Zu diesem Zeitpunkt ist der ehemalige absolute Herrscher über Arphonie und Jamondi bereits fast vollständig unter dem Bann Gon-Os.

Kurze Zeit, nachdem er Enkrine getötet hat, beginnt Kharzani rapide zu altern. Im April 1333 NGZ hat er kaum noch die Kraft, aufrecht zu gehen, einen Transport nach Parrakh würde er höchstwahrscheinlich nicht überleben.

Nachdem Kharzanis Kräfte immer weiter schwinden, löst Gon-Orbhon ihn als Kommandanten über die Kybb-Titanen ab. Der Gott übergibt das Kommando an den Kybb-Rodish Deitz Duarto. Als Tagg Kharzani dies erfährt, begeht er einen Mordanschlag auf seinen Nachfolger, der aber misslingt. Daraufhin spricht Gon-Orbhon das Todesurteil über seinen ehemaligen Verbündeten aus. Millitron erschießt Tagg Kharzani.

Quellen

PR 2248, PR 2249, PR 2267, PR 2273, PR 2274, PR 2275

Zephyda

Zephyda ist eine so genannte Epha-Motana. Dies stellt sich allerdings erst im Laufe der Ereignisse heraus.

Erscheinungsbild

Sie ist ca. 1,70 m groß, hat lange tiefrote Haare, ihre Haut ist samtbraun, ihre Augen strahlend grün.

Charakterisierung

Zephyda muss noch in ihre neue Rolle als Stellare Majestät hineinwachsen, sie reagiert oft noch zu impulsiv und will zuviel auf einmal. Sie hat einen starken Charakter und Willensstärke.

Geschichte

Sie ist die Enkelin der Planetaren Majestät der Motana im Wald von Pardahn auf Baikhal Cain, und trägt den Titel einer Wegweiserin. Nach dem Zusammentreffen mit Atlan und Perry Rhodan wird sie ungewollt in die weiteren Ereignisse im Sternenozeans von Jamondi hineingezogen. Außerdem verliebt sie sich in Atlan, der diese Zuneigung erwidert.

Nach mehreren Abenteuern mit den neuen Gefährten und den besonderen Abenteuern mit Atlan, wird sie auf Shoz von der Biotronik eines, von Rorkhete in den Katakomben der Feste von Shoz entdeckten, Bionischen Kreuzers als Epha-Motana und damit Kommandantin des Schiffes er- bzw. anerkannt.

Durch diesen sensationellen Fund und ihrer zwangsläufigen Leitfunktion steigt sie zur Heldin ihres Volkes auf. Nach der Vertreibung der Kybb-Cranar von Baikhal Cain und der damit endenden Sklaverei geht sie wohl in die Geschichte und in die Choräle und Gesänge nachfolgender Motanagenerationen ein.

Auf Baikhal Cain erlebt sie aber auch ihre ersten Niederlagen, sowohl in politischer als auch persönlicher Hinsicht: Die Kybb schlagen, unter dem Befehl von Iant Letoxx, zurück und können, dank der K/Neutros, etliche Bionische Kreuzer vernichten. Zudem stirbt ihr Bruder Jadyel kurz nach der Flucht aus der Schaumopal-Mine im Heiligen Berg, und Zephyda findet auf Baikhal Cain die sterblichen Überreste ihrer kleinen Schwester Lesyde.

Im Jahr 1332 NGZ wird Zephyda beim ersten Konvent der Majestäten seit der Blutnacht von Barinx auf Tom Karthay zur ersten Stellaren Majestät seit der Blutnacht gewählt.

Im September des gleichen Jahres erreicht sie mit der SCHWERT über die DISTANZSPUR den Arphonie-Sternenhaufen, auf der Suche nach Carya Andaxi und dem Paragonkreuz.

Nachdem sie Graugischt erreicht hat, wird sie von Carya Andaxi zur Oberbefehlshaberin über die Flotten des Schattenstaats Andaxi ausgerufen. Sie untersteht nur noch der Weisungsbefugnis der Schildwache Lyressea, so wie es zur Blütezeit der Schutzherren von Jamondi der Fall war.

Sie leitet den Angriff auf das Kher-System und kehrt danach mit der SCHWERT nach Jamondi zurück, nachdem auch Arphonie in den Normalraum zurückgestürzt ist.

1333 NGZ, nach der siegreichen Schlacht um das Tan-Jamondi-System, schlägt sie, die Stellare Majestät der Motana, ihre Basis nahe des Doms Rogan auf Tan-Jamondi II auf. Die relative Ruhe wirkt sich auch auf ihre Beziehung zu Atlan aus, die etwas auskühlt.

Obwohl sie Atlan immer noch liebt, verlässt sie ihn und geht mit den Sternenozeanvölkern auf die Suche nach Ahandaba. Am 10. Oktober 1335 NGZ schläft sie ein letztes Mal mit dem uralten Arkoniden, danach bricht die Karawane auf.

Am 20. Oktober 1336 NGZ erscheint ihr das Paragonkreuz und eröffnet ihr, dass es sie als Anker im Normalraum ausgewählt hat, sie wird Zeugin wie sich das Kreuz in einen Koridecc-Schmetterling zurückverwandelt, denn zu dieser Zeit verlässt die Karawane die Mächtigkeitsballung von ES. Wenig später wird die Stellare Majestät zu einer Schutzherrin von Jamondi geweiht.

Am 16. Juni 1337 NGZ scheint Atlan schon ziemlich vergessen zu sein, Zephyda vergnügt sich mit einem jungen Motana namens Dalkem.

Quellen

PR2204, PR 2207, PR 2216, PR 2217, PR 2218, PR 2219, PR 2228, PR 2229, PR 2230, PR 2231, PR 2240, PR 2241, PR 2242, PR 2243, PR 2248, PR 2250, PR 2251, PR 2299 u.a.

Schildwachen

Die sechs Schildwachen wurden von ES vor ca. 7.000.000 Jahren aus extrapoliertem genetischen Material von Terra, damals Talan genannt, und Cyno-Erbgut erschaffen. Die Motana wurden praktisch gleichzeitig nach dem selben Verfahren aus extrapoliertem genetischem Material erschaffen, das wohl ausschließlich von der Erde stammte.

Die Lebenserwartung der Schildwachen ist unbekannt. Zum Zeitpunkt der Blutnacht von Barinx waren sie schon mehr als 7000 Jahren alt. In ihrer menschlichen Gestalt verfügen sie lediglich über die Gabe der Niederschwellen-Telepathie. In akuten Gefahrensituationen nehmen sie eine Zweite Gestalt an.

In der Blutnacht von Barinx wurden die Schildwachen, nach dem Plan des Schutzherren Gimgon, auf verschiedene Planeten des Sternenozeans gebracht. Sie begaben sich ins Ewige Asyl, verbargen sich an beinahe unaufspürbaren Orten und warteten.

Mit der Ahandaba-Karawane verließen die Schildwachen die Milchstraße.

Schutzherrenweihe

Nachdem der Orden der Schutzherren von Jamondi sich von den Kosmokraten losgesagt hatten, beriefen diese ein im Dom Rogan siedelndes Geisteswesen ab. Dadurch wurde die Weihe neuer Schutzherren unmöglich.

Die Schildwachen zusammen mit dem Paragonkreuz, einem psionischem Feld mit einem Splitter von ES, ermöglichen wieder die Weihe neuer Schutzherren von Jamondi. Dadurch sicherte ES den Fortbestand des Ordens und kontrollierte die Auswahl seiner Mitglieder. Die Weihe erfordert die Anwesenheit des Paragonkreuzes und aller sechs Schildwachen.

Parafähigkeiten

Niederschwellen-Telephatie

Im Rahmen dieser Fähigkeit sind sie in der Lage zu beurteilen ob ein anwesendes Wesen die Wahrheit spricht und wie es dabei empfindet, allerdings sind sie keine vollwertigen Telepathen, können also keine Gedanken lesen. Am stärksten ausgeprägt ist diese Parafähigkeit bei Lyressea.

Paramodulation

Die Schildwachen besitzen, wohl aufgrund ihrer Cynogene, die Fähigkeit der Paramodulation, sie sind also imstande fremde Gestalten nahezu perfekt anzunehmen, nur der Eigengeruch bleibt bestehen. Die Schildwachen können die Zweite Gestalt allerdings nicht lange aufrechterhalten und sind danach immer sehr erschöpft.

Die einzelnen Schildwachen

Lyressea - Die Mediale Schildwache

Lyressea erhielt den Beinamen Mediale Schildwache, da sie besonders gut Kontakt zu fremden Völkern herstellen konnte.

Im Jahr 1332 NGZ gelang es Perry Rhodan, die Mediale Schildwache auf dem Planeten Baikhal Cain aufzuspüren und zu bergen. Wenige Tage später erfuhr er ihren Namen, Lyressea, als sie für ein paar Augenblicke aus ihrem vermutlich jahrtausendelangen Schlaf erwacht war. Lyressea erwachte am 6. August 1332 NGZ endgültig aus ihrem Tiefschlaf. In den Träumen Rhodans sprach die Mediale Schildwache in der Sprache der Mächtigen. Lyressea ist ungefähr einen Fingerbreit kleiner als Rhodan, ihre Haut ist blassblau. Schon direkt nach ihrem Erwachen entdeckt sie ähnliche Gefühle zu Rhodan, wie sie sie einst für Gimgon verspürte, doch sie lässt sich auch diesmal nicht zu Gefühlshandlungen hinreißen. Zusammen mit Rhodan, Atlan, Zephyda und der SCHWERT dringt sie nach Tan-Jamondi II vor, auf der Suche nach dem Paragonkreuz. Im Dom Rogan entdeckt sie ein Spielzeug Gimgons, das ihr den Weg zum Paragonkreuz aufzeigen soll. Die Gefährten folgen der Spur in den Arphonie-Sternenhaufen, wo sie Carya Andaxi treffen. Diese macht Lyressea wieder zur obersten Entscheidungsinstanz. Mit ihrem Kommandoeinsatz, zusammen mit dem Motoklon Hundertneun, im

Kher-System hat sie entscheidenden Anteil am Sieg der Allianz der Moral gegen Tagg Kharzani. Danach kehrt sie an Bord der SCHWERT zurück nach Jamondi.

Nach der Rückkehr nach Jamondi möchte sie Atlan sofort zum neuen Schutzherrn weihen lassen, scheitert mit diesem Ansinnen allerdings bei ihren Brüdern und Schwestern. Wenig später, im März 1333 NGZ, bei einem Kommandoeinsatz auf SPURHOF 01 gelangt sie durch ihre zweite Gestalt an die benötigten Informationen bezüglich der Kyber-Neutros und stellt die Weichen auf Sieg.

Catiaane - Die Eherne Schildwache

Catiaane setzte sich zur Zeit des Kampfes gegen STROWWAN besonders für die Zielsetzung des Ordens - den Frieden - ein und erhielt daher den Beinamen Eherne Schildwache. Ihr Ewiges Asyl ist der Planet Tom Karthay.

Die eigentliche Asylkapsel Catiaanes scheint sich aber außerhalb der Hyperkokons des Sternenozeans von Jamondi auf einem Planeten im Halo der 208.000.000 Lichtjahre entfernten Galaxie Algstogermaht befunden zu haben.

Im Jahr 1332 NGZ gelangte Perry Rhodan vom Zugang im Zentrum von Kimte auf Tom Karthay aus gemeinsam mit der Medialen Schildwache Lyressea und dem Shoziden Rorkhete - ungeachtet der erhöhten Hyperimpedanz - dorthin und konnte die Eherne Schildwache befreien und mit ihr nach Tom Karthay zurückkehren.

Catiaane konnte nach ihrer Befreiung die vier anderen Asyl-Standorte nennen, und ermöglichte so die Erweckung der weiteren Schildwachen.

Hytath - Die Blutende Schildwache

Nachdem der Krieg gegen STROWWAN bereits etwa 800 Jahre gedauert hatte, konnte Hytath trotz schwerer Verluste und hohem Blutzoll ein junges Volk im Trumbhor-System vor den Aggressoren beschützen, seitdem trägt er den Beinamen Blutende Schildwache. Sein ewiges Asyl war im Ortiz-System.

Nach der gewonnenen Schlacht um Tan-Jamondi im März 1333 NGZ geht Hytath an Bord der GRÜNER MOND und begibt sich nach Amringhar, um Kontakt zur RICHARD BURTON aufzunehmen und nach den Verhältnissen am Dom von Parrakh zu forschen. In der GMW trifft er auf die BURTON und wird von Malcolm S. Daellian direkt wieder zurückgeschickt, um Perry Rhodan von der drohenden Gefahr zu berichten, durch die er durch die Botschaft Myles Kantors Kenntnis erhalten hat.

Metondre - Die Liebende Schildwache

Metondre erhielt als Anwältin der Schuldigen zur Zeit des Kampfes gegen STROWWAN den Beinamen Liebende Schildwache. Ihr ewiges Asyl verbrachte sie im Ajkhan-System.

Nach der Schlacht um Tan-Jamondi macht sie sich auf den Weg, um in den ehemaligen Hyperkokongebieten nach dem Rechten zu sehen.

Eithani - Die Brennende Schildwache

Als ein Volk, das Eithani anvertraut war, zur Zeit des Kampfes gegen STROWWAN vernichtet wurde, nahm er - brennend vor Zorn - Rache an den Schuldigen und wurde daher fortan Brennende Schildwache genannt. Sein ewiges Asyl befand sich im Yrphin-System.

Nach der Schlacht um Tan-Jamondi macht er sich auf den Weg, um in den ehemaligen Hyperkokongebieten nach dem Rechten zu sehen.

Atjaa - Die Stählerne Schildwache

Atjaas Raumschiff wurde im Kampf gegen STROWWAN abgeschossen, nur durch seinen eisernen Willen konnte er überleben und erhielt daher den Beinamen Stählerne Schildwache. Das ewige Asyl Atjaas war im Korch-System. In der Folge ist Atjaa für die Ausbildung der Motana zuständig, bis er sich, nach der Schlacht um Tan-Jamondi, auf den Weg macht, um in den ehemaligen Hyperkokongebieten nach dem Rechten zu sehen.

Quellen

PR 2204, PR 2243, PR 2248, PR 2249, PR 2251, PR 2252, PR 2299 u.a.

Ewiges Asyl

Als Ewiges Asyl werden die Stationen bezeichnet, in die der Schutzherr Gimgon die Schildwachen anwies, sich zu verstecken.

Dies geschah, als sich abzeichnete, dass die Truppen der Schutzherren den Kybb, unter dem abtrünnigen Schutzherrn Tagg Kharzani, unterlegen sein würden.

Jede Schildwache versteckte sich auf einem Planeten des Sternenozeans von Jamondi. Im Jahr 1332 NGZ gelingt es Perry Rhodan, das Ewige Asyl der Medialen Schildwache Lyressea auf Baikhal Cain unter dem Eis des Landes Keyzing aufzuspüren, wenig später werden auch die anderen Schildwachen aus ihren Asylen befreit.

Die einzelnen Ewigen Asyle

Lyressea - unter dem Eis des Landes Keyzing.
Catiaane - unter dem Teich der Trideage auf dem Planeten Tom Karthay.
Hytath - auf Etabe im Ortiz-System.
Metondre - im Ajkhan-System.
Eithani - im Yrphin-System.
Atjaa - im Korch-System.

Quellen

PR 2243 u.a.

Karawane der Sternenozeanvölker (Ahandaba-Karawane)

Die Karawane der Sternenozeanvölker verließ unter der Führung der beiden Schutzherren von Jamondi Gon-Orbhon und Carya Andaxi am 10. Oktober 1335 NGZ die Milchstraße.

Ebenfalls in führender Position dabei sind die Stellare Majestät Zephyda und die sechs Schildwachen. Des weiteren sind der Baum Uralt Trummstam und der ewige Gärtner Orrien Alar an Bord, sowie das Paragonkreuz, welches sich an der Grenze der Mächtigkeitsballung von ES in einen Koridecc-Schmetterling verwandelt.

Mit dieser Karawane machen sich alle Völker der Schutzherren, die in den diversen Hyperkokons eingekapselt waren, auf den Weg nach Ahandaba. Lediglich die unzugängliche Charon-Wolke konnte nicht evakuiert werden.

Die riesige Flotte besteht aus 5000 Schutzherren-Archen, 120.000 Bionischen Kreuzern, sowie den letzten sechs Kybb-Titanen.

Quelle

PR 2299

Völker

Besch

Die Fahrenden Besch, wie sie sich selbst nennen, sind ein Volk von Händlern. Sie erhielten von den Kybb die Erlaubnis, im Sternenozean von Jamondi Raumschiffe zu nutzen und Handel zwischen den unterschiedlichen Welten zu betreiben. Für dieses Recht müssen sie allerdings einige unentgeltliche Sonderfahrten für die Kybb machen. Perry Rhodan und Atlan treffen 1332 NGZ im Sternenozean auf die Besch.

Diese werden von einem König beherrscht. Die Eigner von Handelsraumern tragen den Titel Oberster Preistreiber.

Die Besch verlassen 1335 NGZ mit der Ahandaba-Karawane die Milchstrße.

Erscheinungsbild

Sie sind ein Zweigvolk der Besch're, die ca. sieben Millionen Jahre v. Chr. auf der Welt Parrakh in Amringhar lebten, ein Hilfsvolk der Schutzherren waren und sogar selbst einige Schutzherren aus ihrem Volk hervorbrachten. Die Besch sind Amphibienabkömmlinge, sie bevorzugen eine feuchte, stickige, mitunter triefend nasse Sauerstoffatmosphäre. Der Körper wirkt plump und massig, die Arme zu kurz. Erwachsene Besch haben immer ihre Brut um sich herum. Diese wuselt ständig wild aufgeregt durcheinander.
Raumschiffe

Die Form ähnelt einer terranischen Zecke, sie sind bauchig, über alles 300 m lang, gebildet aus einer riesigen Kugel mit angeflanschtem Kopf. An Bord herrscht die stickige, nasse, sumpfige Atmosphäre, wie sie die Besch lieben. Nach dem Hyperimpedanzschock haben die Besch damit massive Probleme, da die Aggregate nicht in einer Idealumgebung arbeiten können.

Bekannte Besch-Raumer

SCHINTONG - Raumschiff von Osh Evere.
ELGEDORN - Raumschiff von Egh Larini.

Sternenkatalog der Fahrenden Besch

Der Sternenkatalog ist das oberste Gut der Besch. Angeblich besitzen nicht einmal die Kybb ein ähnlich genaues Sternverzeichnis über die Verhältnisse innerhalb des Sternenozeans.

Bekannte Besch

Osh Evere - Er übergibt Zephyda und Perry Rhodan den Sternenkatalog der Besch aus Dank für die Reparatur seines

Raumschiffs.

Egh Larini - Auf seinem Raumschiff gelangt Atlan in einem Geheimeinsatz nach Etabe, um dort die Schildwache Catiaane zu befreien. Larinis Schiff wird wenig später von Kybbraumern vernichtet.

Quellen

PR 2228, PR 2252

Besch're

Die Besch're sind ein Volk von Amphibienabkömmlingen, dass ca. sieben Millionen Jahre v. Chr. den Planeten Parrakh im Parr-System in Amringhar bewohnte. Im Jahr 1332 NGZ leben noch Besch're im Arphonie-Sternenhaufen, außerdem leben einige Besch're auf TIMBADOR.

Erscheinungsbild

Die Besch're haben massige, plumpe Körper. Sie besitzen eine evolutionäre Vorliebe für Schlammbäder. Sie bevorzugen eine feuchte, stickige, unter Umständen vor Nässe triefende Umgebung.

Geschichte

Als die Schutzherren von Jamondi auf die Besch're aufmerksam wurden, hatten diese zwar eine interstellare Raumfahrt entwickelt, aber aufgrund der besonderen Anforderungen, welche die Besch're durch ihre Physiologie an ihre Habitate stellten (viel Wasser, Schlamm), waren ihre Raumschiffe alles andere als sicher. Die Shoziden unterstützten die Besch're in ihren Bemühungen, sich auf anderen Welten Kolonien zu schaffen. Auf ihrer Heimatwelt Parrakh errichteten die Schutzherren den Dom von Parrakh.

Im Jahr 1332 NGZ lebt ein Zweigvolk der Besch're im Sternenozean von Jamondi, es sind die Fahrenden Besch. Die Besch're verlassen mit der Ahandaba-Karawane die Milchstraße.

Quellen

PR 2299 u.a.

Cortezen

Die Cortezen bewohnen den Planeten Aon am Rand des Parrakhon-Sternenhaufens in der Großen Magellanschen Wolke. Ursprünglich stammen sie allerdings aus der Milchstraße. Sie sind die Urahnen der Gurrads.

Erscheinungsbild

Die Cortezen sind ca. 1,50 m groß und wirken schwächlich. Sie sind humanoid. Um ihren Leib tragen die Cortezen des Planeten Aon einen tierischen Symbionten des Planeten, das Pozoar. Die Urcortezen besaßen keinen Symbionten.

Geschichte

Vor sieben Millionen Jahren waren die Cortezen ein Hilfsvolk der Schutzherren von Jamondi. Sie gingen zusammen mit ihnen von der Milchstraße in die Magellanschen Wolken. Als es zum Krieg zwischen dem Imperium Orbhon und den Schutzherren kam, zog sich ein Teil der Cortezen auf den Planeten Aon zurück und wurde im Hyperkokon des Parrakhon-Sternenhaufens eingeschlossen. Andere Cortezen siedelten sich in der Großen Magellanschen Wolke an und wurden zu den Urvätern der Gurrads. Ein weiteres Splittervolk der Cortezen sind möglicherweise die Arvezen; allerdings ist momentan noch unbekannt, ob nicht die Cortezen vielmehr von den Arvezen abstammen.

Quellen

PR 2259

Ithanten

Die Ithanten leben unter anderem auf Ash Irthumo. Dort stellen sie den Großteil der Gesamtbevölkerung und betätigen sich als Farmer.

Erscheinungsbild

Sie sind kleinwüchsige, grob menschenähnliche Beuteltier-Nachkommen mit einer durchschnittlichen Größe von etwa 1,20 Metern. Sowohl die männlichen als auch die weiblichen Ithanten besitzen einen Beutel. Ihr Körper ist haarlos mit grau-roséfarbener Haut. Der Kopf ist kugelförmig, die Ohren groß und halbrund, die Augen kreisrund und gelblich. Nase und Mund erinnern an die von Koalabären.

Statt Zähnen besitzen die Ithanten dunkelgraue Kauleisten. Hände und Füße sind sechsgliedrig. Ihre Stimmen klingen hell, ihre Sprache ist sehr melodiös, schon fast gesangsartig.

Geschichte

Perry Rhodan und Atlan trafen im Jahr 1331 NGZ auf Ithanten.

Quellen

PR 2209, PR 2217, PR 2226

Karoky

Die Karoky sind ein Volk aus dem Arphonie-Sternenhaufen. Die Heimatwelt dieser Wasserbewohner ist nicht bekannt.

Erscheinungsbild

Die Karoky sind etwa 2,50 m große Amphibienwesen. Ihre Haut wirkt schleimig und ist schwarz-gelb gefleckt, ähnlich einem terranischen Feuersalamander. Die Karoky besitzen zwei Beine und vier Arme mit je sieben Gliedern. Zwischen den Fingern und Zehen spannt sich eine Schwimmhaut. Sie besitzen zwei faustgroße Augen und einen breiten zahnlosen Mund. Am Hals haben sie auf jeder Seite fünf Kiemen, diese dienen zur Atmung unter Wasser. Sie besitzen aber auch Lungen, um an Land atmen zu können.

Geschichte

Die Karoky sind ein Hilfsvolk, das auf vielen Welten in Arphonie angesiedelt ist. Auf Graugischt nehmen sie den Shoziden und den Toron Erih die einfachen Tätigkeiten ab. Sie leben zusammen mit den beiden Völkern in deren Wohnsphären.

Mit der Ahandaba-Karawane verließen die Karoky die Milchstraße.

Quellen

PR 2262, PR 2263 u.a.

Motana

Abstammung

Die Motana wurden ca.7 Millionen Jahre v. Chr. von ES aus dem Genpool der damals Talan genannten Erde erschaffen. ES hatte aus dem vorliegenden Genmaterial die wahrscheinlichste Entwicklung des Lebens auf Talan extrapoliert, um das Erscheinungsbild der intelligenten Lebensform herauszufinden, die sich in 7 Millionen Jahren entwickeln würde. Damit sind die Motana quasi Terraner, 7.000.000 Jahre in der Vergangenheit.

Die Schildwachen wurden nach dem gleichen Verfahren aus genetischem Material von der Erde und damit gekreuztem Cyno-Erbgut erzeugt. Ob die psionischen Begabungen der Motana auf ähnliche Ursachen zurückgehen, ist unbekannt.

Erscheinungsbild

Die humanoiden Wesen, auf die Perry Rhodan und Atlan erstmals auf dem Planeten Baikhal Cain im Sternenozean von Jamondi stießen, sehen Terranern sehr ähnlich. Wie sich später erwies, geht die Ähnlichkeit auf die gemeinsame Abstammung zurück.

Begabung

Die Motana sind in der Lage, mit Hilfe ihrer Choräle ihre Geisteskräfte zu fokussieren. Wird ein Choral von einer besonders begabten Motana – einer so genannten Epha-Motana – geleitet, können die Motana mit Hilfe der gebündelten Geisteskräfte sogar Raumschiffe durchs All bewegen.

Ein Choral, der die Schwelle überschreitet und danach nicht von einer erfahrenen Motana unterbrochen oder in die gewünschte Richtung gelenkt wird und somit außer Kontrolle gerät, kann negative Auswirkungen auf die Umgebung haben. Dies reicht von zeitweiliger Desorientierung aller in der Umgebung befindlichen Wesen bis hin zu schweren Zerstörungen.

Die Kybb-Cranar fürchten die Kräfte der Motana und unterdrücken diese daher besonders stark. Lediglich auf dem Planeten Tom Karthay leben noch freie Motana, dieser Planet ist den Kybb-Cranar offenbar nicht bekannt.

Bekannte Choräle

Choral	Funktion	potentielle Nebenwirkungen
Choral an den Schutzherren	Dankgesang	Zerstörungen, z.B. Entwurzeln von Bäumen
Choral an den Flügelschlag	Levitationen	unkontrolliert herumfliegende Felsen
Choral an die fernen Sterne	Raumfahrt?	Desorientierung

Choral an die Macht der Liebe	Fürbitte	?
Die Suche nach dem Sinn des Lebens	?	?
Choral an die Ewigkeit	?	Verschwinden einzelner Wesen, vermutlich in eine andere Dimension
Choral für Freiheit und Gerechtigkeit	?	?
Choral an die schützende Sonne	Bitt- und Dankgesang?	?
Choral an die Gerechtigkeit	Abschluss eines Strafgerichts	?
Choral an die helle Freude	Ausdruck großer Freude	?
Choral "Bitte um Freundschaft"	Bitte um Freundschaft	?
Sanftwoge	Beruhigung der Todbringer	?

Gesellschaftsform

Die Gesellschaft der Motana ist in aller Regel matriarchalisch organisiert, nur in der Feste Roedergorm auf Tom Karthay herrscht ein Patriarchat, mit dem Karthog an der Spitze.

Anscheinend sind die Motana auf allen Planeten sehr naturverbunden. Oberhaupt eines Motana-Stammes ist die Lokale Majestät. Die Planetare Majestät ist Herrscherin über alle Motana auf einem Planeten. In früheren Zeiten gab es auch Stellare Majestäten.

Im Jahr 1332 NGZ wurde beim ersten Konvent der Majestäten seit der Blutnacht von Barinx Zephyda zur Stellaren Majestät gewählt, sie ist die erste Stellare Majestät seit der Blutnacht.

Verbreitung

Die Motana breiteten sich vor 7.000.000 Jahren im Gebiet der Schutzherren von Jamondi stark aus und errangen rasch eine führende Position. Ihre Hauptwelt war der Planet Barinx im Ring der Neun Sonnen, der in der Blutnacht von Barinx zerstört wurde.

In der Gegenwart leben die Motana auf mehr als 500 Welten im Sternenozean von Jamondi, brutal unterdrückt durch die Kybb-Cranar. Lediglich auf der unwirtlichen Sturmwelt Tom Karthay konnten sich freie Motana versteckt halten.

Unklar ist zunächst, inwiefern die Motana, wie die Besch und die Kybb-Völker, auch in den anderen Kugelsternhaufen der Schutzherren und des Imperiums Orbhon verbreitet waren und sind.

Es ist anzunehmen, dass sich vor 7.000.000 Jahren nicht alle Motana in den Kugelsternhaufen befanden, die in Hyperkokons eingekapselt wurden. Gegenwärtig kann aber nur spekuliert werden, dass sich aus diesen im Laufe der Zeit Völker wie Shuwashen, Varganen, Wynger und Cappins, die anscheinend mit dem Homo sapiens verwandt sind, entwickelt haben.

Nach dem Zusammenbruch der Hyperkokons und der Befreiung der Motana von der Kybb-Herrschaft übernehmen sie kurzzeitig wieder das Zepter über die Sternhaufen. Mit der Ahandaba-Karawane verlassen die Motana geschlossen die Milchstraße.

Sprache

Ihre Sprache ist sehr melodisch und der Klang ihrer Stimme lässt auf ihre jeweilige Stimmung rückschließen. Außer seiner Vorliebe für Geschichten zeichnet sich dieses Volk auch durch seine Hingabe an die »Choräle« aus, die in der Gegenwart hauptsächlich als Dankgesänge dienen.

Raumschiffe

Bionische Kreuzer - Risszeichnung in PR 2228

Bekannte Motana

Aicha
Corestaar
Epasarr
Kischmeide
Selboo
Venga
Zephyda

Personen

Aicha

Aicha ist eine junge Motana von Baikhal Cain. In den Minen des Heiligen Berg, in denen sie mit ihrem Bruder Gorlin? Sklavenarbeit verrichtet, lernt sie Atlan und Perry Rhodan kennen.

Erscheinungsbild

Sie hat schwarzes Haar und blaue Augen.

Charakterisierung

Aicha ist eine fröhliche, manchmal naive Person. Betrifft allerdings etwas sie und ihren Bruder, dann kennt Aicha keinen Spaß.

Geschichte

Bei PSI-Tests der Kybb-Cranar wird festgestellt, dass Aicha eine Epha-Motana ist. Zusammen mit Perry und Atlan, für den sie sehr offensichtlich schwärmt, sowie weiteren Motana, gelingt es ihr zu fliehen. Sie steuert dabei das Fluchtschiff dank ihrer Geisteskräfte. Ihre Gefühle für Atlan sind der Grund für Zephydas Eifersucht und Abneigung gegen sie.

Nachdem Rorkhete die SCHWERT entdeckt hat, wird Aicha stellvertretende Kommandantin. Später bildet sie auf Tom Karthay weitere Epha-Motana aus.

Quellen

PR 2218, PR 2281

Corestaar

Corestaar war im Jahre 1332 NGZ als Karthog das Oberhaupt der Feste Roedergorm auf dem Planeten Tom Karthay im Sternenozean von Jamondi.

Erscheinungsbild

Sein Gesicht ist sehr runzelig und wirkt alt. Er besitzt nur noch ein Bein, das zweite wurde durch eine einfache Prothese ersetzt, die ständig quietscht. Zum Gehen benötigt er des Weiteren einen Stock.

Charakterisierung

Corestaar ist geprägt von seinem Aufstieg vom einfachen Bergarbeiter zum Karthog.

Geschichte

Corestaar entsandte einen Botschafter nach Kimte, als er von der Ankunft eines legendären Bionischen Kreuzers erfuhr, um Zephyda ein Angebot zur Unterstützung ihrer Bemühungen zu machen.

Corestaar war nicht nur Karthog, sondern besaß auch eine Befähigung zum Todbringer. Wie alle Karthogs vor ihm verfügte er über eine besondere Kraft, die als Sanftwoge bezeichnet wird. Einen Teil dieser Kraft konnte er auf andere Todbringer übertragen und diesen dabei helfen, ihren Aggressionsdrang und ihre Neigung zur Selbstzerstörung unter Kontrolle zu halten.

Bei der Wahl von Zephyda zur Stellaren Majestät unterstützt Corestaar sie, er ermöglicht es auch, den Konvent der Majestäten auf Roedergorm stattfinden zu lassen.

Zur Ausbildung neuer Todbringer lässt ihn die Schildwache Atjaa extra auf Lysistrome einfliegen, um die dortigen potenziellen Todbringer mit der Sanftwoge dazu zu bringen, ihre Aggressionen kanalisieren zu lernen. Beim Sturm auf das Tan-Jamondi-System ist er der Todbringer auf der BOGEN.

Quellen

PR 2230, PR 2241, PR 2250, PR 2280, PR 2281

Epasarr

Epasarr ist der Beistand der SCHWERT.

Erscheinungsbild

Er ist ein 1,65 Meter großer, schmächtiger Motana mit roten, dünn wirkenden Haaren. In seinem Gesicht fallen die beinahe farblos wirkenden Augen auf, die erst bei näherer Betrachtung grünlich schimmern.

Charakterisierung

Epasarr ist der Beistand der Biotronik Echophage. Er ist sehr verschlossen gegenüber anderen Menschen, nur Echophage öffnet er sich - deshalb gilt er als schwächlich. Nachdem er Beistand wurde, verlässt er den Raum mit der Hauptkugel der Biotronik kaum noch.

Geschichte

Epasarr erkennt schnell seine Affinität zur Biotronik der SCHWERT und wird ihr Beistand. Beim Einsatz im Ortiz-System kommt er beinahe im Schiff des Besch Egh Larini um, als er sich vor den Kybb-Cranar verstecken muss. Er tritt danach selten in Erscheinung und hilft der Besatzung der SCHWERT aus dem Verborgenen heraus, indem er Echophage unterstützt.

Quellen

PR 2228, PR 2252, PR 2281

Intake

Intake war eine Motana und um 1331 NGZ die Lokale Majestät auf Ore, einer Insel auf Ash Irthumo.

Sie war die Nachfolgerin von Phandera und die erste Irthumo-Lauscherin seit zwei Generationen. Als Atlan, Perry Rhodan und Zephyda nach Ore verschlagen werden, macht Intake der Motana eine düstere Prophezeihung. Zephyda wird sich angeblich bei der entscheidenden Befreiungsschlacht gegen die Kybb für ihr Volk opfern.

Quelle

PR 2216

Kischmeide

Kischmeide war die Planetare Majestät der freien Motanawelt Tom Karthay.

Erscheinungsbild

Sie ist ca. 1,72 m groß, man sieht ihr an, dass sie eher eine Arbeiterin als eine Anführerin ist.

Charakterisierung

Kischmeide stellt die Sicherheit der freilebenden Motana über alles, deshalb stieß Zephyda bei ihr zunächst auf taube Ohren. Sie besitzt einen gewissen Stolz, ist aber normalerweise sehr sachlich.

Doch auch Kischmeide kann sich vor den generellen Veränderungen nicht verschließen und ändert ihre Meinung mit der Zeit.

Geschichte

Ihre Residenz war in der Stadt Kimte. Als Planetare Majestät herrschte sie dort über die fast 180 Millionen Motana, die auf Tom Karthay lebten. Auf die Bitte von Zephyda hin berief sie den Konvent der Majestäten ein, obwohl sie eigentlich gegen die Ideen Zephydas war. Gegnerinnen von Zephyda weihen sie in ein Mordkomplott ein, doch davon will Kischmeide nichts wissen, sie ist zwar gegen Zephydas Pläne, aber deren Todfeindin ist sie nicht. Auf dem Konvent stimmt sie schließlich auch für die Wahl von Zephyda zur Stellaren Majestät.

Quellen

PR 2229, PR 2250 u.a.

Lesyde

Lesyde war die kleine Schwester von Zephyda. Die Motana starb beim Angriff der Kybb-Cranar auf die Residenz von Pardahn. Zu diesem Zeitpunkt war sie erst um die elf Jahre alt.

Erscheinungsbild

Lesyde hatte grüne Katzenaugen und eine frech nach oben zeigende Stupsnase. Sie trug ihre Haare kurz.

Charakterisierung

Sie war frech und legte eine kaum zu zähmende Neugier an den Tag.

Geschichte

Lesyde war die kleine Schwester von Zephyda, sie wurde von fast allen nur Krummkehlchen genannt, was ihr gar nicht gefiel. Sie bringt Perry Rhodan ein wenig das Singen bei und führt ihn durch die Residenz, er erzählt ihr dafür im Gegenzug Geschichten, die er erlebt hat. Außerdem bastelt er ihr aus Goytaniknochen eine Flöte. Damit treten die beiden auf dem Fleischfest auf.

Wenig später, bei der Flucht vor den Kybb-Cranar, verliert Lesyde ihre Flöte. Als sie es bemerkt, kehrt sie noch einmal um und rennt zurück in den überall brennenden Wald. Dabei wird sie wahrscheinlich von einem brennenden Baum erschlagen.

Als Zephyda mit der SCHWERT nach Baikhal Cain zurückkehrt, um die Mediale Schildwache zu befreien, findet sie in den verkohlten Überresten der Residenz nur noch die Flöte und das Skelett einer jungen Motana. Die sterblichen Überreste übergibt sie einem Totenbaum.

Quellen

PR 2206, PR 2207, PR 2243

Selboo

Selboo ist ein Motana vom Planeten Baikhal Cain. Es stellt sich heraus, dass er ein Todbringer ist.

Erscheinungsbild

Selboo ist mittelgroß und hat breite Schultern. Er singt für einen Motana erschreckend schlecht.

Charakterisierung

Selboo ist angriffslustig und mitunter aggressiv.

Geschichte

Selboo wurde schon immer von seiner Umgebung gemieden, wenn die Motana Choräle anstimmen singt er meist nicht oder nur ungerne mit. Er wirkt dabei als störender Faktor. Für die Naturverbundenen interessiert er sich zu sehr für die Technik der Kybb-Cranar auf seiner Welt. Er ist Waffenmeister in seiner Heimat und stellt Bögen etc. her. Später gelangt er mit der SHALAVDRA mit nach Shoz und sucht dort auf eigene Faust nach Waffen. Bei einem Streit mit ihm kommt sein alter Freund Resar zu Tode. Als die SCHWERT entdeckt wird, stellt die Biotronik Echophage sofort fest, dass ein Todbringer mit unter den neuen Besatzungsmitgliedern ist.

Es dauert allerdings einige Zeit, bis sich Selboo selbst eingesteht, dass er der Todbringer ist. Später outet er sich dann. Auf Tom Karthay überzeugt Selboo in der Feste Roedergorm den alten Karthog Corestaar, die Sanftwoge zu intonieren, damit die neuen Todbringer besänftigt werden. Seit er sich als Todbringer geoutet hat, verbringt er fast seine gesamte Zeit in Sitz des Paramag-Werfers auf der SCHWERT.

Quellen

PR 2219, PR 2228, PR 2229, PR 2230, PR 2231, PR 2241, PR 2281 u.a.

Trideage

Trideage war eine Epha-Motana, sie erlebte die Blutnacht von Barinx mit. Die Kommandantin einer sechzig Schiffe starken Flotte war bei Tom Karthay stationiert. Da der Ausgang des Krieges absehbar war, befahl die Motana ihren Leuten, sich auf Tom Karthay zu verstecken. Ihre Flotte beorderte sie nach Ham Erelca, wo die Piloten Karel Vanidag zum Opfer fielen und nie mehr nach Tom Karthay zurückkehrten.

So wurde Trideage zur Gründermutter der freien Motana auf dem unwirtlichen Sturmplaneten. Nach ihrem Tod wurde der Teich in der Nähe ihrer Hütte nach ihr benannt und ihre Aufzeichnungen von einer Planetaren Majestät zur nächsten weitergegeben.

In ihrem Aussehen soll Trideage Zephyda geähnelt haben.

Quellen

PR 2230, PR 2240, PR 2249

Venga

Venga ist eine Botin der Planetaren Majestät von Tom Karthay, Kischmeide. Die Motana ist im Jahr 1332 NGZ 17 Jahre alt.

Erscheinungsbild

Venga ist hoch gewachsen und schlank, sie hat lange Haare und grüne Katzenaugen mit orangefarbenen Farbsprengeln. Insgesamt hat sie ein hübsches Gesicht, welches seine Wirkung auf Männer nicht verfehlt.

Charakterisierung

Venga wirkt oft naiv, was man ihrer Jungend zuschreiben kann. Sie hat eine entwaffnende Art, auf Wesen zuzugehen, sie ist abenteuerlustig und sehr neugierig, schreckt allerdings vor Gewalt zurück. Sie ist zwar durchaus pflichtbewusst, trotzdem steht sie mit Geboten, Verboten und Befehlen regelmäßig auf Kriegsfuß. Kischmeide meint, für einen knackigen Männerhintern würde Venga alles vergessen.

Geschichte

Venga wurde auf einem namenlosen Vorposten Kimtes geboren, ihre Eltern waren Graupioniere, wie eigentlich ihre gesamten Vorfahren. Die junge Venga wollte sich damit nicht abfinden, mit elf Jahren riss sie zum ersten Mal von zuhause aus, unzählige Versuche folgten, bis sie es endlich bis nach Kimte schaffte. Dort schwindelte sie ein wenig, als sie sich für den Posten einer Botin der Planetaren Majestät bewarb.

Sie ist eine der ersten Motana, die mit der Besatzung der SCHWERT in Berührung kommen, als diese zum ersten Mal auf Tom Karthay landet. Kischmeide, der die junge Botin ans Herz gewachsen ist, schickt sie später als Spionin an Bord der SCHWERT. Sie macht den Flug nach Baikhal Cain mit und erlebt dort das Elend der Bevölkerung. Venga tut sich aber auch als gewaltlose Streitschlichterin hervor, als die Flüchtlingswellen heranrollen.

Die Motana ist fasziniert von Perry Rhodan, und es baut sich auch ein besonders freundschaftliches Verhältnis zwischen den beiden auf.

Später nimmt sie am Flug zum Grauen Autonomen teil und nimmt sich dabei Rorkhetes an, findet heraus, dass dieser weder lesen noch schreiben kann, und hilft ihm dann bei seinen ersten Leseversuchen. Sie ist auch mit an Bord, als die SCHWERT über die Distanzspur in den Arphonie-Sternenhaufen vordringt.

Quellen

PR 2229, PR 2230, PR 2240, PR 2243, PR 2253

weitere Artikel
Epha-Matrix

Als Epha-Matrix bezeichnen Epha-Motana ihre Wahrnehmung während des Fluges eines Bionischen Kreuzers.

Indem die Epha-Motana mit ihren Motana-Quellen mit einem Choral (meist der Choral an die Sterne) ihre parapsychische Begabung aktiviert, kann sie einen Bionischen Kreuzer Kraft ihres Geistes durch die Manipulation der Feldlinien der Epha-Matrix bewegen. Diese überlagert dabei ihre optische Wahrnehmung. Der Choral dient dabei nur als Konzentrations- und Meditationshilfe.

In der Matrix erkennt die Epha-Motana ihre eigene Position im Raum und die (massiven) Landschaftsmerkmale ihrer Umgebung. Im freien Weltall reicht die Wahrnehmungsweite sogar über einige Astronomische Einheiten, wenn nicht sogar über Lichtjahre hinweg. Durch pure Konzentration und Willenskraft kann sie dann das Schiff beschleunigen und auf das gewünschte Ziel zubewegen. Dabei ist ab einer gewissen Geschwindigkeit (9% der Lichtgeschwindigkeit - je nach Ausbildungsstand der Epha-Motana) auch ein Wechsel in den Hyperraum möglich.

Zuletzt erreichten die Epha-Motana im Jahre 1332 NGZ einen Überlichtfaktor von etwa dem 500.000-fachen der Lichtgeschwindigkeit, was angesichts der Hyperimpedanz ein sehr passabler Wert ist. Zur Zeit der Schutzherren von Jamondi sollen der Faktor aber einige hundert Millionen betragen haben. Diese Geschwindigkeit wird durch den späteren Einsatz des Vernetzers fast wieder erreicht.

Eine erfahrene Epha-Motana ist in der Lage, parallel zur Epha-Matrix auch ihre unmittelbare Umgebung wahrzunehmen und sich mit anderen Personen zu unterhalten oder die Ortungsholos zu studieren.

Quelle

PR 2218 u.a.

Karthog

Als Karthog wird das Oberhaupt der Motana in der Feste Roedergorm auf dem Planeten Tom Karthay im Sternenozean von Jamondi bezeichnet. Im Jahre 1332 NGZ ist ein Motana namens Corestaar Karthog in der Feste.

Ungewöhnlich für Motana-Gemeinschaften ist die Tatsache, dass in der Feste Roedergorm männliche Motana die Macht haben und somit auch der Karthog bisher stets ein Mann war. Seit alter Zeit wird immer nur derjenige vom Volk der Feste zum Karthog gewählt, der neben anderen Eigenschaften eine Fähigkeit besitzt, die als Sanftwoge bezeichnet wird. Mit dieser Kraft können die selbstzerstörerischen Tendenzen der Todbringer besänftigt werden.

Quellen

PR 2230, PR 2241

Shoziden

Die Shoziden waren das wichtigste Hilfsvolk der Schutzherren von Jamondi. Sie stammen von der Hochschwerkraftwelt Shoz.

Erscheinungsbild

Die Shoziden wirken gedrungen, sind ca. 1,50 m groß, aber fast ebenso breit. Da die Shoziden auf einer Hochschwerkraftwelt entstanden sind, haben sie eine gedrungene, kompakte Statur mit kurzen, stämmigen Beinen und kräftigen Armen. Sie haben einen relativ kleinen, stummelförmigen Kopf. Ein Gesicht im eigentlichen Sinne ist nicht vorhanden. Der Stummelkopf wird durch zwei leuchtende Katzenaugen mit schlitzförmigen Pupillen und einen schmalen, aber sehr breiten Mund geprägt. Markant ist der riesige Helm, den jeder Shozide trägt und der das Gesicht bis über die Augen verdeckt. Dieses Volk schätzt Tätowierungen.

Todesgruppe

Die Todesgruppe ist eine Elitekämpfertruppe der Arphonie-Shoziden.

Geschichte

Die Shoziden kämpften vor über sieben Millionen Jahren an der Seite der Schutzherren. Sie waren das wichtigste Hilfsvolk der Schutzherren, ihre Doppelringraumer legendär. Nach dem Verrat Tagg Kharzanis und der Kybb wurden die Shoziden in der Blutnacht von Barinx vernichtend geschlagen. Die Kybb verfolgten in der Folgezeit die letzten Überlebenden und töteten auch diese. Im Jahr 1332 NGZ lebt angeblich nur noch ein Shozide im Sternenozean von Jamondi. Es ist Rorkhete. Doch als Perry Rhodan zusammen mit Atlan, Lyressea und Zephyda mit der SCHWERT den Arphonie-Sternenhaufen erreicht, werden sie von einer Flotte Weißer Kreuzer vor den Kybb gerettet. Bemannt sind diese Schiffe von Shoziden. In Arphonie haben ca. zweihundert Shoziden überlebt, im Jahr 1332 NGZ zählen sie schon wieder 100.000 Individuen, doch durch den kleine Ausgangsgenpool ist das Erbgut sehr beeinträchtigt. Rorkhete hilft hier unfreiwillig aus, und frischt den Genpool gegen seinen Willen auf.

Die Shoziden verlassen die Milchstraße mit der Ahandaba-Karawane.

Bekannte Shoziden

Rorkhete - letzter lebender Shozide aus dem Sternenozean von Jamondi
Traver - Oberbefehlshaber der Schwadron von Graugischt

Quellen

PR 2217, PR 2219, PR 2228, PR 2261, PR 2299 u.a.

Personen
Rorkhete

Rorkhete stammt aus dem Volk der Shoziden. Er ist der letzte Überlebende seines Volkes im Sternenozean von Jamondi.

Erscheinungsbild

Wie alle Shoziden hat er eine Körpergröße von 1,50 m und einen sehr schmalen Kopf. Auffallend sind sein großer Helm mit ausladendem Federbusch und sein Energiegewehr. Sein bevorzugtes Fortbewegungsmittel ist ein Prallfeld-Hovertrike.

Charakterisierung

Rorkhete ist ein zurückhaltender, schweigsamer Typ. Er drängt sich nie in den Vordergrund und sagt seine Meinung meist nur, wenn er gefragt wird. Er fühlt sich als letzter seines Volkes als Außenseiter, und nachdem er von den anderen Shoziden auf Graugischt als »Wilder« ausgegrenzt und missbraucht wurde, wird dieses Gefühl nur noch schlimmer.

Geschichte

Aufgewachsen ist Rorkhete nach dem Tod seiner Eltern bei einer Gruppe Schota-Magathe, den so genannten Ozeanischen Orakeln. Nach seinen eigenen Angaben ist er der letzte lebende Shozide im Sternenozean von Jamondi.

Nachdem er bei der Flucht Perry Rhodans und Atlans von Baikhal Cain geholfen hatte, wird er ständiger Begleiter der Gruppe um Perry. Auf Shoz entdeckt er hinter einem Tarnfeld in den Katakomben der Festung von Shoz einen Bionischen Kreuzer. Im späteren Verlauf der Reise hilft er bei der Befreiung von Lotho Keraete aus dem Eis von Baikhal Cain, der Suche und Rettung der Schildwachen aus den Ewigen Asylen und den Sprung der SCHWERT durch die Distanzspur zu einem weiteren Sternhaufen in der Paukenwolke.

Dort findet er das, was er nicht zu hoffen gewagt hatte – andere Shoziden. Diese sehen ihn jedoch als Wilden und Schwächling an, da die Shoziden in Jamondi ausgerottet wurden und er als einziger überleben konnte, indem er sich in der Wildnis versteckt hielt. Da die Shoziden auf Graugischt jedoch nur eine geringe Population aufweisen und unter Inzucht leiden, drängen sie ihn dazu, seine Gene weiterzugeben. Als er sich weigert, wird er entführt und vergewaltigt. Erst nach und nach ergibt er sich in sein Schicksal, fordert dafür aber ein Hypnoschulungsgerät, um sein fehlendes Wissen über sein Volk aufzubessern.

Als ihm sein wichtiger Job auf die Nerven zu gehen droht, flüchtet er sich heimlich an Bord der ELEBATO, als diese zu einem Einsatz aufbricht. Er wird von der Todesgruppe erwischt und erstmal befragt. Doch da fasst Rorkhete einen Beschluss, er will dieser Gruppe beitreten. Zuerst wird er belächelt und in den Trainingsstunden ziemlich vermöbelt. Doch bei einem Einsatz auf einem Blockadefort der Kybb rettet er dem Kommandounternehmen den Erfolg. Er wird in die Todesgruppe aufgenommen. Doch bei der Flucht geht die ELEBATO verloren, sie wird von einem Hyperdimo erwischt und in den Hyperraum abgestrahlt.

In der Station TIMBADOR führt er eine Teil der Todesgruppe zum Sieg gegen die Xipatio. Als er danach wieder auf Graugischt auftritt, ist er ein ganz anderer Mensch geworden, wie Perry Rhodan bei sich denkt.

Rorkhete verlässt mit der Ahandaba-Karawane die Milchstraße.

Quellen

PR 2206, PR 2207, PR 2228, PR 2260, PR 2261, PR 2262, PR 2263, PR 2269, PR 2271, PR 2272, PR 2299 u.a.

Traver

Traver ist ein Shozide aus dem Arphonie-Sternenhaufen im Range eines Generals.

Erscheinungsbild

Er ist 1,57 m groß, und besitzt selbst für einen Arphonie-Shoziden einen sehr dunklen Hautton. Seine sichtbaren Hautpartien sind extrem stark tätowiert. Er trägt shozidentypisch immer einen blauen Helm, ähnlich dem Rorkhetes, doch um ein Drittel kleiner.

Charakterisierung

General Traver ist ein harter, selbstbewusster, mitunter überheblich wirkender Soldat. In militärischen Angelegenheiten ist er äußerst kompetent und auch konsequent.

Geschichte

Um das Jahr 1332 NGZ ist General Traver der Oberbefehlshaber der Streitkräfte des Schattenstaates Andaxi. Er rettet mit einer Flotte Weißer Kreuzer die SCHWERT vor dem Zugriff der Kybb und bringt Perry Rhodan und seine Gefährten nach Graugischt zur Schutzherrin Carya Andaxi. Bei einem Kommandounternehmen im September 1332 NGZ ist er an Bord der ELEBATO, als diese von einem Hyperdimo erfasst und in den Hyperraum abgestrahlt wird.

Er nimmt an der Schlacht um Graugischt teil, an der Schlacht um das Kher-System und später an der Schlacht gegen den Kybb-Titanen, der das Wegasystem attackiert.

Traver verlässt mit der Ahandaba-Karawane die Milchstraße.

Quellen

PR 2261, PR 2275, PR 2282, PR 2299 u.a.

Troshmoud

Troshmoud war ein Shozidengeneral der zur Zeit der Blutnacht von Barinx lebte. Troshmoud hatte einen Sohn namens Trosham, dieser nahm als Schiffskapitän unmittelbar an der Schlacht um Barinx teil.

Erscheinungsbild

Es ist nur eine Speicherkristallaufzeichnung bekannt. Er hatte dünne Finger, breite Schultern und eine eingefallen wirkende Brust. Seine Augen wirken wie dunkle Schlitze, sein rechter Arm hing schlaff am Körper herunter.

Charakterisierung

Der General glaubte noch an die Sache der Schutzherren, aber an einen Sieg gegen die Kybb glaubte er nicht mehr, er befehligte das letzte, zusammengewürfelte Aufgebot von Shoz.

Geschichte

Troshmoud hinterließ einen Speicherkristall auf Shoz, der von Rorkhete gefunden wurde. In der letzten Eintragung berichtet der General davon, dass von der Feste von Shoz aus das letzte Aufgebot aufgestellt wird. Er berichtet von Homunk, der allen Völkern erschien und die Nachricht der Einschließung in die Hyperkokons überbrachte. Desweiteren berichtet Troshmoud auch von der Zeit vor der Einschließung, vom Krieg zwischen Ammandul und Amringhar.

Quellen

PR 2219, PR 2249

weitere Artikel
Todesgruppe

Die Todesgruppe ist eine Spezialeinheit der Schwadron von Graugischt. Sie besteht aus achtzig Männern und Frauen, alles extrem gut ausgebildete Shoziden, wahre Kampfmaschinen.

Ihren Namen trägt die Todesgruppe aufgrund ihres Tätigkeitsfeldes, sie bringt dem Gegner den Tod. Bei einem Einsatz reduziert sich ein Mitglied auf eine Nummer auf dem speziell angefertigten schwarzen Kampfanzug. Die rote Nummer ist die Tötungszahl, also die Anzahl der getöteten Feinde. Nur wenige Mitglieder der Todesgruppe haben Zahlen unter hundert. Wenn, dann sind es meist neue Angehörige, denn der Träger geht zumeist mit seinem Anzug in den Tod. Innerhalb des verschworenen Haufens gibt es kleinere, Clans genannte Gruppen von je fünf Mann, die noch einmal näher zusammen gehören und zusammen trainieren. Die Clans tragen Namen wie Stählerne, Bluthunde oder Eiserne.

Im Jahr 1332 NGZ wird die Truppe von Sub-General Dhatone angeführt, er bringt es auf sagenhafte 307 Tötungen. Im Rang steht er direkt unter General Traver. Bei einem Einsatz im Ashaween-Sektor stößt Rorkhete zur Gruppe, er wurde als blinder Passagier auf der ELEBATO aufgegriffen. Bei dem Einsatz zeigt Rorkhete, dass er ein guter Kämpfer ist, und wird in die Todesgruppe aufgenommen.

Auf TIMBADOR kommt die Todesgruppe ebenfalls zum Einsatz.

bekannte Mitglieder

Shavate, Tremoto, Bessake, Daytana, Shooto, Halloke, Dagarte, Framptore, Shella

Quelle

PR 2269

Schota-Magathe (Ozeanische Orakel)

Die Schota-Magathe leben in den Ozeanen der Planeten des Sternenozeans von Jamondi. Ihnen wird von den Motana die Fähigkeit zugeschrieben, in die Zukunft blicken zu können, daher werden sie von den Motana Ozeanische Orakel genannt. Dieser Name wird von den Schota-Magathe nicht gerne gehört, da sie nach Möglichkeit nicht in Rätseln sprechen und erst recht nicht die Fähigkeit besitzen, in die Zukunft zu sehen.

Erscheinungsbild

Das Erscheinungsbild der Schota-Magathe erinnert an terranische Seeelefanten. Ihre etwa fünf Meter langen, massigen Körper sind von einer Fettschicht eingehüllt, statt Beinen besitzen sie eine Schwanzflosse. Obwohl sich die Schota-Magathe fast immer im Wasser aufhalten, können sie mehrere Tage an Land ausharren, wenn sie die Möglichkeit haben, regelmäßig ihre Haut zu befeuchten.

Aus den Bewegungen ihrer Flossen lassen sich - ähnlich wie aus der Mimik und Gestik von Humanoiden - Rückschlüsse auf die Stimmung der Schota-Magathe ziehen.

Die Schota-Magathe besitzen die Fähigkeit der Teleportation, sie können sogar in benachbarte Sonnensysteme teleportieren. Danach benötigen sie dann allerdings längere Zeit, um ihre Kräfte zu regenerieren.

Geschichte

Erstmals in Erscheinung traten die Ozeanischen Orakel vor etwa sieben Millionen Jahren. Die Schutzherrin Carya Andaxi brachte einige Schota-Magathe von Graugischt mit nach Tan-Jamondi II. Dort lehrten sie die Motana das Beherrschen der Bionischen Kreuzer.

Anfangs lebten die Schota-Magathe auf den meisten Planeten des Sternenozeans. Sie waren als Schlichter und Friedensstifter bei Streitigkeiten bekannt. Ihre Fähigkeit, jeden Streit zu schlichten, war bei allen Völkern des Sternenozeans hoch angesehen, die Schota-Magathe waren zu dieser Zeit als die Weisen Alten bekannt. Mit der Zeit bildete sich bei den Völkern des Sternenozeans der Glaube heraus, die Schota-Magathe könnten in die Zukunft sehen. Daraus resultiert der Name Ozeanische Orakel.

Als nach der Blutnacht von Barinx die Kybb die Herrschaft übernommen hatten, wurden die Schota-Magathe von diesen erbarmungslos gejagt. Zunächst konnten sich die Schota-Magathe den Jägern durch Teleportation entziehen, als die Jäger jedoch immer zahlreicher und zielgerichteter wurden, wurden viele Schota-Magathe gestellt und ermordet. Schließlich zogen sich die wenigen überlebenden Schota-Magathe auf eine den Kybb unbekannte Wasserwelt zurück. Mittlerweile bewohnen sie wieder etwa ein Dutzend Wasserwelten. Die größte Kolonie befand sich auf Baikhal Cain, wo um 1332 NGZ etwa 100.000 Schota-Magathe lebten.

Die Schota-Magathe unterstehen ihrer Herrin Carya Andaxi. Diese lässt ihnen fast alle Freiheiten, mit Ausnahme zweier Gebote, welche sie schon vor der Blutnacht von Barinx erlassen hat: Das Gebot der Unsichtbarkeit und das Gebot der Nichteinmischung.

Als die SCHWERT im Jahr 1332 NGZ nach Graugischt vordringt, erfahren Rhodan und Atlan, dass die Schota-Magathe die Kinder von Carya Andaxi sind.

Bevor Baikhal Cain vernichtet wird, gelingt den dortigen Schota-Magathe die Flucht, sie siedeln sich ab März 1333 NGZ, nach kurzem Zwischenstopp auf Ios V, wieder auf Tan-Jamondi II an.

Mit der Ahandaba-Karawane verlassen die Schota-Magathe die Milchstraße.

Welten der Schota-Magathe

Graugischt

Die Heimatwelt der Schota-Magathe ist Graugischt im Arphonie-Sternenhaufen. Hier leben unzählige Familien in der Orakelstadt und umsorgen Carya Andaxi.

Baikhal Cain

Nachdem die Hyperkokons die Sterneninseln abriegelten, zogen sich 100.000 Schota-Magathe nach Baikhal Cain zurück. Ihnen gelang im letzten Augenblick die kollektive Flucht nach Ios V, bevor das Cain-System vernichtet wurde.

Tan-Jamondi II

Von Ios V siedelten die Ozeanischen Orakel wenig später (März 1333 NGZ) wieder nach Tan-Orakelstadt auf Tan-Jamondi II um, wo sie bereits vor der Vertreibung durch die Kybb ihre größte Kolonie außerhalb Graugischts hatten.

Raumschiffe

Die Schota-Magathe haben nie Waffen oder Raumschiffe gebaut. Da sie ihre Aufgabe im Stiften von Frieden sehen, waren sie nie auf einen Kampf vorbereitet.

Bekannte Schota-Magathe

Keg Dellogun
Bort Leytmark
Dan Errithi
Goth Dungear - war ein äußerst konservativer oberster Rat von Baikhal Cain, starb 1333 NGZ.

Quellen

PR 2262 , PR 2280, PR 2299 u.a.

Personen
Dellogun, Keg

Keg Dellogun ist das Oberhaupt einer Schota-Magathe Familie im Sternenozean von Jamondi.

Charakterisierung

Wie alle Schota-Magathe spricht Dellogun oft in Rätseln und nur, wenn er will. Er gehorcht damit den Regeln der Ozeanischen Orakel.

Geschichte

Die Schota-Magathe Familie hatte vor Jahren den verwaisten Shoziden Rorkhete »an Kindes statt« aufgenommen. Das wurde Keg Dellogun und seiner Familie als Kodexverstoß ausgelegt, und die Familie wurde von den übrigen Schota-Magathe als ausgestoßen betrachtet. Im Jahre 1331 NGZ hatte Keg Delloguns Familie Perry Rhodan und Atlan, die auf dem Planeten Baikhal Cain gestrandet waren, sowie Zephyda und Rorkhete vor angreifenden Kybb-Cranar in Sicherheit gebracht und zum Planeten Ash Irthumo teleportiert.

Danach geht die Reise weiter nach Tom Karthay, wo sich Dellogun im Teich der Trideage ansiedelt. Wenig später, schon 1332 NGZ, gibt Keg Dellogun Perry und Atlan Tipps bezüglich des Grauen Autonomen Ka Than. Er führt die SCHWERT ins Myk-System.

Als es zum Konvent der Majestäten auf Tom Karthay kommt, taucht eine weitere Familie Ozeanischer Orakel im Teich der Trideage auf und lässt Dellogun wissen, dass sich die Zeiten ändern und Dellogun rehabilitiert sei. Trotzdem bleiben Dellogun und seine Familie auf Tom Karthay und gehen wieder an Bord der SCHWERT, als diese nach Tan-Jamondi II aufbricht. Dellogun macht den Flug durch die DISTANZSPUR mit. Auf Graugischt, der Heimat der Schota-Magathe, trifft Dellogun auf Carya Andaxi und viele andere Schota-Magathe Familien.

Quellen

PR 2240, PR 2250, PR 2261, PR 2262, PR 2263, PR 2280, PR 2281

Errithi, Dan

Dan Errithi ist ein Schota-Magathe, er lebte mit seiner Familie auf Baikhal Cain.

Charakterisierung

Dan Errithi gilt als *extrovertiert* unter den Schotha-Magathe, weil er die Regeln Carya Andaxis sehr weit auslegt und viel unterwegs ist.

Geschichte

1332 NGZ, kurz vor dem Konvent der Majestäten, taucht er zusammen mit seiner Familie überraschend im Teich der Trideage auf. Er bringt Botschaften von Ka Than und Lotho Keraete.

Die Botschaft von Keraete ist für Perry Rhodan bestimmt. Der Bote von ES ist von dem grauen Autonomen erweckt worden und versucht, diesen nun aus der selbstgewählten Isolation aufzurütteln. Dafür bleibt er auf Mykronoer.

Die Botschaft Ka Thans ist für den Konvent bestimmt. Als dieser im Gange ist, taucht Errithi plötzlich in Roedergorm auf und spricht zu den planetaren Majestäten. Die Botschaft die er übermittelt, macht klar, dass sich die Zeiten ändern. Der Autonom empfiehlt, eine Stellare Majestät zu wählen. Diese Majestät soll Zephyda sein.

Vor seinem Abschied von Tom Karthay sucht Dan Errithi Keg Dellogun auf, um ihn davon in Kenntnis zu setzen, dass dessen Verbannung aufgehoben sei.

Nach dem Rückzug der Schotha-Magathe nach Ios V erscheint Errithi wenig später dort und ergreift Partei für Bort Leytmark, daneben verrichtet er gewisse *Botengänge* für die Allianz der Moral.

Quellen

PR 2250, PR 2280

Leytmark, Bort

Bort Leytmark war ein Schota-Magathe von Baikhal Cain.

Charakterisierung

Leytmark ist leicht zu reizen, das wird ihm oft zum Problem, da er zudem äußerst aufbrausend werden kann und sich dadurch oft selbst im Weg steht. Er ist ein Erneuerer, der nicht stur konservativ nach den Regeln der Herrin Carya Andaxi leben will.

Geschichte

Er lebte mit seiner Gehegin Kentiloy und seinen Kindern in Cain-Orakelstadt auf Baikhal-Cain. Bei einem Psi-Sturm, der vom Heiligen Berg ausging, verlor seine jüngste Tochter den Verstand. Das macht Bort zu einem noch größeren Kämpfer gegen die konservativen Kräfte der Schota-Magathe.
Er ist es, der die Schota-Magathe Population von Baikhal Cain dazu bringt, die Welt 1332 NGZ zu verlassen. Gerade rechtzeitig bevor das Cain-System vernichtet wird. Auf Ios V verspielt er zunächst wieder seinen schwer verdienten Kredit; das Blatt wendet sich erst wieder, als Dan Errithi auftaucht.

Leytmark ist danach der erste, der nach Tan-Jamondi II geht, dort wird er nach dem Tod Goth Dungears zum neuen Obersten Rat gewählt.

Quelle

PR 2280

Toron Erih (Submarin-Architekten)

Die Toron Erih, auch bekannt als Submarin-Architekten, sind die Bewohner des Planeten Graugischt. Ihr Name ergibt sich aus dem Namen eines besonderen Organs, des Toron und der Bezeichnung für ihre Kiemen Erih. Das wohl wichtigste Amt dieses Volkes ist der so genannte Tenn, die Kontaktperson zwischen den Submarin-Architekten und Carya Andaxi. Mit dieser Position sind große organisatorische und befehlsgebende Kompetenzen verbunden. 1332 NGZ hat diesen Posten Remo Quotost inne.

Erscheinungsbild

Die Wasserwesen entstammten wohl einst einem humanoiden Volk von Landbewohnern. Sie sind ca. 2 m groß, haarlos, und ihre Hautfarbe ist grauweiß. Die Beine haben sich zu Schwimmflossen entwickelt, ihre Hände sind sechsgliedrig und sehr fein ausgebildet. Auf dem Rücken sitzt der so genannte Toron, ein hochsensibles Organ, das elektrische Felder wahrnehmen kann. Ihre dreifach geschlitzten Kiemen werden Erih genannt.

Geschichte

Die Toron Erih lebten schon vor weit über sieben Millionen Jahren in der Milchstraße auf dem Planeten Graugischt. Sie entwickelten sich von Landbewohnern zu Wasserbewohnern und verloren im Laufe der Jahrhunderttausende die Fähigkeit, ohne Hilfsmittel an Land zu überleben. Allerdings kursieren in diesem Volk auch Gerüchte über eine schon sehr lang zurückliegende genetische Manipulation. Sie wohnen in so genannten Submarinen Sphären. Die Toron Erih sind die Konstrukteure der Bionischen Kreuzer und deshalb bei den Völkern des Sternenozeans von Jamondi auch als die legendären Submarin-Architekten bekannt. Die Toron Erih wurden zusammen mit

ihrer Heimatwelt und dem gesamten Arphonie-Sternenhaufen von ES in einen Hyperkokon eingesperrt.

Die Toron Erih verlassen mit der Ahandaba-Karawane die Milchstraße.

Bekannte Toron Erih

Remo Quotost
Schandor Aquist

Quellen

PR 2248, PR 2249, PR 2262

Personen
Aquist, Schandor

Schandor Aquist war bis zum September 1332 NGZ ein Submarin-Architekt vom Planeten Graugischt im Sternenozean von Jamondi. Er war Stellvertreter des Oberhaupts der Toron Erih.

Charakterisierung

Als Stellvertreter von Remo Quotost war Schandor Aquist sehr selbständig und führte mehrere Aktionen durch, ohne sie vom Tenn der Toron Erih absegnen zu lassen. Des öfteren informierte er Remo Quotost gar nicht erst über seine Alleingänge, der Erfolg gab ihm jedoch stets Recht.

Geschichte

Im September 1332 NGZ nutzte Schandor Aquist seine Position als Leiter des Projekts Schattenfunk und die Reste eines im Arphonie-Sternhaufen verteilten alten Funk-Relaissystems, um heimlich Kontakt mit den Kybb aufzunehmen. Sein Ziel war es, einen Separatfrieden mit Tagg Kharzani auszuhandeln. Er war sogar bereit, alle Shoziden und Carya Andaxi auszuliefern, um die Kybb dazu zu bringen, Graugischt zu verschonen. Er verriet deshalb die Koordinaten des wahren Planeten Graugischt an die Kybb, musste kurz darauf jedoch miterleben, dass die Kybb nicht bereit waren, sich an die Abmachung zu halten. Während des Angriffs der Kybb auf Graugischt kam Schandor Aquist unter nicht vollständig geklärten Umständen ums Leben. Der Zustand, in dem die Leiche in einer Stadt der Shoziden aufgefunden wurde, lässt darauf schließen, dass er aufgrund seiner Schuldgefühle in geistiger Umnachtung oder aber in selbstmörderischer Absicht gehandelt haben könnte. Vermutlich hat er selbst seine Schutzsphäre deaktiviert, so dass er in der Sauerstoffatmosphäre der Shozidenstadt erstickt ist.

Quellen

PR 2262, PR 2263, PR 2270, PR 2272

Quotost, Remo

Remo Quotost ist ein Toron Erih. Um das Jahr 1332 NGZ ist er der Tenn von Graugischt.

Erscheinungsbild

Quotost hat das typische Aussehen eines Submarin-Architekten.

Charakterisierung

Remo Quotost wirkt immer etwas aufgewühlt und hat einen Hang dazu, Dinge zu sehen, die gar nicht vorhanden sind. Seine Sorge um sein Mündel Carya Andaxi scheint ihn manchmal aufzufressen. Bei allen Schwächen ist er dennoch ein kompetenter Führer seines Volkes.

Geschichte

Im Jahr 1332 NGZ ist er der Tenn, also der Anführer der Submarin-Architekten auf Graugischt. In dieser Rolle ist er auch für das Wohl von Carya Andaxi zuständig. Gegen Ende des Jahres 1332 NGZ leitet er die Umprogrammierung des Motoklons Hundertneun.

Quellen

PR 2262, PR 2263

Vay Shessod

Die Vay Shessod leben auf Baikhal Cain im Sternenozean von Jamondi. Die waschbärartigen, ca. 1,50 m großen Intelligenzwesen leben vom Fischfang und Jagd. Sie haben keine eigene Technik entwickelt, sondern benutzen das, was sie in den Städten gegen

Keyzenknochen oder Fisch eintauschen. Der Begriff Vay Shessod steht für Jagendes Volk. Allerdings gibt es Unterschiede in der Lebensweise der Vay Shessod der Keyzing-Eiswüste und derjenigen, die südlich davon in der Tundra leben - die ersten kennen freilich keine Landwirtschaft, während die zweiten bereits die Mokas züchten. Unter diesen bäuerlichen Vay Shessod sind sowohl das Hlaa - eine Mixtur aus Bier und Moka-Milch, die warm getrunken wird - als auch der Uykanben-Saft sehr beliebt.

Im Jahr 1331 NGZ retten sie Perry Rhodan und Atlan in der Eiswüste von Baikhal Cain das Leben und nehmen die beiden bei sich auf. Von den Vay Shessod erfahren die beiden Unsterblichen die ersten wichtigen Dinge über Baikhal Cain und den Sternenozean.

Mit dem Untergang Baikhal Cains sterben wohl auch die Vay Shessod aus.

Quellen

PR 2204, PR 2280

Technologie

Bionischer Kreuzer

Die Bionischen Kreuzer sind spezielle, auf die Motana abgestimmte Raumschiffe im Sternenozean von Jamondi. Sie können nur mittels deren psionischer Fähigkeiten geflogen werden. Zu Zeiten der Schutzherren erreichten sie Geschwindigkeiten bis zu 170 Millionen Überlicht.

Die Bionischen Kreuzer wurden vor 7.000.000 Jahren von der Schutzherrin Carya Andaxi zusammen mit den Submarin-Architekten der Wasserwelt Graugischt speziell für die psionischen Begabungen der Motana entwickelt. Die Zusammenhänge mit dem mysteriösen Ort Ahandaba sind unklar. Carya Andaxi sagte: "Nur wer Raumschiffe mit seinem Geist zu bewegen versteht, wird das Ziel (Ahandaba) finden."
Um 1332 NGZ galten alle Bionischen Kreuzer als zerstört. Auf Shoz fanden die Motana um Zephyda, gemeinsam mit Perry Rhodan, Atlan und Rorkhete die SCHWERT, und auf Ham Erelca die 60 Kreuzer, die die Kommandantin Trideage dort verstecken ließ. Hytath, die Blutende Schildwache, hat vor der Kybernetischen Revolution die 8000 Einheiten der Ersten Flotte der Motana, die Flotte der Todbringer, im Kor-System, 138 Lichtjahre von Tom Karthay entfernt, in Sicherheit gebracht. Diese Einheiten sind zehn Prozent größer als die normalen Bionischen Kreuzer, und haben statt eines Geschützstandes drei Todbringer-Geschützstände. Auf dem von den Kybb-Traken kontrollierten Planeten Futhorn lagern mehrere hunderttausend Bionische Kreuzer, welche die Kybb durch Verrat in der Blutnacht von Barinx erbeuten konnten. Von diesen Schiffen ist vermutlich kein Kreuzer mehr einsatzfähig.

1332 NGZ, im Arphonie-Sternenhaufen, treffen Perry Rhodan, Atlan und die Besatzung der SCHWERT auf die Weißen Kreuzer. Sie ähneln den Bionischen Kreuzern, sind aber mit konventionellen Antrieben und Waffen bestückt. Auf Graugischt hält Carya Andaxi mindestens 8.000 weitere Bionische Kreuzer in ihren Arsenalen versteckt, ebenso wie mindestens 8.000 Vernetzer, es müssen allerdings noch wesentlich mehr gewesen sein, denn bei der Abreise der Ahandaba-Karawane sind 120.000 Bionische Kreuzer mit dabei.

Technische Daten

Normaler Kreuzer

Ein Bionischer Kreuzer gleicht einem terranischen Manta-Rochen mit einer Länge von 70 Metern, einer Höhe von 16 Metern und einer Spannweite von 140 Metern. Die beweglichen Schwingen ermöglichen einen höheren Wirkungsgrad der osmotischen Energiezapfung, sowie eine Ausrichtung der Paramag-Werfer auf das Ziel. Der Innenraum eines Bionischen Kreuzers ist in vier Decks unterteilt. Als Bordrechner dient eine so genannte Biotronik, diese hat positronische Elemente und eine biologisch lebende Komponente. Letztere besteht aus der Design-Biomasse Substanz 101, die porleytischer Herkunft ist. Da ein Bionischer Kreuzer über keinerlei Antriebsaggregate verfügt, ist er ausschließlich durch die psionische Steuerung der Motana flugfähig. Die maximale Sublichtbeschleunigung und die Höchstgeschwindigkeit hängen von der Erfahrung der Epha-Motana und der Quellen (siehe unten) ab.

Todbringer Version

In der Todbringer-Version sind die Kreuzer um etwa ein Zehntel länger und breiter. Durch die vergrößerte Oberfläche ergibt sich eine um das dreifache gesteigerte Energiezapfkapazität. Der gravierendste Unterschied zu einem normalen Bionischen Kreuzer ist allerdings, dass drei Todbringer an Bord tätig werden können und damit die dreifache Feuerkraft entwickelt werden kann.

Besatzung

Als Mindestbesatzung eines Bionischen Kreuzers gelten 15 Motana, davon eine Epha-Motana, elf Quellen, ein Vernetzer, ein Beistand und ein Todbringer. Der Todbringer, Beistand und Vernetzer sind allerdings nicht zwingend von Nöten; flugfähig ist das Schiff auch ohne diese drei Personen. Zusätzlich kann ein Bionischer Kreuzer bis zu 300 Motana transportieren. Die Besatzungsmitglieder haben folgende Aufgabenverteilung:

Beistand

Der Beistand ist ein besonderer Motana, der auf einem Bionischen Kreuzer der Biotronik beisteht. Er wirkt positiv auf die Biotronik ein, die zuweilen sehr labil sein kann, da sonst - insbesondere bei längeren Leerlaufzeiten oder bei komplizierten Berechnungen – die

Gefahr besteht, dass der Bordrechner verrückt wird. Durch ein gutes Zusammenspiel zwischen Biotronik und Beistand kann die Rechenleistung um ein Vielfaches gesteigert werden. Der Beistand hält sich zumeist in der Nähe der Zentralkugel der Biotronik auf.

Epha-Motana

Die Epha (meist weiblich) ist die Kommandantin. Sie stimmt zunächst gemeinsam mit den Quellen einen Choral an, der dazu dient, die Schwelle zu erreichen, oberhalb derer der Fluss der psionischen Energie in Gang kommt, und die Konzentration aller Beteiligten zu fokussieren. Der Choral dient dabei nur als Konzentrations- und Meditationshilfe. Die Epha nimmt die psionische Energie der Quellen auf und nutzt diese zum Steuern des Schiffes, indem sie die Feldlinien der Epha-Matrix manipuliert. Auf diese Weise bringen sie die Bionischen Kreuzer zum Fliegen und steuern sie durch den Hyperraum. Bionische Kreuzer können theoretisch Geschwindigkeiten von bis zu 170 Millionen Überlicht erreichen, die tatsächliche Geschwindigkeit hängt jedoch entscheidend von den Fähigkeiten der jeweiligen Epha-Motana ab.
Die Kräfte der Epha-Motana können von den Kyber-Neutros neutralisiert werden. Die K/Neutros strahlen eine PSI-Welle aus, die bei allen Epha-Motana im Umkreis von zwei Lichtjahren heftigste Kopfschmerzen und Übelkeit hervorruft und sie daran hindert, auf die Epha-Matrix zuzugreifen.

Quellen

Die Quellen liefern der Epha die psionische Energie, die diese zur Steuerung des Bionischen Kreuzers benötigt, sie entwickeln dabei eine besondere Affinität zu den von ihnen so genannten "Feldlinien der Schwerkraft", die auch als Epha-Matrix bezeichnet werden. Erfahrene Quellen müssen nach Erreichen der Schwelle den Gesang nicht fortsetzen, um den psionischen Energiefluss aufrecht zu erhalten, lediglich während schwieriger Manöver wird laut gesungen. Zur Steuerung des Schiffes benötigt die Epha im Normalfall mindestens elf Quellen. In Notfällen kann ein Biokreuzer auch mit weniger als elf Quellen geflogen werden, allerdings ist in diesem Fall die Höchstgeschwindigkeit und Reichweite stark reduziert.

Todbringer

Der Todbringer ist der einzige Motana, der in der Lage ist, den Paramag-Werfern die nötige psionische Energie zu liefern, die zum Abfeuern von Paramag-Torpedos und Paramag-Strahlen nötig ist. Todbringer werden in der motanischen Gesellschaft oft als potentiell gefährliche Verrückte angesehen, und deshalb gemieden. Die Todbringer aus Roedergorm waren tatsächlich nahe daran, verrückt zu werden, schließlich konnten sie jedoch durch die so genannte Sanftwoge geheilt werden.

Vernetzer

Der Vernetzer steigert die Effektivität der Nutzung der fließenden psionischen Energien und damit die Leistungsfähigkeit (z.B. Höchstgeschwindigkeit) des Bionischen Kreuzers. Er ist das Bindeglied zwischen der Schiffsführung und den normalen Bordmitgliedern. Ein Bionischer Kreuzer ist allerdings auch ohne Vernetzer flug- und kampffähig. Laut der Aussage von Echophage kam ein Vernetzer noch nie aus dem Volk der Motana. Wie sich herausstellt, sind Vernetzer Kunstgeschöpfe. Im Herbst 1332 NGZ stellt Carya Andaxi der SCHWERT einen Vernetzer zur Verfügung. Dabei handelt es sich um ein etwa einen Meter großes, echsenähnliches Geschöpf. Es ähnelt verblüffend einem Motoklon. Nach den Angaben der Schutzherrin basieren sowohl die Motoklone als auch die Vernetzer auf derselben Technik, die damals, vor dem Bruderkrieg, gemeinsam mit den Kybb entwickelt wurde. Dadurch besteht die Gefahr, dass die Kybb einen Vernetzer in Fernsteuerung übernehmen können. Der erste Einsatz des Vernetzers auf der SCHWERT erbringt unglaubliche Ergebnisse. Die effektive Energienutzung des Kreuzers kann bis zu einem Wirkungsgrad von 95% gesteigert werden. Doch auch im Vernetzermodus erreicht ein Bionischer Kreuzer unter den Bedingungen der erhöhten Hyperimpedanz nicht die Werte wie zur Zeit der Schutzherren. Immerhin erreichen sie eine Beschleunigung von 350 km/sek2 und einen Überlichtfaktor von 1.000.000.

Bekannte Bionische Kreuzer

AUGENLICHT
Die AUGENLICHT startet Ende März 1333 NGZ, zusammen mit der GRÜNER MOND und der Schildwache Hytath, in die GMW.

SCHWERT
Die SCHWERT wurde auf dem Planeten Shoz entdeckt. Die übrigen 60 Bionischen Kreuzer wurden auf dem Planeten Ham Erelca geborgen.

BILIEND
Die BILIEND ist benannt nach der Hauptstadt Tom Karthays.

BLUTMOND

BOGEN
Kommandantin: Lapidora
Todbringer: Gembarog
Die BOGEN dient der Schildwache Atjaa als Raumschiff.

GRÜNER MOND
Die GRÜNER MOND konnte Perry Rhodan und die Mediale Schildwache kurz vor dem Angriff der Kybb-Traken auf Baikhal Cain retten. Nach dem Einsatz bei Tan-Jamondi im März 1333 NGZ geht die GRÜNER MOND mit der Schildwache Hytath an Bord auf die Reise in die GMW, um dort die Lage beim Dom von Parrakh zu sondieren. Nach einer kurzen Kontaktaufnahme mit der RICHARD BURTON zum Austausch der neuesten Informationen wird die GRÜNER MOND von Malcolm S. Daellian

wieder in die Milchstraße zurückgeschickt, um Perry Rhodan vor der drohenden Zerstörung von Sol zu warnen.

KIMTE

LANZE
Auch auf diesem Schiff gab es Probleme mit einem verrückt werdenden Todbringer aus Roedergorm.

LAVORNI
Kommandantin: Arklanza
Biotronik: Nanomechno

PFEIL
Die PFEIL war der erste Bionische Kreuzer, auf dem Probleme mit einem aus Roedergorm stammenden Todbringer auftraten.
Kommandantin: Sephana
Biotronik: Mikrogeno
Todbringer: Gembarog, er wird später, auf Wunsch von Atjaa, auf die BOGEN abkommandiert.

SCHATTENSPIEL
Kommandantin: Carilla
Die SCHATTENSPIEL fällt bereits vor dem endgültigen Rückfall Jamondis aus dem Hyperkokon heraus. Im Normalraum trifft sie auf die ROALD AMUNDSEN mit Julian Tifflor an Bord. So erhält die LFT erste richtige Informationen aus dem Sternenozean.

SCHWARZER DORN
Die SCHWARZER DORN wird 1333 NGZ von Tom Karthay nach Graugischt geschickt, um von dort Vernetzer zu holen. Nach dem Sturm auf Tan-Jamondi dient die SCHWARZER DORN als Kurierschiff zwischen Wega, Hayok und Jamondi.

STURMWIND
Die Kommandantin der STURMWIND stand mit Regeln auf Kriegsfuß. Sie veranstaltete nicht genehmigte Wettrennen, und scherte im Kampf gegen die Kybb-Traken aus der Formation aus. Die STURMWIND wurde in diesem Kampf zerstört.

Namensgebung Besonderheiten

Zu den Namen ist festzustellen, dass es sich um motanische Namensgebungen handelt. Wie sich auf Graugischt herausstellt, sind die Kreuzer ursprünglich nach ihrer Biotronik benannt, und deren Namen besteht immer aus vier Silben. Dabei setzt sich dieser Name wiederum aus dem Namen eines Submarin-Architekten und dem eines Porlimschen Schattens zusammen. Die Silben eins und drei repräsentieren den Namen des Porlimschen Schatten, der die Substanz 101 für die Biotronik produziert hat, bei Echophage, der Biotronik der SCHWERT, also E - pha = Epha. Die Silben zwei und vier entsprechen dem Namen des Toron Erih, der diesem Schatten die Substanz 101 abgemolken hat, also Cho - ge = Choge.

Quellen

PR 2228, PR 2262, PR 2299 u.a.

BLUTMOND

Die BLUTMOND war ein Bionischer Kreuzer.

Besatzung

Kommandantin: Medillin (†)
Biotronik: Lashunda
Beistand: Temkal (†)
Todbringer: Jospeth (†)

Geschichte

Bei einer Raumschlacht gegen die Kybb wurde die Biotronik schwer beschädigt und ihr Beistand getötet; doch sie konnte durch Echophage und Selboo wiedererweckt werden. Im September 1332 NGZ opfert sich die BLUTMOND im Tan-Jamondi-System, um es der SCHWERT zu ermöglichen, unbemerkt nach Tan-Jamondi II vorzudringen.

Quellen

PR 2253, PR 2255

SCHWERT

Die SCHWERT ist das Flaggschiff der Stellaren Majestät und Epha-Motana Zephyda.

Besatzung

Kommandantin: Zephyda
Stellvertreterin: Aicha
Biotronik: Echophage
Beistand: Epasarr
Todbringer: Selboo
Den Vernetzer erhält die SCHWERT auf Graugischt aus einem Arsenal von Carya Andaxi.

Geschichte

Der Bionische Kreuzer wurde von Rorkhete in der Unterwasserfestung von Shoz entdeckt. Es ist der erste Bionische Kreuzer, der wiederentdeckt wird. Bis zu diesem Zeitpunkt ist man davon ausgegangen, dass alle Bionischen Kreuzer in der Blutnacht von Barinx vernichtet worden sind. Mit der SCHWERT dringen Perry Rhodan, Atlan und ihre Mitstreiter im September 1332 NGZ durch die DISTANZSPUR in den Arphonie-Sternenhaufen vor. Als der Bionische Kreuzer Graugischt erreicht, erinnert sich Echophage, dass er hier gebaut wurde, vor undenklichen Zeiten. Das Schiff bleibt das Flaggschiff der Motanastreitkräfte und verlässt mit der Ahandaba-Karawane die Milchstraße.

Quellen

PR 2228, PR 2255, PR 2299 u.a.

Biotronik

Die Biotronik ist das zentrale Rechnersystem eines Bionischen Kreuzers.

Der Hauptknoten dieser dezentral erbauten biologisch-positronischen Anlage steht auf Deck 3, auf der Backbordseite eines Kreuzers. Dieser Knoten ist kugelförmig, mit einem Durchmesser von 2,40 m. Die matt graue Oberfläche ist schattenhaft bewegt, permanent erscheinen Muster oder gar Bilder auf der Oberfläche. In der Nähe dieses Knotenpunktes hält sich auch der Beistand auf, der Motana der stabilisierend auf die labile biologische Komponente einwirkt. Wie sich auf Graugischt zeigt ist eine Biotornik unempfindlich gegen einen Motoschock.

Bionisches Fasernetz

Doch der Rechner beschränkt sich nicht nur auf diese Kugel, sondern seine Nervenstränge durchziehen das gesamte Schiff und bilden das so genannte Bionische Fasernetz. In dieser Biomasse zirkuliert ständig die Substanz 101, wobei sich ca. 80% immer auf den kugelförmigen Hauptknoten konzentrieren. Wo sich mehrere Stränge kreuzen, bilden sich kleinere Knotenpunkte. Durch die Substanz 101 ist es den Biotroniken möglich, echte Intelligenz mit einem eigenen Bewusstsein und Gefühlen auszubilden; die Substanz trägt sozusagen die Seele der Biotronik, und damit des Bionischen Kreuzers.

Jede Biotronik hat einen Eigennamen und gewisse Eigenheiten, sie sind also echte Individuen.

Am Fall der Biotronik Lashunda wird ersichtlich, dass sich das Bewusstsein einer teilweise zerstörten Biotronik mit den geeigneten Mitteln wieder beleben lässt, wenn noch ca. 20% der Substanz 101 vorhanden sind.

Bekannte Biotroniken

Nanomechno - Bionischer Kreuzer LAVORNI
Echophage - Bionischer Kreuzer SCHWERT
Mikrogeno - Bionischer Kreuzer PFEIL
Lashunda - Bionischer Kreuzer BLUTMOND

Namensgebung

Der Name einer Biotronik besteht immer aus vier Silben. Diese Silben ergeben sich jeweils aus dem Namen eines Submarin-Architekten und eines Porlimschen Schattens. Die Silben eins und drei sind dabei der Name des Porlimschen Schatten, der die Substanz 101 für die Biotronik produziert hat, bei Echophage also E - pha = Epha. Die Silben zwei und vier entsprechen dem Namen des Toron Erih, der diesem Schatten die Substanz 101 abgemolken hat, also Cho - ge = Choge.

Echophage

Echophage ist die Biotronik des Bionischen Kreuzers SCHWERT.

Der Standort von Echophage ist Deck 3 auf der Backbordseite. Der Bordrechner, der Hauptknotenpunkt der Biotronik, ist kugelförmig, mit einem Durchmesser von 2,40 m. Die matt graue Oberfläche ist schattenhaft bewegt, permanent erscheinen Muster oder gar Bilder auf der Oberfläche.

Eine Biotronik beschränkt sich nicht nur auf die Kugel, sondern ist auf einem Bionischen Kreuzer omnipräsent.

Die Biotronik wurde von seiner ursprünglichen Besatzung auf diesen Namen getauft. Als Perry Rhodan und seine Gefährten das Schiff in der Feste von Shoz fanden, stellte sich das Bordhirn unter diesem Namen vor. Wie sich später herausstellt, stammt der Bionische Kreuzer von Graugischt.

Quelle

PR 2228 u.a.

Lashunda

Lashunda war der Name der Biotronik des Bionischen Kreuzers BLUTMOND.

Geschichte

Der Rechnerknotenpunkt Lashundas wurde während der zweiten Schlacht um Baikhal Cain durch einen Strahlentreffer zerstört, ihr Beistand wurde getötet. Daraufhin mussten die Quellen zu ihrer eigenen Aufgabe auch noch die restlichen Systeme der BLUTMOND steuern, die nicht mehr unter der Kontrolle von Lashunda standen.

Die Biotronik Echophage regte, nach dem Zusammentreffen der BLUTMOND und der SCHWERT, Selboo, den Todbringer der SCHWERT, dazu an, Lashunda nach seiner Anweisung zu reparieren und aus Fertigbestandteilen die Substanz 101 zu mischen, um der Biotronik die verlorene Substanz wieder zuzuführen. Dies gelang, und Lashunda erwachte wieder.

Sie war allerdings noch sehr schwach und fand sich nur sehr langsam wieder in den aktuellen Umständen zurecht. Jospeth, der Todbringer der BLUTMOND, versuchte, nebenbei als Lashundas Beistand zu wirken, um ihr die Neuorientierung zu erleichtern.

Unglücklicherweise wurde die BLUTMOND kurze Zeit darauf zerstört, als sie zur Entlastung der SCHWERT eine Flotte Kybb-Schiffe auf sich lenkte und einen SPURHOF angriff.

Quellen

PR 2253

Paramag-Werfer

Paramag-Werfer sind die einzige offensive Bewaffnung von Bionischen Kreuzern.

Die Werfer befinden sich (in Form von Kristall-Antennen) jeweils an den Bugfinnen, in den Flügelspitzen und am Heck der Kreuzer.

Die Waffen sind direkt an die Energiezapfung des Schiffs gekoppelt und werden vom so genannten Todbringer gesteuert. Dieser liefert eine paranormale Beimengung zum hyperphysikalischen Energiebetrag der Paramag-Torpedos.

Ähnlich einem Transformgeschoß werden diese Torpedos überlichtschnell abgefeuert und setzen am Ziel (das maximal 750.000 km entfernt sein darf) eine hyperphysikalische Schockwelle frei, die je nach Aufladung des Torpedofeldes in einem Radius von bis zu 2 km alles pulverisiert.

Quellen

PR 2240, PR 2241 u.a.

Prallfeld-Hovertrike

Prallfeld-Hovertrikes sind Bodenfahrzeuge für ein bis zwei Personen, die am ehesten mit den Motorrädern des 20. Jahrhunderts alter Zeitrechnung verglichen werden können. Anstelle der Reifen verfügen Hovertrikes über drei scheibenförmige Prallfeldprojektoren. Die Prallfelder halten das Fahrzeug stets in einer Höhe von wenigen Zentimetern über dem Untergrund in der Schwebe. Mit Hovertrikes kann deshalb sowohl auf festem Boden als auch über Wasser gefahren werden. Im Gegensatz zu Fahrzeugen vom Typ Gleiter ist ein Atmosphärenflug mit Hovertrikes allerdings nicht möglich.

Für den erforderlichen Vortrieb sorgt ein Pulsator-Triebwerk, Richtungswechsel werden mit einer klobigen »Lenkstange« vorgenommen, die die Umlenkfelder des Pulsator-Triebwerks ansteuert.

Fahrzeugen dieser Art begegnet Perry Rhodan erstmals 1331 NGZ im Sternenozean von Jamondi. Der Nomade Rorkhete benutzt auf seinen Reisen durch die Wälder des Planeten Baikhal Cain stets ein solches Hovertrike.

Quelle

PR 2206

Schutzherren-Arche

Schutzherren-Archen sind ellipsoid geformte Raumschiffe mit einem Durchmesser von 25 km und einer Höhe von 15 km. Sie dienen als Generationenraumschiffe, die große Mengen an Lebewesen beherbergen und über einen sehr langen Zeitraum versorgen können. Mit diesen Schiffen haben sich die Völker aus dem Sternenozean auf den Weg zu dem mythischen Ahandaba gemacht. Die Schiffe verfügen nur über sehr schwache Triebwerke und werden in erster Linie durch die mentalen Kräfte der Motana gesteuert. Dies ist auch über intergalaktische Distanzen möglich.

Insgesamt gibt es von diesen Schiffen 5000. Sie wurden von der Schutzherrin Carya Andaxi in jahrtausendelanger Zusammenarbeit mit den Submarin-Architekten auf Graugischt erbaut und lagerten bis zu ihrem Start im Jahr 1335 NGZ unterhalb der Meeresoberfläche von Graugischt.

Quelle

PR 2299

Scirn

Scirn ist die Bezeichnung für die Hilfsroboter, welche die Toron Erih auf Graugischt benutzten.

Allgemein

Die Scirn sind Helferlein, die in jeder nur denkbaren Situation eingesetzt werden, als Wachroboter, Industrieroboter oder auch als Gartenpflegeroboter etc. Allein in Lathor sind mehrere Millionen Scirn im Einsatz. Sie bilden das Rückgrat der Produktion auf Graugischt.

Grundform

Die Grundform eines Scirn ist kugelförmig, mit einem Durchmesser von ca. 50 cm. Allerdings gibt es unzählige Modelle.

Wachbatallion Andaxi

Das Wachbatallion bildet eine Besonderheit, es wurde zum Schutz der Schutzherrin Carya Andaxi eingerichtet und besteht aus Scirn, die mit einer Biokokonmaske ausgestattet sind, die ihnen das Aussehen von Toron Erih verleiht.

Quellen

PR 2262, PR 2263, PR 2270, PR 2272

Substanz 101

Die Substanz 101 ist eine Design-Biomasse aus dem Fundus der Porleyter.

Produktion

Die Submarin-Architekten programmieren die Porlimschen Schatten darauf, Substanz 101 in ihrem Organismus zu produzieren. Ein einziges dieser quallenartigen Wesen braucht mehrere Jahre, um genug Substanz 101 zu erzeugen um einen einzigen Bionischen Kreuzer damit auszustatten. Obwohl die Submarin-Architekten die Substanz 101 auf diese Weise reproduzieren lassen konnten, waren sie bisher nicht in der Lage, sie eingehender zu analysieren.

Verwendung

Die Schutzherrin Carya Andaxi verwendete die Substanz 101 als Basis für die lebende, intelligente Komponente einer Biotronik. Wie Andaxi in den Besitz dieser Substanz kam, ist unbekannt.

Im Bionischen Fasernetz eines jeden Bionischen Kreuzers zirkuliert insgesamt ungefähr ein Fingerhut voll dieser Substanz. Sie ist der Träger der Seele der Biotronik, und befähigt sie zur Ausbildung von Intelligenz und eines eigenen Bewusstseins mit differenzierten Emotionen. Dies macht den Kreuzer zu einem selbständigen Individuum.

Ca. 80% der Substanz befinden sich immer in dem Hauptknotenpunkt der Biotronik. Die restlichen 20% verteilen sich über das Schiff. Am Fall der Biotronik Lashunda ist ersichtlich, dass sich das Bewusstsein einer teilweise zerstörten Biotronik mit den geeigneten Mitteln wieder beleben lässt, wenn noch ca. 20% der Substanz 101 vorhanden sind.

Quellen

PR 2253, PR 2262

Weiße Kreuzer

Weiße Kreuzer nennt Perry Rhodan die Schiffe, auf die er und Atlan im Jahr 1332 NGZ im Arphonie-Sternenhaufen treffen.

Dabei handelt es sich um Schiffe, die von Shoziden geflogen werden. Sie ähneln frappierend den Bionischen Kreuzern der Motana, sind allerdings wesentlich größer.

Technische Daten

Die Weißen Kreuzer sind bis zu 330 m lang und mit ausgestreckten Schwingen 700 m breit und 86 m hoch. Ein Weißer Kreuzer hat dreizehn Hauptdecks zu je 5 m Höhe. Auf Deck acht ist die Hauptzentrale, ebenso wie den Zentralkugel der Biotronik. Die Farbe der Raumer ist ein strahlendes Weiß. Die Stammbesatzung besteht aus 250 Shoziden.

Die Weißen Kreuzer zapfen wie die Bionischen Kreuzer das natürliche Psionische Netz an, um ihre Energieversorgung sicherzustellen.

Ebenso wie die Bionischen Kreuzer besitzen auch die Weißen Kreuzer eine Biotronik mit der porleytischen Substanz 101 und sind durch diese beseelt.

An den Flügelvorder- und Flügelhinterkanten befinden sich je fünf je 10 m durchmessende, kristallin wirkende und facettiert geschliffene Projektoren, die der Sublichtbeschleunigung dienen.

Die Weißen Kreuzer sind mit hochentwickelten Transitionstriebwerken ausgestattet. Sie werden von den Shoziden daher T-Kreuzer genannt. Der normalerweise auftretende, verräterische Transitionsschock wird nach außen hin perfekt kompensiert. Auch der Entzerrungsschmerz wird fast vollständig gedämpft.

Zwei ovale Vertiefungen mit hellgrauer Lamellenstruktur finden sich auf der Oberseite – je 105 m lang, 32 m breit und 3 m tief. Hier wurde die Außenhülle aufgebrochen, um den einfachen Austausch der Transitionskonverter zu ermöglichen.

Die Weißen Kreuzer sind mit Paramag-Werfern bewaffnet, die ohne Motana-Todbringer funktionieren.

Bekannte Weiße Kreuzer

ELEBATO
PREST
OMBRA

Quellen

PR 2260, PR 2261, PR 2262, PR 2269

ELEBATO

Die ELEBATO ist ein Weißer Kreuzer. Sie ist das Flaggschiff der Schwadron von Graugischt unter dem Shozidengeneral Traver.

Als Perry Rhodan und seine Gefährten im Jahr 1332 NGZ mit der SCHWERT die DISTANZSPUR durchqueren und in den Arphonie-Sternenhaufen gelangen, rettet sie eine Flotte Weißer Kreuzer vor den Kybb. Angeführt wird dieser Verband von der ELEBATO.

Bei einem Einsatz im System der Sonne Ashaween wird die ELEBATO, mit Atlan, General Traver und Rorkhete von einem Hyperdimo erwischt und in den Hyperraum abgestrahlt. Es ist zunächst unklar, ob die ELEBATO dabei vernichtet wurde, offiziell gilt die Besatzung als tot.

Wie sich herausstellt, wurde die ELEBATO jedoch durch die Ritteraura Atlans gerettet. Nach einem Intermezzo bei TIMBADOR kehrt die ELEBATO gerade rechtzeitig zu ersten Schlacht um Graugischt zurück.

Quellen

PR 2260, PR 2261, PR 2262, PR 2269, PR 2271, PR 2272

Schattenstaat Andaxi

Als Schattenstaat Andaxi bezeichnen die Bewohner des Arphonie-Sternenhaufens ein Dutzend Siedlungs- und Industrieplaneten, welche in der Zeit, als die Hyperkokons noch intakt waren, hinter Raum-Zeit-Falten verborgen lagen und der ehemaligen Schutzherrin Carya Andaxi unterstanden. Die Kybb um den abtrünnigen Schutzherren Tagg Kharzani haben es nie geschafft, in die Raum-Zeit-Falten einzudringen, auch weil sie deren genaue Koordinaten nicht kannten. Andaxi gelang es, die Sternenkarten der Kybb durch einen Computervirus zu manipulieren. Außerdem wurden die angehörigen Welten des Schattenstaates durch Situationstransmitter in anderer Sonnensysteme verlegt. Im Jahr 1332 NGZ hat sich die Lage gewandelt, die Sonnensysteme sind, aufgrund der gestiegenen Hyperimpedanz, ihres Schutzes beraubt und angreifbar geworden. Es scheint nur eine Frage der Zeit, bis die Kybb die Welten aufspüren.

Folgende Welten gehören dem Schattenstaat an:
Boorth Panen
Esar Khuun

Graugischt
Gwarion
Ranassir
Shenolda
Silhoos - diese Welt lag ca. 55 Lichtjahre von Graugischt entfernt und wurde im September 1332 NGZ von den Kybb vernichtet.
Sialar
Telin Lysan
Thenad
Uvylinga
Yastai

Schwadron von Graugischt

Die Kampfflotte des Schattenstaats, die sich aus Weißen Kreuzern zusammensetzt und im Jahr 1332 NGZ unter dem Befehl des Shoziden General Traver steht, wird die Schwadron von Graugischt genannt. Die Schwadron besitzt eine kleine Spezialeinheit, die sich die Todesgruppe nennt.

Quellen

PR 2261, PR 2262, PR 2263 u.a.

Projekt Schattenfunk

Das Projekt Schattenfunk wurde von den Submarin-Architekten und den Shoziden gestartet, nachdem das alte Funkrelaissystem zwischen den Welten des Schattenstaats Andaxi aufgrund der erhöhten Hyperimpedanz zusammengebrochen war.

Die neuen Relaissonden hatten Form und Aussehen von Kybbsonden, um eine Entdeckung so unwahrscheinlich wie möglich zu machen. Zum Leiter des Projekts wurde der Toron Erih Schandor Aquist, der Stellvertreter des Tenn, bestimmt. Nachdem das Projekt im September 1332 NGZ abgeschlossen war, nutzte Aquist das System, um die Position des Planeten Graugischt an die Kybb zu verraten. Er handelte im Glauben, die Kybb wären ernsthaft an Friedensverhandlungen interessiert.

Quellen

PR 2263, PR 2270

Raum-Zeit-Falte

Nach der Relativitätstheorie sind Raum und Zeit ein einheitliches, vierdimensionales Gebilde. Als Raum-Zeit-Falten bezeichnet man Bereiche, in denen die Raumzeit infolge von natürlichen Ursachen oder als Folge einer künstlichen Beeinflussung instabil bzw. unstetig geworden ist. In der Regel können über Raum-Zeit-Falten andere Universen erreicht werden, wobei es sich auch um sehr kleine, örtlich begrenzte "Nischen" handeln kann, die vom Einstein-Universum separiert sind. Da Eintritts- und Austrittspunkt einer Raum-Zeit-Falte nicht identisch sein müssen, ist über das Durchqueren einer solchen Raumzeit-Instabilität theoretisch eine zeitverlustfreie Versetzung von einem Ort des Einstein-Universums zum anderen möglich.

Geschichte

Die Nakken waren in der Lage, Raum-Zeit-Falten künstlich zu erzeugen.

Der Schattenstaat Andaxi versteckte seine Mitgliedswelten in künstlich angelegten Raum-Zeit-Falten vor den Kybb. Mit der einsetzenden Hyperimpedanz lösten sich die Falten auf, und die Welten fielen in den Normalraum zurück. Einige Welten wurden daraufhin entdeckt und von den Kybb angegriffen.

Geschichtliche Ereignisse

Allianz der Moral

Die Allianz der Moral wird 1332 NGZ von Carya Andaxi, Zephyda, Lyressea, Perry Rhodan und Atlan auf Graugischt gegründet. Es ist der Zusammenschluss der Motana und der Völker des Schattenstaats Andaxi im Kampf gegen die Kybb.

Zur Oberbefehlshaberin über die gemeinsame Flotte wird die Stellare Majestät Zephyda bestimmt, ihr übergeordnet sind nur die Schildwachen und die Schutzherrin.

Das Ziel der Allianz ist die Befreiung der Sternenozeane von den Kybb.

Quellen

PR 2263, PR 2268

Blutnacht von Barinx

Als Blutnacht von Barinx wird die letzte, alles entscheidende Schlacht zwischen den Flotten der Kybb und den Verteidigern des Ordens der Schutzherren von Jamondi bezeichnet. Die Kybernetischen Zivilisationen nennen dieses und die vorangegangenen Ereignisse die Kybernetischen Nächte. Verantwortlich für den entscheidenden Angriff der Kybb ist der verräterische Schutzherr Tagg Kharzani.
Bei dieser Schlacht werden die beiden letzten lebenden Schutzherren Gimgon und Jopahaim getötet. Außerdem wird das Hauptsystem der Motana, der Ring der Neun Sonnen, völlig vernichtet. Die sechs Schildwachen können noch kurz vor der Blutnacht in Sicherheit gebracht und auf verschiedenen Planeten, in "Ewigen Asylen", versteckt werden.

Danach bricht der Widerstand der schutzherrentreuen Truppen aus Motana und Shoziden zusammen. Die Blutnacht von Barinx geschah im Jahre 6.999.037 vor Christus.

Quelle

PR 2249

weitere Artikel

Alar, Orrien

Orrien Alar ist der Ewige Gärtner. Woher er kommt, ist nicht bekannt, und auch nicht wie alt er ist. Er ist scheinbar relativ unsterblich, da er aus seiner sterbenden Körperhülle jeweils wieder neu herauswächst und dabei das angesammelte Wissen übernimmt.

Erscheinungsbild

Orrien Alar ist ca. zwei Meter groß und humanoid gebaut, er wirkt wie ein lebendig gewordener, lehmfarbener Golem mit kristallartig glitzernden Augen. Er hat die Gabe, sich in der Natur praktisch unsichtbar zu machen, mit ihr zu verschmelzen.

Charakterisierung

Alar ist den Schildwachen treu ergeben und versieht seine Aufgabe unauffällig und gewissenhaft. Er pflegt die Grünanlagen des Domes Rogan mit liebvoller Hingabe und sehnt die alten Zeiten der Schutzherren von Jamondi herbei.

Geschichte

Alar lebt, seit er sich erinnern kann, auf Tan-Jamondi II, er ist ein naturverbundenes Wesen und seine Lebensaufgabe ist die Pflege des Uralt Trummstam. Nachdem dieser abstirbt, begibt sich Alar in den benachbarten Wald und beobachtet von dort aus die Kybb, die den Planeten auf den Kopf stellen. Er erstellt in den Jahrhunderten seines weiteren Lebens nach der Blutnacht von Barinx eine Chronik. Diese stellt er Perry Rhodan und dessen Gefährten zur Verfügung, als sie mit der SCHWERT auf Tan-Jamondi II landen, um im Dom Rogan nach dem Verbleib des Paragonkreuzes zu forschen. Durch seine Chronik erfahren die Galaktiker, dass im Sternenozean von Jamondi rund 12.000 Jahre vergangen sind, seit er im Hyperkokon gefangen ist, während im Standarduniversum fast sieben Millionen Jahre verstrichen.

Er verlässt Tan-Jamondi II mit der Ahandaba-Karawane.

Quellen

PR 2248, PR 2254, PR 2299

Antallin

Antallin und Satrugar waren die beiden Nocturnenstöcke, die vor ca. 7 Millionen Jahren entscheidend in die letzte Schlacht zwischen den Heerscharen STROWWANS und den Schutzherren von Jamondi um Wanderer eingriffen. Bei dieser Schlacht wurden beide Nocturnenstöcke schwer angeschlagen.

Antallin stürzte auf Baikhal Cain ab, wo seine Körpersubstanz in Verbindung mit den Mineralien des Planeten den Heiligen Berg und den Schaumopal bildete. Seine Mentalsubstanz verließ den Körper und wurde zum Grauen Autonom.

Im April 1332 NGZ wird der Heilige Berg bei einem Angriff der Motana zerstört. Am 08. September 1332 NGZ deflagriert der restliche Schaumopal des Heiligen Berges, als der Sternenozean von Jamondi in den Normalraum zurückstürzt. Dadurch wird die verbliebene Substanz Antallins zusammen mit dem gesamten Planeten Baikhal Cain und dem Cain-System vernichtet.

Quellen

PR 2249, PR 2250, PR 2273, PR 2280 u.a.

Ka Than - Grauer Autonom

Ka Than ist der Graue Autonom, eine Geistesmacht im Sternenozean von Jamondi.

Geschichte

Er entstand ca. sieben Millionen Jahre v. Chr. aus der sich verflüchtigenden Mentalsubstanz des sterbenden Nocturnenstocks Antallin und residierte auf dem Planeten Mykronoer.

Nachdem der Graue Autonom einen fürchterlichen Fehlschlag erleiden musste, als der von ihm geschaffene Bote Karel Vanidag außer Kontrolle geriet, zog er sich aus dem Weltgeschehen zurück. Er erteilt weiterhin Ratschläge, allerdings wirkt er nicht mehr aktiv auf das Geschehen im Sternenozean ein.

Als Perry Rhodan, Atlan und Zephyda 1332 NGZ mit Hilfe von Keg Dellogun in das Reich von Ka Than vordringen, gibt er ihnen einige Hinweise, vor allem in Bezug auf die Weihe von neuen Schutzherren. Außerdem rät er Zephyda, einen Konvent der Majestäten einzuberufen.

Lotho Keraete, den die Gefährten auf einer Antigravliege mitgenommen haben, behält der Graue Autonom bei sich. Er hofft, ihn wieder zum Leben erwecken zu können. Laut einem Bericht des Schota-Magathe Dan Errithi gelingt ihm dies auch.

Im Mai 1333 NGZ verlässt der Graue Autonom Mykronoer, zunächst mit unbekanntem Ziel. Lotho Keraete hofft, dass er in den Kampf gegen Gon-O eingreifen wird.

Am 28. Mai 1333 NGZ erscheint er über Parrakh und verschmilzt mit dem wahnsinnig gewordenen Satrugar, dabei gelingt es, diesen zu befrieden und um und auf Parrakh eine Oase des Friedens zu schaffen.

Quellen

PR 2240, PR 2243, PR 2249, PR 2250, PR 2297, PR 2299

Karel Vanidag

Karel Vanidag ist ein geheimnisvolles Wesen, das etwa 7 Millionen Jahre v. Chr. im Sternenozean von Jamondi sein Unwesen getrieben hat. Er ernährt sich von der S'toma (Vitalenergie) seiner Opfer, die er regelrecht aussaugt. Den Schutzherren von Jamondi gelingt es, ihn in ein Verließ der Stille einzusperren und damit zu neutralisieren.

In Folge des Aufstandes der kybernetischen Völker unter der Führung von Tagg Kharzani wird Karel Vanidag befreit. Er beteiligt sich an den Schlachten der Kyberneten gegen die schutzherrentreuen Völker Jamondis, indem er die Lebensenergie der Beteiligten in sich aufnimmt. Anschließend gelangt er mit einem Flüchtlingsschiff zu dem Planeten Ham Erelca. Dort tötet er die Besatzungen der Bionischen Kreuzer, welche sich auf Befehl der Kommandantin Trideage dort verstecken sollten.

Perry Rhodan begegnet Vanidag im Jahre 1332 NGZ, als er dort zusammen mit Zephyda die sechzig Bionischen Kreuzer holen will. Rhodan gelingt es, mit Hilfe von Selboo, den wiedererwachten Vanidag erneut zu besiegen.

Als Rhodan später im Jahr auf den Grauen Autonom Ka Than trifft, wird klar, dass Vanidag ein fehlgeleiteter Bote Ka Thans war. Dieser hatte ihn erschaffen, um ihn den Schutzherren helfend zur Seite zu stellen.

Quellen

PR 2231, PR 2240

ES

ES ist die Superintelligenz der Lokalen Gruppe.

Wanderer

ES' Anker im Standarduniversum ist die Kunstwelt Wanderer, einige Jahrhunderte lang auch die halbierte Welt EDEN II. Während des Aufstiegs des Tai Ark'Tussan diente die Welt Zhygor mit dem Nebeldom als Kontaktstelle zwischen den Imperatoren (mindestens vier Imperatoren erhielten Zellduschen) und der Superintelligenz.

Wanderer ist dabei nicht wirklich existent. Es ist nur eine Materie gewordene Projektion psionischer Energien. Wanderer ist also auch ein Abbild der Persönlichkeit von ES. Sämtliche Materie Wanderers unterliegt der gedanklichen Kontrolle durch ES. Die Maschinenanlagen wurden nur zur Entlastung geschaffen und sind nicht wirklich notwendig.

Unterhalb von EDEN II befand sich ein Höhlensystem, in dem ES verschiedene Wesen, z.B. einen Multimutanten eines unbekannten, ausgestorbenen Volkes, eingelagert hatte. Diese Wesen besaßen nur noch Projektionskörper und waren teilweise zur Verteidigung von EDEN II gedacht. Vermutlich hat ES dieses Konzept auch bei Wanderer angewendet.

Geschichte

Geburt und Entwicklung

ES entstand vor 18 Millionen Jahren im INSHARAM aus den Resten der Superintelligenz ESTARTU, ihrem von ES selbst in die Vergangenheit geschickten Chronisten Delorian Rhodan, dem Volk der Evoesa, der Psimaterie des INSHARAM und der Energie der Carit-Hülle der SOL. Inwieweit das Volk der Tharoidoner auch in die Geburt bzw. die folgende Konsolidierung des jungen Geistwesens verwickelt war, ist noch unklar.

Aufgrund der Zeitschleife von 18 Millionen Jahren, und der Informationen, die ES vermutlich stückweise vom Chronisten Delorian Rhodan erhielt, konnte die junge Superintelligenz immer vorausschauend und zurückhaltend agieren, und es entstand der Eindruck, ES wäre der Beherrscher von Raum und Zeit. Um Zeitparadoxa zu verhindern, konnte ES jedoch niemals anders handeln, als sie es getan hat. Erst 1291 NGZ, mit der Aktivierung des PULSES von DaGlausch und der Abreise der SOL, konnte die Zeitschleife geschlossen werden. Die Doppelagententätigkeit für die Kosmokraten muss jedoch von Anfang an geplant und konsequent umgesetzt worden sein.

Als ES das INSHARAM verließ, hatte es noch nicht den Zustand einer Superintelligenz erreicht. ES wurde 17.756.360 v. Chr. durch das sechsdimensional funkelnden Juwel Sol angezogen, ließ sich auf Terra - damals Talan - nieder und etablierte eine 1000 Lichtjahre durchmessende Zone des Friedens um das Sonnensystem.

ESTARTU bildete innerhalb von ES eine eigenständige Persönlichkeit. Die negativen Aspekte von ES konzentrierten sich im Laufe der Zeit in einer eigenständigen, sich selbst bewussten Wesenheit: ANTI-ES.

Zwischen 15 und 14 Millionen Jahre vor Christus entdeckten die Vojariden aus Laxaron (Fornax) diese Friedenszone und erhielten Kontakt zu ES. Sie wurden die Geburtshelfer bei der Transformation von ES zur Superintelligenz und verwandelten sich dabei in die Nocturnen.

Ambur, die Heimatwelt der Vojariden, wird in zwei Hälften geteilt. ES siedelt sich auf einer Hälfte an und formt die Schnittfläche nach dem Vorbild terranischer Landschaften. Ambur wechselte in die Milchstraße und bewegte sich dort auf einer elliptischen Bahn mit Terra als einem Brennpunkt, und einer Umlaufzeit von 2.000.000 Jahren.

Thoregon

Als ein Heliote ES vor etwa 10.000.000 Jahren die Mitgliedschaft in einem Thoregon anbietet und ES dieses Angebot annimmt, spaltet sich ESTARTU - nun von ES als Schwester begriffen - ab und sucht sich ihre eigene Mächtigkeitsballung.

Später muss ES den Vorstoß der negativen Superintelligenz STROWWAN, die kurz vor der Entwicklung zur Materiesenke steht, abwehren. In der Mächtigkeitsballung von STROWWAN entsteht die Superintelligenz Nisaaru. Auch Nisaaru wird Mitglied der Thoregon Koalition.

Auf dem Planeten Etustar bietet ES seiner Schwester ESTARTU erneut an, sich an dem Projekt Thoregon zu beteiligen. Eingedenk ihrer Erfahrungen mit dem Thoregon von Segafrendo lehnt ESTARTU erneut ab.

Kosmisches Schachspiel

Zurück in der Milchstraße kommt es zum Konflikt zwischen ES und ANTI-ES. ES kann sich seiner negativen Aspekte erwehren und diese abspalten. Doch ANTI-ES bleibt in der Mächtigkeitsballung von ES und verwickelt sie in ein kosmisches Schachspiel, das die Geschichte der Mächtigkeitsballung in der Folge prägt.

Es gibt aber nur Spekulationen, welche Rolle z.B. die Meister der Insel oder die in den Magellanschen Wolken angesiedelten Bestien in diesem Spiel hatten. Die letzten Spielphasen sind die Versetzung der MARCO POLO in ein Paralleluniversum, die PAD-Seuche und der Transfer des Gehirns von Perry Rhodan in die Galaxie Naupaum. Wegen des mehrfachen Verstoßes gegen die Regeln des Spieles wird ANTI-ES im Jahr 3458 von den Kosmokraten für 10 Relativeinheiten in die Namenlose Zone verbannt.

...

Orden von Jamondi

Im Auftrag der Kosmokraten wurde vor 7.000.000 Jahren auf Tan-Jamondi II der Dom für einen neuen Orden der Ritter der Tiefe errichtet. Er sollte "Schutzherren von Jamondi" heißen. Der Geist des Doms wurde zunächst von den Kosmokraten gestellt, als die Schutzherren sich jedoch weigerten, den Plänen der Kosmokraten blind zu folgen, zogen diese die Entität wieder ab.

In der Folge wurde der Orden unter der Ägide von ES weitergeführt. Zu diesem Zweck erschuf ES das Paragonkreuz, die Schildwachen und das Volk der Motana. Einige Jahrtausende später isolierte ES die Sterngebiete des Ordens in Hyperkokons, um einen Bruderkrieg zu verhindern.

Es ist unbekannt, woher die Anlagen für die Hyperkokons stammen und wer die Kokons im Auftrag von ES überwachte. Wie durch die Begegnung mit dem Ewigen Diener Aago von Gem bekannt wurde, übernahmen zuletzt die Oldtimer die Hyperkokonanlagen von unbekannten Vorgängern, bis diese Anlagen durch die Erhöhung der Hyperimpedanz langsam ausfielen.

Suche nach Zellaktivatorträgern

Beauftragt durch die Kosmokraten, ließ ES über einen Zeitraum von 2.000.000 Jahren die Träger für zwei spezielle, von den Kosmokraten bereitgestellte Zellaktivatoren suchen. Atlan und Perry Rhodan erwiesen sich als die gesuchten Träger.

...

Plan der Vollendung

Der schiefgegangene Transfer von Terra und Luna durch den Twin-Sol-Transmitter, der im Mahlstrom der Sterne endete, ist wohl von ES manipuliert worden. Als das Medaillonsystem mit der aphilischen Erde in den Schlund stürzt, nimmt ES die 20 Milliarden durch die PILLE von der Aphilie befreiten Menschen in sich auf.

Später rematerialisiert ES die aufgenommenen Menschen als Konzepte und lässt sie den Planeten Goshmos Castle in zwei Hälften teilen und die eine Hälfte als EDEN II zu besiedeln. EDEN II reist aus Ganuhr in das geistige Zentrum der Mächtigkeitsballung von ES und wird dessen neuer Sitz.

All dies ist Teil des Plans der Vollendung. Am Abend des 22.01.3586 teilte NATHAN den Menschen mit, dass mit dem Bau der BASIS der Plan der Vollendung abgeschlossen sei. Der Menschheit stehe nun ein Fernraumschiff zur Erfüllung eines wichtigen Auftrags zur Verfügung. Am 1. Mai 3586 bricht die BASIS unter der Leitung von Payne Hamiller zur 100.000.000 Lichtjahre entfernten Galaxie Tschuschik auf, um die PAN-THAU-RA aufzuspüren.

Letztlich endet der Plan der Vollendung später mit der Bevölkerung des Arresums durch die endgültige Freigabe der ehemaligen aphilischen Bewusstseinsinhalte und dem Ausbringen der Biophore aus dem Sporenschiff Aachthors.

...

Der Frostrubin

Perry Rhodan erfährt von ES über dessen Konflikt mit der negativen Superintelligenz Seth-Apophis und wird beauftragt, die Kosmische Hanse zu gründen. Im Verlauf der Auseinandersetzung stößt Perry Rhodan auf den Frostrubin und die Endlose Armada.

...

Atlan und Perry Rhodan haben später eine wichtige Rolle bei der Rückführung des Frostrubins. Atlan nimmt an der Vorbereitung des Tiefenlandes für dessen Rückkehr teil, und Perry Rhodan aktiviert die so genannten Chronofossilien, um den Anker des Frostrubins zu lösen. Der Sitz von ES, EDEN II, wird als letztes und wichtigstes Chronofossil von Perry Rhodan und ES selbst aktiviert. ES verschmilzt mit den Milliarden als Konzepte aufgenommenen menschlichen Bewusstseinen.

Hangay

ESTARTU, die Schwester von ES, ist etwa 50.000 v. Chr. durch das Kosmonukleotid DORIFER in das kollabierende Universum Tarkan verschwunden, um den Bewohnern der Galaxie Hangay zu helfen und gegen die Manipulationen des Hexamerons vorzugehen.

ES unterstützt den Vorstoß von Perry Rhodan und Atlan nach Tarkan, die als IMAGO I und IMAGO II als Katalysatoren die Wiedererstehung der dezentralisierten ESTARTU bewirken. Es kommt zum Transfer Hangays nach Meekorah und zum DORIFER-Schock.

Krise

Während der Transmission der Galaxie Hangay ins Einstein-Universum versuchte der Kosmokrat Taurec, die Transformation von ES in eine Materiequelle zu erzwingen. Dies führt zur totalen Desorientierung der Superintelligenz. ES fordert seine Zellaktivatoren zurück und verteilt sie an die Linguiden. Schließlich gelingt es den von ESTARTU mit der ES-Suche beauftragten Nakken, das Geistwesen mittels der Zellaktivatoren zu heilen.

Erfüllung des Planes der Vollendung

Im Jahre 1218 NGZ errichtet ES mit Hilfe der Nocturnen im Arresum drei Lebensinseln, nachdem die Abruse ausgeschaltet wurde. Die Lebensinseln werden von den Nocturnenstöcken und den 20 Milliarden Menschen bevölkert, die ES beim Sturz der Erde durch den Schlund aufnommen hatte. Der Mächtige Aachthor/ Voltago und dessen Sporenschiff, bemannt von den Menschen aus dem Parresum, wechseln in das Arresum über, um dort Leben und Intelligenz auszusäen.

Zeitschleife

Zuletzt sorgt ES mit den anderen Mitgliedern der Koalition Thoregon für die Entstehung des PULSES von DaGlausch. ES hielt sich zusammen mit den anderen fünf Superintelligenzen in diesem Puls auf, um ihn zu stabilisieren. In Vorbereitung des Thoregons hatte ES den Terraner Lotho Keraete zu seinem Boten für das Jahrtausend der Kriege, die Zeit seiner Abwesenheit, transformiert.

ES macht Perry Rhodans und Mondra Diamonds ungeborenen Sohn Delorian zu seinem Chronisten, überträgt ihm das Wissen des Chronisten und schickt ihn mit der SOL nach seiner Geburt über den Megadom im PULS von DaGlausch 18 Millionen Jahre weit in der Vergangenheit nach Segafrendo, um die Entstehung von ES zu sichern bzw. erst herbeizuführen.

Doppeltes Doppelspiel

Bei der Gründung des Thoregons von DaGlausch mit fünf anderen Superintelligenzen im Jahre 1291 NGZ war ES anscheinenend als Doppelagent der Kosmokraten tätig. Jedenfalls gelingt es den Kosmokraten schließlich im Jahre 1312 NGZ, durch die Mithilfe der SOL ins Erste Thoregon vorzudringen und das Analog-Nukleotid METANU sowie THOREGON selbst, die Brücke in die Unendlichkeit und alle anderen Thoregons zu vernichten.

Rückzug

Als Perry Rhodan ES nach der Vernichtung der Superintelligenz THOREGON durch Hismoom vor der Zerstörung der Brücke in die Unendlichkeit warnen wollte, war der PULS von DaGlausch bereits verlassen. Laut Hismooms Aussage wird ES sich für längere Zeit um andere Teile seiner Mächtigkeitsballung kümmern. Selbst Lotho Keraete weiß nichts über den Verbleib der Superintelligenz.

1344 NGZ

Im Jahr 1344 NGZ ist ES noch immer verschwunden, allerdings entsendet die Superintelligenz den Nukleus zu Perry Rhodan, um ihn vor der Negasphäre von Hangay und der Terminalen Kolonne TRAITOR zu warnen.

Paragonkreuz

Das Paragonkreuz wird zur Weihe eines Schutzherren von Jamondi durch die Schildwachen benötigt. Das Paragonkreuz trägt einen Bewusstseinssplitter der Superintelligenz ES, ist aber ein eigenständiges Wesen. Die Superintelligenz setzte es ein, als die Entität der Kosmokraten sich aus dem Dom Rogan zurückzog und so keine weiteren Schutzherren geweiht werden konnten. Das Paragonkreuz manifestiert sich in Form einer grell leuchtenden, zwei Meter hohen und einen Meter durchmessenden Energiespirale, von der eine erdrückend starke mentale Ausstrahlung ausgeht.

Geschichte

Zusammen mit den Schildwachen wurde das Paragonkreuz von Homunk 7.006.063 v. Chr. im Auftrag von ES nach Tan-Jamondi II gebracht. Der Segen des Paragonkreuzes war unabdingbar für die Weihe eines neuen Schutzherren.

Schon lange vor der Errichtung der Hyperkokons und der Blutnacht von Barinx verschwand das Paragonkreuz aus dem Dom Rogan (ca. 6.999.124 v. Chr.). Es brachte sich angeblich auf dem Planeten Graugischt im Arphonie-Sternenhaufen in Sicherheit.

Im Jahr 1332 NGZ hält es sich aber nicht mehr auf Graugischt auf. Laut Carya Andaxi war der letzte bekannte Aufenthaltsort das von den Kybb kontrollierte Petaccha-System. Im September 1332 NGZ dringt Perry Rhodan mit Zephyda und Lyressea nach Petac vor, um das Paragonkreuz zu bergen.

Das Paragonkreuz war im Heiligen Berg der Tabtree versteckt. Über ein Labyrinth gelangt man in ein Gewölbe mit dem Kreis der Gräber. Dabei handelt es sich um sieben Felskeile, die in der Luft schweben und nach Cyno-Art keine Schatten werfen.

Die Kontaktstelle zum Paragonkreuz ist das Innere des Kreises der Gräber. Das Kreuz selbst hat sich nach eigenen Angaben "zwischen den Dimensionen" versteckt. Das Pargonkreuz vertritt die Ansicht, dass der Orden der Schutzherren von Jamondi längst aufgehört hat zu existieren. Es gelingt der Medialen Schildwache Lyressea nach einigen Mühen, das Paragonkreuz doch noch zu überzeugen, sie zu begleiten.

Im März 1333 NGZ kehrt das Paragonkreuz in den Dom Rogan zurück.

Zusammen mit den Schildwachen schließt sich auch das Paragonkreuz der Karawane der Sternenozeanvölker an. Am Rande der Mächtigkeitsballung ES' verändert es seine Gestalt und verwandelt sich in einen Koridecc-Schmetterling. Nichtsdestotrotz ist es weiterhin in der Lage, Schutzherren zu weihen; die erste, die diese Weihe empfängt, ist Zephyda.

Quellen

PR 2249, PR 2263, PR 2268 PR 2281, PR 2299

Abbildung

(siehe Titelbild des Readers)

Satrugar

Der Nocturnenstock Satrugar ermöglichte es, zusammen mit dem Stock Antallin, dem Orden der Schutzherren, die entscheidende Schlacht gegen die angreifenden Heerscharen der negativen Superintelligenz STROWWAN zu gewinnen.

Dabei wurde Satrugar schwer verletzt. Zur Abwehr eventueller weiterer Angriffe begab sich Satrugar nach Parrakh in Amringhar, um den dortigen Dom von Parrakh zu schützen.

Doch geschwächt von den lebensbedrohlichen Verletzungen, stürzte der Nocturnenstock auf Parrakh ab und strahlte in seinem Todeskampf plötzlich eine Irrsinnsstrahlung aus, durch die die Bewohner des Planeten den Verstand zu verlieren drohten. Der Schutzherr Gon-Orbhon versuchte daraufhin, den Stock mittels seiner Paragabe positiv zu beeinflussen, er scheiterte jedoch kläglich. Es kam sogar zur Katastrophe - die Mentalenergie des Schutzherren ging in Satrugar auf, und es entstand die negative Entität Gon-Orbhon.

Am 30. April 1333 NGZ wird Satrugar durch die von Myles Kantor durchgeführte Operation Überdosis stark geschwächt, so dass sich Gon-Orbhon für kurze Zeit von ihm trennen kann. Am 14. Mai 1333 NGZ hat sich Satrugar jedoch wieder soweit von den Folgen der Operation Überdosis erholt, dass er erneut mit Gon-Orbhon verschmelzen kann.

Als es, nach der Vernichtung des Stock-Relais und der Befreiung Gon-Orbhons aus dem schicksalsträchtigen Bund, schlecht um Satrugar steht, erscheint am 28.Mai 1333 NGZ der Graue Autonom Ka Than über Parrakh und geht im Körper Satrugars auf, dabei gelingt es dem Autonomen, den Wahnsinn zu stoppen und Parrakh zu einer Oase des Friedens werden zu lassen. Mit den Jahren nehmen die Gurrads die Welt friedlich in Besitz, nachdem die Kybb und Arvezen mit der Karawane der Sternenozeanvölker die ehemalige Heimatwelt der Besch verlassen haben.

Quellen

PR 2249, PR 2299 u. a.

Imperium Orbhon

Das Imperium Orbhon ist ein Machtgebilde, das die, aus dem ehemaligen Schutzherr Gon-Orbhon und dem Nocturnenstock Satrugar entstandene, Entität in Amringhar (Große Magellansche Wolke) ausrief, nachdem die Schlachten gegen die negative Superintelligenz STROWWAN gewonnen waren.

Geschichte

Im Jahr 6.999.133 v. Chr. sagt sich der in Satrugar aufgegangene Gon-Orbhon vom Schutzherrenorden los und gründet im Parrakhon-Sternenhaufen das Imperium Orbhon, die neu entstandene Wesenheit nennt sich Gott Gon-Orbhon oder Gon-O. Er lässt die Schutzherrenstatuen niederreißen und benennt den Dom von Parrakh in Bastion von Parrakh um. Kurze Zeit später beginnt er, das 6D-Juwel Sol anzuzapfen. Die Schutzherren verkennen zuerst den Ernst der Lage, dann scheint der Bruderkrieg unvermeidlich. Doch die entscheidende Schlacht wird verhindert. 6.999.037 v. Chr schließt ES insgesamt 12 Sternenhaufen in Hyperkokons ein, darunter den Parrakhon-Sternenhaufen. Der endgültige Krieg wird dadurch verhindert, und Gon-O fällt in einen vieltausendjährigen Schlaf. Die 450.000 Raumschiffe der Kriegsflotte des Imperiums Orbhon vernichten sich, des fremden Gegners beraubt, gegenseitig. Dabei werden die Helix-Torpedos entwickelt und verminen den gesamten Machtbereich Orbhons. Als am 23. Januar 1332 NGZ der Parrakhon-Haufen vollständig in den Normalraum zurückkehrt, erwacht scheinbar auch Gon-Orbhon wieder, denn zur selben Zeit beginnt er erneut, das 6D-Juwel anzuzapfen.

Anfang 1333 NGZ ist das Parr-System noch immer Zentrum des Imperiums Orbhon. Wie stark die Streitkräfte der negativen Entität sind, ist zu diesem Zeitpunkt unklar. Es werden einige Kybb-Titanen im System geortet, des weiteren ist Orbhon in der Lage gewesen, einen systemweiten UHF-Schutzschirm zu erzeugen. Das Imperium Orbhon ist also in der Lage, der Hyperimpedanz zu trotzen.

Wie die Ereignisse auf Roewis zeigen, breitet sich das Imperium Orbhon ab Ende Januar 1333 NGZ in der Großen Magellanschen Wolke aus. Fünfdimensional strahlende Schwingquarze werden auf bevölkerten Welten abgesetzt. Diese bringen die Bewohner in den Bann von Gon-Orbhon, ihrem neuen Gott.

Das Imperium bricht Mitte 1333 NGZ zusammen, als es gelingt, den Schutzherren Gon-Orbhon von dem unheilvollen Einfluss des verwirrten Nocturnenstocks zu befreien. Durch das Eingreifen von Ka Than kann dann auch Satrugar befriedet werden.

Quellen

PR 2249, PR 2264, PR 2265, PR 2298, PR 2299 u.a.

Gon-Orbhon

Die Entität Gott Gon-Orbhon entstand aus der unfreiwilligen Verbindung des Schutzherrn von Jamondi Gon-Orbhon mit dem Nocturnenstock Satrugar. Der selbsternannte Gott Gon-O muss strikt von dem Individuum Gon-Orbhon unterschieden werden. Die innere Natur und das Streben des "Gottes" sind von Paranoia und Größenwahn geprägt.

Erscheinungsbild

Den Körper der Wesenheit bildet der kristalline Berg des abgestürzten Nocturnenstock Satrugar auf Parrakh. Das Einzelbewusstsein von Satrugar hält den Körper des Schutzherren Gon-Orbhon in diesem Stock fest. Der Schutzherr selbst ist ein etwa 2 Meter großes, humanoides Wesen, das äußerst perfekt geformt ist. Er hat keine Haare.

Charakterisierung

Das Ziel der Wesenheit ist es, den Status einer negativen Superintelligenz zu erreichen. Erst mit der Verschmelzung mit Ka Than verschwindet dieses Ansinnen.

Geschichte

Sieben Millionen Jahre v. Chr. stürzte der schwer verletzte Nocturnenstock Satrugar auf Parrakh ab und verfiel aus unbekannten Gründen dem Wahnsinn. Der Schutzherr Gon-Orbhon versuchte durch seine Paragabe den Stock zu retten und ging dabei in dessen gigantischem mentalen Potential auf. Es gelang Gon-Orbhon, den Tod des Stocks zu verhindern. Den Irrsinn Satrugars vermochte der Schutzherr allerdings nicht zu heilen. Stattdessen verschmolz das Bewusstsein des ehemaligen Studenten der XIX. Kosmität mit dem des Stocks zu einem ungewöhnlichen Zwitterwesen.

Da die neu entstandene Wesenheit sich klar war, dass die Schutzherren gegen sie vorgehen würden, manipulierte sie Tagg Kharzani,

um den Orden zu zerschlagen.

Relativ rasch nach ihrer Entstehung wurde sie von einem Boten der Chaotarchen aufgesucht, der ihr berichtete, dass die Mächte hinter den Materiesenken der neuen Wesenheit wohlgesonnen seien. Der Bote informierte die junge Entität darüberhinaus über die tote Superintelligenz ARCHETIM, deren verbliebenes energetisches Potential in der Sonne Sol von Gon-O abgesaugt werden sollte, um ihm den Aufstieg in den Rang einer Superintelligenz zu ermöglichen.

ES sandte seinen Boten Homunk nach Parrakh, um der Wesenheit klar zu machen, dass sie die Finger von ARCHETIM lassen sollte. Da Gon-O sich daran nicht hielt und ES vom Kampf gegen STROWWAN noch sehr geschwächt war, isolierte ES die betroffenen Gebiete in Hyperkokons, sowohl um die parasitäre Ausbeutung ARCHETIMS zu unterbinden, als auch, um den sich anbahnenden Krieg zwischen dem Schutzherrenorden und dem Imperium Orbhon im Keim zu ersticken. Gon-O fiel, durch den Schock der verloren gegangenen Verbindung zu ARCHETIM, in einen Dämmerzustand.

Im Jahr 1331 NGZ erwacht Gon-O langsam wieder und sorgt für Unruhe und Besorgnis im Solsystem.

Nach dem Hyperimpedanzschock im Jahr 1331 NGZ richtet er wieder seinen Zapfstrahl auf Sol, um die Energie der dort befindlichen Leiche der Superintelligenz ARCHETIM anzuzapfen. Des weiteren rekrutiert Gon-O mittels eines speziellen Traums Mitglieder für Carlosch Imberlocks Sekte, die ihn als Gott verehrt und die Abkehr von der Technik predigt.

Im Januar 1333 NGZ beginnt der Gott Gon-Orbhon mit der Unterjochung der Großen Magellanschen Wolke. Diskusraumer werden vom Parr-System ausgesandt, um fünfdimensional strahlende Schwingquarze auf bevölkerten Welten abzusetzen und die Bewohner unter die Kontrolle von Gon-Orbhon zu bringen.

Am 8. Februar 1333 NGZ erwacht das Bewusstsein des Schutzherren Gon-Orbhon und versucht, sich von Satrugar zu lösen. Das misslingt allerdings, und die beiden verschmelzen erneut zu einem bizarren Hybridwesen. In der Folge wird ein großes Teilstück des Nocturnenstocks in einen Kybb-Titanen verladen, der es ins Solsystem transportieren soll. Gon-Orbhon kann Terra mit seinem und Tagg Kharzanis Kybb-Titanen ohne Gegenwehr einnehmen.

Auf Terra angelangt, lebt der Körper des ehemaligen Schutzherrn in einem Stock-Relais Satrugars. Bei sich hält er Reginald Bull, Gucky und Icho Tolot gefangen. Auch Tagg Kharzani lebt eine Weile in der Quasi-Gefangenschaft des Gottes. Am "Tag der Verkündung", dem 15. April 1333 NGZ verkündet Gon-O den Terranern, dass er sie zu seinem auserwählten Volk machen will und sie nicht vernichtet. Allerdings geht es der Wesenheit nicht um Terra, sondern lediglich um den Psi-Korpus der ehemaligen Superintelligenz ARCHETIM. Deren Leichnam will Gon-O aus der Sonne extrahieren und nach Amringhar schaffen.

Am 30. April 1333 NGZ gelingt es Myles Kantor, ARCHETIM zur Aussendung extrem heftiger Psi-Pulse anzuregen, wodurch Satrugar überlastet und offenbar bewusstlos wird. Im Parr-System bricht daraufhin das Chaos aus. Die Überladungsimpulse erreichen den auf Terra stationierten Splitter Satrugars und somit Gon-Orbhon mit einigen Tagen Verzögerung am 4. Mai 1333 NGZ.

Durch die Überladung verliert Gon-O die Kontrolle über viele seiner Sklaven, unter anderem sind auch Carlosch Imberlock sowie mehrere seiner Adjunkten für kurze Zeit frei. Viele dieser Freien zeigen starke Aggressionen, teils versuchen sie einen bewaffneten Aufstand gegen Gon-O.

Nach kurzer Zeit bringt Gon-O viele seiner Diener wieder in seine Gewalt. Er ist jedoch auch mehrere Tage nach der Überladung nicht in der Lage, über die bloße mentale Übernahme hinausgehende Handlungen durchzuführen.

In Folge der Schwächung Satrugars gelingt es Gon-Orbhon erneut, sich von dem Nocturnenstock zu trennen. Zusammen mit den im Splitter gefangenen Reginald Bull, Gucky und Icho Tolot versucht er, aus dem Splitter zu fliehen, da Satrugar ihn dann nicht mehr zu einer Bewusstseinsverschmelzung zwingen könnte. Allerdings gelingt die Flucht nicht, da Millitron ihn rechtzeitig zurück ins Innere des Splitters bringt, so dass er erneut mit Satrugar zu Gon-O verschmilzt.

Am 27. Mai 1333 NGZ gelingt es, im Zuge der Sprengung des Vesuvs, den Schutzherren doch aus dem Stock-Relais zu entführen. Dadurch verliert Gon-O an Macht und hat keinen Zugriff mehr auf die Menschen. Am 28. Mai erscheint Ka Than über Parrakh und geht in Satrugar auf, dadurch wird der Wahnsinn gestoppt, und die neue Wesenheit entsendet von da an positive Signale und verwandelt die Gegend um Parrakh in eine Oase des Friedens.

Völker

Arvezen

Die Arvezen sind scheinbar mit den Cortezen und den Gurrads verwandt, sie leben auf der Welt Parrakh im Parr-System, welches sich im Parrakhon-Sternenhaufen befindet.

Erscheinungsbild

Die Arvezen sind zwischen 2 und 2,30 Meter groß und humanoid. Ihre Beine wirken dabei unverhältnismäßig lang und filigran, ebenso wie die beiden Arme. Sie besitzen ähnlich wie die Gurrads eine Löwenmähne. Diese wird von den Arvezen sehr gepflegt, wie der ganze Körper sehr gepflegt wird, sie wirken richtiggehend geschniegelt. Es ist ein lebensfrohes, romantisch veranlagtes Volk. Auf die Cortezen sind sie nicht gut zu sprechen.

Geschichte

Die Arvezen sind ein Hilfsvolk Gon-Orbhons, den sie als Gott verehren. Ein Statthalter, der in direktem Kontakt mit Gon-Orbhon steht,

wenn es der "Gott" will, ist das offizielle Regierungsoberhaupt. Die Arvezen verlassen mit der Ahandaba-Karawane die Große Magellansche Wolke.

Raumschiffe

Die Arvezen nutzen Parr-Jäger.

Quellen

PR 2266, PR 2299

Kybb

Die Kybernetischen Völker waren seit der Blutnacht von Barinx bis zum Ende Tagg Kharzanis die beherrschende Macht des Sternenozeans von Jamondi und des Arphonie-Sternenhaufens. Das Zentrum ihrer Macht befand sich im inzwischen vernichteten Schloss Kherzesch, welches vom Sternenozean aus nur über die Distanzspur erreichbar war. Die Kybb-Völker benutzen als Sprache (unter anderem) den Trakenkode. Sie beten den Gott Gon-O an.

Aussehen

Ihr Aussehen ähnelt aufrecht gehenden Igeln, die meisten Kybb haben Teile ihres Körpers durch kybernetische Implantate ersetzt. Hierbei gilt grob: Je mehr Teile ausgetauscht sind, umso höher steht das Volk in der Hierarchie der Kybb-Völker (Kybb-Cranar haben ein Modul, Kybb-Traken zwei).

Hierarchie

Zwischen den Völkern der Kybb herrscht eine strenge Hierarchie. An unterster Stelle stehen die Kybb-Cranar, das so genannte Fußvolk. Ihnen steht in der Regel nur eine Armprothese zu.

Die nächste Stufe der Hierarchie bilden die Kybb-Traken. Diese ersetzen nach Abschluss ihrer Ausbildung beide Arme durch kybernetische Implantate. Das Schloss Kherzesch ist - wenn überhaupt - nur den höchstrangigen Kybb-Traken zugänglich; über die Völker, die über ihnen stehen, besitzen sie nahezu kein Wissen.

An nächsthöherer Stelle stehen die Kybb-Giraxx. Sie ähneln den Kybb-Traken, da sie jedoch näher am Schloss Kherzesch siedeln, haben sie wichtigere Positionen eingenommen. Die Kybb-Giraxx lassen sich ebenfalls beide Arme durch kybernetische Implantate ersetzen.

Über ihnen stehen die Kybb-Rodish. Sie sind ziemlich gebrechlich, jedoch gleichzeitig auch brillante Forscher und Kommandanten. Aus ihren Reihen rekrutieren sich die Prim-Direktoren. Als kybernetische Hilfsmittel benutzen die Kybb-Rodish Arm- und Beinschienen, mit denen sie ihre physische Beweglichkeit gewährleisten. Sie verbergen ihr Äußeres oft hinter optischen Verzerrungsfeldern.

Volksgruppen

Nach Rang aufgelistet (aufsteigende Bedeutungshierarchie)
Kybb-Cranar
Kybb-Traken
Kybb-Giraxx
Kybb-Rodish

Nur dem Namen nach bekannt sind die Kybb-Roben. Über sie liegen keinerlei Informationen vor.

Raumschiffe

(nach Größe aufsteigend geordnet)
Kybb-SPORNE der Giraxx und Traken
Würfelschiffe (von 40 bis 500 m) der Kybb-Cranar
Frachttraponder (500 m) der Kybb-Traken
Zylinderdisken (640 m) der Kybb-Giraxx
Schlachttraponder (800 m) der Kybb-Traken
Sektor-Wächter
Blockadeforts der Kybb-Giraxx
Kybb-Titanen (17 km)
Verheerer (21 km) der Kybb-Traken

Geschichte

Die Kybernetischen Völker stammen ursprünglich aus der Kleingalaxis Kyranghar (Kleine Magellansche Wolke). Schon ihr erstes Auftreten auf der Galaktischen Bühne, vor ca. sieben Millionen Jahren, gestaltete sich kriegerisch. Sie eroberten Teile von Kyranghar und auch Amringhar (Große Magellansche Wolke). Dies veranlasste die Schutzherren von Jamondi, in die Geschehnisse einzugreifen.

Doch die ersten Vermittlungsversuche scheiterten. Nur durch militärisches Eingreifen und die Parafähigkeit des Schutzherren Gon-Orbhon konnten die Kybb nach fast 900 Jahren befriedet werden.

In der Folgezeit bemühte sich der Schutzherr Tagg Kharzani sehr stark um die Eingliederung der Kybb in die Völkergemeinschaft, trotz des Widerstandes der Schildwachen. Aufgrund dieses Bemühens errichteten die Kybb für Tagg Kharzani das Schloss Kherzesch im Arphonie-Sternenhaufen. Man begann, ihn »Herr der Kybb« zu nennen.

Im Kampf gegen die Heerscharen von STROWWAN kämpften die Kybb Seite an Seite mit den anderen Hilfsvölkern. Auch nachdem ES die Sterneninseln in die Hyperkokons verbannte, waren die Kybb zusammen mit den anderen Völkern darum bemüht, einen Ausweg zu suchen (Projekt Distanzspur).

Wie aus heiterem Himmel kam deshalb der plötzliche Angriff der Kybb unter der Führung des Verräters Kharzani auf die Schutzherren und ihre Hilfsvölker. In den Kybernetischen Nächten und der Blutnacht von Barinx übernahmen sie die Macht im Sternenozean. Dieser Krieg war Bestandteil einer Abmachung zwischen Tagg Kharzani und Gon-Orbhon.

Nach der Rückkehr der eingekapselten Sternenhaufen in den Normalraum und dem Ende der Auseinandersetzungen zwischen Kybb und Motana schlossen sich alle bekannten Kybernetischen Zivilisationen der Ahandaba-Karawane an und verließen die Lokale Gruppe.

Volksgruppen

Kybb-Cranar

Die Kybb-Cranar stehen auf der untersten Stufe in der Hierarchie der Kybernetischen Zivilisationen. Sie sind das ausführende Organ bei der Unterdrückung der Motana sowie bei der Beschaffung von Schaumopal und Motana-Föten.

Die Stützpunkte der Kybb-Cranar auf diversen Planeten - beispielsweise Baikhal Cain oder Ash Irthumo - ähneln dem Tempel der Degression auf Terra.

Erscheinungsbild

Die Kybb-Cranar sind im Durchschnitt etwa 1,60 Meter groß, ihre Gestalt und ihr Gesicht erinnern an aufrecht gehende terranische Igel. Ihre rasiermesserscharfen Rückenstacheln färben sie häufig rot. Die Kybb-Cranar ersetzen ihren linken Arm durch eine kybernetische Prothese. Eine zweite Prothese steht ihnen nicht zu. Das Tragen zweier Armprothesen ist ein Privileg der Kybb-Traken, es sind jedoch einzelne Kybb-Cranar bekannt, die zwei Prothesen tragen.

Geschichte

Die Kybb-Cranar bilden seit jeher die unterste Kaste der Kybernetischen Völker, sie werden nur für niedere Tätigkeiten herangezogen, selbst hochrangige Cranar, wie Raphid-Kybb-Karter, haben im Reigen der Kybb nichts zu sagen.

Nach der Befreiung Gon-Orbhons aus den Klauen Satrugars gehen auch die Kybb-Cranar mit auf die Reise der Ahandaba-Karawane und verlassen die Milchstraße.

Heimatwelt

Die Heimatwelt der Kybb-Cranar ist bislang nicht bekannt.

Raumschiffe

Die Kybb-Cranar verwenden würfelförmige Raumschiffe verschiedener Größen. Risszeichnung in PR 2291.

bekannte Kybb-Cranar

Raphid-Kybb-Karter

Kybb-Traken

Die Kybb-Traken stehen in der Hierarchie der Kybernetischen Völker des Sternenozeans von Jamondi unmittelbar über den Kybb-Cranar.

Erscheinungsbild

Die aufgedunsenen Körper der Kybb-Traken ähneln denen der Kybb-Cranar, im Unterschied zu diesen erinnern ihre Gesichter aber an eine terranische Hyäne. Sie haben am ganzen Körper braune oder ockerfarbene Stacheln, die auf den ersten Blick nicht von Haaren zu unterscheiden sind. Die einzelnen Individuen erkennen einander an ihrem blau gemusterten Fleckenband um die Augen. Mit ihren feinen Nasen nehmen die Kybb-Traken den Gemütszustand ihres Gegenübers wahr, auch die Paarungsbereitschaft der Traken-Frauen ist am Geruch erkennbar. Mangels Mundhygiene ist leider auch die letzte Mahlzeit eines Traken am Geruch erkennbar.

Die Sprache der Traken heißt Trakenkode. Sie ist eine Mischung aus Maschinensprache und normalen Sprachelementen und für andere Völker nicht intuitiv erlern- oder übersetzbar. Der Tonfall von Kybb-Traken ist grundsätzlich eher bellend und aggressiv.

Am Ende der Ausbildung eines Traken steht die so genannte Beschneidung. Dabei werden beide Arme amputiert und durch modulartig austauschbare kybernetische Prothesen ersetzt. Arme Traken erhalten billige Prothesen für Mittellose, reiche Traken haben die Möglichkeit, im Laufe ihrer Karriere luxuriöse und technisch hochstehende Module zu erwerben.

Trakensinn

Die Kybb-Traken können mit ihrem Trakensinn elektromagnetische Felder wahrnehmen. Dieser Sinn ist so fein, dass sie sogar miniaturisierte Schaltkreise, z.B. Spionsonden, identifizieren können. Ein gleichzeitiges Sehen mit den Augen und mit dem Trakensinn ist ihnen nicht möglich, sie können allerdings willentlich zwischen visueller Sicht und Trakensicht umschalten ("klappen"). Der Trakensinn ist nicht wissenschaftlich erforscht.

Mentalität

Über die geistige Grundhaltung der Traken kann man sagen, dass sie sich als biologische Maschinen verstehen. Ihr gesamtes Weltbild und ihre Philosophie beruhen darauf, dass ALLES letztlich als Maschine gesehen werden kann. Da mit diesem Maschinen-Glauben auch der Glaube an die Perfektion und Unfehlbarkeit aller ihrer Maschinen (inklusive der Traken selbst) einhergeht, hat sie der technologische Umbruch im Rahmen des Hyperimpedanzanstiegs auch geistig schwer getroffen. Vorher war veraltete Technologie als eine Art Teufelei angesehen worden, die sogar in Predigten verdammt wurde. Jetzt ist sie ein stillschweigend akzeptiertes Übel.

In der martialisch-technophilen Kultur der Kybb-Traken spielt der Sex keine bedeutende Rolle. Die Frauen sind nur sehr selten paarungsbereit, es gibt keinerlei familiäre Strukturen, begattet wird quasi im Vorbeigehen. Die Kinder werden direkt nach der Geburt in Erziehungsheime gegeben; dadurch entwickeln die Kybb-Traken auch nur eine Beziehung gegenüber dem System, in dem sie leben und aufgewachsen sind.

Geschichte

Die Kybernetischen Völker beherrschen seit der Blutnacht von Barinx den Sternenozean von Jamondi, seitdem besteht auch die Arbeitsteilung unter den Kybb.

So wie die Kybb-Rodish besonders gute Planer sind, haben die Kybb-Traken unter den Kybb den Ruf von besonders fähigen Technikern. So waren sie es zum Beispiel, die das Schloss Kherzesch erbauten.

Soweit bekannt, verlassen alle Kybb-Traken im Jahre 1335 NGZ an Bord von Schutzherren-Archen die Milchstraße.

Rangsystem

Das Rangsystem der Traken ist in drei Stufen gegliedert, die Plane an unterster Stelle, darüber die Kataloge und an der Spitze die Prim-Direktoren, unter denen sich wohl allerdings kein Trake befindet.

Die Ränge der Kataloge und Plane sind wiederum in die 1. bis 3. Klasse unterteilt:

Eins-Kataloge und Eins-Plane, jeweils erster bis dritter Klasse: Befehlsinhaber, Abteilungsleiter und Raumschiffkommandanten

Zweier	- Einzelkämpfer
Dreier	- Militärs
Vierer	- Allround-Techniker
Fünfer	- Wissenschaftler
Sechser	- Mediker
Siebener	- Prothesenmacher; diese sind selten.
Achter	- Funker
Neuner	- Seher mit speziell geschultem Trakensinn
Zehn-Plane	- verrichten untergeordnete Tätigkeiten

Die Karriere eines Kybb-Traken beginnt als Acht-Plan. Wie die Traken mit Unangepassten verfahren, ist unbekannt.

Bekannte Systeme der Traken

Tan-Jamondi	- das Zentrum der Macht, hier befinden sich die Spurhöfe, welche die Distanzspur zum Schloss Kherzesch erzeugen, sowie der dicht besiedelte Planet Tan-Eis.
Traken	- die Hauptsiedlungswelt der Kybb-Traken im Sternenozean von Jamondi.
Tosh Mede	- Auf dieser Welt wird Schaumopal durch psionische Anregung mittels Motana-Föten zu Opalziegeln verarbeitet, ein auch vor der großen Mehrheit der Traken geheimgehaltener industrieller Prozess.

Die planetenlose Sonne Eta wird von der Raumstation umkreist, in der die so genannte Trak-Akademie untergebracht ist.
Auf Futhorn sind hunderttausende - mittlerweile unbrauchbar gemachte - Bionische Kreuzer gelagert, die den Kybb schon kurz vor der Blutnacht von Barinx durch Verrat in die Hände gefallen waren. Dieser Planet gilt als unwichtig.

Raumschiffe

Alle Trakenschiffe ab einer gewissen Größe weisen dasselbe Grunddesign auf: Eine sechseckige Säule mit einer Vertiefung am Bug, die sich fast bis zum Heck durchzieht. Ein Querschnitt entlang der Längsachse zeigt also ein U-Profil, während ein Schnitt entlang einer Querachse ein regelmäßiges Sechseck zeigt. Am Boden der Vertiefung befindet sich eine so genannte Trakenstadt, wobei die Bedeutung unbekannt ist.

Traponder

Traponder weisen eine Länge und einen Durchmesser von 560 m auf. Es gibt sie in der Frachter- und in der Schlacht-Ausführung. Von der Bedeutung her entsprechen sie vermutlich Schlachtkreuzern.
Der Schlachttraponder ist der Hauptkriegschifftyp der Kybb-Traken. Jede Seite des wabenförmigen Schiffes ist 265 Meter breit, 500 Meter hoch. Der Durchmesser des Schiffes beträgt 530 Meter. Darstellung: Risszeichnung in PR 2255.

Sektor-Wächter

Die Sektorwächter sind wabenförmige Raumschiffe, sie haben einen Höhe von 1000 m, eine Breite von 530 m und einen Durchmesser von 1060 m.

Verheerer

Verheerer sind die größten Kriegsschiffe, über die die Kybb-Traken verfügen. Sie besitzen eine Länge und einen Durchmesser von 21km. Entlang der sechs Längsseiten gibt es je 5 Landebuchten für kleinere Schiffe. Diese Raumschiffe sind sehr gefährliche Waffen. Es ist nicht bekannt, über wie viele Verheerer die Traken verfügen.

Blockadeforts

Bei Kybb-Trakischen Blockadeforts handelt es sich um zusammengefügte Sektor-Wächter. Vier Sektor-Wächter bilden dabei ein Sechseckprisma, dessen Innenraum hohl ist und mit einem weiteren Modul gefüllt werden kann.

Bekannte Kybb-Traken

Zerah Axitte - Kommandantin von SPURHOF 11
Geront Detrakk - Legendärer Heerführer, Namensgeber des Kresotenhatz-Stadions Detrakk-Kolosseum
Gesh Heg'-Prombo - ein Wissenschaftler, Fünf-Katalog Dritter Klasse
Cende Terken - eine Zwei-Plan; war Anführerin der Widerstandsbewegung TRAKTAT
Essu Arog - ein Neun-Plan; hochrangiger Kader von TRAKTAT
Iant Letoxx

Sport

Ein beliebtes Mannschaftsspiel der Kybb-Traken ist die Kresotenhatz.

Kresot

Die Kresoten sind das Schlachtvieh der Kybb-Völker im Sternenozean von Jamondi.

Diese Tiere haben sanfte Augen, gescheckte Flanken und Geweihe aus gestromtem Horn. Sie können sich in der freien Wildbahn mit einer durchaus beeindruckenden Geschwindigkeit bewegen.

Das Fleisch dieser sehr ästhetisch und elegant wirkenden Tiere stellt das Grundnahrungsmittel der Kybb dar. Außerdem werden diese Tiere in den traditionellen, äußerst blutigen „Spielen“ der Kybb eingesetzt (Kresotenhatz).

Quellen

PR 2242, PR 2296

Kresotenhatz

Kresotenhatz ist ein Mannschaftsspiel der Kybb-Traken.

Es ist ein äußerst populärer, aber auch extrem blutrünstiger Sport. Nichtsdestotrotz lieben die Traken das Spiel - oft kommen hunderttausende Zuschauer in die Stadien, falls diese so viele Zuschauer fassen können, wie z.B. das Detrakk-Kolosseum auf Tan-Eis.

Bei dem Spiel treten drei Teams zu je neun Spielern an. Jeder der Spieler trägt messerscharfe Kufen an den Stiefeln und den Handprothesen, damit können sie sich extrem schnell auf der dreieckigen Spielfläche aus Eis fortbewegen.

Ziel des Spiels ist es, Kresoten, eine Huftierart, die in Herden in das Stadion getrieben werden, lebend in dafür vorgesehene Pferche der eigenen Farbe zu treiben, wobei »lebend« sehr großzügig ausgelegt wird. Die Tiere sind auch mit den Farben der Mannschaften gekennzeichnet und es zählen nur Tiere in der eigenen Teamfarbe als Punkte. Die Hufe und Krallen der Tiere sind ebenfalls angeschliffen und scharf.

Regeln gibt es ansonsten keine, es gewinnt die Mannschaft, die die meisten Tiere lebend sammelt, die Gegnerschaft darf dabei

durchaus verletzt werden.

Am Ende des Spiels ist zumeist das gesamte Eis von Blut getränkt und mit Fleischbrocken und -fetzen bedeckt.

Quelle

PR 2296

Kybb-Giraxx

Die Kybb-Giraxx sind ein Teilvolk der Kybernetischen Zivilisationen und stellen einen Großteil der Garden des abtrünnigen Schutzherren Tagg Kharzani im Raumsektor um das Schloss Kherzesch.

Aussehen

Die Kybb-Giraxx entsprechen dem normalen Phänotyp der Kybb-Völker: Etwa 1,70 m Körpergröße, hellbraunes, kurzes Fell, Stacheln an den meisten Körperpartien, Raubtierschädel und -gebiss. Ein auffallendes Körpermerkmal der Kybb-Giraxx sind ihre hervorstehenden Unterkiefer. In Augenhöhe ziehen sich um ihren Kopf 16 blaue Flecken, zwischen denen ihre richtigen Augen versteckt sind.

Offenbar lassen sich die Kybb-Giraxx wie die Kybb-Traken beide Arme durch kybernetische Robotmodule ersetzen. Es gibt auch einzelne Personen, die an und in ihrem Torso kybernetische Implantate unterbringen lassen.

Besonderheiten

Die Kybb-Giraxx entsprechen in ihren Fähigkeiten und Aufgabenbereichen etwa den Kybb-Traken. Da ihre Siedlungswelten allerdings direkt am Schloss Kherzesch liegen, haben sie eine größere Bedeutung eingenommen.

Die Kybb-Giraxx besitzen nicht nur die natürliche Aggressivität der Kybb. Bei ihnen hat sich daraus eine kaum kontrollierbare, blinde Aggression gegen alle Feinde entwickelt. Wegen dieser Blutrünstigkeit stellen sie einen Großteil der Dunklen Polizisten.

Sie siedeln nach bisherigen Informationen ausschließlich im Arphonie-Sternenhaufen.

Geschichte

Die Kybb-Giraxx wurden von Tagg Kharzani bevorzugt für militärische Zwecke eingesetzt. Er ließ seine Leibgarde aus Giraxx aufstellen, und auch die Mehrzahl der Dunklen Polizisten bestand aus Kybb-Giraxx.

Die Kybb-Giraxx verlassen mit der Ahandaba-Karawane die Milchstraße.

Quellen

PR 2272, PR 2273, PR 2299

Kybb-Rodish

Die Kybb-Rodish sind ein Teilvolk der Kybernetischen Zivilisationen und stellen einige der wichtigsten Helfer für den abtrünnigen Schutzherren Tagg Kharzani.

Aussehen

Die Kybb-Rodish teilen mit den anderen Kybb-Völkern viele äußerliche und genetische Gemeinsamkeiten. Dazu gehören ein Stachelkleid und Raubtierschädel.

Im Gegensatz zu allen anderen bekannten Kybb-Völkern sind die Kybb-Rodish nicht von kräftig-untersetzter Statur, sondern 2 Meter groß, schlank, unmuskulös und gebrechlich. Außerdem haben sich ihre Stacheln zurückentwickelt und ähneln jetzt mehr einem steifen Pelz.

Anders als beispielsweise die Kybb-Cranar und die Kybb-Traken nutzen die Kybb-Rodish keine kybernetischen Prothesen, sondern nur spezielle Arm- und Beinschienen.

Besonderheiten

Die Kybb-Rodish haben ihre Evolution durch Selektion und Erziehung schon sehr früh auf die Erlangung großer Intelligenz gelenkt. In der Folge dieser Spezialisierung hat jedoch auch eine körperliche Degeneration eingesetzt, die langfristig zu Muskelschwund und Unfruchtbarkeit führte. Dadurch ist ihr Volk auf wenige tausend Individuen geschrumpft.

Durch ihre hohe Intelligenz sind die Kybb-Rodish zu den besten Planern, Forschern und Kommandanten geworden, über die Tagg Kharzani verfügt. Deswegen hat ihr Volk die bis dato höchste Position in der Hierarchie der Kybb-Völker eingenommen.

Wegen ihrer körperlichen Schwäche sind die Kybb-Rodish auf muskelunterstützende Technologien angewiesen. Außerdem müssen sie täglich kreislaufstützende Entspannungsbäder nehmen.

Geschichte

Die Kybb-Rodish sind anscheinend schon immer die führenden Köpfe der Kybb-Zivilisationen gewesen. Auch unter ihrem neuen Herrscher Tagg Kharzani waren die Kybb-Rodish in den wichtigsten Positionen zu finden, vor allem als Prim-Direktoren.

Bekannte Kybb-Rodish

Deitz Duarto - Oberkommandierender der Flotte
Bain Sur - ein hochrangiger Dunkler Polizist
Gabrio Bitz - Oberkommandant des Tan-Jamondi-Systems und der SPURHÖFE.

Quelle

PR 2272

weitere Artikel

Prim-Direktor

Prim-Direktoren sind die höchste Kommandoebene der Kybernetischen Zivilisationen.

Sie unterstehen direkt und ausschließlich Tagg Kharzani. Soweit bekannt, werden nur Kybb-Rodish in diesen Rang erhoben. Eine Zeit lang erlaubte Kharzani zwölf Direktoren, mit ihm in seinem Palais des Lebendigen zu residieren. Sie wurden als die Ewigen Gefährten bekannt und gewöhnten sich rasch an Macht und Prestige ihrer Position.

Als der ehemalige Schutzherr einen von ihnen des Verrats verdächtigte, ließ er sie alle hinrichten und durch eine neue Riege von "Gefährten" ersetzen, die er später ebenfalls tötete.

Dieser Gruppe von Zwölf stehen die Auswärtigen Prim-Direktoren gegenüber, die unter anderem die Flotte Kharzanis befehligen und von denen mindestens einer im Sternenozean von Jamondi das Oberkommando über die SPURHÖFE inne hat.

Es ist zu vermuten, dass die Prim-Direktoren, oder zumindest die zwölf "Ewigen Gefährten", das darstellen, was den Kybb-Cranar als Kybernetisches Kommando bekannt ist.

Die Direktoren verbergen sich bei Kontakten mit Untergebenen in der Regel hinter holographischen Verzerrerfeldern.

Quelle

PR 2242

Personen
Duarto, Deitz

Deitz Duarto ist ein Kybb-Rodish.

Er war im Jahr 1332 NGZ der Oberkommandierende von Tagg Kharzanis Garde und steht zu dieser Zeit im Rang eines Prim-Direktors.

Erscheinungsbild

Duarto ist 1,88 m groß, sein Körper ist ausgezehrt, ohne Stützschienen bzw. Antigrav kann er sich kaum mehr bewegen. In der Gegenwart von anderen Lebewesen verbirgt er sich hinter einem holographischen Verzerrerfeld.

Charakterisierung

Er ist ein hochintelligenter Stratege und Taktiker und fordert von seinen Untergebenen absoluten Gehorsam.

Geschichte

Duarto führt im Herbst 1332 NGZ den Befehl über die Angriffsflotte auf Graugischt. Von seinem Flaggschiff, der DRIITH, aus leitet er vor Ort die Schlacht. Es gelingt ihm, sich der Vernichtung zu entziehen und nach Kherzesch zurückzukehren. Als wenig später die Schwadron von Graugischt das Kher-System angreift, ist Duarto der Kommandant des Zylinderdiskus, mit dem Tagg Kharzani flieht. Nachdem sie in den Kybb-Titan-02 überwechseln, übernimmt der Prim-Direktor dort das Kommando.

Gon-Orbhon überträgt Duarto im Mai 1333 NGZ das Oberkommando über alle Kybb-Titanen, nachdem Kharzanis Kräfte immer weiter schwinden. Als Kharzani dies erfährt, begeht er einen Mordanschlag auf Duarto, der nur knapp misslingt. Deitz Duarto stirbt, als Kybb-Titan-02 am 27. Mai 1333 NGZ in der Schlacht um das Solsystem vernichtet wird.

Quellen

PR 2272, PR 2273, PR 2275

Enkrine

Enkrine war Tagg Kharzanis Symbiont, er nahm die von Kharzani ausgeschiedenen Giftstoffe auf und verlangsamte dessen Alterungsgeschwindigkeit etwa um den Faktor 1000. Nach Aussage von Enkrine würde Kharzani rapide zu altern beginnen, wenn er Enkrine für längere Zeit ablegt.

Erscheinungsbild

Enkrine war ein feines, fast durchsichtiges Netz, das sich die meiste Zeit um den Körper seines Symbiosepartners legt. Man musste genau hinsehen, um Enkrine auf dem Körper seines Symbiosepartners zu erkennen. Wenn Enkrine um den Körper seines Symbiosepartners lag, konnte er mit diesem auf telepathischem Weg kommunizieren.

Charakterisierung

Enkrine lag die meiste Zeit um Kharzanis Körper, gelegentlich unternahm er kurze Streifzüge durch das Schloss Kherzesch und hing dann häufig in einer dunklen Ecke oder vor einem Fenster. Er war ein moralisch hochstehendes Wesen, das für Kharzani - insbesondere seit dessem Verrat am Schutzherrenorden von Jamondi - eine Stimme des Gewissens war. Kharzani, dem die ständigen moralischen Ermahnungen lästig waren, geriet dadurch häufig in Rage und versuchte, Enkrine durch lautes Schreien zum Schweigen zu bringen. Es scheint, als ob weder Kharzani noch Enkrine ohne den jeweils anderen überleben können.

Einmal, als Kharzani nach einem missglückten Attentat auf ihn drohte, die gesamte Bevölkerung von Kherzesch umzubringen, brachte Enkrine ihn davon ab, indem er drohte, zu sterben und Kharzani somit dem Alterungsprozess auszusetzen.

Geschichte

Vor dem Krieg von STROWWAN gegen ES untersuchte Kharzani das Wrack eines von außergalaktischen Invasoren zerstörten Raumschiffs. Der Kommandant jenes Raumschiffs, ein Echsenwesen, starb kurz, nachdem Kharzani die Zentrale betreten hatte, und versucht hatte, mit ihm Kontakt aufzunehmen. Enkrine verließ den toten Raumschiffkommandanten und lebte seitdem in Symbiose mit Kharzani.

Auf der Flucht von Kherzesch brachte Kharzani Enkrine um, indem er ihn zerriss und auf ihm herumtrampelte. Kharzani tat dies jedoch nur, weil er überzeugt war, er würde durch Gon-Orbhon weiterhin unsterblich werden.

Anmerkung: In PR 2292 wird ausgesagt, dass Enkrine in einer roten Sonne geboren wurde und auf seiner Reise im Sonnenwind schließlich Tagg Kharzanis Schiff gefunden hat und seitdem in Symbiose mit Kharzani lebt. Da diese Information, die im offensichtlichen Widerspruch zu den früher über Enkrine gemachten Aussagen steht, und von Enkrine II stammt, handelt es sich um Fehler, die den Technikern der Kybb bei dessen Programmierung unterlaufen sind.

Enkrine II

Im April oder Mai 1333 NGZ ließ sich Kharzani von den Technikern der Kybb eine positronisch gesteuerte Kopie von Enkrine anfertigen, die er Enkrine II nannte. Enkrine II besaß die gleichen Charaktereigenschaften wie Enkrine. Ob er in der Lage war, Kharzanis Alterung aufzuhalten, ist unbekannt. Enkrine II wurde - ebenso wie Enkrine - von Kharzani umgebracht und zertrampelt.

Quellen

PR 2273, PR 2275, PR 2292

Hundertneun

Hundertneun ist ein Motoklon, der den Absturz eines Kybb-Raumers auf Graugischt überlebte und in die Gefangenschaft des Schattenstaats Andaxi geriet.

Erscheinungsbild

Der Motoklon Hundertneun ist ca. 1,95 Tonnen schwer, 2,90 m groß und der Körperform einer Echse nachgebildet, mit angedeuteten Rückenpanzerzacken, Echsenschädel und -schwanz. Er besitzt zwei jeweils dreigelenkige Arme, in denen Waffen-, Orter- und Funksysteme untergebracht sind.

Charakterisierung

Der Motoklon ist Befehlsempfänger ohne eigenen Willen, er gehorcht nur seinen Programmen.

Nachdem er bei seinem Einsatz auf Kherzesch drei seiner acht Redundanz-Rechnersysteme verliert, beginnt er allmählich wie ein Lebewesen zu denken. Gleichzeitig entwickelt sich in ihm der Wunsch, einzigartig zu sein und zu leben.

Offenbar erfüllte sich sein Wunsch, denn er beschließt im Angesicht seiner Vernichtung, ein letztes Mal zu tanzen.

Geschichte

Der Motoklon stürzte 1332 NGZ über Graugischt ab und konnte erst nach größeren Anstrengungen gefangen werden. Im Rahmen seiner Aktivitäten auf dem Residenzplaneten Carya Andaxis wandte der komplexe kybernetische Organismus mehrmals seine fürchterlichste Offensivwaffe, den Motoschock, an und tötete damit wohl mehrere zehntausend Individuen. Nach seiner Gefangennahme wurde er zur Sicherheit in die Nähe der Sonnenkorona gebracht und in einem gewissen Sicherheitsabstand mit energetischen Fesselfeldern im Raum fixiert. Mit einiger Mühe gelang es den Toron Erih, die Energieversorgung Hundertneuns lahmzulegen und ihn umzuprogrammieren. Danach nahm er zusammen mit der Schildwache Lyressea an einem Kommandoeinsatz auf dem Planeten Kherzesch teil. Dort wurde er im Einsatz getötet.

Quellen

PR 2263, PR 2270, PR 2274

Letoxx, Iant

Iant Letoxx stammt aus dem Volk der Kybb-Traken.

Erscheinungsbild

Wie alle Kybb-Traken erinnert Letoxx' Aussehen an das eines hochgewachsenen, aufrecht gehenden Igels mit dem Kopf einer Hyäne. Auch ihm wurden rituell beide Arme abgeschnitten und durch Prothesen ersetzt. Wegen Geldmangel konnte er sich allerdings nur die billigsten Modelle leisten, was sich in Zeiten der Hyperimpedanz im Nachhinein als Vorteil herausstellte.

Charakterisierung

Er hat eine etwas seltsame Moralvorstellung (will sagen, eine für die sehr systemkonform lebenden Kybb überaus ungewöhnliche kriminelle Phantasie), ist damit aber äußerst erfolgreich, und arbeitet sich in sehr kurzer Zeit vom Range eines Acht-Plan bis zum Eins-Katalog zweiter Klasse hinauf. Dabei schreckt er vor nichts (Betrug und Mord) zurück, hat dafür aber auch praktisch keine Freunde.

Geschichte

Nachdem er die Traken-Akademie mit einem Abschluss, den er sich gekauft hat, beendet, wird er als Acht-Plan auf den Wrackplaneten Futhorn versetzt. Diese „Strafversetzung“ hat er seinem Ausbilder Didan Gerreth zu verdanken, der etwas vom Betrug ahnte, aber nichts beweisen konnte.

Auf Futhorn schleust Letoxx trojanische Pferde ins Computersystem ein und fälscht seine Personalberichte. Durch diese Manipulationen schafft er den Absprung von Futhorn und wird als Eins-Plan dritter Klasse nach Tosh Mede versetzt, einem geheimnisumwitterten Traken-Planeten. Auch auf Tosh Mede bleibt er seiner Personalberichtsfälschung treu und wird rasch zum Eins-Plan zweiter Klasse befördert. Durch diese Beförderung erlangt er Zugang zum primären Kreis und lernt die Opalziegelproduktion kennen.

Während seiner Zeit auf Tosh Mede kommt es zum Hyperimpedanzschock. Er schafft es, durch Erpressung des Kommandanten, mit dem Traponder EVIKE nach Tan-Jamondi zu fliegen. Dort entgeht er knapp dem Hinrichtungstod, da sich seine Voraussage, dass sich die Hyperimpedanz nicht mehr normalisiert, bewahrheitet. Durch seinen heldenhaften Einsatz wird er zum ersten Mal ohne Tricks befördert, zum Eins-Katalog dritter Klasse.

Er wird nach Taukirk auf Tan-Eis versetzt, dort bekommt er seinen Todfeind Didan Gerreth als Adjutanten zugeteilt. Nachdem die syntronischen Systeme ausgefallen sind, erhält die Museumsstadt Taukirk eine völlig neue Bedeutung, da dort alte, archaische Technik gelagert wird.

Iant versorgt das System mit alter, aber funktionierender Technik und bekommt dadurch wiederum eine echte Beförderung zum Eins-Katalog zweiter Klasse.

Er macht sich aber auch neue Feinde, z.B. den Kommandanten von SPURHOF-3. In der nächsten Zeit ist Letoxx mit der Wiedererrichtung eines Hyperfunknetzes betraut.

Später kommandiert er die Flotte, die Baikhal Cain zurückerobert. Danach arbeitet er auf einem der Spurhöfe im Tan-Jamondi-System. Als die Motana dieses System erobern, gerät Letoxx in Gefangenschaft. Doch es dauert nicht lange, bis er den Motana anbietet zu kollaborieren. Atlan geht auf dieses Angebot ein und am 23. Mai 1333 NGZ nimmt Letoxx an einem Kommandounternehmen auf Tan-Eis teil. Bei einem Anschlag einer kybbschen Guerillagruppe auf die Delegation gelingt ihm scheinbar die Flucht, doch er gerät in die Hände der Widerstandsbewegung TRAKTAT. Durch weitere Einsätze der LEIF ERIKSSON gelangt er jedoch wieder in die Hand Atlans und hilft diesem. Beim Einsatz unter dem Kondensatordom hilft ihm Filana Karonadse, dem TRAKTAT zu entkommen, und Atlan schenkt ihm, wie abgesprochen, eine Space-Jet. Zusammen mit Filana Karonadse und dem Specter verlässt Letoxx Ende Mai 1333 NGZ das Tan-Jamondi-System mit unbekanntem Ziel.

Quellen

PR 2242, PR 2243, PR 2281, PR 2296, PR 2297

Millitron

Millitron ist der Leibwächter und Diener Gon-Orbhons.

Erscheinungsbild

Er ist ein aufrecht gehender, humanoider Roboter mit silbriger Außenhülle und roten Augenzellen. Seine Körpergröße beträgt etwa eineinhalb Meter.

Charakterisierung

Der Roboter ist seinem Herren vollständig treu ergeben, erlaubt sich aber eine teilweise eigenwillige Interpretation der an ihn ergehenden Befehle. Dabei zeigt er einen Hang zum Sadismus gegenüber scheinbar unterlegenen Fremden.

Geschichte

Millitron war schon Leibwächter Gon-Orbhons, als dieser noch Schutzherr von Jamondi war.

Seit der missglückten Rettungsmission für den Nocturnenstock Satrugar hat Millitron auch die Pflege und Versorgung des Körpers Gon-Orbhons übernommen.

Nach der Gefangennahme von Reginald Bull, Gucky und Icho Tolot auf Parrakh ist der Roboter auch für die Versorgung der drei Gefangenen zuständig.

Auf Befehl Gon-Os exekutiert er Tagg Kharzani.

Millitron wird von Reginald Bull am 14. Mai 1333 NGZ bei dessen Flucht aus dem Stock-Relais vernichtet.

Quelle

PR 2294

Raphid-Kybb-Karter

Raphid-Kybb-Karter ist ein Kybb-Cranar. Im Jahr 1332 NGZ ist er Direktor der Minen von Baikhal Cain.

Erscheinungsbild

Kybb-Carter ist 1,65 m groß. Im Gegensatz zu allen anderen bekannten Kybb-Cranar besitzt er zwei Armprothesen. Seine Stachelspitzen färbt er rot. Seine schwarzen Augen wirken kalt.

Charakterisierung

Raphid-Kybb-Karter ist eiskalt und völlig skrupellos. Als Perry Rhodan und Atlan im Jahr 1332 NGZ im Heiligen Berg als Sklaven dienen müssen, zeigt er seine Macht gnadenlos.

Geschichte

Im Jahr 1332 NGZ ist er der Direktor der Minen von Baikhal Cain und damit zweitwichtigster Kybb auf dem Planeten. Als der Gouverneur von Baikhal Cain die Förderquoten in eine unerfüllbare Höhe heraufsetzt, revoltiert Kybb-Karter, bringt den Gouverneur um und macht sich selbst zum obersten Machthaber auf Baikhal Cain. Der Cranar stirbt nach einem Testflug mit motanischen Quellen auf dem Planeten Ash Irthumo. Er wird von der Motana Aicha gezwungen, sich selbst zu erschießen.

Quellen

PR 2206, PR 2207, PR 2218

Technologie

Biodim-Triebwerk

Das Biodim-Triebwerk ist ein fernflugtaugliches Triebwerk, welches im Jahr 1333 NGZ auf Parrakh in einem Kybb-Titanen installiert wird.

Die Informationen zu Ursprung und Leistungsfähigkeit dieser Technologie sind momentan noch spärlich. Der biologische Anteil des Triebwerks besteht aus 36.112 Behältern, die eine Flüssigkeit enthalten, in der gallertartige Verdickungen schwimmen. Dabei handelt es sich um Zellkulturen von Motana, ähnlich wie sie bei den K/Neutros verwendet werden. Die Behälter bilden mit ihrer psionischen

Ausstrahlung den Biodim-Blockverbund. Er wird mit den normalen Triebwerken des Kybb-Titanen verbunden und steigert die Leistungsdaten erheblich, sowohl im Unter- wie auch Überlichtbetrieb.

Quellen

PR 2266

CRESU 177

Die CRESU 177 ist im Jahr 1333 NGZ ein Wrack von zunächst unbekannter Herkunft.

Das Schiff treibt zusammen mit vielen tausend anderen in der Randregion des Parrakhon-Sternenhaufens. Ein Enterkommando um Gucky und Icho Tolot dringt in das Wrack ein und wird später vom Bordgehirn beinahe getötet - Gucky wird dabei schwer verletzt. Trotzdem können sie das Logbuch des Schiffes mit an Bord der RICHARD BURTON bringen.

Es stellt sich heraus, dass die CRESU 177 einem Flottenverband von ca. 450.000 Schiffen angehörte, die für das Imperium Orbhon in den Kampf gegen die Schutzherren von Jamondi ziehen sollten. Doch dazu kam es nie, da die Flotte im Hyperkokon des Sternenhaufens gefangen wurde.

Vernichtet wurde das Schiff zusammen mit den anderen in Kriegen untereinander durch Helix-Sprengköpfe.

Quellen

PR 2259

Distanzspur

Die DISTANZSPUR ist das Ergebnis des Projekts DISTANZSPUR. Die Kybb bezeichnen damit eine Art Transmitterfeld, welches auf Basis eines Fiktivtransmitters arbeitet und im System Tan-Jamondi von den sechzehn gigantischen SPURHÖFEN erzeugt wurde. Es stellte die einzige bekannte Transitmöglichkeit zum Arphonie-Sternenhaufen dar. Dabei ist das erzeugte Hyperfeld im ultrahochfrequenten Bereich angesiedelt, der nicht von der Hyperimpedanz betroffen ist. Die Schiffe, die durch das Transmitterfeld gingen, landeten in einem Linearraum-artigen Tunnel, in dem sie mit einer fixen Überlichtgeschwindigkeit vorangebracht wurden. Die DISTANZSPUR bestand zwischen den Sonnensystemen Tan-Jamondi und Ron-Alaga.

Nach der Erhöhung der Hyperimpedanz fiel die Distanzspur für einige Zeit aus, bis die SPURHÖFE den geänderten Bedingungen angepasst waren. Mit dem Rücksturz des Sternenozeans von Jamondi brach auch die DISTANZSPUR zusammen, sie wird nie wieder aufgebaut werden können, da sie nur von Kokon zu Kokon funktionierte. Das letzte Schiff, das die DISTANZSPUR benutzte, war die SCHWERT. Kurz zuvor war eine Gruppe Kybb-Titanen über die Distanzspur in das Tan-Jamondi-System gekommen und hatte berichtet, dass sie mehr als ein Drittel der Flotte in der Distanzspur verloren hätten.

Da die Distanzspur nun nicht mehr existierte, war jeder Kontakt zwischen den Kokons, die sie verband, bis zum Rücksturz des Arphonie-Sternenhaufens zusammengebrochen.

Quellen

PR 2242, PR 2249, PR 2254, PR 2255, PR 2273

DRAGUUN

Die DRAGUUN war ein Nachschubfrachter, der dem Imperium Orbhon angehörte.

Aufbau

Das Schiff war 130 m lang und hatte einen maximalen Durchmesser von 50 m. Die Form war stromlinienförmig. An Bord befanden sich zwei Kybb-SPORNE als Beiboote.

Geschichte

Die DRAGUUN gehörte einem Versorgungskonvoi an, der ca. 11.000 Jahre v. Chr. (Parrakhonzeit) von einem Schwarm Helixtorpedos aufgerieben wurde. Die DRAGUUN stürzte beschädigt auf Dyon I ab, dort wurde sie als Eiserner Finger Gottes von den Eingeborenen verehrt. Als im April 1333 NGZ ein Schwarmbefehl von Parrakh ausgesendet wird, mobilisiert das Steuerhirn noch einmal alle Reserven, doch die DRAGUUN schafft es nur noch in den Orbit, danach fallen die Triebwerke aus. Die RICHARD BURTON bringt das Schiff auf und macht die beiden Kybb-SPORNE startklar.

Diese wurden nach der Position ihres jeweiligen Hangars an Bord der DRAGUUN TOP und DOWN genannt.

Quellen

PR 2289, PR 2290

Helix-Sprengkopf

Helix-Sprengkopf wird eine im Januar 1333 NGZ noch relativ unbekannte Waffe genannt, die im Parrakhon-Sternenhaufen energetisch aktive Raumschiffe angreift.

Die auch als Helix-Torpedos bekannten Sprengköpfe orientieren sich an den für Raumschiffe typischen hyperenergetischen Strahlungssignaturen. Stellt sich ein Objekt energetisch tot, verliert der Torpedo die Fährte und verschwindet nach einiger Zeit wieder. Ist in der Nähe ein energetisch aktiver Köder vorhanden, greift der Torpedo diesen an.

Geschichte

Anfang Januar 1333 NGZ: Die RICHARD BURTON wird Zeuge eines Angriffs dieser hyperenergetischen Torpedofelder auf zwei Gurrad-Forschungsraumer. Beide Schiffe dabei werden vernichtet.

Vor einem Angriff misst die Ultra-Giraffe einen Ausschlag im hohen UHF-Bereich des Hyperbandes an, in dem die Wissenschaftler bereits sechsdimensionale Einflüsse vermuten. Von dem zalitischen Wissenschaftler Trerok wird dieser Ausschlag PING genannt.

Durch das Logbuch des wrackgeschossenen Raumschiffs CRESU 177 erfahren die Terraner, dass es sich bei den Helix-Sprengköpfen um eine Ultimative Waffe handelt, die von einem früheren Hilfsvolk Gon-Os entwickelt worden ist. Das System ist dezentral und autark. Es sollen mehrere hunderttausend dieser Hyperenergietorpedos gebaut worden sein, wie viele noch existieren, ist nicht bekannt.

Am 27. Januar 1333 NGZ setzen zwei Kybb-Titanen einen Raumflugkörper aus dem Parr-System ab. Die Anlage hat nur eine Bestimmung, wie die Besatzung der RICHARD BURTON herausfindet, nämlich sämtliche Helix-Torpedos anzulocken und zu vernichten. Dabei wird eine Art gigantischer Virtuellbildner eingesetzt. Am 29. Januar geht das Artefakt in Betrieb, hunderttausende von Helix-Sprengköpfen erscheinen und erzeugen ein wahres hyperenergetisches Feuerwerk. Ob wirklich alle Helix-Sprengköpfe dabei vernichtet wurden, ist nicht ganz sicher, aber es hat den Anschein.

Quellen

PR 2258, PR 2264

K/Neutro

Als K/Neutro wird die Waffe bezeichnet, die den Kybb-Traken bzw. den gesamten Kybernetischen Völkern von Jamondi den Sieg über die Bionischen Kreuzer der Motana brachte.

Aufbau

Im Prinzip sieht ein K/Neutro, auch Kyber-Neutro genannt, aus wie ein Medo-Tank. Die obere Hälfte ähnelt einem Bassin, das mit einer Mischung aus Basisfluid, biologischen Gallerten und mikroskopischen Funktionselementen gefüllt ist. Die biologischen Komponenten sind mit Hilfe von Motanagenen gezüchtet.

Im Unterbau befinden sich Recyclinganlagen und weitere miniaturisierte Anlagen unbekannter Bauart und Funktionsweise.

Funktionsweise

Beim Anlegen einer elektrischen Spannung von 20,21 Volt wird ein unbekannter Zusatzstoff aus dem Unterbau automatisch dem Bassin zugefügt. Anscheinend werden die biologischen Komponenten dabei gequält, denn mit der Zeit scheint sich die Gallertmasse zu einem schreienden Gesicht zu formen.

Wirkungsweise

Der K/Neutro erzeugt eine starke Psi-Wellenfront im UHF-Bereich, die auf die mentale Kraft der Motanapiloten wie ein Störsender wirkt. Diese Wellenfront wird von den biologischen Einlagerungen erzeugt.

Wissenswertes

Die Ursprünge der Waffe sind den Kybb-Traken der Handlungszeit nach dem Hyperimpedanzschock scheinbar unbekannt. Das Wissen ging wohl verloren, weil es keine Bionischen Kreuzer mehr gab und der K/Neutro dadurch sein einziges Anwendungsfeld verlor. Trotzdem erscheint es so, als ob die Kybb-Traken nicht die Erfinder seien, denn sie verstehen die Wirkungsweise nur anhand von alten Handbüchern; die wirkliche Funktionsweise der einzelnen Aggregate und des Innenlebens sind ihnen unbekannt.

Wie sich 1333 NGZ herausstellt, ist der K/Neutro auch die gesuchte Waffe gegen die Kybb-Titanen.

Quellen

PR 2242, PR 2296, PR 2297

Krin Varidh

Das Krin Varidh ist eine Art Halsband, welches die Kybb-Cranar ihren Sklaven anlegen, die im Heiligen Berg auf Baikhal Cain nach Schaumopal schürfen müssen.

Das ca. zwei Zentimeter breite Band ist aluminiumgrau und fühlt sich rau an. Der Krin Varidh injiziert seinem Träger eine tödliche Dosis eines nicht näher bekannten Gifts, falls er nicht täglich von einem Kodegeber genullt wird. Versucht der Träger, den Krin Varidh gewaltsam zu entfernen, wird ebenfalls eine tödliche Dosis abgegeben. Ein Krin Varidh enthält genug Gift für mindestens acht Injektionen.

Eine weitere Funktion ist die einer Neuropeitsche; ferngesteuert auslösbar erzeugt der Krin Varidh unglaubliche Schmerzen beim Träger.

Auch Perry Rhodan und Atlan bekommen im Jahr 1331 NGZ einen Krin Varidh angelegt. Das Gift kann aber von den Zellaktivatoren der Unsterblichen weitgehend unschädlich gemacht werden.

Quellen

PR 2206, PR 2207

Kybb-SPORN

Die Kybb-SPORNE sind Raumjäger der Kybb, die auch in der Schlacht um Kherzesch im Jahr 1332 NGZ eingesetzt werden. Mehr als 80.000 dieser kleinen aber unter den Bedingungen der Hyperimpedanz sehr schlagkräftigen Schiffe wurden dabei eingesetzt und zum großen Teil vernichtet.

Die Kybb-SPORNE haben ein eckiges Aussehen und wirken klobig. Jedoch sind sie sehr wendig. Vor der Hyperimpedanz wurden auch überlichtfähige Typen verwendet, doch unter den neuen Voraussetzungen werden die Kybb-SPORNE fast ausschließlich im Sublichtbereich verwendet.

Technische Daten

Der nach den Bedingungen der veränderten Hyperimpedanz mehrheitlich verwendete Typ hat eine Länge von 30 Metern. Der Grundkörper ist dabei 10 Meter hoch. 4,50 Meter lange Stummelflügel sorgen auch in einer Atmosphäre für Beweglichkeit. Als Offensivbewaffnung dienen vier starr in Flugrichtung eingebaute Energiegeschütze (*Anmerkung: die genaue Art der Bewaffnung ist nicht angegeben*). Ein Kybb-Schutzschirm bildet das Defensivsystem des Jägers. Die Beschleunigung von 100 km/s² ist unter den Bedingungen der Hyperimpedanz ausreichend. Die Energieleistung der Reaktoren reicht für eine Einsatzdauer im Gefecht von etwa vier Stunden. Als Besatzung dient ein einzelner Kybb. Jedoch sind auch Typen mit zwei Besatzungsmitgliedern, einem Piloten und einem Bordschützen, in Verwendung.

Darstellung

Risszeichnung in PR 2275

Kybb-Titanen

Bei Kybb-Titanen handelt es sich um kybernetische Großraumschiffe. Es ist nicht bekannt, aus welchem genetischen Material die Körper der Kybb-Titanen letztendlich bestehen. Wenn man sich an Bord befindet, ist ein schwacher mentaler Druck spürbar, der vom Bewusstsein des Kybb-Titanen herrührt. Die Implantate werden durch autonome Roboter, die so genannten Techniten, gebaut und gewartet. Die Techniten sind dabei Meter- bis Millimeter-groß.

Es scheint momentan, als seien die Titanen kein originäres Produkt der Kybb-Zivilisationen, sondern Artefakte einer anderen Spezies.

Die Kybb-Völker verfügen nur über einige Dutzend Kybb-Titanen. Die meisten davon sind um das Schloss Kherzesch (unter dem Kommando Tagg Kharzanis) und um die Bastion von Parrakh (unter dem Kommando Gon-Os) stationiert.

Erscheinung

Kybb-Titanen sind grob kugelförmige Raumschiffe mit etwa 17 km Durchmesser. Ihre Oberfläche ist schwarz und besitzt allerlei Auswüchse in Gestalt von Spitzen, Hügeln, Kratern, Gräben usw. Diese Oberflächengestalt ändert sich jedoch ständig binnen weniger Minuten, da die Haut unregelmäßig pulsiert, und dabei die topographische Struktur jedes Mal neu organisiert wird.

Im Inneren ist der Kybb-Titan in 10 Sphären unterteilt, die alle mehr oder weniger identisch aussehen. In den Innersten Sphären gibt es die Anlagen zum Bau der Motoklone. Wie die Oberfläche, ist auch im Inneren des Kybb-Titanen ständig alles in Bewegung, weswegen die Gänge verdreht und verzerrt wirken und die Orientierung schwerfällt.

In den Sphären herrscht Nullschwerkraft, und hier schweben die Fertigungsgeräte scheinbar chaotisch durcheinander. Die Maschinenanlagen machen einen seltsam inhomogenen Eindruck. Es werden nämlich technische Umsetzungen der verschiedensten Levels Seite an Seite verwendet. Es gibt hier sowohl rein mechanische Kraftübertragung als auch verkapselte Aggregate, die zur Manipulation von psionischen Energien gedacht sind und an Kosmokraten-Technik erinnern.

Geschichte

Die Kybb-Titanen sollten von den Kybb im großen Krieg gegen die Schutzherren als Geheimwaffe eingesetzt werden. Es kam jedoch nicht mehr dazu, da mit Hilfe des Schutzherrn Gon-Orbhon der Krieg vorzeitig beendet wurde, als er die Kybb dazu zwang, sich gegenseitig zu bekämpfen. Danach wurden die Kybb-Titanen eingemottet.

Erst als Tagg Kharzani die Kybb als seine Privatarmee im Schloss Kherzesch aufbaute, beschäftigten sie sich wieder mit den Titanen und begannen, sie wieder zu warten und auszurüsten. Auf Tagg Kharzanis Drängen hin wurden sie schließlich im Krieg des Schutzherrenordens gegen das Imperium Orbhon eingesetzt. Dieser Einsatz währte allerdings nur sehr kurz, da ES die 16 Sternenhaufen der Schutzherren in Hyperkokons einlagerte.

Später, als Tagg Kharzani sich gegen den Orden der Schutzherren wandte, setzte er die Kybb-Titanen in jenem Krieg, der in der Blutnacht von Barinx gipfelte, gegen die Schutzherren ein.

Die RICHARD BURTON entdeckt im Jahr 1333 NGZ auf ihrer Magellan-Expedition auch im Parr-System, dem Sitz der Entität Gon-Orbhon, Kybb-Titanen.

Beim finalen Kampf im Solsystem werden die meisten Kybb-Titanen vernichtet. Die letzten sechs von ihnen begleiten die Ahandaba-Karawane.

Technische Daten

Besatzung	unbekannt (wohl hauptsächlich Techniten und Kybb)
Aufbau	Durchmesser ca. 17 km, annähernd kugelförmig, variables Innenleben, variable Außenhülle
Antrieb	Sublicht: unbekannt, Überlicht: unbekannt (möglicherweise Biodim-Triebwerke)
Offensivbewaffnung	...
Defensivbewaffnung	extrem starke Schutzschirme unbekannter Bauart
Energieversorgung	unbekannt
Beiboote	unbekannt
Risszeichnung	aufgrund der variablen Konstruktion nicht sinnvoll

Motoklon

Motoklone sind kybernetische Maschinenwesen.

Sie können autark agieren und sind von verschiedenster Gestalt. Geschaffen werden die Motoklone von den Techniten der Kybb-Titanen. Sie verfügen über eine bösartige Ausstrahlung, wie Carya Andaxi und die Schildwache Lyressea es ausdrücken. Wie sich nach der Gefangennahme des Motoklons Hundertneun durch die Schwadron von Graugischt herausstellt, wurden die Motoklone aus den technischen Prinzipien der Vernetzer entwickelt, zumindest was die Aggregate zur Manipulation psionischer Energie betrifft.

Alle Motoklone besitzen eine psionisch-technische Quellzelle. Diese Kernzelle ist in der Lage, psionische Energie aufzunehmen und diese auch wieder schlagartig abzugeben. Dieser Effekt, Motoschock genannt, ist eine fürchterliche Waffe im Einsatz gegen biologisches Leben. Wie die Submarin-Architekten herausfinden, funktioniert diese Psizapfung nicht auf der Basis der technologischen Prinzipien der Kybb, sondern analog zu der Technik, die bei der Energieversorgung der Bionischen Kreuzer verwendet wird.

Ein Großteil des Körpers wird aus 32 Millionen multivariablen Techniten gebildet - ein Motoklon kann einen Verlust von bis zu 20 Millionen dieser kybernetischen Teile verkraften. Das Gehirn ist dezentral angelegt, die Nervenbahnen und Synapsen in achtfacher Redundanz vorhanden. Wird der Motoklon beschädigt, starten die Techniten eine automatische Regeneration, auch wenn der Motoklon an sich handlungsunfähig ist.

Die weitere technische Ausrüstung kann variieren, sie kann Feldtriebwerke, Desintegratoren, Thermowaffen und Intervallstrahler ebenso beinhalten wie Hyperfunk-Orter und Energieschutzschirme.

bekannte Motoklone

Hundertneun
Zwölf - Wächter in Gon-Os Stock-Relais auf Terra
Hundertfünf - Wächter in Gon-Os Stockrelais auf Terra

Quellen

PR 2263, PR 2270

Motoschock

Als Motoschock wird die gewaltige PSI-Entladung bezeichnet, die von der Kernzelle eines Motoklons ausgeschüttet werden kann.

Der psionische Schock ist so stark, dass er Lebewesen in einem Radius von drei Kilometern tötet und selbst in einem Radius von sechs Kilometern noch zu Bewusstlosigkeit und erheblicher Desorientierung führt, bis hin zur Selbsttötung.

Die Substanz 101 und damit die Biotroniken von bionischen bzw. T-Kreuzern nehmen keinen Schaden. Ebenso schützt ein Zellaktivator

vor dem Motoschock, allerdings wird der Träger in eine tiefe Bewusstlosigkeit geschleudert. Es ist nicht bekannt, ob auch andere Lebewesen je einen Motoschock aus nächster Nähe überlebt haben.

Die Ereignisse um den Motoklon Hundertneun auf Graugischt zeigen (1332 NGZ), dass ein Motoklon nicht in der Lage ist, zwei Motoschocks innerhalb kurzer Zeit auszulösen, da seine Psionisch-Technische Quellzelle einige Zeit benötigt, um sich wieder aufzuladen. Wenn ein Motoklon dies dennoch versucht, fällt der zweite Motoschock sehr schwach aus, dabei werden lediglich Erscheinungen wie Angst oder Übelkeit ausgelöst. Es ist allerdings nicht klar, inwieweit die erhöhte Hyperimpedanz bzw. die Verletzungen von Motoklon Hundertneun dieses Szenario beeinflussten.

Quellen

PR 2263, PR 2266, PR 2274 u.a.

Parr-Jäger

Parr-Jäger ist die Bezeichnung für einen Raumschiffstyp, den die Hilfsvölker des Gottes Gon-Orbhon nutzen.

Der Parr-Jäger hat einen diskusförmigen Grundkörper von 700 Metern Höhe und 1200 Metern Durchmesser. Die Besatzung besteht vor allem aus Arvezen.

Die maximale Beschleunigung liegt bei etwa 120 km/sec² - bei der herrschenden Hyperimpedanz im Jahr 1333 NGZ ein beachtlicher Wert.

Geschichte

Ende Januar 1333 NGZ ortet Malcolm S. Daellian von der EAGLE aus etwa 20.000 Einheiten dieses Schiffstyps im Parr-System. Während der Reparatur der RICHARD BURTON auf Roewis taucht ebenfalls ein Parr-Jäger auf und lädt auf dem Planeten zwei mysteriöse Quarzbrocken ab, welche die Bevölkerung unter die Kontrolle Gon-Orbhons zwingen. Der Parr-Jäger ist dabei den gurradschen Birnenschiffen technisch eindeutig überlegen.

Quellen

PR 2266, PR 2267

SPURHOF

Die SPURHÖFE sind gigantische, tropfenförmige Raumstationen mit 33 km Länge und maximal 16,5 km Durchmesser. Insgesamt 32 Stationen sind im Jahr 1333 NGZ bekannt. Jeweils sechzehn bilden eine Formation in Form eines Kreisringes mit 1000 Kilometern Durchmesser. Die Tropfenspitzen mit 800 Metern Durchmesser sind Standort der Zapfstrahlprojektoren und weisen zur Sonne. Von diesen Projektoren wird ein in grellem Ultrablau gefärbter Zapfpol von ungefähr 2000 Metern Durchmesser erzeugt. Der eigentliche Zapfstrahl ist überlichtschnell, als Sekundärwirkung tritt beim Zapfbetrieb ein blassblaues Leuchten auf.

Im Zentrum der Kreisring-Formation befindet sich ein diffuses Ballungsfeld von 150 Kilometern Durchmesser, das von Ortersystemen nicht genauer analysiert werden kann.

Standort

Sechzehn SPURHÖFE stehen im Tan-Jamondi-System, und zwar in 17 Millionen Kilometern Entfernung von der riesigen blauen Sonne. Die einzelnen Stationen besitzen keine bekannten Eigennamen, sondern sind einfach der Reihe nach durchnumeriert. Die Gegenstation bilden ebenfalls sechzehn Spurhöfe im Ron-Alaga-System im Arphonie-Sternenhaufen. Diese beiden Systeme erzeugen die DISTANZSPUR zwischen den beiden Hyperkokons

Aufgabe

Die SPURHÖFE haben die Aufgabe, die so genannte DISTANZSPUR zum Schloss Kherzesch aufrecht zu erhalten. Die dafür benötigten Energien beziehen die Stationen durch das Anzapfen der jeweiligen Sonne.

Geschichte

Gebaut wurden die SPURHÖFE von den Kybb, nachdem ES die Sternenhaufen in Hyperkokons separiert hatte. Jede Station wird von einem Eins-Katalog erster Klasse geleitet. Bis zum Eintreten der Hyperimpedanz zapften die sechzehn SPURHÖFE den blauen Gasriesen an und erzeugten das DISTANZSPUR-Hyperfeld. Durch die Erhöhung brachen die Zapfstrahlen zusammen, da die Steuerung auf Syntronikbasis erfolgte. Die grundsätzliche Einsatzbereitschaft ist allerdings weiterhin gegeben. Während der Umbauarbeiten wurde die Zapfung auf Positronik-Steuerung umgestellt, so dass die SPURHÖFE wieder in Betrieb gehen konnten.

Bei der Eroberung des Tan-Jamondi-Systems durch die Motana und Terraner wurden 8 der 16 SPURHÖFE vernichtet.

Bekannte Stationskommandanten

Spurhof 3 - Keit Gecent

Spurhof 11 - Zerah Axitte

Techniten

Techniten sind Arbeitsroboter auf den Schiffen der Kybb, vorwiegend auf Kybb-Titanen.

Aussehen

Das Aussehen der Techniten ist sehr verschieden. Manche sind mikroskopisch kleine, fliegende Reparatur-Roboter, die in riesigen Schwärmen im Schiff herumfliegen, andere sind bis zu mehrere Meter groß.

Aufgaben

Ihre Aufgaben sind primär das Warten, Umbauen und Reparieren der Schiffe. Manche sind allerdings auch mit der Konstruktion von Motoklonen befasst.

Es ist bislang nicht klar, ob auch höherentwickelte oder sogar quasi-intelligente und zu kreativem Denken und Handeln fähige Techniten existieren.

Würfelraumer der Kybb

Raumschiffe vom Typ Würfelraumer der Kybb wurden zum ersten Mal im Jahr 1331 NGZ über dem Planeten Baikhal Cain im Jamondi-Sternenhaufen gesichtet.

Die Würfelform wird von den Kybb-Cranar bevorzugt. Ihre Schiffe werden in verschiedenen Größenordnungen in großer Stückzahl eingesetzt: Kurierschiffe und Patrouillenboote haben Kantenlängen zwischen 40 und 50 Metern, Frachter von 300 Metern.

Die Schlachtschiffe stellen mit 500 Metern die größten Einheiten dar und dienen auch als Träger für kleinere Schiffe, Jäger und Landetruppen.

Der modulare interne Aufbau der Würfel gestattete den zügigen Umbau der Energieerzeugungs- und Antriebssysteme im Zuge der gestiegenen Hyperimpedanz. Die Schiffe sind deshalb trotz stillgelegter alter Aggregatkomplexe vollständig einsatzfähig.

Die Antriebssysteme (konventionelle Impulstriebwerke, eingeschränkt gravomechanische Feldantriebe und Linearantrieb) ermöglichen dem Schlachtschiff Beschleunigungswerte zwischen 100 und 120 km/s2.

Eine Bewaffnung aus konventionellen Impuls-, Thermo- und Desintegratorgeschützen sowie Gravo-Pulsatoren macht sie zu gefährlichen Gegnern.

Darstellung

Risszeichnung eines Schlachtschiffes in PR 2291.

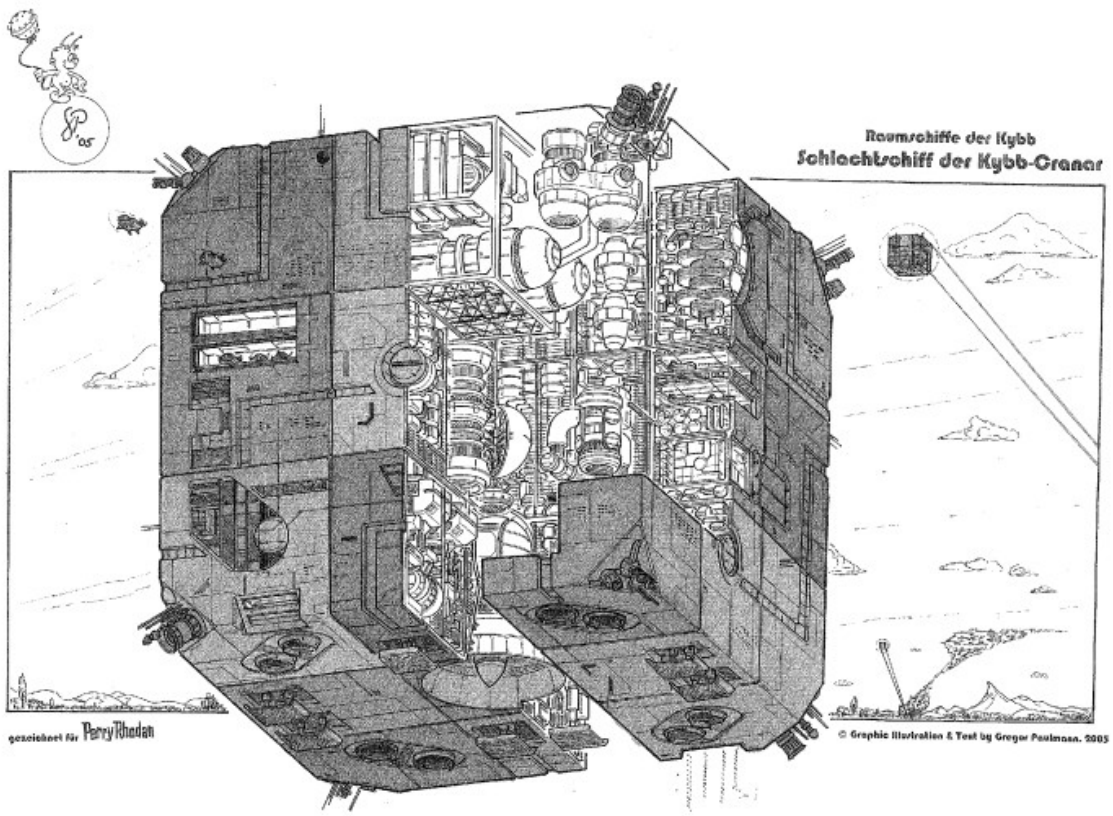

Abbildung 1: Würfelraumer der Kybb-Cranar

MEPHAK

Die MEPHAK war ein Kybb-Cranarisches Würfelraumschiff.

Sie wurde von der Besatzung der BLUTMOND in einer Schlacht im Sternenozean von Jamondi nicht vernichtet, sondern Wrack geschossen und aufgebracht. Im Tom-System wurde fast das gesamte unbrauchbare Innenleben entfernt, damit zwei bionische Kreuzer Platz fanden.

So getarnt, drangen die BLUTMOND und die SCHWERT Mitte 1332 NGZ ins Tan-Jamondi-System vor. Bevor die Tarnung auffliegt, schafft es die SCHWERT, bis nach Tan-Jamondi II zu gelangen, die BLUTMOND opfert sich, und die MEPHAK wird vernichtet.

Quelle

PR 2253

Zylinderdiskus

Der Raumschiffstyp des Zylinderdiskus wurde zum ersten Mal im Jahr 1333 NGZ nach dem DISTANZSPUR-Durchgang des Bionischen Kreuzers SCHWERT im Ron-Alaga-System des Arphonie-Sternenhaufens gesichtet.

Er wird von den Kybb-Völkern im Arphonie-Sternenhaufen in großer Stückzahl in der Flotte des ehemaligen Schutzherren Tagg Kharzani eingesetzt. Dort dient er als Patrouillenschiff und Einsatztransporter für Motoklone aus den Kybb-Titanen.

Der diskusförmige Grundkörper hat einen Durchmesser von 1200 Metern bei 700 Metern Höhe. An ihm sind maximal 12 Zylindermodule angekoppelt. Jedes dieser Module besitzt einen Durchmesser von 124 Metern bei 350 Metern Höhe. Die Zylindermodule beinhalten zusätzliche Waffen-, Triebwerks- und Energieerzeugungssysteme, angepasst an den veränderten Wert der Hyperimpedanz.

Infolge seiner Abmessungen wird die gesamte Flugmasse eines Zylinderdiskus mit voller Modulbestückung auf etwa 173,5 Millionen Tonnen geschätzt.

Die Antriebssysteme (konventionelle Impulstriebwerke, eingeschränkt gravomechanische Feldantriebe und Linearantrieb) ermöglichen dem Zylinderdiskus Beschleunigungswerte zwischen 150 und 200 km/s2.

Eine Bewaffnung aus konventionellen Impuls- und Desintegratorgeschützen sowie Gravo-Pulsatoren macht ihn zu einem gefährlichen Gegner.

Darstellung

Risszeichnung in PR 2279.

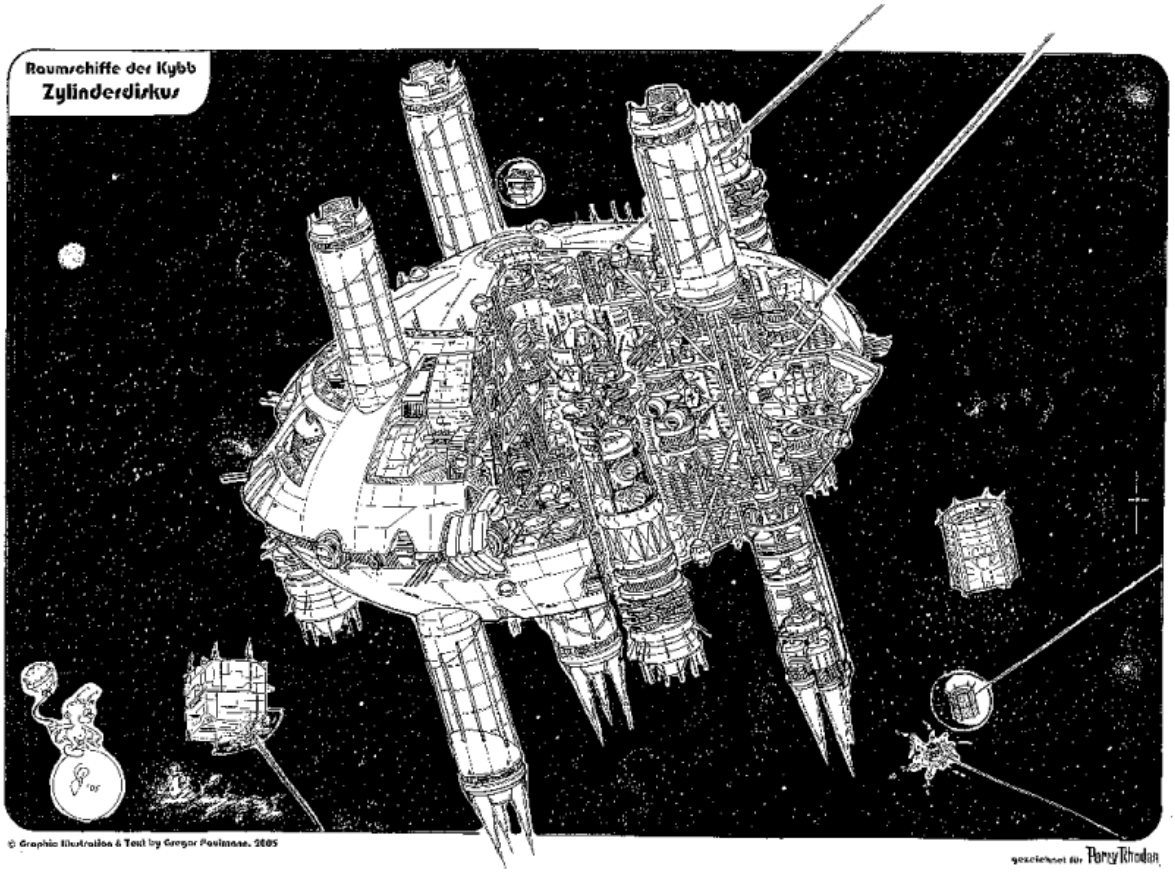

Abbildung 2: Zylinderdiskus der Kybb

Quellen

PR 2260, PR 2275 u.a.

Geschichtliche Ereignisse
Projekt Distanzspur

Nachdem ES die Sternengebiete der Schutzherren von Jamondi vor knapp sieben Millionen Jahren in Hyperkokons eingeschlossen hatte, starteten die Eingeschlossenen im Sternenozean von Jamondi das Projekt Distanzspur, um wieder Kontakt zum Standarduniversum oder wenigstens zu den anderen Kokons zu erlangen. Die führenden Wissenschaftler der Kybb, Motana, Shoziden und weiterer Völker beteiligten sich an diesem Projekt und machten auch gute Fortschritte, bis es zur Blutnacht von Barinx kam. Bis zum Abschluss des Projektes durch die Kybb dauerte es dann noch weitere eintausend Jahre.

Im Jahr 1332 NGZ existiert die DISTANZSPUR der Kybb noch immer, bricht dann allerdings aufgrund der erhöhten Hyperimpedanz zunächst zusammen. Zunächst gelingt es den Kybb-Traken, die Verbindung wieder zu aufzubauen, doch mit dem endgültigen Rücksturz Jamondis in den Normalraum reißt die Verbindung nach Arphonie erneut ab.

Quellen

PR 2249, PR 2273

Projekt "Kher-Diamant"

Das Projekt »Kher-Diamant« wurde von Tagg Kharzani gestartet, weil die Hyperdimogefahr im Arphonie-Sternenhaufen immer größer wurde.

Zuerst wurden, mittels gigantischer Situationstransmitter, acht riesige Gasplaneten in den Bereich des Kher-Systems gebracht. Dort wurden sie durch dauernden Intervallbeschuss regelrecht pulverisiert.

Einhundertzweiundzwanzig BLENDE-Forts, große Raumstationen auf der Basis von Blockadeforts, wurden entlang der entstandenen Staubwolken positioniert und begannen, die Materie kontrolliert zu verteilen. Die entstandene Kugelschale erreichte nach Beendigung dieses Prozesses einen Gesamtdurchmesser von fast zehn Milliarden Kilometern und eine durchschnittliche Dicke von 11.000 Kilometern und umschloss das gesamte Kher-System.

Aufgrund der ausgesucht hohen Hyperkristallanteile der verwendeten Gasriesen entstand der Diamant-Effekt der Kugelschale und damit ihre ortungstechnische Undurchdringlichkeit.

Die Gesamtbauzeit betrug 134 Jahre.

Gesteuert wurden die vollautomatischen Blende-Forts von BLENDE-Null, einer Station auf Kherzesch, aus. Diese wird 1332 NGZ, von Lyressea und dem Motoklon Hundertneun, bei einem Kommandoeinsatz vernichtet.

Quellen

PR 2273, PR 2274

Schwarmbefehl

Der Schwarmbefehl ist ein Befehl allerhöchster Priorität, der an die Raumschiffe des Imperiums Orbhon ergehen kann.

Die Reaktion dieser Raumschiffe auf den Schwarmbefehl lässt vermuten, dass er besagt, dass sich alle Raumschiffe unverzüglich im Parr-System einzufinden und dort die weiteren Befehle Gon-Os zu befolgen haben.

Geschichte

Nachdem Myles Kantor am 26. April 1333 NGZ dem Zapfstrahl Gon-Os eine Nachricht aufmodulieren konnte, setzt Gon-O den Schwarmbefehl in Kraft, und lässt mit allen verfügbaren Einheiten nach der RICHARD BURTON suchen.

Auf Dyons Erde leitet daraufhin das alte, abgestürzte Frachtschiff DRAGUUN notdürftige automatische Reparaturroutinen ein und startet in Richtung Parr-System. Es strandet jedoch unmittelbar nach dem Start im freien Weltraum, da die Schäden zu groß sind, und wird anschließend von der RICHARD BURTON aufgebracht.

Quelle

PR 2289

Themenkomplex Liga Freier Terraner

Personen
Daellian, Malcolm Scott

Malcolm Scott Daellian ist Leiter der am 1. Dezember 1331 NGZ gegründeten Waringer-Akademie.

Erscheinungsbild

Malcolm S. Daellian verliert bei einem Unfall nahezu seinen gesamten Körper, es sind lediglich sein Gehirn und einige Muskelfasern übrig geblieben. Seitdem benutzt er zur Fortbewegung eine Art Regenerationstank in Form eines ca. zwei Meter hohen angeschrägten Achteckprismas mit einer aufgesetzten Pyramide – den »Sarg«.

Charakterisierung

Daellian vegetiert in der ersten Zeit nach dem Unfall in seinem Überlebenstank dahin und sehnt sich nach dem Tod. Nach Antritt der Stelle als Leiter der Waringer-Akademie geht er völlig in dieser neuen Aufgabe auf, weil sie seinem Leben einen neuen Sinn gibt. Daellian hat einiges von seiner »Menschlichkeit« verloren. Er handelt vorwiegend nach pragmatischen Gesichtspunkten und wird von seiner Umwelt - insbesondere von den ihm unterstellten Mitarbeitern - als gefühlskalt, fast unmenschlich beschrieben. Er fordert nicht nur von sich selbst, sondern auch von seinem Team den höchsten Arbeitseinsatz.

Daellian leidet auch Jahre nach seinem Unfall noch an Symptomen einer posttraumatischen Belastungsstörung. Dies äußert sich in so genannten Nachhall-Erinnerungen, in denen er seinen Unfall und seine Verstümmelung immer wieder durchlebt. Diese für ihn quälenden Erinnerungen sorgen im schlimmsten Fall dafür, dass er das Bewusstsein verliert oder unkontrollierte Handlungen begeht.

Geschichte

Malcolm S. Daellian wird am 23.5.1301 NGZ im Terrania-Stadtteil Monggon-Ost auf Terra geboren. Er studiert Hyperphysik an der Universität von Terrania. Sein Diplom macht er 1323 NGZ (Thema: "Vernachlässigte Halbraumtechnik?"), ein Jahr später schließt er sein Studium mit der Promotion unter dem Titel "Technologie unter dem Blickwinkel eines erhöhten Hyperphysikalischen Widerstandes" mit der Bewertung summa cum laude ab, somit trägt er den akademischen Titel eines Dr. sc. hyp. (Dr. scientiae hyperphysicorum).

Malcolm S. Daellian ist USO-Spezialist und seit 1.6.1330 NGZ QuinTech.

Während der Erforschung der Paukenwolke erleidet Malcolm S. Daellian infolge der Explosion eines Reaktors am 14.1.1331 NGZ einen schweren Unfall. Er kann in letzter Sekunde gerettet werden, allerdings ist nahezu sein gesamter Körper - mit Ausnahme des Gehirns und einiger Muskelfasern - verbrannt. Sein Gehirn und die Überreste seines Körpers befinden sich seitdem in einem Regenerationstank, den Daellian auch als "Sarg" bezeichnet. Eine genetische Neuzüchtung von Malcolms Körper ist nicht möglich, da seine DNA zu stark geschädigt ist.

Am 1. Dezember 1331 NGZ übernimmt Daellian auf Bitten von Homer G. Adams und Myles Kantor die Leitung der neu gegründeten Waringer-Akademie. Malcolm stellt an die Aufbauhelfer sowie an seine Studenten sehr hohe Anforderungen.

Malcolm entwickelt den Micro-Transitions-Hyperkonverter (MTH), der mehr Leistung bringen soll als ein Nug-Schwarzschild-Reaktor. Als der Prototyp Ende Dezember 1331 NGZ in Betrieb genommen werden soll, entdeckt Malcolm, dass der MTH sabotiert worden ist. Er kann die Inbetriebnahme buchstäblich in letzter Sekunde stoppen. Es stellt sich heraus, dass die Sabotage von Carlosch Imberlocks Mitgliedern der Sekte um Gon-Orbhon durchgeführt worden ist.

Im Jahr 1332 NGZ entwickelt Daellian im Projekt RAINBOW einen neuen Typen eines Sonnenzapfschiffes. Nachdem seine diesbezüglichen Experimente mit der RAINBOW I scheitern, hat er Anfang Juli 1332 NGZ mit der RAINBOW II Erfolg.

Am 3. Juli 1332 NGZ nimmt Daellian auf Wunsch von Myles Kantor an der Operation Kristallsturm teil und fliegt nach Hayok. Sein Nachfolger als Leiter der Waringer-Akademie wird Fedor Poscheff-Tsun. Daellian bricht 05. August 1332 NGZ mit der RICHARD BURTON in die Große Magellansche Wolke auf. Er ist wissenschaftlicher Leiter der Expedition. Nach der Gefangennahme Reginald Bulls durch Gon-O übernimmt Daellian das Kommando über die Kristallsturm-Flotte und befiehlt im April 1333 NGZ den Angriff auf das Parr-System.

Im Jahre 1344 NGZ ist Daellian als Residenz-Minister für Wissenschaft und Technik tätig. Er entwickelt zusammen mit der Neuen USO den Kantor-Sextanten. Da er seine psychischen Probleme erkennt, nimmt er die Hilfe von Bré Tsinga in Anspruch.

Quellen

PR 2220, PR 2245, PR 2300 u.a.

Detair, Mal

Mal Detair ist ein Fuertone. Er wurde als Sohn eines Tierarztes im Jahre 1279 NGZ auf dem Planeten Fuerto geboren.

Erscheinungsbild

Vom Aussehen wird Mal häufig mit einem Springer verwechselt. Dies liegt an seinem 2,02 Meter großen, kräftigen Erscheinungsbild sowie an seinen langen, zottigen, kupferroten Haaren, die er immer zu einem Zopf bindet.

Charakterisierung

Trotz seines wilden Äußeren ist Mal ein sehr ruhiger und friedlicher Mann. Ihn verbindet eine tiefe Freundschaft mit Kantiran, und er kann oft seinen aufbrausenden Charakter besänftigen und ihn zum Nachdenken anregen. Durch seinen Dienst bei den kristallimperialen Landetruppen weiß er sich zu verteidigen. Er wendet Gewalt jedoch nie sinnlos an.

Geschichte

Mal Detair ist von Beruf Tierheiler. Nach seiner Entlassung aus der Flotte (Zugehörigkeit 1297 NGZ - 1307 NGZ), wo er als Soldat bei Landeunternehmen diente und den Rang eines Orbton erlangte, verbrachte er 12 Jahre in der Wildnis des Planeten Paschan (bis 1319 NGZ). Danach begann er eine Ausbildung zum Tierarzt auf Arkon II, die er jedoch aus unbekannten Gründen 1321 NGZ abbrach. Danach eröffnete er als selbständiger Tierheiler eine Tierklinik auf Arkon I, in welcher er vor allem die zum Teil exotischen Haustiere der dort ansässigen Adeligen behandelte.

Danach begleitete er seinen Freund Kantiran auf dessen Flucht vor Shallowain. Mit der RICHARD BURTON gelangte er in die GMW und dann nach Parrakh. Dort blieb er auch nach dem Sieg gegen Gon-O und eröffnete eine Tierklinik.

Quellen

PR 2200, PR 2201, PR 2247, PR 2291, PR 2299 u.a.

Eshmale, Dario da

Dario da Eshmale ist im Jahr 1331 NGZ der Leiter der TLD-Zelle SPEICHER auf Hayok.

Der auf Arkon geborene Adlige ist 2,03 Meter groß und ausgesprochen beleibt. Er zeichnet sich durch ein breites Vollmondgesicht mit dicken Lippen und einer knolligen Nase aus. Er besitzt eine Halbglatze, trägt die Resthaare aber schulterlang und weißblond. Er wirkt weltfremd, bewegt sich behäbig und spricht mit einer sanften, sonoren Stimme.

Da Eshmales Tarnidentität ist die eines blasierten Feinschmeckers und gesellschaftlich hoch anerkannten Feingeistes, der der auf Hayok ansässigen Gesellschaft zum Nutzen arkonidischen Kulturgutes als Tai-Laktrote vorsteht. Als ein solcher ist er ein perfekter Koch und Kenner des großarkonidischen Cacumé.

Zu den Glanzstunden der Agententätigkeit von da Eshmale gehören u. a. die Befreiung von Kantiran und Mal Detair aus den Händen von Shallowain sowie die heldenhafte Verteidigung des SPEICHERS gegen die Kralasenen und Celistas im Januar 1332 NGZ. Bei der zweiten Aktion wurde seine wahre Identität preisgegeben, so dass eine weitere Tätigkeit in der Gesellschaft zum Nutzen arkonidischen Kulturgutes nicht mehr möglich ist. Nichtdestotrotz bleibt da Eshmale im Hintergrund tätig und agiert zum Beispiel als Reginald Bulls Berater bei der durch Terraner eingefädelten Befreiung von Shallowain.

Quellen

PR 2208, PR 2209, PR 2210, PR 2225, PR 2233

Eysbir, Theorod

Der Terraner Theorod Eysbir war ein Syntronik-Fachmann, der infolge des Hyperschocks vom September 1331 NGZ arbeitslos geworden war und seine Tochter Sagha an die Sekte um Gon-Orbhon verloren hatte.

Charakterisierung

Eysbir ist vom Typ her niemand der einfach resigniert.

Geschichte

Theorod Eysbir war früher Raumsoldat, hatte nach der Militärzeit aber eine Laufbahn als Syntronik-Fachmann eingeschlagen. Da Syntroniken wegen der erhöhten Hyperimpedanz nach dem September 1331 NGZ nicht mehr benutzt werden konnten, verlor er seine Arbeit.

Nach dem Anschlag eines Gon-Orbhon-Jüngers auf Eysbirs ehemaligen Arbeitsplatz in Terrania kam der arbeitslose Syntronik-Spezialist in den Verdacht, ein Mittäter zu sein und wurde verhört. Er konnte jedoch entkommen und stürzte auf der Flucht in einen Schacht. Dort fand er ein unterirdisches Lager mit Positronik-Bauteilen, das wahrscheinlich während des von den Dscherro ausgelösten Chaos in Vergessenheit geraten war. Dieser wertvolle Fund brachte ihm jedoch kein Glück, denn infolge von bürokratischen Verwicklungen konnte er die Positronik-Bauteile nicht aus dem Lager holen. Das Lager wurde dann von seiner eigenen Tochter vernichtet: Sagha Eysbir war zu einer Jüngerin Carlosch Imberlocks geworden, bei dem Anschlag auf das Lager kam sie ums Leben.

Eysbir wollte sich an Carlosch Imberlock für diesen doppelten Verlust rächen und den Prediger bei einem von dessen öffentlichen Auftritten umbringen. Er wurde jedoch von Mondra Diamond daran gehindert und festgenommen.

Eysbirs Schicksal wurde später von der Bürgergarde Terrania für ihre eigenen Zwecke ausgeschlachtet. Die erste Versammlung der Bürgergarde fand in einer nach Eysbirs Tochter benannten Halle statt - dabei handelte es sich um das von Eysbir gefundene Lager. Die Mitglieder der Bürgergarde hatten es ausgeräumt und zu ihrem geheimen Treffpunkt umfunktioniert.

Quellen

PR 2213, PR 2244

Helsin, Aileen

Aileen Helsin ist eine Siganesin, sie wurde am 11. September 1227 NGZ geboren.

Erscheinungsbild

Helsin ist 10,88 cm groß, sie hat den üblichen hellgrünen Teint einer Siganesin, ein schmales Gesicht und schwarze Augen.

Charakterisierung

Die Siganesin legt, ungewöhnlich für Siganesen, wenig Wert auf Höflichkeit und Etikette. Sie ist humorvoll, aber auch sachlich, pragmatisch und handelt nach logischen Gesichtspunkten.

Geschichte

Die Hyperphysikerin mit dem Spezialgebiet hyperenergetische Strahlung gehörte dem Camelot-Projekt an. Als dieses sich 1292 NGZ auflöste, wechselte sie mit der Swoon Tyun-Theris nach Terra zum TIT. Ab 1308 NGZ wurde sie zur Emotionautin ausgebildet, nachdem dieses Talent bei ihr entdeckt wurde. Am TIT arbeitete sie intensiv mit an der Entwicklung einer Mini-SERT-Haube. Den Beruf als Pilotin übte sie allerdings nie aus. Ab 1315 NGZ forschte sie im Volcan-Center auf dem Merkur im Team von Myles Kantor an der Erhellung verschiedener Aspekte der Hyperimpedanz.

1333 NGZ ist sie als Pilotin mit an Bord der INTRALUX, als diese in die Sonne Sol eindringt und auf den TRIPTYCHON-Stationen strandet. Dort stirbt sie am 30. April, wie alle Besatzungsmitglieder der INTRALUX.

Quellen

PR 2276, PR 2279, PR 2283, PR 2287

Imberlock, Carlosch

Carlosch Imberlock ist der Anführer der Sekte um Gon-Orbhon. Geboren wurde Imberlock am 08. April 1291 NGZ in Neu-London, er ist wahrscheinlich am 27. Mai 1333 NGZ gestorben.

Erscheinungsbild

Er ist ein 1,96 m hochgewachsener, kräftig und muskulös gebauter Terraner mit dunklem Vollbart, der das ebenfalls dunkle Haupthaar bis zu den Schultern wachsen lässt. Carlosch kleidet sich in schlichte Gewänder, trägt meist einen weit geschnittenen Umhang und wirkt von seinen vollendeten Bewegungen und Gestiken her ungeheuer charismatisch, so dass sich kaum jemand seiner Präsenz entziehen kann.

Charakterisierung

Nach außen hin gibt sich Carlosch stets unbeeindruckt, kühl und sachlich.

Unter der Beeinflussung Gon-Os, wird Imberlock ein glühender Anhänger seines Gottes. Er hat die vernichtende Ruhe eines Menschen, von dem früher oder später doch alle einsehen werden, dass er von Anfang an Recht hatte. Alle Anschuldigungen und Demütigungen stören ihn nicht, da diese »Ungläubigen« ohnehin sterben werden, wenn Gon-Orbhon erscheint. Innerhalb seiner Glaubensgemeinschaft ist er der uneingeschränkte Führer, dem sich alle anderen unterordnen. Sein Wort ist Gesetz, und niemand würde es wagen, es in Frage zu stellen.

Geschichte

Mit nicht ganz 13 Jahren trat Carlosch Imberlock Mitte Februar 1304 NGZ der von Roi Danton gegründeten Gruppe Sanfter Rebell bei, war aber in dieser Gruppe eher unauffällig und trat auch in den folgenden Jahren nicht weiter in Erscheinung.

Nach der Schulausbildung arbeitete er ab 1308 NGZ für viele Jahre als »Hausmeister« im Multi-Konfess-Zentrum von Neu-London, das am Tag seiner Geburt von Ramihyn heimgesucht worden war. Ob in jenen Jahren sein Interesse für Religion geweckt wurde, bleibt unbekannt.

In der Zeit zwischen 1320 NGZ und Anfang 1331 NGZ verließ er die Erde und besuchte bei einer Rundreise durch die Galaxie als »interstellarer Tramper« viele Planeten. Einzelheiten sind darüber nicht bekannt.

Später bereiste er mehrere Planeten in der Milchstraße. Bei seiner Rückkehr nach Terra geriet das Schiff, mit dem er reiste (der Passagierraumer IMPRESSION), in einen Hypersturm. Dabei wurden die meisten Besatzungsmitglieder getötet. Seit der Bergung sprach er von Gon-Orbhon, ab 11. September 1331 NGZ begann er zu predigen und sammelte Anhänger für seine Sekte.

Mondra Diamond vermutete, dass Carlosch Imberlock parapsychische Kräfte besitzt. Carlosch Imberlock wurde vorübergehend festgenommen und während des Verhörs heimlich getestet. Dabei konnte Mondra Diamonds Verdacht widerlegt werden.

Carlosch Imberlock dementierte gegenüber der Öffentlichkeit jeglichen Zusammenhang der Sekte mit den sich häufenden Anschlägen auf technische Einrichtungen, insgeheim billigte er diese jedoch.

Nachdem das Stock-Relais seinen Platz am Vesuv gefunden hatte, wurde Imberlock der Stellvertreter Gon-Orbhons. Am 14. März 1333 NGZ übernahm er offiziell die Macht auf der Erde.

Während der Operation Überdosis fand Imberlock kurzfristig zu seinem eigenen Willen zurück und erkannte, dass er beeinflusst worden war. Dieser Zustand währte jedoch nur kurze Zeit. Danach stand er wieder unter der mentalen Kontrolle des Stocks.

Carlosch Imberlock starb sehr wahrscheinlich am 27. Mai 1333 NGZ im Tempel der Degression beim Ausbruch des Vesuvs. Allerdings ist sein Tod nicht bestätigt.

Quellen

PR 2221, PR 2223, PR 2284, PR 2285, PR 2294, PR 2298

Imith, Fran

Fran Imith ist Terranerin. Ihr voller Name lautet Fran Spencer Imith. Im Jahre 1329 NGZ ist sie ca. 30 Jahre alt. Das genaue Geburtsdatum ist unbekannt. Sie ist TLD-Agentin und "Mars-Nostalgikerin".

Erscheinungsbild

Sie ist groß, schlank und durchtrainiert und hat schulterlanges dunkelrotes Lockenhaar sowie leuchtend blaue Augen. Im Einsatz trägt Fran Imith meist eine eng anliegende, dunkelviolette Kombination. Sie trägt mit High-Tech-Geräten in Mikrobauweise bestückte, fein gravierte Silberringe an jedem Finger.

Charakterisierung

Als Mars-Nostalgikerin hat Fran Imith profunde Kenntnisse über den roten Planeten. Als TLD-Agentin ist sie kampferprobt.

Geschichte

Sie macht am 16.06.1329 NGZ den Flug des Mars-Liners 01 mit, der den Auftakt zur Zeit-Odyssee von Perry Rhodan und Reginald Bull bildet. Sie tritt zunächst als Zivilistin auf (hatte zur Tarnung sogar ein kleines Areal am Rand des neuen Siedlungsgebiets auf dem Mars erworben), hat jedoch den Auftrag, Rhodan und Bull zu beschützen.

Fran Imith gehört zu den wenigen Überlebenden der Zeit-Odyssee, die wieder in die Gegenwart zurückkehren. Reginald Bull und Fran Imith verlieben sich während der Zeit-Odyssee und planen nach der Rückkehr in die Gegenwart ihre Heirat. Der Hochzeitstermin wird für den 02.09.1331 NGZ angesetzt, muss jedoch verschoben werden, weil es an diesem Tag infolge der erhöhten Hyperimpedanz zur Materialisation des Sternenozeans kommt.

Mitte März 1344 NGZ heiraten Bully und Fran Imith endlich. Die Trauungszeremonie wird von der Ersten Terranerin Tamira Sakrahan durchgeführt, Trauzeugen sind Perry Rhodan und Gucky.

Quellen

PR-Odyssee-Taschenbuchzyklus, PR 2202, PR 2307 u.a.

Inshanin

Inshanin ist eine Hyperphysikerin von Plophos, dort wurde sie am 23.12. 1294 NGZ geboren. Ihr wirklicher Name ist unbekannt, sie veröffentlicht nur unter dem Namen Inshanin.

Erscheinungsbild

Inshanin ist 1,80 m groß und hat dunkle Haare, die sie extravagant kurz trägt. Aufgrund ihrer Blindheit trägt sie immer eine dunkle Sonnenbrille, in die eine Sehsensorik eingebaut ist.

Charakterisierung

Aufgrund negativer Erlebnisse in ihrem Leben wirkt sie verschlossen aber zuweilen auch aufbrausend gegenüber Kollegen. Dies ist aber nur ein selbstaufgebauter Schutz und keine wahren Gefühle. Sie liebt ihre Arbeit, hat aber Probleme, was das Vertrauen zu Kollegen und Männern im speziellen angeht.

Geschichte

Die Plophoserin studierte zunächst an der Hondrota, der Kaderschmiede von Plophos. Im Jahr 1314 NGZ ging sie an die Universität von Terrania und studierte Hochfrequenzphysik, machte im Jahr 1317 NGZ ihren Abschluss und promovierte. Danach hat sie Angebote von verschiedenen Privatfirmen. Sie geht zu Infricoro, sieht dies allerdings nur als Durchgangsstation, um später am Terrania Institute of Hyper-Technology zu forschen. Zu dieser Zeit lernt sie Dorrian Hales kennen, einen begabten aber faulen Studenten. Sie, die bisher nur für das Studium und den Job lebte, verliebt sich Hals über Kopf in den Herzensbrecher. Sie fördert und unterstützt ihn und verzeiht ihm sogar einen folgenschweren Seitensprung. Er arbeitet dann ebenfalls bei Infricoro als Inshanins Assistent, obwohl er zehn Jahre älter ist.

Als ihre Bewerbung beim TIHT abgelehnt wird, erfährt sie, dass Hales ihre Arbeit gestohlen und als seine eigene abgegeben hat. Sie stellt ihn im Labor von Infricoro zur Rede und löst dann vor lauter Frust und Enttäuschung eine Explosion aus, um sich und ihn zu töten. Beide überleben jedoch den "Unfall", der sie das Augenlicht kostetet.

Auf dieses Ereignis und verschiedene Probleme mit ihrem damaligen Assistenten ist ihre Charakterisierung zurück zu führen. Nichtsdestotrotz gilt sie als absolute Koryphäe auf ihrem Gebiet.

Im Jahr 1326 NGZ geht sie wieder an die Universität von Terrania, um dort in der Hyperimpedanzforschung mitzuwirken. Auch zu diesem Thema veröffentlicht sie einige Artikel. 1333 NGZ wird Inshanin von Myles Kantor in sein Team geholt, um an der Forschung im

Projekt ARCHETIM teilzunehmen. Nachdem die beiden zunächst einige Male aufeinander prallen, gehen sie wenig später sogar miteinander ins Bett. Obwohl beide keine Beziehung wollen und dieser Vorfall einmalig bleibt, sorgt sich Kantor ab diesem Zeitpunkt besonders um Inshanin, was sie absolut ablehnt. Bei der Expedition in die Sonne ist sie mit an Bord der INTRALUX. Dort kommen sich die beiden erneut näher und gestehen einander ein, dass doch Gefühle im Spiel sind. Inshanin stirbt am 30. April 1333 NGZ in einer der TRIPTYCHON-Stationen.

Quellen

PR 2276, PR 2286, PR 2287

Kantor, Myles
Karonadse, Filana

Filana Karonadse ist TLD-Agentin, sie wurde 1287 NGZ an Bord des Handelsraumers LATVIA geboren, irgendwo im Leerraum zwischen der Milchstraße und Andromeda. Ihrem Vater gehörte die LATVIA, ihre Mutter war die Cheffunkerin.

Erscheinungsbild

Filana Karonadse ist eine hochgewachsene, durchtrainierte Frau mit leuchtend roten Haaren und auffällig großen Brüsten. Nach der Implantation einer Computerschnittstelle ist ihre rechte Kopfhälfte teilweise von einem dicken, chromglänzenden Modulwulst bedeckt, der sich vom Hinterkopf über die Schläfe bis hinunter zum Kiefer zieht. An der Stelle des linken Auges befindet sich ein zinngrauer Zylinder, der an ein Monokel erinnert.

Anmerkung: Das Cover von PR 2296 ist in Bezug auf Filanas Erscheinungsbild seitenverkehrt.

Charakterisierung

In technischen Dingen ist Filana eine hochbegabte Spezialistin, sie gilt als pflichtbewusst und zuverlässig, trotzdem aber auch kumpelhaft und lebenslustig. Ihre Beziehungen zu Männern sind äußerst wechselhaft, feste Bindungen sind nicht bekannt.

Geschichte

Ihre Jugend verbrachte Filana größtenteils auf dem Raumschiff ihrer Eltern und verschiedenen Internaten. 1309 NGZ schaffte sie die Aufnahmeprüfung an der Akademie des Terranischen Ligadienstes. Ab 1316 NGZ arbeitete Filana in einem Spezialprogramm, das sich auf alte Technologien spezialisiert hatte. Ab 1327 NGZ versah sie bis zum November 1331 NGZ eher unauffällig ihren Dienst im SPEICHER, der TLD-Zentrale auf Hayok, wo sie als Positronikspezialistin eingesetzt war.

Filana Karonadse hatte flüchtige Affären mit Corg Sonderbon (dem Spezialagenten 707) und mit Mal Detair. Nach Sonderbons Tod war sie mit der Verlegung der SPEICHER-Biopositronik KHASURN in die neuen Räumlichkeiten des TLD betraut. Dadurch war sie unfreiwillig dafür verantwortlich, dass sich das Specter in KHASURN einnisten konnte.

Im Juli 1332 NGZ unterstützt sie Gucky beim Stehlen einer geheimen Botschaft von Bostich I. an Ascari da Vivo. Nach dem Abflug der RICHARD BURTON im Rahmen der Operation Kristallsturm widmet sich Filana der Erforschung der hypertoyktischen Verzahnung und ihrer Übertragung auf den Menschen. Nachdem ihr ein Forschungsaufenthalt auf Terra versagt wird, nimmt Filana Karonadse unbezahlten Urlaub und taucht ab in die Halbwelt Vhalaums.

Als sie zurückkehrt, hat sie eine Operation an sich durchführen lassen oder selbst durchgeführt und sich dadurch die Möglichkeit erschaffen, sich in Computersysteme einzuklinken, wie es Posbis auch können. Wenig später, 1333 NGZ, lässt sie sich von dem Ara Sto-Vauzech erneut experimentell operieren und erhält durch diese neuen Module eine Art Traken-Sinn. Durch die ständige Überflutung ihres Geistes mit Daten und Signalen drohte Karonadses Geist zerrüttet zu werden. Immer wieder verlor sie für wenige Sekunden die Kontrolle über ihren Körper, litt unter seltsamen Visionen und plötzlich auftauchenden Erinnerungsfragmenten.

Zusammen mit dem Specter, das sich heimlich bis zur LEIF ERIKSSON geschmuggelt hat, gelingt es Filana, ihre Module besser in den Griff zu bekommen. Bei weiteren Einsätzen ist sie es, die Atlan mit Hilfe des Specters weitere Informationen beschafft, bis hin zur Waffe gegen die Kybb-Titanen. Nachdem die Einsätze auf Tan-Eis erfolgreich beendet sind, beschließt Filana, die wohl nun auch Trägerin des Specters ist, zusammen mit Iant Letoxx auf große Fahrt zu gehen. Mit dessen Space-Jet verlässt sie am 26. Mai 1333 NGZ das Tan-Jamondi-System mit unbekanntem Ziel.

Quellen

PR 2224, PR 2225, PR 2232, PR 2233, PR 2246, PR 2296, PR 2297

Kelesh

Kelesh ist um 1333 NGZ der Thort der Ferronen.

Dieses Amt hatte er von seinem Vater geerbt, der in den Wirren des Hyperimpedanzschocks zu Tode kam. 1333 NGZ ist er dreiunddreißig Jahre alt. Vermutlich fließt auch ein Teil terranisches Blut durch seine Adern, deshalb wird er auch Der Terraner genannt.

Erscheinungsbild

Kelesh ist genauso groß wie Perry Rhodan, also wesentlich größer als ein Durchschnitts-Ferrone. Er besitzt dichtes kupferfarbenes Haar, eine dunkelblaue Hautfarbe und ist schlank und durchtrainiert.

Charakterisierung

Kelesh besitzt einen starken eigenen Willen und lässt sich nicht einfach beeinflussen. Er ist geschickt und kampfkräftig.

Geschichte

Nachdem sein Vater umgekommen ist, wird Kelesh ins kalte Wasser geworfen und muss die Regierungsgeschäfte antreten, noch dazu in der schweren Zeit der gestiegenen Hyperimpedanz. Als Ende März 1333 NGZ die vertriebene Heimatflotte der LFT überraschend im Wega-System auftaucht, bietet er Perry Rhodan zunächst die Stirn und macht ihm klar, dass die Ferronen nicht unbedingt in den Konflikt mit Gott Gon-Orbhon hineingezogen werden wollen.

Doch ein Anschlag auf Rhodan lässt ihn umschwenken, nichtsdestotrotz will er zunächst den Entschluss seines Ministerrates durchsetzen und setzt der LFT-Flotte ein Ultimatum, das System zu verlassen. Erst als ein Kybb-Titan auftaucht und seine Macht demonstriert, allerdings unter schweren Verlusten auf Seiten der Terraner vernichtet werden kann, lenkt der Thort ein und bietet Perry Rhodan seine volle Unterstützung an.

Im Jahr 1344 NGZ nimmt Thort Kelesh an der Aufbaukonferenz der Völker teil. Dort überlebt er den Anschlag der Chaosmächte.

Quellen

PR 2282, PR 2300

Kellborn

Kellborn war der Kommandant der Raumstation CASINO UNIVERSO. Er stammte vom Planeten Glace und war kinderlos.

Erscheinungsbild

Durch einen Unfall wird seine rechte Körperhälfte stark geschädigt, seine verlorenen Gliedmaßen lässt er sich durch Cyborgimplantate ersetzen.

Charakterisierung

Kellborn hat einen stark ausgeprägten Gerechtigkeitssinn.

Geschichte

Kellborn wird auf dem Planeten Glace geboren und wächst in einem kleinen Dorf namens Togluman auf. Mit achtzehn Jahren verlässt er seine Heimatwelt und besucht die zivile Raumakademie von Terrania.

Danach ziehen die Jahre relativ ereignislos ins Land, bis er bei einem Unfall im Wega-Sektor den rechten Arm, das rechte Bein und das rechte Auge verliert. Anstatt sich Ersatzglieder züchten zu lassen, lässt er sich Cyborgimplantate anfertigen.

Kellborn wird nach einer unglücklich verlaufenen Raumfahrerkarriere vom Eignerkonsortium der CASINO UNIVERSO beauftragt, die Station zu einem Weltraum-Vergnügungszentrum ersten Ranges zu machen, diese Position übernimmt er ab 1313 NGZ. Er ist dabei aber nicht sehr erfolgreich, da infolge der Nähe zu Lepso viel zwielichtiges Gesindel angelockt wird. Kellborn hat große Schwierigkeiten mit einem von Rogolov Traminer beherrschten Verbrechersyndikat, das sich auf der Station breit gemacht hat. Als infolge des Hyperschocks vom September 1331 NGZ die meisten Geräte an Bord ausfallen, droht die Station in eine Sonne zu stürzen.

Da erreicht ein Springerschiff das Casino. Es wurde notdürftig auf Low-Tech-Betrieb umgerüstet und ist weit und breit das einzige Schiff, das nach dem Hyperschock noch fliegen kann. Der Patriarch des Schiffs hat den Notruf Kellborns empfangen und ist bereit, jeden zu evakuieren, der sich das leisten kann - die Springerwalze ist lediglich 80 Meter lang, also nicht größer als ein Beiboot, das maximal 32 Personen befördern könnte.

Kellborn kommt gar nicht dazu, weiter mit dem Patriarchen zu verhandeln, denn der ebenfalls anwesende Rogolov Traminer erschießt den Springer, während seine Leute die Besatzung umbringen und das Schiff kapern. Kellborn wiederum tötet den Syndikatsboss und ruft Sicherheitskräfte zu Hilfe. Nun hat Kellborn zwar ein funktionierendes Schiff, aber nicht mehr genug Zeit, um das Casino in mehreren Flügen zu evakuieren.

Kellborn lässt die Leute deshalb um ihr Leben spielen. Wer in einem solchen Spiel verliert, muss sterben - und zwar nicht erst, wenn das Ende der Station kommt, sondern sofort. Alle Verlierer müssen entweder ein tödliches Gift nehmen oder sie werden erschossen. Letzten Endes bleiben 33 Personen übrig. 32 fliehen mit dem Springerschiff. Der letzte ist Kellborn. Er bleibt freiwillig zurück und verglüht mit der Raumstation, als diese am 26. April 1332 NGZ in die Sonne stürzt.

Quelle

PR 2235

Meganon, Attaca

Attaca Meganon war ein Terraner, er wurde im Jahr 1218 NGZ geboren und starb am 30. April 1333 NGZ.

Erscheinungsbild

Meganon war schlank, hatte blondes Haar, er war immer gut gebräunt und wirkte untypisch für einen Forscher.

Charakterisierung

Meganon war eine sehr integere Person.

Geschichte

Attaca Meganon wurde auf Terra geboren, er studierte Hyperphysik und Kybernetik und ist Koco-Interpreter. 1251 NGZ trat er dem Projekt Camelot bei. Er wurde schnell zum Wissenschaftlichen Leiter des GILGAMESCH-Moduls ENZA.

Er hatte eine Tochter mit Namen Marthida, die jedoch starb.

In dieser Zeit entwickelt er Ansätze von Geoffry Abel Waringer weiter, die in dem Beweis des Meganon-Faktors gipfeln. Ebenfalls zu seiner Zeit auf Camelot wird die Meganon-Skala eingeführt, um die Stärke von Hyperstürmen zu bestimmen und zu klassifizieren.

Als sich Camelot auflöste, trat er 1292 NGZ der Neuen USO bei, er steht im Rang eines Majors (Stand 1333 NGZ) und wird Chefwissenschaftler auf der TRAJAN. Ab 1325 NGZ wird er zum Volcan-Center abkommandiert, um die Hyperimpedanzforschung zu unterstützen, hier gehört er dem Team von Myles Kantor an. Im Jahr 1333 NGZ nimmt er, mit dem Spezialschiff INTRALUX an der Expedition in die Sonne teil.

Attaca Meganon stirbt am 30. April 1333 NGZ in der Schohaaken-Station TRIPTYCHON beim Versuch, Gon-Orbhon mit einem psionischen Reizimpuls aus ARCHETIMS Korpus zu schaden.

Quellen

PR 2142, PR 2276, PR 2287

Molinas, Mayk(ie)

Mayk Molinas oder Mole, der »Maulwurf«, ist eine Computerspezialistin im Dienste der Neuen USO auf Hayok.

Erscheinungsbild

Maykie Molinas ist Terranerin. Sie erscheint mit ihren kurz geschnittenen schwarzen Haaren, ihrem Auftreten sowie der schlaksigen Figur und der Kleidung eher wie ein Mann, was durchaus beabsichtigt ist. Um zu verschleiern, dass sie eine Frau ist, nennt sie sich nur noch Mayk.

Charakterisierung

Sie ist eine Einzelgängerin und meidet die Nähe zu anderen Menschen. Sie sucht eher die Nähe zu ihren Computern.

Geschichte

Maykie Molinas wurde von ihrem Lebenspartner mit einer anderen Frau betrogen. Als Maykie herausfand, dass ihr Lebenspartner sie nur ausgenutzt hatte, um ihre Forschungsergebnisse als seine eigenen ausgeben und für seine eigene Karriere nutzen zu können, legte sie ihren alten Namen ab, nannte sich nur noch Mayk und schuf sich eine neue Identität als »Der Maulwurf« - sie wurde von ihren Kollegen für einen Mann gehalten.

»Der Maulwurf« arbeitete im SPEICHER als Computerspezialist. Sie hatte sich in der untersten Ebene einen eigenen Bereich eingerichtet, den so genannten Maulwurfsbau, den sie fast nie verließ. Besucher in diesem Bereich waren ihr alles andere als willkommen.

Erst Gucky konnte sie davon überzeugen, den Maulwurfsbau zu verlassen und an einer Mission zur Befreiung von Kantiran und Mal Detair teilzunehmen. Bei dieser Aktion wurde sie durch Verbrennungen schwer verletzt und konnte nur dank intensivmedizinischer Eingriffe überleben.

Durch die Übertragung eines Teils ihres Bewusstseins und einiger Fragmente ihres Gehirns in positronische Speicherblöcke der SPEICHER-Positronik KHASURN, gelang es Molinas, ihre ÜBSEF-Konstante in die Positronik zu transferieren. Von diesen Speicherblöcken aus kann sie weiter als Specter agieren. Die Speicherblöcke dienen dem Specter als »Seelenanker«. Die

Speicherblöcke wurden später in die terranische Botschaft auf Hayok transferiert. Später gelangten sie auf die RICHARD BURTON, die im Laufe der Operation Kristallsturm auf ihrem Weg Richtung Große Magellansche Wolke einen Wartungsstopp in Hayok einlegte.

Weitere Geschichte des Specter - vgl. dortigen Artikel!

Quellen

PR 2210, PR 2227, PR 2233, PR 2246

das SPECTER (von Gucky liebevoll Spex genannt)

Das Specter ist eine künstliche Intelligenz, die auf den Gehirnströmen von Mayk Molinas basiert.

Aussehen

Innerhalb des Systems bevorzugt das Specter sein altes Aussehen als Mayk Molinas. Es kann sein Aussehen allerdings beliebig variieren. Dank seiner Fähigkeit kann es sich auch außerhalb des Systems in beliebiger Gestalt zeigen.

Charakter

siehe: Mayk Molinas

Fähigkeiten

Das Specter kann in einem Bereich, der direkt mit seinem Zentralrechner vernetzt ist, Illusionen erschaffen. Die dargestellten Gegenstände und Personen können nach Belieben auch wieder verschwinden. Sie interagieren mit ihrer Umwelt: So kann eine dargestellte Karotte beispielsweise nicht nur gesehen, sondern auch gefühlt, angefasst und gegessen werden. Die Wirkungsweise dieser Fertigkeit ist noch unbekannt, ebenso die genauen Grenzen in Anwendung und Realismus. Vermutlich handelt es sich um eine Art psionisch induzierte Materieprojektion, vergleichbar mit der Schaffung einer engbegrenzten Pararealität.

Geschichte

Bei der Befreiung von Mal Detair und Kantiran wird Molinas von einem Impulsstrahl getroffen und verliert durch die Verbrennungen einen großen Teil ihrer Haut. Ihr Körper kann in einem Überlebensbehältnis stabilisiert werden. Durch die von ihr bereits vorgenommene Übertragung eines Teils ihres Bewusstseins und einiger Fragmente ihres Gehirns in die positronischen Speicherblöcke der SPEICHER-Positronik KHASURN gelingt es ihr schließlich, ihre gesamte ÜBSEF-Konstante in die Positronik zu transferieren. Von den Speicherblöcken aus kann sie weiter als Specter agieren. Die Speicherblöcke dienen dem Specter als »Seelenanker«. Bei diesem Übergang zerfiel der Körper von Mayk Molinas zu Asche, offiziell gilt sie als tot.

Nachdem sie den Übergang in die Biotronik und ihre Manifestation erfolgreich erreicht hat, kann sich die neue Entität an verschiedene Dinge aus ihrem alten Leben erinnern. Das Specter betrachtet sich selbst nicht mehr als Mayk Molinas, sondern als neue, eigenständige Wesenheit, die weder männlich noch weiblich ist. Im direkten Aktionsbereich der Positronik kann das Specter Materieprojektionen und optische Illusionen entstehen lassen. Mithilfe dieser Fertigkeit rettet es Kantiran vor den Agenten des Kristallimperiums, die Shallowain aus der terranischen Botschaft auf Hayok befreien. Später erkennt Gucky anhand der weiterexistierenden ÜBSEF-Konstante, dass Mayk anscheinend nicht gestorben ist, sondern jetzt einen Teil des Computersystems bildet.

Nach Beginn der Operation Kristallsturm stellt Ascari da Vivo auf Befehl Imperator Bostichs den Terranern ein Ultimatum. Da diese nicht wissen, ob es sich nur um einen Bluff handelt und ihnen die Zeit verrinnt, bittet Gucky das Specter um Hilfe bei Nachforschungen im Zentralrechner der Arkoniden. Unter der Bedingung der strikten Geheimhaltung seiner Existenz und der permanenten Verbindung zu KHASURN willigt das Specter ein. Es kann die benötigten Informationen weitergeben, wird allerdings von seinem Seelenanker abgeschnitten. Der Abschluss bewirkt eine langsame Entkräftung des Specters und nimmt ihm die Fluchtmöglichkeit. Gucky bringt die Speicherbestandteile auf die RICHARD BURTON und kann die Verbindung wiederherstellen.

Im Verlauf der Operation Kristallsturm gelangt das Specter an Bord der RICHARD BURTON zum Sternenhaufen Parrakhon in der Großen Magellanschen Wolke. Hier hört es eine Erzählung von Bré Tsinga mit, die - geschützt durch ein PsIso-Netz - die Lebensgeschichte von Gon-Orbhon erzählt. Als Bré Tsinga die Geschichte beendet, bemerkt der nun vollständig erwachte Gon-Orbhon seine entrissene Dienerin und tötet sie mit einem starken Psi-Impuls, außerdem werden alle Besatzungsmitglieder ohnmächtig. Das Specter kann dem Schiff in letzter Sekunde mittels Malcolm S. Daellians Kommandocodes zur Flucht vor einem Kybb-Titanen verhelfen.

Nachdem Gucky auf Parrakh in Gefangenschaft geraten ist, weiß nun niemand an Bord der RICHARD BURTON von der Anwesenheit des Specter. Als die GRÜNER MOND in der GMW auf die RICHARD BURTON trifft, sorgt das Specter dafür, dass sein Seelenanker auf den Bionischen Kreuzer verladen wird, integriert sich selbst in die Biotronik und fliegt mit der GRÜNER MOND zurück in die Milchstraße. Die GRÜNER MOND landet im Tan-Jamondi-System auf der LEIF ERIKSSON. Dort setzt sich das Specter mit Filana Karonadse in Verbindung. Filana Karonadse nimmt die Seelenanker-Aggregate an sich und trägt diese künftig in einem Rucksack mit sich herum. Zum Dank verbessert das Specter Filanas Fähigkeiten im Umgang mit ihren Implantaten.

Die beiden überstehen einige Einsätze auf Tan-Eis. Dabei geht der Seelenanker jedoch verloren. Das Specter hat sich zu diesem Zeitpunkt bereits in das Rechnernetzwerk des Planeten transferiert und könnte in diesem auch ohne den Seelenanker weiterexistieren. Allerdings scheint das Specter das entsprechende Angebot des Netzwerks ausgeschlagen und sich in Filanas Implantate versetzt zu

haben.

Nach dem letzten Einsatz auf Tan-Eis verlassen Filana Karonadse und Iant Letoxx das Tan-Jamondi-System mit unbekanntem Ziel. Vermutlich befindet das Specter sich noch immer »in« Filanas Implantaten.

Quellen

PR2232, PR2233, PR2246, PR2267, PR2297

Morgen, Lyra

Lyra Morgen war eine terranische Historikerin.

Erscheinungsbild

Lyra Morgen ist 1,80 m groß und wirkt sehr hager bei 50 kg Gewicht. Sie hat schlechte Haut, vorstehende Froschaugen, sie wirkt immer blass und hat dünnes graues Haar. Sie wirkt hässlich.

Charakterisierung

Sie ist durch die ständigen Hänseleien abgehärtet, aber voller Ideale und Begeisterung für Dinge, die ihr interessant erscheinen.

Geschichte

Lyra Morgen war eine führende Historikerin im Dienste des TLD. Ihr Spezialgebiet war vorterranische-galaktische Geschichte. Im September 1331 NGZ entdeckte sie auf Hayok, unter dem Pan'rakli-Gebirge, eine Oldtimer-Station und untersuchte diese zusammen mit Trim Marath und Startac Schroeder.

Im Januar 1332 NGZ waren die drei dann auf Korphyria im Einsatz. In der dortigen Oldtimer-Station wollten sie eine Silberkugel bergen. Dabei stießen sie auf Aago von Gem. Dieser war sofort von Lyra Morgen fasziniert, was auch umgekehrt zutraf. Als von Gem ihr den Vorschlag machte, mit ihm in einer Phasenkugel in die Ferne des Alls zu reisen, nahm sie kurzerhand an.

Quellen

PR 2209, PR 2225, PR 2226

Olbanez,Joseito

Oberleutnant Joseito Olbanez war ein Besatzungsmitglied der PRAETORIA. Er ließ sich im Mai 1333 NGZ auf den ENTDECKER SEMJON DESCHNJEW versetzen, auf dem er am 16. Mai 1333 NGZ bei der Raumschlacht gegen die Truppen Gon-Os starb, als der ENTDECKER vernichtet wurde.

Kurze Zeit zuvor flog er als Pilot Perry Rhodan zu einem Empfang beim Thort Kelesh, auf dem Rückflug kam er mit Rhodan ins Gespräch bezüglich einer Ehrennadel an seiner Uniform. Es handelte sich dabei um das Meisterschaftsabzeichen der LFT-Flotte im terranischen Schach, die jährlich ausgespielt wurde. Olbanez gewann diese Meisterschaft zweimal. Daraufhin lud ihn Rhodan zu einer Partie Fernschach ein, die Olbanez durch das Motiv einer absoluten Fesselung in feinem Stil gewann. Rhodan nutzte dieses Motiv in der kurz darauffolgenden Schlacht im Solsystem, welche Olbanez leider nicht überlebte.

Quelle

PR 2295

O'Neil, Neal

Neal O'Neil ist ein Terraner, der am 2. Juni 1333 NGZ - dem Tag seines 200. Geburtstages - seinen Urururenkel als Geisel nahm.

Erscheinungsbild

Neal O'Neil hat ein schmales, zerfurchtes Gesicht, eingefallene Augen und ledrige Haut.

Charakterisierung

Er ist ein Mann, der in seinem langen Leben viele Schicksalsschläge hinnehmen musste, aber trotzdem bewusst gelebt und Anteil am Schicksal der Menschheit genommen hat.

Geschichte

Er wurde am 2. Juni 1133 NGZ auf Terra während der Monos-Herrschaft geboren, geriet in das Simusense-Netz und wurde Mitte der Jahres 1149 NGZ daraus befreit. O'Neil bezeichnet dieses Datum als seinen eigentlichen Geburtstag. Im Jahr 1151 NGZ ging er zur

Raumflotte und wurde 1170 NGZ bei einem Gefecht mit den Topsidern schwer verwundet, blieb aber in der Flotte. Am 10. Januar 1200 NGZ verlor er durch den Zusammenbruch des Hyperraums seine Frau und seinen ältesten Sohn. O'Neil machte den ersten Flug der BASIS zur Großen Leere mit, schied danach aus der Flotte aus, heiratete zum zweiten Mal und gründete eine neue Familie. Im Jahr 1218 NGZ wurde er durch die Waren der Hamamesch imprintsüchtig, flog nach Hirdobaan, wurde aber wieder geheilt, doch sein Leben lag wiederum in Trümmern. Er heiratete ein drittes Mal und im Jahr 1288 NGZ wurde er vom »Kritzelwahn« befallen. Im Jahr 1289 NGZ kamen die Dscherro durch die Heliotischen Bollwerke auf Terra, nahmen u. a. seine vierte Frau als Geisel und ermordeten diese.

Neal O'Neil erlebte auch die nachfolgenden Gefahren, wie das Wüten von Ramihyn, die Besetzung Terras durch die Arkoniden, die versuchte Inbesitznahme Terras durch den Konquestor aus Tradom, den Hyperimpedanzschock und die darauf folgende geistige Übernahme vieler Menschen durch Gon-O, mit. Er fragt sich, ob es immer so weiter gehen wird, oder ob er noch einen ruhigen Lebensabend verbringen kann.

In einer Verzweiflungstat entschließt er sich, am 2. Juni 1333 NGZ seinen Urururenkel als Geisel zu nehmen, um damit zu erreichen, dass er Perry Rhodan die Frage stellen kann, was er in den letzten 200 Jahren für die Menschheit getan hat, um diese Gefahren abzuwenden. Als Perry Rhodan O'Neil antwortet, dass er sich diese Frage auch schon sehr häufig gestellt hat und meint, dass er wohl oft zu wenig getan hat, übergibt ihm O'Neil die Waffe und beendet die Geiselnahme.

Quelle

PR 2299

Pander, Derek
Reuter, Jack Cécile

Jack Cécile Reuter wurde am 13. März 1281 NGZ in Kalkutta-Süd auf Terra geboren. Er ist von Beruf Reinigungstechniker auf Luna.

Erscheinungsbild

Er wird als absoluter Durchschnittstyp beschrieben also - im Gegensatz zu seinem besten Freund Brad Hinx - nicht zu bullig, nicht zu feist und nicht zu grobschlächtig. Jack besitzt lockiges Haar. Ansonsten ist nichts über sein Äußeres bekannt.

Charakterisierung

Jack ist ein Antiheld, leicht tollpatschig und macht sich immer zu viele negative Gedanken, durchschnittlich eben. Er hat ein geniales Zahlengedächtnis und einen Techniktick, dadurch wurde er früh zum Außenseiter. Der Züchter von Hamstern mag das frühere Frankreich und spricht fließend französisch. Zudem sammelt er die Gemälde alter französischer Meister - wie Renoir, Matisse und Bruck.

Geschichte

Jack C. Reuter zog kurz nach seiner Geburt mit seinen Eltern und den vier Geschwistern nach Terrania. Im Jahr 1333 NGZ arbeitet er auf Luna als Reinigungstechniker. Sein Spezialgebiet ist die Behebung technischer Defekte in Bereichen, die von Wartungsrobotern nicht erreicht werden können.

Reuter ist kein Casanova und hat immer wieder Pech bei den Frauen, allerdings scheint er bei Mardi Dice mehr Glück zu haben.

Im Mai 1333 NGZ erledigt er einige geheime Botendienste im Auftrag des Mondgehirns NATHAN. Er ist der Mittler zwischen der Hyperinpotronik und Perry Rhodan, für den Reuter die Botschaft an NATHAN übermittelt, dass die Operation KRISTALLSTURM II anlaufen soll. NATHAN wählte ihn wegen seines durchschnittlichen Aussehens, seiner durchschnittlichen Fähigkeiten und der damit verbundenen Unauffälligkeit aus.

Quelle

PR 2293

Shruyver,Jan

Jan Shruyver ist ein Fremdvölkerpsychologe, der an Bord der RICHARD BURTON an der Operation Kristallsturm teilnimmt. Im Jahr 1333 NGZ ist er 28 Jahre alt.

Erscheinungsbild

Zur Zeit der Operation Kristallsturm um 1333 NGZ trägt der junge Terraner schulterlange blonde Locken, wirkt schlaksig und trägt gerne Jeans und T-Shirt.

Charakterisierung

Er ist ein lockerer Typ, hält wenig vom Dienstweg ist dafür sehr talentiert. Zudem trinkt er gerne Kaffee und raucht gerne.

Geschichte

Shruyver wurde vom Chefmediker der RICHARD BURTON Prak-Noy persönlich an Bord geholt. Auf dem Planeten Aon in der Großen Magellanschen Wolke entdeckt er den Zusammenhang zwischen Cortezen und Gurrads und schafft damit die Basis zur Rettung der Cortezen. Er betreut auch Gucky, nachdem dieser bei einem Einsatz sein Fell verloren hat und daran beinahe psychischen Schaden nimmt. Er ist zu dieser Zeit eine der wenigen Personen, die direkten Kontakt zu Gucky haben.

Quellen

PR 2259, PR 2266

Siderip, Hajmo

Hajmo Siderip ist ein terranischer Xenopsychologe. Er ist eines der jüngsten Besatzungsmitglieder der LEIF ERIKSSON.

Erscheinungsbild

Sein Äußeres wird als sehr jugendlich beschrieben. Siderip hat eine drahtige Figur, grünblaue Augen und eine dunkle Hautfarbe.

Charakterisierung

Zu seinen hervorstechenden Charaktereigenschaften gehört sein enormer Ehrgeiz, der bisweilen in einen jugendlichen Überschwang ausartet.

Geschichte

Am 19. Mai 1333 NGZ hat Siderip eine Besprechung mit Atlan über den Eins-Katalog zweiter Klasse Iant Letoxx. Während des Gespräches entwickelt Siderip einen Plan für einen Einsatz auf Tan-Eis in der Megastadt Whocain. Bei diesem Einsatz sollen Informationen über die Kybb-Titanen gesammelt werden. Der Einsatz, an dem auch Hajmo Siderip selbst teilnimmt, beginnt am 23. Mai. Der Einsatz endet in einer Katastrophe. Ein Raumlandesoldat kommt ums Leben, fünf weitere werden verletzt, zwei gelten als vermisst. Obwohl der Einsatz von Anfang an als sehr riskant gewertet worden war, macht Siderip sich wegen seines Scheiterns schwere Vorwürfe. Er wird aber von Jallon Hypt getröstet.

Bei einem weiteren von Siderip geleiteten Einsatz in Whocain, der am 24. Mai 1333 NGZ beginnt, werden wichtige Informationen über die K/Neutros erbeutet.

Quellen

PR 2296, PR 2297

Sonderbon, Corg
Toan, Scazada

Scazada Toan, kurz Sca gerufen, ist Terranerin und war kurzfristig die Freundin von Kantiran, als dieser 1332 NGZ in Vhalaum auf Hayok untergetaucht war.

Erscheinungsbild

Sca ist nicht auffallend hübsch, ihre Augen wirken etwas schräg, ihre Augenfarbe ist ein Gemisch von blau, grau und grün. Ihr Lächeln ist frech, offen und unwiderstehlich. Ihr Körper wirkt muskulös und sehnig, und sie hat einen verdammt schönen Hintern.

Charakterisierung

Sie ist eine offene, freundliche Person.

Geschichte

Sca und Kantiran lernen sich auf der Straße kennen, als Kant und Mal Detair auf der Suche nach einem Job sind. Dank Sca bekommen sie etwas vermittelt. Wenig später verkuppelt Detair die beiden anderen. Kantiran ist hin und her gerissen, denn er bemerkt, dass Sca es wirklich ernst meint.

Scazada merkt mit der Zeit, dass Kantiran vielleicht wirklich nicht über Thereme hinwegkommen kann. Zu einem klärenden Gespräch verabreden die beiden sich im Battory, ihrer Stammkneipe.

Diese wird wenig später von einem Handlanger Shallowains in die Luft gesprengt, Sca überlebt den Anschlag knapp. Kantiran ist froh, dass sie überlebt hat, doch es ändert nichts mehr an seiner Entscheidung, mit der RICHARD BURTON in Richtung Magellan aufzubrechen.

Quelle

PR 2247

Tsinga, Bré

Prof. Dr. Dr. kosmo- und xenopsych. Bré Tsinga ist eine Kolonial-Terranerin von der Dschungelwelt Sabinn auf der sie am 23. April 1260 NGZ geboren wurde. Als Berufsbezeichnung gibt sie Kosmo - und Xenopsychologin an.

Anmerkung: Der Name geht auf die VPM-Verlagsmitarbeiterin Sabine Kropp, geborene Bretzinger, zurück.

Erscheinungsbild

Auf den ersten Blick ist Bré eine Frau mit einer auffallenden Ausstrahlung. Sie ist einssiebzig groß und fast knabenhaft schlank, dennoch mit gewissen Rundungen dort, wo sie hingehören, und sehr gut trainiert. Glattes, blondes Haar fällt offen auf ihre Schultern herab. Sie besitzt eine natürliche Anmut, die sie selbst in Momenten, da sie sich nicht zur Geltung bringen will, sehr weiblich, elegant und anziehend wirken lässt.

Ihr vornehm blasser, sich niemals bräunender, geradezu gläsern wirkender Teint, ihr schlanker Körper und ihre aufrechte Haltung unterstreichen den Eindruck eines ätherischen Wesens, das sich einen Besuch bei seinen irdischen Artgenossen gestattet, wobei sie aber keineswegs überheblich wirkt.

Brés schmales, längliches Gesicht besitzt eine edle, ebenmäßige Form, inklusive der Nase, des vollen Mundes, der fein geschwungenen Augenbrauen und der kosmetisch dunkel umrandeten, großen, tiefblauen Augen. Ihr Blick ist meist freundlich und strahlt Heiterkeit aus; Neugier liegt in ihm und keinerlei Scheu.

Ihr angenehm warmes, gewinnendes Lächeln zeigt meistens einen leicht skeptischen Unterton; so als wüsste sie genau, wie verrückt das Universum ist und dass sie überhaupt nichts daran ändern kann. Ihre Stimme ist ein weicher Alt mit einem leicht singenden Unterton.

Charakterisierung

Bré Tsinga ist eine lebhafte Frau, die allerdings genau ihre Grenzen kennt und weiß, wie weit sie gehen darf. Sie ist sehr geduldig, doch auch ihre Geduld kennt Grenzen, vor allem, wenn sie bei ihren allmorgendlichen Gasan-Yoga-Übungen, die auf Sabinn üblich sind, gestört wird.

Als Psychologin fällt es ihr nicht schwer, Schwindeleien oder kleine Hochstapeleien anderer zu durchschauen. Ihr Temperament und ihre scharfe Zunge sind gefürchtet, allerdings würde sie nie jemanden verletzen oder bloß stellen. Bré Tsinga ist schlagfertig und hat Freude daran, anderen schnell den Wind aus den Segeln zu nehmen.

Beziehungen, Presse, Privatleben

Im Laufe ihres Lebens gibt es einige Verehrer, die gerne eine längerfristige Beziehung mit Bré Tsinga eingehen möchten, doch sie lehnt stets ab. Wenn sich Bré Tsinga einmal auf einem öffentlichen Empfang in männlicher Begleitung zeigt, stürzt sich sofort wieder die Klatschpresse darauf, doch diese Beziehungen halten für gewöhnlich nicht lange.

Bré lebt für ihre Arbeit, das ist ihre Berufung. Private Interessen hat sie kaum, fühlt sich deshalb aber nicht einsam oder gar unzufrieden.

Was die Klatschpresse angeht, wird Bré Tsinga im Laufe der Zeit ruhiger, anfangs, vor allem nach ihrem erfolgreichen Einsatz gegen Goedda, als eine wahre Hetzjagd auf sie veranstaltet wird, geht sie noch rechtlich gegen Bilder und Filme vor, die sie etwa völlig entspannt in knapper Badebekleidung am blau schimmernden Strand unter der Sonne Rachthans zeigen, als sie sich gerade von einem Servo einen sprudelnden Wizzler reichen lässt.

Zunächst hofft sie, dass dieses Interesse nachlässt, doch da sie immer wieder im Mittelpunkt galaktischer Brennpunkte auftaucht, gewöhnt sie sich mit der Zeit daran, eine Person des öffentlichen Interesses zu sein, sogar eine recht beliebte Persönlichkeit. Sie gibt sich zwar stets distanziert und unnahbar, fällt jedoch nie aus der Rolle und versteht es geschickt, Gelder locker zu machen, um Forschungsarbeiten zu finanzieren.

Auf dem Planeten Yeuni-Lerigo ist ein gefälschtes Holovideo im Umlauf, das Bré Tsinga in schwarzer Spitzenunterwäsche zeigt, wie sie sich auf einer Dschungelwelt vor einem Arkoniden entblättert und mit ihm vergnügt. Diese pornographischen Aufnahmen geisterten danach eine ganze Weile durch das galaxisweite Netz und sind vielleicht mit verantwortlich für die Beliebtheit Bré Tsingas.

Bré Tsinga hat zwei Söhne. Ihr Sohn, mit dem Spitznamen Gaur, ist 1331 NGZ 17 Jahre alt und lebt auf dem indischen Subkontinent, arbeitet als Biologe und widmet sich vollständig dem Tierschutz. Der Name des zweiten Sohnes ist nicht bekannt. Er ist zwei Jahre jünger als Gaur und hält sich nicht auf der Erde auf. Vom Vater ist nur der Vorname Tom bekannt.

Geschichte

Bré Tsinga wird am 23. April 1260 NGZ auf Sabinn geboren. Schon als Kind entwickelt sie schwache empathische Fähigkeiten und wird zu einer so genannten »Tiersprecherin«. Sie kann sich besonders gut in die Gefühlswelt anderer Lebewesen hineinversetzen. Mit dieser Fähigkeit gewinnt sie die Freundschaft des Husslars Jafko, der zu einer Art Leibwächter für sie wird und sie längere Zeit auf

Schritt und Tritt begleitet.

Nach dem Tod ihrer Eltern absolviert Bré Tsinga auf Terra ein Studium der Kosmopsychologie und erwirbt den Doktortitel in diesem Fachgebiet.

Bré Tsinga entwickelt das psionische Locksystem, welches die Tolkander in ihren Untergang führt. Später kümmert sie sich um die entwurzelten Nonggo, die auf der Erde gestrandet sind. Um 1290 NGZ gehört sie einer LFT-Delegation an, die nach Mirkandol reist. Dort kümmert sie sich vorrangig um die Solmothen.

Im Januar 1291 NGZ wird sie zurück nach Terra beordert, um dort den Kontakt zwischen Blo Rakane und dem Nonggo Genhered zu unterstützen.

1303 NGZ absolviert sie als Besatzungsmitglied der LEIF ERIKSSON einen Einsatz auf Morbienne III.

Im Mai 1304 NGZ nimmt Bré Tsinga im Auftrag Monkeys an einem Kommandounternehmen auf der Hundertsonnenwelt teil. Das Zentralplasma soll mit PsIso-Fluid überzogen werden, um es von SEELENQUELLS Einfluss zu befreien. Bré Tsinga verhilft dem Kommandounternehmen zum Erfolg, indem sie die Matten-Willys zur Unterstützung bewegt.

Ende Dezember 1311 NGZ deckt Bré Tsinga zusammen mit Blo Rakane eine Spionagetätigkeit der in der Milchstraße verbliebenen Truppen des Reichs Tradom auf. Im Forschungszentrum Merkur, wo an neuen Waffen gegen die überlegene Tradom-Technik gearbeitet wird, stoßen sie auf eine Spur, die Agenten der Neuen USO und des TLD zur BASIS führt. Als sie die hypnosuggestiv beeinflusste Agentin Ava Kattum enttarnt und mit dem Gift in Berührung kommt, mit dem Kattum sich selbst tötet, ist Bré Tsinga dem Tode nahe. Sie kann jedoch gerettet werden und trägt keine bleibenden Schäden davon.

Sie tritt im Jahre 1331 NGZ der Sekte um Gon-Orbhon bei und wird eine der 14 Adjunkten Carlosch Imberlocks.

Am 29. Januar 1332 NGZ verübt sie unter dem Einfluss Gon-Os ein Attentat auf Homer G. Adams und tötet dabei zwei TLD-Agenten. Das Attentat schlägt fehl, Bré Tsinga wird verhaftet.

Ende Juni 1332 NGZ nimmt sie in einem Spezialcontainer, dessen Inneres einer Gefängniszelle gleicht, unfreiwillig an der Operation Kristallsturm teil und fliegt am 03. Juli 1332 NGZ an Bord der RICHARD BURTON mit zur Großen Magellan'schen Wolke. Am 08. Februar 1333 NGZ fällt Bré Tsinga beinahe einer auf sie gerichteten mentalen Schockwelle Gon-Orbhons zum Opfer, nachdem sie für kurze Zeit als Kristallisationspunkt für das gerade vollständig erwachende Bewusstsein Gon-Orbhons gedient hatte. Da sie ein PsIso-Netz trägt, wird die ansonsten tödliche Schockwelle abgemildert. Bré Tsinga kann reanimiert werden, ihre teilweise bereits abgestorbenen inneren Organe werden aus zuvor entnommenen Zellproben nachgeklont und reimplantiert.

Nach dem Beinahe-Tod ist sie frei von Gon-Os Einfluss, sie kann sich jedoch an nichts erinnern, was während ihrer geistigen Versklavung geschehen ist.

Einige Tage nach ihrem Erwachen wird sie pro forma des zweifachen Mordes in Zusammenhang mit ihrem Attentatsversuch auf Homer G. Adams angeklagt und vor ein Schiffsgericht gestellt. Das Urteil lautet erwartungsgemäß auf Freispruch, da sie während dieser Morde unter dem geistigen Einfluss Gon-O's gestanden hat.

Nach ihrer Rehabilitierung nimmt Bré Tsinga ihre Lehrtätigkeit an der Universität von Terrania wieder auf. Anfang 1344 NGZ erhält sie den Auftrag, sich um Marc London zu kümmern. Allerdings gelingt es Tsinga und ihrem Team nicht, irgend etwas über die Psi-Fähigkeiten des jungen Terraners herauszufinden.

Veröffentlichungen

"Tradom, Tod und Thoregon - Tage der Entscheidung" (Meekorah-Verlag, New Pounder City, o. J.)
Einige Absätze aus diesem Werk werden in PR 2101, S. 4 zitiert.

Quellen

PR 1876, PR 1901, PR 1923, PR 1924, PR 1947, PR 1964, PR 2027, PR 2090, PR 2101, PR 2148, PR 2212, PR 2221, PR 2223, PR 2246, PR 2267, PR 2288, PR 2304, PR 2307

Tyun-Theris

Tyun-Theris ist eine Forscherin von Swoofon.

Erscheinungbild

Die Swoonfrau trägt immer einen Mikrogravitator bei sich, der sie eine Schwerkraft von nur 0,25 g spüren lässt.

Geschichte

Im 13. Jahrhundert NGZ schloss sich Tyun-Theris dem Camelot-Projekt an. Nach dessen Auflösung im Jahr 1292 NGZ ging sie zusammen mit der Siganesin Aileen Helsin nach Terra. Ab 1315 NGZ forschte sie im Stab von Myles Kantor auf Merkur im Volcan-Center.

Im Jahr 1333 NGZ gehört sie zur Besatzung der INTRALUX, als diese in die Sonne Sol vordringt und dort die TRIPTYCHON-Stationen entdeckt. Dort stirbt sie am 30. April 1333 NGZ.

Quellen

PR 2276, PR 2283, PR 2287

Vivo-Rhodan, Kantiran da

Kantiran da Vivo-Rhodan ist der Sohn von Ascari da Vivo und Perry Rhodan. Er besitzt die Paragabe der Instinkt-Telepathie.

Erscheinungsbild

Kantiran ist ein Terraner-Arkoniden-Mischling. Er hat eine gewisse Ähnlichkeit mit seinem Vater Perry Rhodan. Kantiran ist dunkelhaarig und hat wasserblaue Augen. Er ist 1,89 Meter groß und schlank, er hat eine sehnige Figur.

Charakterisierung

Wegen seiner Abstammung und seines Aussehens wird Kantiran in seiner Jugend von arkonidischen Altersgenossen oft als »Mischling« gehänselt. Dies führt dazu, dass er einen introvertierten Charakter entwickelt. Trotz seiner zurückhaltenden und manchmal impulsiven Art handelt er stets zielorientiert. In der Zeit, die er mit Thereme verbringen kann, blüht er auf, doch ihr Tod weckt in ihm einen unbändigen Hass. Aber auch hier schlagen seine terranischen Gene immer wieder durch. Er wird nie zum Mörder, davor schreckt er immer wieder zurück. Seine Mutter legt ihm dies immer wieder als Schwäche aus.

Nach seinem Zusammentreffen mit Perry Rhodan entwickelt Kantiran auch eine gewisse Abneigung gegenüber seinem Vater, da dieser die Existenz seines Sohnes gegenüber der Öffentlichkeit zunächst verheimlicht und ihn später nicht mit in den Sternenozean von Jamondi nimmt. Dabei hat Rhodan bei letzterem keine andere Wahl, da Lotho Keraete den Arkoniden Atlan als zweiten Passagier seiner Silberkugel bestimmt.

Kantiran sieht sich in der Rolle einer Person, die zwischen allen Stühlen sitzt.

Während der Expedition nach Magellan blitzen immer wieder seine wirklichen Fähigkeiten auf, er neigt aber immer noch dazu, Alleingänge ohne Abstimmung mit der Expeditionsleitung zu unternehmen.

Fähigkeiten

Kantiran besitzt die Fähigkeit der Instinkttelepathie, die ihm einen Zugang zu dem Bewusstsein von Geschöpfen tierischer Intelligenz ermöglicht. Nach dem Absolvieren der ARK SUMMIA ist Kantiran ein geschickter Einzelkämpfer und erlangt den Rang eines Tai-Laktrote. Die Aktivierung seines Extrasinns schlägt jedoch fehl.

Lebenslauf

Kindheit

Kantiran wird in der Calditischen Sphäre in Tradom gezeugt. Ascari da Vivo verheimlicht die Schwangerschaft vor Perry Rhodan und lässt ihren Sohn in vitro zur Geburtsreife heranwachsen.

Er wird am 22. Januar 1313 NGZ in der kristallimperialen Araith-Klinik des Thek-Laktran »geboren«. Dieses Datum entspricht nach arkonidischer Zeitrechnung dem 33. Prago der Coroma 21430 da Ark. Bostich I. und Ascari planen, Kantiran später als Waffe gegen Perry Rhodan einzusetzen.

Kantiran wächst ab seiner sechsten Lebenswoche bei seinen Pflegeeltern Weigel und Arachya auf dem Planeten Creiff auf, ohne zu wissen, wer seine wahren Eltern sind. Man lässt ihn in dem Glauben, dass sie gestorben seien. In der Schule wird Kantiran als Bastard verspottet.

Im Herbst 1325 NGZ entdeckt Kantiran bei einem Ausflug in den Wald bei einer Konfrontation mit mehreren Crochen - einer auf Creiff heimischen Raubtierart - seine damals noch schwach entwickelte Gabe der Instinkttelepathie, ohne diese schon richtig zu verstehen.

Im September 1326 NGZ begegnet er erstmals Ascari da Vivo, die behauptet, eine alte Bekannte seiner Eltern zu sein. Kantiran ahnt erstmals, dass es ein Geheimnis um das Leben seiner Eltern gibt, von dem er als einziger nichts weiß.

Ausbildung in der Paragetha

Am 2. Februar 1327 NGZ, kurz nach seinem 14. Geburtstag wird Kantiran von Shallowain abgeholt und zur Ausbildung in die Paragetha-Akademie gebracht. Sein Ausbilder ist der Has'athor Keiphos da Quertamagin. Bei den medizinischen Tests im Zuge der Aufnahme wird bei Kantiran ein erhöhter Psi-Wert festgestellt, allerdings verläuft ein Mutantentest negativ. Auf der Epetran-Skala liegt Kantirans Intelligenzstufe bei 82,04 Lerc, was dem höchsten auf der Paragetha gemessenen Wert seit drei Jahren entspricht.

Im Jahr 1327 NGZ lernt Kantiran an der Uferpromenade der Stadt Shulukai Thereme kennen. Bei einem Zusammensein im Jahr 1328 NGZ gibt sie ihm als Kompliment den Beinamen Sternenbastard, da sie in seinen Augen Sterne sieht.

Als Theremes Haustier Raffid giftige Beeren frisst, lernt Kantiran den Tierheiler Mal Detair kennen, der Raffid mit einem Gegengift retten kann. Mal Detair wird zu Kantirans bestem und treuestem Freund.

Zum siebzehnten Geburtstag schenkt Mal Detair Kantiran den Tarox-Marder Kehmi. Mit Hilfe dieses Haustieres erforscht und trainiert Kantiran in der Folgezeit insgeheim seine Paragabe.

Am 4. April 1330 NGZ, während einer Sitzung des Galaktikums, grüßt Kantiran Perry Rhodan aus einem Impuls heraus mit einem Händedruck. Zur Strafe darf er die Paragetha für zwei Monate nicht verlassen.

Am 30. Januar 1331 NGZ wird Thereme von Shallowain im Auftrag Ascari da Vivos ermordet, da sie Ascaris Plänen mit Kantiran im Weg steht. Als Kantiran die Urheberschaft dieses Mordes entdeckt, entwickelt er einen großen Hass auf Ascari.

Im Februar 1331 NGZ besteht Kantiran die Prüfungen zur ARK SUMMIA als Jahrgangsbester mit 11.800 Punkten, womit er die für ein Bestehen nötigen 10.000 Punkte deutlich überschreitet. Die Aktivierung von Kantirans Extrasinn schlägt fehl. Kantiran überlebt diesen Fehlschlag ohne bleibende Schäden, allerdings liegt er danach drei Monate im Koma. Durch die fehlgeschlagene Aktivierung seines Extrasinns wird Kantirans Paragabe deutlich verstärkt.

Nach diesem Fehlschlag wird Kantiran zu Ascari da Vivo geladen. Dort gelingt es ihm, mit Hilfe von Ascaris Plophos-Katze, einen Speicherkristall zu stehlen, auf dem seine Akte gespeichert ist. Bei der Durchsicht der Daten erfährt er die wahre Identität seiner Eltern.

Kantirans Flucht

Bei einem weiteren Treffen verübt Kantiran mit Hilfe seines Haustieres Kehmi einen Mordanschlag auf Ascari da Vivo. Ascari überlebt diesen Anschlag mit entstelltem Gesicht.

Kantiran flieht gemeinsam mit Mal Detair an Bord der Springerwalze GELTAN XIII zum Planeten Taloris. Er wird von Shallowain verfolgt. Von Taloris aus gelingt Kantiran und Mal Detair wegen des Anstieges der Hyperimpedanz eine riskante Flucht durch einen Frachttransmitter zum Planeten Quovan 7, und von dort aus, mit Shallowain auf den Fersen, nach Reno 25.

Auf Reno 25 kauft Kantiran ein kleines Schiff, die DIRICI. Mit diesem Schiff gelingt ihnen schließlich die Flucht nach Terra.

Treffen mit Perry Rhodan

Auf Terra gelingt es Kantiran, zu Perry Rhodan vorzudringen, und diesem mitzuteilen, dass er sein Sohn ist. Rhodan nimmt ihn schließlich an Bord der LEIF ERIKSSON auf eine Erkundungsmission in den Hayok-Sektor mit.

Gefangennahme und Befreiung

Im Hayok-Sektor erscheint Lotho Keraete und nimmt Perry Rhodan und Atlan auf eine Mission in den Sternenozean von Jamondi mit. Da Kantiran nicht mitfliegen darf, verlässt er aus Trotz mit der DIRICI die LEIF ERIKSSON. Er strandet auf dem Planeten Hayok.

Dort fällt er in die Hände Shallowains und wird auf einem Ganberaanischen Folterbett gefoltert. Er soll auf den Planeten Celkar gebracht werden, um zur Infiniten Todesstrafe verurteilt zu werden, kann aber vom SPEICHER aus von Dario da Eshmale, Gucky, Icho Tolot und dem »Maulwurf« Mayk Molinas aus Shallowains Händen befreit werden.

SPEICHER

Im SPEICHER wird Kantirans Parafähigkeit von Gucky erkannt und geschult. Kantiran entdeckt, dass er eine bestimmte Ameisensorte, die Dwarmaris, mit seiner Gabe besonders gut beeinflussen kann. In einer Nacht-und-Nebel-Aktion besorgt er sich mit Guckys Hilfe zwei Stämme einer kleinwüchsigen Unterart dieser Ameisen, um sie zu seiner kleinen »Privatarmee« zu machen.

Kampf gegen Shallowain

Nach dem Fall des SPEICHERS trainiert Kantiran eine Zeit lang an Bord der im Orbit um Hayok befindlichen PRAETORIA gemeinsam mit Mal Detair Dagor-Techniken. Da die im so genannten "Schandfrieden von Hayok" gestellte Forderung Reginald Bulls, Shallowain auszuliefern, von Arkon nicht erfüllt wird und auch durch keine Kriegsverbrecher-Charta rechtlich gedeckt ist, macht sich Kantiran schließlich gemeinsam mit Mal Detair nach Hayok auf, um seine persönliche Rache an Shallowain zu nehmen. Nach mehrtägiger Suche, die offiziell von niemanden unterstützt wird (inoffiziell hat Kantiran viele terranische Geheimdienstmitarbeiter hinter sich), gelingt es Kantiran, Shallowain aufzuspüren. Der Kampf endet allerdings ergebnislos.

Kurz darauf, in der Nacht zum 30. Januar 1332 NGZ, dem Jahrestag von Theremes Ermordung, gelingt es Shallowain, Kantirans Versteck aufzuspüren. Es kommt erneut zum Kampf. Nachdem beide Kontrahenten die Magazine ihrer Strahler leergeschossen haben, bekämpfen sie sich mit Messern und Dagor-Techniken. Schließlich gelingt es Kantiran, Shallowain bewusstlos zu schlagen. Er tötet den Kralasenen jedoch nicht, sondern liefert ihn an die LFT aus.

Dann taucht Kantiran zusammen mit seinem Freund Mal Detair in Vhalaum unter. Da Reginald Bull Shallowain wieder freilassen muss, ist Kantiran völlig verärgert. Er schlägt deshalb Bulls Angebot, an Bord der RICHARD BURTON mit zur Großen Magellanschen Wolke zu fliegen, zunächst aus. Dann stellt er aber fest, dass er eigentlich nicht auf Hayok bleiben will. Auch eine Beziehung zu der Terranerin Scazada Toan scheitert. Als Bull sich persönlich bei Kantiran entschuldigt, macht Kantiran die Expedition mit.

Expedition in die Große Magellansche Wolke

Am 5. August 1332 NGZ startet die Expedition von Hayok aus. Mit an Bord ist auch die Mutter Kantirans, Ascari da Vivo. Bei einem

Zwischenstopp auf MORGENROT-5 rettet Kantiran zusammen mit Gucky den Weltraumbahnhof vor einem seltsamen Weltraummonster.

In der Großen Magellanschen Wolke nimmt er im Rahmen der Expedition an weiteren Einsätzen teil, etwa auf Roewis.

Anschließend jagt er seiner Mutter hinterher, um sie im Nocturnenstock Satrugar auf Parrakh zu stellen. Es kommt zu einem Duell, bei dem Ascari da Vivo tödlich verletzt wird. Sie bittet Kantiran, die Totenwache zu übernehmen. Kantiran kommt dieser Bitte nach, was nach arkonidischer Sitte einer Geste der Vergebung entspricht.

Später hilft er den Gurrads zusammen mit seinem Freund Mal Detair bei Problemen mit ihren Tieren. Am 16. Juli 1337 NGZ beobachtet er die Landung eines Raumschiffs der Friedensfahrer. Insasse ist der lange verschollene Alaska Saedelaere.

Quellen

PR 2200, PR2201, PR 2202, PR2237, PR 2246, PR 2247, PR 2291, PR 2299 u.a.

Dwarmari

Die Dwarmaris sind nur wenige Millimeter große ameisenähnliche, achtgliedrige, flügellose Insekten.

Sie stammen aus der Welt Taloris, wo sie sich von den Lagunen des Dorlaan-Ozeans in die Siedlungsgebiete der Hauptstadt Bethany ausbreiten. Die räuberisch veranlagten und mit einem giftigen Stachel ausgestatten Insekten sind dort die ständigen Begleiter Kantirans. Ihr Gift kann zwar einen Menschen nicht töten, ihm aber starke Schmerzen zufügen. Sie sind Allesfresser und werden von Kantiran gelegentlich mit Speiseresten und Wasser gefüttert. Bei dieser Gattung sind die geflügelten Königinnen doppelt so groß wie die Arbeiterinnen.

Interessanterweise existiert eine bestimmte Unterart dieser Gattung, die Zwerg-Dwarmaris, auf Hayok, wo einige wenige Populationen die Nähe des Kremitpalastes in Vhalaum bewohnen. Diese Art wird als nur ein Millimeter groß beschrieben und weist einen orangefarbenen Brustabschnitt und einen schwarzen Hinterleib auf. Die Zwerg-Dwarmaris werden von Kantiran im Januar 1332 NGZ für Übungen zur Steigerung seiner Paragabe benutzt. Seitdem bewohnen zwei Völker dieser Unterart zwei Holster, die Kantiran speziell für diese Tiere anfertigte. Ihren wichtigsten »Einsatz« hatten diese Tierchen im Februar 1333 NGZ an Bord der RICHARD BURTON, als Kantiran mit ihrer Hilfe seine Mutter, Ascari da Vivo, ausspionierte.

Quellen

PR 2201, PR 2224, PR 2288

Tarox-Marder

Der Tarox-Marder ist ein unterarmlanges Raubtier, welches von den Arkoniden unter anderem bei blutigen Arenakämpfen eingesetzt wird.

Dieses unscheinbare, dennoch sehr gefährliche, nachtaktive Raubtier hat ein braunes Fell, winzig kleine Augen und sehr scharfe, klingenartige Zähne.

Das wohl bekannteste Tier dieser Art ist das Männchen Kehmi, das von Mal Detair von starken Verletzungen geheilt und an Kantiran weitergegeben wurde. Kantiran war in der Lage, mittels seiner Gabe der Instinkttelepathie dieses normalerweise unberechenbare Tier unter Kontrolle zu halten, und setzte Kehmi bei dem Attentat auf Ascari da Vivo wirkungsvoll ein.

Dieses Tier ist auch auf dem Titelbild vom Heft 2200 zu bewundern.

Quellen

PR 2200

Technologie

Daellian-Meiler (Mikro-Transitions-Hyperkonverter)

Der Hyperkonverter zur Masse-Energie-Transformation auf der Basis kaskadierender Transitionsfelder, kurz Mikro-Transitions-Hyperkonverter oder noch kürzer MTH, ist eine Neuentwicklung des terranischen Forschers Malcolm S. Daellian.

Funktionsweise

Der MTH funktioniert mit nahezu jeder Form von Materie. Diese wird zuerst durch Desintegration zu ultrafeinem Staub zerstrahlt.

Danach wird sie anhand des schon von Arkoniden erforschten Masse-Energie-Pendler-Prinzips durch in Reihe geschaltete Mikrotransmitter geschickt. Diese Transmitterfelder sind räumlich so eng gestaffelt, dass die rematerialisierende Materie schon vor der vollständigen Wiederverstofflichung vom nächsten Feld erfasst und entmaterialisiert wird. Dadurch wird die Materie immer weiter destabilisiert, bis sie am Ende der Kaskade zur reinen Energie in Form eines Gammastrahlungsburstgeworden ist.

Ein nachgeschalteteter Wandler übersetzt dann diese Gammastrahlung durch einen Superfotoeffekt in technisch nutzbare Strahlung (sprich Strom).

Der MTH soll, wie der Nug-Schwarzschild-Reaktor, eine theoretisch maximale Brutto-Energiegewinnung von einhundert Prozent erreichen.Wie beim Schwarzschildmeiler gilt hier die Äquivalenz von Energie und Masse $E = mc^2$, die ineinander umgewandelt wird.

Im Jahr 1333 NGZ liegt der Wirkungsgrad bei etwa 60 Prozent, da vierzig Prozent als Eigenenergiebedarf wieder reinvestiert werden müssen. Damit erreicht der MTH allerdings schon fast das Nettoleistungsniveau eines Schwarzschildreaktors nach der erhöhten Hyperimpedanz.

Besonders interessant dabei ist, dass kein NUGAS als Brennstoff mehr zwingend benötigt wird. Dies stellt besonders nach Eintreten der Erhöhung der Hyperimpedanz einen Vorteil dar, da die Betriebssicherheit von Schwarzschildgeneratoren und Schutzbehältern des NUGAS erst wieder unter immens erhöhten technischen Vorkehrungen wieder hergestellt werden konnte.

Anmerkung: Um die gleiche Leistungsdichte von Nugas-Reaktoren zu halten, bedarf es aber auch beim MTH der identischen Masse an Brennstoff. So wird man auch hier nicht um eine künstliche Komprimierung der Nutzmaterie herumkommen, die sich dann von ihrer Dichte her wie NUGAS im Bereich entarteter Materie befindet.

Hintergründe

Daellian legte bereits Anfang 1325 NGZ Konzepte zur Umsetzung des Prinzips in die Praxis vor. Von seinen Studenten an der Waringer-Akademie bekam das Aggregat deshalb recht schnell den Namen Daellian-Meiler.

Ein erster größerer Einsatz der MTH in Raumfahrzeugen erfolgte mit dem Forschungsschiff INTRALUX.

Dissonanzgeschütz (Multi-Variables-Hyperwaffensystem)

MVH steht als Abkürzung für Multi-Variables-Hyperwaffensystem. Dieses hochkomplexe Waffensystem wird ab Mitte des 5. Jahrhunderts NGZ auf terranischen Raumschiffen verwendet.

Bis ins Jahr 1331 NGZ handelt es sich hierbei um eine Kombinationswaffe aus Intervallkanone, Thermostrahler, Desintegrator und Paralysator.

Die Waffenwirkungen der Subsysteme können durch hochentwickelte Justierfunktionen optimal auf das jeweilige Ziel angepasst werden. Modularer Aufbau ermöglicht sowohl einen niedrigen Wartungs- als auch Nachrüstaufwand. Neben der Transformkanone sind MVH-Systeme der Waffenstandard auf allen LFT-Schiffen bis 1331 NGZ. Nach 1331 NGZ sind nur noch deutlich leistungsreduzierte System einsatzfähig.

Dafür setzte eine Wandlung in der Kombination der einzelnen Subsysteme ein.

So sind nun Sublicht-MVH und Überlicht-MVH zu unterscheiden:

Das Sublicht-MVH setzt sich aus Thermostrahler und Desintegrator sowie einem Paralysator zusammen. Die wirksamen Kampfentfernungen liegen in der Regel bei knapp 300.000 km = 1 Lichtsekunde für Thermo- und Desintegratorstrahler. Der Paralysator hat meist Reichweiten im Bereich von 400 - 500 km.

Das Überlicht-MVH kombiniert eine Intervallkanone und ein Thermogeschütz mit dem Konstantriss-Nadelpunkt-Modus (KNK). Die Reichweiten hier liegen bei etwa 1.000.000 km. Eine Verbesserung der Kernschussweite wurde durch das Dissonanzgeschütz genannte Modell für die Intervallkanone erreicht. Das Dissonanz-Geschütz wird zwischen 1331 und April 1333 NGZ durch die Neue USO entwickelt. Hier liegt die Schussweite bei etwa 5 Millionen Kilometern. Die Waffe stellt einen Schritt dar, die Verteidigungsfähigkeit der Neuen USO auch im, durch die Kosmokraten prophezeiten, "Jahrtausend der Kriege" zu erhalten.

Die Baudaten der Waffe werden im April 1333 NGZ an die LFT-Flotte übergeben. Infolge des großen Energiebedarfes kann diese Waffe nur in großen Schiffen der SATURN-, QUASAR- und GWALON-Klasse verbaut werden.

Hawk-Kompensationskonverter

Der Hawk-Kompensationskonverter, kurz »Hawk«, ist eine Weiterentwicklung des Kalupschen Kompensationskonverters.

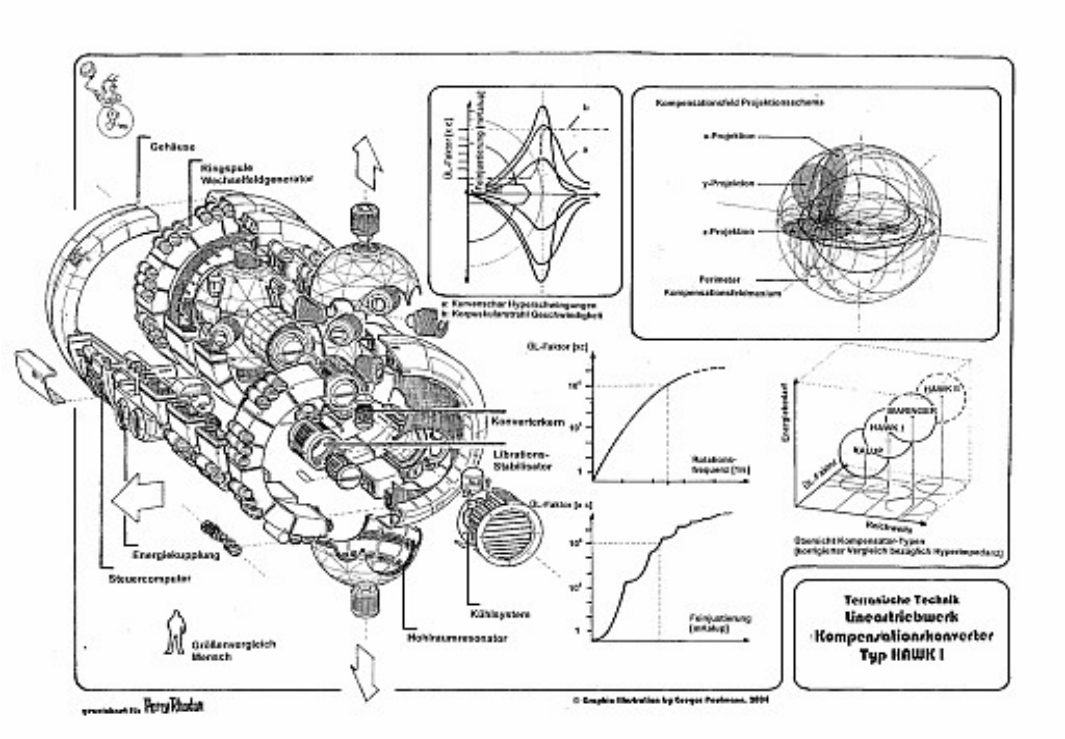

Abbildung 3: Hawk I

Historisches

Auf der Basis der lange vernachlässigten Halbraumtechnik wurde nach der Rückkehr der SOL im Jahr 1325 NGZ auf Terra mit der Neukonstruktion eines Aggregats begonnen, von dem man sich auch unter den Bedingungen einer erhöhten Hyperimpedanz bestmögliche Ergebnisse erhoffte. Projektgruppenleiter für die Neukonstruktion war der Hyperphysiker Tangens der Falke, der seine Erfahrungen mit dem Hypertakt-Antrieb der SOL hatte einfließen lassen können. Im Flottenjargon wird deswegen in Anlehnung an Tangens' Beinamen vom »Hawkschen Kompensationskonverter«, kurz »Hawk«, gesprochen. So erlebte das in der terranischen Flotte seit beinahe 1000 Jahren nicht mehr verwendete Lineartriebwerk mit dem Hawk-I seine unerwartete Wiedergeburt.

Funktionsweise

Das Triebwerk nutzt den so genannten Halbraumeffekt. Dieser Effekt bezeichnet physikalische Veränderungen durch ein teilweises Aufgehen oder (je nach Sprechweise) Eintauchen in den Hyperraum. Objekte unterliegen im Halbraumeffekt nicht mehr vollständig den Gesetzen des Einsteinraumes. So wird der Grenzwert der Lichtgeschwindigkeit in Relation zum Normalraum deutlich verrückt, wodurch auch Dilatationseffekte ausbleiben. Nach aktuellen Messungen gilt infolge der Erhöhung der Hyperimpedanz als neue Halbraum-Hyperlichtgeschwindigkeit im Sinne eines »theoretisch maximal erreichbaren Linear-Überlichtfaktors« ein Wert von 572.666.467.

Bewirkt wird dieser Effekt durch die Verzerrung der Koordinatenachsen, die den Hyperraum beschreiben (3 Raum-, 1 Zeit- und 1 so genannte j-Achse für den Hyperraum an sich). Der Kompensationskonverter hüllt das Raumschiff durch Erzeugung eines unvollständig geschlossenen Hyperfeldes in seine eigene Raum-Zeit-Enklave ein. Es wird dabei auch von der Erzeugung einer „Semi-Manifestation“ gesprochen. Das eingehüllte Objekt bleibt materiell stabil,; es findet quasi die Mitnahme eines Stückes des Standarduniversums in die Grauzone zwischen Einstein-Universum und Hyperraum statt.

Die Verzerrung selbst wird durch eine stetige Funktion der Rotationsgeschwindigkeit dieses Feldes erzeugt. Deren Grenzschicht entspricht dem Halbraum, der auch als Linearraum oder instabile Librationszone umschrieben wird.

Zur Erzeugung des Kompensationsfeldes dienen multifrequent abgestrahlte Hyperschwingungen, deren Maximum (entsprechend einer Glockenkurve (Gaußsche Normalverteilung) im Spektralband zwischen 41.000 und 42.000 Kalup angesiedelt ist.

Während das Halbraumfeld allerdings nur die statische Komponente des Triebwerks darstellt, übernehmen beim Hawk-I normale Impuls- oder Protonenstrahltriebwerke als dynamische Komponente die Aufgabe des eigentlichen Vortriebes.
Das neue Gravotron-Feldtriebwerk kann aus Stabilitätsgründen nicht verwendet werden.

Die Geschwindigkeit der im Normalbetrieb lichtschnellen Korpuskularstrahlung werden beim Kontakt mit dem Kompensatorfeld strukturverformt und gleichen sich dem metastabilen Halbraumniveau an: in Abhängigkeit vom Abschirmungsgrad, gekennzeichnet durch die Feinjustierung des Kompensatorfeldes und der Rotationsgeschwindigkeit des Feldes ergibt sich hieraus die erreichbare Überlichtgeschwindigkeit. Eine Beeinflussung des Überlichtfaktors ist während des Fluges durch Variation dieser Parameter möglich. Weiterhin verursacht die Strukturverformung im Vergleich zum Unterlichtbetrieb einen reduzierten Energiehaushalt der Triebwerke. Die Impulskonverter der Triebwerke benötigen weniger Energie und die Stützmassenzufuhr kann reduziert werden. Eine Raumverzerrung

bei mehreren Achsen gleichzeitig wie beim Kalup-Konverter bewirkt nochmals eine Senkung des Energiebedarfes, allerdings gleichzeitig auch eine Verringerung der Reichweite. Die Reichweite kann durch Erhöhung der Feldrotationsfrequenz (oberes Diagramm) bzw. die Feinjustierung des Feldes (unteres Diagramm) analog des Waring-Konverters erweitert werden.

Aufwuchspotenzial - Hawk-II und -III

Der derzeitige Hawk-I generiert ein Ein-Schalen-Feld.

Beim Hawk-II wird das Halbraumfeld durch Feldtranslation bei gleichzeitiger Zwei-Schalen-Feld Anordnung projiziert werden, um statt der rein statischen Geometrie des Hawk-I auf eine teilweise-dynamische Arbeitsweise umzustellen und dadurch den Einsatz des Gravotron-Triebwerkes als Überlicht-Vortriebskomponente zu ermöglichen.
Erste Tests begannen dazu im Frühjahr 1332 NGZ. Parallel arbeitet auch die Neue USO an diesem Projekt. Auf ihrem Schiff TRAJAN wird ein Prototyp des Hawk-II betrieben.
Im Jahr 1344 NGZ sind Hawk-II in vielen Flotten im Einsatz.

Und sehr grob skizziert, wurde im direkten Umfeld von Myles Kantor bereits auch schon von einem möglichen Typ Hawk-III gesprochen ...
Dieser sich noch tief in der Entwicklung befindliche Typ könnte durch seine dreischalige Feldprojektion dann wahrscheinlich Kurskorrekturen während der Überlichtphase - wie beim Hypertakt-Antrieb der SOL - oder sogar stationäres Verweilen im Linearraum ermöglichen.

Darstellung Hawk-I

Darstellung in PR 2264

Technische Detaildaten Hawk-I

Als Funktionsbeispiel dient im Folgenden ein Konverter der Hauptserie I, HK-I-S-1331-2, eingebaut in den Leichten Kreuzern der DIANA-Klasse und MERKUR-Klasse.

Abmessungen:	7,5 * 20 Meter
Masse:	44.178 kg
ÜL-Werte:	
dauerhaft:	500.000 (57,1 LJ/h) für
kurzzeitig:	1.000.000 (114,1 LJ/h)
Etappenlänge:	max. 50 Lichtjahre (= 47,58 min im Dauerbetrieb)
Gesamtreichweite:	derzeit infolge der Hyperimpedanzbedingungen etwa 2300 bis 2500 LJ (= 45 Flugstunden)
Leistungsaufnahme:	
Spitzenleistung bei Aufbau des Halbraumfeldes: 3,49*10^11 W	
Dauerleistung im Betrieb: 1,54*10^10 W	
Feldrotation:	
Leerlauf:	100 U/s
Betrieb:	2500 U/s
Felddurchmesser:	150 Meter maximal
Betriebstemperaturen:	zwischen 140 und 210 °C, Temperaturfestigkeit 0 bis 2500 K

Technische Detaildaten Hawk-II

ÜL-Werte:	
dauerhaft:	500.000 bis 750.000, in Gebieten hoher Sternendichte jedoch abfallend bis auf 25.000
kurzzeitig:	1.000.000 (114,1 LJ/h)
Etappenlänge:	max. 500 Lichtjahre für Großaggregate, 250 LJ für Mittel- und 150 LJ für Kleinaggregate.
Gesamtreichweite:	derzeit infolge der Hyperimpedanzbedingungen etwa 25.000 LJ für Großaggregate (Raumer oberhalb 500 Metern), Mittelaggregate kommen auf 15.000 LJ, Kleinaggregate (z.B. Space-Jet) 7500 LJ.

Hauptbaugruppen von Hawk-Konvertern

Steuercomputer

Eine lokale „Slave"-Positronik stabilisiert und steuert die internen Regelungsprozesse. Sie wird über den Knotenrechner-LPV des Schiffes zur Regelung des Konverters angesteuert und dient bei Verbindungsausfall als Notfallsteuerung zum kontrollierten Herunterfahren des Aggregates.

Hohlraumresonator

(3 Stück) Besteht aus je einer Hochvakuumkammer mit zentral durch Kraftfelder gelagertem Konverterkern, der um eine der 3 Schiffsachsen rotiert. Innenseite ausgekleidet mit einem Resonatorgitter-Mesh aus Duralon, welches mit Hyperkristallen dotiert ist. Nebenaggregate: Vakuum-Kompressor, Rotationsfeldmotoren, Feldgenerator und –projektoren für Lagerung.

Konverterkern

(3 Stück) Ynkerit-Mantelkugel (Kern aus geschäumtem Ynek-Por) mit 27 je 10 µm dicken Hyperkristallbeschichtungen aus Howalgonium oder Mivelum.

Wechselfeldgenerator-Ringspule

(7 Stück) Sie erzeugen im Zusammenspiel mit den Hohlraumresonatoren das unvollständig geschlossene Hyperfeld. Die Rotation des Feldes und seine Form werden dabei durch sequenzielle Ansteuerung der einzelnen Ringspulen erzeugt, wobei jederzeit ein Wechsel zwischen Reihen- oder Parallelschaltung der Spulen möglich ist.

Librations-Stabilisatoren

(4 Stück) Koppeln durch Induktion die Ausgangsleistung der einzelnen Hohlraumresonatoren zum gesamten Hyperfeld.

Energiekupplung

Anschluss der extern erzeugten Betriebsenergiearten (Normalstrom und Hyperenergie). Feld-Hohlleiter transferieren diese über einen internen Pufferspeicher zu den Ringspulen, Resonatoren, Feldmotoren und sonstigen Verbrauchern mit Quintadim-Wandler. Back-Up-System bei Ausfall der normalen Hyperenergieversorgung. Wandelt Bordstrom von externen Kraftwerken in Hyperenergie um. Wird durch einen Zyklotraf-Speicher für max. 20 ms gepuffert.

Kühlsystem

Die Hauptkühlung ist durch Luurs-Metall-Radiatoren auf Konvektionsbasis realisiert. Ein Notfall-System durch aktive Stickstoffkühlung ist vorhanden.

Gehäuse

Widerstandsfähiger Duralplast-Komposit mit integrierten Vibrationstilgern und Schwingungsisolatoren. Über die Anschlüsse der adaptiven Statik des Schiffes wird ebenfalls aktiv in die Dämpfung und Regelung von Vibrationen eingegriffen. Weiterhin mechanische und energetische Kupplungen zur Lageraufnahme in der Schiffshalterung.

Krakatoa-Sonde

Die intraterrestrischen Krakatoa-Sonden wurden von dem Zirkusdirektor und Hobbygeologen Matti di Rochette gebaut.

Aufbau

Die Sonden bestehen aus einem zigarrenförmigen Korpus aus Terkonit. Dieser wird von einem Prallfeld umgeben und geschützt. Vorne sitzen Desintegratorbohrköpfe, am Heck sorgt ein Gravopuls-Antrieb für den Schub.

Geschichte

Der Hobbygeologe Matti di Rochette baute Anfang der 30er Jahre des 14. Jahrhunderts NGZ vier Sonden, die ersten beiden, Krakatoa I und II, erwiesen sich allerdings als "Rohrkrepierer". Nach dem Anstieg der Hyperimpedanz konnte di Rochette die Sonden III und IV mangels Steuerpositronikchips nicht starten. Aufgrund des eigenen hohen Bedarfes an diesen Bauteilen wurden seine Bittgesuche nach Überlassung einiger Chips seitens der Regierung abgelehnt.

Im Jahr 1333 NGZ kontaktieren Homer G. Adams und Mondra Diamond den Zirkusdirektor und machen einen Deal mit ihm. Adams besorgt die Steuerchips, und die Sonden sollen dafür verwandt werden, das Stock-Relais Gon-Os am Fuße des Vesuvs zu zerstören, indem man die unterirdische Sperre, die den Vulkan an einer Eruption hindert, mit einer in den Sonden transportierten Sprengladung zerstört und ihn so zum Ausbruch bringt.

Mitte April werden die Sonden gestartet, die Ankunft im Vesuv wird auf frühestens den 27. Mai 1333 NGZ datiert. Als die Zeit knapp zu werden droht, sprengt Homer G. Adams am 27. Mai die beiden Sonden erfolgreich per Funkimpuls, was einen gigantischen Lavaausbruch zur Folge hat. Das Stock-Relais am Fuße des Vesuv wird dabei vernichtet.

Risszeichnung

Eine Risszeichnung der Sonde gibts in Band 2295.

Quellen

PR 2283, PR 2284, PR 2298

LFT-BOX (QUASAR-Klasse)

Bei den Schiffen der QUASAR-Klasse handelt es sich um Fragmentraumer mit 3000 m Kantenlänge mit geglätteten Oberflächen, Der Raumschiffstyp wird LFT-BOX genannt, die der LFT von den Posbis zur Verfügung gestellt wurden . Sie stellen die größten regulären Einheiten der LFT-Flotte und werden auch als Omni-Ultraschlachtschiffe für den multiplen Einsatz oder als Ultraschlachtschiffe der QUASAR-Klasse bezeichnet.

Historisches

Die QUASAR-Klasse entstand in enger Zusammenarbeit der LFT mit den Posbis. 50.000 LFT-BOXen wurden der LFT von den Posbis zur Verfügung gestellt. Das Programm stellt die Antwort auf die hohe zahlenmäßige Überlegenheit der arkonidischen Flotte dar.

Dank der Plasmakommandanten und einer Besatzung von 25.000 Posbis genügt eine Minimalbesatzung von 50 LFT-Angehörigen für diese Schiffe. Üblich ist eine LFT-Besatzung von 200 Personen: 3 * 50 für einen Dreischichtbetrieb und 50 Personen für Beiboote.

116 modifizierte Raumer der QUASAR-Klasse stellen die Hauptbestandteile von PRAETORIA dar.

1331 NGZ war das Gros der LFT-BOXen im Malbysystem stationiert. 15.000 LFT-BOXen gehörten zu den 26.000 Primäreinheiten der LFT-Einsatzflotte Hayok, die vom Malbysystem nach Brocken 44 vorstießen.

1332 NGZ waren 3000 LFT-Boxen im Solsystem stationiert, die aus dem Rumalsystem verlagert worden waren.

Aufgrund der Verluste bei den Kämpfen vor allem in den Jahren 1331 NGZ bis 1333 NGZ verfügt die LFT im Jahr 1344 NGZ nur noch über 38.000 LFT-Boxen.

Technische Daten

Ein Ultraschlachtschiff der QUASAR-Klasse hat mit 3000 m Kantenlänge etwa das 9-fache Volumen eines Schiffes der ENTDECKER-Klasse bzw. SATURN-Klasse und fast das 3,5-fache eines Ultraschlachtschiffs der JUPITER-Klasse abhängig von dem Füllgrad des Ringwulsts der Kugelraumer.

Die Energieversorgung erfolgt durch 12 Kraftwerke mit je 6 Nug-Schwarzschild-Reaktoren und 250 Haupt-Fusionsreaktoren. Als Unterlichtriebwerke dienen sceersche Hyperfeldtriebwerke auf der Basis von 24 Gravotron-Triebwerken und 24 Protonenstrahltriebwerke. Für den Überlichtflug durch den Halbraum dienen 5 Kompensationskoverter vom Typ Hawk I zusammen mit den Protonenstrahltriebwerken als Antrieb. Zusätzlich verfügen die LFT-BOXen über ein Nottransitionstriebwerk.

Die LFT-BOXen verfügen über Paratron- und HÜ-Schirme. Die Bewaffnung besteht vor allem aus 180 Transformkanonen, sowie 120 Überlicht-MVH-Geschützen und 60 Sublicht-MVH-Geschützen, 180 Impulskanonen und 6 Paratronwerfern.

Die Anzahl der Beiboote - und damit die dafür benötigte Besatzung - gestaltet sich variabel. Beim Sturm auf Tan-Jamondi kamen LFT-Boxen zum Einsatz, die z.T. auch Schwere Kreuzer (200 m Durchmesser) und Schlachtkreuzer (500 m Durchmesser) mit sich führten.

Anmerkung: Die obige Darstellung ist von den Beschreibungen der modifizierten LFT-BOXen der PRAETORIA abgeleitet. Möglicherweise sind die PRAETORIA-LFT-BOXen aufgrund ihrer Werftfunktionen z.B. schwächer bewaffnet als eine Standard-LFT-BOX.

Der autark flugfähige LFT-Multifunktionsstützpunkt PRAETORIA besteht im wesentlichen aus 116 mit Interkonnektorfeldern verbundenen modifizierten LFT-BOXen.

Im Bedarfsfall können auch die normalen Standard-LFT-Boxen zusammengekoppelt werden, um größere und schlagkräftigere Kampfblöcke bzw. mobile Stützpunkte zu bilden.

Anmerkung: Da dies erst im Kommentar zu dem im Jahr 1344 NGZ spielenden Heft PR 2306 Die Kristallbörse erwähnt wurde, könnte es sein, dass diese für PRAETORIA entwickelte Technik erst zwischen 1331 und 1344 NGZ auch bei den restlichen LFT-BOXen eingeführt wurde.

Darstellung

Risszeichnung in PR 2267

LFT-BOX

Die LFT-Box ist die Typenbezeichnung der LFT für Raumschiffe der QUASAR-Klasse.

Allgemeines

Die Posbis stellten der LFT 50.000 Schiffe der QUASAR-Klasse zur Verfügung. Die Quasar-Klasse hat eine Kantenlängen von 3000 Metern. Für den Bau wurden sowohl terranisches als auch posbisches Wissen verwendet. Diese modifizierten Fragmentraumer werden auch als LFT-BOX bezeichnet und als LFT-BOX-00001 bis LFT-BOX-50000 durchnumeriert.

116 LFT-BOXen bilden den wichtigsten Bestandteil des autarkflugfähiger Multifunktionsstützpunkt PRAETORIA der LFT. Durch Interkonnekt-Felder können die BOXen von PRAETORIA miteinander "verschmelzen". Sie sind um ein Schiff der JUPITER-Klasse herum aufgebaut und bilden die Form eines dreidimensional erscheinenden Kreuzes.

Im Bedarfsfall können auch die normalen Standard-LFT-Boxen zusammengekoppelt werden, um größere und schlagkräftigere Kampfblöcke bzw. mobile Stützpunkte zu bilden.

Anmerkung: Da dies erst im Kommentar zu dem im Jahr 1344 NGZ spielenden Heft PR 2306 Die Kristallbörse erwähnt wurde, könnte

es sein, dass diese für PRAETORIA entwickelte Technik erst zwischen 1331 und 1344 NGZ auch bei den restlichen LFT-BOXen eingeführt wurden. Mit den 38000 LFT-Boxen der Liga 1344 NGZ könnten fast 330 autarkflugfähige Multifunktionsstützpunkte, vergleichbar PRAETORIA, gebildet werden.

Besatzung

1 Plasmakommandant (von Posbis zur Verfügung gestellt)
Stammbesatzung von 150 im Dreischichtbetrieb plus eine Beibootbesatzung von 50 Mann.
25.000 Posbis, 10.000 Mehrzweck- und Kampfroboter

Technik

Energieversorgung

12 Nugas-Schwarzschild-Hauptkraftwerke
250 Hauptfusionsreaktoren
20 Zyklotraf-Ringspeicher
4850 Sphärotraf-Kugelspeicher

Bewaffnung

Defensiv

Prallschirme
Hypermagnetische Abwehrkalotte
HÜ-Schirm
Paratronschirm

Offensiv

60 MVH-Sublicht-Geschütze
180 Impulsstrahler
120 MVH-Überlicht-Geschütze
180 Transformkanonen
6 Paratronwerfer

Triebwerke

24 Paratronstrahl-Impulstriebwerke
24 Gravotron-Feldtriebwerke
5 Kompensationskonverter Typ HAWK-I
Not-Transitions-Triebwerk
Antigravtriebwerk

Geschichte

Die Posbis stellten der LFT ursprünglich 50.000 Schiffe der QUASAR-Klasse zur Verfügung.

1331 NGZ war das Gros der LFT-BOXen im Malbysystem stationiert. 15.000 LFT-BOXen gehörten zu den 26.000 Primäreinheiten der LFT-Einsatzflotte Hayok, die vom Malbysystem nach Brocken 44 vorstiessen.

1332 NGZ waren 3000 LFT-Boxen im Solsystem stationiert, die aus dem Rumalsystem verlagert worden waren.

Aufgrund der Verluste bei den Kämpfen vor allem in den Jahren 1331 NGZ bis 1333 NGZ verfügt die LFT im Jahr 1344 NGZ nur noch über 38.000 LFT-Boxen.

Quellen

PR 2211, PR 2225, PR 2267, PR 2306

RAINBOW-Klasse

Der Prototyp für Schiffe der RAINBOW-Klasse wird von Malcolm S. Daellian ab 1332 NGZ entwickelt. Die RAINBOW-Schiffe sind mobile Einheiten zur Sonnenzapfung.

Aufbau

Der erste Prototyp, die RAINBOW I, besteht hauptsächlich aus einem umgebauten Leichten Kreuzer der VESTA-Klasse, der in einer modularen, verformbaren Gitterkonstruktion aufgehängt ist. Die Energie wird mit zwei an den Schiffspolen angebrachten riesigen Parabolschüsseln aus der Sonne gezapft und in zehn ringförmige Zyklotraf-Speicher mit 500 Metern Durchmesser eingespeist. Die RAINBOW I kann die gespeicherte Energie dort abgeben, wo sie gebraucht wird.

Geschichte

Unter der Leitung von Malcolm S. Daellian wird ein Projekt realisiert, durch das die seit dem Hyperschock schwierig gewordene Energieversorgung Terras wieder sichergestellt werden soll: Sonnenzapfung. Der Prototyp der neu entwickelten Zapfschiffe der RAINBOW-Klasse wird im Juni 1332 NGZ in Betrieb genommen.

Daellian nimmt am ersten Einsatz des Prototyps persönlich teil und verhindert den Anschlag eines Orbhonisten, wodurch er den Untergang des Zapfschiffs aber nicht verhindern kann. Die RAINBOW I explodiert, weil die Zyklotraf-Ringspeicher aufgrund eines Konstruktionsfehlers überlastet werden. Die Besatzung wird noch rechtzeitig evakuiert. Der zweite Versuch mit der RAINBOW II ist erfolgreich, der Zapfvorgang verläuft permanent störungsfrei.

Daellian wird allerdings wenig später vom RAINBOW-Projekt abgezogen. Er soll als Chefwissenschaftler an der Operation Kristallsturm teilnehmen.

Quelle

PR 2245

Scorchy

Scorchy war der Rufname des im März 1333 NGZ in Dienst gestellten Spezialkonstruktions-Offensivroboters Sicherheit Homer - kurz SK-OR/SH. Der Roboter war der persönliche Leibwächter von Homer G. Adams.

Scorchy glich äußerlich bis ins Detail Skorsh, dem Animateur des Sotho Tal Ker. Er war so programmiert, dass er einige Charaktereigenschaften Stalkers besaß. Er war respektlos, frech und vorlaut. Scorchy verfügte über Waffensysteme, die ehemals Bestandteil eines TARA-V-UH - Kampfroboters waren.

Im April 1333 NGZ, nach der Machtübernahme Gon-Orbhons auf Terra, wurde Scorchy vernichtet, als er die Flucht seines Herrn deckte.

Quellen

PR 2278, PR 2284

Raumschiffe und Stationen

CASINO UNIVERSO

Die Raumstation CASINO UNIVERSO war ein von einem privaten Konsortium betriebenes Weltraum-Vergnügungszentrum, das als Konkurrenz für die BASIS gedacht war. CASINO UNIVERSO war im Orbit der Sonne Bart Spurr stationiert, die ca. 214 Lichtjahre von der Freihandelswelt Lepso entfernt ist. Weitere Entfernungen: 8459 Lichtjahre vom Solsystem und 27.696 Lichtjahre von Arkon entfernt.

Aussehen

Die Raumstation bestand aus einem 500 Meter langen und an der dicksten Stelle 200 Meter durchmessenden, spindelförmigen Zentralsegment, um das herum sechs hochkant stehende Scheibensegmente mit 400 Metern Durchmesser und 100 Metern Dicke gruppiert waren. Diese "Blütenblätter" wurden von einem Perimeterring umfasst. CASINO UNIVERSO war mit modernster Syntrontechnik ausgestattet und enthielt komfortable Suiten für bis zu 2000 Personen, sowie zahlreiche Casinos, Bars, Restaurants und andere Vergnügungszentren.

Geschichte

CASINO UNIVERSO sollte zwar der BASIS den Rang als Treffpunkt der galaktischen High Society streitig machen, doch dabei war sie nicht sehr erfolgreich. Stattdessen entwickelte die Station sich (auch aufgrund der Nähe zu Lepso) zu einer Anlaufstelle für allerlei zwielichtige Gestalten, Glücksritter und Kriminelle. Mit der Zeit übernahm ein Verbrechersyndikat, das von dem Ertruser Rogolov Traminer kontrolliert wurde, die Macht auf der Station. Der eigentliche Kommandant, Kellborn, konnte sich nur mit Mühe gegen Traminers Leute durchsetzen.

Einige Monate nach dem Hyperschock vom September 1331 NGZ wurde die Station durch ein Raumbeben aus dem Orbit geworfen und drohte innerhalb weniger Tage in die Sonne zu stürzen. Auf der Station waren zu diesem Zeitpunkt infolge der erhöhten Hyperimpedanz schon die meisten Geräte und Anlagen ausgefallen, so dass keine Möglichkeit bestand, den Absturz zu verhindern. CASINO UNIVERSO verglühte deshalb im April 1332 NGZ in der Sonne, nur 32 Personen, die im Rahmen von makabren Todesspielen bestimmt worden waren, konnten sich mit einem Springerschiff retten, das einem Notruf Kellborns gefolgt war. Kellborn selbst blieb bis zum Ende auf der Station.

Quelle

PR 2235

DIRICI

Auf der Flucht vor dem Kralasenen Shallowain erwirbt Kantiran auf der Freihandelswelt Reno 5 eine 120 Jahre alte, technisch aber noch einwandfreie Space-Jet, die er auf den Namen DIRICI tauft.

Die "Alte Dame" hat einen Rumpfdurchmesser von 30 Metern, eine Gesamtlänge von 36 Metern und ist bei ausgefahrener Waffenkuppel 14 Meter hoch. Neben der Standardbewaffnung ist auch eine Transformkanone vorhanden. Die DIRICI ist ein leichtes, schnelles Schiff, ideal geeignet für Kantirans berüchtigte Alleingänge.

Quellen

PR 2202, PR 2208

INTRALUX

Die INTRALUX war ein Spezialraumschiff der Liga-Flotte (ein so genannter Sonnentaucher) zur Tiefenerforschung der Sonne Sol. Sie diente dem einzigen Zweck, durch Bereitstellung von ausreichenden Energiemengen für Schutzschirme und Triebwerke einem Expeditionsteam das Eindringen in die Photosphäre der Sonne Sol zu ermöglichen.

Technische Daten

Aufbau	Die Grundform stellte ein trapezförmiges Segment dar, vordere Breite 940 Meter, hintere Breite 520 Meter Höhe 110 Meter Länge 400 Meter, davon wurden 265 Meter von der Dockingbucht des Trägerschiffes aufgenommen Kommandozelle war eine autark flugfähige Korvette.
Antrieb	Gravotron Feldtriebwerk mit einer Leistung von 3,61 * 10^15 W bei 100 km/s^2 Beschleunigung.
Defensivbewaffnung	Paratronschirm (Maximaler Durchmesser des Paratron-Schirmes 2250 Meter)
Energieversorgung	40 Fusionsreaktoren mit einer Gesamtleistung von 1,024 * 10^14 W Deuterium Vorrat für knapp 3 Tage. 100 MTH-Meiler mit einer Gesamtleistung von 2,7 * 10^16 W 500 Tonnen NUGAS Vorrat 5 Paratron Konverter mit einer Schirmleistung von 1,27 * 10^14 W 10 Zyklotraf-Ringspeicher zur Spitzenlastabdeckung.
Besonderheit	Die INTRALUX basierte auf einem Umbau eines Austauschmoduls für Schiffe der SATURN-Klasse.
Risszeichnung	PR 2287

Geschichte

Die INTRALUX wurde von Myles Kantor im Rahmen der Nachforschungen zum Korpus der Superintelligenz ARCHETIM im Februar 1333 NGZ in Auftrag gegeben. Gebaut wurde das Schiff auf den lunaren Werften unter der Leitung des technischen Personals der Waringer-Akademie.

Zum Einsatz kam das Schiff im März 1333 NGZ. Es wurde vom Trägerschiff MUNGO PARK in der Chromosphäre der Sonne ausgesetzt und stieß bis in die Photosphäre vor. Nachdem klar war, dass man aufgrund der Beschädigungen nicht mehr aus der Sonne entkommen konnte, begann das Expeditionsteam, das Schiff auszuschlachten

Darstellung

Risszeichnung in PR 2287.

Quellen

PR 2276, PR 2286, PR 2287

PRAETORIA

PRAETORIA wird als *autarkflugfähiger LFT-Multifunktionsstützpunkt, teilbar in Omni-Ultraschlachtschiffe für den multiplen Einsatz* beschrieben und ist elementarer Bestandteil der Liga-Flotte.

Bau

PRAETORIA wurde seit 1315 NGZ unter der Tarnung des Flottenstützpunkts Rumal mit Unterstützung der Posbis aufgebaut und in vollständig fragmentiertem Zustand im Großen Blauen Fleck des Gasriesen Malby III stationiert. Aus Geheimhaltungsgründen wurde die Erinnerung der Besatzung außerhalb der Dienstzeiten an Bord von PRAETORIA durch einen Hypnoblock unterdrückt.

Zur Tarnung trug vor allem die im Malby-System stationierte Flotte der ebenfalls von den Posbis bereitgestellten Omni-Ultraschlachtschiffe für den multiplen Einsatz bei. Dank der Biopositroniken genügte eine Minimalbesatzung von 50 Personen für diese LFT-Boxen der QUASAR-Klasse auf der geglätteten Basiszelle von 3000 m Fragmentraumern.

Aufbau

PRAETORIA selbst ist aus 116 würfelförmigen mit Interkonnektorfeldern verbundenen BOXen aus Ynkelonium-Terkonit mit einer Kantenlänge von 3000 Metern zusammengesetzt. Bei einer stufenweisen Fragmentierung kann sich PRAETORIA in Kernwürfel und Seitenquader, aber auch vollständig in 116 Einzelboxen zerlegen.

Standardkonfiguration

Defragmentiert bildet PRAETORIA ein dreidimensionales Raumkreuz mit einer Maximalausdehnung in allen drei Raumrichtungen von 21 km, mit 6 Werft- und Hangarschächten von 9 km Länge bzw. Tiefe, die bis zur 3 km durchmessenden Kernzelle reichen. Der Kernblock ist ein aus 20 BOXen zusammengesetzter Würfel von 9 km Seitenlänge, in dessen Zentrum sich die Kern-Kommandozelle, bestehend aus einem 2500 m durchmessenden Kugelraumer der modifizierten JUPITER-Klasse, befindet.

Die sechs würfelförmigen Lücken im Zentrum der 6 Seiten der Kernwürfels setzen sich als Werft- und Hangarschächte in den 6 Seitenquadern PRAETORIA-Heck, PRAETORIA-Ost, PRAETORIA-Süd, PRAETORIA-West, PRAETORIA-Nord und PRAETORIA-Bug fort. Jeder Seitenquader besteht aus 16 Boxen, die je einen quadratischen Quader von 9 km x 9 km x 6k m mit dem Werft- und Hangarschacht als 3 km x 3 km x 6 km Aussparung bildeten.

Mjölnir-Konfiguration

In der nach dem Hammer des germanischen Kriegsgottes Thor benannten Mjölnir-Konfiguration gleicht PRAETORIA einem Hammer. Der 21 Kilometer hohe Kopf des Hammers besteht aus PRAETOR Bug und Heck sowie dem Kernblock, der 27 Kilometer lange Stiel wird von den Seitenblöcken gebildet. Insgesamt ist PRAETORIA in dieser Konfiguration 36 Kilometer lang. Sowohl im Stiel, als auch im Hammerkopf befinden sich würfelförmige Aussparungen. In der Mjölnir-Konfiguration, die erstmals am 13. Juli 1332 NGZ gebildet wurde, dient PRAETORIA als riesige Raumwerft, in der Raumschiffe effizient repariert bzw. umgebaut und Frachtschiffe sehr rasch entladen werden können. Da die Mjölnir-Konfiguration schlecht für den Kampf geeignet ist, muss PRAETORIA im Fall drohender Raumschlachten zur Standardkonfiguration umgruppiert werden.

Ausstattung

Technik

PRAETORIA setzt aufgrund des prophezeiten Anstieges der Hyperimpedanz konsequent auf Alttechnik ohne Metagrav-Triebwerke, Hypertrop-Zapfer, Gravitraf-Speicher und Syntroniken. Die Energieversorgung erfolgt durch 1404 Nug-Schwarzschild-Reaktoren und 30.000 Fusionsreaktoren mit einer Gesamtleistung von 8,68 10 hoch 18 Watt. Als Unterlichtriebwerke dienen sceersche Hyperfeldtriebwerke auf der Basis von Gravotron-Antrieben und Protonenstrahltriebwerke. Im defragmentierten Zustand wird vor dem 11.09.1331 NGZ eine Beschleunigung von 600 km/s² erreicht. Für den Überlichtflug durch den Halbraum dienen 584 Kompensationskonverter vom Typ Hawk I zusammen mit den Protonenstrahltriebwerken als Antrieb.

Bewaffnung

Die Bewaffnung besteht vor allem aus 20.980 Transformkanonen. Zusätzlich verfügt PRAETORIA über MVH-Geschütze, Impulskanonen und Paratronwerfer. Im defragmentierten Zustand ist eine koordinierte Breitseite von 960 Transformkanonen in eine von 6 Richtungen möglich. Die Paratron- und HÜ-Schirmprojektoren erzeugen ein Schirmfeld von bis zu 55 km Durchmesser, können aber auch ein Schüsselfangfeld projizieren.

Bordrechner

Die beiden autarken Großrechnernetze der Kommandozelle können mit den Positroniknetzen der 116 BOXen und ihren Plasmakommandanten zu einem Logik-Programm-Verbund PRAETOR zusammengeschaltet werden.

Besatzung

Die Besatzung von PRAETORIA besteht aus 2.910.000 Posbis und 43.200 LFT-Besatzungsmitglieder. Als Kommandant fungiert der Halbvincraner Oberst Vaccon. Wie sein Zwillingsbruder Siamogh kann er als Paralauscher hyperphysikalische Ereignisse ahnen. Neben den Plasmakommandanten der 116 Boxen fungierte der Posbi Miroon als Kommandeur der 2.910.000 Posbis. PRAETORIA kann von drei Emotionauten gesteuert werden.

Stellvertretender Kommandant ist der Erste Offizier Oberstleutnant Forrest Pasteur. Zweiter Offizier ist der venusgeborene Ribald Mankor. Oberstleutnant Tocco Savalle ist die Leiterin des Positroniknetzwerkes PRAETOR. Ihr Stellvertreter ist der Hasproner Harman Ligwilan Braunell. Chefwissenschaftler ist der siganesische Hyperphysiker Kirk Albado. Serena Coron ist die Leiterin der Funk- und Ortungsabteilung. Chefingenieur von PRAETORIA ist Oberstleutnant Trebron Snetrem. Stellvertretender Chefingenieur ist der Swoon Sainginas.

Geschichte

Erster Einsatz

PRAETORIA kam erstmals am 8. September 1331 NGZ bei der Besetzung des Ödplaneten Brocken 44 der Sonne H-044 des Hayok-Sternenarchipels durch die LFT zum Einsatz.

Am 25. November 1331 NGZ griff PRAETORIA gemeinsam mit 20.000 LFT-Boxen der QUASAR-Klassen den Planeten Hayok an, um die Besatzung des SPEICHERS vor Shallowains Angriff zu retten. Reginald Bull verzichtete auf eine Besetzung Hayoks; der nach dem Angriff und der Rettung der Besatzung des SPEICHERS geschlossene Friede wurde von Ascari da Vivo als "Schandfriede von Hayok" bezeichnet.

Quelle : (PR-Heft 2211,PR-Heft 2247)

Operation Kristallsturm

Am 13. Juli 1332 NGZ wurde PRAETORIA vorübergehend in die Mjölnir-Konfiguration umgruppiert, um die an der Operation Kristallsturm teilnehmenden Raumschiffe auszurüsten.

Quelle: PR-Heft 2246

Sturm auf Tan-Jamondi

Ende März 1333 NGZ nimmt PRAETORIA am Sturm auf Tan-Jamondi teil. Große Teile der Flotte der Kybb werden vernichtet, die Motana übernehmen nach der Kapitulation der Kybb das Tan-Jamondi-System.

Quelle: PR-Heft 2281

Schlacht im Wega-System

Kurz nach dem Sturm auf Tan-Jamondi wird PRAETORIA zusammen mit einem Teil der im Hayok-Sternenarchipel stationierten Flotte der LFT ins Wega-System verlegt. Anfang April 1333 NGZ dringt ein Kybb-Titan ins Wega-System ein. Dieser kann in einer verlustreichen Schlacht vernichtet werden. PRAETORIA verliert in dieser Schlacht 14 Blöcke von PRAETORIA-Ost.

Quelle: PR-Heft 2282

Kristallsturm II

Die inzwischen mit zwölf Dissonanzgeschützen ausgerüstete PRAETORIA nimmt am 16. Mai 1333 NGZ als Perry Rhodans Kommandoschiff an der Operation Kristallsturm II teil. Im Rahmen der Ablenkungsmanöver, die überall im Solsystem stattfinden, um die Aufnahme von weiteren Dissonanzgeschützen auf Luna zu ermöglichen, gelingt es PRAETORIA zusammen mit zwölf ENTDECKERN und einem Täuschungsmanöver der TRAJAN, einen Kybb-Titanen zu vernichten. Nach erfolgreicher Bergung von Bauteilen für insgesamt 1220 Dissonanzkanonen zieht sich die Flotte schließlich wieder ins Wegasystem zurück.

Quelle: PR-Heft 2295

Tag X

Nach abgeschlossenem Einbau aller geborgenen Dissonanzgeschütze befiehlt Perry Rhodan am 27. Mai 1333 NGZ den Angriff auf das Solsystem. PRAETORIA bildet das Flaggschiff der rund 60.000 Schiffe umfassenden Flotte, die alle 53 Kybb-Titanen angreifen und zerstören müssen, wollen sie den *Point of no return* verhindern. Bei den anschließenden Kampfhandlungen schrumpft PRAETORIA auf die 20 Einheiten des Kernblocks zusammen. Die Kernzelle mit Perry Rhodan an Bord wird ausgeschleust und nimmt mit der TRAJAN und anderen noch funktionsfähigen Einheiten den Kampf gegen TITAN-09 auf, auf dem Primdirektor Deitz Duarto, Gon-Os Stellvertreter, stationiert ist. TITAN-09 kann vernichtet werden. Die restlichen TITAN-Einheiten vernichten sich aufgrund Gon-Orbhons Selbstzerstörungsbefehl selbst.

Anmerkung: Warum die zuvor 14 zerstörten Blöcke von PRAETORIA-Ost nicht durch Einheiten der 22000 LFT-Boxen, die sich im Wega-System befanden, ersetzt wurden, kann mit fehlenden Interkonnektorfeldern auf diesen Schiffen erklärt werden.

Quelle: PR-Heft 2298

Darstellungen

Risszeichnung der Kernzelle: PR 2263. Risszeichnung der Boxen: PR 2267.

Quellen

PR 2211, PR 2247, PR 2281, PR 2282, PR 2295, PR 2298

Geschichtliche Ereignisse
Karthagos Fall

Karthagos Fall ist ein Geheimcode des terranischen Residenten, um die Verteidigungsflotte des Solsystems anzuweisen, sich kampflos zurückzuziehen.

Bisher (Stand 1333 NGZ) kam es zweimal zu Karthagos Fall.

Zum ersten Mal beim Angriff der von SEELENQUELL beeinflussten arkonidischen Flotte im Jahr 1304 NGZ. Zum zweiten Mal im Rahmen der Invasion Gon-Orbhons am 13.März 1333 NGZ.

Der Rückzugspunkt beim ersten Krisenfall ist ein leerer Raumsektor namens Gamma-Cenix, etwa 800 Lichtjahre von Sol entfernt. Beim zweiten Krisenfall zieht sich Perry Rhodan mit der Heimatflotte ins Wega-System zurück.

Quellen

PR 2064, PR 2279

KRISTALLSTURM II

KRISTALLSTURM II ist ein Geheimprojekt, das sich gegen Gon-O richtet.

Geschichte

Da NATHAN im Jahr 1333 NGZ nach dem Hyperimpedanzschock nicht die Handlungsfähigkeit hat, die er als Syntron hatte, und er außerdem von der Kommission Auge-Auf-NATHAN schärfstens überwacht wird, leitet er Jack C. Reuter an, manuelle Schaltungen sowie Botengänge durchzuführen. Auf diese Weise kann im Mai 1333 NGZ Kontakt zu Perry Rhodan im Wega-System hergestellt werden. Dieser sendet Daten für KRISTALLSTURM II, die Reuter an ein Terminal weiterleitet, das zum fraglichen Zeitpunkt wahrscheinlich nicht mit NATHAN verbunden ist.

Nach der Datenübertragung werden in mehreren alten und teils stillgelegten Werften Bauarbeiten eingeleitet, wobei NATHAN einige falsche Spuren legt, um die tatsächlich für KRISTALLSTURM II bestimmten Arbeiten im Zwiebus-Krater zu verschleiern. Wie sich später herausstellt, werden hier Bauteile für Dissonanzgeschütze hergestellt.

Am 16. Mai 1333 NGZ greift Perry Rhodan schließlich das Solsystem an. Während zahlreiche Ablenkungsmanöver ablaufen, landet ein Teil der Flotte der LFT auf dem Mond, der zu diesem Zeitpunkt, von Neapel aus gesehen, exakt hinter Terra steht, wodurch der über dem Vesuv stationierte Kybb-Titan keine Möglichkeit hat, die Landeflotte anzugreifen, ohne das Stock-Relais zu gefährden oder schutzlos zurückzulassen.

Der Landeflotte gelingt es, Bauteile für insgesamt 1220 Dissonanzgeschütze zu bergen.

Beteiligte Kräfte

Auf terranischer Seite an der Aktion beteiligt waren

PRAETORIA
TRAJAN
800 ENTDECKER-II vom Typ SATURN-Klasse
12500 LFT-BOXEN
90 Tender der PONTON-Klasse

Quellen

PR 2293, PR 2295

Nulltoleranzpatent

Am 15. März 1333 NGZ verkündet Carlosch Imberlock das Nulltoleranzpatent. Es besagt folgendes:

Ab sofort sind Handlungen oder Äußerungen, die sich gegen unseren Gott Gon-O oder seinen Willen beziehungsweise seine Kirche und deren Vertreter richten, mit dem Tod zu bestrafen

In unmittelbarer Folge, sowie an den darauf folgenden Tagen, werden unzählige Mitglieder der sich neu formierenden Gruppe Sanfter Rebell hingerichtet.

Quelle

PR 2284

Operation Kristallsturm

Die Operation Kristallsturm ist eine der geheimsten Operationen der LFT, auf Terra sind darüber die wildesten Gerüchte in Umlauf, beispielsweise, dass das Ziel die Reaktivierung des Kristallschirms oder die Bildung eines Brückenkopfes in der Eastside der Milchstraße sei. Auch die Arkoniden glauben, dass die Terraner einen Brückenkopf in der Eastside bilden wollen, um sich die dortigen reichen Hyperkristallvorkommen zu sichern.

Ziel

Das wahre Ziel der Operation Kristallsturm ist allerdings eine Expedition zur Großen Magellanschen Wolke, um dort den Kampf gegen den Gott Gon-Orbhon aufzunehmen.

Um Gon-Orbhon keine Möglichkeit zu geben, vorzeitig von der Operation Kristallsturm zu erfahren, wird diese vom Hayok-Sternenarchipel aus geleitet, auf Terra wissen nur sehr wenige Personen über die wahren Ziele der Operation Kristallsturm Bescheid.

Ablaufplan

Es ist geplant, dass zunächst fünfzehn Tender eine Kette von Weltraumbahnhöfen bilden, die etwa 40.000 Lichtjahre in den Leerraum hinausreicht.

Die umgerüstete RICHARD BURTON fliegt anschließend mit Unterstützung der Weltraumbahnhöfe als einziges Raumschiff der ersten Welle zur Großen Magellanschen Wolke, um, wie Bully es ausdrückt, "Gon-Orbhon in den Allerwertesten zu treten".

In der zweiten Welle fliegen anschließend die 15 in PRAETORIA umgerüsteten ENTDECKER, die übrigen 15 Tender und die LFT-BOXen in Richtung Magellan, wobei 15 BOXen als reine Lasttransporter dienen. Ziel der zweiten Welle ist unter anderem der Aufbau einer Brücke bis Magellan, um der RICHARD BURTON den Rückflug in die Milchstraße zu ermöglichen. Es ist zunächst sehr ungewiss, ob dieses Vorhaben der zweiten Welle gelingt.

Weiterhin brechen im März 1333 NGZ die Bionischen Kreuzer AUGENLICHT und GRÜNER MOND in die GMW auf. Sie planen, Kontakt zur RICHARD BURTON und zur zweiten Welle aufzunehmen.

Geschichte

Nach monatelangem Bau der Raumschiffe und Triebwerke im Orbit um Luna unter strengster Geheimhaltung wurde die Expedition am 3. Juli 1332 NGZ gestartet. Erstes Ziel war Hayok, wo die 10 ENTDECKER, 30 Flottentender und 30 LFT-BOXen am 13. Juli 1332 NGZ eintrafen und auf PRAETORIA umgerüstet wurden. Am 24. Juli 1332 NGZ wurden die Arkoniden informiert, dass das Ziel der Operation Kristallsturm nicht die Eastside, sondern die Große Magellansche Wolke ist, damit konnte eine Kriegserklärung der Arkoniden abgewendet werden.

Die RICHARD BURTON erreicht dort auch das Parr-System doch die verschiedenen Versuche, an Satrugar heranzukommen, scheitern. Bully, Gucky und Icho Tolot werden sogar gefangengenommen, so dass Malcolm S. Daellian das Kommando übernimmt. Doch auch seine Versuche scheitern, den Nocturnenstock zu vernichten.

Nach dem Ende Gon-Os kehrt die Raumflotte in die Milchstraße zurück, nur Mal Detair und Kantiran bleiben auf Parrakh zurück.

Beteiligte Raumschiffe

Erste Welle

RICHARD BURTON - das einzige Raumschiff der ersten Welle

Zweite Welle

VITUS JONASSEN BERING
HERODOT
PYTHEAS VON MASSALIA
VASCO NÚNEZ DE BALBOA
SEBASTIANO CABATO
WILLIAM BARENTS
ABEL JANSZOON TASMAN
ENGELBERT KAEMPFER
SAMUEL CHAMPLAIN
ALEXANDER VON HUMBOLDT

Außerdem 8 Tender der PONTON-Klasse sowie insgesamt 6 LFT-BOXen

Unterstützung durch die Motana

Die Motana entsenden Ende März 1333 NGZ die Bionischen Kreuzer GRÜNER MOND und AUGENLICHT zur Unterstützung der RICHARD BURTON in die GMW.

Personen an Bord der RICHARD BURTON

Knut Anderson, 2. Offizier
Reginald Bull
A. A. Cordable - "Double A"
Ascari da Vivo

Kantiran da Vivo-Rhodan
Malcolm S. Daellian
Mal Detair
Wasarkun DeMool
Fran Imith
Embo Jason - 2. Pilot
Gucky
Torde Molm - Chefingenieur
Ranjif Pragesh - Oberst
Szam-Soon - Swoon
Tako Ronta Oberstleutnant
Qertan - Ascaris Leibwächter
Lei Kun-Schmitt - 1. Pilotin
Icho Tolot
Trerok - Zalitischer Wissenschaftler
Bré Tsinga - eingesperrt in einer speziellen, gegen die Außenwelt hermetisch abgeschirmten Gefängniszelle
Reca Baretus
Shabor Melli
Uturan Kook

Quellen

PR 2245, PR 2246, PR 2247, PR 2266, PR 2267, PR 2288, PR 2290, PR 2299

Operation Überdosis

Im April 1333 NGZ findet Myles Kantor auf TRIPTYCHON eine Möglichkeit, ARCHETIMS Leiche zur Aussendung von Psi-Energie anzuregen und benutzt diese Methode zunächst, um über Gon-Os Zapfstrahl eine Nachricht in die Große Magellansche Wolke zu senden.

Später, am 30. April 1333 NGZ, regt er ARCHETIM zur Aussendung extremer Mengen von Psi-Energie an, um Gon-O eine Überdosis zu verpassen. Während der Generierung dieses Impulses bläht sich Sol auf und erfasst TRIPTYCHON. Die drei Stationen und die INTRALUX werden vernichtet. Alle an Bord befindlichen Personen kommen um.

Auswirkungen auf Parrakh

Auf Parrakh wirkt sich die Überdosis offenbar sofort aus. Nachdem Satrugar bewusstlos wird, bricht im Parr-System das Chaos aus. Die im Parr-System stationierten Schiffe beschießen sich gegenseitig. Auf Parrakh sterben die Lebewesen, die sich in der Nähe des Nocturnenstocks aufhalten.

In diesem Chaos gelingt es den Schiffen der Operation Kristallsturm, ins Parr-System einzudringen, der Angriff wird allerdings kurz vor Erreichen von des Planeten Parrakh gestoppt.

Ascari da Vivo und Kantiran landen mit erbeuteten Kybb-SPORNEN in der Nähe Satrugars. Ascaris Versuch, mit Gon-O Kontakt aufzunehmen, scheitert, es kommt im Inneren Satrugars zum Kampf zwischen Ascari und Kantiran. Im Verlauf dieses Kampfes stirbt Ascari.

Auswirkungen auf Terra

Während sich diese Überdosis auf Parrakh anscheinend nahezu sofort auswirkt, schlägt die Energie mit einer Verzögerung von 4 Tagen zum Stock-Relais auf Terra durch.

Satrugar verliert durch die Überdosis das Bewusstsein, wodurch sich Gon-Orbhon aus dem mentalen Verbund befreien kann. Der Schutzherr deaktiviert das Gefängnis von Reginald Bull, Icho Tolot und Gucky, ermöglicht ihnen somit die Flucht und überzeugt sie davon, ihm ebenfalls bei der Flucht zu helfen.

Kurz vor dem Erreichen des Ausgangs wird Icho Tolot in einen Kampf mit Millitron und zwei Motoklonen verwickelt. Während dieses Kampfes wird der bewusstlose Gon-Orbhon von Millitron zurück ins Innere des Stockrelais gebracht.

Unmittelbar, nachdem Bully, Tolot und Gucky die Flucht gelungen ist, erwachen Satrugar und Gon-Orbhon, Gon-O ist somit wieder handlungsfähig.

Quellen

PR 2287, PR 2288, PR 2290, PR 2294

Themenkomplex Kristallimperium

Personen

Bostich, Gaumarol da

Vivo, Ascari da

Ascari da Vivo ist eine Arkonidin im Range einer Mascantin. Sie wurde am 03.12.1284 NGZ auf Arkon I geboren. Sie stirbt 1333 NGZ auf Parrakh, nach den Ereignissen in PR 2287 und PR 2291 zu schließen, möglicherweise in der Walpurgisnacht, zwischen 30. April und 1. Mai.

Erscheinungsbild

Ascari da Vivo ist 1,78 m groß und hat eine sportliche Figur, ihr Haar ist weißblond, und sie trägt es meistens schulterlang. Sie besitzt arkonidentypische tiefrote, albinotische Augen. Im Einsatz kleidet sie sich meist schmucklos zweckmäßig. Bei offiziellen Anlässen wirft sie allerdings ihre umwerfende erotische Ausstrahlung bewusst in die Waagschale, dies unterstreicht sie dabei gern noch durch gewagte Kleidung und Make-up.

Charakter

Sie ist kühl, berechnend und aristokratentypisch arrogant. Im Einsatz ist sie eine echte Hardlinerin, die vor Opfern nicht zurückschreckt, auch wenn diese sinnlos erscheinen. Die Verletzungen infolge Kantirans Angriff auf sie haben ihr eine sich im Lauf der Zeit vermutlich verstärkende Psychose verpasst. Sie hasst ihren Sohn. Einzig den Dron Qertan, ihren Leibwächter, betrachtet sie als eine Art Freund bzw. Vertrauten. Sie ist Imperator Bostich I. ergeben, wenngleich nicht ausgeschlossen werden kann, dass ihre Treue angesichts ihres Charakters Berechnung ist.

Geschichte

Die aus dem mittlerem Adel stammende Ascari da Vivo - ihr Vater ist nicht bekannt - wird von Imperator Bostich I. besonders protegiert und macht in der Raumflotte des Kristallimperiums eine steile Karriere. Ihre Mutter war Demoas Sharanda da Vivo, Ascari wurde auf dem Inselkontinent Shargabag der Kristallwelt geboren. Perry Rhodan begegnet Ascari da Vivo das erste Mal im Jahr 1306 NGZ, anlässlich eines großen Empfangs auf Arkon I.

Im Jahr 1307 NGZ hat sie im Hayok-Sternenarchipel den ersten Kontakt mit den Einheiten des Reiches Tradom. 1309 NGZ wird sie zur Mascantin ernannt. Den zwischen Terra und Arkon umstrittenen Archipel überträgt ihr Bostich als persönliches Lehen. Als die Vertreter Tradoms 1311 NGZ bei Hayok das Sternenfenster öffnen, begleitet da Vivo mit der KARRIBO die LEIF ERIKSSON, mit der Perry Rhodan durch das Sternenfenster in die ferne Galaxie Tradom vorstößt.

Dort wird auch sie 160.000 Jahre in die Vergangenheit geschleudert und es kommt zur einzigen Liebesnacht mit Rhodan. Im Jahr 1312 NGZ, nach der Rückkehr aus Tradom, erfährt Ascari, dass sie schwanger ist. Das Verhältnis zwischen da Vivo und Rhodan kühlt merklich ab. Ohne Rhodan etwas vom gemeinsamen Kind zu erzählen, lässt sie sich den Embryo entfernen und gibt den später in vitro geborenen Kantiran an Pflegeeltern auf dem Planeten Creiff ab.

Sie hat trotzdem weiterhin ein Auge auf Kantiran, und als dieser eine Freundin, Thereme, hat, lässt sie diese von Shallowain töten. Der daraus resultierende Hass Kantirans mündet darin, dass dieser Ascari beinahe tötet, indem er seinen Tarox-Marder Kehmi auf sie hetzt. Sie überlebt knapp, zurück bleibt ein entstelltes Gesicht.

Ein Chirurg kann diese Entstellungen später rückgängig machen. Da Vivo bezieht wieder Quartier im Hayok-Archipel. Als sie von der Operation Kristallsturm der LFT erfährt, nimmt sie aus Angst vor Problemen mit Bostich an dieser Expedition zu den Magellanschen Wolken mit ihrem Leibwächter Qertan teil. Im Laufe der Expedition experimentiert sie heimlich an einer Kontaktaufnahme zu Gon-Orbhon, indem sie ihr PsIso-Netz abnimmt, und gefährdet so die terranische Mission. Sie stirbt am 30. April oder 1. Mai 1333 NGZ im Laufe eines Zweikampfes mit ihrem Sohn Kantiran auf Parrakh, wo sie versuchte, ein Bündnis zwischen Arkoniden und Gon-Orbhon zu schließen.

Quellen

PR 2100, PR 2200, PR 2287, PR 2290, PR 2291 u.a.

Kraschyn

Kraschyn ist ein Mascant in der Flotte des Göttlichen Imperiums.

Erscheinungsbild

Kraschyn ist zwei Meter groß, hager und mit sehr blasser Haut. Wie bei Arkoniden üblich ist seine Augenfarbe hellrot mit weißem Haar. Meistens trägt der Mascant einen bronzefarbenen Brustpanzer.

Charakterisierung

Er gilt sogar nach arkonidischen Maßstäben als arrogant. Sein kompromissloses Handeln dient nur dem Wohle des Imperiums.

Kraschyn ist vermutlich der fähigste Stratege und Flottenkommandant des Göttlichen Imperiums im 14. Jahrhundert NGZ.

Geschichte

Kraschyn wird im Jahr 1245 NGZ auf Arkon II geboren. Er gehört keinem Adelshaus an, sondern ist ein Essoya, wie das einfache Volk genannt wird, und verfügt über keinen aktivierten Extrasinn.

Seine außerordentliche Leistungen machen Imperator Bostich I. auf ihn aufmerksam, der ihn ab 1272 NGZ gezielt förderte - jedoch ohne ihn zu bevorzugen.

1303 NGZ

Mascant Kraschyn kommandiert die 17. Imperiumsflotte während der Annektion von Topsid im Mai 1303 NGZ. Dabei fällt der Verteidigungsminister der LFT Reginald Bull in die Hände des arkonidischen Imperiums.

Ende September 1303 NGZ führt Kraschyn als Kommandeur der 4. Imperiumsflotte von seinem Flaggschiff AUMOKJON aus den Oberbefehl über die Operation Toor'agh Taion (Stummer Riese), deren Primärziel die Eroberung von Ertrus war. Auf Kraschyns direkten Befehl wurde die ertrusische Hauptstadt Baretus am 4. Oktober 1303 NGZ mit einer Intervallbombe völlig zerstört, um den Widerstandswillen der Ertruser zu brechen.

Als am 27. Dezember 1303 SEELENQUELL Arkon unter seine Kontrolle bringt, wurde auch Kraschyn zu einer Hand SEELENQUELLs.

1304 NGZ

Am 24. Januar 1304 NGZ leitet Kraschyn den Angriff auf das Sol-System, der mit der Besetzung Terras abgeschlossen wurde. Der vereinigte arkonidisch-terranische Widerstand gegen SEELENQUELL nahm Hand Kraschyn am 22. Mai 1304 gefangen, und Bostich I. ließ ihn vom Einfluss SEELENQUELLs befreien.

1311 NGZ

Mascant Kraschyn übernimmt am 29. November 1311 NGZ das Kommando über den arkonidischen Anteil der Blockadeflotte am Sternenfenster im Sektor Hayok. Dank seiner umsichtigen Taktik konnten die Paradimjäger lange genug Feuerschutz erhalten, um die angreifenden AGLAZARE zurückzuschlagen.

1331 NGZ

Im September 1331 NGZ hält sich der Mascant mit einem Flottenverband auf Hayok auf und wird dort durch den Anstieg der Hyperimpedanz von Arkon abgeschnitten. Als Reginald Bull mit PRAETORIA am 26. November 1331 NGZ über Hayok erscheint, muss Kraschyn zusammen mit Ascari da Vivo den angebotenen "Schandfrieden" akzeptieren.

Shallowain

Shallowain, genannt »Der Hund«, ist ein Kralasene im Dienst des arkonidischen Imperators Bostich I. und der Mascantin Ascari da Vivo, als deren Leibwächter er auftritt. Als mobile Operationsbasis dient ihm das Spezialschiff LEOTARD.

Erscheinungsbild

Shallowain ist 1,96 Meter groß und kräftig. Er hat lange weiße Haare. Seine Gesichtszüge werden als brutal beschrieben.

Anstelle biologischer Augen verfügt der Arkonide Shallowain über kybernetische Implantate, die nach außen hin komplett weiß sind. Diese ermöglichen ihm die Nutzung eines erweiterten Spektralbereichs sowie die Speicherung und erneute Wiedergabe optischer Eindrücke. Außerdem sind die Fingernägel einer Hand durch rasiermesserscharfe Implantate ersetzt. Diese hält er normalerweise unter Schutzkappen verborgen.

Shallowain trägt gern einen bodenlangen Mantel und eine Strega-Handwaffe.

Charakterisierung

Shallowain trägt den Beinamen »der Hund«, der ihm von den Terranern verliehen wurde, mit Stolz. Er gilt als besonders kaltblütiger und skrupelloser Kralasene. Seine körperlichen Fähigkeiten sind außerordentlich, unter anderem tritt er als Kampfsport-Ausbilder an der Paragetha auf.

Seinen Beinamen erhält er, da er es hervorragend versteht, sich in die Psyche seiner Opfer zu versetzen und so fast ihre Persönlichkeit anzunehmen. Aufgrund dessen kann er sie wie ein Spürhund ausfindig machen.

Geschichte

Shallowain wird 1283 NGZ geboren.

1331 NGZ tötet er im Auftrag von Ascari da Vivo die junge Kolonialarkonidin Thereme. Er wird dadurch zum Intimfeind von Kantiran da

Vivo-Rhodan, dessen Geliebte Thereme war. Nach terranischen Maßstäben ist Shallowain durch die Ermordung Theremes mittels Trevipern wahrscheinlich als Mörder zu betrachten; nach arkonidischem Recht könnte die Tat durch den Befehl der Mascantin Ascari da Vivo gerechtfertigt sein. Dies ist allerdings strittig.

Nach Kantirans Anschlag auf Ascari da Vivo verfolgt Shallowain Rhodans Sohn bis nach Hayok. Auf Hayok ist er an der Enttarnung des SPEICHERS beteiligt. Bei einem Angriff auf die TLD-Zentrale tötet Shallowain Corg Sonderbon und lässt Dutzende von Terranern aus dem Etymba-Viertel exekutieren, um die Aufgabe der TLD-Agenten zu erzwingen. Diese Handlungen Shallowains fallen nach herrschender Meinung unter arkonidisches Kriegsrecht und sind daher nicht illegal. Als Shallowain von Kantiran festgenommen und an die Terraner ausgeliefert wird, arrangiert Reginald Bull deshalb seine Befreiung durch Kralasenen.

Shallowain erhält danach einen neuen Auftrag von Ascari da Vivo. Er soll einen Gesichtschirurgen zu ihr führen. Zu diesem Zweck enttarnt er den Tato von Hayok als Schutzherr der örtlichen Sentenza. Er selbst ermordet einige Sentenza-Verbrecher, was letztlich dazu führt, dass der Tato sich mittels einer Giftkapsel selbst töten muss. Danach kann Shallowain den gewünschten Arzt zur Mascantin bringen, deren Schönheit wiederhergestellt wird.

Über Shallowains Schicksal nach dem Jahr 1332 NGZ ist nichts bekannt.

Quellen

PR 2200, PR 2201, PR 2208, PR 2210, PR 2224, PR 2247 u.a.

Thereme

Thereme war die Freundin und Geliebte Kantiran da Vivo-Rhodans.

Erscheinungsbild

Die ca. 1,60 Meter große, schlanke, bezaubernd schöne Kolonialarkonidin mit den blauen Augen den typischen langen weißblonden Haaren und der gebräunten Haut war die Leibschneiderin des Cel'Mascanten Khilur da Ragnaari.

Charakterisierung

Sie war sehr liebvoll und feinfühlig. Neben ihrem Talent als ausgezeichnete Schneiderin prägte sie eine gewissenhafte und gradlinige Art. Ihr bevorzugtes Parfüm war Chiwan.

Geschichte

Ihr genauer Geburtstermin ist unbekannt, dürfte aber um die Jahre 1312, 1313 NGZ liegen. Sie begegnete Kantiran im Jahre 1327 NGZ auf einem Wochenmarkt auf der Uferpromenade der Stadt Shulukai auf Arkon I, als er ihrem Schoßtier Raffid, einem Possonkal, einen Glassplitter aus der Pfote zog.

Bei einem zweiten Kontakt auf demselben Markt sechzig Tage später, kam es zu einem ersten kurzen Gespräch. Als sie den Markt verließ, folgte Kantiran ihrem Gleiter bis zum Khasurn der da Ragnaari, wo er von Celistas gestellt wurde. Die dort lebende Thereme erlaubte ihm zu bleiben.

In der Folgezeit verbrachte Kantiran jede freie Minute bei Thereme. Ihr konnte er sich öffnen, und bei ihr Geborgenheit finden. Sie gab ihm den Rückhalt, den er brauchte, um sich in der Paragetha nicht verbiegen zu lassen.

Nach dem gemeinsam verbrachten Urlaub im Winter 1328 NGZ veränderte ihr Sternenbastard sein Äußeres, legte seine Verkleidung als Arkonide ab und färbte sein Haar wieder schwarz.

Als sich Raffid wegen Vernachlässigung an einer Albon-Pflanze vergiftet, bringen sie ihn zu Mal Detair, den Kantiran so kennen lernt.

Im Gegensatz zu Kantiran bemerkte Thereme schon bald sehr deutlich den Widerspruch der sein Leben beherrschte: Obwohl er ein Außenseiter und Bastard war und jeder ihm Steine in den Weg legte, genoss er doch höchste Protektion.

Thereme spürte, dass jemand in der Führungsspitze des Kristallimperiums noch Pläne mit ihm hatte, und dass sie diesen Plänen im Weg stand.

Zum 17-ten Geburtstag schenkte Thereme Kantiran eine Jacke, die sie aus dem ynkonitverstärkten Leder zweier alter Jagdanzüge von Khilur da Ragnaari zusammengeschneidert hatte. Diese sollte ihm später noch gute Dienste tun.

Am 30. Januar 1331 NGZ wurde Thereme von Shallowain im Auftrag Ascari da Vivos ermordet. Sie wurde durch den Stich von Trevipern, einer exotischen Stechinsektenart, vergiftet.

Quelle

PR 2200

Possonkal

Der Possonkal ist ein seit Jahrtausenden domestiziertes Schoßtier der Arkoniden.

Ursprünglich waren die Possonkals kleine, vierbeinige Jäger mit einem lang gestreckten, von einem silbergrauen Fell bedeckten Körper. Sie weisen mit ihren Schlappohren und ihren krummen Beinchen eine verblüffende Ähnlichkeit mit terranischen Dackeln auf und wurden als nützliche Insektenjäger eingesetzt, obwohl sie sich vorwiegend vegetarisch ernährten.

Im 21. Jahrhundert haben die als recht intelligent und nützlich geltenden Vierbeiner in der arkonidischen Gesellschaft längst die Rolle terranischer Hunde angenommen. Ähnlich wie diese, kommunizieren die Possonkals mit ihren Frauchen/Herrchen mit Hilfe ihres Körpers sowie mit kläffenden oder jaulenden Lauten.

Der Ursprungsplanet der verspielten und schnell handzahm werdenden Possonkals liegt in der Nähe Arkons.

Bekannte Possonkals

Die bekanntesten Possonkals sind wohl Theremes Raffid, dem der Sternenbastard Kantiran die Bekanntschaft mit dieser Frau verdankt, und Jost Kulmans Muzzel, obwohl dieser eigentlich eine Biozüchtung des Robotregenten zur Aufspürung der galaktischen Position Terras war.

Quellen

PR 61, PR 2200

Trerok

Der nichtadlige zalitische Tai-Laktrote Trerok war Chefwissenschaftler an Bord der KARRIBO. Er wurde am 9. November 1259 NGZ geboren.

Erscheinungsbild

Er ist 1,82 Meter groß und athletisch gebaut. Seine Haut ist rotbraun, wie es für Zaliter typisch ist. Trerok hat eine Stirnglatze und trägt sein Kupferhaar hinten rückenlang, oft zum Zopf gerafft. Meistens trägt er eine enge Kombination aus blauschwarzem, lederartigen Material.

Charakterisierung

Trerok ist ein zurückhaltender Mann, der seine Fähigkeiten nicht an die große Glocke hängt. Seine Grundstimmung ist humorvoll-ironisch, kann mitunter aber auch beißend sein. Er überzeugt intellektuell wie auch im körperlichen Einsatz (er ist ein Dagormeister) und ist von einem geheimnisvollen Flair umgeben. Mit der stellvertretenden Chefmedikerin der KARRIBO, Uruula, unterhält er ein eher lockeres Verhältnis.

Geschichte

1259 NGZ wurde Trerok auf Zalit geboren.

Trerok studierte auf Zalit und ging zunächst dort seinen Forschungen nach. Dort fiel er dem Ka'Marentis Aktakul auf und wurde von diesem »abgeworben«. Seine Fachgebiete sind Hyperphysik und Raumschiffskonstruktion.

Ab Anfang 1300 NGZ leitete er eine Anzahl von Projekten, darunter den Aufbau der getarnten Großtransmitterstation auf dem europagroßen Kontinent Hog-Ghisterun auf Zalit zur Versorgung des Arkon-Systems.

1305 NGZ war Trerok bei der Entwicklung der neuen Kelchraumschiffe der GWALON-Klasse in der Yobilyn-Werft beteiligt. Am 23. August 1309 NGZ bietet ihm Ascari da Vivo den Posten des Stellvertretenden Chefwissenschaftlers der KARRIBO an und eröffnet ihm die Möglichkeit, die lemurischen Hinterlassenschaften im Hayok-Sternenarchipel zu erforschen. Nach kurzer Bedenkzeit nimmt der Zaliter das Angebot an.

Als Besatzungsmitglied der KARRIBO nahm Trerok an der Expedition nach Tradom teil und wurde 1311 NGZ, nachdem der Chefwissenschaftler Kal da Quertamagin den Tod gefunden hatte, zum Chefwissenschaftler und gleichzeitig zum Tai-Laktroten ernannt.

Nachdem sich die Galaktiker im Jahr 1312 NGZ aus Tradom wieder zurückzogen, widmete sich Trerok erneut seiner großen Leidenschaft: den Hinterlassenschaften galaktischer Altvölker wie der Lemurer und Oldtimer. Dabei entdeckt er auch eine Silberkugel, die er in seinen Besitz bringt.

Als im Jahr 1331 NGZ die erhöhte Hyperimpedanz die interstellare Raumfahrt fast unmöglich machte, versuchte Trerok zusammen mit Aktakul, Alternativen zu finden.

Im Jahr 1332 NGZ begab sich Trerok als wissenschaftlicher Berater von Ascari da Vivo an Bord der RICHARD BURTON. Diese startete kurze Zeit später zur Großen Magellanschen Wolke, um nach Gon-Orbhon zu forschen. Dort unterstützte der zalitische Wissenschaftler das Team von Malcolm S. Daellian bei der Erforschung des Zapfstrahls Gon-Os. Dabei sollte er zwar auch für seine arkonidische Chefin die Ultra-Giraffe ausspionieren, doch meist nichtsdestotrotz half der Zaliter seinen terranischen Kollegen.

Quellen

PR 2115, PR 2247, PR 2257, PR 2288 u.a.

Technologie

Ganberaanisches Folterbett

Das Ganberaanische Folterbett ist ein Folterinstrument des arkonidischen Geheimdienstes.

Aufbau

Auf Hayok, unter dem Palast des Tato, sind Folterkammern eigens für terranische Agenten eingerichtet. Auf dem fünfeckigen Boden dieser Keller, dem so genannten Pentagon, befindet sich das Ganberaanische Folterbett. Dieses Folterbett ist in der Lage, dem Gefolterten extreme Schmerzen zuzufügen, durch die auch besonders zähe Agenten zum Sprechen gebracht werden. Außerdem beinhaltet das Folterbett modernste medizinische Einrichtungen, die verhindern, dass der Gefolterte stirbt, bevor er seine Geheimnisse verraten hat.

Geschichte

Die Existenz der Pentagons und der Folterbetten war ein unbestätigtes Gerücht in TLD-Kreisen. Die Erfahrungen Kantirans und Corg Sonderbons, bestätigen dieses Gerücht jedoch. Kantiran wird 1331 NGZ von Ascari da Vivo und Shallowain mit diesem Instrument gefoltert, Corg Sonderbon verrät 1332 NGZ auf einem Ganberaanischen Folterbett den Standort des SPEICHERS.

Im April 1332 NGZ droht Shallowain einem Gesichtschirurgen die Folter auf dem Ganberaanischen Folterbett an, um ihn dazu zu zwingen, Ascari da Vivos Schönheit chirurgisch wiederherzustellen. Der Chirurg weigert sich jedoch, da er von einem hochrangigen Angehörigen der SENTENZA bedroht wird. Die Operation wird erst durchgeführt, als Shallowain diesen Sachverhalt erkennt und den Angehörigen der SENTENZA beseitigt.

Bekannte Opfer

Corg Sonderbon
Kantiran

Quellen

PR 2224, PR 2233

PIEPER

Der PIEPER ist ein wahrscheinlich von den arkonidischen Geheimdiensten entwickeltes Gerät zur Behinderung der Einsatzfähigkeit terranischer Mutanten.

Das Gerät sendet ultrahochfrequente 5D-Wellenfronten aus, die durch eine mehrfache Kaskaden-Überladung ungeregelt den gesamten Frequenzbereich erfüllen, in dem die PSI-Fähigkeiten der Mutanten arbeiten. Die Wirkung ist auf mutierte Gehirne beschränkt und wirkt wie ein ständiges sehr schmerzhaftes Störsignal. In der Folge ist es für den Mutanten sehr schwer, sich zu konzentrieren, und seine Einsatzfähigkeit und seine Leistungskraft lassen je nach Konzentrationsfähigkeit entweder stark nach oder sind nicht mehr vorhanden.

Die Wellenfronten strahlen ein kugelförmiges Gebiet bislang unbekannten Durchmessers aus. Es muss also nicht der genaue Standort eines Mutanten bekannt sein, sondern der PIEPER kann auf "Verdacht" ausgelegt werden. Die Anbringung mehrerer Geräte um einen Bereich erhöhen seine Wirksamkeit.

Es darf hierbei vermutet werden, dass sich die Wellenfronten der einzelnen Geräte potenzieren, aber nicht gegenseitig aufheben.

Ein erster gezielter Einsatz von PIEPERN erfolgte durch Mascant Kraschyn während der Besetzung Topsids durch die 17. Imperiumsflotte, um eine Befreiung Reginald Bulls durch Monochrom-Mutanten zu verhindern.

Quellen

PR 2002, PR 2096, PR 2225, PR 2246

Sonnenzapfung

Sonnenzapfung ist allgemein der Oberbegriff für ein Verfahren, einen Stern durch technische Einrichtungen (Hypertronzapfer) als direkte Quelle für Hyperenergie zu nutzen.

Sie bietet die Möglichkeit, das enorme hyperenergetische Potenzial eines Sternes zu nutzen und gleichzeitig die Verluste bei der Wandlung von konventionell erzeugter Energie zu vermeiden. Die Sonnenzapfung kann somit als erste »saubere« Gewinnungsform von Hyperenergie betrachtet werden, die hinsichtlich ihres Wirkungsgrades nur noch von der Hypertrop-Zapfung übertroffen wurde.

Sie wurde somit bis zur Einführung der direkten Anzapfung energetisch übergeordneter Universen (Hypertrop) als ergiebigste Quelle für Hyperenergie betrachtet.

Die Sonnenzapfung ging visuell so vor sich, dass sich einer oder mehrere Zapfstrahlen von den Empfangsgeräten lichtschnell zur anzuzapfenden Sonne bildeten. Über diese Strahlen wurde die Energie dann abgeleitet. Die Sonne blähte sich dabei während des Zapfvorgangs deutlich auf.

Geschichte

Die erste Begegnung der Terraner mit dieser Technologie erfolgte beim Kontakt mit den Meistern der Insel. Sie errichteten Situationstransmitter durch Sonnenzapfung. Auch der Zeittransmitter Vario zapfte die benötigten Energien zur temporalen Versetzung der CREST III von seiner Sonne Big Blue. Das gleiche galt für die Superfestung Tamanium.

Auch die Uleb stützen sich im Enemysystem auf Sonnenzapfung, um Atlas und seine Monde in ihrem Versteck in der Zukunft zu halten.

Die Energieversorgung des Antitemporalen Gezeitenfeldes des Solsystems für den Fall LAURIN 3430 und des systemumspannenden Paratronschirmes 3434 im Rahmen von LAURIN II beruhte auf Hypertropzapfern auf Merkurs Nordpol. Auch die MARCO POLO war 3437 mit Hypertronzapfern ausgerüstet.

Im Schwarm wurde Sonnenzapfung vor allem für die Massentransitionen genutzt. Die Schwarminstallateure versetzten ganze Sonnensysteme mit ihren Kegelraumschiffen. Auch bei der Vorbereitung von Welten für die Teilung der Karties stützten sich die Pilzraumer der Schwarminstallateure auf Sonnenzapfung.

Infolge eines veränderten hyperphysikalischen Widerstandes (Hyperimpedanz) ab 1331 NGZ wird sie wieder verstärkt genutzt. Auf terranischer Seite ist 1332 NGZ das Projekt RAINBOW zu nennen. Auch das Göttliche Imperium beginnt 1332 NGZ damit, Verkehrsstrecken auf der Basis von Situationstransmittern mit Sonnenzapfung einzurichten.

Auf der Aufbaukonferenz der Völker stellte Perry Rhodan 1344 NGZ das Konzept eines galaktischen Verkehrsnetzes vor, das auf Käfigtransmittern, die durch Sonnenzapfung gespeist werden, basieren soll. Das Konzept wird als Projekt BACKDOOR bezeichnet.

Raumschiffe und Stationen

LEOTARD

Die LEOTARD ist ein Spezialschiff der Kralasenen und untersteht dem direkten Befehl von Shallowain.

Übersicht

Die LEOTARD ist eine Spezialanfertigung. Als Basis für ihren Bau diente die 500 m Zelle eines Schlachtkreuzers der TERMON-Klasse. Anstatt der Standardsysteme der Flotte wurden Spezialanfertigungen verbaut, welche im allgemeinen leistungsfähiger sind. Antrieb und Energieversorgung basieren weiterhin auf Metagravtriebwerken, Hypertropzapfern und Gravitrafspeichern. Der Antrieb ist modifiziert und erreich problemlos eine durchschnittliche Reisegeschwindigkeit entsprechend der 60 Mio.-fachen Lichtgeschwindigkeit. Die maximal erreichbare Geschwingkeit ist nicht bekannt, sie liegt mit großer Wahrscheinlichkeit weitaus höher als der max. ÜL-Faktor der TERMON-Klasse von 70 Millionen.

Die Armierung des Schiffs setzt sich aus insgesamt 24 Geschützlafetten zusammen. Hiervon sind 8 Geschütze 3-fach Transformkanonen mit einer Abstrahlleistung von je 4000 Gt. Geschützt wird das Schiff durch einen leistungsstarken 5-fach gestaffelten Paratronschirm.

Die Beibootkapazität wurde von der Vorgängerklasse übernommen. Insgesamt verfügt die LEOTARD über vier Schwere Kreuzer der 150 m Klasse und zwei Leichte Kreuzer der 100 m Klasse.

Besatzung

Die Besatzung besteht aus insgesamt 580 Männern und Frauen (300 Personen Stammbesatzung, 280 Personen Beibootbesatzung), welche ausnahmslos dem Geheimdienst angehören.

Crysalgira Tharonn - Kommandantin
Cel'Orbton Goyne Nakas - Kommandant der Beibootflottille, ehemaliger Orbton einer Logistikeinheit
Khandor - Computerspezialist
Cel'Orbton Mirasona - Leiterin der Funk- und Ortungsabteilung
Calor - Pilot

Geschichte

Ende August 1331 NGZ startet Shallowain mit der LEOTARD von Arkon. Er soll im Auftrag der Mascantin Ascari da Vivo ihren Sohn Kantiran fangen und lebendig am Kristallpalast abliefern. Der Auftrag scheitert vorerst, da Kantiran auf Taloris per Transmitter entfliehen kann und den Kralasenen später immer eine Nasenlänge voraus ist.

Mit dem Hyperimpedanzschock wird die Hochtechnologie der LEOTARD unbrauchbar. Das Schiff ist erst nach einer weitreichenden Umrüstung wieder einsatztauglich.

Ende September ist das Schiff wieder einsatztauglich. Es begleitet die KARRIBO nach Hayok. Hier nimmt die Mannschaft an der Gefangennahme von Kantiran und den späteren Kämpfen um den SPEICHER teil.

Quellen

PR 2201, PR 2202, PR 2209, PR 2210

weitere Artikel

Cacumé

Das Cacumé ist das Feinschmeckerlexikon der Arkoniden.

Dieses Buch enthält mehr als 20.000 Gerichte und Getränke der großarkonidischen Küche. Die in diesem Werk geäußerten Urteile und Festlegungen zu den beschriebenen Zutaten und der Art ihrer Zubereitung gelten unter den Fachleuten als absolut verbindlich. Zu den darin erwähnten Zutaten gehört unter anderem so Exotisches wie das Fleisch des Pradoflén, die Krish□ma Dengalas und die Pasmaldera-Wachteln.

Im 14. Jahrhundert NGZ gehört der Arkonide Dario da Eshmale zu den bekanntesten Gourmets und Kennern des Cacumé.

Quellen

PR 2208

Themenkomplex ARCHETIM

ARCHETIM

ARCHETIM ist eine positive Superintelligenz, die rund 20 Millionen Jahre v. Chr. in der Milchstraße wirkte. Sie befriedete die Völker von Phariske-Erigon, wie die Milchstraße damals genannt wurde, und die umliegenden Galaxien. Dies geschah etwa fünftausend Jahre vor ARCHETIMS Erlöschen.

Hilfsvölker

Ein wichtiges Hilfsvolk der Superintelligenz waren die Schohaaken. Im Verlauf der Anhebung des hyperphysikalischen Widerstandes durch die Kosmokraten im Jahr 1331 NGZ materialisierten mehrere Tausend dieser Wesen aus noch unbekannten Gründen im Solsystem.

Geschichte

Etwa zur Zeit ihres Erscheinens in Phariske-Erigon entstand auch das SYSTEM. Der Planet Oaghonyr wurde einige Jahrhunderte später zum Sitz ARCHETIMS und zum geistigen Zentrum der Galaxis.

Etwa 2.700 Jahre später begann ARCHETIMS Kampf gegen die Negasphäre in Tare-Scharm, sie war ab dieser Zeit immer wieder für einige Jahrzehnte abwesend. Während einer dieser Abwesenheiten löste Mamor Ir'kham beinahe einen Bürgerkrieg aus. Die Kämpfe konnten erst beendet werden, als ARCHETIM kurz vor seiner Rückkehr die Schmetterblüter aussandte. In der Folge wurden alle Informationen über Ir'kham und seinen Krieg systematisch gelöscht.

Kurze Zeit später erlischt ARCHETIM, nachdem sie, zusammen mit weiteren Superintelligenzen, eine geglückte Retroversion einer Negasphäre in der Galaxie Tare-Scharm vornahm. ARCHETIM schafft es zwar noch, sich nach Phariske-Erigon in ihren HORT zurückzuziehen, doch die Superintelligenz liegt dabei bereits im Sterben.

Wie sich herausstellt, lagert ihre Leiche noch immer (1332 NGZ) in der Sonne Sol. Warum sich ARCHETIM ausgerechnet das Solsystem aus letzte Ruhestätte aussucht, ist unklar, zu Zeiten ihres Wirkens ist das System völlig unbedeutend.

ACHETIMS Leichnam ist auch der Grund für den Zapfstrahl des Gottes Gon-Orbhon, den die terranischen Wissenschafter mittels der so genannten Ultra-Giraffe orten konnten. Die Anwesenheit des so genannten PSI-Korpus war sehr wahrscheinlich auch der Grund dafür, dass sich die Superintelligenz ES im Solsystem ansiedelte, denn auch ES labte sich an der Energie des PSI-Korpus.

Ende April 1333 NGZ regte Myles Kantor von den TRIPTYCHON-Stationen aus ARCHETIMS Leiche zur Aussendung eines Hilferufs im Morsecode, und später, am 30. April, zur Aussendung eines extrem starken Psi-Impulses an. Dieser Impuls bringt Gon-Orbhon beinahe um, auf der Erde gelingt es Bully, Gucky und Icho Tolot ,die Verwirrung zu nutzen, um aus dem Stock-Relais zu fliehen.

Quellen

PR 2234, PR 2267, PR 2279, PR 2287

Retroversion

Eine so genannte Retroversion ist die einzige bisher bekannte Methode, eine Negasphäre zu bekämpfen bzw. zurückzubilden.

Was dabei vorgeht, ist noch völlig unklar. Im Jahr 1344 NGZ ist nur bekannt, dass die Superintelligenz ARCHETIM zusammen mit weiteren Superintelligenzen etwa 20 Mio. Jahre v. Chr. erfolgreich eine Retroversion durchführte. Dies geschah bei einer Negasphäre, die in einer Galaxie namens Tare-Scharm entstand, welche etwa 45. Mio. Lichtjahre von der Milchstraße entfernt lag.

Quelle

PR 2279

Schmetterblüter

Schmetterblüter waren vielgestaltige pflanzenartige Wesen mit roten Blüten, die in Kriegszeiten als Vorhut ARCHETIMS erschienen und den Frieden brachten. Wenn sie erschienen, waren sie in Phariske-Erigon buchstäblich allgegenwärtig. Selbst der blutrünstigste General wurde zum friedliebenden Wesen, wenn er mit einem Schmetterblüter in Berührung kam oder diesen für einige Augenblicke ansah.

Quelle

PR 2283

Schohaaken

Die Schohaaken sind ein Hilfsvolk der Superintelligenz ARCHETIM.

Erscheinungsbild

Die Schohaaken sind ein humanoides Volk mit einer durchschnittlichen Körpergröße von etwa 1,10 Metern. Ihre Haut ist blassgelb bis ockerfarben und geschuppt, sie haben grüne, wie Halme geformte Haare, und die männlichen Vertreter der Spezies tragen für gewöhnlich einen grünen Bart.

Geschichte

Am 23. Oktober 1331 NGZ tauchte der erste Schohaake, Orren Snaussenid, in Norwegen praktisch aus dem Nichts auf. Innerhalb weniger Tage materialisierten mehrere tausend weitere Schohaaken auf Terra; einige Schohaaken materialisierten auch auf dem Mars. Die Herkunft der Schohaaken ist zunächst völlig rätselhaft, offenbar können sie sich auch selbst nicht erinnern, woher sie kommen.

Während einer »Befragung« kamen ihnen offenbar die Hologramme von Algorrian bekannt vor; sie zogen jedoch keinerlei Assoziationen zu anderen Völkern des Ersten Thoregons und auch zu keinem im Ersten Thoregon verwendeten Raumschifftyp.

Da es laut dem Bericht von Le Anyante und Curcaryen Varantir seit zwanzig Millionen Jahren keine im Standarduniversum lebenden, den Algorrian ähnlichen Volksgruppen gibt, drängt sich die Vermutung auf, dass die Schohaaken aus der Vergangenheit stammen oder zumindest diesen enormen Zeitraum in irgendeiner Form schlafend überbrückt haben.

Nach Angaben der beiden Algorrian handelt es sich um ein Hilfsvolk der Superintelligenz ARCHETIM. Weitere Informationen gaben die Algorrian aber nicht preis.

Später erfährt Orren Snaussenid, dank der Inkarnationen auf den TRIPTYCHON-Stationen, weitere Details der schohaakischen Geschichte. Die Schohaaken hatten eine Technik entwickelt, mit der die Körper lebender Wesen dauerhaft konserviert werden konnten. Diese Inkarnationen waren nicht wirklich tot, sondern dienten als Informationsspeicher für gleichartige Wesen. Orren Snaussenid berührt einige der auf den TRIPTYCHON-Stationen aufgestellten Inkarnationen, wodurch die gesamten in ihnen gespeicherten Lebenserinnerungen auf ihn übertragen werden. Die Schohaaken waren vor ca. 20 Millionen Jahren das bevorzugte Volk der Superintelligenz ARCHETIM, sie waren die Verwalter von Phariske-Erigon, wie die Milchstraße damals genannt wurde. Gigantische Flottenkontingente der Schohaaken kämpften im Namen ARCHETIMS in der Galaxie Tare-Scharm gegen die Entstehung einer Negasphäre. Nach dem Tod ARCHETIMS ging auch die Zivilisation der Schohaaken im Laufe der Jahrtausende unter. Ein von außerhalb der Milchstraße kommendes Volk führte einen Ausrottungskrieg gegen die Schohaaken.

Am 30. April 1333 NGZ nehmen 2500 Schohaaken die Geschichte von ARCHETIM in sich auf, nachdem Myles Kantor, von den TRIPTYCHON-Stationen aus, den Psi-Korpus ARCHETIMS zur spontanen Energiefreisetzung angeregt hatte. 35 Schohaaken nehmen die Geschichte Kantors in sich auf.

Bekannte Schohaaken

Orren Snaussenid - materialisierte als erster Schohaake auf der Erde.

Druben Eskuri	- Die erste Inkarnation, auf die die Terraner in den TRIPTYCHON-Stationen treffen.
Mamor Ir'kham	- Der Dunkle Feldherr
Eidoa Bassnoir	- Partnerin von Druben Eskuri, Inkarnation in den TRIPTYCHON-Stationen.
ARCHETIMS Faust	- Rebellenführer während des Regimes des Dunklen Feldherrn
Marreli Nissunom	- Eine Schohaakin, die auf der Erde als Projektionskörper auftauchte.

Quellen

PR 2215, PR 2234, PR 2279, PR 2283, PR 2286, PR 2287

Eskuri, Druben

Druben Eskuri war ein Schohaake, der vor fast 20 Millionen Jahren in der Milchstraße, die damals noch Phariske-Erigon hieß, lebte.

Erscheinungsbild

Eskuri war rein physisch ein durchschnittlicher Schohaake.

Charakterisierung

Druben Eskuri war sehr ehrgeizig, und erst, als er Eidoa Bassnoir trifft, entdeckt er auch so etwas wie ein Privatleben.

Geschichte

Druben Eskuri, als Waisenkind aufgewachsen, war auf seiner Heimatwelt Momon bereits mit dreiundzwanzig Jahren ein bekannter Pro-Chronist. Zu diesem Zeitpunkt lebte er fast ausschließlich für seinen Beruf und hatte nur in Na-Da, seinem Togg, einen Spielgefährten. Doch dann ereilt ihn der RUF nach Oaghonyr, dem spirituellen Zentrum der Völker Phariske-Erigons und Sitz der Superintelligenz ARCHETIM.

Als Eskuri dort eintrifft, ist ARCHETIM allerdings nicht vor Ort, angeblich bekämpft er irgendwo im Universum eine Negasphäre. Wie Druben auf Oaghonyr erfährt, ist einer der führenden Gouverneure sein Vater. Dieser ließ seinen Sohn zurück, um ebenfalls dem RUF zu folgen. Auch auf Oaghonyr arbeitet Eskuri als Pro-Chronist und verliebt sich dabei in Eidoa Bassnoir; er verbringt immer mehr Zeit mit ihr, dafür wird Na-Da immer kränklicher. Den Togg wird nachgesagt, sie könnten die Zukunft vorausahnen, und Na-Da scheint etwas Fürchterliches erspürt zu haben. Zunächst denkt Eskuri an eine mögliche Eifersucht des Togg auf Eidoa, doch bei der Rückkehr ARCHETIMS erkennt Druben die Wahrheit. Die Superintelligenz liegt im Sterben!

Auf Druben und Eidoa kommt nach dem Tod der SI eine wichtige, ehrenvolle Aufgabe zu. Sie werden zu Inkarnationen auf den TRIPTYCHON-Stationen und damit ewige Wächter des toten Psi-Korpus ARCHETIMS.

So überdauern sie die Jahrmillionen, bis Orren Snaussenid im Jahr 1333 NGZ die Lebensgeschichte Druben Eskuris erlebt.

Quelle

PR 2279

Snaussenid, Orren

Orren Snaussenid ist der erste von mehreren tausend Schohaaken, die ohne Gedächtnis auf Terra materialisieren.

Erscheinungsbild

Orren ist wie alle Schohaaken humanoid, einen Meter zehn groß und besitzt eine ockergelbe Hautfarbe. Seine Haare und sein Bart sind grün und so dicht wie Stroh.

Charakterisierung

Wie alle Schohaaken besitzt Orren keine Erinnerungen an sein früheres Leben, die über die Kenntnis seines Namens und seiner Sprache herausgehen. Im Gespräch mit Terranern gibt er sich meist vorsichtig, fast schon zögerlich, als würde er sich vor etwas fürchten.

Geschichte

Orren materialisierte am 23. Oktober 1332 NGZ in Norwegen. Der alkoholkranke Biologe Alexander Skargue hat ihn in der Kälte gefunden, aufgepäppelt und in die nächste Stadt gebracht.

Während der folgenden Tage sind immer mehr Schohaaken aus dem Nichts auf der Erde, dem Mars und verschiedenen Raumschiffen im Solsystem aufgetaucht. Alle befinden sich ab dieser Zeit in einem Dorf unter der Aufsicht der LFT.

Im März 1333 NGZ ist Orren Snaussenid ein Mitglied der Sonnen-Expedition von Myles Kantor an Bord der INTRALUX, die das Ziel hat, mehr über eine Sonnenstation, die tief in der Fotosphäre der Sonne steckt, zu erfahren. Orren Snaussenid erweist sich als

Schlüssel zur Sonnenstation. Auf seinen Funkruf öffnet sich die Station und lässt das Spezialschiff einfliegen.

In den TRIPTYCHON-Stationen erlebt der Schohaake das Leben seines Landsmanns Druben Eskuri mit und gibt so wichtige Erkenntnisse bezüglich ARCHETIM an die Terraner weiter. Nachdem er auch die Geschichte Mamor Ir'khams erlebt, brechen erste Erinnerungen aus seiner eigenen Vergangenheit ans Licht. Orren Snaussenid war bei der Retroversion einer Negasphäre in Tare-Scharm dabei. Wenig später, am 30. April 1333 NGZ als die Lage aussichtslos geworden ist, macht sich Orren selbst zu einer Inkarnation, der letzten der TRIPTYCHON-Stationen.

Quellen

PR 2215, PR 2276, PR 2279, PR 2286, PR 2287

TRIPTYCHON

Die drei TRIPTYCHON-Stationen im Innern der Sonne Sol sind eine Art Mausoleum zu Ehren ARCHETIMS.

Aufbau

Die Stationen haben eine knotenartige Form und sind jeweils etwa 35 km groß. Sie stehen nur wenige Kilometer voneinander entfernt und sind in ein unbekanntes Schutzfeld eingehüllt, ähnlich dem des Todessatelliten der Cappins. Die Schirme bilden gemeinsam eine hyperphysikalische Hohlblase, eine Art Ruhepol, vergleichbar dem Auge eines Hurrikans.

Die Namen der drei Raumstationen lauten (in der Sprache der Schohaaken):

ODAAN (Hand)
SCHANDAVYE (Auge)
DENYCLE (Geist) - mittlere der drei Stationen

In der Zentrale steht eine vier Meter große goldene Statue eines knienden Schohaaken.

Geschichte

Die Stationen wurden vor fast 20 Mio. Jahren erbaut, um als eine Art Mausoleum und als Wächterstationen für den toten Psi-Korpus der Superintelligenz ARCHETIM zu dienen. In die Stationen wurden viele tausend Inkarnationen von Schohaaken gebracht, um aus der Zeit ARCHETIMS zu berichten. Darunter auch die von Druben Eskuri.

Im März 1333 NGZ stößt die Forschergruppe um Myles Kantor auf die Stationen. Mit dem Spezialschiff INTRALUX und der Hilfe von Orren Snaussenid gelangen die Forscher im letzten Moment, bevor die INTRALUX von einer Sonneneruption fast vernichtet wird, auf die mittlere Station. Das Schiff wird dabei allerdings trotzdem beschädigt. In der Station erlebt Snaussenid die Geschichte von Druben Eskuri und erhellt dadurch ein wenig die Geschichte der Milchstraße von vor 20 Mio. Jahren.

Am 30. April 1333 NGZ werden die Stationen vernichtet.

Quellen

PR 2276, PR 2279, PR 2283, PR 2287

Themenkomplex Friedensfahrer

Friedensfahrer

Die Friedensfahrer sind eine intergalaktische Organisation, die im Bereich der Galaxien Erranternohre, Norgan-Tur, Algstogermaht, der Milchstraße und dem Mahlstrom der Sterne tätig ist und weder zu den Ordnungs- noch zu den Chaosmächten gehört, sondern unabhängig von diesen agiert. Alle genannten Galaxien liegen auf einer geraden Linie, die als Universale Schneise bezeichnet wird. Entlang dieser Linie sind zahlreiche Bahnhöfe der Friedensfahrer stationiert, und entlang der Schneise wirkt die so genannte Quartale Kraft.

Die Friedensfahrer benutzen eine Technologie, die der terranischen weit überlegen ist und auch unter den Bedingungen der erhöhten Hyperimpedanz noch funktioniert.

Geschichte

Beobachter

Die Friedensfahrer beobachten die Terraner schon seit längerer Zeit. Im 14. Jahrhundert NGZ wächst das Interesse der Friedenfahrer, weil die Terraner begriffen haben, dass sie weder zu den Helfern der Kosmokraten noch der Chaotarchen, sondern zum »Leben an sich« gehören.

Das Schicksal Kantirans und Perry Rhodans wurde von drei Beauftragten der Friedensfahrer unbemerkt beobachtet. Der Androide

Firmian Oreche kommandierte die so genannte OREON-Kapsel, von der aus die Distanz-Telepathin Geydana Gu Kantiran und das Geistwesen Phasode Perry Rhodan beobachteten.

Die OREON-Kapsel selbst wurde wiederum von unbekannten Mächten, möglicherweise von Beauftragten der Chaotarchen, beobachtet und zerstört.

Erstkontakt im Devolter-System

Ein erster Kontakt zwischen Terranern und einem Friedensfahrer findet im Mai 1332 NGZ statt, als Michael Rhodan mit der TRAJAN der Spur eines defekten Raumschiffes ins Devolter-System folgt.

Dort stoßen Michael Rhodan und seine Begleiter auf die Kinder der Algorrian Le Anyante und Curcaryen Varantir sowie auf einen Bahnhof der Friedensfahrer.

Megthan Urthian, der sich in der Sprache der Mächtigen als Friedensfahrer zu erkennen gibt, und Cashibb, der robotische Wächter des Bahnhofes, befinden sich ebenfalls dort.

Megthan Urthian war mit einem tropfenförmigen Raumschiff mit einem größten Durchmesser von 22 Metern und 48 Metern Länge unterwegs. Die Hülle sieht aus wie hellgrünes, von Millionen hauchfeinen Sprüngen durchzogenes Glas, hat aber eine von terranischen Geräten nicht mehr messbare Festigkeitsgrenze.

Der Bahnhof besteht aus dem gleichen Material wie Megthan Urthians Schiff. Die Architektur des Bahnhofs wird durch ästhetische Tropfen- und Blasenformen mit filigranen Türmchen dominiert. Die Gebäude sind auf noch unbekannte Weise der Ortung und der optischen Wahrnehmung entzogen.

Megthan zeigt sich verschlossen und äußert sich nur soweit, dass er auf dem Weg in die Galaxie Erranternohre sei und von seiner Ankunft dort Millionen von Leben abhängen. Weiterhin erfahren die Terraner, dass die Antriebe seines Raumschiffs einen Bereich das Hyperspektrums nutzen, der nicht von der Hyperimpedanz beeinträchtigt ist. Le Ayante informiert Michael Rhodan über die Universale Schneise und über die Quartale Kraft. Anschließend orakelt sie noch, mit dieser Aussage hätte sie die Zukunft sämtlicher Völker der Milchstraße in Michael Rhodans Hände gelegt.

Der Flüchtling

Der N'eichan Thau wurde in der Galaxie Sharitme von den Friedensfahrern festgesetzt, weil er Massenvernichtungsmittel an Primitiven getestet hatte. Es gelang dem Ornithoiden, den Friedensfahrern zu entkommen und von Bahnhof zu Bahnhof entlang der Universellen Schneise bis zur Milchstraße zu gelangen.

Auf dem CASINO UNIVERSO versuchte er sich als Magier die Mittel für einen Flug nach Andromeda zu besorgen, um seine Spuren endgültig zu verwischen. Er kam dort in den Wirren nach der Erhöhung der Hyperimpedanz um.

Alaska Saedelaere

Am 16. Juli 1337 NGZ erscheint Alaska Saedelaere mit einem Friedensfahrerschiff auf Parrakh.

Quellen

PR 2235, PR 2238, PR 2299, PR Extra 1

Urthian, Megthan

Megthan Urthian ist ein Mitglied der so genannten Friedensfahrer.

Erscheinungsbild

Megthan Urthian ist ca. zwei Meter groß und humanoid. Er besitzt vier Arme, die Hände haben sechs Finger. Sein Hals ist lang, und besteht aus einem guten halben Duzend breiter Wirbel, ähnlich wie Fischgräten. Der Kopf ist lang gezogen, schmal und vorne abgeplattet und besteht anscheinend aus reinem Knochen, er ist nicht von Haut bedeckt. Zudem besitzt der Kopf vier Augen.

Charakterisierung

Urthian trat Roi Danton höflich aber relativ verschlossen gegenüber.

Geschichte

Megthan Urthian muss auf dem Bahnhof der Friedensfahrer im Devolter-System einen Zwangsstopp einlegen, da auch sein Raumschiff mit der erhöhten Hyperimpedanz zu kämpfen hat, und ihm die Hyperkristalle ausgegangen sind. Dort trifft im Mai 1332 NGZ Roi Danton auf ihn, der gerade auf einem Testflug mit der TRAJAN unterwegs ist. Eigentlich ist der Friedensfahrer auf einer Mission nach Erranternohre unterwegs. Von seinem Erscheinen dort hängt, laut seinen Angaben, das Leben von Millionen Lebewesen ab. Nachdem er von den Algorrian mit Hyperkristallen versorgt wurde, fliegt er weiter.

Quellen

PR 2238

Bahnhof der Friedensfahrer

Die Bahnhöfe der Friedensfahrer befinden sich entlang der Universellen Schneise von Erranternohre über Hangay, die Milchstraße bis nach Algstogermaht und zum Mahlstrom der Sterne.

In der Milchstraße befindet sich ein solcher Bahnhof auf Devolter II im Devolter-System. Der Bahnhof besteht aus einem extrem harten Material, das wie hellgrünes Glas aussieht und von Millionen haarfeiner Risse durchzogen zu sein scheint. Die unebene Oberfläche ist mit rasiermesserscharfen Splittern überzogen. Bei ausreichender Versorgung mit Hyperkristallen ist der Bahnhof getarnt. Roi Danton trifft im Mai 1332 NGZ auf Devolter II auf den Friedensfahrer Megthan Urthian.

Über das Innere des Bahnhofs und seine Funktion ist nichts bekannt.

Quellen

PR 2234, PR 2238

Universelle Schneise

Die Universale Schneise, manchmal auch als Universelle Schneise bezeichnet, ist eine kosmische Zone, über die bisher nicht viel bekannt ist.

Sie wurde von der Algorrian Le Anyante im Zusammenhang mit den Bahnhöfen der Friedensfahrer im Jahre 1332 NGZ wie folgt beschrieben:
Solche Bahnhöfe gibt es überall entlang der Universalen Schneise von Erranternohre über die Milchstraße bis Algstogermaht und zum Mahlstrom der Sterne.

Viele Ereignisse der terranischen Geschichte fanden entlang oder in der Nähe dieser Linien statt. Auffällig ist die Übereinstimmung des bekannten Verlaufs der Universalen Schneise mit den Wirkungslinien der vor 3,3 Mio. Jahre von den Kosmokraten in die Galaxie Erranternohre verlagerten Materiequelle Gourdel.

Mondra Diamond hat aus Erinnerungen des Dieners der Materie Torr Samaho erfahren, dass 7 der 9 Ausgänge der Materiequelle Gourdel in Erranternohre auf den Mahlstrom der Sterne gerichtet und aufgedreht wurden. Dort befand sich das Erste Thoregon.

Das vagabundierende Kosmonukleotid TRIICLE-9 hat sich vor 2,2 Mio. Jahren von Andromeda aus anscheinend in etwa entlang der Universalen Schneise auf jene Kleingalaxie zubewegt, bei der es den Porleytern gelang, das Kosmonukleotid als Frostrubin zu verankern.

Vor etwa 200.000 Jahren wurde die Materiequelle Gourdel aufgrund der Gefahr durch das geraubte Sporenschiff PAN-THAU-RA in Algstogermaht mit allen neun Ausgängen in die Richtung Algstogermahts gedreht und aktiviert. Auch der 200.000 Lichtjahre lange, weiße Jetstrahl von Erranternohre weist in diese Richtung. Im Jahre 3586 wurden in der Milchstraße Raumbeben als Folge der Maßnahmen gegen die PAN-THAU-RA registriert.

Über den Sonnentransmitter Gercksvira in Andromeda wurden eine Flotte lemurischer Raumschiffe, große Mengen von Molkex und viel später Terra zusammen mit Luna in den Mahlstrom der Sterne, also entlang der Universalen Schneise, versetzt.

Als das Medaillon-System mit Terra und Luna in den Schlund stürzte, materialisierte es in der Galaxie Ganuhr nahe der Galaxie Erranternohre, also wieder ein Transport entlang der Universalen Schneise. Ganuhr gehört jetzt vermutlich zur Mächtigkeitsballung der aus der Verschmelzung von BARDIOC und der Kaiserin von Therm entstandenen Superintelligenz THERMIOC.

Auch der Dom Kesdschan der Ritter der Tiefe in der Galaxie Norgan-Tur, Balayndagar - die Heimat der Kelosker-, die Galaxie Gruelfin - die Heimat der Cappins-, das Kosmonukleotid Dorifer und die Mächtigkeitsballung von ESTARTU, sowie M 87 mit den Konstrukteuren des Zentrums liegen sehr nahe der angegebenen Linien.

Addiert man die Entfernung von der Milchstraße zum Mahlstrom der Sterne von 501 Mio. Lichtjahren und die Entfernung von der Milchtraße nach Algstogermaht von 208 Mio. Lichtjahren, erhält man eine Längsausdehnung von 709. Mio. Lichtjahren.

Da die Ausdehnung der Universalen Schneise in den anderen Richtungen unbekannt ist, ist unklar, ob das benachbarte Kosmonukleotid TRIXTA, die Galaxie Aemelonga (die Zuflucht der Arcoana), die Galaxien des lokalen Thoregons von DaGlausch und die übrigen Galaxien des Hetos der Sieben, oder die etwas weiter entfernten Galaxien wie Dommrath und Segafrendo oder Neyscuur, die Heimat der Anoree (der Verwalter der Schwarzen Sternenstraßen), noch an der Universalen Schneise liegen.

Die weit entfernte Galaxie Wassermal der Pangalaktischen Statistiker und die Galaxien um Tradom, die Mächtigkeitsballungen von VAIA und MYR oder die Heimatgalaxie Xantharaan der Algorrian liegen wohl deutlich außerhalb der Universalen Schneise.

Quelle

Heft 2234

Themenkomplex Hyperimpedanz

Hyperenergie

Als Hyperenergie werden alle Energieformen bezeichnet, die aus dem Hyperraum in unser Standarduniversum eindringen.

Dabei basiert die terranische Interpretation der Hyperenergie einerseits auf dem normal-physikalischen Verständnis von Energie, andererseits auf der Definition der Arkoniden als einer Energie mit hyper-physikalischem Vorzeichen. Dieses Vorzeichen wurde von der terranischen Wissenschaft mit dem imaginären Zahlenraum beschrieben (Quelle: PRC in PR 1603).

Im Allgemeinen war allerdings unter konventionellen Bedingungen im Standarduniversum der wirksam werdende Hyperenergieanteil so gering (bzw. gleich Null), dass er vernachlässigt werden kann. Ging hingegen der konventionelle Energieanteil gegen 0, so kennzeichnete das ein Hyperraumphänomen.

Es wurde auch für den Hyperraum nicht eine einzige Energieform als Grundlage für die entsprechenden normal-universellen Ableitungen angenommen, sondern gleichfalls eine Vielfalt verschiedener Hyperenergieformen.

Diesen Energien der normal-universellen Ableitungen wurden in Anlehnung an das Plancksche Wirkungsquantum durch Koppelung mit einem hyperenergetischen Wirkungsquantum eine bestimmte Hyperfrequenz (hef = hyperenergy equivalent frequency) zugewiesen. Damit konnte eine erste Einordnung in ein Hyperspektrum erfolgen sowie eine Zuordnung der Hyperenergien zu den verschiedensten Phänomenen.

Ein berühmtes Beispiel ist die Hyperbarie. Wenn diese Hyperteilchen aus der Familie der Quintronen in unser Universum eindringen, erzeugen sie eine normalphysikalisch gesprochene Raumkrümmung, also Masse mit Gravitationswirkung.

Wenn man im Spektrum weiter nach oben wandert, kommt man zur psionischen Energie, die noch vielseitigere und komplexere Phänomene erlaubt.

Die Nutzung der verschiedenen Hyperfrequenzen war vor 1331 NGZ noch begrenzt auf ein eher "try-and-error-Prinzip" genanntes Verfahren. Mit Erhöhung der Hyperimpedanz wird auch hier ein vollständig neuer Ansatz gefunden werden müssen.

Hyperraum

Der Hyperraum bezeichnet den n-dimensionalen Raum, der dem Einstein-Universum übergeordnet ist und in dem überlichtschnelle Kommunikation und Bewegung möglich ist.

In der Regel ist damit der am leichtesten nutzbare Teil des Hyperraums gemeint, der fünf Dimensionen besitzt, es gibt jedoch auch Unterräume mit sechs oder sieben Dimensionen sowie Halbräume dazwischen: den Linearraum zwischen vierter und fünfter, den Dakkarraum zwischen fünfter und sechster und die Septadim-Parallelspur zwischen sechster und siebter Dimension.

Struktur

Bei dem Hyperraum als Ganzem handelt es sich um ein n-dimensionales Medium, in dem sich die einzelnen Universen als blasenartige Strukturen befinden, deren Oberflächen dann als vierdimensionale Fläche unsere bekannte Raumzeit bilden. Daher wird es in dieser Sichtweise auch gerne Multiversum genannt. Die »Außenseite« dieser Blasen wird hierbei als Arresum, die »Innenseite« als Parresum bezeichnet. Das Universum ist dabei durch eine weitere n-dimensionale Schicht jenseits der Tiefe vom Hyperraum getrennt.

Laut den Aussagen von Lotho Keraete ist unser Multiversum, bestehend aus unendlich vielen Universen, wiederum nur ein unbedeutender Teil eines noch größeren, holistischen Ganzen.

Der Abstand der Universen zueinander ist als Strangeness definiert. Je näher sich zwei Universen sind, desto ähnlicher sind sie sich auch. Daher deutet eine kleine Strangeness auf ein sehr ähnliches Paralleluniversum hin. Die Strangeness als »Abstandsgröße« ist zunächst einmal positiv definiert, jedoch wurden in der Vergangenheit oftmals negative Werte gemessen, die mit Zeitparadoxa und Arresum/Parresum-Übergängen erklärt wurden. Letztendlich festgelegt ist diese Deutung jedoch nicht.

Verschiedene Universen können sich gegenseitig durchdringen, auch wenn sie von der Strangeness her eigentlich zu weit entfernt sind. Solche Überlappungs- oder Librationszonen ermöglichen einen direkten Übergang von einem Universum ins andere. Am bekanntesten sind die Librationszonen zu dem Roten Universum der Druuf.

Zwischen den Universen befindet sich ein Medium, das allgemein vereinfachend als der Hyperraum an sich angesehen wird. In diesem gelten die Naturgesetze der Universen nicht, was praktisch beliebig schnelle Fortbewegung ermöglicht. In der Praxis entfernt man sich jedoch nicht allzu weit von den Universen, da sonst der Rückweg so gut wie unmöglich ist. Somit ist die erreichbare Geschwindigkeit je nach Überlicht-Antrieb immer noch beschränkt, da durch die »Ausstrahlung« der Universen beeinflusst.

Geschichte

Die Beherrschung des Hyperraums ist so alt wie die überlichtschnelle Raumfahrt oder Kommunikation. Nach den Archaischen Perioden

ging das Wissen jedoch stark zurück, sodass die Arkoniden praktisch alles neu erforschen mussten. Die Arkoniden gingen von einer 5-dimensionalen Struktur des Hyperraums aus. Damit ließen sich alle ihnen bekannten hyperphysikalischen Effekte (z.B. Transitition, Transmittierung, Hyperfunk...) erklären. Die Terraner übernahmen die wissenschaftliche Vorgehensweise. Später zeigte sich, dass sich andere Effekte (u.a. solche aus der Psionik) mit einem 6-dimensionalen Modell erklären lassen.

Streustrahlung im Hyperbereich, aber auch im nicht-thermischen, tieffrequenten elektromagnetischen Spektrum ist ein typisches Anzeichen von höherentwickelter Technik und kann von Hyperortern aufgefangen und analysiert werden.

Um der Bedrohung durch das immer mehr Einfluss nehmende Leben Herr zu werden, veränderten die Kosmokraten nach der Vernichtung THOREGONs einige Naturkonstanten, um den »Widerstand« des Hyperraums zu erhöhen. Dieser Effekt ist allgemein unter dem Namen Hyperimpedanz bekannt.

Historische Bezüge

Bereits im 19. und 20. Jahrhundert alter Zeitrechnung werden für die gleichen physikalischen Effekte unterschiedliche mathematische Ansätze gewählt. Speziell im Bereich des Elektromagnetismus transformiert man häufig Formeln in den Zeit- oder Frequenzbereich und wieder zurück. Man benutzt die Darstellung, in der das jeweilige Problem sich am leichtesten beschreiben und lösen lässt. Oft wird sogar innerhalb einer Berechnung hin und her transformiert. (Stichworte: Fourier-Transformation, Laplace-Transformation.)

Dieser eigentlich sehr alte mathematische Ansatz wurde von Waringer, der einen ganzheitlichen Blick werfen und die feste Begrenzung auf 5 oder 6 Dimensionen aufweichen wollte, schließlich auch auf die Hyperphysik angewendet. Waringer transformierte dazu die bestehenden mathematischen Modelle auf Hyperfrequenzspektren. Beide Darstellungsformen sind mathematisch vollkommen gleichwertig. Die Frequenzdarstellung ist in vielen Fällen aber leichter handzuhaben. (siehe oben)

Zur Modellbildung benötigt man zwei orthogonale Hyperfrequenzspektren (Hef-Skala oder Kalup-Skala), die sich in den Einheiten Hef und Kalup formulieren lassen und in der Darstellung eine Fläche aufspannen. Höhere Frequenzanteile entsprechen dabei in der Rücktransformation 5, 6 oder mehr Dimensionen, die man bei niedrigeren Frequenzen noch vernachlässigen kann.

Hyperimpedanz

Hyperimpedanz ist der Fachausdruck für den hyperphysikalischen Widerstand. Er beeinflusst den Wirkungsgrad von hyperphysikalischen Geräten. Dieser Widerstand variiert mit der Sterndichte. Im intergalaktischen Leerraum ist er niedriger, im galaktischen Zentrum ist er höher.

Der neuartige Metagravantrieb des Spürkreuzers JOURNEE zeigte bei einem Überlichtfaktor von 200 Millionen einen erhöhten Hyperphysikalischen Widerstand, der die Metagravetappe auf maximal 30.000 Lichtjahre begrenzte.

Geschichte

Nachdem der Kosmokrat Hismoom die Superintelligenz THOREGON ausgeschaltet hatte, teilte Cairol III Perry Rhodan mit, dass die Kosmokraten den hyperphysikalischen Widerstand im Universum erhöhen werden, um die Ausbreitung des Lebens, das überhand nimmt, einzudämmen.

Noch im Jahr 1312 NGZ gab Perry Rhodan diese Warnung offiziell vor dem Galaktikum bekannt. Während Bostich I. diese Warnung in den Wind schlägt, bereitet Perry Rhodan die Welten der Liga Freier Terraner auf die Erhöhung der Hyperimpedanz vor. Dabei wird auf Autarkie und Alttechnik gesetzt.

Die Liga Freier Terraner informierte die anderen Galaxien der Lokalen Gruppe und schickte Fernexpeditionen in die Mächtigkeitsballung ESTARTU, nach M 87, Gruelfin, DaGlausch und die Galaxien des ehemaligen Thoregons von DaGlausch wie Plantagoo, um die Warnung zu verbreiten. Ein Teil der Fernexpeditionen blieb verschollen.

Es gibt Spekulationen, dass die Aggregate der Oldtimer-Station auf Hayok bereits im Jahr 1312 NGZ auf die Erhöhung der Hyperimpedanz reagierten, als sie plötzlich unter erhöhter Last liefen. Nach dem rapiden Anstieg 1331 NGZ fallen die Stationen der Oldtimer aus, dadurch kommt es zum Rücksturz der Hyperkokons in den Normalraum.

Der eigentliche Hyperschock wurde im Jahr 1331 NGZ spürbar. Am 7.9.1331 NGZ erlischt das Sternenfenster nach Tradom infolge der erhöhten Hyperimpedanz. Bis dahin zeigte sich in Tradom und in der Milchstraße eine vergleichbare Entwicklung. Ihren Endwert erreichte die Hyperimpedanz in der Milchstraße in der Nacht vom 10. auf den 11. September 1331 NGZ.

Es bleibt zu hoffen, dass die Hyperstürme abflauen und dann, unter ruhigeren Bedingungen, die Leistungsdaten wieder etwas besser sind.

Ende 1332 NGZ / Anfang 1333 NGZ stellt die RICHARD BURTON beim Flug zur Großen Magellanschen Wolke fest, dass die Hyperimpedanz im Leerraum zwischen Milchstraße und GMW im Durchschnitt 5% geringer ist, als in der Milchstraße bzw. der GMW. Der geringste Wert wird etwa 40.000 Lichtjahre von Navo-Nord bzw. 120.000 Lichtjahre von Sol entfernt gemessen.

Die um 5% niedrigere Hyperimpedanz zwischen den Galaxien bedeutet eine um etwa 5% höhere Reichweite der Hawk-Konverter. Anstelle von geplanten 40 Konvertern wurden nur 38 benötigt.

Auswirkungen

Die Hyperimpedanz wirkt sich vor allem im unteren Bereich des Hyperspektrums aus. Trotzdem erwiesen sich primitive Techniken im unteren Frequenzbereich als relativ robust, während fortgeschrittenere Technik wie Hypertropzapfer, Metagravantrieb oder Syntroniken komplett ausfielen.

Seit Beginn des Hyperschocks kommen vermehrt robuste »alte« Technologien wie Positroniken und Linearantriebe zum Einsatz.

Psionische Phänomene, die man im allgemeinen dem UHF-Bereich zuschreibt, scheinen von der Hyperimpedanz nicht betroffen zu sein. Fortgeschrittenere Technik, wie sie die Oldtimer oder die Friedensfahrer verwenden, die oft im UHF-Bereich arbeiten, scheint auch vergleichsweise unempfindlich gegen die erhöhte Hyperimpedanz zu sein.

Es zeichnet sich ab, dass verschiedene Hyperkristalle unterschiedlich auf die erhöhte Hyperimpedanz reagieren. Der rote Hyperkristall Khalumvatt, bisher eher von mäßiger Effizienz, scheint kaum von der Hyperimpedanz betroffen zu sein.

Auf arkonidischer Seite entwickelte der Ka`Marentis Aktakul unter Einsatz von Khalumvatt eine an die erhöhte Hyperimpedanz angepasste Transporttechnologie. Mit Sonnenzapfern gespeiste Situationstransmitter erlauben einen Transport über 250 Lichtjahre mit einem Überlichtfaktor von 1.000.000.

Bekannte Auswirkungen der erhöhten Hyperimpedanz

Vermehrtes Auftreten von Hyperstürmen bisher ungekannter Stärke
Vermehrtes Auftreten von Tryortan-Schlünden als Folge von Hyperstürmen
Auslaugen der Hyperkristalle
Ausfall der Syntrons
Ausfall der Fensterstationen von Tradom und damit der Sternenfenster
Ausfall der Hypertropzapfer
Ausfall der Metagravtriebwerke
Ausfall von PDP-Distanznadler und Paradim-Panzerbrecher
stark verminderte Speicherkapazität der Gravitrafspeicher
Reduzierte Reichweite und erhöhte Fehlerquote von Transmittern. (Was die Fehlerquote angeht, trifft dies nur auf Nicht-Käfigtransmitter zu.
Reduzierte Sprungweite von Transitions-Triebwerk
Reduzierte Reichweite und Kaliber von Transformkanonen
Reduzierte Reichweite von Intervallkanonen und Konstantriss-Nadelpunkt-Kanone
stark reduzierte Reichweite von Hyperfunk
stark verminderte Höchstgeschwindigkeit der Raumschiffe
nur noch kurze Überlichtetappen im Linearantrieb
Verringerung der Halbraum-Hyperlichtgeschwindigkeit (theoretisch maximal erreichbarer Linear-Faktor) von nahezu Unendlich auf einen Wert von 572.666.467
Funktionsunfähigkeit von Arkonbomben

Mögliche Auswirkungen

In diesem Kapitel sind Fragen und Spekulationen aufgelistet, die innerhalb der Heftserie auftauchen.
Das Sporenschiff des Mächtigen Bardioc könnte aus dem Hyperraum fallen und in Algstogermaht wegen der ungenügend gesicherten Biophoren großen Schaden anrichten.
Ändert sich die Hyperstrahlung der Sonnen, und welche Auswirkungen sind zu erwarten?
Strömt zukünftig mehr oder weniger Hyperbarie in den Normalraum, ändert sich durch deren Zerfall in Gravitation und Masse die Gravitationskonstante?
Wie wirkt sich die Hyperimpedanz beispielsweise auf das Zentrumsleuchten von M 87, den Kessel von DaGlausch oder auf Schwarze Löcher aus?
Wie wirkt sich die erhöhte Hyperimpedanz auf Superintelligenzen, Materiequellen und Materiesenken aus?

Gegenwärtige technische Leistungsdaten

1331/1332 NGZ

Auch für die Alttechnik zeigen sich erhebliche Leistungseinbußen. Die Sublichttriebwerke erreichen nur noch eine Beschleunigung von 100 km/sec².

Transitionssprünge sind nur über eine Distanz von 5 Lichtjahren möglich.

Transmitter arbeiten mit einer Fehlerwahrscheinlichkeit von 50% (!) und einer maximalen Reichweite von 5 Lichtjahren. Lediglich bei sehr kurzen Transmittersprüngen mit einer Länge von wenigen hundert Metern (!) liegt die Fehlerwahrscheinlichkeit bei null. Die Ferronen stellen fest, dass ihre Käfigtransmitter weiterhin sicher funktionieren.

Die Reichweite von Hyperfunkgeräten hat sich auch auf 5 Lichtjahre reduziert. Erstaunlicherweise ist die Reichweite von Hyperortern höher.

Obwohl die Halbraumtechnik schwächer von der Hyperimpedanz betroffen ist, sind beim Linearflug, bei einem maximalen Überlichtfaktor von 1.000.000 und einem effektiven Überlichtfaktor von 500.000 nur Linearetappen von maximal 50 Lichtjahren möglich. Die Reichweite eines HAWK-I für Großraumschiffe beträgt 2.500 Lichtjahre.

Die durch Sonnenzapfung gespeisten arkonidischen Situationstransmitter, die ebenfalls auf Halbraumtechnik basieren, erzielen 1332 NGZ eine Reichweite von 2.500 Lichtjahren.

Mehrfach gestaffelte Paratronschirme lassen sich nicht mehr aufbauen. Die Reichweite von Transformkanonen ist auf 1.000.000 km reduziert und 500 Megatonnen statt 6000 Gigatonnen gelten als maximales Kaliber. Auch die Reichweite von Intervallkanonen und Konstantriss-Nadelpunkt-Kanonen beträgt nur noch 1.000.000 km.

1344 NGZ

Die Reichweite eines HAWK-II für Großraumschiffe beträgt 25.000 Lichtjahre bei einer maximalen Linearetappe von 500 Lichtjahren. Für mittelgroße Raumschiffe - z.B. 500-m-Kugelraumer - werden Reichweiten von 15.000 bei Linearetappen von 250 Lichtjahren erzielt. Für kleinere Raumschiffe 100-m-Kugelraumer und kleiner werden Reichweiten von 7.500 Lichtjahren und Linearetappen von 150 Lichtjahren erreicht.

Die arkonidischen Situationstransmitter erzielen eine Reichweite von 2.500 Lichtjahren.

Auf der Aufbaukonferenz der Völker 1344 NGZ gibt Perry Rhodan bekannt, dass die Liga Freier Terraner durch Sonnenzapfung gespeiste Käfigtransmitter für den interstellaren Fernverkehr entwickelt hat. (Projekt BACKDOOR)

Während bzw. nach Erhöhung der Hyperimpedanz entwickelte Technik

Terranische Entwicklungen

Micro-Transitions-Hyperkonverter	- leistungsstarkes Kraftwerk
Ultra-Giraffe	- Messgerät für extrem hochfrequente 5D-Schwingungen
Lineartriebwerke vom Typ Hawk II und Hawk III	- vektorierbare Zwei- bzw. Dreischalen-Feldprojektion nach dem Vorbild des Metagrav-Triebwerks (derzeit noch im Planungs- und Experimentalstadium)
Stark verbesserte Sonnenzapfung	- eingesetzt in Zapfschiffen des Typs RAINBOW
Kantor-Sextant	- eine verkleinerte und verbesserte Version der Ultra-Giraffe

Arkonidische Entwicklungen

Sonnenzapfer auf Khalumvattbasis (1332 NGZ)
Situationstransmitter auf Khalumvattbasis (1332 NGZ)

Aarus

Die Aarus haben ihre aus Tradom stammende Paradim-Technik an die erhöhte Hyperimpedanz angepasst.
Anmerkung: Genauere Angaben fehlen. Da der Überlichtantrieb durch Paradim-Pulsator und Paradim-Nullsphäre dem Metagravantrieb ähnelt und mit einer Energieversorgung durch Hyperzapfung verbunden ist, ist unklar, wie diese Techniken an die erhöhte Hyperimpedanz angepasst werden können.

Hyperspektrum

Im Hyperspektrum werden die im Normalraum beobachtbaren Grundkräfte über die Einheit Kalup bzw. hef (= hyper equivalent frequency) bestimmten Feldern und Kräften im Hyperraum zugeordnet.

Aktuelle Grundlage der Theorie bildet das Flächendiagramm nach Geoffry Abel Waringer. Waringers Überlegungen liefen darauf hinaus, nicht länger von einem eindimensional dargestellten Spektrum auszugehen, sondern eine zweidimensionale Darstellungsweise zu wählen (PRC 1258) - und zwar unter Einbezug der Strangeness als Verknüpfungsfaktor.

Diese Theorie der Zweidimensionalität wird im 13. Jahrhundert NGZ vom terranischen Hyperphysiker Attaca Meganon aufgegriffen und bewiesen und Meganon-Faktor genannt. Er verbindet die Einheiten Kalup und Hef.

Durch eine zweidimensionale Betrachtung ergaben sich neue Erklärungsmöglichkeiten für bekannte (wie unbekannte) Phänomene, zumal die zweite Konsequenz war, dass die simple Zuordnung "Frequenz A bis B gleich Hyperäquivalent von Fundamentalkraft C" bestenfalls die halbe Wahrheit darstellte.

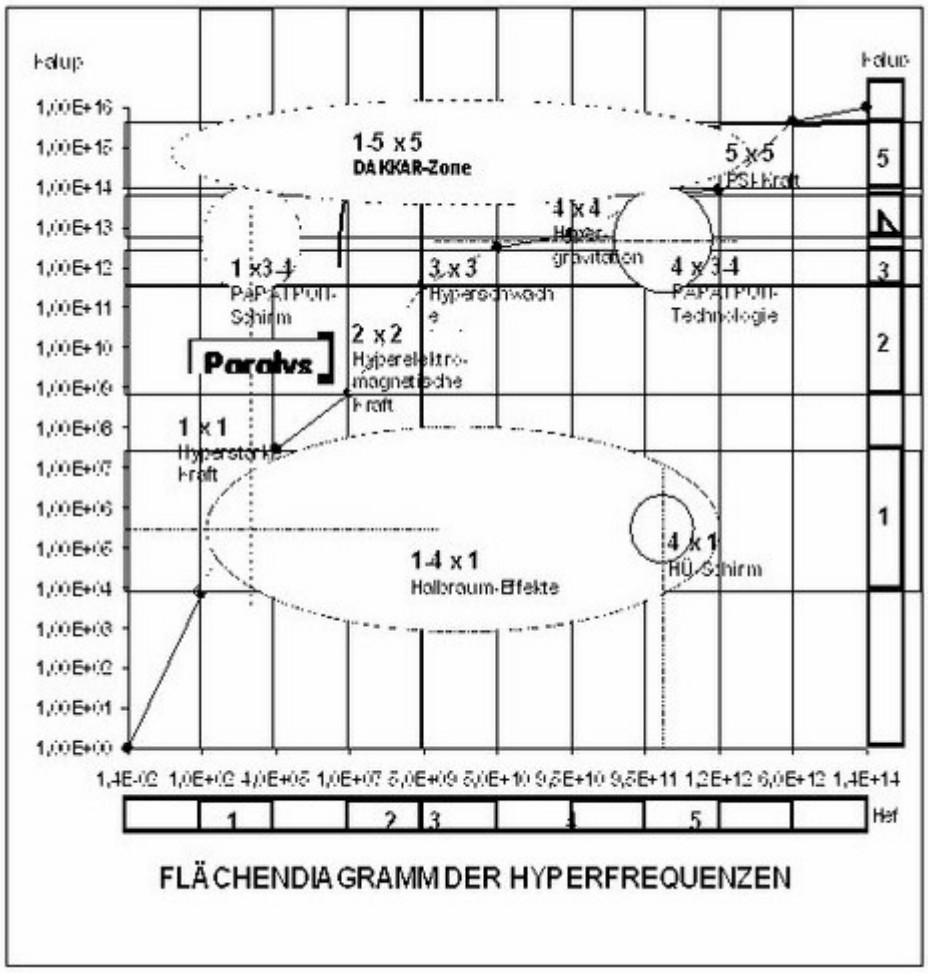

Abbildung 4: Flächendiagramm der Hyperfrequenzen

Hef (hyper-equivalent-frequency)

Hef oder auch Heef steht für "hyper-equivalent-frequency".

Sie ist eine Hyperfrequenzeinheit, stammt ursprünglichen von den Arkoniden und wurde in terranische Terminologie übertragen. Weil es sich hierbei um Begriffe und Einheiten handelte, die aus der Frühzeit der terranischen Hyperphysik stammen, sind sie dementsprechend in Englisch formuliert.

Definitionen

Beim Hef/Heef handelte es sich um eine Hilfskonstruktion als Äquivalent von Hertz = 1 s^{-1}.

1 Heef = 1/Het

Sie stand im Bezug zur so genannten Planck-Zeit von 10^{-43} Sekunden, weil dies jenem singulären Bereich nahe kam, der der Hyperraum-Bedingung t = 0 am besten entsprach.

Es galt: tj = 10^{-43} s = 1 Het (hyper-equivalent-time).

Ein Hef/Heef war eine Hyperschwingung pro Hyper-Zeiteinheit Het, so dass n*Het^{-1} zur Darstellung von Heef als Hyperfrequenz genügte.

Bei der 2. Generalkonferenz für Basiseinheiten des Solaren Imperiums im Jahr 2020 wurde beschlossen, statt der aus der klassischen Physik übernommenen Bezeichnungen für die Feldvektoren (E-Vektor, H-Vektor) jene der Arkoniden offiziell zu übernehmen, um bei Hyperschwingungen eine klare Trennung zwischen hyper-elektrisch und konventionell-elektrisch sowie hyper-magnetisch und konventionell-magnetisch zu erreichen.

Im Gegensatz dazu wurde das schon bei der 1. Generalkonferenz für Basiseinheiten des Solaren Imperiums im Jahr 1991 als Maß für

die Wellenlänge hyperenergetischer Schwingungen heel festgesetzte Ce beibehalten. Es handelte sich um die Abkürzung des Namens eines berühmten klassischen Physikers: Cerenkov.

Quellen

PR 700, PR 1618

Hef-Skala

Die Hef- (Hyper-equivalent-frequency) Skala oder auch HEF-Spektrum gibt den Zusammenhang von Hyperenergie und Frequenzen der entsprechenden Hyperfelder als Phänomene des Hyperraumes wieder.

Im Zuge der Halbraumforschung wurde von Prof. Dr. Arno Kalup die nach ihm benannte neue Einheit für die Frequenzen des hyperenergetischen Spektrums eingeführt - eine bis dahin unbekannte Art einer mathematisch einfacheren Definition der Schwingungen übergeordneter, fünfdimensionaler Energieeinheiten -, so dass sich parallel zum Hef-Spektrum das Kalup-Spektrum ergab (die exakte Zuordnung der verschiedenen Hyperenergiebereiche erfolgte bei den höchstfrequenten Abschnitten zum Teil erst viele Jahrhunderte nach Kalups grundsätzlicher Bestimmung).

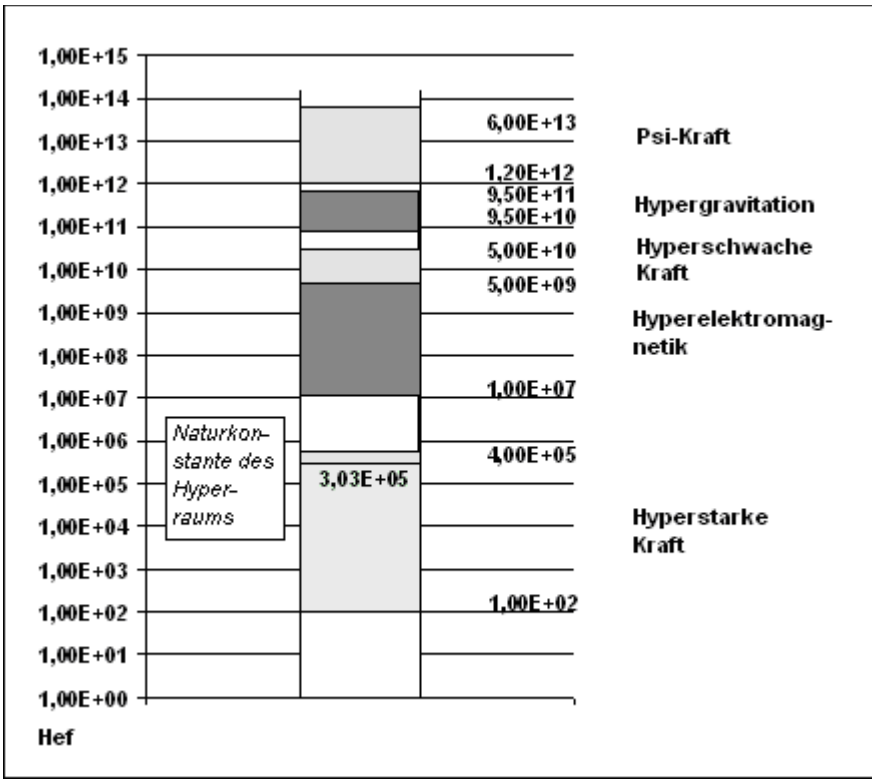

Abbildung 5: Hef-Skala

Kalup-Skala

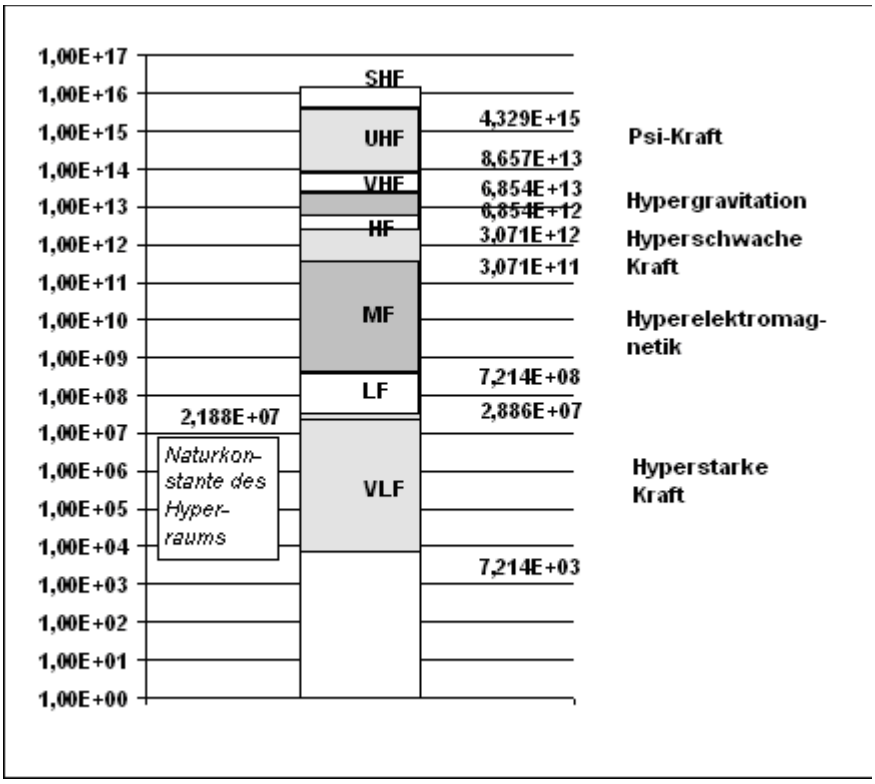

Abbildung 6: Kalup-Skala

Das Kalup ist eine Maßeinheit für eine hyperphysikalische Eigenschaft.

Wertemenge

Bei einem Wert von 0 ist der Körper oder Raumbereich frei von jeglichen Hyperraumeinflüssen und kann mittels normaler raumzeitlicher Geometrie beschrieben werden.

Werte zwischen 0 und 1 entstehen, wenn die Hyperfelder um das fragliche Objekt nicht ganz geschlossen sind. Liegt der Wert infinitesimal unter 1 Kalup, so ist das Objekt weder Bestandteil des Normalraums, noch des Hyperraums. Man spricht in diesem Fall von einer Semi-Manifestation.

Der Wert von 1 Kalup ist auf den Grenzwert der vollständigen Entmaterialisation eines Körpers definiert.

Werte über 1 Kalup kommen nur als ganzzahlige Werte vor und werden benutzt, um verschiedene Hyperphänomene zu klassifizieren. Dabei wird das Kalup analog einer Frequenz benutzt, um die Phänomene mit Frequenzbändern zu unterteilen. Dies ist die so genannte Kalup-Skala oder auch Kalup-Spektrum.

Hef-Skala (hyperenergy-equivalent-frequency) und Flächendiagramm

Wenn man Hyperphänomene auf andere Art und Weise misst, so kommt man zur Hef-Skala. Lange Zeit dachte man, dass sich diese beiden Skalen nur um einen konstanten Proportionalitätsfaktor von 72,14228 unterscheiden würden.

Bereits in den Jahren nach 430 NGZ wurde von Geoffry Waringer eine Theorie formuliert, die auf die Kombination von beiden Skalen hinauslief - das so genannte Flächendiagramm. Verknüpfungsfaktor ist hier die Strangeness.

Diese Theorie tritt einem Effekt Rechnung, der zwar schon kurz nach Einführung der Kalup-Maßeinheit bemerkt wurde, aber keine eindeutige Erklärung fand: Wandte man nämlich für ein und denselben Prozess - z.B. Emission eines Antigrav-Aggregats - zur Hyperfrequenzbestimmung auf Kalup und Hef geeichte Messinstrumente an, ergaben sich u.U. Werte, die nicht zu einer linearen Abhängigkeit der beiden Skalen passten.

Gegen Ende des 13. Jahrhunderts NGZ kristallisierte sich immer mehr heraus, dass auch diese Theorie noch unvollständig war. Im Laufe des Tradom-Konfliktes wurden zum Beispiel Anwendungen am Sternenfenster von Hayok von psionischen Effekten (UHF-Band in der Kalup-Skala) mit denen einer Transition (in der Hef-Skala) gemessen.

Hier kommt nun der nach Attaca Meganon benannte Meganon-Faktor ins Spiel.

Historische Bezüge

Der folgende Text stammt aus dem Artikel Hyperraum.

Bereits im 19. und 20. Jahrhundert alter Zeitrechnung werden für die gleichen physikalischen Effekte unterschiedliche mathematische Ansätze gewählt. Speziell im Bereich des Elektromagnetismus transformiert man häufig Formeln in den Zeit- oder Frequenzbereich und wieder zurück. Man benutzt die Darstellung, in der das jeweilige Problem sich am leichtesten beschreiben und lösen lässt. Oft wird sogar innerhalb einer Berechnung hin und her transformiert. (Stichworte: Fourier-Transformation, Laplace-Transformation)

Dieser eigentlich sehr alte mathematische Ansatz wurde von Waringer, der einen ganzheitlichen Blick werfen und die feste Begrenzung auf 5 oder 6 Dimensionen aufweichen wollte, schließlich auch auf die Hyperphysik angewendet. Waringer transformierte dazu die bestehenden mathematischen Modelle auf Hyperfrequenzspektren. Beide Darstellungsformen sind mathematisch vollkommen gleichwertig. Die Frequenzdarstellung ist in vielen Fällen aber leichter handzuhaben. (siehe oben)

Zur Modellbildung benötigt man zwei orthogonale Hyperfrequenzspektren, die sich in den Einheiten Kalup und Hef formulieren lassen und in der Darstellung eine Fläche aufspannen. Höhere Frequenzanteile entsprechen dabei in der Rücktransformation 5, 6 oder mehr Dimensionen, die man bei niedrigeren Frequenzen noch vernachlässigen kann.

Meganon-Faktor

Der Meganon-Faktor (oder auch Meganon-Welle) verbindet die Kalup-Skala mit der Frequenzeinheit Hef (hyperenergy-equivalent-frequency). Mit ihr wird die »zusätzliche Eigenschaft« des hyperenergetischen Spektrums verbunden.

Diese Einheit ist nicht zu verwechseln mit der Meganon-Skala als Größeneinheit für Hyperraumstürme.

Benannt ist der Faktor nach dem terranischen Forscher Attaca Meganon, der eine Theorie von Geoffry Abel Waringer aufgriff, der bereits viele Jahrhunderte zuvor versuchte, das hyperenergetische Spektrum als Flächendiagramm mit Hilfe der Strangeness als Kopplungsfaktor zweidimensional darzustellen.

Zu Beginn des 14. Jahrhunderts NGZ gelingt dem Camelot-Forscher der Durchbruch und der Beweis der Theorie unter Zuhilfenahme des Hyperraum-Resonators.

Quelle

PR 2142

Hyperkristalle

Hyperkristalle werden auch Schwing-Quarze genannt.

Sie bestehen zu einem Teil aus normaler Materie - beispielsweise kristallinem Siliziumoxid, also Quarz - und zum anderen Teil aus einer Materie, die auf einem 5- oder höherdimensionalen Energieniveau schwingt und deren "Atomgewicht" selbst mit genauesten Messungen nur mit großer Schwankungsbreite feststellbar ist. Diese Schwankungsbreite reicht von 0 bis 1024. Da sie aus diesem Grund nicht in das Periodensystem der Elemente einzuordnen sind, wurden sie von den Arkoniden als hyperenergetisch-pseudomaterielle Konzentrationskerne definiert.

Anwendungsbereich

Hyperkristalle werden für alle Geräte auf hyperphysikalischer Basis, beispielsweise Hyperfunk oder Überlichtantriebe, benötigt. Sie transformieren normaldimensionale Vorgänge in 5- oder höherdimensionale Vorgänge und umgekehrt.

Vorkommen

Auf Terra gibt es lediglich sehr geringe Vorkommen von Hyperkristallen. Die Trennung von der umgebenden normalen Materie erfolgt mit Transitions-Strukturfeldern auf Resonanzbasis. Dieses Verfahren funktioniert trotz erhöhtem Energiebedarf auch nach der Erhöhung der Hyperimpedanz, da Transitionen und Transmitter auf kurzen Strecken von wenigen hundert Metern keine Ausfälle zeigen. Eine synthetische Herstellung von Hyperkristallen ist mit der Technik des Jahres 1332 NGZ nicht möglich.

In der Milchstraße gibt es keine bekannten Lagerstätten von sechs- oder höherdimensionalen Hyperkristallen. Allerdings ist das PEW-Metall ein Howalgonium-Sextagonium-Zwitter.

Seit der Erhöhung der Hyperimpedanz zeigen die meisten Hyperkristalle eine Tendenz zum beschleunigten Zerfall. Lediglich der bisher als minderwertig eingestufte Khalumvatt bleibt stabil.

Es ist denkbar, dass sich einige konventionelle Materialien durch die Hyperimpedanz verändert haben, und seitdem als Hyperkristalle nutzbar sind. Bislang ist allerdings kein derartiges Material bekannt.

Bekannte Hyperkristalle

Howalgonium

Schaumopal

PEW-Metall

Luurs-Metall

CV-Embinium

Altrit/Atem der Schöpfung

Yddith

Das Yddith ist ein Howalgonium-Sextagonium-Zwitter, ähnlich dem PEW-Metall. Es ist die Basis für die Paradim-Technologie in der Galaxie Tradom. Der ergiebigste bekannte Fundort war der Planet Linckx, der allerdings Ende Dezember 1311 NGZ durch Deflagration explodierte.
Neo-Howalgonium
Der Kristallplanet Monol in M 87 besteht aus Neo-Howalgonium. Dieses scheint sich von Howalgonium durch eine andere Schwingungsfrequenz zu unterscheiden. Es kommt daneben noch im Sand des Planeten Baykalob in der Kleinen Magellanschen Wolke, der Heimatwelt der Baramos, vor. Diese benötigen das Neo-Howalgonium für ihre Fortpflanzung.
Sextagonium
Sextagonium konnte durch Quintronenbeschuss aus Howalgonium hergestellt werden. Die Dakkartechnik der Cappins in der Galaxie Gruelfin basierte auf der Anwendung des Sextagoniums. Trotz technischer Informationen durch die Cappins war zunächst nur der Supermutant Ribald Corello in der Lage, das von den Terranern hergestellte Sextagonium zu stabilisieren.

Geschichte

Beim Einsatz in einer Sextagoniumbombe im Todessatelliten zerfiel dieses Sextagonium allerdings innerhalb von 200.000 Jahren. Das Sextagonium aus Cappinproduktion hat hingegen eine Halbwertszeit von 80.000.000 Jahren. Mit Hilfe der Unterstützung von Ovaron gelang es den Terranern in den Jahren 3434 bis 3437, die Sextagoniumproduktion zu meistern und ausreichend stabiles Sextagonium für das Dimesextatriebwerk der MARCO POLO herzustellen.
Derzeit gibt es keine bekannten Sextagoniumvorräte in der Milchstraße. Seit langem scheint die Herstellung von Sextagonium in der Milchstraße nicht mehr möglich. Es gibt Spekulationen darüber, dass dies mit der Normalisierung von DORIFER und/oder dem Loslösen des Frostrubins und seiner Rückkehr als TRIICLE-9 an seinen angestammten Platz und der dadurch bedingten Normalisierung der Einflusssphären der vom Frostrubin verdrängten Kosmonukleotide zu tun hat. Es ist unbekannt, ob Sextagonium noch in Gruelfin existiert oder dort produziert werden kann.

Criipas

Criipas ist ein violetter Hyperkristall mit sehr hohem hyperenergetischem Potential. Einer der Fundorte ist Caiwan.

Mivelum

Dieser blaue Hyperkristall hat ein geringeres hyperenergetisches Potential als Criipas. Einer der Fundorte ist Caiwan.

Skabol

Das hyperenergetische Potential des grünen Skabol ist geringer als das des Mivelum. Einer der Fundorte ist Caiwan.

Losol

Der gelbe Losol ruft lediglich katalytische Effekte hervor. Einer der Fundorte ist Caiwan.

Khalumvatt

Bis zur Erhöhung der Hyperimpedanz war der rote Khalumvatt ein minderwertiger Hyperkristall, der bei der Anwendung sehr schnell zerfiel. Die Caiwanen, die nichts von der minderen Qualität dieser Kristalle wussten, konnten den Arkoniden die Schürfrechte für diese Kristalle abringen. Durch die Erhöhung der Hyperimpedanz wurde der Khalumvatt zu einem stabilen, hochwertigen Hyperkristall.
Kyasoo
Der Hyperkristall tritt in weißen bis bergkristallklaren Varianten vor, und findet Einsatz in vielen Funktionen. Das Verhältnis von Hyperelement zu normalem Quarz liegt hier bei 1 - 10%. Nach Verbrauch der hyperenergetischen Einschlüsse bleibt der reine Kristall zurück.

Zalos-Metall

Die einzige bekannte Lagerstätte für dieses Metall ist der Planet Zalit, welcher auch für die Namensgebung herhielt. Die n-dimensionale Nutzbarkeit kann nicht erheblich sein, da es für profane Zwecke genutzt wurde. Peter Kosnow besaß im Jahre 2040 ein edles Zigaretten-Etui aus dem wegen seiner Seltenheit wertvollen Metall. Unter anderem wurden auch Dienstplaketten für den arkonidischen Geheimdienst aufgrund der Unverwechselbarkeit daraus gefertigt.

Eclisse

Eclisse ist ein grünlich leuchtendes, hyperstrahlendes Mineral mit einer Dichte von 90 Gramm pro Kubikzentimeter. Chemisch handelt

es sich beim Grundmaterial von Eclisse um basisches Kupfercarbonat, ähnlich dem Malachit. Der Kupferanteil besteht ausschließlich aus dem Isotop Cu-65. Verantwortlich für die Hyperstrahlung und die hohe Dichte ist die eingelagerte Pseudomaterie, deren Atomgewicht zwischen 63 und 945 variiert, und deren Gehalt in Eclisse bis zu 71 % ausmacht.

Geschichte

Der einzige bekannte Fundort von Eclisse ist die Hochschwerkraftwelt Satyat, die Heimat der Urth in der Milchstraße. Nur mit Eclisse waren die Lemurer von Scimor in der Lage, die Kontrafeld-Strahler zu bauen, welche die halutischen Paratronschirme auflösten.

Hypersturm

Ein Hypersturm ist ein Phänomen, von dem die heimische Milchstraße in unregelmäßigen Abständen heimgesucht wird.

In normalen Zeiten erreichten Hyperstürme im Mittel eine Stärke von 27 Meg. Nur wenige Stürme erreichten im Jahr 50 Meg.

Ein Hypersturm hat Auswirkungen im Hyperraum, im Linearraum und auch im Normalraum. Es kommt zum Ausfall vor allem von hyperphysikalischen Geräten. Die überlichtschnelle Raumfahrt wird zum gefährlichen Abenteuer. Hyperfunkverbindungen brechen oft zusammen, auf fünfdimensionaler Basis arbeitende Orter sind nur eingeschränkt, wenn überhaupt, nutzbar.

Hyperstürme führen zu Raum-Zeit-Verzerrungen, aber auch zu normalenergetischen Störstrahlungen mit EMP-ähnlichen Wirkungen.

Geschichte

Archaische Perioden

In der Zeit zwischen 3000 da Ark (16.884 v. Chr.) und 3760 da Ark (15.986 v. Chr.) brach die überlichtschnelle arkonidische Raumfahrt vollständig zusammen, und die arkonidischen Kolonialwelten wurden voneinander isoliert. Es scheint keine akonischen oder halutischen Berichte über vergleichbare Auswirkungen zu geben. Diese Zeit wird als Zarakhgoth-Vontanni(Archaische Perioden) bezeichnet.

Bei den heftigen Hyperstürmen der Archaischen Perioden wurden so genannte Tryortan-Schlünde beobachtet, ein Phänomen, das nur bei starken Hyperstürmen auftritt. Materie wird beim Sturz in einen der rot-schwarz leuchtenden Tryortan-Schlünde entstofflicht. Nicht immer kommt es zu einer Rematerialisierung.

Erste terranische Erfahrungen

Eines der vielen unbekannt gebliebenen Raumschiffe, die während eines Hypersturms verloren gingen, war das Schiff von Sergeant Harnahan, das während eines Hypersturms im Jahre 2004 am Rande der Milchstraße operierte. Nach dem Ausfall der kompletten Bordenergie driftete es in den Leerraum zwischen der Milchstraße und Andromeda ab und blieb seither verschollen.

Schwarm

Ein sehr heftiger Hypersturm tobte im Jahr 3444 alter terranischer Zeitrechnung im Kernbereich der Galaxie. Möglicherweise handelte es sich um Nachwirkungen des Schwarms und der durch ihn verursachten Manipulation der Gravitationskonstante.

Die MARCO POLO war im Paramag-Alpha-System gestrandet, um das Geheimnis des PEW-Metalls zu lösen. Kurierschiffe, die vom Flaggschiff in das heimatliche Solsystem geschickt wurden, berichteten von großen Schwierigkeiten beim Linearflug (z.B. spontaner Rücksturz in den Einstein-Raum, vorzeitiges Ausbrennen der Linearkonverter).

Weltraumbeben

Im Gesamtkontext der Hyperstürme müssen auch die Weltraumbeben genannt werden. Als Initial-Auslöser für die Orbiter-Krise traten sie erstmals Mitte 3587 auf und erreichten eine Stärke im Zentrum von etwa 1000 Gravos. Sekundärerscheinungen waren damals der Betonchor (Verfärbung von Betonstrukturen mit anschließender Destabilisierung) und die Molkexpresse (Schrumpfungsprozess von Molkex-Schichten auf den Raumern der Blues). Auch hier gelten interne Manipulationen an Materiequellen als Ursache für diese Phänomene.

Skorgon Taion

Der Hypersturm Skorgon Taion, arkonidisch für Verschleierter Riese, im März 1246 NGZ erreichte 117,4 Meg. Der Jahrhundertsturm schrieb galaktische Geschichte.

Monos hatte auf Horrikos, 7460 Lichtjahre von Sol entfernt, Nachkommen eines Programms angesiedelt, das terranische Mutanten hervorbringen sollte. Anscheinend kam es durch diesen Sturm zu einer Aktivierung in den von Horrikos stammenden Nachkommen dieses Programms.

In der Folge wurden sie die Eltern von Monochrom-Mutanten. Der 1246 NGZ geborene Vincent Garron, dessen Fähigkeiten anscheinend durch eine Supernova-Explosion 1273 NGZ geweckt wurden, war vermutlich einer der ersten Monochrom-Mutanten.

Vermutlich zeitigte dieser Hypersturm auch noch viele andere ungewöhnliche Effekte. Bostich I. erlebte in der Nacht vom 8. auf den 9. März 1246 NGZ im Traum die Konferenz der Herrscher und fasste den Plan, das Göttliche Imperium (arkon.: Huhany'Tussan) zu schaffen.

Erhöhung der Hyperimpedanz

Im Zusammenhang mit der Erhöhung der Hyperimpedanz 1331 NGZ kam es zu vielen schweren Hyperstürmen von mehr als 100 Meg Stärke. Wie in den Archaischen Perioden traten wieder Tryortan-Schlünde auf.

M 13 war schon Anfang 1331 NGZ Schauplatz eines heftigen Hypersturms. Zwischen Thantur-Lok und der Hauptebene der Milchstraße hat sich schon im Juli 1331 NGZ ein 20.000 Lichtjahre langer Hypersturm von 150 Meg mit 2000 bis 5000 Lichtjahre Durchmesser ausgebildet, der schon seit über einem halben Jahr besteht.

Das Galaktische Zentrum ist im Jahr 1332 NGZ durch einen 5000 Lichtjahre durchmessenden Hypersturm praktisch unzugänglich. Vier große Hyperstürme wurden auf der Eastside, ein Dutzend aus der Southside gemeldet.

Im Zusammenhang mit dem erhöhten hyperphysikalischen Widerstand kam es in 12 Regionen der Milchstraße 1331 NGZ zu heftigen Hyperbeben. Wie sich zeigte, fielen hier die Sternhaufen aus den Hyperkokons wie im Hayok-Sternenarchipel oder im Paukennebel zurück. Der 2000 Lichtjahre durchmessende Sturm Qa'pesh von mehr als 100 Meg mit dem Zentrum Hayok hängt möglicherweise mit dem Rücksturz des Sternenozeans von Jamondi zusammen.

Im 2000 Lichtjahre durchmessenden Innensektor der Liga Freier Terraner tobt auch ein heftiger Hypersturm von mehr als 100 Meg. Zwar gilt das 200 Lichtjahre von Terra entfernte Antaressystem als Zentrum des Sturms, aber die aus dem Hyperkokon zurückfallende Paukenwolke ist nur 300 Lichtjahre davon entfernt.

Qa'pesh

Die von den Cyén Qa'pesh (Sternenfresser), genannten Wesen überfielen vor über 1 Mio. Jahren die Milchstraße. Sie sind identisch mit den überlieferten wilden Horden von Garbesch.

Qa'pesh war auch der arkonidische Name für einen extrem schweren Hypersturm, der am 08.09.1331 NGZ im Hayok-Sternenarchipel entstanden war und einen Tag lang getobt hatte. Übersetzt bedeutet der Name soviel wie Wilde Jagd oder Schreckliche Meute. Der Ausdruck stammt sprachhistorisch vermutlich von dem Begriff Horden von Garbesch ab.

Auf Hayok waren infolge des Hypersturms zahlreiche Raumschiffe und High-Tech-Einrichtungen zerstört worden. Der Hypersturm hatte Raum-Zeit-Verzerrungen (Tryortan-Schlünde) verursacht, so dass für kurze Zeit Funksprüche aus vergangenen Epochen aufgefangen werden konnten.

Gucky und Icho Tolot hatten das von Qa'pesh verursachte Chaos ausgenutzt, um Kantiran und Mal Detair aus der Gewalt der Kralasenen zu befreien.

Quellen

PR 2210 u.a.

Raumbeben

Hintergrund

Raumbeben können nach der Allgemeinen Relativitätstheorie Albert Einsteins von Gravitationswellen ausgelöst werden, die durch Stauchungen oder Dehnungen des Raumes entstehen.

Derartige Schwingungen könnten bereits durch den Urknall entstanden sein, werden theoretisch aber auch durch andere, zeitlich neuere Phänomene verursacht, wie z.B. durch Supernovae oder durch umeinander kreisende Neutronensterne/ schwarze Löcher.
Ausgehend von derartigen Punkt-Quellen würden Raumbeben sich als konzentrische Kugelschalen mit Lichtgeschwindigkeit ausbreiten.

Als Verzerrung der Raumzeit und damit Gravitationswelle wird die Stärke eines Raumbebens in Vielfachen der Einheit "Gravo" = 9,81 m/s^2 angegeben.

Geschichte

Raumbeben bzw. von Beben betroffene Sektoren waren schon immer ein natürlicher Bestandteil des Kosmos und jeder raumfahrenden Lebensform zumindest als Bereiche mit erhöhtem Flugrisiko bekannt.

Im Jahre 1332 NGZ verursacht die erhöhte Hyperimpedanz den Rücksturz verschiedener durch ES erzeugter Mikrokosmen. Dabei kommt es zu Hyperstürmen und Raumbeben von vorher nicht bekannten Ausmaßen und Folgen in verschiedenen Teilen der Milchstraße. Im Verlauf des Rückfalls des Sternenozeans von Jamondi werden vom benachbarten Hayok-Sternenarchipel aus sehr starke Beben von in der Größenordnung von 90.000 Gravos und mehr gemessen.

Quelle

PR 2202

Antares-Riff

Das Antares-Riff ist das im Bereich des Doppelsternsystems Antares gelegene Epizentrum eines 2000 Lichtjahre durchmessenden Hypersturms, der den Innensektor der Liga Freier Terraner seit 1331 NGZ beeinträchtigt.

Da das im Sternbild Skorpion gelegene Antares-System nur 172 Lichtjahre vom Solsystem entfernt ist, stellen der Hypersturm, der den ganzen Innensektor der LFT erfasst, und das Antares-Riff durch diese Nähe zum Zentrum der Liga Freier Terraner eine besondere Gefahr für die terranische Raumfahrt dar.

Geschichte

1331

Der 2000 Lichtjahre durchmessende Hypersturm und das Antares-Riff entstanden aufgrund der erhöhten Hyperimpedanz im Jahre 1331 NGZ.

Das Manövrieren im Gebiet des Antares-Riffs beim Vorstoß der RICHARD BURTON war fast unmöglich. Eine besondere Gefahr bildeten die so genannten Tryortan-Schlünde. In derartigen Hyperraum-Aufrisszonen können ganze Raumschiffsflotten entmaterialisiert werden.

1337

Im Jahr 1337 NGZ, als der Journalist Albion Aldograd mit der MARQUITTA VENDETTE zum Antares-Riff vorstößt, um eine Reportage über das Antares-Riff zu drehen, herrschen dort Sturmstärken von etwa 180 - 200 Meg. Drei Tryortan-Schlünde, die sich in nicht vorhersagbaren Bahnen im Bereich des Antares-Systems bewegten, spuckten immer wieder kleine Himmelskörper und Raumschifftrümmer aus.

Dort kam es zur ersten Begegnung mit einem Schiff der Terminalen Kolonne TRAITOR, der OROZCO. Die ARQUITTA VENDETTE und die OROZCO wurden von einem Tryortan-Schlund erfasst und rematerialisierten in der Paukenwolke.

1344

Der Hypersturm im Innensektor der LFT besteht auch noch im Jahr 1344 NGZ.

Quellen

PR 2214, PR Extra 2, PR 2300

Tryortan-Schlund

Tryortan-Schlünde treten als häufige Begleiterscheinung bei sehr starken Hyperstürmen auf, seit der Zeit der gestiegenen Hyperimpedanz werden auch sie verstärkt geortet. Bei dem Phänomen handelt es sich um eine Art »Öffnung ins Nichts«. Es ist unklar, ob die erfasste Materie mit unbekanntem Ziel entstofflicht und transitiert wird oder ähnlich der Materie, die einem Paratronaufriss ausgesetzt wird, im übergeordneten Kontinuum »verweht«.

Erstmals verstärkt traten Tryortan-Schlünde zu Beginn und am Ende der Archaischen Perioden auf, aus dieser Zeit stammt auch der Ausruf: »Bei allen Dämonen des Tryortan-Schlundes!«.

Am 8. September 1331 NGZ bedroht ein Tryortan-Schlund den Planeten Hayok.

Quelle

PR 2210

Themenkomplex Oldtimer/Querionen

Gem, Aago von

Aago von Gem war ein Ewiger Diener aus dem Volk der Cremashen?. Er diente seit Äonen den Querionen auf der Hyperkokon-Station auf Korphyria im Hayok-Sternenarchipel.

Erscheinungsbild

Von Gem war von perfekter humanoider Gestalt, ca. 2 m groß und nicht sonderlich muskulös. Seine Haut wies einen goldbraunen Schimmer auf, er hatte braune Augen und dunkle Haare.

Charakterisierung

Von Gem legte eine vertrauenserweckende Ausstrahlung an den Tag und war relativ offen. Seiner ehemaligen Aufgabe leid, sehnte er sich nach der Weite des Universums. Er verfügte über telepathische Fähigkeiten.

Geschichte

Aago von Gem diente vor Äonen (mindestens 1 Mio. Jahre v. Chr.) den Querionen. Damals besaß er eine Frau Zitonie und einen Sohn Creier.

Als seine Herren sich zurückzogen, begab er sich in einen Konservierungsschlaf, aus dem er erst im Jahr 1332 NGZ erwachte, als Lyra Morgen zusammen mit Startac Schroeder und Trim Marath in die Station auf Korphyria eindrang, auf der Suche nach einer Silberkugel.

Der Cremashe setzt die drei Galaktiker zuerst einmal außer Gefecht, die Historikerin sucht er sich als Verhandlungspartnerin aus, von Gem ist dabei vom ersten Augenblick an von der Terranerin fasziniert. Und auch sie ist fasziniert von dem ewigen Diener der Querionen. Er spricht sie mit der Sprache der Mächtigen an und ist überrascht von ihrer Kenntnis dieser uralten Sprache.

Zwischend den beiden entsteht ein Dialog, und auch die beiden Mutanten kommen wieder frei. Aago von Gem berichtet aus der Zeit, als seine Herren noch aktiv waren, und von der Gefahr, die ES verbannte. In Aago von Gem entsteht der Wunsch, die Station zu verlassen, da er überflüssig geworden ist. Dieses Vorhaben geht zuerst nicht auf, da leider keine Silberkugeln mehr existieren. Doch mit einer Phasenkugel? verlässt er die Station mit unbekanntem Ziel, begleitet wird er dabei von der terranischen Historikerin, die sich völlig in den Cremashen verliebt hat.

Quelle

PR 2226

Querionen

Die Querionen sind ein Kollektiv von 36 Völkern, das vor etwa 1,6 Millionen Jahren den Lokalen Schwarm baute. Eines der Völker der Schwarmerbauer waren wohl die Erranten.

Es ist nicht ganz klar, ob die Querionen alle 36 Völker umfassen, oder ob es sich nur um eine Teilmenge, womöglich um ein einziges der 36 Völker handelt. Nach Beendigung ihrer Aufgabe gaben die Querionen ihre Körperlichkeit auf und bildeten ein Geisteskollektiv.

Das Mädchen Kytoma war eine Querionin. Sie brachte Alaska Saedelaere zu einer Stadt der Querionen auf einer etwa 42.000 Lichtjahre von Terra entfernten Welt, die Alaska Querion taufte.

Geschichte

Vor etwa 1,6 Millionen Jahren baute ein Kollektiv von 36 Völkern den Lokalen Schwarm. Teile dieser Schwarmerbauer wurden auch später noch aktiv.

Qevayaan

Vor 1,4 Millionen Jahren unterstützen eine Million Qevayaan aus dem Kollektiv der Schwarmerbauervölker den Ritter der Tiefe Vaikan von Vaniloon in der Galaxiengruppe Tradom, um die Angriffe der negativen Superintelligenz OCCIAN abzuwehren. Bei den Qevayaan handelte es sich vermutlich um drei verschiedene Völker.

Allerdings konnte sich Vaikan von Vaniloon auch auf Werftplattformen der Erranten und Hathorabkömmlinge stützen.

Vor 1,17 Millionen Jahren entstand aus den meisten Qevayaan und dem Ritter der Tiefe die Superintelligenz VAIA. Aus den zurückbleibenden Qevayaan entstanden die Völker der Tonkihn und der Guyaam. Von einem dritten humanoiden Volk mit langen Haaren wurden nur wenige Darstellungen gefunden.

Petronier und Barkoniden

Da die Milchstraße auf dem Weg des Schwarms lag, stellte das Suprahet, welches die Milchstraße vor 1,2 Millionen Jahren erreichte, auch für den Schwarm eine Gefahr dar. Eine Million Mitglieder aus dem vergeistigten Kollektiv der Schwarmerbauer materialisierten in humanoider Gestalt. Ein Teil siedelte sich auf dem Planeten Barkon an, die restlichen wurden als Petronier bekannt.

Im Jahr 1.115.674 v. Chr. gelang die Bändigung des Suprahets. Ein Teil der materialisierten Querionen gab anschließend seine körperliche Existenz wieder auf. Die auf Barkon zurück Gebliebenen bildeten das Volk der Barkoniden und vergaßen mit der Zeit das Wissen ihrer Herkunft.

Oldtimer

Die Terraner entdeckten im Jahre 2327 das gebändigte Suprahet in Gestalt des Planeten Herkules. Die Erbauer der Anlagen auf dem Mond Impos nannten sie, aufgrund des Alters der Anlagen, Oldtimer.

Eine Gruppe der Oldtimer/Petronier wurde von ES beauftragt, die Überwachung der Hyperkokons, in die u.a. der Sternenozean von Jamondi eingekapselt worden ist, zu übernehmen und so das bisherige Wächtervolk abzulösen. Die Terraner stießen im Hayok-

Sternenarchipel auf den Planeten Hayok und Korphyria auf Wachstationen für den Sternenozean von Jamondi.

Gänger des Netzes

Eine Gruppe von Querionen hatte sich von den übrigen Querionen abgespalten und begonnen, das Psionische Netz zu bereisen. Als sich etwa 50.000 Jahre v. Chr. durch die Manipulation von DORIFER das Psionische Netz veränderte, gründete diese Gruppe die Organisation der Gänger des Netzes mit dem Ziel, DORIFER zu schützen.

Bekannte Querionen

Kytoma

Silberkugel

Bei einer Silberkugel handelt es sich um ein fortgeschrittenes Transportmittel für Personen. Es wurde sowohl von den Erranten als auch den Oldtimern verwendet und ist mit der Technik der Qevayaan kompatibel.

Aussehen

In inaktivem Zustand sieht die Silberkugel aus wie eine silbrig-spiegelnde Kugel von 30 cm Durchmesser. Wenn sie aktiviert wird, bläht sie sich bis etwa 5 m Größe auf.

Die Personen im Inneren schweben im Zentrum der Kugel und können die Umgebung wie gewohnt optisch betrachten. Eine dieser Personen pilotiert über einen Telepathie-artigen Mechanismus die Kugel.

Technik

Die Silberkugel besteht offenbar aus einer konzentrischen Anordnung mehrerer SHF-Hyperfelder. Die Feldstruktur wird nur geöffnet, um den Passagieren das Ein- und Aussteigen zu ermöglichen. Im aktiven Zustand ist die Silberkugel als Ganzes durch eine Semi-Manifestation aus dem Normalraum entrückt. Eine Fortbewegung in Normal- und Hyperraum entsteht dadurch, dass eine der inneren Energiesphären ausgelenkt wird, woraufhin die äußere mit hypermechanischer Abstoßung reagiert.

Besonderheiten

Es ist mit der Silberkugel möglich, quasi unsichtbar und untastbar Licht und Materie zu durchqueren. Ebenso ist es möglich, mit ihr im Hyperraum eine stationäre Position einzunehmen.

Geschichte

Ein Fundort für Silberkugeln war Hayok: Trerok nahm von hier eine Silberkugel mit, um mit ihr ein AGLAZAR-Aggregat zu untersuchen. Lotho Keraete benutzte die bisher letzte, um mit Perry Rhodan und Atlan in den Sternenozean von Jamondi einfliegen zu können.

Quellen

PR 2162, PR 2204, PR 2209, PR 2226

Milchstraße (Aufteilung)

Sternhaufen

Arphonie-Sternenhaufen

Im "Kopf"bereich des Pfeifennebels liegt der 23 Sonnen zählende Sternenhaufen SXG-1317. In unmittelbarer Nähe dieses Sternenhaufens wurden während der Erhöhung der Hyperimpedanz im Jahr 1331 NGZ - ähnlich wie im Hayok-Sternenarchipel - extrem starke Raumbeben gemessen.

Geschichte

Am 14. Oktober 1331 NGZ materialisierte in diesem Gebiet ein sehr kompakter, etwa 65 Lichtjahre durchmessender Sternenhaufen mit ungefähr 120.000 Sonnenmassen. Julian Tifflor taufte diese Wolke auf den Namen Paukenwolke.

Vermutlich hielten Anlagen ähnlich wie im Falle des Sternenozean von Jamondi in dem benachbarten offenen Sternhaufen SGX 1317 (mit 23 Sternen in einem Quader von 5 x 7 x 10 Lichtjahren) diesen Kugelsternhaufen bisher verborgen.

Mitte September 1332 NGZ scheinen die Sterne der Paukenwolke noch zwischen Hyperraum und Einsteinraum festzuhängen: Die Sterne können zwar mittels Hyperortung angemessen werden, allerdings dringt noch nichts von ihrem Licht in den Normalraum.

Nach Aussagen der Medialen Schildwache Lyressea trägt die Paukenwolke den Eigennamen Sternenhaufen von Arphonie und ist

Standort des Schlosses Kherzesch. Einst befand sich in direkter Nachbarschaft dieses Schlosses der Planet Graugischt, die Heimatwelt der Schota-Magathe und der Toron Erih. Zwischen Arphonie und Jamondi existiert als einzige Verbindung die Distanzspur, ein Transmitterfeld im Tan-Jamondi-System.

Diese Verbindung endet im Ron-Alaga-System, wie die Besatzung der SCHWERT nach ihrem Durchbruch im September 1332 NGZ feststellt.

Am 12. März 1333 NGZ um exakt 22:49 Uhr Terrania-Standardzeit stürzt der Kugelsternhaufen Arphonie zurück in das Normaluniversum. Nach der Zeitrechnung von Atlan und Perry Rhodan, die der verlangsamten Zeit im Sternenozean von Jamondi und im Sternhaufen von Arphonie unterworfen waren, erfolgte der Rücksturz am 6. Oktober 1332 NGZ.

Am 10. Oktober 1335 NGZ brechen viele Völker mit der Ahandaba-Karawane auf, um nach Ahandaba zu suchen.

Im Jahr 1344 NGZ hat die LFT jene Welten, die zum ehemaligen Schattenstaat von Carya Andaxi gehörten und nicht von einheimischen Zivilisationen bewohnt sind, zur Besiedlung freigegeben. Der Planet Graugischt wird bereits von LFT-Forschern erkundet.

Völker

Vor dem Einschluss in den Hyperkokon zählte der Arphonie-Sternenhaufen 22 raumfahrende Völker, nach der Machtübernahme weigerten sich zehn dieser Völker, sich Tagg Kharzani und den Kybb zu unterwerfen, fünf davon wurden daraufhin ausgerottet.

Um das Jahr 1332 NGZ leben folgende Völker in Arphonie :

Besch're
Dyntarion
El'vven
Ghor'na'ghul
Grigha
Houwen
Karoky
Kybb-Cranar
Kybb-Giraxx
Kybb-Rodish
Kybb-Traken
Maltruum
Schota-Magathe
Shoziden
Tobro
Toron Erih
Tabtree

Taphero con Choth (Hyperdimos)

Als Hyperdimos bezeichnen die Bewohner des Arphonie-Sternenhaufens die seltsamen "Hyperwale", wie Perry Rhodan sie nennt, als er ihnen 1332 NGZ das erste Mal begegnet. Es stellt sich, während der Ereignisse um die Hyperraumstation TIMBADOR, heraus, dass die Selbstbezeichnung der Hyperdimos Taphero con Choth lautet. Die Anführerin dieser seltsamen Rasse war Ishkeyda.

Erscheinungsbild

Die Taphero con Choth sind im materialisierten Zustand etwa 15 km lang, ihre Haut wirkt dunkel. Die Körperoberfläche wirkt asteroidenartig. Die Hyperdimos bewegen sich mittels vieler, schnell hintereinander erfolgender Kurztransitionen fort. Damit sind sie in Zeiten der veränderten Hyperimpedanz meist schneller als Raumschiffe.

Charakterisierung

Die Hyperdimos leben im Hyperraum, nur zur Paarung materialisieren sie im Normalraum. Dabei werden sie von hyperstrahlenden Objekten angezogen. Die Nähe von hyperenergetisch aktiven, sich bewegenden Einheiten allerdings macht sie nervös; sie empfinden diese als gefährlich, und deshalb strahlen sie sie unkontrolliert in den Hyperraum ab. Raumstationen sind also nicht betroffen. Wie sich herausstellt, sind die Hyperdimos hochintelligent.

Geschichte

Zunächst kann niemand im Arphonie-Sternenhaufen erklären, ob es sich um Hyperphänomene oder um Lebewesen handelt. Es ist unbekannt, woher sie stammen oder wie sie entstehen. Es ist keine Möglichkeit bekannt, mit ihnen in Kontakt zu treten oder sie zu beeinflussen.

Als im Jahr 1332 NGZ die ELEBATO, mit Atlan an Bord, in den Hyperraum abgestrahlt wird, ergeben sich neue Erkenntnisse. Die Taphero con Choth leben im Hyperraum; wie Ishkeyda, die Anführerin, Atlan mitteilt, sind die Hyperdimos besonders häufig in Arphonie anzutreffen, weil es ihnen hier leichter fällt, in den Normalraum einzudringen, was zur Paarung nötig ist. Außerdem wirkt das Schloss Kherzesch für diese riesigen Wesen wie ein hyperenergetisches Leuchtfeuer. Weiter stellt sich heraus, dass die ELEBATO nur deshalb

verschont wurde, weil die Taphero die Ritteraura Atlans feststellten und keine Probleme mit den Kosmokraten bekommen wollten. Außer zur Paarung im Normalraum materialisieren sich die Hyperdimos regelmäßig nahe der in einer Hyperraumblase stehenden Station TIMBADOR, um dort regelmäßig *gemolken* zu werden. Dies scheint eine für ihren Stoffwechsel notwendige Prozedur zu sein. Die dabei abgesonderte *Milch* enthält feinverteiltes Howalgonium. Seit dem Hyperimpedanzschock scheiden die Hyperdimos zuviel Howalgonium aus und leiden dadurch an einer Mangelkrankheit.

Atlan löst das Problem, indem er veranlasst, dass den Hyperdimos ein Teil des Howalgoniums wieder zugeführt wird, und erhält dafür nicht nur den Dank der Hyperwesen: ein Abkommen sieht vor, dass die Hyperdimos in Zukumft Weiße Kreuzer und Bionische Kreuzer nicht mehr behelligen.

Beim ersten Angriff von Kharzanis Garden auf Graugischt erscheinen plötzlich mehrere tausend Hyperdimos und riegeln den Planeten gegen Zugriffe der Kybb ab. Dabei schleudern sie viele hundert Raumschiffe in den Hyperraum, unter anderem aber auch Carya Andaxis Schutzherren-Porter.

Kurze Zeit später unterstützen tausende Hyperdimos den Angriff auf das Kher-System. Da während des Angriffs der Arphonie-Sternenhaufen in den Normalraum zurückstürzt, verlieren einige Taphero con Choth sogar ihr Leben, die anderen müssen sich in den Hyperraum zurückziehen.

Quellen

PR 2260, PR 2261, PR 2269, PR 2271, PR 2275

TIMBADOR

TIMBADOR ist eine gigantische Raumstation, die in den Hyperraum eingelagert ist. Sie dient dazu, den Taphero con Choth - den Terranern als Hyperdimos bekannt - ihre »Milch« abzumelken. Dazu docken die gigantischen Hyperraumwesen an die Station an. Dort wird das flüssige Howalgonium von den Stationsbewohnern abgesaugt.

In TIMBADOR lebt eine große Anzahl unterschiedlichster Völker. Kontrolliert wird das Habitat von den Xipatio, die als einzige über eine Verbindung in den Normalraum verfügen.

Geschichte

Nachdem die ELEBATO von einem der Hyperdimos erfasst wurde, wird der Weiße Kreuzer von diesen nach TIMBADOR gebracht. Dort gerät Atlan in eine gerade aufkeimende Revolte gegen die herrschenden Xipatio. Die Todesgruppe bereitet dem Unterdrückertum ein Ende.

Nachdem die Macht der Xipatio gebrochen ist, handelt Atlan mit der Anführerin der Hyperdimos, Ishkeyda, einen Pakt aus. Danach verlässt die ELEBATO die Hyperraumblase, in der TIMBADOR sich aufhält, wieder.

Erbauer und ursprünglicher Zweck der Station sind unbekannt.

Quelle

PR 2271

Raskaren

Die Raskaren sind ein Volk von Insektenabkömmlingen. Ihre Herkunft ist unbekannt, die Besatzung der ELEBATO traf 1332 NGZ, auf der Hyperraumstation TIMBADOR, auf die Raskaren.

Erscheinungsbild

Der insektoide Chitinkörper der Raskaren funkelt in vielen Farben, sie besitzen zwei Armpaare die mit feinen, seidigen Haaren bewachsen sind und in dreifingrigen Händen enden. Raskaren besitzen große, runde, verspiegelte Augen.

Rituelle Formel

Zum Abschied benutzen die Raskaren die Formel »Karsa mit dir«.
[bearbeiten]
Geschichte

Die Raskaren wurden irgendwann einmal nach TIMBADOR verschlagen, eigentlich waren sie einem Leben im Erdreich angepasst, doch auf TIMBADOR mussten sie sich zwangsweise dem oberirdischen Leben anpassen.

Ihre frühere Geschichte liegt im Dunkeln.

Bekannte Raskaren

Rendri - Die Freundin Vron'dakels

Quelle

PR 2271

Xipatio

Die Xipatio stammen aus einer unbekannten Galaxie, sie waren, bis zum Eintreffen der ELEBATO, die Beherrscher der Hyperraumstation TIMBADOR.

Erscheinungsbild

Die Xipatio sind mit einem leuchtenden, vielfarbigen Körperfell ausgestattete Humanoide.

Geschichte

Die Xipatio sind ein Händlervolk, das die Probleme der Taphero con Choth erkannte und ausbeutete. Die Taphero con Choth sonderten eine milchartige Substanz ab, die sich als reines Howalgonium herausstellte. Dieses Howalgonium ließen die Xipatio auf TIMBADOR abmelken und brachten es über Transmitter in ihre Heimat, wodurch sich ihr Reichtum erklärt. Da der Melkvorgang mit Verstrahlungen einherging, versklavten die Xipatio fremde Lebewesen, die nach TIMBADOR verschlagen wurden. Außerdem versuchten sie, durch Genversuche Lebewesen zu erschaffen, die die Strahlung besser ertragen können. Lebensfähige Fehlversuche schoben sie einfach ab, übergaben sie ihrem eigenen Schicksal auf TIMBADOR, wie etwa Vron'dakel oder Issart.

Erst das Eintreffen der ELEBATO im Jahr 1332 NGZ, mit Atlan an Bord, beendete diese Unterdrückung. Die Xipatio flohen daraufhin durch ihre Transmitter von der Station. Da die Transmitter danach aus unerfindlichen Gründen unbrauchbar waren, war eine Verfolgung nicht möglich.

Bekannte Xipatio

Quixo
Rixana - Eine Wissenschaftlerin
Rixqa
Xirina - Die machtbesessene letzte Herrin über TIMBADOR

Quelle

PR 2271

Ashaween-System

Das System der Sonne Ashaween liegt im Arphonie-Sternenhaufen, ca. 6,51 Lichtjahre von Graugischt und etwa 29,17 Lichtjahre vom Kher-System entfernt. Die Sonne wird von fünf Planeten umlaufen, von denen der erste, Asha I, besiedelt ist. Dort leben Kolonial-Grigha, ein Zweigvolk der Grigha, deren bekanntester Vertreter der ehemalige Schutzherr Jopahaim war.

Geschichte

Im Jahre 1332 NGZ dringt eine kleine Flotte Weißer Kreuzer in das System vor, um das kybbsche Blockadefort, das im Orbit um Asha I kreist, zu entern und wichtige Informationen zu erbeuten. Die berüchtigte Todesgruppe erobert die Station, und es gelingt, die strategische Sternkarte der Kybb zu stehlen. Bei der Flucht erscheinen zwei Hyperdimos und reißen die ELEBATO, das Flaggschiff der Schwadron von Graugischt, in den Hyperraum.

Quelle

PR 2269

Demyrtle-System

Das Demyrtle-System ist das Hauptsystem des Schattenstaat Andaxi. Das System liegt im Dayllar-Sektor des Arphonie-Sternenhaufens. Die gelbe Sonne Demyrtle ist vom Typ G-V. Sie wird von zehn Welten umlaufen, die wichtigste ist die dritte Welt, Graugischt. Nachdem ES den Sternenhaufen in einem Hyperkokon isoliert hatte versteckte Carya Andaxi ihrerseits das System in einer Raum-Zeit-Falte. Aufgrund der erhöhten Hyperimpedanz brach die Raum-Zeitfalte 1332 NGZ zusammen und das System wurde wieder sichtbar. Durch den Verrat von Schandor Aquist greift wenig später eine Flotte von Kybb das System an. Der Angriff kann im letzten Moment gestoppt werden, als Atlan mit den Hyperdimos zu Hilfe eilt.

Quellen

PR 2262, PR 2270

Graugischt

Astrophysikalische Daten

Andere Namen:	Demyrtle III
Sonnensystem:	Demyrtle , dritter Planet
Monde:	keine
Galaxie:	Milchstraße
Jahreslänge:	567,5 Tage
Rotationsdauer:	19,2 Stunden
Durchmesser:	14.622 km
Sonnenentfernung:	166,88 Millionen km
Schwerkraft:	1,15 g
Achsneigung:	30°
bekannte Völker:	Toron Erih, Schota-Magathe, Karoky, Shoziden

Übersicht

Graugischt ist eine Wasserwelt im Arphonie-Sternenhaufen, der Landanteil beträgt nur zehn Prozent, verteilt auf kleine Inseln und Atolle. Es ist eine sehr stürmische Welt, Zivilisation ist vom All aus nicht zu erkennen, alles wichtige spielt sich praktisch unter Wasser ab. Dort leben die Submarin-Architekten, ebenso wie die Schota-Magathe.

Geschichte

Ca. sieben Millionen Jahre v. Chr. errichtet die Schutzherrin Carya Andaxi dort ihre Basis, weil der Planet sie an ihre Heimatwelt erinnert.

Nach dem Untergang der Schutzherren, schon vor der Blutnacht von Barinx, soll sich auch das Paragonkreuz auf Graugischt versteckt haben.

1332 NGZ erreichen Perry Rhodan und Atlan mit dem Bionischen Kreuzer SCHWERT diese Welt.

Wenig später verrät Schandor Aquist die Position Graugischts an die Kybb. Die folgende Schlacht fordert extreme Opfer, doch das Eingreifen der zurückgekehrten ELEBATO und einer Schar von etwa 10.000 Taphero con Choth entscheiden den Kampf zugunsten der Verteidiger, allerdings wird dabei der Schutzherren-Porter Carya Andaxis vernichtet.

Nach dem Sieg gegen Gon-Orbhon verlassen die Bewohner Graugischt mit der Ahandaba-Karawane, die LFT übernimmt die Welt.

Besonderheiten

Der Motoklon Hundertneun entdeckt 1332 NGZ auf dem Meeresboden gigantische Schleusen mit bis zu dreißig Kilometern Durchmesser. Wie sich herausstellt, parkte hinter einem dieser Tore der Schutzherren-Porter Carya Andaxis. Unter einer weiteren Schleuse lagern ca. 8.400 Bionische Kreuzer und eine entsprechende Anzahl von Vernetzern. Sie sind dafür gedacht, Ahandaba anzufliegen, wenn es nach der Schutzherrin gehen sollte.

Wie sich Mitte 1333 NGZ herausstellt, gibt es noch weitere Giganthangars, in denen die Schutzherren-Archen gelagert wurden. Außerdem finden sich noch weitere Hangars mit Bionischen Kreuzern.

Quellen

PR 2249, PR 2254, PR 2262, PR 2263, PR 2270, PR 2272, PR 2299

Orakelstadt

Die Orakelstadt der Schota-Magathe liegt auf Graugischt. Es handelt sich dabei um ein etwa vier Kilometer durchmessendes Atoll, in dessen Inneren Carya Andaxi und die Schota-Magathe leben. Das Atoll ist vom Meer aus nur durch eine verwirrend große Anzahl von irrgartenartigen Höhlen zu erreichen. Um das Atoll herum wird eine sechshundert Kilometer durchmessende Sperrzone aufrecht erhalten.

Quelle

PR 2262

Porlimscher Schatten

Porlimsche Schatten leben in den Ozeanen von Graugischt. Es sind riesige quallenartige Lebewesen mit großen, gezackten Rückenflossen.

Die Schatten können mehrere hundert Meter groß werden. Es handelt sich um friedliche Wesen, die im Meer mit den Strömungen reisen.

Die Toron Erih haben die Porlimschen Schatten darauf programmiert, die geheimnisvolle Substanz 101 zu produzieren, um damit

Biotroniken beseelen zu können. Dafür wurde der Genkode der Giganten manipuliert, die Substanz 101 wird von den Submarin-Architekten abgemolken. Um die ausreichende Menge für eine einzige Biotronik zu gewinnen, dauert es Jahre.

Quellen

PR 2262, PR 2263

Submarine Sphären

Submarine Sphären werden die Habitate in den Ozeanen von Graugischt genannt. Hier leben Toron Erih, Karoky aber auch Shoziden.

Die Sphäre der Shoziden mit dem Eigennamen Riharion hat eine ovale Grundform, in ihr liegt die Stadt Herathorm. Auf der leicht flexiblen Außenhülle können Weiße Kreuzer andocken. In Riharion leben etwas einhunderttausend Shoziden.

Die Hauptwohnsphäre der Toron Erih ist Lathor, diese Sphäre ist mit Meerwasser geflutet. In ihr leben etwa sechzigtausend Toron Erih. Lathor pendelt dauerhaft auf einem Heißwasserstrom, der wohl von einer geologisch aktiven Region am Meeresboden gespeist wird. Dieser Strom wird Ozeanischer Kamin von Lathor genannt.

Die dem Sperrgebiet der Orakelstadt der Schota-Magathe am nächsten liegende Sphäre heißt Taghuy.

Quelle

PR 2262

Graugischt II

Astrophysikalische Daten

Monde:	keine
Galaxie:	Milchstraße
Rotationsdauer:	318 Tage
Durchmesser:	15.383 km
Schwerkraft:	ca. 1 g
Achsneigung:	26°

Übersicht

Graugischt II war eine Wasserwelt im Arphonie-Sternenhaufen. Die Welt war der zweite Planet einer kleinen roten Sonne. Das System ist nur 20,2 Lichtjahre vom Ron-Alaga-System entfernt.

Geschichte

Die Welt wurde von den Shoziden und Carya Andaxi als Finte für die angreifenden Kybb-Truppen benutzt, um die Vernichtung der wichtigsten Welt der Schutzherrin, Graugischt, vorzutäuschen. Im September 1332 NGZ wurde die Welt von einer Kybb-Flotte vernichtet.

Graugischt III

Ebenso wie Graugischt II wurde ein weiterer Planet, Graugischt III, zur Tarnung ausgebaut. Allerdings kam dieser Planet nicht bei einem Tarnungsmanöver zum Einsatz.

Nach dem Abflug der Ahandaba-Karawane wurde der Planet von der LFT in Besitz genommen und zur Besiedelung freigegeben.

Quelle: Mittelteil von PR Heft 2300

Quelle

PR 2261

Kher-System

Das Kher-System ist das Zentralsystem Tagg Kharzanis im Arphonie-Sternenhaufen. Die weiße Sonne Kher wird von sechs Planeten umlaufen. Auf dem vierten Planeten Kherzesch steht das Schloss Kherzesch.

Das gesamte System ist von einem künstlichen Staubmantel umgeben, der keinerlei Ortung zulässt. Der Staubmantel, er wird auch Kher-Diamant genannt, hat einen Durchmesser von annähernd zehn Milliarden Kilometern, er entstand aus dem Projekt "Kher-Diamant". Außerhalb des Staubmantels wimmelt es von Stationen und Raumschiffen der Kybb.

Als der Arphonie-Sternenhaufen in den Normalraum zurückstürzt, deflagriert der Schaumopal des Palais des Lebendigen und vernichtet

das gesamte System.

Quellen

PR 2249, PR 2273, PR 2274, PR 2275

Kherzesch

Astrophysikalische Daten

Monde:	--
Sonnensystem:	Kher
Galaxie:	Milchstraße
mittlerer Sonnenabstand:	270 Millionen Kilometer
Rotationsdauer:	16,8 Std.
Jahreslänge:	1144,24 Tage
Durchmesser:	14.713 km
Schwerkraft:	1,04 g
bekannte Völker:	Kybb

Kherzesch ist der vierte Planet der Sonne Kher. Er ist die Machtbasis Tagg Kharzanis und seiner Kybb. Kharzani nahm diese blühende, prachtvolle, natürlich gebliebene Welt etwa sieben Millionen Jahre v. Chr. in seinen Besitz.

Übersicht

Die Welt wurde sukzessive zu einer gigantischen Parklandschaft umgestaltet. Den Mittelpunkt bilden das gigantische Schloss Kherzesch und die 1011 m hohe Statue Tagg Kharzanis.

Geschichte

Tagg Kharzani nahm diese zivilisationslose Welt schon ca. sieben Millionen Jahre vor Chr. in Besitz. Hier ließ er von den Kybb das Schloss Kherzesch errichten und zog sich im weiteren Verlauf der Geschichte immer weiter dorthin zurück.

Beim Rücksturz des Arphonie-Sternenhaufens wird Kherzesch durch die deflagrierenden Opalziegel im Palais des Lebendigen mitsamt dem System vernichtet.

Quellen

PR 2273, PR 2274, PR 2275

Schloss Kherzesch

Das Schloss Kherzesch ist ein gigantischer Gebäudekomplex, der dem verräterischen Schutzherren Tagg Kharzani als Residenz dient.

Es befindet sich im Sternenhaufen von Arphonie, in relativer Nachbarschaft des Planeten Graugischt, im Kher-System. Das einen ganzen Kontinent bedeckende Schloss wurde von den Kybb für den Schutzherrn erbaut, zu Ehren der gelungenen Integrationsarbeit, die Kharzani nach der Befriedung der Kybb leistete.

Auch im Jahr 1332 NGZ regiert Kharzani von hier aus die Kybb und beherrscht damit praktisch den Sternenozean von Jamondi und den Arphonie-Sternenhaufen.

Als dieser - als Folge der Erhöhung der Hyperimpedanz - schließlich in den Normalraum zurückstürzt, deflagriert der Schaumopal des *Palais des Lebendigen* und vernichtet das gesamte Sonnensystem.

Markante Teile des Schlosses

Die Zirkulare Kapelle	- ein mehr als 15 Kilometer langer Zug von Robotermusikanten, der auf einem komplexen Schienennetz unaufhörlich die Landschaft Kherzeschs durchreist
Das Ehrenmal des Lebendigen	- ein 1011 Meter hohes Bildnis Tagg Kharzanis
Das Stellare Spital	- ein gigantisches Klinikum mit den Ausmaßen einer Stadt
Die Eherne Kaserne	- das Hauptquartier der Dunklen Polizisten
Das Palais des Lebendigen	- die aus Opalziegeln gefertigte Klause Kharzanis im höchsten Turm des Schlosses
Die Metropole bei Hof	- eine in den Schlosskomplex eingebettete Millionenstadt, deren Bevölkerung als Hofstaat und Publikum Kharzanis Eitelkeit befriedigen soll
BLENDE-NULL	- die Kommandostation, von der aus die BLENDE-Raumforts und damit die Staubmassen des Kher-Diamanten kontrolliert werden.

Quellen

PR 2273, PR 2274, PR 2275

Dunkle Polizisten

Die Dunklen Polizisten waren eine Sondereinheit der Garden Tagg Kharzanis.

Die Einheit bestand vor allem aus besonders geschulten Kybb-Giraxx, sowie aus ausgesuchten, mit besonderen Fähigkeiten ausgestatteten Fremdwesen. Sie wurde auf den Befehl von Kharzani durch die Kybb-Rodish zusammengestellt und stellte das Äquivalent eines Sicherheitsdienstes dar. Sie fahndete nach Attentätern, Unruhestiftern, Unzufriedenen und Widerstandsbewegungen auf Kherzesch.

Untergebracht waren die Dunklen Polizisten in der Ehernen Kaserne im Bereich des Schlosses Kherzesch, zum direkten und ausschließlichen Schutz der Person des gefallenen Schutzherrn. Jeder der Kämpfer musste einen speziellen Eid auf Kharzani schwören.

Während der Ausbildung werden den Polizisten die gleiche Paranoia und das gleiche Misstrauen gegen alles und jeden eingetrichtert, wie es auch bei Kharzani selbst zu finden ist.

Es darf angenommen werden, dass bei der Vernichtung des Kher-Systems am 12. März 1333 NGZ alle Dunklen Polizisten getötet wurden.

bekannte Dunkle Polizisten

Bain Sur - ein Kybb-Rodish
Julcen - ein Gagaothe

Quellen

PR 2273, PR 2274

Petaccha-System

Das Petaccha-System liegt im Arphonie-Sternenhaufen.

Das System mit der orangefarbenen Sonne Cha besitzt sechs Trabanten. Die wichtigste Welt des 51 Lichtjahre von Graugischt entfernten Systems ist die erste - Petac.

Geschichte

Perry Rhodan und Atlan bekamen 1332 NGZ von Carya Andaxi den Hinweis, dass das Paragonkreuz sich ca. 7 Mio. Jahre v. Chr. in das Petaccha-System zurückgezogen hat. Kurz danach wurde das System von den Kybb annektiert. Als die SCHWERT im September 1332 NGZ in das Petaccha-System vorstößt, ortet Echophage dort 21 Sektor-Wächter der Kybb. Auch auf dem ersten Planeten werden Wachforts der Kybb entdeckt. Sie werden gerade, den neuen Bedingungen der erhöhten Hyperimpedanz entsprechend, umgerüstet.

Quellen

PR 2263, PR 2268

Petac

Astrophysikalische Daten

Sonnensystem:	Petaccha
Galaxie:	Milchstraße
Jahreslänge:	87,3 Tage
Durchmesser:	knapp 15.000 km
Schwerkraft:	0,8 g
Sonnenabstand:	46 Mio. km
bekannte Völker:	Tabtree

Übersicht

Petac ist der erste von sechs Trabanten der Sonne Cha. Auf der Welt leben die Tabtree, ein friedliches naturverbundenes Volk von Humanoiden.

Geschichte

Etwa 7 Mio. Jahre v. Chr. versteckte sich das Paragonkreuz auf Petac, kurze Zeit später besetzten die Kybb die Welt. Perry Rhodan, Zephyda und Lyressea stoßen im September 1332 NGZ, auf der Suche nach dem Paragonkreuz, auf den Planeten vor. Mit Hilfe der Tabtree gelingt es, das Paragonkreuz aus dem heiligen Berg Gorithon zu bergen. Weiterhin wurde von Petac der Violettstrahler

geborgen.

Quelle

PR 2268

Tabtree

Die Tabtree sind die naturverbundenen Bewohner des Planeten Petac, im Arphonie-Sternenhaufen. Die Tabtree sind die Ureinwohner Petacs, sie leben in Stämmen zusammen. Es gibt 16 dieser Stämme, die sich über den Planeten verteilen. Jeder Stamm bewohnt eine Stadt, ein größeres Dorf, wie Perry Rhodan findet. Die Tabtree leben von Landwirtschaft und Viehzucht. Die Stämme handeln untereinander durch Tauschhandel, abstraktere Währungssysteme sind ihnen unbekannt. Jeder Stamm ist in Besitz einer Heiligen Ikone der Allmutter Andaxi. Der jeweilige Priester des Stamms holt damit Rat ein von der Allmutter. Die Tabtree meiden die auf Petac lebenden Kybb, sie nennen sie Ungläubige. Ein weiteres Heiligtum, neben den Heiligen-Ikonen, ist der Heilige Berg Gorithon, dort lagert das mythische Artefakt von Gorithon. Als Fortbewegungsmittel für weite Strecken nutzen die Tabtree dressierte Trawinder. Die Tabtree scheinen einen siebten Sinn für Zwänge und Bedürfnisse der Natur zu haben, deshalb auch ihre Naturverbundenheit.

Erscheinungsbild

Die Tabtree sind Humanoide mit blauen Haaren und olivgrüner Hautfarbe, sie sind etwa so groß wie Terraner.

Geschichte

Als Perry Rhodan im September 1332 NGZ auf die Tabtree trifft, findet er ein naturverbundenes, friedfertiges Volk auf dem Stand des Mittelalters vor.

Bekannte Tabtree

Sonder fan Dor - ein Priester
Shawann

Quellen

PR 2268

Trawinder

Trawinder sind halbintelligente Tiere vom Planeten Petac.

Sie haben einen ballonartigen Körper der durch Verdauungsgase aufgebläht ist und einen Durchmesser von über zehn Meter erreichen kann. Tentakel die vom Körper herabhängen, können als eine Art Propeller genutzt werden oder dazu dienen, dass der Trawinder sich an Bäumen festhalten kann.

Die Tabtree nutzen die Trawinder als Flugtiere, dazu dressieren sie die Trawinder und hängen Körbe unter den Körper. Über die Tentakel steuern sie die Trawinder. Außerdem melken sie die Trawinder und gewinnen dadurch Milch.

Das Titelbild des Heftes 2268 zeigt im Hintergrund drei über dem Wald schwebende Trawinder.

Quelle

PR 2268

Violettstrahler

Der Violettstrahler war lange Zeit im Heiligen Berg Gorithon auf dem Planeten Petac im Petaccha-System verborgen. Die Tabtree bezeichneten es als Artefakt von Gorithon und schrieben ihm furchtbare Macht zu.

Aussehen

Der Violettstrahler sieht aus wie eine altmodische Projektilwaffe. Wenn er abgefeuert wird, gibt er einen breitgefächerten, tiefvioletten Strahl ab.

Geschichte

Der Priester Sonder fan Dor birgt im September 1332 NGZ den Violettstrahler und greift kurze Zeit später damit aus der Luft einen Stützpunkt der Kybb an. Obwohl die Kybb keinen Schutzschirm aufbauen, richtet die Waffe keinerlei Schaden an. Sonder fan Dor wird unmittelbar darauf gefangengenommen, wobei die Kybb in den Besitz der Waffe gelangen. Kurz darauf wird Sonder fan Dor von Perry Rhodan, Lyressea und Zephyda befreit. Perry gelangt im Zuge der Befreiungsaktion in den Besitz des Violettstrahlers.

Quelle

PR 2268

Ron-Alaga-System

Das Ron-Alaga-System liegt im Arphonie-Sternenhaufen. Über der blauen Riesensonne Ron stehen, wie im Tan-Jamondi-System im Sternenozean von Jamondi, sechzehn SPURHÖFE. Sie bilden die Gegenstation der DISTANZSPUR.

Die Sonne hat einen Durchmesser von 3,4 Millionen Kilometern.

Das System besitzt drei Planeten :

Hadin;	Sonnenabstand 315,89 Mio. km;	Durchmesser 7584 km;	Schwerkraft 0,63g
Alaga;	Sonnenabstand 1,031 Mill. Km;	Durchmesser 12.785 km;	Schwerkraft 1,06g
Holin;	Sonnenabstand 7,7 Mill. km;	Durchmesser 123.586 km;	Schwerkraft 2,99g; 45 Monde

Quelle

PR 2260

Charon-Wolke

Die Charon-Wolke gehörte vor 7 Millionen Jahren zum Herrschaftsgebiet der Schutzherren von Jamondi und wurde 6.999.037 v. Chr. von ES in einen Hyperkokon eingekapselt. In der Wolke hatten sich keine Kybb-Völker angesiedelt.

Der Sternenhaufen umfasst nur 36 Sterne und hat einen Durchmesser von 24 Lichtjahren. Er liegt im Galaktischen Zentrum, 800 Lichtjahre unterhalb der Hauptebene.

Die Charon-Wolke fiel als Folge der erhöhten Hyperimpedanz am 16. Dezember 1331 NGZ um 19:12 Uhr zurück in den Normalraum.

Zephyda, die Stellare Majestät der Motana, glaubte 1335 NGZ, eine spezielle Konstellation von 8 Sternen erkennen zu können. Die Sterne der Charon-Wolke bilden eine ungewöhnlich regelmäßige kugelförmige Struktur. 30 bis 40 Sterne der Umgebung scheinen einen Ring um die Charon-Wolke zu bilden.

Aufgrund der besonderen Verhältnisse im galaktischen Zentrum und speziell in der Charon-Wolke gelang es bisher weder, in die Charon-Wolke vorzudringen, noch mit Bewohnern des Sternhaufens Kontakt aufzunehmen. Daher ist um 1335 NGZ die Situation in der Wolke unbekannt, und die Charon-Wolke wird bei der Evakuierung der Schutzherren-Völker nicht berücksichtigt.

Quelle

PR 2299

Hayok-Sternenarchipel

Astrophysikalische Daten

Entfernung zu Terra:	9220 Lichtjahre
Entfernung zu Arkon:	25.827 Lichtjahre
Typ:	Offener Sternhaufen
Völker	Korphyren (Arkoniden, Terraner)
Planeten/Systeme	Hayok, Korphyria
Sternenreiche	Teil des Kristallimperiums

Aufgrund der großen Lücken zwischen den Sternen trägt der Sternhaufen den Namen Hayok-Sternenarchipel.

Übersicht

Der offene Sternhaufen liegt zwischen 2139 und 2140 Lichtjahre oberhalb der Milchstraßenhauptebene. Der Archipel umfasst 128 Sterne in einem vierzehn mal zwölf mal zehn Lichtjahre großen Raumkubus. Lediglich sieben der Sonnen besitzen jeweils einen einzigen Planeten mit geeigneten Bedingungen für Sauerstoffatmer. Bei den restlichen Planeten handelt es sich um Gasriesen mit ihren Mondfamilien oder um öde Felsbrocken.

Bekannte Systeme und Planeten

Brocken 44
Hayok-System
Korph-System
Urankan-5

Geschichte

Ca. 7 Millionen Jahre v. Chr. lagerte ES unter anderem den Sternenozean von Jamondi in einen Hyperkokon ein. Die Stationen, die diese Einlagerungen überwachten und im Hyperraum hielten, waren alle im Hayok-Sternenarchipel angesiedelt.

Später war der Archipel das 21. Tamanium des Großen Tamaniums. Die Welten wurden im halutisch-lemurischen Krieg quasi in die Steinzeit zurückgebombt, wovon stark zerfallene Ruinen und Artefakte zeugen.

Am 11. Juni 1300 NGZ annektiert Imperator Bostich I. das Hayok-Sternenarchipel, um die wichtigen Positronik-Fabriken unter seine Kontrolle zu bringen und der LFT, mit dem das Archipel locker assoziiert war, damit einen harten wirtschaftlichen Schlag zu versetzen. Die LFT-Bevölkerung erhält zwei Wochen Zeit, den Archipel zu verlassen. Ab 1. Juli 1300 NGZ gehört der Archipel offiziell zum Kristallimperium.

Am 23. Oktober 1311 NGZ installieren die Invasoren aus dem Reich Tradom vier jeweils neunzehn Kilometer durchmessende Scheibenstationen, die Fensterstationen.

Im Jahr 1331 NGZ schließen LFT und Kristallimperium Frieden in Hayok. Nachdem der Sternenozean von Jamondi auftaucht.

Quellen

PR 2012, PR 2066, Kommentar PR 2106, PR 2143, PR 2211

Brocken 44

Astrophysikalische Daten

Monde:	--
Sonnensystem:	H-044
Galaxie:	Milchstraße
Jahreslänge:	323 Tage
Rotationsdauer:	23,4 Std.
Durchmesser:	11.627 km
Schwerkraft:	0,64 g
mittlere Sonnenentfernung:	135,29 Mio. km
Atmosphäre:	keine

Der atmosphärenlose Planet Brocken 44 liegt im Hayok-Sektor und zwar 9,27 LJ von Hayok selbst entfernt. Die Entfernung zum Solsystem beträgt 9222 LJ. Brocken 44 ist der einzige Planet der gelben G3-Sonne H-044 und besitzt keinen Mond.

Übersicht

Die Ödwelt ist von kraterartigen Gebirgszügen überzogen.

Geschichte

Am 08.09.1331 NGZ wurde, auf Befehl von Reginald Bull, auf dem Ödplaneten innerhalb kürzester Zeit von den Terranern ein Militärstützpunkt errichtet, um der enorm verstärkten militärischen Präsenz der Arkoniden im Hayok-Sektor entgegenzutreten und im Krisenfall die Nachschubwege der Arkoniden stören zu können.

Das System wird von einer gemischten Flotte aus Schiffen der LFT und der Posbis geschützt. Daraufhin rückt Ascari da Vivo mit tausenden von Schiffen an, um das Aufgeben des Stützpunktes zu fordern. Reginald Bull lehnt diese Forderung ab und es kommt zum Kampf, wobei beide Flotten durch die steigende Hyperimpedanz behindert werden. Als die Arkoniden allmählich die Oberhand gewinnen, erscheint in der Nähe PRAETORIA und entscheidet die Schlacht.

Quellen

PR 2211 u.a.

Hayok-System

Astrophysikalische Daten

Entfernung zum Solsystem	9220 Lichtjahre
Umlaufzeit um das Zentrum der Milchstraße	?
Äquatorialdurchmesser	278.000 km
Dichte	?
Masse	?
Fluchtgeschwindigkeit	?
Absolute Helligkeit	?
Spektralklasse	M4V

Oberflächentemperatur	3370 K
Kerntemperatur	?
Rotationszeit	?

Die kleine rote Sonne Hayok liegt im Hayok-Sternenarchipel in der Milchstraße und hat nur einen Planeten, der ebenfalls den Namen Hayok trägt. Das Hayok-System ist das militärische Zentrum des Sternenarchipels und war schon von den Lemurern besiedelt worden.

Das ursprünglich von den Terranern besiedelte System wird im Jahre 1300 NGZ von den Arkoniden annektiert, die ihren Besitzanspruch aus uralten Besitzurkunden herleiten. Am 20. Juni 1306 NGZ übernimmt Ascari da Vivo das Kommando über den im Hayok-System eingerichteten arkonidischen Flottenstützpunkt.

1331 NGZ wird nach dem Einsatz PRAETORIAS im Hayok-System ein Friedensvertrag zwischen Terranern und Arkoniden geschlossen.

Quellen

PR 2162, PR 2209, PR 2211

Hayok

Astrophysikalische Daten

Andere Namen/Bezeichnung:	Atrut
Monde:	--
Sonnensystem:	Hayok-System
Entfernung zum Solsystem:	9220 Lj.
Galaxie:	Milchstraße
Mittlere Sonnenentfernung:	33 Millionen Kilometer
Jahreslänge:	63,84 Tage
Rotationsdauer:	14,3 Tontas
Durchmesser:	14.667 km
Schwerkraft:	0,92 g
bekannte Völker:	Terraner, Lemurer

Hayok, (lemur.: Atrut), der einzige Planet seiner gleichnamigen Sonne, ist die Hauptwelt des Hayok-Sternenarchipels und Sitz des Tatos.

Zur Zeit der Ersten Menschheit war Atrut der Zentralplanet des 21. Tamaniums und die Schaltwelt des Sonnentransmitters Ulbradan-Trio. Ferner wurde hier Psi-Materie produziert.

Übersicht

Vier Kontinente bedecken 35 Prozent der Oberfläche. Varfa auf der Südhemisphäre folgt hierbei fast dessen gesamtem Umfang, während sich die Landmassen der Nordhemisphäre - Garion, Vanyamo und Udroon - wie Perlen einer Kette aneinander reihen.

Hauptstadt des erdähnlichen und 9220 Lichtjahre vom Solsystem entfernten Planeten ist Vhalaum, eine Metropole von mehreren Millionen Einwohnern. Größtes Gebäude ist der Tato-Palast, in dem zu Beginn des 14. Jahrhunderts NGZ Ascari da Vivo als Leheninhaberin residierte.

Geschichte

Hayok war bereits eine Stützpunktwelt der Oldtimer/Petronier.

Hayok wurde zusammen mit Korphyria und einigen anderen Welten des Archipels auch zu Zeiten der Lemurer besiedelt, fiel jedoch nach dem Krieg gegen die Bestien in steinzeitähnliche Verhältnisse zurück.

Jahrtausende später kam es zur Wiederentdeckung der Welt durch die Arkoniden, die Hayok annektierten und in ihr Großes Imperium einverleibten. Bei der Gründung des Zweiten Imperiums kam Hayok unter terranische Verwaltung und blieb bis ins 13. Jahrhundert NGZ mit der LFT assoziiert.

Als nach den KorraVir-Attacken positronische Chips wieder begehrt wurden, rückte Hayok – wo man immer schon auf die »traditionelle« Technik gebaut und die »Mode« der Syntroniken nicht mitgemacht hatte – jäh wieder ins galaktische Interesse. Imperator Bostich I. annektierte daraufhin kurzerhand die »verlorene arkonidische Kolonie« – die LFT musste die Fabriken zähneknirschend aufgeben. Aber nicht nur wegen seiner „Chip-Industrie“ ist dieser Planet bekannt - ebenso begehrt unter den oberen Zehntausend von Arkon sind die Felle der Wakudas, biberähnlicher Säuger, die sich von den Hagfa-Milben ernähren. Die Exporte von Yag-Sprossen sind ebenfalls bedeutend. Zahlreiche andere Tierarten dieses Planeten sind bekannt: So die rindähnlichen Cavans, die Brams, die Hetturrs, die Scaffrans oder die bunten, metallisch schillernden und großäugigen Orchideentauben.

Nach dem Hyperimpedanz-Schock vom 11. September 1331 NGZ wurde Hayok von schwersten Hyperstürmen heimgesucht. Reginald Bull nutzte die Gelegenheit und besetzte dank PRAETORIA zunächst Brocken 44 und danach Hayok, wo der geheime Stützpunkt SPEICHER der Neuen USO und des TLD in Bedrängnis geraten war.

Quellen

PR 2162 u.a.
Flora und Fauna:PR 2203, PR 2227

Flora&Fauna

Bram

Die Brams sind kleine Raubtiere auf Hayok.

Diese katzenähnlichen, blaugelb getigerten Tiere mit silberfarbenen Augen werden von den Terranern auch Hayok-Riesenkatzen genannt. Zu ihrer Li eblingsbeute gehört der nagerähnliche Hetturr. Die Brams besetzen auf Hayok dieselbe ökologische Nische wie die terranischen Katzen und sind somit im 14. Jahrhundert NGZ längst zu beliebten Haustieren geworden.

Quellen

PR 2227

Hetturr

Als Hetturrs werden auf Hayok nagetierähnliche Schädlinge bezeichnet.

Diese handgroßen Tiere hausen in der Nähe der menschlichen Behausungen in Erdlöchern. Sie leben von dem Müll und Abfall der Städte, können aber auch in Röhrichten angetroffen werden, die wohl ihre ursprünglichen Jagdreviere darstellen.

Kantiran benutzte Ende Januar 1332 NGZ zahlreiche Hetturrs bei seiner Suche nach Shallowain.

Quelle

PR 2227

Pradoflén

Der Pradoflén ist eine hayokische Greifvogelart.

Er gleicht ein wenig dem terranischen Adler, doch unterscheidet er sich von ihm durch sein Beutetierspektrum: Der Pradoflén verschmäht nicht einmal einen hayokischen Mistkäfer. Das Tier hat für die Arkoniden keine Bedeutung als ein Wappentier, sondern nur als Bestandteil einiger Kochrezepte aus dem Cacumé. Sein Fleisch ist nämlich zart, mit einem leichten Fettanteil und einer rosaorangenen Farbe. Vom Geschmack her ähnelt es einem terranischen Flusslachs.

Quelle

PR 2208

Scaffran

Die Scaffrans sind vierbeinige hundeähnliche Tiere vom Planeten Hayok.

Zu den auffälligen Merkmalen dieser Tiere zählen ihre großen Fledermausohren. Ansonsten erinnern die Scaffrans, die auf Hayok gerne als Haustiere gehalten werden, an terranische Hunde.

Diese Tiere haben die unangenehme Eigenschaft, ein zu schnell verschlungenes Fressen wieder auszubrechen, nur um das Erbrochene sofort wieder zu fressen.

Kantiran benutzte Ende Januar 1332 NGZ Dutzende von Scaffrans bei seiner Suche nach Shallowain.

Quellen

PR 2227, PR 2247

weitere Artikel

Vhalaum

Vhalaum ist die Hauptstadt des Planeten Hayok.

Nach der Machtübernahme durch das Kristallimperium wurde die Hauptstadt sukzessive ausgebaut und hat im Jahr 1332 NGZ etwa 28 Millionen Einwohner.

Das Stadtgebiet erstreckt sich auf einen Durchmesser von nahezu einhundert Kilometern. Im Zentrum liegt der neue Kremitpalast des Tato. Der Palast besteht aus vier, 580 m hohen Säulen, auf denen ein Trichterbau aufgesetzt ist, der das Gebäude auf eine Gesamthöhe von 800 m bringt. Der obere Trichterdurchmesser beträgt dabei 480 m. Um den Palast zur Geltung zu bringen, erreichen die umstehenden Bürogebäude maximale Höhen von 450 m.

Acht Kilometer südlich des Tatopalastes findet sich ein Trichterbau der Gesellschaft zum Nutzen arkonidischen Kulturgutes. Dies ist eine Tarngesellschaft der Neuen USO, direkt unter dem Gebäude befindet sich der SPEICHER.

Nördlich des Zentrums liegen Park- und Villenanlagen der arkonidischen Gesellschaft, südlich befinden sich ausgedehnte Industriebezirke. Der Raumhafen Port Vhal wird zu zwei Dritteln von der arkonidischen Zweiten Imperiumsflotte genutzt und ist Sperrgebiet.

Südöstlich des Zentrums wurde der berühmte Zoo angelegt, in dem die exotischsten Lebensformen der Milchstraße zu finden sind, wie z. B. die Tiffitti, die Zurud-Hyänen oder Hatocorische K'al-Auerhähne.

Das pulsierende Leben ereignet sich allerdings im östlichen Stadtviertel Etymba. Dort leben etwa 10 Millionen Nicht-Arkoniden, und die Geheimdienste geben sich in dem brodelnden Hochofen des Lebens der Stadt die Klinken in die Hand. Hier ist die SENTENZA vertreten - deren Oberhaupt, wie sich herausstellte, der Tato selbst war - die USO, der TLD, aber auch Agenten des akonischen Energiekommandos und diverser Blues-Geheimdienste.

In Etymba tauchen 1332 NGZ Kantiran und Mal Detair unter. Dort begegnet Kantiran in der Bar Battory an der Agati Road auch seiner kurzzeitigen Geliebten Scazada Toan, die kurz darauf beinahe Opfer des Attentats auf das Battory wird.

600 km östlich der Stadt befindet sich das Pen'rakli Gebirge.

Quellen

PR 2208, PR 2209, PR 2210, PR 2227, PR 2247

Battory

Das Battory war eine Kneipe an der Agati Road in Etymba, dem terranischen Viertel Vhalaums, der Hauptstadt Hayoks. 1332 NGZ waren hier Kantiran und Mal Detair Stammgäste, als sie auf Hayok untergetaucht waren. Im Auftrag Shallowains wird die Kneipe wenig später von einem jugendlichen Arkoniden namens Bekkeran in die Luft gesprengt. Scazada Toan entgeht knapp diesem Anschlag, der Kantiran gegolten hat.

Quelle

PR 2247

Gesellschaft zum Nutzen arkonidischen Kulturgutes

Die Gesellschaft zum Nutzen arkonidischen Kulturgutes ist im Jahr 1331 NGZ die Tarnung der Zentrale der TLD- und Neue USO-Agenten SPEICHER auf Hayok.

Diese pseudo-arkonidische Institution steht unter dem Vorsitz des Tai-Laktroten Dario da Eshmale. Sie hat ihren Sitz in einem Khasurn in Hayoks Hauptstadt Vhalaum und beherbergt in ihren Kellerräumen den Eingang zum SPEICHER.

Zu den erklärten Zielen der Gesellschaft gehört vor allem das Erhalten und Ausbreiten des arkonidischen Kulturgutes im Hayok-Sternenarchipel. Besonderes Interesse gilt dabei der großarkonidischen Küche, wie sie im Cacumé beschrieben wird. Daher steht die Gesellschaft arkonidischen Nahrungsmittel-Herstellern beratend zur Seite oder organisiert Expeditionen ins Pen'rakli Gebirge auf der Suche nach seltenen Kräutern (wie z. B. Radegonis arcolans oder Phynoceros malmedi).

Quelle

PR 2208

SPEICHER

Der SPEICHER in Hayoks Hauptstadt Vhalaum ist die vermutlich größte terranische Geheimdienstzentrale auf arkonidischem Gebiet.

Aufbau

Der SPEICHER ist ein abgeschirmter, 60 Meter durchmessender Kugelbau, 200 Meter unter dem Trichterbau der Gesellschaft zum Nutzen arkonidischen Kulturgutes. Er wurde errichtet, als Hayok noch zur LFT gehörte, sich aber bereits Hayoks Eroberung durch Arkon abzeichnete. Nach Hayoks Eroberung erbaute die Gesellschaft zum Nutzen arkonidischen Kulturgutes seine Zentrale auf diesem Gelände.

Für den Fall der Entdeckung des SPEICHERS führen einige Fluchttunnel, sowie fünf Excalibur-Transmitter aus dem SPEICHER hinaus.

Von der Zentrale der Gesellschaft zum Nutzen arkonidischen Kulturgutes führt ein geheimer, gesicherter Antigravschacht zum SPEICHER. Dario da Eshmale, der berühmteste arkonidische Koch, Großmeister der Gesellschaft zum Nutzen arkonidischen Kulturgutes und gleichzeitig Chef des SPEICHERS, bekommt von seiner persönlichen Großküche aus Zutritt zum SPEICHER, indem er die Hologramme einiger nichtarkonidischer Speisen mit Füßen tritt, worauf sich der Zugang zum Antigravschacht öffnet. Im Antigravschacht wird er von einer Computerstimme aufgefordert, aus einer Folge erlesener Speisen zu wählen. Dario identifiziert sich, indem er diese Speisen ignoriert und stattdessen einen Spinat mit Spiegelei bestellt.

Geschichte

Vom SPEICHER aus wurden im Jahr 1331 NGZ unter anderem eine Operation zur Erforschung einer Station der Oldtimer sowie die Befreiung Kantirans aus Shallowains Klauen durchgeführt.

Wenige Tage vor dem 24. November 1331 NGZ flog die Tarnung des SPEICHERS auf, nachdem der drogensüchtige TLD-Agent Corg Sonderbon beim Versuch, die Droge Eyemalin zu besorgen, von den Arkoniden geschnappt wurde und unter Folter die Position des SPEICHERS verriet. Der Kralasene Shallowain griff den SPEICHER kurz vor Mitternacht des 24. November 1331 NGZ an.

Zunächst schien Shallowains Angriff trotz erbitterter Gegenwehr erfolgreich zu sein. Allerdings wurde der vom SPEICHER ausgesandte Notruf an Bord von PRAETORIA empfangen. Reginald Bull griff daraufhin sofort den Planeten Hayok mit PRAETORIA und einem Teil der auf Brocken 44 stationierten Flotte an. Die Arkoniden leisteten kaum Gegenwehr, die Besatzung des SPEICHERS konnte buchstäblich in letzter Sekunde gerettet werden.

Einige im SPEICHER tätige Agenten

Dario da Eshmale - Chef des SPEICHERS
Mayk Molinas - der "Maulwurf"
Filana Karonadse - Positronik-Spezialistin
Corg Sonderbon - ein TLD-Agent, dessen Drogensucht dem SPEICHER zum Verhängnis wird

Risszeichnung

in PR-Heft 2223

Quellen

PR 2208, PR 2210, PR 2224, PR 2225, PR 2227, PR 2232, PR 2246, PR 2247

Korph-System

Korph ist eine orangefarbene Sonne im Hayok-Sternenarchipel, vier Lichtjahre von Hayok entfernt.

Die Entfernung zum Solsystem beträgt 9200 Lichtjahre. Der Stern wird von neunzehn Planeten umkreist, von denen nur der fünfte, Korphyria, besiedelt ist.

Mehr als 7 Millionen Jahre lang diente Korph als eine der Spendersonnen, in deren Koronen Zapf- und Projektorstationen für die Kokoneinlagerung des Sternenozeans von Jamondi sorgten. Infolge der Erhöhung der Hyperimpedanz ab dem Jahr 1331 NGZ werden sämtliche Stationen nach und nach vernichtet.

Korphyria

Korphyria ist der fünfte Planet des Korph-Systems.

Als einer von nur sieben Planeten im Hayok-Sternenarchipel besitzt er für menschliches Leben geeignete Umweltbedingungen. Dennoch war bei der Besiedlung im 51. Jahrtausend v. Chr. eine Anpassung der lemurischen Kolonisten an das extrem trockene Klima erforderlich.

Aus dem All präsentiert sich der Planet als hellbraune Kugel. Ausgedehnte Wüsten, karge Savannen und wenige weitläufige Gebirgszüge prägen die Oberfläche. Eines der mächtigsten Gebirgsmassive Korphyrias ist das Wolkentor, dessen höchster Gipfel allerdings nur 5578 Meter erreicht.

Geschichte

Historische Funde belegen, dass der Planet im 51. Jahrtausend v. Chr. zum 21. Tamanium der Lemurer gehörte. Wie alle lemurischen Welten im Hayok-Sternenarchipel wurde auch Korphyria vom Hundertjährigen Krieg gegen die Haluter stark in Mitleidenschaft gezogen - die Bevölkerung wurde auf Steinzeit-Niveau zurückgebombt.

Etwa 8500 v. Chr. wurde Korphyria von Arkoniden entdeckt und erhielt den Status einer eigenständigen Fremdvolk-Enklave innerhalb des Großen Imperiums. Diese Autonomie blieb auch während der Zeit des Vereinten Imperiums erhalten, später war der Planet mit der

LFT assoziiert.

Als im Jahr 1300 NGZ Imperator Bostich I. unter Berufung auf eine ursprünglich arkonidische Kolonisierung den Hayok-Sternenarchipel annektierte, wurde auch Korphyria dem Kristallimperium einverleibt.

Auf Hayok gefundenen Hinweisen folgend, entdeckt ein TLD-Team unter Führung von Trim Marath und Startac Schroeder Anfang 1332 NGZ im Wolkentor einen ausgedehnten Stützpunkt der Oldtimer, der zusammen mit Stationen auf anderen Planeten des Sternenarchipels der Überwachung des Sternenozeans von Jamondi diente. Im Inneren stoßen die Terraner auf Aago von Gem, einen Ewigen Diener aus dem Volk der Cremashen. Bevor er die durch die gestiegene Hyperimpedanz zugänglich gewordene Station wieder versiegelt, erhalten sie von ihm wertvolle Informationen über den Ursprung des Sternenozeans.

Bekannte Korphyren

Tangens der Falke, Wissenschaftler auf der SOL

Sternenozean von Jamondi

Der Sternenozean von Jamondi ist ein Kugelsternhaufen in der Nähe des Hayok-Sternenarchipels, der bis 1331 NGZ in einem Hyperkokon verborgen war. Die terranische Bezeichnung für den Kugelsternhaufen lautet **Camouflage**.

Bei einem Durchmesser von 340 Lichtjahren und 220.000 Sonnenmassen ist der Kugelsternhaufen vergleichsweise groß, aber von relativ geringer Dichte. Die 128 Sterne des Hayok-Sternenarchipels (in einem Gebiet 10 x 12 x 14 Lichtjahre am Rande des Kugelsternhaufens) waren früher Bestandteil des Sternenozeans. Sie haben ein vergleichbares Alter von 8,2 Milliarden Jahren.

Die Terraner haben insgesamt 12 derartige Zonen in der Milchstraße entdeckt – unter anderem im Dashkon-Sektor, 1300 Lichtjahre von Arkon entfernt, und den 2200 Lichtjahre durchmessenden Ketai-Dunst im Tzyriigüü-Sektor nahe Gatas. Im Dashkon-Sektor fällt die auch Skorgonsheyi genannte Dashkon-Sternenwolke aus einem Hyperkokon ins Einsteinuniversum zurück, ein Kugelsternhaufen von 110.000 Sonnenmassen und 55 Lichtjahren Durchmesser.

Im nur 500 Lichtjahre von Terra entfernten Pfeifennebel stürzt der relativ kompakte Kugelsternhaufen Arphonie mit 65 Lichtjahren Durchmesser und 120.000 Sonnenmassen zurück. Julian Tifflor nannte den Kugelsternhaufen Paukenwolke. Vermutlich hielten Anlagen in dem offenen Sternhaufen SGX 1317 (mit 23 Sternen in einem Quader von 5 x 7 x 10 Lichtjahren) die Paukenwolke verborgen.

Bekannte Völker

Besch
Kybb-Cranar
Kybb-Traken
Motana
Shoziden
Schota-Magathe (Ozeanische Orakel)
Vay Shessod

Bekannte Planeten

Ajkhan
: Ewiges Asyl der Liebenden Schildwache Metondre.

Ash Irthumo
Baikhal Cain
Barinx im Ring der Neun Sonnen
Etabe
Faltan
: Ursprungswelt der Faltanen, deren Siedlungswelt Anu Houwin Karel Vanidag zum Opfer fiel.

Futhorn
Ham Erelca
Lysistrome
Mykronoer
Shoz
Tan-Eis
Tan-Jamondi II
Traken
Tom Karthay
Tosh Mede

Geschichte

Vor 7 Millionen Jahren

Vor ungefähr 7 Millionen Jahren war der Sternenozean eines von ca. einem Dutzend Einflussgebieten der Schutzherren von Jamondi in

der Milchstraße. Damals herrschte in der Milchstraße, damals Ammandul genannt, und den Kleinen Zwillingen, der Großen und Kleinen Magellanschen Wolke, ein Krieg. Konfliktparteien waren die Schutzherren mit ihren Schildwachen auf der einen Seite und Gott Gon-Orbhon in der Galaxie Amringhar, der Großen Magellanschen Wolke, auf der anderen Seite. Die Motana und die Shoziden kämpften auf der Seite der Schutzherren.

ES beendete diesen Krieg, indem er den Sternenozean von Jamondi im Hayok-Sternenarchipel, die Bastion von Parrakh in der Großen Magellanschen Wolke und alle anderen Machtzentren der Schutzherren durch die Einlagerung in Hyperkokons abschottete. Seitdem waren diese Sternenozeane untereinander und vom Standarduniversum isoliert.

Laut den Aufzeichnungen der Shoziden erschien Homunk unmittelbar nach der Isolation des Sternenozeans auf allen Planeten gleichzeitig und verkündete das Ende des Krieges. Dies liegt nach Zeitrechnung des Sternenozeans von Jamondi erst wenige Jahrtausende zurück, denn im Inneren der Hyperkokons vergeht die Zeit langsamer als im Einsteinuniversum. Es gilt als gesichert, dass im Sternenozean nur ungefähr 12.000 Jahre vergangen sind.

Die Raumfahrt im Sternenozean von Jamondi beruhte teilweise auf den bionischen Raumschiffen der Motana. Wenige Jahre nach dem Erscheinen von Homunk erwies sich Tagg Kharzani, ein Schutzherr, als Verräter und entfachte eine Revolte, die Blutnacht von Barinx, in deren Verlauf alle anderen Schutzherren bis auf Carya Andaxi getötet wurden und durch die das alte Machtgefüge vollends zerschlagen wurde. Der Schutzherr Gimgon ließ die sechs Schildwachen noch rechtzeitig in Asylkapseln in Sicherheit bringen.

Seitdem herrschten die Kybernetischen Völker über den Sternenozean. Ausführendes Organ waren die Kybb-Cranar. Sie unterdrückten alle anderen Völker, besonders aber die Motana, mit brutaler Gewalt. Über den Kybb-Cranar standen die Kybb-Traken. Der verräterische Schutzherr und das Kybernetische Kommando residierten im Schloss Kherzesch, das sich im Arphonie-Sternenhaufen befand. Dort baute Carya Andaxi mit Hilfe der Toron Erih und der Shoziden einen Schattenstaat auf, der Tagg Kharzani Widerstand leistete.

Ab 1331 NGZ

Im Hayok-Sternenarchipel finden die Terraner auf den Planeten Hayok und Korphyria Anlagen der Oldtimer, von denen aus Stationen in den Sonnen des Hayok-Sternenarchipels kontrolliert wurden, die den Hyperkokon bisher aufrechterhielten. Seit der Erhöhung der Hyperimpedanz beginnen die Sternenozeane dank des Ausfalls der Anlagen der Oldtimer in das Standarduniversum zurückzufallen.

Die Herkunft der Anlagen zur Aufrechterhaltung der Hyperkokons ist unbekannt. Laut dem Bericht des auf Korphyria aufgefundenen Ewigen Dieners Aago von Gem hatte die Superintelligenz ES eine Gruppe der Oldtimern vor einer Million Jahre beauftragt, die Überwachung der Hyperkokons von einem früheren Wächtervolk zu übernehmen.

Lotho Keraete, Perry Rhodan und Atlan dringen Anfang September 1331 NGZ an Bord einer Silberkugel in den Sternenozean ein, und müssen auf dem Planeten Baikhal Cain notlanden. Während Lotho Keraete im Eis gefangen wird, finden Atlan und Perry Rhodan Aufnahme bei den Vay Shessod, einem Jägervolk.

Auf ihrem Weg zu einer größeren Stadt werden sie von den Kybb-Cranar eingefangen, die sie für Motana halten und in ein Bergwerk im Heiligen Berg zum Abbau von Schaumopal bringen.

Die Erhöhung der Hyperimpedanz trifft nun auch die Technik der Kybb-Cranar – von ihnen als Krankheit der Maschinen bezeichnet; ihre Raumschiffe sind offenbar völlig ausgefallen. Die Kybb-Cranar versuchen daher, auf die psionische Raumfahrt der Motana zurückzugreifen.

Bei der Jagd auf die Motana stürmen die Kybb-Cranar die Residenz von Pardahn, in der sich Atlan und Perry Rhodan versteckt halten. Atlan, Perry Rhodan, der vermutlich letzte Shozide Rorkhete und die Motana Zephyda werden von den Ozeanischen Orakeln gerettet und nach Ash Irthumo transportiert. Dort kommt es zur Wiederentdeckung der besonderen Fähigkeiten der Motana, die ihnen auch die psionische Raumfahrt ermöglichen.

Auf Shoz, der Nachbarwelt von Ash Irthumo und der Heimat der Shoziden, wird 1332 NGZ ein Bericht des shozidischen Generals Troshmoud über den Krieg mit dem Imperium Orbhon in Amringhar, die Abschottung des Sternenozeans und die Blutnacht von Barinx gefunden. Rorkhete entdeckt einen bionischen Kreuzer der Motana.

Ash Irthumo fällt in den Normalraum zurück und wird von den Terranern entdeckt. Die Motana von Ash Irthumo haben den Rücksturz überlebt und berichten von Atlan und Perry Rhodan. Reginald Bull lässt Ash Irthumo durch die Installation von Kunstsonnen retten.

Die letzten freien Motana halten sich nach Angaben der Besch auf Tom Karthay verborgen. Sie haben 60 Bionische Kreuzer auf Ham Erelca versteckt. Durch Karel Vanidag wurden die Wachen auf Ham Erelca getötet. Zephydas Motana nehmen die Bionischen Kreuzer wieder in Besitz. Zephyda will ihr Volk zur Freiheit führen, Perry Rhodan und Atlan sollen zu neuen Schutzherren geweiht werden und als Symbolfiguren für den Freiheitskampf dienen.

Die Schutzherren, deren Auren jenen der Ritter der Tiefe ähnlich sind, wurden von den sechs Schildwachen mit Hilfe des Paragonkreuzes geweiht. Da die Ritteraura von Atlan und Perry Rhodan der Aura der Schutzherren nur ähnelt, streben sie eine Weihe durch die Schildwachen an, damit sie von den Völkern von Jamondi als Schutzherren anerkannt werden.

Es gelingt den Motana, Baikhal Cain von den Kybb-Cranar zu befreien und den Heiligen Berg zu sprengen. Perry Rhodan kann in das Ewige Asyl der Medialen Schildwache vordringen und Lyressea befreien. Auch die übrigen Schildwachen werden in den folgenden Wochen befreit. Es kommt zu einem Gegenschlag der Kybb. Die Kybb-Traken können die Bionischen Kreuzer dank der Kyber-Neutros bei einem Gegenangriff in die Flucht schlagen.

Die Schildwache Hytath macht sich daher auf den Weg ins Kor-System, um 8000 Einheiten der Ersten Flotte der Motana, die er dort vor

12.000 Jahren in Sicherheit gebracht hatte, zu bergen.

Es gelingt den Kybb, die DISTANZSPUR zu reaktivieren. 12 Kybb-Titanen wechseln von Arphonie nach Jamondi.

Am 8. September 1332 NGZ stürzt der Kugelsternhaufen Jamondi endgültig in den Normalraum zurück. Die SCHWERT fliegt durch die zusammenbrechende DISTANZSPUR nach Arphonie.

Ende März 1333 NGZ erobern die Motana zusammen mit einem von Julian Tifflor angeführten LFT-Verband das Tan-Jamondi-System zurück.

Nach 1335 NGZ

Am 10. Oktober 1335 NGZ brechen alle raumfahrenden Völker des Sternenozeans mit der Ahandaba-Karawane auf, um nach Ahandaba zu suchen. Nur Völker ohne eigene Raumfahrt oder solche, die in die Primitivität zurückgefallen sind, bleiben im Sternenozean zurück.

Im Jahr 1344 NGZ hat die LFT bereits 9 Systeme des Sternenozeans besiedelt - einschließlich Tan-Jamondi - die Arkoniden 42.

Ash-System

Ash ist eine gelbe Standardsonne im Sternenozean von Jamondi, die von neun Planeten umkreist wird. Zwischen dem vierten und fünften Planeten befindet sich ein Asteroidengürtel.

Ash Irthumo

Der dritte Planet ist Ash Irthumo. Seine Entfernung zu Ash beträgt 117,71 Millionen Kilometer, sein Durchmesser 14.542 Kilometer und seine Schwerkraft 0,8 Gravos. Ash Irthumo besitzt die Kontinente Curhafe, Curnag, Curran und Curhools.

Curhafe ist der größte der Kontinente, hier liegt die Motanastadt Biliend. An seiner Südküste befindet sich das Crythumo, ein Stützpunkt der Kybb-Cranar. In dieser Gegend, die auch als die Stummwälder bezeichnet wird, leben zahlreiche Tier- und Pflanzenarten, darunter Glattpelze, Rauhäute, Gräbler, Angeberbüsche, Fleddox sowie die stark duftenden Ölblumen und Sechszackblumen. Von der vorgelagerten Insel Ore ist der nutzbare Brotbusch bekannt. Das Crythumo ist mit mehreren Motana-Siedlungen, darunter Biliend, durch Eisenbahnlinien verbunden. Weiterhin leben auf Curhafe Ithanten, die überwiegend Landwirtschaft betreiben.

Am 11. Januar 1332 NGZ fiel Ash Irthumo aus dem Hyperkokon des Sternenozeans in den Normalraum zurück. Da sich mittlerweile der Zeitablauf im Sternenozean dem des Normalraums weiter angenähert hatte, überlebten die Bewohner des Planeten den Rücksturz. Um ein Erkalten des Planeten, der ohne seine Sonne zurückgestürzt war, zu verhindern, ließ Reginald Bull im Orbit Atomsonnen installieren.

Rorkhete vermutet zu Recht, dass sich der Heimatplanet seines Volkes im Ash-System befindet. Shoz ist der vierte Planet der Sonne Ash.

Quelle

PR 2216

Flora und Fauna

Angeberbusch

Der Angeberbusch ist eine Strauchart der Stummwälder vom Planeten Ash Irthumo.

Diese Spezies trägt ihren Namen, weil sie zwar zierliche Äste und Zweige sowie einen dünnen Stamm besitzt, aber dafür mit riesigen und wuchtig ausladenden Blättern aufwartet. Sie wächst in Senken und Mulden, im Schutz von Waldungen und am Rand von windgeschützten Lichtungen.

Quelle

PR 2217

Fleddox

Die Fleddox sind riesige räuberische Flugwesen von Ash Irthumo.

Ihre nackte Haut, unter der violette Adern schimmern, steht im Kontrast zu ihren kantigen Raubvogelköpfen, die von riesigen gelben Augen und spitzen weißen Schnäbeln dominiert werden. Trotz ihrer Größe (etwa das Zehnfache eines Flugbratlings von Baikhal Cain) und der Tatsache, dass sie relativ schlecht sehen können, sind die Fleddox geschickte Flieger und orientieren sich sogar in der Nacht mit Hilfe eines Ultraschallsinnes in ihrem Schnabel. Die Tiere stoßen öfters ein markerschütterndes Gebrüll aus. Die von Natur aus

ruhigen und zahmen Tiere leben bei den Motana von Ash Irthumo als Reittiere und teilen sich Haus und Hof mit ihren Züchtern. Zu ihren Reitern können sie eine besonders enge Verbindung entwickeln.

Quelle

PR 2217

Gräbler

Die Gräbler bewohnen die *Stummwälder* in der Nähe der Siedlung Curhafe auf Ash Irthumo.

Diese Tiere sind bei den dortigen Motana dafür bekannt, dass sie scheinbar endlose unterirdische Gänge graben können. Diese Bauten können nach starken Regenfällen einstürzen und ein engmaschiges Netz aus knietiefen Wasserrinnen entstehen lassen.

Quelle

PR 2217

weitere Artikel

Biliend

Biliend ist eine Stadt der Motana auf Ash Irthumo. In unmittelbarer Nähe liegt das Crythumo.

Biliend liegt am Südende des Kontinents Curhafe. In nur 60 Kilometern Entfernung liegt das Crythumo, ein Stützpunkt der Kybb. Biliend ist eine bezaubernde Stadt. Es gibt keine Gleiter und keine Umweltverschmutzung. In Biliend leben etwa 200.000 Motana. Durch die Stadt verläuft der Fluss Lien, der westlich des Crythumo ins Meer mündet. Am Rand des Flusses befinden sich viele Wasser- und Windmühlen. Rund drei Kilometer von Lien entfernt liegt der 385 Meter hohe Zuckerhutberg, der aus Kalkstein besteht.

In Biliend und dessen Umgebung gibt es eine großartige Fauna und Flora. Vor allem auffallend sind die Thumanos. Sie sind Laufvögel, die an terranische Strauße erinnern, aber mehr als doppelt so groß sind. Ebenfalls noch wichtig sind die behäbigen, aber sehr starken Goorn. Das sind grünbraune, Pflanzen fressende Riesenschildkröten mit einer Länge von bis zu drei Metern und einer Höhe von 1,5 Metern.

Quelle

PR 2218

Crythumo

Das Crythumo ist ein Stützpunkt der Kybb auf dem Planeten Ash Irthumo im Sternenozean von Jamondi mit einer Besatzungsstärke von 30 Kybb-Cranar. Es handelt sich um eine stachelbesetzte Kuppel aus schwarzem, schrundigem Metall mit einem Durchmesser von 150 Metern, der ein Zentralturm von 135 Metern Höhe entspringt. Ein Raumhafen ist der Anlage angegliedert, eine Schienenbahn führt von den Städten der Umgebung ins Crythumo.

Alljährlich wurden bis 1331 NGZ 8000 schwangere Motana-Frauen von den Kybb-Cranar gezwungen, das Crythumo aufzusuchen. Dort werden ihnen die Föten entnommen, die zur Herstellung von Opalziegeln benötigt werden. Ende 1331 NGZ wird das Crythumo von den Motana unter Führung von Zephyda erobert.

Shoz

Astrophysikalische Daten

andere Bezeichnungen:	Plotter
Monde:	1 (Sorik)
Sonnensystem:	Ash
Galaxie:	Milchstraße
Mittlerer Sonnenabstand:	166,88 Millionen Kilometer
Durchmesser:	15.574 km
Schwerkraft:	1,5 g
bekannte Völker:	Shoziden

Shoz ist der vierte Planet der Sonne Ash. Die Kybb-Cranar nennen die Welt Plotter.

Übersicht

Shoz hat Durchschnittstemperaturen nahe dem Gefrierpunkt von Wasser und stark wechselnde Jahreszeiten. Der Planet bietet

Lebensbedingungen, die für Menschen gerade noch erträglich sind. Die karge Oberfläche des Planeten ist teilweise vereist, weil die Atmosphäre fast vollständig in eine Wolkendecke gehüllt ist. Es gibt nur einen großen Ringkontinent sowie einen Kleinkontinent in der nördlichen Hemisphäre und eine größere Insel. Mitten im Ozean liegt die Feste von Shoz. Sie besteht aus drei 200 Meter hohen fingerartigen Elementen, die durch einen breiten Ring miteinander verbunden sind. Zwischen den Fingern ist eine Plattform angebracht, auf der ein Berg steht - er scheint komplett mit Bäumen und Sträuchern in die Feste versetzt worden zu sein. Das Ganze hat einen Durchmesser von 500 Metern. Die Feste war einst das Zentrum der Macht der Shoziden, sie beherbergt auch umfangreiche Archive.

Geschichte

Shoz war die Heimatwelt der Shoziden, vor sieben Millionen Jahren eines der wichtigsten Hilfsvölker der Schutzherren von Jamondi.

Der große Krieg nach der Blutnacht von Barinx hat den Planeten völlig verwüstet, so dass er sich 1332 NGZ als karge, vegetationsarme Welt präsentiert, in der nur noch die Ruinen großer Städte an die Zeiten erinnern, bevor die Shoziden ausgerottet wurden. Inmitten des großen Meeres existiert noch ein mehr oder weniger gut erhaltenes Fort, in dem die letzten Shoziden sich den Kybb entgegen stellten. Nach deren Vernichtung hatten die Schergen Tagg Kharzanis kein Interesse mehr, diese Station ebenfalls den Erdboden gleich zu machen, so dass der letzte Shozide im Sternenozean von Jamondi, Rorkhete, dort einen der legendären Bionischen Kreuzer, die SCHWERT, entdecken konnte.

Wie sich später heraussellt, existiert noch eine Shoziden-Zivilisation im Arphonie-Sternenhaufen, unter anderem auf dem Planeten Graugischt.

Quellen

PR 2219, PR 2228 u.a.

Cain-System

Cain war eine kleine rote Sonne im Sternenozean von Jamondi in der Milchstraße.

Sie wurde von fünf Planeten umlaufen, wovon nur der innerste eine große Bedeutung hatte - es handelte sich dabei um Baikhal Cain. Hier entwickelte sich vor etwa sieben Millionen Jahren eine der wichtigsten Motanakolonien. Wenig später endete die letzte Reise des Nocturnenstocks Antallin im Cain-System.

Die Entfernung zum Tom-System betrug 239,84 Lichtjahre. Um die Jahreswende 1332 NGZ-1333 NGZ wird das System restlos vernichtet bzw. in den Hyperraum abgestrahlt, als die verbliebenen Mengen an Schaumopal im Heiligen Berg spontan deflagrieren.

Dabei werden unter anderem auch sechs Kybb-Titanen vernichtet, ebenso kommen aber auch MIllionen Lebewesen auf Baikhal Cain um.

Quellen

PR 2280 u.a.

Baikhal Cain

Astrophysikalische Daten

Monde:	2 (Mallain und Narmil)
Sonnensystem:	Cain
Galaxie:	Milchstraße
Umlaufdauer:	66,38 Tage
Rotationsdauer:	18 Std., 48 Min.
Durchmesser:	12.531 km
Schwerkraft:	0,98 g
bekannte Völker:	Vay Shessod, Motana, Kybb-Cranar

Baikhal Cain war der erste von fünf Planeten der roten Sonne Cain.

Übersicht

Kontinente

Baikhal Cain besaß fünf Kontinente: Fairan, Ceraimon und Eyari im Khalischen Meer. Dazu kamen noch Ardemenya (Nordpol) und Isamdil (Südpol).

Land Keyzing

Perry Rhodan und Atlan stürzten am 3. September 1331 NGZ nach dem Durchdringen des Hyperkokons im nördlichen Fairan, im Land Keyzing, ab. Hier lebten die Vay Shessod, die in dieser ewigen Eiswüste die Keyzen jagten. Zu den anderen Arten dieses Landes

gehörten die Temtem-Vögel und die räuberischen Jupoylus.

Hier war auch das Ewige Asyl der medialen Schildwache Lyressea versteckt.

Baikhalis

Baikhalis war die Hauptstadt des Planeten, hier lebten 70.000 Individuen, davon waren ein Drittel Kybb-Cranar. In der Stadt, die in einem Talkessel lag, bildete das Kybbur den markanten Mittelpunkt. Die Burg aus schwarzem, schrundig wirkendem Metall hatte einen Durchmesser von 550 Metern, der höchste Turm brachte es auf 535 Meter Höhe. Wie sich später herausstellte, war dies die typische Kybbbauweise.

Von Baikhalis aus wurde der Schaumopal weiter transportiert. Wie sich später herausstellte, benötigte Tagg Kharzani die aus dem Schaumopal entstehenden Opalziegel.

Residenz von Pardahn

Die Residenz von Pardahn war ein ausgedehntes Waldgebiet auf Baikhal Cain, in dem die größte Motanapopulation des Planeten lebte und sich vor den Kybb-Cranar zu verbergen versuchte. Die Residenz war sozusagen in den Wald integriert, dadurch war sie aus der Luft praktisch nicht zu entdecken.

1332 NGZ wurden Perry Rhodan und Atlan von Zephyda, die sie, auf der Flucht aus den Minen des Heiligen Bergs, trafen, zur Residenz gebracht. Auf dem Weg dorthin stießen die beiden auf zahlreiche merkwürdige Lebewesen, wie z. B. eine steinbockähnliche Antilopenart, deren Haut wie Pergament wirkte und sich beim Trinken mit Wasser vollsog, oder Mammutbäume, die an der Basis sehr dünn, in der Höhe jedoch einen beachtlichen Durchmesser aufwiesen. Sie begegneten in dem Wald auch den Goytani und beobachteten in der Residenz die von den Motana gezüchteten Lichttierchen. Zu den essbaren Spezies dieser Landschaft gehörten auch die Flugbratlinge sowie Federpilze, Thynan und Essigdorn. Aus einem anderen Waldgebiet des Planeten, dem Hain von Langnir, waren auch die Kelchbäume bekannt.

In der Residenz ergaben sich auch die ersten heftigen Flirts zwischen Atlan und Zephyda. Wenig später wurde die Residenz von den Kybb-Cranar entdeckt und eingeäschert, dabei verlor unter anderem auch Zephydas kleine Schwester Lesyde ihr Leben.

Mythen von Baikhal Cain

Perry Rhodan und Atlan erfuhren recht bald nach ihrer Landung auf Baikhal Cain einiges über die Mythen, die an fast allen Orten ziemlich gleich überliefert wurden.

Eine dieser Mythen erlebten sie am eigenen Leib, nämlich den Traum von einer blauhäutigen Frau - der Schildwache Lyressea.

Von den Vay Shessod erfuhren sie, dass Keyzing als das legendäre Exil der Medialen Schildwache gilt. Viele hatten schon von ihr geträumt und hatten sich von diesen Visionen in den Kältetod in die Eiswüste verleiten lassen. Die Kybb-Cranar hatten angeblich Jahrzehnte nach der Schildwache gesucht, sie aber nie gefunden.

Weiterhin erfuhren sie, dass einmal gütige Herrscher, die Schutzherren von Jamondi, regiert hatten, denen die Schildwachen zur Seite standen. Der Choral "Dank an den Schutzherren" nennt aber nur den Namen Jopahaim.

Eine der wichtigsten Mythen auf Baikhal Cain war die der Blutnacht von Barinx.

Geschichte

Nach einer Schlacht gegen die Hilfsvölker der negativen Superintelligenz STROWWAN, die in der Zeit um 6.999.268 vor Christus stattgefunden hatte, war der Nocturnenstock Antallin auf Baikhal Cain abgestürzt. Der absterbende Stock hatte sich mit der Planetenmaterie vermischt, auf diese Weise war der Heilige Berg entstanden.

Die Kybb-Cranar beherrschten Baikhal Cain seit ihrer Machtübernahme in der Blutnacht von Barinx und versklavten die Motana, die dort lebten.

Der Planet ist Herkunftsort des Schaumopals, eines für die Kybb wichtigen und nur dort vorkommenden Rohstoffes.

Nachdem die Kybb-Cranar kurzzeitig vertrieben werden konnten, fand Perry Rhodan auf Baikhal Cain die Mediale Schildwache und konnte sie noch vor dem erfolgreichen Gegenangriff der Kybb retten. Die Motana vernichteten bei ihrer Flucht von Baikhal Cain den Heiligen Berg, der das einzige Vorkommen von Schaumopal im Sternenozean von Jamondi darstellte, und entzogen damit den Kybb auf Dauer diesen Rohstoff. Außerdem wurde das Kybbur vernichtet.

Am 8. September 1332 NGZ stürzt das Cain-System zusammen mit dem Sternenozean von Jamondi in den Normalraum zurück. Als Nebenwirkung des Rücksturzes deflagriert der Schaumopal und schleudert Baikhal Cain und das gesamte Cain-System in den Hyperraum.

Quellen

PR 2204, PR 2205, PR 2206, PR 2207, PR 2218, PR 2219, PR 2241, PR 2280 u. a.

Flora und Fauna
Goytani

Die Goytani sind panzerbewehrte Tiere der Wälder von Pardahn auf Baikhal Cain.

Die Goytani sind räuberisch, jedoch sehr langsam, aufgrund des bis zu 3 Meter durchmessenden Panzers. Dieses Außenskelett ist kein Bestandteil ihres Körpers - die Goytani suchen nach extrem harten Skeletten längst ausgestorbener Tiere, um sie dann, ähnlich wie terranische Einsiedlerkrebse, als tragbare Behausung mitzuschleppen. Deswegen können sie ihre Beute nicht verfolgen, sondern lauern an den Waldlichtungen auf unvorsichtige Tiere. Dort greifen sie alles, was sich bewegt, mit ihren klauenbewehrten Tentakeln an.

Diese Panzertiere stellen eine ständige Bedrohung für die Motana dar, weil sie alles niederwalzen, was sich ihnen in den Weg stellt. Besonders zur Paarungszeit sind die Goytani sehr aggressiv. Nach der Paarung sterben die meisten von ihnen und nur die stärksten Exemplare finden zu ihren Lichtungen zurück. Das Fleisch der Goytani ist essbar, daher veranstalten die Motana Treibjagden, die, für gewöhnlich, mit einem so genannten „Fleischfest“ enden.

Quellen

PR 2206, PR 2207

Keyzen

Auf die Keyzen stießen Perry Rhodan und Atlan nach ihrer Bruchlandung auf dem Planeten Baikhal Cain. Es handelt sich hierbei um soziale, robbenähnliche Tiere, die in der Eiswüste des Landes Keyzing leben.

Sie haben braune rundliche Körper von circa 3 Metern Länge, die von einem kurzen, öligen Fell bedeckt sind. Ihre Köpfe sind breit und flach, erinnern an einen Hammerhai. Unterarm lange Hauer ragen über ihre Kiefer hinweg. Die Gliedmaße enden in breiten schwarzen Flossen. Ihre Kommunikation beschränkt sich auf blökende, warnende Laute. Bei Gefahr flüchten sich die Tiere ins Wasser. Die Keyzen bilden die Grundlage der Jäger-Kultur des Volkes der Vay Shessod. Im Tausch gegen die Keyzen-Knochen erhalten die Vay Shessod alle benötigten Waren, die sie selbst nicht herstellen können.

Die Keyzen sterben am 8. September 1332 NGZ aus, als das Cain-System zusammen mit dem Sternenozean von Jamondi in den Normalraum zurück stürzt. Als Nebenwirkung des Rücksturzes deflagriert der Schaumopal und schleudert Baikhal Cain und das gesamte Cain-System in den Hyperraum.

Quelle

PR 2204

Korkenzieher-Dornbusch

Der Korkenzieher-Dornbusch wächst in dichten Teppichen auf der Flachebene südlich des Heiligen Berges auf Baikhal Cain.

Der Name für diese Pflanze wurde von Perry Rhodan geprägt, nachdem er unvorsichtigerweise einige Exemplare gestreift hatte. Die unter den hellgrünen, an Salat erinnernden Blättern versteckten Dornen brechen leicht ab und bohren sich korkenzieherartig in die Haut. Sei sind sehr schwer zu entfernen und verursachen Wunden, die wie Feuer brennen.

Quelle

PR 2206

Lichttierchen

Die Lichttierchen sind mikroskopisch kleine (vermutlich einzellige) Lebewesen, die zur Abgabe großer Mengen von sichtbarem Licht in der Lage sind.

Sie werden von den Motana der Wälder von Pardahn auf Baikhal Cain gezüchtet und als natürliche Lichtquelle verwendet. Die Lichttierchen wachsen in unterirdischen Tanks, die mit Küchenabfällen und dem Inhalt der Latrinen gefüllt werden. Von dort aus werden sie mitsamt der Flüssigkeit aus den Tanks hoch gepumpt.

Quelle

PR 2207

Moka

Die bärenartigen, braunen Mokas sind Pflanzenfresser aus der Tundra des Landes Keyzing auf dem Planeten Baikhal Cain.

Sie werden sowohl von den Vay Shessod, als auch von den Motana gezüchtet. Aus ihrem geschorenen Fell werden Decken und Pullover gewoben, ihre Milch ist Bestandteil eines warmen alkoholischen Getränkes namens Hlaa. Die Mokas selbst lassen sich sehr

leicht abrichten und als Reit- und Lasttiere verwenden. Werden sie allerdings müde, so werden sie widerborstig und bockig. Ein geschickter Reiter kann seinem Moka trotzdem seinen Willen aufzwingen, doch nur bis zu einem gewissen Punkt. Irgendwann ist der Moka nicht mehr zu kontrollieren, bäumt sich übergangslos und wirft den Reiter mit Gewalt ab. Oft kommt es dabei zu tödlichen Unfällen.

Perry Rhodan und Atlan legten im Oktober 1331 NGZ einen Teil der Strecke zwischen der Hafenstadt Namoi und Baikhalis auf dem Rücken dieser Tiere zurück.

Die Mokas sterben am 8. September 1332 NGZ aus, als das Cain-System zusammen mit dem Sternenozean von Jamondi in den Normalraum zurück stürzt. Als Nebenwirkung des Rücksturzes deflagriert der Schaumopal und schleudert Baikhal Cain und das gesamte Cain-System in den Hyperraum.

Quellen

PR 2204, PR 2219

Zuukim

Die Zuukims sind die wichtigsten Helfer der Motana in der Mine des Heiligen Berges von Baikhal Cain.

Es sind kleine Vierbeiner, deren Schädel an Flusspferde erinnert. Etwa so groß wie ein Hund, doch klapperdürr und von einer rosigen, borstigen Haut bedeckt, erinnerten sie Perry Rhodan an „ausgetrocknete Schweine“.

Doch von den Motana werden sie hoch geschätzt, da sie in der Lage sind, durch ihr heiseres Kläffen vor austretendem Gas oder Stolleneinstürzen zu warnen. Zudem werden sie bei der Suche nach Verschütteten eingesetzt.

Quelle

PR 2205

weitere Artikel
Heiliger Berg

Der Heilige Berg auf Baikhal Cain ist der einzige bekannte Fundort von Schaumopal im Sternenozean von Jamondi. Der 1500 m hohe und 1500 m durchmessende Bergkegel ist nicht natürlichen Ursprungs. Er entstand aus dem Nocturnenstock Antallin, der nach der Entscheidungsschlacht gegen die Heerscharen der negativen Superintelligenz STROWWAN schwer angeschlagen auf Baikhal Cain abstürzte. Die Materie des Stocks schäumte in einem unbekannten Prozess auf und verband sich mit der Planetenmaterie, woraus der Schaumopal entstand.

Die Kybb-Cranar versklaven zum Abbau des für die Kybb offenbar kostbaren Guts die Motana, da nur diese in der Lage sind, den Schaumopal abzubauen. Mitglieder anderer Völker können Schaumopal nicht vom umgebenden Material unterscheiden. Auch Perry Rhodan und Atlan werden in den Berg geschickt. Sie können aber dank der Hilfe der Motana fliehen. Die Hänge des Berges und die umliegende Flachebene sind mit dichten Teppichen des Korkenzieher-Dornbusches bewachsen, die diese Flucht zu einem wahren Spießrutenlauf machen.

Nachdem die kleine Motanaflotte von Zephyda das Cain-System kurzfristig erobern kann, zerstören die Motana den ihnen verhassten Berg.

Als Jamondi in den Normalraum zurückstürzt, deflagriert der Schaumopal und zerreißt dabei den ganzen Planeten.

Quellen

PR 2206, PR 2207, PR 2243, PR 2280

Schaumopal

Der Schaumopal ist ein Hyperkristall.

Zusammensetzung

Er besteht aus einer Form von Psimaterie, aus den Überresten des Nocturnenstocks Antallin.

Schaumopal ist sehr instabil - bei mechanischer oder hyperphysikalischer Belastung zerfällt er unter Aussendung einer fünfdimensionalen Schockwelle, weshalb der Abbau und der Transport mit äußerster Vorsicht vorgenommen werden müssen. Die Kybb nennen diesen Zerfall Deflagration. Durch die Deflagration größerer Lagerbestände kann ein ganzes Sonnensystem zerstört werden.

Fundort

Der einzige bekannte Fundort von Schaumopal ist der Heilige Berg auf dem Planeten Baikhal Cain im Sternenozean von Jamondi.

Außerhalb des Sternenozeans sind keine Fundorte bekannt. Bei dem Heiligen Berg handelt es sich um die Leiche des Nocturnenstocks Antallin, der beim Kampf gegen die Truppen der Superintelligenz STROWWAN im Sternenozean von Jamondi getötet wurde. Die Psi-Komponente des Nocturnenstocks löste sich ab und wurde zum Grauen Autonom Ka Than.

Geschichte

Die Kybb-Cranar versklavten Motana zum Abbau des Schaumopals. Nur die Motana konnten den Schaumopal joten, d.h. auf parasensorischem Weg von taubem Gestein unterscheiden. Manche der Motana verirrten sich in den Minen und wurden unter dem Einfluss des Schaumopals zu den so genannten Veronis. Ein Abbau durch Roboter ist aufgrund der starken Hyperstrahlung in den Bergwerken nicht möglich.

Die Kybb-Traken wandelten den Schaumopal auf Tosh Mede in stabile Opalziegel um, indem sie ihn der psionischen Welle aussetzten, die bei der Verbrennung von Motana-Föten in atomarem Feuer entsteht. Über das Tan-Jamondi-System und die dortige Distanzspur wurden die Opalziegel dann an das Schloss Kherzesch geliefert.

Nach der vorübergehenden Einnahme von Baikhal Cain durch die Motana, sprengten diese den Berg mit Hilfe des Paramag-Werfers eines Bionischen Kreuzers. Da keine Deflagration auftrat, war unklar, ob der Schaumopal durch die Sprengung zerstört wurde oder nicht.

Auch das Schicksal der Veronis war unklar, bis der Sternenozean endgültig in den Normalraum stürzte und es zur spontanen Deflagration des Schaumopals kam, die das gesamte Cain-System in den Hyperraum riss.

Quellen

PR 2205, PR 2242, PR 2243, PR 2273, PR 2280

Eta

Eta war zum einen die Bezeichnung einer gelben, planetenlosen Sonne im Sternenozean von Jamondi, als auch die Bezeichnung für die Raumstation, die in einem 30 Mio. km-Orbit um sie kreiste.

Bei der Raumstation handelte es sich um einen trakischen Verheerer, auf dem die Trak-Akademie untergebracht war. Hier wurden junge Kybb-Traken ausgebildet. Einer der Absolventen war Iant Letoxx.

Quelle

PR 2242

Fu-System

Futhorn

Futhorn ist der erste von drei Planeten der kleinen roten Sonne Fu. Es ist eine von Kybb-Traken bewohnte Welt im Sternenozean von Jamondi. Der Planet ist allerdings nichts weiter als ein vorgelagerter Außenposten, der in der Neuzeit keine wirkliche Funktion mehr besitzt. Unter Kybb-Traken gilt er als Abstellgleis für Unfähige. Am Nordpol existiert ein Crythumo.

Iant Letoxx wird nach seiner Ausbildung, auf Betreiben seines ungeliebten Ausbilders, dorthin versetzt.

Auf Futhorn lagern unzählige Wracks von Bionischen Kreuzern. Diese wurden noch vor den Kybernetischen Nächten, also bevor der Krieg zwischen den Motana und den Kybernetischen Völkern begann, von den Kybb erbeutet und auf Futhorn ausgeschlachtet. Es sind weit über zehntausend Stück.

Vor der Schlacht um Tan-Jamondi, im Jahr 1333 NGZ, stößt Zephyda auf Futhorn und ist zutiefst entsetzt. Beinahe kommt es zum Absturz der SCHWERT, als Echophage Ausfallerscheinungen zeigt aufgrund der abertausenden, verwirrten Biotroniken auf dem Planeten. Hier schwört Zephyda ewige Rache an Tagg Kharzani und Gon-O.

Quellen

PR 2242, PR 2281

Ham-System

Ham Erelca

Astrophysikalische Daten

Andere Namen/Bezeichnung:	Ham II
Monde:	-
Sonnensystem:	Ham

Entfernung zum Solsystem:	9063 Lj
Jahreslänge:	ca. 183 Tage
Rotationsdauer:	ca. 26 Stunden
Durchmesser:	13.322 km
Schwerkraft:	etwas über 1 Gravo
Achsenneigung:	gering; kaum Jahreszeiten

Der Planet Ham Erelca ist etwa 3,9 Lichtjahre von Tom Karthay entfernt.

Übersicht

Er ist der zweite von acht Planeten einer orangeroten Sonne. Das Klima bietet winterliche Verhältnisse.

Auf Ham Erelca gibt es lediglich pflanzliches Leben, jegliches intelligente Leben und alle tierischen Lebensformen wurden von Karel Vanidag ausgerottet. Früher lebte hier beispielsweise der Voigar, ein großes, mantaförmiges und flugfähiges Tier.

Geschichte

Ham Erelca sollte während der Blutnacht von Barinx für die Dauer eines Jahres als Versteck für 60 Bionische Kreuzer und deren Besatzungen dienen. Allerdings wurden die Motana von Karel Vanidag angegriffen und getötet.

Als im Jahr 1332 NGZ die Motana von Tom Karthay gemeinsam mit Perry Rhodan und Atlan die 60 Kreuzer bergen wollten, griff Karel Vanidag wieder an, konnte jedoch von Perry Rhodan und dem Todbringer Selboo zurückgeschlagen werden. Die Bergung der Bionischen Kreuzer gelang.

Quelle

PR 2231

Kor-System

Das Kor-System liegt im Sternenozean von Jamondi. In der Korona der roten Riesensonne versteckte die Schildwache Hytath kurz vor der Blutnacht von Barinx eine 8000 Schiffe starke Flotte von Bionischen Kreuzern der Todbringerklasse. Das Kor-System liegt 138 Lichtjahre von Tom Karthay entfernt. Ab 1333 NGZ beginnen die Motana damit, die Todbringerschiffe ins Tom-System zu verlegen und zu bemannen.

Quellen

PR 2253, PR 2280

Lysistrome

Lysistrome ist eine Welt im Sternenozean von Jamondi.

Sie war von Motana besiedelt, ehe sie von den Kybb erobert wurde. Im Jahr 1333 NGZ schlägt eine Flotte Bionischer Kreuzer unter dem Befehl der Schildwache Atjaa die Kybb und befreit die versklavten Motana, die in Metallminen arbeiten mussten.

Bei einem Streifzug auf der dampfenden, heißen und ständig von Regenfällen heimgesuchten Dschungelwelt entdeckt der Todbringer der BOGEN, dass es hier scheinbar jede Menge Todbringer geben muss. Atjaa beschließt daraufhin, ein Ausbildungslager auf Lysistrome zu errichten. Er lässt Corestaar einfliegen, und es stellt sich heraus, dass etwa 80% der Waldläufer wirklich als Todbringer tauglich sind.

Quelle

PR 2280

Myk-System

Das Sonnensystem besteht aus der orangefarbenen Sonne Myk und ihren vier Trabanten.

Es liegt im Sternenozean von Jamondi, 33 Lichtjahre von Tom Karthay entfernt. Allerdings ist nur der zweite Planet Mykronoer von Bedeutung. Die anderen drei Welten tragen keinerlei Leben, haben keine Bedeutung oder Eigennamen.

Das System ist der Rückzugsort des Grauen Autonomen.

Quelle

PR 2240

Mykronoer

Astrophysikalische Daten

Sonnensystem:	Myk
Monde:	--
Galaxie:	Milchstraße
Jahreslänge:	228,57 Tage
Rotationsdauer:	21 Std.
Durchmesser:	12.135 km
Schwerkraft:	0,82 g
Achsneidung:	39°
Atmosphäre:	Sauerstoffatmosphäre
bekannte Völker:	--

Mykronoer ist der zweite Planet der Sonne Myk. Auf dieser Welt hat der Graue Autonom seine Residenz.

Übersicht

Die Welt erscheint vom Weltraum aus in marsrot und türkisblau. Außerdem sind ausgedehnte Nebelfelder zu erkennen. Mykronoer ist nicht besiedelt und zeigt keinerlei Anzeichen von Energieentfaltung oder Zivilisation.

Geschichte

Nachdem der Nocturnenstock Antallin über Baikhal Cain abgestürzt war, verflüchtigte sich dessen Geist und setzte sich als Ka Than bzw. Grauer Autonom auf Mykronoer fest.

Quelle

PR 2240

Ortiz-System

Das Ortiz-System ist ein Doppelsternsystem, das im Sternenozean von Jamondi liegt. Um das Jahr 1332 NGZ wird das System von Kybb-Traken beherrscht und gilt als Sperrzone. Die Kybb nennen das System T-Zon.

T-Zon 1 ist eine gelbe Normalsonne vom Typ G6, ihr Begleiter ist eine kleinere rote Sonne von Typ M9, die Entfernung zwischen den Sternen beträgt ca. 10 Milliarden Kilometer. Das System hat insgesamt acht Planeten, drei davon umkreisen T-Zon 1 , fünf T-Zon 2. Von besonderem Interesse ist der Planet Etabe, der Standort des ewigen Asyls der Schildwache Hytath.

Planetenübersicht

T-Zon 1 I	- Etabe, eine bewohnbare Welt
T-Zon 1 II	- Gasriese mit sechs Monden
T-Zon 1 III	- Gasriese mit vier Monden

T-Zon 2 I	- Glutwelt
T-Zon 2 II	- Noxter
T-Zon 2 III	- Eiswelt
T-Zon 2 IV	- Gasriese
T-Zon 2 V	- eisige Wüstenwelt

Etabe

Etabe ist der erste Planet der Sonne T-Zon 1. Auf dieser etwa marsgroßen Welt gibt es ausgedehnte Meere. Die Flüssigkeit darin ähnelt aber mehr einer Nährflüssigkeit. Sie enthält einen hohen Anteil an organischen Stoffen.

Die Welt wird von den Kybb-Traken ausgebeutet. In den Meeren gibt es große Vorkommen von Khalumvatt, diese werden von bohrinselartigen Plattformen abgebaut.

Atlan kommt zusammen mit Zephyda und der Schildwache Catiaane im Jahr 1332 NGZ nach Etabe, um die Schildwache Hytath aus ihrem ewigen Asyl zu befreien, was auch gelingt.

Quelle

PR 2252

Ring der Neun Sonnen

Der Ring der Neun Sonnen war eine künstliche Sternenkonstellation im Sternenozean von Jamondi.

Es handelte sich um neun Sonnen unterschiedlichen Spektraltyps, die auf einem Kreis angeordnet waren und einen gemeinsamen Mittelpunkt umkreisten. Ihr gegenseitiger Abstand war proportional zu ihrer Masse.

Der Planet Barinx umkreiste seine Sonne als Einzelgänger. Die anderen acht Sonnen hatten je zwischen drei bzw. vier Planeten, die sie in ihrer Ökosphäre umkreisten. Die Welten im Ring der Neun Sonnen wiesen viele unterschiedliche Atmosphärentypen und voneinander abweichende Oberflächenbeschaffenheiten auf.

Daher wurde spekuliert, dass der Ring der Neun Sonnen als Begegnungsstätte für verschiedene Völker gedacht war. Manche schlossen aus der Tatsache, dass die Masse der Planeten beim Abstand der Sonnen zueinander nicht berücksichtigt wurde, dass sie erst später hinzugefügt wurden.

Der Zweck der Konstruktion und ihre Erbauer waren jedoch schon vor 7.000.000 Jahren, zur Zeit der Schutzherren von Jamondi, unbekannt. Damals konzentrierte sich die Wirtschaftsmacht der Schutzherren im Ring der Neun Sonnen, mit Barinx, der Hauptwelt der Motana, als Zentrum. Neben Motana und Shoziden siedelten auch Houwen und Wasserstoffatmer im Ring der Neun Sonnen.

In der Kybernetischen Revolution wurde Barinx von den Kybb in der so genannten Blutnacht von Barinx zerstört. Die Mediale Schildwache Lyressea erhielt, bevor sie sich in ihr Ewiges Asyl zurückzog, Informationen über extreme hyperenergetische Wellenfronten aus dem Ring der Neun Sonnen und über ein Auseinanderbrechen der Konstellation.

Quellen

PR 2249, PR 2273

Barinx

Der Planet Barinx, die Hauptwelt der Motana, umkreiste im Gegensatz zu den anderen Planeten im Ring der Neun Sonnen seine Sonne als Einzelgänger. Unter den Schutzherren von Jamondi war der Ring der Neun Sonnen mit Barinx als wichtigster Welt das wirtschaftliche Zentrum des Sternenozean von Jamondi.

In der Blutnacht von Barinx, acht Jahre nach dem Einschluss des Sternenozeans in einen Hyperkokon, im Jahre 6.999.037 vor Chr., wurde Barinx in der Entscheidungsschlacht der Kybernetischen Revolution von den Kybb zerstört.

Quelle

PR 2249

Tan-Jamondi-System

Das Tan-Jamondi-System ist eines der wichtigsten Systeme der Kybb-Traken, es liegt fast genau im geometrischen Zentrum von Jamondi und ist Standort der sechzehn SPURHÖFE, die die DISTANZSPUR zum Schloss Kherzesch erzeugen.

Astropysikalische Daten

Der Stern Tan-Jamondi ist ein blauer Riese mit einem Durchmesser von 5,2 Millionen Kilometern und einer Oberflächentemperatur von 9240 Grad Kelvin, der von drei Planeten umkreist wird. Der innerste Planet ist eine sonnennahe Glutwelt, Tan-Jamondi II ist für die Kybb-Traken tabu, der dritte Planet ist die Eiswelt Tan-Eis.

Entfernungen zu anderen Welten des Sternenozeans

Baikhal Cain - 133 Lichtjahre
Tom Karthay - 156 Lichtjahre
Tosh Mede - 11,2 Lichtjahre
Traken - 16,06 Lichtjahre
Modrumsystem - 10,5 Lichtmonate

Geschichte

Das Tan-Jamondi System war etwa sieben Millionen Jahre v. Chr. das Zentrum des Ordens der Schutzherren von Jamondi, mit dem Dom Rogan auf Tan-Jamondi II. Nach der Blutnacht von Barinx wurde der Orden zerschlagen, und die Kybb übernahmen die Macht im System. Tagg Kharzani ließ lange nach dem Paragonkreuz suchen, als er dieses aber nicht fand, erklärte er Tan-Jamondi II zur Tabuzone, nichtsdestotrotz war Tan-Jamondi weiter das wichtigste System, aufgrund der SPURHÖFE und der DISTANZSPUR.

Nach dem Rücksturz Jamondis in den Normalraum greift Ende März 1333 NGZ eine gemischte Flotte von Bionischen Kreuzern, unter dem Befehl von Zephyda, und LFT-Boxen inklusive PRAETORIA unter dem Befehl von Residenzminister Julian Tifflor das System an. Dabei werden die SPURHÖFE 03, 04, 05, 09, 10, 11, 15 und 16 vernichtet, ehe der Prim-Direktor des Systems kapituliert.

Tan-Jamondi II

Tan-Jamondi II war, bis zur Zerschlagung des Ordens der Schutzherren von Jamondi, die wichtigste Welt im Sternenozean von Jamondi. Danach wurde sie zum Tabuplaneten für die Kybb und die anderen Völker. Er umkreist die Sonne Tan-Jamondi als zweiter Planet.

Die Welt ist trotz ihrer Wichtigkeit sehr naturbelassen und wirkt paradiesisch. Das Wetter ist allerdings meist trüb, die Wolkendecke reißt nur sehr selten auf. Wichtigste Einrichtung auf Tan-Jamondi II ist der Dom Rogan, die Weihstätte des Ordens. Er steht auf der Insel Rogan, wo einst auch der Baum Uralt Trummstam blühte. Die Insel ist ca. vierzig Kilometer lang und durchmisst an der breitesten Stelle ungefähr zwölf Kilometer. An dieser breitesten Stelle steht der Dom. Gebildet wird die Insel durch den Fluss Rogantoh. Dieser splittet sich an einer Stelle und umströmt die Insel, bis sich die beiden Seitenarme wieder vereinigen.

Nach dem Sieg über die Kybb im Jahr 1333 NGZ kehren die Schildwachen, die Motana, die Schota-Magathe und das Paragonkreuz für kurze Zeit nach Tan-Jamondi II zurück, um es 1335 NGZ mit der Ahandaba-Karawane für immer zu verlassen.

Quellen

PR 2242, PR 2254, PR 2299

Dom Rogan

Der Dom Rogan war die Weihestätte der Schutzherren von Jamondi. Nur hier konnte einem potenziellen neuen Schutzherrn die Schutzherren-Aura verliehen werden. Das zapfenartige, 230 m hohe und 300 m durchmesende Gebilde steht auf der Insel Rogan auf dem Planeten Tan-Jamondi II. Im von Blumenrabatten verzierten Domhof steht ein Baum – der Uralt Trummstam.

Geschichte

Schon während des Baus des Doms entsandten die Kosmokraten eine Entität, die den Dom beseelte. Dieses Geisteswesen verlieh die Schutzherrenauren.

Als sich die Schutzherren von den Ordnungsmächten lossagten, gewährten ihnen diese ihr Ansinnen; allerdings unter der Bedingung, dass die Entität sich aus dem Dom zurückzog und somit keine weiteren Auren verliehen werden konnten. So sollte der Orden zum Aussterben verurteilt werden.

Vor ca. 7 Millionen Jahren entsandte ES die Schildwachen zum Dom, um einen stabilisierenden Machtfaktor in der Milchstraße zu bilden. Zusammen mit den Schildwachen sollte das Paragonkreuz dazu dienen, neue Auren zu erzeugen.

Nachdem der Uralt Trummstam abgestorben war und die Blutnacht von Barinx den Untergang des Ordens einläutet, blieb der Dom verwaist. Zwar ließ Tagg Kharzani den Dom nach Hinweisen auf den Verbleib der Schildwachen durchsuchen, doch er konnte nichts finden, danach zogen die Kybbtruppen ab.

Orrien Alar versuchte mehrfach, einen neuen Trummstam im Domhof anzupflanzen, doch dies gelang ihm erst 1332 NGZ wieder, als Lyressea mit Atlan, Perry Rhodan und Zephyda auf Tan-Jamondi II auftauchten. Das Paragonkreuz zog nach den Sieg gegen die Kybb wieder kurzfristig in den Dom Rogan ein, doch mit Aufbruch der Ahandaba-Karawane verwaiste das Gebäude wieder.

Quellen

PR 2248, PR 2249, PR 2254, PR 2299

Uralt Trummstam

Der Uralt Trummstam war ein uralter Baum, der im Domhof des Doms Rogan auf Tan-Jamondi II wuchs.

Der Baum hatte schon vor dem Bau des Doms dort gestanden. Das Gebäude war quasi um ihn herum errichtet worden. Deshalb rankten sich auch verschiedene Legenden um den 120 Meter hohen, mit einem Kronendurchmesser von 130 Metern gigantischen Baum. Es hieß, dass der Orden der Schutzherren von Jamondi solange prosperieren werde, wie der Baum lebe und im Frühjahr Blätter trage. Oft trafen sich die Schutzherren zu ihren Besprechungen unter dem Baum, dem so genannten Stam-Forum.

Behütet wurde der Baum von Orrien Alar, einem seltsamen Wesen, welches sich in den Uralt Trummstam integrieren konnte.

Während des Krieges, der in der Blutnacht von Barinx gipfelte, starb Uralt Trummstamm ab, kurz darauf wurden die Schutzherren in der Blutnacht von Barinx von der Streitmacht des verräterischen Tagg Kharzani besiegt.

Seitdem hat Orrien Alar immer wieder versucht, Samenkapseln von Uralt Trummstam zu pflanzen, diese Versuche sind jedoch alle gescheitert. Erst als Perry Rhodan, Atlan, Zephyda und die Mediale Schildwache Lyressea mit einem Bionischen Kreuzer auf Tan-Jamondi II landeten, konnte Orrien Alar die letzte Samenkapsel, die er noch übrig hatte, zum Keimen bringen. Wenig später erhob sich neben dem Dom Rogan eine neue, kleinere Version von Uralt Trummstam.

Der neue Uralt Trummstam geht zusammen mit seinem ewigen Gärtner an Bord einer Schutzherren-Arche und nimmt an der Karawane der Sternenozeanvölker teil.

Quellen

PR 2248, PR 2249, PR 2254, PR 2299

Tan-Eis

Astrophysikalische Daten

Monde:	--
Sonnensystem:	Tan-Jamondi
Galaxie:	Milchstraße
Mittlere Sonnenentfernung:	1393,15 Mio. km
Jahreslänge:	6371 Tage
Durchmesser:	13.428 km
Schwerkraft:	1,09 g
Achsneigung:	29 Grad
bekannte Völker:	Kybb-Traken

Tan-Eis ist der dritte Planet der Sonne Tan-Jamondi im Sternenozean von Jamondi.

Übersicht

Auf Tan-Eis befinden sich kybb-trakische Städte und Produktionsstätten. Die wichtigste Stadt ist Whocain, wo die Kybernetische Universität, das Detrakk-Kolosseum und ein Kondensator-Dom angesiedelt sind. Nach dem Hyperimpedanzschock stand auch die Museumsstadt Taukirk kurze Zeit im Mittelpunkt des Geschehens.

Eine weitere Trakenstadt ist Kinksoin.

Geschichte

In der Museumsstadt Taukirk entdeckte der Kybb-Trake Iant Letoxx 1332 NGZ die K/Neutros. Im Mai 1333 NGZ dringt ein Kommandounternehmen der LEIF ERIKSSON nach Whocain vor. Mit dabei der Gefangene Iant Letoxx, dem es allerdings gelingt, in Folge eines Anschlages auf die Truppe zu entkommen. Wie sich dann herausstellt, hat Garont Detrakk noch fünfhundert Kyber-Neutros in einer Raumstation über dem Planeten versteckt, quasi als Vermächtnis. Diese Informationen entlockt das Specter TRAKTAT.

Quellen

PR2242, PR2296, PR2297

Taukirk

Taukirk ist eine Stadt auf Tan-Eis.

In und unter der Stadt gibt es ein riesiges Museum. Ein hoch stehender Kybb-Trake hatte vor vielen Jahrtausenden Sternenozeanrelativzeit (wahrscheinlich vor Christus) begonnen, technisches Gerät zu archivieren, das zu schade war, um verschrottet zu werden.

Viel später wird der Kybb-Trake Iant Letoxx dort als Verwalter eingesetzt. Als es 1331 NGZ zur Erhöhung der Hyperimpedanz kommt, ist dies Letoxx' große Stunde. Er reaktiviert viele Museumsstücke, die „Low-Tech“ - so genannte Archaische Technologie - darstellen und daher keine Probleme mit der veränderten Hyperimpedanz haben. So erlebt Taukirk eine kurze Blüte, und Letoxx wird weiter befördert. Wenig später entdeckt der Trake einige K/Neutros in diesem technologischen Archiv.

1333 NGZ entdeckt eine Forschergruppe um Filana Karonadse und das Specter Hinweise auf weitere Kyber-Neutros, dabei wird allerdings TRAKTAT reaktiviert, welches das unterirdische Museum daraufhin zerstört. Der Forschergruppe gelingt gerade noch die Flucht.

Quellen

PR 2242, PR 2297

TRAKTAT

TRAKTAT war zum einen eine geheime Widerstandsbewegung der Kybb-Traken auf Tan-Eis, zum anderen der Eigenname der kybernetischen Intelligenz, welche sich in und aus dem hybrid strukturierten Rechnernetzwerk des Planeten Tan-Eis bildete.

Widerstandsbewegung

Nach der Eroberung des Tan-Jamondi-Systems durch die Motana im Jahr 1333 NGZ formierte sich eine Untergrundorganisation von Kybb-Traken auf Tan-Eis. Überall bildeten sich Zellen, die sich langsam aber stetig über das uralte Hybridnetzwerk miteinander verbanden und in Kontakt traten. Angeführt wurde die Organisation von der Zwei-Plan Cende Terken und einem Seher, dem Neun-Plan Essu Arog.

Nach einigen Verwicklungen und einem Kampf unter dem Kondensator-Dom der Stadt Whocain wird die Widerstandsorganisation Ende Mai 1333 NGZ im Zuge des Unternehmens Okrill von den Landetruppen der LEIF ERIKSSON zerschlagen.

Kybernetische Intelligenz

Das Hybridnetzwerk auf Tan-Eis wurde von Geront Detrakk auf spezielle Art manipuliert. Nachdem ein gewisser Anteil der alten Rechner von den Widerstandskämpfern wieder in Betrieb genommen wurde, übernahmen diese lawinenartig alle weiteren Rechnersysteme des Planeten. Dieses planetenweite Rechnernetzwerk hatte einst Sonnengeflecht geheißen. Im Netzwerk hatte sich eine künstliche Intelligenz entwickelt. Als immer mehr Rechner angeschlossen wurden, wuchs die intellektuelle Kapazität des Rechners exponentiell. Unter dem Kondensator-Dom Whocains war die Hauptzentrale angelegt. Nachdem diese Zentrale von den Landetruppen der LEIF ERIKSSON vernichtet wurde, war auch die Eigenintelligenz des Netzwerkes vernichtet.

Quellen

PR 2296, PR 2297

Whocain

Whocain ist die älteste, noch bewohnte, Trakenstadt auf Tan-Eis. Es ist eine gigantische Megapolis. Von fünf Kilometer Höhe aus betrachtet, erstreckt sich Whocain von Horizont zu Horizont, überall türmen sich kantige Bauwerke auf, die aussehen wie ineinander verkeilte, gigantische, geborstene Eisschollen.

Bekannte Einrichtungen

Detrakk-Kolosseum
Kondensator-Dom
Kybernetische Universität
: Der Komplex besitzt die Form einer flachen sechsseitigen Pyramide mit einer Kantenlänge von fast drei Kilometern.

Geschichte

Im Mai 1333 NGZ legt Atlan all seine Hoffnung in verschiedene historische Quellen die darauf schließen lassen, dass es in Whocain Hinweise auf eine Waffe gegen die Kybb-Titanen zu finden gibt. Der Arkonide entsendet ein bunt zusammengewürfeltes Einsatzteam, um an diese Waffe zu kommen. Mit dabei Hajmo Siderip, Filana Karonadse, Gorm Goya und Iant Letoxx. Heimlich dabei ist auch das Specter.

Nach einigen Turbulenzen kommt es unter dem Kondensator-Dom von Whocain zum Showdown zwischen dem Specter und TRAKTAT.

Quellen

PR 2296, PR 2297

Detrakk-Kolosseum

Das Detrakk-Kolosseum ist eine gigantische Sportstätte der Kybb-Traken.

Das Stadion steht auf Tan-Eis in der Stadt Whocain. Das Stadion ist in der Form eines Dreiecks erbaut, mit abgerundeten Ecken.

Die Zuschauerränge bieten Platz für bis zu zweihunderttausend Kybb-Traken, die Zuschauerränge sind nicht überdacht, werden allerdings von gigantischen Ventilatoren schneefrei gehalten. Ehrengäste und Traken in gehobenen Positionen haben die Möglichkeit, auf Decks über den Zuschauerrängen des "Pöbels" direkt mit ihren Gleitern zu landen und sich das Spiel von dort aus anzusehen. Die beste Stellfläche ist oberhalb der Ecke der Heimmannschaft.

Geschichte

Benannt ist das Stadion nach Geront Detrakk, einem legendären Trakenführer, der vor grauer Vorzeit auf Tan-Eis regierte.

Am 23. Mai 1333 NGZ werden einige Besatzungsmitglieder der LEIF ERIKSSON im Rahmen eines Kommandoeinsatzes von Iant Letoxx in dieses Stadion geführt und wohnen einer Kresotenhatz bei.

Quelle

PR 2296

Kondensator-Dom

Ein Kondensator-Dom ist das bedeutendste religiöse Heiligtum, das die Kultur der Kybb-Traken kennt.

Aufbau

Es handelt sich dabei um einen Turm von unbestimmter Höhe mit 30 m Durchmesser. Die Flächen sind aus dunkelblauem Shonguth-Verbund, mit beigemengtem 5-D-Schwingquarz. Dabei gibt es allerdings durchaus Qualitätsunterschiede in den verschiedenen Domen, was darauf schließen lässt, dass wichtige Welten durch die Qualität ihrer Kondensator-Dome bestimmt werden können.

Die Dome sind allen offen zugänglich. In ihrer Mitte steht eine Art Empore, auf der die Beschneidungen durchgeführt werden. Im Dom von Whocain ist sie aus gehauenem Naturstein, drumherum ist eine Rinne zum Abfließen des Blutes. Darum stehen Tribünen für Zuschauer.

Im Hintergrund läuft die übliche Siebenton-Trakenmusik.

Bedeutung für die Kybb-Traken

Viele Kybb-Traken glauben, dass jeder Gedanke, der entsteht, das psionische Feld zwischen den angereicherten Kondensator-Platten verändert und von dort direkt an den Gott Gon-O übermittelt wird.

Filana Karonadse gibt die Eindrücke durch ihren Pseudo-Trakensinn so wieder :

„*Mit dem Trakensinn spürt man den Dom bis hierher extrem stark. Wie ein Leuchtfeuer, das zugleich eine Klangwolke ist und eine angenehm feuchtkühle Geruchsexplosion ... In sich selbst verwobene, wundervoll austarierte Wirbelströme, delikat kubiert, filigran pastellen ... Ach, unsere Sprache kennt keine Vokabeln, das zu beschreiben.*“ (Zitat: PR 2296)

Bekannte Dome

Bekannte Dome stehen auf :
Eta - Hier werden die Absolventen der Trak-Akademie beschnitten, wie z.B. Iant Letoxx.
Tosh Mede - ein besonders edler Dom, was die Wichtigkeit Tosh Medes unterstreicht.
Tan-Eis - in der Megastadt Whocain. Im Dom befand sich der geheime Zugang zum Sonnengeflecht von TRAKTAT.
SPURHOF 11

Quellen

PR 2242, PR 2296, PR 2297

Tom-System

Das Tom-System gehört zum Sternenozean von Jamondi. Die gelborangefarbene Sonne Tom ist 268,36 Lichtjahre von Shoz entfernt, sie hat acht Umläufer. Das Tom-System ist das einzige System in dem, während der Isolation im Hyperkokon, freie Motana lebten. Das System wurde von den Kybb nie entdeckt.

Von diesen acht Welten ist nur die erste, Tom Karthay, besiedelt.

Die weiteren Planeten sind alle unbewohnt bzw. unbewohnbar.

Tom II - Wüstenwelt; 5572 km Durchmesser; 0,48 g Schwerkraft
Tom III - Gasriese; 189.640 km Durchmesser; 4,46 g Schwerkraft; elf Monde
Tom IV - Ödwelt
Tom V - Gasplanet
Tom VI - Ödwelt
Tom VII - Gasplanet
Tom VIII - Gasplanet

Quelle

PR2229

Tom Karthay

Tom Karthay ist der erste von acht Planeten des Tom-Systems, er liegt etwa 300 Lichtjahre von Shoz entfernt. Ein Mond umkreist den Planeten.

Es gibt hier nahezu ständig Stürme mit Windgeschwindigkeiten zwischen 100 und 400 km/h. Die unteren Schichten der Atmosphäre werden praktisch pausenlos durch den Wind umgewälzt und beinhalten große Mengen vom Flodder, der zum feinen Staub zermahlenen Mischung aus Sand und toter und lebender (siehe Immergrün) organischer Materie. Nur hoch im Gebirge kann die Luft bei gelegentlichem Flautewetter flodderfrei werden. Daher gibt es hier fast gar keine flugfähige Tierarten (eine einzige Ausnahme ist der Hakenschnäbler). Die bodengebundenen Tiere sind etwas zahlreicher und können sogar elephantengroß werden (wie das Garaka).

Besonderheiten

Hier leben die letzten freien Motana des Sternenozeans von Jamondi. Insgesamt leben etwa 180 Millionen Motana auf diesem Planeten.

Städte

Kimte ist die Hauptstadt des Planeten, und Sitz der Planetaren Majestät. Die Stadt hat mehr als 20.000 Einwohner.

Die auf Tom Karthay lebenden Motana schützen ihre Städte durch Pflanzenkuppeln, die aus Kantblättern und vielen anderen Pflanzenarten bestehen, vor den ständigen Stürmen. Grundlage jeder Stadt ist der Baum, ohne den die anderen Pflanzen nicht existieren könnten. Für die Pflege der Pflanzen sind die Graugärtner zuständig, diese gehen jeden Tag und bei jedem Wetter ins Freie, um nach etwaigen Schäden zu suchen und diese zu reparieren. Ein Sprichwort besagt, dass Kimte an dem Tag untergeht, an dem sich die Graugärtner nicht hinauswagen.

Der Außenbereich der Stadt ist der so genannte Graugürtel. Hier setzt sich der Flodder, der in die Stadt dringt, ab, und dient als Nährstoff für den Baum und die Pflanzen. Weiter innen folgt der Blütengürtel, und im Zentrum das Blisterherz. Der Aufbau des Blütengürtels erinnert an den Aufbau der Residenz von Pardahn.

Geschichte

Nach der Blutnacht von Barinx schlugen Flüchtlinge auf Tom Karthay ihre Behelfsquartiere auf. Aus diesen Quartieren entstand die Stadt Kimte. Mittlerweile gibt es auf dem Planeten viele Städte.

Im Jahre 1331 NGZ ist Kischmeide die planetare Majestät von Tom Karthay.

Nach langem Drängen der Alten Frauen gab sie deren Wunsch nach und erlaubte ihnen, die Nacht - eine der äußerst seltenen windstillen Nächte - vor der Stadt zu verbringen. Der Traum der Alten Frauen, dass eine Flut von Sternen die Schwärze des Himmels auffrisst, und ein neues Zeitalter anbricht, erfüllte sich nicht, stattdessen beobachteten sie die Landung des Bionischen Kreuzers SCHWERT.

Zephyda, Perry Rhodan und Atlan, die mit der SCHWERT gelandet waren, versuchten in den darauffolgenden Tagen vergeblich, die Bewohner von Kimte für einen Aufstand gegen die Kybb-Cranar zu gewinnen, welche durch die Hyperimpedanz geschwächt waren.

Kurz nach dem gescheiterten Versuch, die Bewohner von Kimte zu überzeugen, traf Zephyda Yanathon, den Botschafter des Karthog der Feste Roedergorm, der sie nach Roedergorm einlud und ihr die Unterstützung dieser Feste in Aussicht stellte.

Später findet auf Tom Karthay der Konvent der Majestäten statt, und der Planet wird das Ausbildungszentrum für die motanischen Raumschiffbesatzungen. Diese Aktivitäten werden noch weiter verstärkt, nachdem die Schildwachen sich auf Tom Karthay einfinden und Hytath damit, beginnt die Todbringerflotte aus dem Kor-System ins Tom-System zu verlegen.

Quellen

PR 2229, PR 2241, PR 2250 u.a.

Flora&Fauna
Hakenschnäbler

Der Hakenschnäbler ist ein Greifvogel im Hochgebirge des Planeten Tom Karthay.

Diese Aas fressende Spezies stellt eine große Seltenheit dar: Sie ist die einzige Vogelart von Tom Karthay! Obwohl der Hakenschnäbler also in der Luft keine Konkurrenz zu fürchten braucht, ist er schon seit Jahren vom Aussterben bedroht. In den Hochzeiten ihrer Population fraßen diese Tiere das Gebirge so gut wie kahl und sind jetzt gezwungen, in der dichten Flodder-Schicht der Täler und Tiefebenen zu jagen.

Dank den Motana überlebte bis 1332 NGZ eine kleine Population in der Nähe der Feste Roedergorm, wo die Vögel durch die Zufütterung durch die Bergmänner existieren können. Unklar bleibt, ob die Hakenschnäbler den Abzug der Motana mit der Ahandaba-Karawane verkraftet haben.

Quellen

PR 2230, PR 2241

Immergrün

Als Immergrün bezeichnen die Motana von Tom Karthay eine halb-parasitäre Pflanzenart.

Es handelt sich hierbei um eine mikrobiologische Lebensform, von der jedoch nicht bekannt ist, ob sie ein- oder mehrzellig ist. Das Immergrün schwebt in den ewigen Stürmen des Planeten und tritt bei so genanntem „Orkewetter“ in großen Mengen auf. Seine grüne Farbe deutet auf die Fähigkeit zur Photosynthese hin.

Findet das Immergrün rechtzeitig keinen Wirt, so wird es schnell an die Staubpartikel in der Atmosphäre gebunden und stirbt ab. Wird das Immergrün jedoch in zu großen Mengen eingeatmet, so kann das zur Atemnot und sogar zum Ersticken führen, weil sich diese Lebensform dann sehr schnell teilt und die Atemwege des Wirtes blockiert.

Überlebt der Wirt dieses Stadium, so breitet sich das Immergrün innerhalb von Tagen über die gesamte Körperoberfläche aus. Das bloße Berühren solcher Stellen kann zu einer sekundären Infektion führen. Allerdings ist es möglich, der Ansteckung durch die gründliche Desinfektion der Haut zu entgehen.

Quelle

PR 2230

Kant-Baum

Die Kant-Bäume sind auf dem Planeten Tom Karthay heimisch.

Der Name dieser Spezies beruht auf der Form der lederharten Blattränder - sie haben Kanten, mit denen sie eine überlappende Verbindung zu den benachbarten Blättern herstellen. Diese Verbindung wird zusätzlich durch kräftige Pflanzenhaare vertäut. Auf diese Art und Weise entsteht eine regelrechte Blattwand, die die Pflanze vor den ewigen Stürmen dieser Welt schützt. Die Kant-Blätter haben eine zweite wichtige Funktion: Ihre Oberfläche ist mit einem dichten, weichen Härchenflaum bedeckt. Mit dessen Hilfe bindet die Pflanze Unmengen von Flodder, dem durch die Stürme emporwirbelnden Gemisch aus Staub und toter organischer Materie. Durch die Blattoberflächen erfolgt dann die Aufnahme dieser Materie.

Die Kant-Bäume bilden keinen aufrechten Stamm, vielmehr erzeugt die Pflanze zahlreiche, extrem wuchtige Kriechstämme, die der Basis sternförmig entspringen. Schon die Jungpflanzen haben eine Knolle. Bei den größten Exemplaren existieren an der Basis des Baumes sogar kleine Teiche, die im Laufe der Jahrtausende durch die Verdichtung des Substrates zwischen zwei solchen Kriechstämmen entstanden sind. Man kann daher behaupten, dass die Kant -Wälder zu den größten künstlichen Biotopen im bekannten Universum gehören: Der Gesamtumfang dieser aus Hunderten von Spezies bestehenden Gemeinschaft beträgt mehrere Kilometer und bietet Lebensraum für Tausende von Motana!

Quellen

PR 2229, PR 2240

Spiegelblister

Der Spiegelblister ist eine Pflanzenart des Planeten Tom Karthay.

Über die Pflanze ist nur sehr wenig bekannt. Das auffälligste Merkmal sind wohl die spiegelglatten Blätter, die in der Lage sind, das auffallende Licht fast gänzlich zu reflektieren. Daher werden Spiegelblister von den Motana von Tom Karthay in ihren Kant-Baum-Städten als natürliche Reflektoren verwendet.

Wie es auf einem Planeten ewiger Stürme, was Tom Karthay sicherlich ist, zu einer solchen evolutionären Anpassung kam, ist noch nicht bekannt. Die Anzahl von Sonnenscheintagen ist hier so gering, dass es eher vom Nachteil ist, die selten verfügbare Sonnenenergie zu reflektieren. Daher muss man vermuten, dass die Spiegelblister entweder auf diese Form von Energie nicht angewiesen sind, oder von den Motana aus einer anderen Welt mitgebracht wurden.

Quelle

PR 2229

weitere Artikel
Kimte

Die „Pflanzenstadt“ Kimte ist die Hauptstadt des Planeten Tom Karthay und Sitz der Planetaren Majestät Kischmeide.

Struktur

Um der widrigen Umwelt Tom Karthays zu trotzen, ist Kimte, wie annähernd alle Städte auf diesem Planeten, um einen uralten Kant-Baum in ihrem Zentrum »gewachsen«. Das unmittelbare Zentrum an dem gigantischen Baumstamm wird Blisterherz genannt und ist der Sitz der Planetaren Majestät. Im Jahr 1332 NGZ hat Kischmeide diese Position inne. Unterhalb des Blisterherzens befinden sich Trideages Hütte und Teich, das mystische Zentrum des Planeten.

Um das Blisterherz schließen sich die einzelnen Stadtteile in Form konzentrischer Ringe an. Ganz außen befindet sich der Graugürtel, in dem die Graugärtner dem Planeten weiteres Terrain abkämpfen, indem sie den Ablegern der Pflanzen dabei helfen, inmitten des Flodders zu gedeihen.

Geschichte

Nach der Blutnacht von Barinx gelang es einer Flotte von Bionischen Kreuzern, vor den Kybb zu fliehen und im Tom-System auf dem Planeten Tom Karthay Unterschlupf zu finden. Trotz oder gerade wegen des widrigen Klimas blieben sie unentdeckt, so dass Tom Karthay auch im Jahr 1332 NGZ noch nicht von den Kybb entdeckt wurde und somit zu diesem Zeitpunkt die einzige unabhängige Motana-Welt im Sternenozean von Jamondi ist.

Trideage, die Kommandantin der Flotte, säte selbst auf Tom Karthay den ersten Baum und bewohnte lange Zeit eine Hütte an seinem Fuß. Aus diesem Baum entstand später die Stadt Kimte.

In der Hütte befand sich Trideages Funkgerät und ein Holo-Projektor, der eine Aufzeichnung einer Botschaft Trideages enthält. Diese Botschaft darf jede Majestät, die das Oberhaupt der Stadt darstellt, nur einmal in ihrem Leben abspielen, und zwar nach ihrer Krönung. Außerplanmäßig durften Perry Rhodan, Atlan und Zephyda die Botschaft sehen, Atlan merkte sich diese Nachricht mithilfe seines fotografischen Gedächtnisses und teilte sie in jeder Einzelheit Echophage mit, der sie auswertete.

Lyressea entdeckt, dass sich direkt unter Kimte – genauer, unter Trideages See – das Asyl ihrer Schwester Catiaane befindet. Aufgrund der Selbstzerstörung der Stase-Kapsel wird die Stadt vorsorglich evakuiert, jedoch stellt sich heraus, dass sich die Kapsel aufgrund eines noch unerklärten Effektes in Wirklichkeit in der Nähe der Galaxie Algstogermaht befindet. Damit wird die Stadt vor der Zerstörung bewahrt.

Die Motana Kimtes verlassen mit der Ahandaba-Karawane die Milchstraße.

Quelle

PR 2251

Teich der Trideage

Der Teich der Trideage ist ein tiefer See auf Tom Karthay. Dort landete die Motana Trideage auf der Suche nach einem Versteck vor den Kybb. Bei dem See errichtete sie eine Hütte. Da ihre Flotte Bionischer Kreuzer, die sie zur Sicherheit wieder wegschickte, nie nach Tom Karthay zurückkehrte, wurden der See und die Hütte zur Keimzelle von Kimte. Auf einem Tonträger verzeichnete Trideage die Geschehnisse und die Geheimnisse aus der Zeit um die Blutnacht von Barinx. Jede Planetare Majestät bekam das Recht, einmal diesen Tonträger anzuhören und das Wissen weiter zu tragen.

Als Perry Rhodan, Atlan und Zephyda im Jahr 1332 NGZ den Tonträger anhören dürfen, merkt sich Atlan, dank seines photographischen Gedächtnisses, die Aufzeichnung und gibt sie Echophage wieder. Der Teich dient außerdem Keg Delloguns Familie als Aufenthaltsort, während ihrer Anwesenheit auf Tom Karthay.

Wenig später finden Lyressea und Rhodan den Zugang zum ewigen Asyl der Schildwache Catiaane in unmittelbarer Nähe des Teichs.

Quellen

PR 2230, PR 2251 u.a.

Roedergorm

Roedergorm ist eine Bergfestung auf Tom Karthay.

Sie wirkt wie eine große mittelalterliche Burg, im Innenhof steht die Statue eines Schutzherren. Die Festung wird vom Karthog regiert, der, entgegen der Tradition der Motana, nur weibliche Führungspersönlichkeiten zu haben, männlich ist.

Als die SCHWERT im Jahr 1332 NGZ zum ersten Mal auf dem Planeten landet, erhalten Zephyda und ihre Gefährten keine Unterstützung bei der Planetaren Majestät Kischmeide. Ausgerechnet der Karthog der Feste Roedergorm bietet dagegen seine Hilfe an.

Später werden hier die Todbringer geschult und der Karthog Corestaar stimmt die Sanftwoge an, um deren ausbrechende Aggressivität zu bändigen.

Beim Konvent der Majestäten, bei dem Zephyda zur Stellaren Majestät ernannt wird, dient die Festung als Versammlungsort.

Quellen

PR 2230, PR 2231, PR 2240, PR 2250

Konvent der Majestäten

Der Konvent der Majestäten ist ein Zusammentreffen aller Planetaren Majestäten der Motana.

Der Konvent entscheidet über weitreichende Dinge, die das gesamte Volk der Motana betreffen. Außerdem wählt der Konvent die Stellare Majestät. Diese ist das Oberhaupt aller Motana.

Seit der Blutnacht von Barinx war dieser Posten verwaist. Erst im Jahr 1332 NGZ ruft Kischmeide, auf Bitten von Zephyda, einen neuen

Konvent zusammen, den ersten überhaupt nach der Blutnacht. Auf diesem Konvent, der auf Tom Karthay in der Feste Roedergorm stattfindet, wird Zephyda zur neuen Stellaren Majestät der Motana gewählt.

Quelle

PR 2250

Tosh Mede

Tosh Mede ist eine wichtige Welt der Kybb-Traken. Die Entfernung zum Tan-Jamondi-System beträgt 11,2 Lichtjahre.

Übersicht

Der Planet besitzt ein mildes Wüstenklima mit wenig Flora und Fauna.

Am Südpol befindet sich die Anstalt. In ihr werden die Opalziegel hergestellt, die dann weiter transportiert werden ins Tan-Jamondi-System und von dort über die DISTANZSPUR in den Arphonie-Sternenhaufen. Die Anstalt bedeckt ein Areal von ca. zehn Quadratkilometern in ovaler Form, sie ist eingebettet in eine große Trakenstadt.

Quelle

PR 2242

Opalziegel

Die Opalziegel dienten Tagg Kharzani zur Lebensverlängerung.

Wenn er sich damit umgab, wurde sein Alterungsprozess um das zehntausendfache verlangsamt, allerdings nicht völlig aufgehalten. Aufgrund seiner Angst vor den Tod schuf er sich Gebäude aus Opalziegeln. Mit zunehmender Größe dieses Palais des Lebendigen auf dem Planeten Kherzesch wurde Kharzanis Alterung ständig stärker verlangsamt.

Hergestellt wurden die Opalziegel (vor der Veränderung der Hyperimpedanz) auf Tosh Mede. Zwei Ingredenzien sind zur Produktion unerlässlich: 5-D-Schwingquarze aus dem Heiligen Berg von Baikhal Cain und Föten der Motana. Letztere wurden bevorzugt auf dem Planeten Ash Irthumo geraubt, weil der dort siedelnde Teil der Motana anscheinend besonders psi-affin ist. Entwickelt wurden die Ziegel in jahrelanger Forschungsarbeit von den Kybb, im Auftrag Tagg Kharzanis.

Das Rohmaterial wird einer psionischen Schockwelle ausgesetzt, welche die Kybb-Traken durch das Verbrennen der motanischen Föten erzeugen. 99% des fertigen Ziegelblocks sind glasklar, mit einem winzigen, matt leuchtenden Einschluss in der Mitte. Im Gegensatz zu Schaumopal sind die Opalziegel - zumindest vor dem Hyperimpedanzschock - energetisch stabil, entladen sich nicht in spontanen Explosionen und können deshalb über die DISTANZSPUR nach Kherzesch transportiert werden.

Nach der Erhöhung der Hyperimpedanz verlieren die Opalziegel schleichend ihre Wirkung. Die Ziegel „brennen aus“ und werden dabei stumpf milchig. Dieser Vorgang scheint unumkehrbar und gipfelt schließlich in der Deflagration. Der Nachschub an Opalziegeln kommt endgültig zum Erliegen, als der Heilige Berg von Baikhal Cain im April 1332 NGZ von den Motana vernichtet wird. Alle auf Kherzesch gelagerten Opalziegel werden durch den Rücksturz des Arphonie-Sternhaufens in den Normalraum im Jahre 1333 NGZ zur Deflagration gebracht, was die Zerstörung des Kher-Systems zur Folge hat.

Quellen

PR 2242, PR 2273

Weitere Systeme und Planeten

Cai-System

Caiwan

Astrophysikalische Daten

Monde:	1 Enko
Sonnensystem:	Cai
Galaxie:	Milchstraße
Jahreslänge:	624,5 Caiwan-Tage
Rotationsdauer:	20,1 Std.
Durchmesser:	12.132 km
Schwerkraft:	0,95 g
Achsneigung:	23°
bekannte Völker:	Caiwanen

Caiwan ist eine Primitivwelt, etwa 411 Lichtjahre von Hayok entfernt. Die Ureinwohner des Planeten sind die Caiwanen, die für die Arkoniden Bodenschätze abbauen, vor allem Hyperkristalle.

Sonnensystem

Caiwan ist der dritte von sieben Planeten der Sonne Cai und umläuft diese in einer durchschnittlichen Entfernung von 195,94 Millionen Kilometern.

Allgemeines

Caiwan hat eine Achsneigung von 23 Prozent. Der Planet durchmisst 12132 Kilometer, die Schwekraft beträgt 0,95 Gravos. Ein caiwanischer Tag dauert 20,1 Stunden Terra-Norm. Ein Jahr entspricht 624,5 Caiwan-Tagen.

Enko, der einzige Mond Caiwans mit einem Durchmesser von 2268 Kilometern, umkreist den Planeten in einer Entfernung von 181.000 Kilometern.

Flora und Fauna

Der Planet beherbergt unzählige Arten von Pflanzen und Tieren, von denen bisher leider nur einige wenige näher beschrieben wurden. Zu den bemerkenswertesten tierischen Spezies gehören die Schaspaken, Zahnanther, Graswölfe, Caithare und Rhyra. Als eine Besonderheit der caiwanschen Fauna gilt das Vorhandensein von zahlreichen höher entwickelten Spezies, die mehr als zwei Augen besitzen.

Geschichte

Auf Caiwan existiert eines der größten bekannten Vorkommen von Khalumvatt. Im Jahr 1331 NGZ übernimmt das Kristallimperium die Macht auf Caiwan. Doch aufgrund dessen, dass nur die Caiwanen den Khalumvatt abbauen können, ohne dass dieser zerfällt, schaffen sie es nach schweren Auseinandersetzungen, einen fairen Preis für ihre Arbeit vom Imperium zu erhalten.

Quellen

PR 2236, PR 2237

Creiff

Astrophysikalische Daten

Monde:	keine
Sonnensystem:	
Galaxie:	Milchstraße
Durchmesser:	15.042 km
Schwerkraft:	0,94 g
bekannte Völker:	Arkoniden

Der Planet Creiff liegt im Limbus zwischen der terranischen und der arkonidischen Einflusssphäre und gilt dabei als dem Kristallimperium treu ergeben.

Übersicht

Er ist der erste von insgesamt drei Planeten einer orangefarbenen K9V-Sonne. Der mondlose Planet Creiff ist 23.964 Lichtjahre vom Arkon-System, 3207 Lichtjahre vom Hayok-Sternenarchipel und 12.202 Lichtjahre von Terra entfernt und umkreist seine Sonne in einer Entfernung von 46,9 Millionen Kilometern. Sein Durchmesser beträgt dabei 15.042 Kilometer und die Schwerkraft 0,94 Gravos.

Creiff gehört zum Agrargürtel des Kristallimperiums. Zu den wichtigsten Exportartikeln des Planeten gehört das Creiffgetreide, das vornehmlich für die arkonidische Flotte angebaut, aber auch von den Springern oder freien Händlern eingekauft wird.

Die bekannteste Spezies des Planeten sind die Crochen. Erwähnt werden auch die flugfähigen, in Schwärmen lebenden, Pollen fressenden Flügelkäfer, die Creiff-Stechmücken und die aasfressenden, nagerähnlichen Tagarros.

Geschichte

Auf Creiff verbrachte Kantiran seine Kindheit, und dort leben seine Pflegeeltern.

Quellen

PR 2200, PR 2203

Croche

Als Crochen (Singular: der Croche) wird eine Tierart bezeichnet, die den Isolierten Wald bewohnt, einen Urwald auf dem Planeten Creiff.

Der massige, bei erwachsenen Exemplaren circa 300 kg schwere, streng riechende Körper dieser intelligenten Tiere hat eine braun geschuppte, extrem feste Haut. Das reptilienähnliche Maul weist mächtige Fänge von gewaltiger Kraft auf. Die Augen werden als rot glühend beschrieben. Der lang gestreckte Schwanz dient dem Tier als Abstoßvorrichtung. Die Crochen verfügen über ein so genanntes Levitationsorgan, mit dessen Hilfe sie in der Lage sind, lautlos durch den Wald zu schweben. Obwohl sie sich auch auf konventionelle Art und Weise fortbewegen können, machen sie das normalerweise ungern.

Es handelt sich hierbei um soziale Tiere, die in kleinen Herden leben, angeführt von einem dominierenden Leittier. Sie kommunizieren untereinander mit knurrenden Lauten. Crochen sind fleischfressend und gelten unter der arkonidischen Bevölkerung des Planeten als extrem gefährlich. Von so manchem blasierten Adligen werden sie daher als exotische Kuriosa in Gefangenschaft gehalten. Der junge Sternenbastard Kantiran schaffte es im Herbst 1325 NGZ mit seiner Paragabe der Instinkttelepathie, einige wildlebende Crochen zu besänftigen.

Quelle

PR 2200

Devolter

Astrophysikalische Daten

Spektralklasse	G9
Anzahl der Planeten	3

Astrophysikalische Daten von Devolter II

Entfernung von der Sonne	146,02 Mio. Km
Durchmesser	16490 km
Schwerkraft	1,16 Gravos
Umlaufzeit	513,91 Tage zu 18,4 h
Umlaufzeit in Standardtagen	394,0 Tage
Achsenneigung	25°
Anzahl der Monde	keiner

Das Devolter-System befindet sich innerhalb der arkonidischen Einflusssphäre, gehört jedoch nicht zum Arkonidischen Imperium.

Devolter ist ein Stern der Spektralklasse G9, er wird in einer Entfernung von 7748 Mrd. Kilometern von einem weißen Zwergstern umkreist.

Der zweite der drei Planeten ist eine paradiesische Sauerstoffwelt. Sie ist allem Anschein nach unbewohnt, allerdings befindet sich hier ein getarnter Bahnhof der Friedensfahrer. Die Algorrian haben diesen Planeten zu ihrer neuen Heimat gemacht, halten seine Position jedoch strikt geheim.

Oa-System

Oaghonyr

Astrophysikalische Daten

Monde:	--
Sonnensystem:	Oa
Galaxie:	Phariske-Erigon (Milchstraße)
Rotationsdauer:	23,2 Std.
Durchmesser:	12.557 km
Schwerkraft:	0,89 g
bekannte Völker:	Schohaaken

Oaghonyr, "Die Wunderbare" war 20 Mio. Jahre v. Chr. das heilige Zentrum aller friedliebenden Völker der Galaxie Phariske-Erigon, wie damals die Milchstraße genannt wurde. Als innerste von insgesamt fünf Welten der orangefarbenen Sonne Oa war Oaghonyr eine warme paradiesische Welt.

Übersicht

Der Planet besaß drei weitgehend zusammenhängende Kontinente : Bravu, Tamuu und Jargou.

Oaghon

Oaghon war die Hauptstadt der Welt, sie hatte ca. 150 Mio. Bewohner, davon etwa ein drittel Pilger, die die Sehenswürdigkeiten erleben wollten. Oaghon lag am Fuße des Gebirges der Zeiten, in einem vierhundert Kilometer durchmessenden Talkessels der nach

Süden hin offen war, auf dem Kontinent Bravu. Die gigantische Stadt hatte einen Durchmesser von etwa dreihundertfünfzig Kilometern. Am Westrand befand sich der fünfzig Kilometer durchmessende Raumhafen, im südlichen Bezirk lag das Clateaux der Zeiten. Tausend Kilometer südlich Oaghons lag das Binnenmeer Aghon, tausend Kilometer nordöstlich lag ARCHETIMS HORT.

Gebirge der Zeiten

Das Gebirge der Zeiten schloss sich nördlich an die Hauptstadt an und zog sich über eintausend Kilometer weit nach Norden und umschloss, mit seinen bis zu fünftausend Meter hohen Gipfeln, ARCHETIMS HORT.

Geschichte

Nachdem die Superintelligenz ARCHETIM die Völker Phariske-Erigon befriedet hatte, bauten die Schohaaken und die anderen Völker zu ihren Ehren diese paradiesische Welt aus, auf der dann auch die Superintelligenz selbst ihre Manifestation im Normalraum hatte. Über viele tausend Jahre war es ein absoluter Hort des Friedens, bis ARCHETIM die Welt verließ, um eine Negasphäre zu bekämpfen. Nach vielen Jahrhunderten erst kehrte die Superintelligenz zurück, doch sie war bereits so weit geschwächt, dass ihr Tod nicht mehr abzuwenden war. Nach einigen Monaten starb ARCHETIM in ihrem HORT, zurück blieb ein Leichnam in Form von Psi-Materie. Als die Superintelligenz starb, sandte sie noch einmal einen starken psionischen Impuls aus, als Appell an ihre Hilfsvölker, die den Frieden weiter bewahren sollten. Mit ihr starben viele Millionen Lebewesen in ganz Phariske-Erigon. Der Leichnam ARCHETIMS wurde in einer feierlichen Prozession ins Solsystem gebracht, welches damals noch völlig bedeutungslos war.

Quelle

PR 2279

ARCHETIMS HORT

ARCHETIMS HORT war der Manifestationspunkt der Superintelligenz ARCHETIM auf dem Planeten Oaghonyr.

Der HORT lag eintausend Kilometer nordöstlich der Hauptstadt Oaghon. Er war eingebettet in das Gebirge der Zeiten, eine Bergkette mit Gipfelhöhen von über fünftausend Metern. Das Gebirge zog sich von nahe der Hauptstadt bis zum HORT.

Das Gebiet des HORTS war Sperrgebiet. Der eigentliche HORT erschien als gigantische, golden leuchtende Energiespirale, die sich nach oben hin verjüngte. Umhüllt wurde das Objekt von einer weißen Lichtsäule, die ca. fünftausend Meter durchmaß. Die genaue Höhe des HORTS war unklar, er endete nicht in der Wolkendecke. Die Schohaaken vermuteten, dass das Gebilde bis in den Hyperraum hineinreichte.

Hierhin zog sich ARCHETIM auch zum Sterben zurück. Als die Superintelligenz tot war, erlosch das Licht. Danach wurde der Leichnam der Superintelligenz zum Solsystem gebracht.

Quelle

PR 2279

Clateaux der Zeiten

Das Clateaux der Zeiten war ein Gebäudekomplex am südlichen Rand von Oaghon, der Hauptstadt des Planeten Oaghonyr.

Aufbau

Das Clateaux bedeckte eine Fläche von 4,7x4,7 km, also insgesamt eine Grundfläche von etwa 22 Quadratkilometern.

Das eigentliche Clateaux wurde von fünf sechshundert Meter hohen, viereckigen Stufenpyramiden gebildet. Sie konstituierten die vier Eckpunkte sowie den genauen Mittelpunkt des Komplexes. Dazwischen lagen große Freiflächen sowie naturbelassene Wälder etc.

In nördlichen Teil zwischen den Pyramiden ist auf einem zweihundertfünfzig Meter hohen Sockel die so genannte Clateauxstadt errichtet worden. Dabei handelt es sich um ein etwa 1500 m durchmessendes Areal, angefüllt mit unzähligen Bibliotheken, Speisehäusern und KOM-Zentralen. Die Clateauxstadt bildet quasi das Entree zu den eigentlichen Haupteinrichtungen in den Pyramiden.

Zu diesen gelangte man via Transportbändern und Antigravschächten. In den Pyramiden existierten unzählige Wandelgänge, Terrassen und Hallen. Diese Hallen beherbergen die unzähligen Inkarnationen.

Inkarnationen

Als Inkarnationen wurden die Statuen bezeichnet, die in den vielen Hallen standen. Es handelte sich dabei um Statuen unzähliger Völker, unter anderem auch eines Algorrian, die aus den unterschiedlichsten Epochen stammten. Die Inkarnationen waren nicht völlig tot, sondern noch quasi lebendig; wurden sie von einer Person, die demselben Volk entstammte, berührt, dann erlebte diese Person die Lebensgeschichte der Inkarnation mit. Bei den Schohaaken galt diese Art des Todes als eine große Ehre.

Quelle

PR 2279

Solsystem

Astrophysikalische Daten

Größe	1392 Mio. Km
Entfernung zum Zentrum der Milchstraße	Ca. 30.000 Lichtjahre
Umlaufzeit um das Zentrum der Milchstraße	Ca. 225 Mio. Jahre
Äquatorialdurchmesser	1.392.000 km
Dichte	1,409 g/cm³
Masse	2*1027 Tonnen (332.946 Erdmassen)
Fluchtgeschwindigkeit	617,5 km/s
Absolute Helligkeit	+4M,83
Spektralklasse	G2
Oberflächentemperatur	ca. 6000 °C
Kerntemperatur	ca. 15 Mio. °C
Rotationszeit	27,275 Tage

Die Sonne Sol (jamisch.: Talan, shuwash.: Frenczy, capp.: Tranat, lemur.: Apsu, arkon.: Larsaf) liegt im »Orionarm«, einem Seitenarm der Milchstraße.

Aufgrund verschiedener Umstände wurde das Solsystem zu einem Brennpunkt kosmischer Ereignisse mit einer bewegten Geschichte, die vor allem die Planeten betraf. Verschiedene Zivilisationen und Völker besuchten das System, gingen hier ihren Plänen nach oder besiedelten es. Daher erhielten das System und die Planeten je nach Zivilisation unterschiedliche Namen.

Die Planeten sind, bzw. waren, (von innen nach außen): Merkur, Venus, Terra, Mars/Trokan, (Zeut), Jupiter, Saturn, Uranus, Neptun und (Pluto).

Der Planet Mars wurde im Zuge der Abruse-Krise 1218 NGZ durch den Planeten Trokan aus dem Arresum ausgetauscht, der für ein knappes Jahrhundert seinen Platz einnahm. Im Jahr 1312 NGZ verschwand Trokan nach dem Zusammenbruch der Brücke in die Unendlichkeit und wurde durch einen Mars ohne Spuren des Terraforming und ohne Spuren der Abruse ersetzt.

Zeut, der ursprünglich fünfte Planet, wurde im Jahre 50.068 v. Chr. von den Halutern zerstört.

Der neunte Planet, Pluto, wurde im Jahre 3438 im Zuge der Selbstvernichtung der Urmutter zerstört.

Diverse Namenskonventionen

Schohaaken

Die Schohaaken bezeichneten das Solsystem als Frenczy-System. Für die Schohaaken war Sol eine unbedeutende Sonne, bis die Superintelligenz ARCHETIM bestimmte, dass nach ihrem Tod ihr Korpus in der Sonne deponiert werden soll. Zusätzlich erbauten die Schohaaken die TRIPTYCHON-Stationen und deponierten sie in Sol als Gedenkstätte für die Superintelligenz ARCHETIM. Durch die Deponierung des Korpus ARCHETIM wurde Sol zu einem 6D-Juwel.

Cappins

Die Cappins bezeichneten das Solsystem als Tranat-System. Die Erde wurde von ihnen als Lotron bezeichnet. Das Projekt Proconis, das heißt der Bau des Sonnensatelliten bzw. Todessatelliten, wurde auf Taimon (lemur.: Zeut) durchgeführt.

Lemurer

Der lemurische Name für Sol ist Apsu. Die Erde wurde von ihnen als Lemur bezeichnet. Der Name Zeut ist ebenfalls lemurischen Ursprungs.

Arkoniden

Die Arkoniden bezeichneten das Sonnensystem nach seinem Entdecker Larsaf als Larsaf-System und die Sonne als Larsaf. Sie legten zuerst eine Kolonie auf Larsa, der Venus, an. Diese Kolonie wurde im Jahre 8005 v. Chr. von Atlan auf die nach ihm benannte Insel Atlantis auf Larsaf III, der Erde, verlegt, die zu dieser Zeit ein Depot der Arkon-Flotte bildete.

Terraner

Vom 10.Oktober 3430 bis zum 16. Juli 3434 wird das Solsystem allgemein Ghost-System genannt, da es zwar noch existiert, jedoch von außen relativ unangreifbar und unsichtbar hinter einem ATG-Feld in der Zukunft verborgen ist.

6D-Juwel

Sol besitzt ein einzigartiges 5- und 6-D-Spektrum und ist daher als sechsdimensionales Juwel bekannt. Durch die 6-D-Strahlung wurde bereits ES im Jahre 17.756.360 v. Chr. angezogen, und entwickelte sich vermutlich durch diese Strahlung zur Superintelligenz. Auch SEELENQUELL versuchte, die von Sol emittierte 6D-Strahlung für seine Entwicklung zu nutzen, scheiterte jedoch.

Möglicherweise war die Sextadimstrahlung auch der Anlass dafür, dass die Loower das Auge Laires vor etwa 18.000.000 Jahren auf Terra versteckten.

Durch Messungen mit der Ultra-Giraffe konnte nachgewiesen werden, dass das 5- und 6-dimensionale Spektrum von Sol sehr große Ähnlichkeit mit dem von der SOL im Inneren METANUS gemessenen Spektrum der Leiche der toten Superintelligenz KABBA hat. Aufgrund dieser Ergebnisse vermutete man eine tote Superintelligenz im Inneren von Sol. Allerdings ist unklar, inwiefern das Spektrum von KABBA durch den Umbau zum Kern eines Analog-Nukleotids modifiziert worden ist.

Nach dem Erscheinen der Schohaaken im Solsystem und dem Einsatz der INTRALUX wurde klar, dass es sich beim 6D-Juwel um die tote Superintelligenz ARCHETIM handelt, somit bestätigten sich die Vermutungen über die Herkunft der 6D-Strahlung. ARCHETIMS Korpus war schon vor ca. 20 Millionen Jahren von den Schohaaken in Sol deponiert worden. ARCHETIM hatte noch zu Lebzeiten verfügt, dass Sol einst zu seinem Grab werden solle.

Nach der Erhöhung der Hyperimpedanz stieg die Intensität der 6D-Strahlung an. Myles Kantor entdeckte anhand von Messungen mit der Ultra-Giraffe an Bord der RICHARD BURTON, dass von Sol ein sechsdimensionaler Jetstrahl ausgeht, der in Richtung der Großen Magellanschen Wolke weist. Gon-Orbhon, der sich in der Großen Magellanschen Wolke befand, erzeugte diesen Jetstrahl, um 6D-Energie von Sol abzusaugen. Wie sich herausstellt, benötigt die Entität die Energien, um zur negativen Superintelligenz aufzusteigen. Gon-Orbhon hatte das 6D-Juwel schon vor ca. 7 Millionen Jahren angezapft. Er war von einem Abgesandten der Chaosmächte auf die Leiche ARCHETIMS aufmerksam gemacht worden.

Terra

Astrophysikalische Daten

Gemittelte Bahngeschwindigkeit:	29,76 km/s
Tropisches Jahr:	365 d 5 h 48 m 46 s
Perihel:	2. Januar (147 Mio. km)
Aphel:	3. Juli (157,9 Mio. km)
Rotationsdauer:	23h 56m 4,091s
Achsenneigung:	23° 27' 8,26"
Albedo:	0,39
Abplattung:	0,017
Äquatorial-Durchmesser:	12.756,017 km
Polar-Durchmesser:	12.705,504 km
Äquatorial-Umfang:	40.075,017 km
Polar-Umfang:	40.007,863 km
Oberfläche:	510,1 Mio. km²
Volumen:	1083,3 Mrd. km³
Masse ø:	5,970 Trd. t
Dichte (Oberfläche):	2,7 g/cm³
Dichte (Zentrum):	12,6 g/cm³
Dichte (gemittelt):	5,52 g/cm³
Geothermischer Schritt:	3° pro 100 m
Höchste Erhebung:	8850 m
Durchschnittliche Erhebung über NN:	875 m
Tiefste Tiefe:	11.034 m
Alter:	ca. 4,5 Mrd. Jahre
Aufteilung	
Landfläche:	149 Mio. km² (29%)
Wasserfläche:	361,1 Mio. km² (71%)
Hemisphären-Differenz der Landfläche	
Nordhalbkugel:	100 Mio. km²
Südhalbkugel:	49 Mio. km²
Atmosphärische Zusammensetzung	
Stickstoff:	78%
Sauerstoff:	21%
Edelgase:	< 1%
Kohlenstoffdioxid:	0,03%
Wasserdampf:	0 bis 5 Volumenprozente

Terra ist die Heimatwelt der Terraner und die Ursprungswelt aller Abkömmlinge der Lemurer.

Sie ist aufgrund ihrer langen Geschichte ebenfalls unter folgenden Bezeichnung bekannt:

Talan (vojaridisch)
Lotron (cappin)
Lemur (lemurisch)
Larsaf III (arkonidisch)

Erde

Übersicht

Terra umkreist als dritter Planet die Sonne Sol, und besitzt einen einzigen Mond: Luna.

Terra ist der Geburtsort unter anderem von Perry Rhodan, Reginald Bull sowie diverser weiterer Zellaktivator- bzw. ZAC-Träger.

Die bekannteste und größte Stadt auf Terra ist Terrania, die Hauptstadt Terras. Sie liegt in der ehemaligen Wüste Gobi.

Seit der historischen Mondlandung der STARDUST ist Terra immer das Zentrum der terranischen Geschichte gewesen, zunächst als wichtigste Welt des Solaren Imperiums, nach dessen Untergang als politische Zentralwelt der LFT und als Schrittmacher des terranischen Machtblocks.

Die Bevölkerung setzt sich mehrheitlich aus Terranern zusammen, aber auch Arkoniden, Aras, Springer und vor allem Kolonialgeborene sind dort zu finden. In Terrania selbst ist die Vielfalt der fremden Rassen am größten. Selbst Blues findet man häufiger in dieser Stadt.

Ein Großteil der technischen Versorgung Terras wird über den praktisch vollständig ausgebauten Mond gewährleistet und durch die sublunare Hyperinpotronik und ehemalige Supersyntronik NATHAN koordiniert, die auch das Wetter auf Terra kontrolliert.

Bekannte Städte

Hier sind Städte aufgelistet, die im Perryversum erwähnt werden

Terrania - Hauptstadt Terras
Atlan Village - Bekannter Stadtteil Terranias
Graz
Kalkutta-Nord
Neapel - Hauptstadt Terras unter der Herrschaft von Gon-O
Para-City - Stadt der Monochrom-Mutanten
Puchberg am Schneeberg
Soisy-sur-Seine
Tiansian
Wien

Geschichte

ca. 18.000.000 v. Chr.

Ca. 18.000.000 v. Chr. erbeuten die Loower Laires Auge und verstecken es auf der Erde.

ES wird 17.756.360 v. Chr. durch das sechsdimensional funkelnden Juwel Sol angezogen, lässt sich auf Terra - damals Talan - nieder und etabliert eine Zone des Friedens im Bereich des Solsystems.

Zwischen 15 und 14 Millionen Jahren vor Christus entdecken die Vojariden Talanis (Atlantis), die Insel der Schmetterlinge, und erhalten Kontakt zu ES. Sie sind die Geburtshelfer bei der Transformation von ES zur Superintelligenz.

ca. 7.000.000 v. Chr.

ES extrapoliert die wahrscheinliche Entwicklung des Lebens auf Talan und erschafft aus dem bereits vorhandenen Genpool die Motana. Auf Ambur erschafft ES aus dem Genpool Talans und der Cynos die sieben Schildwachen.

ca. 2.000.000 v. Chr.

Shuwashen werden von dem Ritter der Tiefe Permanoch von Tanxbeech von ihrem Zufluchtsort Mars nach Terra evakuiert. Die shuwashischen Flüchtlinge haben sich schon auf dem Mars in Affenmenschen verwandelt.

ca. 1.000.000 v. Chr.

Auf Terra befindet sich in den Anden einer der Zeitbrunnen, die dazu gedacht sind, den Kurs des Schwarms zu überwachen.

Nach der Vertreibung der Cynos aus dem Schwarm durch die Karduuhls (Ca. 1.000.000 Jahre v. Chr. siedeln diese ihre verbliebenen Anführer zusammen mit einer Gruppe Cynos, darunter Sardaengar, auf Terra an. Es sind die Ewigen Brüder - die Diener der 9 Imaginären - Imago I und Imago II (später als Schmitt und Nostradamus bekannt geworden).

ca. 200.000 v. Chr.

Vor ca. 200.000 Jahren wird Terra (capp.: Lotron) durch die Takerer über 500 Jahre lang als Basis für genetische Zuchtexperimente benutzt. Dabei entstehen die Konos (Zentauren, Zyklopen, Pseudo-Neandertaler, Argazaten). Unklar ist, ob und inwieweit auch die Vorfahren der Lemurer genetisch modifiziert werden.

Die Takerer siedeln sich in der Stadt Matronis auf dem Kontinent Lemuria an, den sie Lemu - Die Wunderbare nennen.

Im Rahmen des Projekts Proconis werden gleichzeitig auch takerische Ansiedlungen auf Zeut (capp.: Taimon) gegründet.

Eine ganjasische Flotte unter Admiral Moshaken beendet die takerische Anwesenheit im von den Cappins so genannten Tranat-System.

Die Überlebenden der Schlacht finden Zuflucht auf Terra. Es kommt vermutlich zu Vermischungen zwischen Cappins und Frühmenschen.

56. bis 51. Jahrtausend v. Chr.

Um 56.400 v. Chr. entsteht auf dem Kontinent Lemuria die erste menschliche Hochzivilisation Terras, die Lemurer. Diese nennen Terra Lemur.

Zu dieser Zeit existieren neben den fünf Kontinenten die westliche kontinentgroße Erweiterung des späteren amerikanischen Doppelkontinentes, Lemuria, und die Groß-Insel Atlantis.

Das Jahr 56.400 v. Chr. ist der (fiktive) Beginn der lemurische Zeitrechnung - dha-Tamar lemur. für: seit Reichsgründung - die auf das mythische Erscheinen des Sonnenboten Vahraátos zurückgeführt wird.

52.288 v. Chr. (4112 dha-Tamar) erlangen die Lemurer das Übergewicht gegen die Konos. Die in dieser Zeit gestrandete Nullzeitdeformatorexpedition schaltet die Cappin-Anlagen aus, die für die Fruchtbarkeit der Konos sorgen.

Im Jahr 51.900 v. Chr (4500 dha-Tamar) erfolgt die erste bemannte Mondlandung der Lemurer. Im Laufe der nächsten Jahrzehnte beginnen sie auf Bestreben von Levian Paronn mit einem ausgedehnten Weltraumprogramm. Im Rahmen des Projektes EXODUS starten bis 51.747 v. Chr. (4653 dha-Tamar) insgesamt 47 Sternenarchen. Das Projekt wird mit der Entwicklung des ersten Überlichtantriebs eingestellt.

Die Lemurer errichten ein galaktisches Reich - das Große Tamanium (lemur.: Kar'Tamanon) - mit 100.000 Welten. Es wird bis nach Andromeda ausgedehnt. Auf Lemur wird eine Groß-Transmitteranlage errichtet, mit der eine Direktverbindung zum galaktozentrischen Sonnentransmitter hergestellt wird. Außerdem befindet sich auf dem späteren nordamerikanischen Kontinent eine geheime Zeitstation der Meister der Insel.

Im Jahre 50.080 v. Chr. (6320 dha-Tamar) kommt es zum überraschenden Angriff der Haluter. Im Laufe des 100-jährigen Krieges der Haluter gegen die Lemurer kommt es im Jahre 50.068 v. Chr. (6332 dha-Tamar) durch die Vernichtung des ehemaligen fünften Planeten Zeut und der damit verbundenen Staubwolke zu einer Verschärfung der letzten Eiszeit.

Diese Eiszeit macht die Erde größtenteils so unwirtlich, dass die verbliebenen Lemurer sich in die Tiefbunker der letzten Städte zurückziehen, etwa die der Stadt Godlar. Weil die Haluter noch mehrmals den Planeten angreifen, entstehen wegen der Kernstrahlung auf der Oberfläche teilweise monströse Mutationen.

Der größte Teil der Lemurer flüchtet allerdings gegen Kriegsende hauptsächlich über die galaktozentrischen Sonnentransmitter nach Andromeda (lemur.: Karahol). Der Kontinent Lemuria versinkt (?) im Pazifik.

8000 v. Chr.

Die Arkoniden bezeichnen das Solsystem nach seinem Entdecker Larsaf als Larsaf-System. Eine arkonidische Kolonie auf Larsa (Venus) wird von Atlan auf die nach ihm benannte Insel Atlantis auf Larsaf-III (Terra), umgesiedelt.

Um 8000 v. Chr. wird das Solsystem zum Schauplatz einer militärischen Auseinandersetzung der Arkoniden und der Druuf. Es kommt zum Untergang von Atlantis und dem Ende der arkonidischen Kolonie. Nur Atlan überlebt in seiner Tiefseekuppel.

8.000 v. Chr. bis 20. Jahrhundert n. Chr.

Die dazwischen liegende Zeit wird sporadisch von Atlan dokumentiert. Atlan greift mehrmals entscheidend in die Entwicklung verschiedener menschlicher Kulturen ein, um den technisch-wissenschaftlichen Fortschritt voranzutreiben. Sein Ziel ist es, eines Tages mit einem Raumschiff der Menschen nach Arkon zurückzukehren.

20. Jahrhundert

Im 20. Jahrhundert beginnt die bis zur Gegenwart anhaltende menschliche Expansion ins All. Perry Rhodan eint die planetare Menschheit unter der Dritten Macht.

Aus der Dritten Macht geht am 01. Januar 1990 das Solare Imperium hervor. Terra ist wieder Mittelpunkt eines sich entwickelnden galaktischen Machtfaktors.

21. Jahrhundert

Erstes offizielles Auftreten des Arkoniden Atlan, der vor Jahrtausenden auf Terra gestrandet war, und seit dem Krieg mit den Druuf in einer Tiefschlafkapsel überlebt hat.

24. Jahrhundert

Im Jahr 2326 wird die Bevölkerung Terras mit 6.000.000.000 angegeben.

25. Jahrhundert

Im Jahr 2400 wird die Bevölkerung Terras mit 7.000.000.000 angegeben.

Im August 2437 kommt es zu einem Angriff der Zweitkonditionierten in ihren Dolans auf Terra. Die erste und die dritte Offensive richten schwere Verwüstungen auf allen Kontinenten an - 30 Prozent der Erdbevölkerung sterben. Die zweite Offensive der Zweitkonditionierten wird von Moira im Halo der Milchstraße abgefangen und komplett aufgerieben.

35. Jahrhundert

3430 wird Terra mit dem Solsystem durch das Antitemporale Gezeitenfeld vor dem Angriff der Antiterranischen Koalition in Sicherheit gebracht.

... Cappins, Takerer,Sammler ...

Am 29. November 3440 kommt es in der ganzen Milchstraße durch die Senkung der galaktische Feldlinien-Gravitationskonstante um 852 Megakalup zur Verdummung.

Auf Terra erweisen sich neben 2.000.000 Homo Superior nur wenige andere Menschen (Zellaktivatorträger, Mutanten und Mentalstablisierte) als immun. Während die Homo Superior die aus ihrer Sicht aggressive Technik zerstören und die Wiedereinführung einfacher Ackerbautechniken propagieren, versuchen 480 immune Männer und 212 immune Frauen von Imperium-Alpha aus die Versorgung Terras aufrechtzuhalten.

Anfang 3442 sterben die Homo Superior - vermutlich eine Folge der Ende 3441 erfolgten Feinabstimmung der Gravitationskonstante um 132,6583 Millikalup.

Als der Schwarm 3442 das Solsystem verschluckt, beträgt die Bevölkerung des Solsystems 25.000.000.000 Menschen. Neben Terra sind vor allem Mars und Venus dicht besiedelt.

Im Jahr 3460 ergreifen die Laren die Macht in der Galaxis. Milliarden Terraner fliehen aus dem Solsystem und finden auf Gäa in der Provcon-Faust eine neue Heimat. Terra und Luna werden mit Hilfe eines aus Sol und Kobold gebildeten Twin-Sol-Transmitters versetzt. Terra und Luna materialisieren nicht wie geplant im Archimedes-Sonnendreieck-Transmitter System, sondern im Mahlstrom der Sterne in der Nähe der Sonne Medaillon.

Mit Terra sind 20.000.000.000 Menschen aus dem Solsystem geflohen. Mit Hilfe der Ploohns werden Terra und Luna in einen Orbit um Medaillon gebracht.

36. Jahrhundert

Aufgrund einer speziellen Komponente im Strahlungspektrum der Sonne Medaillon werden die meisten Terraner zu Aphilikern. 3540 übernehmen die Aphiliker die Macht. Perry Rhodan und andere Immune werden mit der SOL abgeschoben.

Im Jahre 3581 stürzt das Medaillonsystem in den Schlund. Fast alle 20.000.000.000 Bewohner von Terra gehen in ES auf.

Nach dem Sturz in den Schlund materialisiert die entvölkerte Erde mit dem Medaillonsystem in der Galaxie Ganuhr. Die wenigen verbliebenen Menschen gründen die Terra-Patrouille. Die Hulkoos installieren eine Kleine Majestät, einen Ableger der Superintelligenz Bardioc, auf Terra. Die Terra-Patrouille wird zur Widerstandsgruppe.

... Flucht nach Intermezzo, Rückkehr der SOL, Auftauchen der Konzepte ...

Erst im Jahr 3585 wird Terra mit Hilfe von ES zurück an seinen angestammten Platz im Solsystem versetzt. Aus den ursprünglichen Terranern sind die Konzepte entstanden, die sich auf dem aus einer Hälfte von Goshmos Castle entstandenen EDEN II ansiedeln.

Die verlassene Erde wird durch das Unternehmen Pilgervater von Gäa und anderen terranischen Welten aus wiederbesiedelt. Die Liga Freier Terraner mit Terra als Zentralwelt wird als neuer Staat aller von Terranern bewohnten Welten gebildet.

... Demeter, Margor, Loower, Orbiter ...

Am 01.01.3588 (= 1. Januar 1 NGZ) erfolgt die Gründung der Kosmischen Hanse und die Einführung der Neuen Galaktischen Zeitrechnung.

5. Jahrhundert NGZ

Im Jahr 424 NGZ leben 10.500.000.000 Menschen auf der Erde. Die Gesamtbevölkerung des Solsystems beträgt 11.600.000.000 Menschen.

... Seth Apophis, Porleyter ...

Im Jahr 426 NGZ muss Terra die Angriffe von Vishna über sich ergehen lassen. Diese stürzt Terra in den Grauen Korridor und konfrontiert die Terraner mit den Sieben Plagen. Mit der letzten Plage sind die Bewohner Terras virotronisch vernetzt. Erst die

Aktivierung Terras als Chronofossil befreit Terra von den Virensäulen und das Leben normalisiert sich wieder.

... Chronofossilien, Vironauten, Permanenter Konflikt ...

Unter Monos werden die Terraner und NATHAN um 570 NGZ an die virtuelle Realität des Simusense-Netzes angeschlossen. Die dadurch zurückgehende Bevölkerung wird durch Deportation von Terranern aus dem Rest der Milchstraße ergänzt und bei etwa 1.000.000.000 stabilisiert (PR-TB 368 Terra in Trance).

Während dieser Zeit wird die 5-D-Technik auf Terra und fast im gesamten Solsystem durch Abstill lahmgelegt.

...

mangelnde Daten

...

12. Jahrhundert NGZ

Nach dem Sieg über Monos 1147 NGZ werden bis 1149 NGZ 750.000.000 Terraner aus dem Simusense-Netz befreit.

Im Jahr 1169 NGZ leben wieder 4,7 Milliarden Menschen auf Terra.

13. Jahrhundert NGZ

Anfang 1217 NGZ breitet sich die Abruse auf dem Mars aus. Die 1.600.000.000 Bewohner des Mars müssen evakuiert werden. Angesichts der Strahlung der Abruse wird auch eine Evakierung Terras und des restlichen Solsystems vorbereitet.

Als Anfang 1218 NGZ die Hamamesch in der Milchstraße auftauchen, errichten sie Basare zum Verkauf ihrer Imprint-Waren, u.a. den Basar KOROMBACH, im Solsystem. Die 2,5 Mrd. Imprint-Waren können die Nachfrage der 13.000.000.000 Bewohner Terras nicht abdecken.

Durch den Austausch des Mars gegen Trokan im April 1218 NGZ kann eine Evakuierung Terras und des Solsystems vermieden werden.

Während der Tolkanderkrise werden 1289 NGZ auch die Bewohner Terras vom Kritzelwahn erfasst und der Philosoph Dreur erscheint auf Terra.

Konstituierung des Thoregon

Durch Fehlfunktionen des Heliotischen Bollwerks der Nonggo verliert Terrania 1289 NGZ den gesamten Stadtteil Alashan inklusive des TLD-Towers. Durch die Versetzung des Faktorelementes kommt es zu Angriffen der Dscherro auf Terra, insbesondere auf Terrania.

Ein Teil von Kalkutta, Kalkutta-Nord, wird gleichzeitig auf das Kenteullen-Rad der Nonggo versetzt. In Kalkutta erscheint ein Museum der Nonggo.

Die Kosmische Fabrik WAVE erscheint im Solsystem. Der Diener der Materie Ramihyn wandert im Anzug des Todes über die Erde und hinterlässt eine Spur des Todes.

Solare Residenz

Errichtung der Solaren Residenz.

14. Jahrhundert NGZ

1304 NGZ: Erneute Besetzung Terras durch die Arkoniden unter dem Einfluss der Superintelligenz SEELENQUELL.

1331 NGZ wird auch Terra vom Hyperimpedanzschock getroffen. Obwohl entsprechende Vorkehrungen getroffen wurden, bricht das öffentliche Leben fast völlig zusammen, und es dauert Monate, bis sich wieder so etwas wie Normalität einstellt. Die Energieversorgung wird durch Fusionskraftwerke sichergestellt, alle bis dato mit Syntroniken betriebenen Geräte müssen auf positronischen Betrieb umgestellt werden. Unter den meisten Terranern herrscht trotz aller Schwierigkeiten eine optimistische Aufbruchstimmung.

Die Welt wird jedoch bald von den Selbstmordattentaten der Sekte um Gon-Orbhon erschüttert. Am 13. März 1333 NGZ besetzt Gon-O Terra ohne nennenswerte Gegenwehr und versenkt ein Stock-Relais in den Hängen des Vesuv. Doch diese Besatzung währt nur wenige Monate bis Ende Mai, dann wird das Stock-Relais durch einen künstlich hervorgerufenen Ausbruch des Vesuv vernichtet, die Orbhonisten finden nach dem Erwachen Gon-Orbhons wieder zu sich selbst zurück.

Danach beginnt ein kontinuierlicher Wiederaufbau, bis es 1344 NGZ zum Angriff der Chaosmächte und dem Fall Mandelbrot kommt.

ca. 1.000.000.000 n. Chr.

In einer (potentiellen?) Zukunft in ungefähr einer Milliarde Jahre bauen die Wissenschafter von Cor'morian in der Milchstraße, die in dieser Zeit Vaaligo heißt, den Vaaligischen Schwarm. Der Mars dient unter dem Namen Balance B als sekundäre Steuerwelt.

Bei der primären Steuerwelt Balance A soll es sich um Terra handeln. Allerdings hat Balance A eine deutlich größeren Durchmesser als Terra. Perry Rhodan, Reginald Bull und andere werden auf dem Mars in diese potentielle Zukunft entführt, Perry Rhodan glaubt zwar die Umrisse von Afrika und Europa auf Balance A zu erkennen, aber nach 1.000.000.000 Jahren sollten diese Kontinente nicht mehr existieren.

Quellen

Wikipedia:Erde u.a.

Terrania

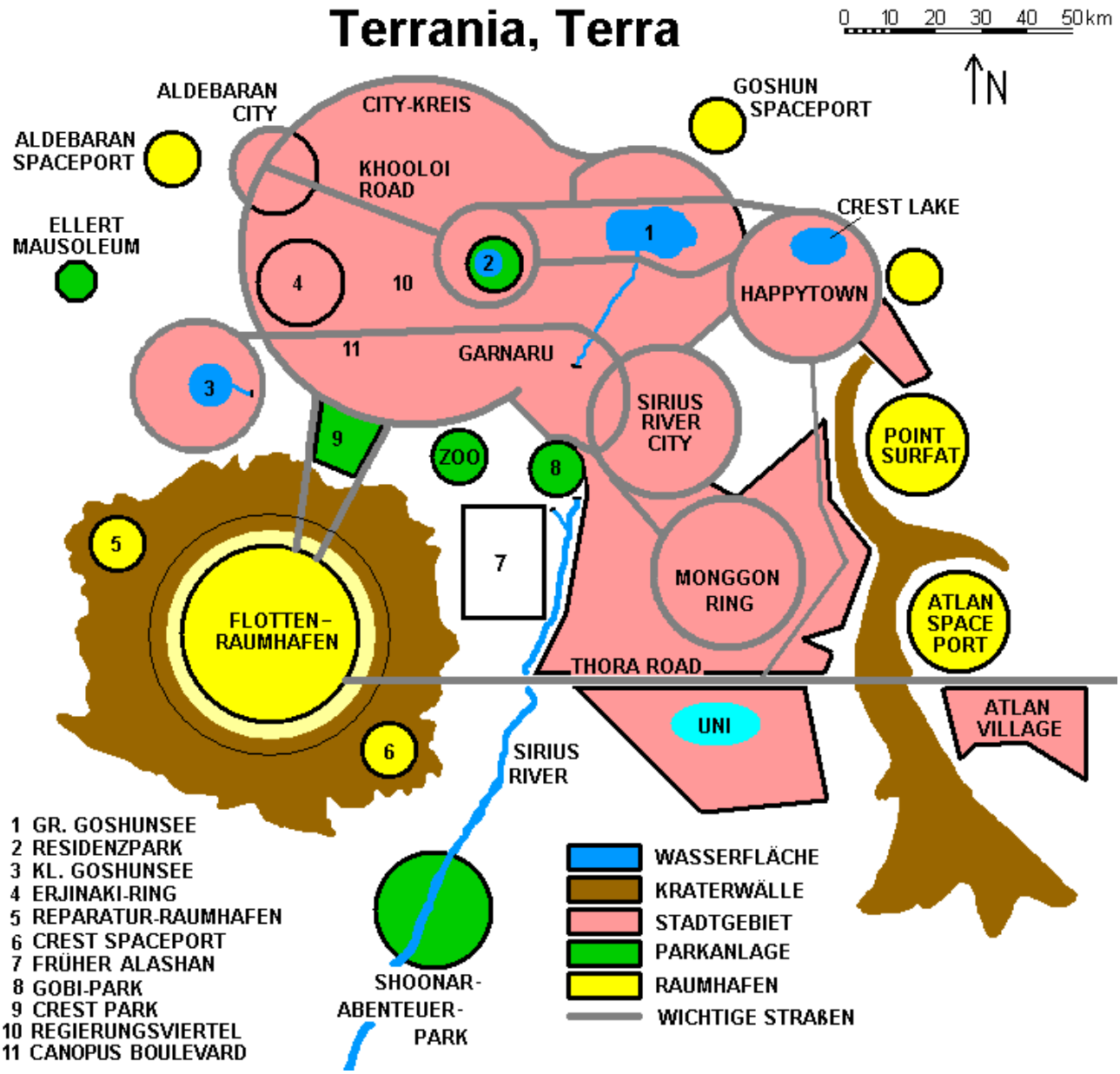

Abbildung 7: Terrania (Schema)

Terrania, auch als Terrania City bezeichnet, ist die von Perry Rhodan auf dem Gebiet der Dritten Macht gegründete Metropole, aus der sich die Hauptstadt des Solaren Imperiums und der LFT entwickelte. Der ursprüngliche Name Terranias war Galakto-City, umgetauft wurde die Stadt am 19. Juni 1980.

Schautafeln / Zeichnungen von Terrania

Zeichnung in Heft 272 (Terrania City anno 2401 (Schautafel))

Zeichnung in Heft 603 (Hochhaus in Terrania City)
Poster in Heft 1900 (um 1300 NGZ)

Allgemeines / Aufbau

Terrania bedeckt den größten Teil der ehemaligen Wüste Gobi, das Haupt-Ausbreitungsgebiet der Riesenmetropole ist der Bereich südlich und westlich vom Goshun-Salzsee. Im 14. Jahrhundert NGZ bedeckt Terrania eine Fläche von mehr als 200 Quadratkilometern. Terrania besteht aus verschiedenen Stadtteilen mit Eigennamen (siehe Schaubild), mehreren Raumhäfen und großen Parks. Seit 1297 NGZ ist die in einem Kilometer Höhe über dem Residenzpark schwebende Solare Residenz das Wahrzeichen Terranias und der LFT. Seit 1331 NGZ ist der holografisch erzeugte Regenbogen der Waringer-Akademie die zweitgrößte Attraktion der Stadt und ein Symbol für den Wiederaufbau nach dem Hyperschock.

Terrania hat eine wechsel- und leidvolle Geschichte. Bei Angriffen und Eroberungen durch fremde Mächte wurde die Stadt mehrmals schwer zerstört, sie wurde danach aber immer wieder neu aufgebaut. Die Baustile innerhalb der einzelnen Stadtteile unterscheiden sich stark voneinander. So gibt es gigantische Wohnanlagen, die, für sich genommen, schon mittelgroße Städte bilden, gleichzeitig existieren aber auch Bereiche mit »klassischer« oder außerirdischer Architektur.

Terrania ist eine Stadt, die niemals schläft. In der Nacht ist schon aus weiter Entfernung die helle Lichtsäule zu erkennen, die von Terrania ausgestrahlt wird. Für den Waren- und Personentransport sorgen Transmitter, Prallfeldstraßen, Rollbänder, Express-Röhrenzüge und computergesteuerte Verkehrsschneisen für Gleiter.

Die energetischen Förderbänder durchziehen in einer Höhe von bis zu 500 Metern die gesamte City. Sie strahlen in hellen Grautönen - je näher dem Boden, desto heller. Sie sind zehnbahnig ausgelegt, je fünf Bahnen für jede Richtung, wobei das jeweils mittlere Band das schnellste ist. Die Skyline Terranias ist geprägt von bis zu 2000 m hohen Gebäuden. (Diese Angaben beziehen sich auf das Jahr 1333 NGZ)

Stadtteile

Alashan

Der Stadtteil Alashan liegt südlich des Gobi-Parks. In der City von Alashan liegt die Octavian-Anlage, eine Wohnanlage bestehend aus acht 220 Meter hohen Wohntürmen.

Anfang Oktober 1289 NGZ wird ein Großteil des Stadtviertels nach Thorrim in DaGlausch versetzt und gegen eine Burg der Dscherro ausgetauscht. Der Stadtteil wird ab 1300 NGZ neu aufgebaut.

Aldebaran City

Aldebaran City liegt östlich vom Aldebaran Space-Port im Norden der Stadt.

Altai

...

Antares City

Antares City ist die eigentliche Innenstadt Terranias. Bei der Neuregelung der Bezirksgrenzen nach der Dscherro-Attacke wurde sogar alles außerhalb des City-Rings als »Trabantenstadt« bezeichnet (was den Bewohnern von Goshun-City natürlich überhaupt nicht gefällt – schließlich liegt doch in ihrem Stadtteil der berühmte Goshun-See, der schon seit Ewigkeiten das Zentrum Terranias ist).

Wie auch immer, als Sitz der Kosmischen Hanse und anderer Regierungsgebäude, sowie der meisten Botschaften – sogar die Solare Residenz schwebt über Antares City – ist dieser Stadtteil in der Tat das Zentrum Terranias.

Antares City hatte stark zu leiden, als im Jahre 1291 NGZ die Kosmische Fabrik WAVE der Kosmokraten unter dem Kommando eines Dieners der Materie mit dem Namen Ramihyn das Solsystem besetzte und mit einem gezielten Schuss das HQ-Hanse mitsamt der kompletten LFT-Regierung vernichtete.

Lange beherrschte der Explosionskrater das Bild der Innenstadt Terranias, bis der Terranische Resident Perry Rhodan schließlich die Solare Residenz bauen ließ. Dabei wurde der Krater zum Residenzpark umgestaltet , über dem die Residenz in 1000 Metern Höhe schwebte.

Atlan Village

Atlan Village liegt südlich vom zivilen Handelsraumhafen Terranias. Der Stadtteil gilt als Künstler- und Studentenviertel, außerdem leben hier viele Angehörige von Fremdvölkern, so dass ein buntes Durcheinander vielfältiger Kulturen herrscht. Einige der berühmtesten und berüchtigtsten Kneipen und Restaurants sind in Atlan Village zu finden. Im Gegensatz zu vielen anderen Stadtteilen sind die Gebäude von Atlan Village vergleichsweise klein bzw. niedrig, und es gibt eine Vielzahl kleiner Gassen und gemütlicher Ecken, in denen das Nachtleben pulsiert.

Crest Lake City

...

Erjinaki

...

Garbus-Distrikt

Der Garbus-Distrikt ist um 424 NGZ das Künstlerviertel von Terrania. Hier wird Icho Tolot zum ersten Mal von Seth-Apophis übernommen, als er gerade eine Vernissage eröffnet.

Der Bezirk zeichnet sich vor allem durch seine architektonisch schön angelegten Siedlungen von kleinen Häusern aus, in denen es zumeist nicht mehr als drei oder vier Wohnungen gibt. Es gibt praktisch keine breiten Straßen, sondern fast nur verwinkelte Gassen mit zahllosen Restaurants und kleinen Geschäften, in denen Kunsthandel betrieben wird.

Garnaru

Garnaru liegt innerhalb des City-Rings, südlich von Antares-City. Achtzig Kilometer westlich liegt der kleine Goshunsee. Ende 1289 NGZ, bei der Dscherroinvasion wird Garnaru direkt in Mitleidenschaft gezogen. Um 1290 NGZ siedeln sich hier viele Außerirdische an, wohl auch weil eine neu moderne Xenoklinik in Garnaru eröffnet wird. In dieser Klinik wird auch Mhogena, der Fünfte Bote Thoregons behandelt, nachdem er im Juli 1290 NGZ schwerverletzt im Pilzdom auf Trokan erscheint.

Um 1344 NGZ gilt Garnaru als das Diplomatenviertel Terranias.

Goshun City

...

Guzmangrund

...

Happytown

...

Monggon City

Monggon City ist benannt nach der altmongolischen Stadt Monggon Buta. Der Statteil unterteilt sich in die Gebiete Ost und West. Umgeben sind die Stadtteile vom Monggon-Ring. Monggon City liegt südostlich von Sirius River City, aber noch nördlich von der Thora Road. Malcolm S. Daellian wurde 1301 NGZ in Monggon-Ost geboren.

...

Noyon Bogdo

Noyon Bogdo ist eine Satellitenstadt nördlich von Terrania, außerhalb des City-Kreises.

...

Sirius River City

Dieser südlich des Goshun-Sees gelegene Stadtteil wird vom Sirius River durchflossen und ist Standort der Wohnanlage Kanchenjunga.

Taurus Village

...

Raumhäfen

Aldebaran Space Port

...

Crest Space Port

...

Flottenraumhafen

Der Flottenraumhafen besitzt ein Landefeld mit dem Durchmesser von 40 km und ist mit einem bis zu 2 km hohen Wall umgeben. Er besteht zum Teil aus massivem Naturgestein, wurde aber auch mit Schutt aufgefüllt, der durch die Zerstörungen Terranias entstand,

zum Beispiel bei der Dolan-Attacke.

...

Handels- und Zivilraumhafen

...

Point Surfat

...

Terrania Space Port

...

Bekannte Straßenzüge

Aldebaran-Tangente

...

Canopus Boulevard

An dieser Prachtstraße stehen die Waringer-Pyramiden.

City-Kreis / Karakoto-Ring

Der Karakoto-Ring, um 1303 NGZ in City-Kreis umbenannt, weil er die gesamte City Terranias wie ein Kreis einschließt, ist so etwas wie der Trenner zwischen City und den umliegenden Trabantenstädten. Der Ring wird lediglich an einer Stelle unterbrochen, dort geht der City-Kreis in den Goshun- und den Sirius-Kreis über. Wenn man von Westen über die Gobi auf die Stadt zufliegt, sehen die Straßenzüge in ihrer Kreisstruktur aus wie ein Kopf mit zwei riesigen und runden - allerdings ungleich großen - Ohren.

Cybertown Avenue

Die Cybertown Avenue liegt am Kybernetischen Turm.

Erjinaki-Ring

Der Erjinaki-Ring umschließt das gleichnamige Stadtgebiet im Nordwesten Terranias.

Fomalhaut Freeway

Der Fomalhaut Freeway umgrenzt den Zoo von Terrania.

Garnaru-Ring

Der Garnaru-Ring umschließt das Diplomatenviertel Garnaru.

Goshun-Kreis

...

Khooloi Road

Die Khooloi Road verbindet Aldebaran City im Nordwesten direkt mit dem ehemaligen HQ-Hanse bzw. seit (1344 NGZ) mit dem Residenzpark.

Monggon-Ring

Der Monggon-Ring umschließt den Stadtteil Monggon.

Sirius-Kreis

...

Thora Road

Die Thora Road verläuft quer durch das südliche Terrania und verbindet den Handelsraumhafen und Atlan Village im Osten mit dem Flottenraumhafen im Westen. Sie führt dabei auch an der Universität von Terrania vorbei

Flüsse und Seen

Crest Lake

Der Crest Lake liegt im nordöstlichen Teil Happytowns.

Edsengol

Der Edsengol verläuft südwestlich von Sirus River City.

Goshun-See

Der Goshun-See bildet das Zentrum von Goshun-City. Am Ufer des Sees stehen die Bungalows der Unsterblichen.

Goshmo Fleet

Der Goshmo Fleet ist ein kleiner Nebenfluss des Sirius River auf der Höhe Alashans.

Kleiner Goshun-See

...

Procyon Creek

...

Residenzsee

Der Residenzsee ist ein künstlicher See am ehemaligen Standort des HQ-Hanse, der nach der vollständigen Vernichtung des HQ-Hanse durch die Kosmische Fabrik WAVE im Jahre 1291 NGZ angelegt wurde. Über dem See schwebt im Normalfall die Solare Residenz. Im Notfall kann diese auch in den See abgesenkt werden. Unter Wasser befindet sich zu diesem Zweck eine Stahlkonstruktion, die als Halterung für die Residenz dient. Unter dem See befindet sich Karthago Alpha.

Sirius River

Der Sirius River verlässt den Goshun-See in südlicher Richtung, durchquert Shoonar und verlässt dort das Stadtgebiet Terranias.

Sportstätten

Stadion der Sterne

Das Stadion der Sterne ist um 1301 NGZ eine hochmoderne Sportarena. Er ist ein Prachtbau in Terranias Osten, östlich von Happytown, zwischen dem Zivilraumhafen Crest Lake und dem Handelsraumhafen Point Surfat. Das Stadion ist eine hyperperfekte Arena für dreihunderttausend Zuschauer mit hochgezüchteter Syntron-Technik.

Magellan-Stadion

Das Magellan-Station war die Heimstätte des Fußballvereins Nordstern Terrania. Um 1301 NGZ soll diese traditionsreiche Sportstätte zugunsten einer Mutantenschule abgerissen werden. Dazu kommt es jedoch nicht, das Station wird von 35.000 Monochrom-Mutanten um Falo Gause als Versammlungsstätte genutzt.

Sehenswürdigkeiten, Parkanlagen etc.

Crest-Park

Der Crest-Park liegt nördlich des Raumhafenschutzwalls, aber noch außerhalb des City-Kreises.

Gedenkstätte »Freund der Menschheit«

Im Zentrum des Crest-Parks liegt die Gedenkstätte für »einen Freund der Menschheit«, sie ist dem Arkoniden Crest gewidmet. Dort steht auch eine Statue des Arkoniden.

Gobi-Park

Der Gobi-Park ist eine 13 km durchmessende Parkanlage. Im Zentrum des Parks befindet sich das Stardust-Denkmal. Nördlich des Denkmals befindet sich die Dolan-Gedenkstätte.

Dolan-Gedenkstätte

Die Dolan-Gedenkstätte ist ein kreisrunder, üppig begrünter Platz von fünf Kilometern Durchmesser. Dort steht ein schwarzer, zu einem Viertelkreis geschwungener Kunstbasaltmonolith, mit 50 Metern Höhe und 700 Metern Länge, auf den mit goldenen Interkosmo-Lettern die über zwei Milliarden Namen der bei den Dolan-Angriffen ums Leben gekommenen Terranerinnen und Terraner geschrieben wurden.

Stardust-Denkmal

Das Stardust-Denkmal ist eine originalgetreue Nachbildung der STARDUST. Nach dem friedlichen Einsatz der Gruppe Sanfter Rebell wurde die Statue mit einer stilisierten weißen Schleife aus Perlmutt-Marmor versehen, um an den heldenhaften, gewaltlosen Widerstand der »Gruppe Sanfter Rebell« gegen die arkonidische Besetzung Terras zu erinnern.

Lemuria-Museum

Das Lemuria-Museum liegt in der Nähe von Happytown.

...

Zoo von Terrania

Der Zoo von Terrania liegt auf einer Höhe mit dem Crest-Park im Westen und dem Gobi-Park im Osten.

...

Weitere bekannte Punkte Terranias

Saturn Hills

Das »Saturn Hill«, in den Saturn Hills ist ein bekanntes Aussichtscafé, im nordöstlichen Teil des Schutzwalls des Flottenraumhafens gelegen. Dort existiert auch ein Aussichtsturm mit Übersicht über das Stadtgebiet. (Angaben beziehen sich auf die Jahre nach 1200 NGZ)

Um 1311 NGZ hat sich daraus der »Saturn Hills«-Komplex mit Bars, Restaurants, Sportanlagen, Freiluft-Agravarien, Bungalows für Extremwelt-Abkömmlinge, Methanatmer und Wasserbewohner gebildet. Dieser liegt im Nordosten des 40 Kilometer durchmessenden Ringwalls, der Terrania-Space-Port umschließt - auf gerader Linie zwischen dem Museumsnachbau der CREST IV im Süden und der in Richtung Altaigebirge im Zentrum des City-Kreises schwebenden Solaren Residenz.

...

Solar Hall

Die Solar Hall war das politische Versammlungszentrum zu Zeiten des Solaren Imperiums. Die Solar Hall stand im Zentrum des Platzes der Kosmonauten. Der Hauptversammlungsraum war kuppelförmig. Hier wurden die Versammlungen des Rats der Administratoren abgehalten, ebenso wie Galaktische Konferenzen, und auch das Parlament von Terrania tagte hier.

Geschichte der Stadt in Stichworten

n.Chr.	NGZ
1971	**-1616**
	Perry Rhodan landet am 26.6.1971 mit der STARDUST am Goshun-Salzsee in der Wüste Gobi (102° östliche Länge und 38° nördliche Breite) auf dem Territorium der Asiatischen Föderation und errichtet mit Hilfe der arkonidischen Technologie eine uneinnehmbare Festung unter einem Energieschutzschirm. Er gründet die Dritte Macht und kauft später von der Asiatischen Föderation das besetzte Land sowie ein Gebiet im Umkreis von 50 Kilometern um die Energieglocke für sieben Milliarden Dollar. *Anmerkung: In der Realität liegt der Goshun-See auf 102° östlicher Länge und 42° nördlicher Breite.*
1972	**-1615**
	Rhodan kauft weiteres Gebiet von der AF, das die Dritte Macht auf 200 mal 200 Kilometer vergrößert. Die Stadt Galakto-City wird mittels Arkoniden-Technik und 10.000 Spezialrobotern und modernster Infrastruktur auf dem »Staatsgebiet« gegründet
1975	**-1612**
	Galakto-City hat 230.000 Einwohner, Zentrum ist weiterhin die 10 km durchmessende Energiekuppel mit dem Regierungszentrum. Gründung des ersten Raumhafens mit 20.000 Metern Durchmesser, der Raumschiffwerft und der Arkon-Klinik.
1980	**-1607**
	Anlässlich der Konstituierung des Weltgerichtshofes am 19.06.1980 ändert Perry Rhodan den Namen der Stadt in Terrania, die bereits 800.000 Einwohner zählt.
1982	**-1605**
	Terrania, mit mittlerweile ca. 1,5 - 2 Millionen Einwohnern, wird Sitz der Terranischen Weltregierung
1984	**-1603**
	Gründung der Wissenschaftlichen Universität der Vereinten Menschheit
1991	**-1596**
	Gründung der Terrania Space Academy
1993	**-1593**
	Einführung des Verkehrsleitsystems E-102-Mk 2, dem Vorgänger des Terrania Traffic Control
2000	**-1587**
	Zur Jahrtausendwende zählt Terrania 4 Millionen Einwohner
2025	**-1562**
	Anlegung des Zivilraumhafens, dem späteren Atlan Space Port; 12 Millionen Einwohner
2026	**-1561**

Am 01. Januar 2026 wird nach dem Vorbild des Massachusetts Instutitute of Technology das Terrania Institute of Technology (TIT) am Rand des späteren Atlan Village gegründet

2040 **-1547**
14 Millionen Einwohner auf einer Fläche mit mehr als 200 Kilometern Durchmesser. Die heutige, kreisartige Struktur von Terrania wird durch Anlage von Crest Ring, City Ring und Antares Ring langsam sichtbar

2043 **-1544**
Atlan und Crest gründen die Arkonidische Universität Gonozal (AUG)

2045 **-1546**
Nach Crests Tod am 25. Januar 2045 wird der Crest Memorial Park mit der Statue Crests angelegt; Gründung der Universität von Terrania

2050 **-1541**
Der Vorort um den Zivilraumhafen (Atlan Space Port) erhält den Namen Atlan Village

2055 **-1536**
Starke Erweiterung der Raumakademie auf 45.000 Studienplätze mit eigenem Raumhafen

2076 **-1511**
Trennung des Raumhafens in einen zivilen und einen militärischen Teil

2102 **-1485**
Der Durchmesser des nun reinen Flottenraumhafens wird auf 40 Kilometer erweitert.

2114 **-1473**
Invasion des akonischen Energiekommandos, weite Teile der Metropole werden vernichtet

2300 **-1287**
Anlässlich der Galaktischen Ausstellung wird der Kybernetische Turm erbaut

2330 **-1257**
Baubeginn des City Center Terrania, das spätere Imperium-Alpha und HQ-Hanse, als unterirdische Kugel von 9000 Metern Durchmesser

2370 **-1217**
Verlegung der meisten militärischen Raumer auf den Raumhafen Gobi II (den späteren großen Flottenraumhafen) und den Mond, sowie der Handelsraumer nach Mars Port

2437 **-1150**
Der Großangriff der Dolans verwüstet Terrania, und die mittlerweile auf 60 Millionen Einwohner angewachsene Stadt muss völlig neu aufgebaut werden

2500 **-1087**
In einer großen Feier wird das wiederaufgebaute, »neue Terrania« seinen Einwohnern übergeben: Die Ringstruktur wurde nun viel stärker betont, viele Einrichtungen, darunter der STARDUST-Park, der Crest Memorial Park und der Zoo von Terrania wurden umgelegt, der Terrania Space Port (Flottenraumhafen) misst nun 40 km Durchmesser und ist von Sichelwällen umgeben, die Verkehrssteuerung unterliegt Terrania Traffic Control, einem Teilsystem NATHANS. Ferner wurden die Dolan-Gedenkstätte, das Lemuria-Museum von Terrania, die Thora Road, die Aldebaran-Tangente und viele Ringstraßen angelegt, sowie die neue Universität von Terrania mit einigen hundertausend Studienplätzen auf einem Areal von 35 zu 15 Kilometern gegründet.

2503 **-1084**
Anlegung von Altai-West, -Mitte und -Ost, drei jeweils 40 km durchmessenden Kreisbezirken für insgesamt mehr als 30 Millionen Einwohner.

2600 **-987**
Auf dem aus Trümmern des Dolan-Angriffes bestehenden Dust Hill wird Garbus gegründet, das teuerste Villenviertel Terranias

2935 **-652**
Einrichtung eines Netzes von »Kleintransmittern«, die ein schnelles Reisen innerhalb Terranias ermöglichen

2950 **-637**
Der City Center Tower (CiCeT) wird in Alpha-Tower umbenannt, die komplette Anlage in Imperium-Alpha

3580 **-7**
Nach dem Sturz durch den Mahlstrom werden die Erde und damit Terrania entvölkert und die Bewusstseine der Terraner von ES aufgenommen. Die Erde ist völlig entvölkert.

3588 **1**
Die Kosmische Hanse übernimmt Imperium-Alpha, dass als HQ-Hanse Verwaltungssitz wird.

3617 **30**
340 km südwestlich von Terrania, am Rand des Nan-Schan-Gebirgszuges, nahe der Humboldtkette, wird das Wandergebirge von Shoonar angelegt, eine riesige Abenteuerlandschaft.

3643 **56**
Der Stadtteil Garnaru, speziell an die Bedürfnisse von Extraterrestriern angepasst, und der sich südöstlich anschließende Crest-Park mit der (versetzten) Crest-Statue werden angelegt.

4000 **413**
Terrania zählt 75 Millionen Einwohner.

4014 **427**
Der Südteil von Crest Lake City entwickelt sich zum »Off-Terrania«, auch Keller der City oder kurz Underground genannt, dem späteren Happytown.

4747 **1160**
Baubeginn von Monggon City im Grüngürtel zwischen Thora Road und eigentlicher City.

4755 **1168**
Happytown etabliert sich als Vergnügungs- und Rotlichtviertel der Stadt.

4757 **1170**
Bis auf die nördlichen Areale von Altai-West, -Mitte und -Ost wurden die meisten Schäden der Dunklen Jahrhunderte der Monos-Herrschaft beseitigt.

4763 **1176**

Anlegung des Center Terrasport mit dem Stadion Spaceportarena als Zentrum, sowie des Raumhafens POINT SURFAT, der mit 16 Kilometern Durchmesser genau so groß wie der Zivilraumhafen ist; durch den Bau werden die Khara-Khoto-Ruinen nach Antares City verlegt und das Areal in Karakoto unbenannt.

4770 1183
Bau des neuen Regierungsviertels.

4775 1188
Gründung von Guzmangrund und des aus Garnaru ausgelagerten Crest Parks am Zoo von Terrania.

4790 1203
Die Siedlung Small Goshun wird als Oval um den neu geschaffenen Small Goshun Lake angelegt.

4807 1220
Die Imprint-Waren aus der Galaxie Hirdobaan lösen eine galaxisweite Sucht aus, der auch der Chef der Kosmischen Hanse, der ZA-Träger Homer G. Adams, verfällt, sodass er zusammen mit vielen anderen Süchtigen – getrieben von der Gier nach weiteren Imprint – seine Arbeit vernachlässigt und nach Hirdobaan aufbricht; die LFT übernimmt darauf hin die Kosmische Hanse, die – vorher unabhängig – nun zu einem reinen Regierungsorgan wird, und ihr Hauptquartier HQ-Hanse, das neuer Sitz der LFT-Regierung wird.

4809 1222
Gründung der Satellitenstadt Alashan (200.000 Einwohner um 1290 NGZ) mit dem Tower des Terranischen Liga Dienstes (TLD).

4837 1250
Die Einwohnerzahl Terranias wird auf fast 100 Millionen Einwohner geschätzt, der erweiterte Einzugsgebiet auf 120 Millionen.

4870 1283
Bau von Kanchenjunga, einer riesigen achteckigen Wohnanlage in Sirius River City mit dem Durchmesser von drei Kilometern, einer Höhe von bis zu 1000 Metern und einer Einwohnerzahl von 30.000 Menschen und Extraterrestriern.

4877 1290
Durch die Fehlfunktion des Heliotischen Bollwerks wird der Stadtteil Alashan mitsamt TLD-Tower in eine Faktordampf-Barriere, die später nur noch »Terrania-Süd« genannt wird, gehüllt und in die Galaxie DaGlausch versetzt. Im Gegenzug landet die Burg GOUSHARAN an derselben Stelle, und die darin lebenden Dscherro verwüsten in einer Großinvasion weite Teile Terranias, selbst HQ-Hanse wird mittels Geiseln erstürmt.

4878 1291
Die Regierung zieht in den STALHOF im NATHAN-Bereich auf dem Mond um und lagert einige Bereiche nach Kanchenjunga aus; die Kosmische Fabrik WAVE unter dem Kommando von Ramihyn, einem jahrtausendealten Diener der Materie, besetzt im Auftrag der Kosmokraten das Solsystem und vernichtet HQ-Hanse mitsamt der dort versammelten gesamten Terranischen Regierung. Bei der Wahl am 16. 12. 1291 NGZ wird der Plophoser Maurenzi Curtiz Erster Terraner, Perry Rhodan wird Terranischer Resident.

4879 1292
Baubeginn der Solaren Residenz und des Residenzparks im Explosionskrater des HQ-Hanse, der dadurch als Narbe mitten in Antares City verschwindet.

4880 1293
Durch das vermehrte Auftreten von KorraVir werden alle wichtigen Systeme auf Positronik-Betrieb oder eine Verbindung von Syntron- und Positronik-Teilen umgestellt.

4881 1294
Als Reaktion auf die Monochrom-Mutanten-Schwemme werden Mutantenschulen unter der Leitung von Moharion Mawrey, der neuen Residenz-Ministerin für Mutantenfragen, in Terrania gegründet, darunter die Schule Fellmer Lloyd als Größte und Bekannteste.

4884 1297
Fertigstellung der Solaren Residenz und des darunter liegenden Residenzparks.
Damit hat Terrania ein neues Wahrzeichen, das von jedem Ort der Stadt aus gesehen werden kann, und die LFT einen neuen Regierungssitz. Die Solar Hall wird nun zu einem Kongresszentrum, während das Parlamentsgebäude weiterhin von der LFT genutzt wird.

4887 1300
In NATHAN wird der K-Damm installiert, der die Großsyntronik vor KorraVir schützen soll, außerdem wird mit dem Bau der Aagenfelt-Barriere um das Solsystem begonnen.

4890 1303
Fertigstellung und erster Einsatz der Aagenfelt-Barriere wegen der Bedrohung durch das erstarkte Kristallimperium; es kommt zu einer immensen Verschlechterung der Wirtschaftslage des Solsystems und einem starken Rückgang des Handelsverkehrs auf dem Zivilraumhafen und Point Surfat.

4891 1304
Besetzung Terras durch die von SEELENQUELL beeinflussten Arkoniden im Januar. Die Solare Residenz mitsamt der LFT-Regierung muss fliehen.

4898 1311
27. Oktober: Der Konquestor Trah Rogue landet auf dem Raumhafen von Terrania und nimmt die Welten der LFT offiziell für das Reich Tradom in Besitz.

4922 1331
Durch den Hyperimpedanz-Schock in der Nacht vom 10. auf den 11. September 1331 NGZ kommt es zum Totalausfall aller Syntroniken – und damit zu einem absoluten Chaos; daraufhin wird mit einem mühsamen Wiederaufbau begonnen, der jedoch durch die Anhänger Carlosch Imberlocks gestört wird. Fertigstellung der Waringer-Akademie im Dezember.

4923 1332
Einweihung des Tempels der Degression am 09. April.

4924 1333
Der Tempel der Degression wird im Februar auf den Vesuv verlegt. Die Stadt umfasst ein Gebiet von ca. 300 km Durchmesser.

4935 1344
Im Großraum Terrania leben ca. 100 Mio. Menschen.

Quellen

PR 280, PR 1881, PR 1882, PR 1910, PR 1946, PR 2008, PR 2020, PR 2101, PR 2220, PR 2223, PR 2287 u.a.

Sekte um Gon-Orbhon

Zur Zeit der steigenden Hyperimpedanz gründet Carlosch Imberlock die Sekte um Gon Orbhon (Orbhonisten). Die Sekte predigt die Abkehr von der Technik im Namen des Gottes Gon-Orbhon. Jeder, der nicht der Sekte angehört, soll nach ihren Lehren der Vernichtung anheimfallen. Die Sekte hat den Status einer Religionsgemeinschaft.

Zentrum der Sekte ist der Tempel der Degression in Terrania. Ihre Lehren sind im Buch Gon niedergelegt.

Aufbau

Dem Sektenführer Carlosch Imberlock sind 14 Adjunkten direkt unterstellt, die in öffentlichen Predigten neue Sektenjünger rekrutieren.

Bekannte Adjunkten

Bré Tsinga
Hehman
ein älterer Terraner (Name unbekannt)
Der Glosneke Beack

Es hat den Anschein, dass die Anzahl der Adjunkten konstant ist; wenn ein Adjunkt verhaftet wird oder ein Selbstmordattentat verübt, wird offenbar umgehend ein neuer Adjunkt ernannt.

Geschichte

Im September 1331 NGZ tritt Carlosch Imberlock erstmals öffentlich in Terrania als Verkünder des Gottes Gon-Orbhon auf. Er schart sehr schnell eine große Anzahl von Jüngern um sich, denn zur gleichen Zeit haben viele Terraner den gleichen hypnotischen Traum von Gon-Orbhon. Viele Orbhonisten verüben Attentate (meist Selbstmordattentate) auf technische Einrichtungen wie Fabriken, Fusionskraftwerke und die Waringer-Akademie. Der TLD verdächtigt Carlosch Imberlock zwar, seine Jünger zu den Attentaten aufgestachelt zu haben, dies wird von ihm jedoch vehement bestritten. Die zahlreichen Anwälte der Sekte behindern und verzögern die Ermittlungen gegen die Sekte und machen diese nahezu unmöglich. Da man Imberlock keine konkreten Attentatspläne nachweisen kann, bleibt die Sekte unbehelligt.

Insgeheim werden diese Attentate jedoch von Imberlock gebilligt. Nach den Worten Imberlocks verlässt jeder, auf den der Blick Gon-Orbhons fällt, die Sekte und tritt in Gon-Orbhons Heer ein. Offenbar ist dies ein weiterer juristischer Kniff, um eine strafrechtliche Verfolgung der Sekte wegen der Attentate unmöglich zu machen.

Am 09. April 1332 NGZ wird der Tempel der Degression eingeweiht. Er dient der Sekte als Kultzentrum und Begegnungsstätte. Gleichzeitig regt sich in der Hauptstadt der LFT erstmals organisierter Widerstand gegen die Orbhonisten. Die Bürgergarde Terrania, ein quasi-terroristischer Zusammenschluss einflussreicher Privatpersonen, verübt Anschläge auf Einrichtungen der Sekte. Das Oberhaupt der Bürgergarde wird jedoch nach kurzer Zeit von TLD-Agenten unschädlich gemacht.

Als Gon-Orbhon im März 1333 NGZ persönlich im Solsystem erscheint, übernimmt Carlosch Imberlock als Stellvertreter des »Gottes« die Macht auf der Erde und errichtet ein Schreckensregime. Alle wichtigen Persönlichkeiten Terras werden mental von Gon-Orbhon beeinflusst. Täglich werden enttarnte Widerständler und andere nicht linientreue Personen öffentlich von Orbhonisten hingerichtet.

Am 27. Mai 1333 NGZ wird der Vesuv mit Hilfe der Krakatoa-Sonden zum Ausbruch gebracht. Der Tempel der Degression wird vernichtet, Tausende von Orbhonisten kommen ums Leben. Gon-Orbhon wird von Gucky aus dem Stock-Relais befreit. Der Einfluss auf die Orbhonisten erlischt, die Sekte hört in diesem Moment praktisch auf zu existieren und spielt in den folgenden Jahren keine Rolle mehr.

Quellen

PR 2213, PR 2221, PR 2298 u.a.

Bürgergarde Terrania

Die Bürgergarde Terrania war eine privat organisierte, quasi-terroristische Organisation, in der sich mehrere Hundert zum Teil sehr einflussreiche Terraner zusammengefunden hatten, die der Meinung waren, dass die Regierung der LFT nicht konsequent genug gegen die Jünger Carlosch Imberlocks vorgegangen sei.

Geschichte

Die Bürgergarde wurde am 15. April 1332 NGZ in Terrania gegründet. In den folgenden Tagen gab die Bürgergarde öffentlich bekannt, die Sekte um Gon-Orbhon vernichten zu wollen, und überlagerte zu diesem Zweck zeitweise alle terranischen Fernsehsender. Mitglieder der Bürgergarde verübten - zum Teil im Alleingang - Anschläge auf Mitglieder der Sekte um Gon-Orbhon, unter anderem ein

Sprengstoffattentat am 30. April auf den Tempel der Degression, bei dem neben zahlreichen Orbhonisten auch alle 14 Adjunkten Carlosch Imberlocks ihr Leben verloren. Ein zweiter Anschlag auf den Tempel, der die Sekte endgültig vernichten sollte, konnte durch eingeschleuste TLD-Agenten vereitelt werden. Nach der Enttarnung ihres Anführers spielte die Bürgergarde zunächst keine Rolle mehr.
Mitglieder

Gründer und Anführer der Bürgergarde war Marschall Tellon, eine stets anonym im Schutz eines Verzerrerfelds auftretende Person, bei der es sich in Wirklichkeit um die ehemalige TLD-Agentin Tamara Ortiz handelte. Bei ihrer Enttarnung durch die TLD-Agenten Chip Greuther und Bernie Schneider verlor Ortiz beide Hände und wurde festgenommen.

Als Rechte Hand von Marschall Tellon und Kontaktperson fungierte ein gewisser Terrence, über dessen weiteres Schicksal nichts bekannt ist.

Quelle

PR 2244

Sagha-Eysbir-Halle

Theorod Eysbir fand diese vergessene unterirdische Lagerhalle für Positronikbauteile kurz nach dem Hyperimpedanzschock im September 1331 NGZ. Er konnte einige wenige der nach dem Hyperimpedanzschock äußerst wertvollen Bauteile bergen, bevor seine Tochter Sagha Eysbir, die der Sekte um Gon-O angehörte, zuerst die Bauteile unbrauchbar machte, indem sie schlammiges Regenwasser in die Halle leitete, und anschließend ein Selbstmordattentat auf die Halle verübte.

Im April 1332 NGZ räumten einige Bürger von Terrania die unbrauchbaren Positronikbauteile aus der Halle, um diese als geheimen Treffpunkt für die Bürgergarde Terrania, welche sie am 15. April gründeten, nutzen zu können. Im Gedenken an Sagha Eysbir nannten die Gründungsmitglieder der Bürgergarde die Lagerhalle Sagha-Eysbir-Halle.

Quelle

PR 2244

Tempel der Degression

Der Tempel der Degression wird von Carlosch Imberlocks Sekte um den Gott Gon-Orbhon im Jahr 1332 NGZ errichtet. Mit dem Bau wird im Januar begonnen, fertig gestellt wird der Tempel am 6. April 1332 NGZ.

Der Tempel der Degression hat die Form einer schwarzen, stacheligen Halbkugel mit einem Basisdurchmesser von 98 Metern und einer Höhe von 88 Metern. In einer kreisförmigen Aussparung in der Halbkugel befindet sich ein zentraler Turm.

Wie sich später herausstellt, sind die Baumerkmale des Tempels der Degression identisch mit denen des Crythumos auf Ash Irthumo im Sternenozean von Jamondi und der Bastion-Dependance auf Parrakh. Der verwendete Baustil ist die Standardbauweise der Kybb.

Im Frühjahr 1333 NGZ pachtet die Sekte um Carlosch Imberlock den Vesuv. Der Tempel der Degression wird daraufhin in Terrania abgebaut und am Vesuv wieder aufgebaut.

Als die Krakatoa-Sonden am 27. Mai den Ausbruch des Vesuv verursachen, wird der Tempel vernichtet. Dabei kommen sehr wahrscheinlich alle Personen um, die zu dieser Zeit im Tempel sind.

Quellen

PR 2221, PR 2223, PR 2244, PR 2277, PR 2298

Waringer-Akademie

Die Waringer-Akademie wurde angesichts der gestiegenen Hyperimpedanz gegründet, um Wissen über alte und neue Techniken zu lehren und synergetisch zu kombinieren.

Die Grundsteinlegung erfolgte am 1. Juni 1330 NGZ. Die Waringer-Akademie befindet sich auf einem Areal von 8 Kilometern Durchmesser nördlich der Universität von Terrania und erweitert so das westlich von Atlan Village gelegene Universitätsgelände. Auf dem Gelände befinden sich, um einen künstlich angelegten See herum gruppiert, neben dem eigentlichen Akademiegebäude mehrere Laborhallen, Forschungsstätten, Produktionsanlagen, Wohnheime und Parkanlagen.

Zentrum der Anlage und eigentliches Akademiegebäude ist der so genannte Rainbow Dome. Dieses 730 Meter durchmessende Gebäude stellt eine »Splash-Momentaufnahme« (»Tropfenkrone«) fallender und aufprallender Regentropfen dar. Zwei auf einer Kuppel aufsitzende »Tropfen« bilden den Kern, an Auslegern dieses Basisgebäudes sind 16 Kugeln mit je 60 Metern Durchmesser angebracht. Der Rainbow Dome ist von Arkaden umgeben, es gibt einen Dach-Innenhof mit zum Teil begrünten Terrassen. Die Außenfassade hat eine hellblaue Farbe mit vielen transparenten oder verchromten Bereichen. Antigravlifts verbinden die einzelnen Etagen bis hinauf in die »Tropfen«. Die Waringer-Akademie bietet Platz für etwa 250.000 bis 500.000 Personen.

Durch Holoprojektionen erstrahlt über der Waringer-Akakemie Tag und Nacht ein Regenbogen, der unabhängig vom Standort und

Blickwinkel des Betrachters erkennbar ist. Er soll ein Symbol für Hoffnung, Kreativität und Phantasie sein, ein Zeichen dafür, dass es nach dem Hyperschock wieder aufwärts geht.

Die Eröffnung der Waringer-Akademie erfolgte am 1. Dezember 1331 NGZ mit der Aktivierung des »Regenbogens«. Zu diesem Zeitpunkt sind Teile des Gebäudes und der Laboratorien noch im Aufbau begriffen.

Leiter der Waringer-Akademie ist Malcolm S. Daellian, der an seine Mitarbeiter und Studenten hohe Anforderungen stellt und dennoch - oder vielmehr: gerade deswegen - bei den Studenten sehr beliebt ist.

Das erste Forschungsprojekt, das an der Waringer-Akademie durchgeführt und abgeschlossen wird, ist der Micro-Transitions-Hyperkonverter (MTH), der mehr Leistung bringen soll als der Nug-Schwarzschild-Reaktor.

Poster

Dem Band 2250 lag ein Farbposter der Waringer-Akademie bei.

Quellen

PR 2220, PR 2245, PR 2276

Wien

Übersicht

Wien liegt in Mitteleuropa, Terra, an der Donau. Im 14. Jahrhundert NGZ sind in Wien Baustile aus vielen Epochen - von den altterranischen Stilen über moderne Hochhäuser bis hin zu arkonidischen Trichterbauten - vertreten. Die Wiener haben sich viele uralte Traditionen bis ins 14. Jahrhundert NGZ bewahrt.

Wien beherbergt im 14. Jahrhundert NGZ zwei große, verfeindete Vereine von Geologen, nämlich den Wiener Geologischen Stammtisch und die Wiener Mineralogische Vereinigung.

Von März bis Anfang April 1333 NGZ macht der Circus Rochette Station in Wien.

Gon-O oder Carlosch Imberlock manipuliert die nächtliche Beleuchtung Wiens im März 1333 NGZ so, dass aus größerer Höhe das Wappen Gon-Os zu erkennen ist.

Bekannte Plätze und Gebäude

Plätze und Gebäude, die im Perryversum eine Rolle spielen
Donaupark - Hier schlägt der Circus Rochette im Jahr 1333 NGZ seine Zelte auf.
LFT-City, in altterranischer Zeit als UNO-City bekannt
Mexikoplatz - Traditionell ein Brennpunkt des Schwarzmarktes
Wurstelprater - mit dem Riesenrad im 14. Jh. NGZ immer noch eine Attraktion
Donauinsel - eines der Naherholungsgebiete
L. & P. Interstellare Finanzierungsdienstleistungen - eine zwielichtige Bank
Stephansplatz
Ligabrücke - früher als Galaktikums-, Imperiums-, Reichs-, Tolbuchin- oder Kronprinz Rudolf-Brücke bekannt

Quellen

PR 2284, PR 2285

Circus Rochette

Der Circus Rochette ist ein klassischer Wanderzirkus, der auf Artisten, Clowns und Musiker setzt und dabei bewusst auf moderne Technik verzichtet. In diesem Zirkus gibt es keine Tiernummern, jedoch gibt es einen Streichelzoo. Dieser Streichelzoo beherbergt unter anderem einen Imperatorpinguin, einen senilen Krokogator, ein Lötipardenbaby, einen Kiwibis, sowie im März und April des Jahres 1333 NGZ einen Klonelefanten.

Geschichte

Der Circus Rochette war bereits vor dem Hyperimpedanzschock auf Tournee. Zu diesen Zeiten glaubte kaum ein Zuschauer, dass die Kunststücke ohne technische Hilfsmittel durchgeführt wurden.

Erst als nach dem Hyperimpedanzschock nach wie vor das gleiche Programm gezeigt wurde, glaubte das Publikum, dass unter dem Hochseil keine Prallfelder gespannt waren, und die Messerwerfer-Einlage ohne Schutzschirm für die Tänzerin durchgeführt wurde.

Im März des Jahres 1333 NGZ gastierte der Zirkus in Wien. Aufgrund zu geringer Zuschauerzahlen und der Aussetzung der Subventionen stand der Zirkus zu diesem Zeitpunkt kurz vor dem Konkurs, der Streichelzoo brachte an vielen Abenden mehr Geld ein als die Aufführung.

Am 22.3.1333 NGZ finden Homer G. Adams und Mondra Diamond beim Zirkus Unterschlupf, planen von dort aus ihre Aktionen gegen Gon-O und beschaffen Positronikchips für Magmasonden, die Matti di Rochette entwickelt hat. Außerdem gewährt Adams dem Zirkus eine kräftige Finanzspritze und rettet ihn somit vor dem Konkurs.

Am 4.4.1333 NGZ bricht der Zirkus seine Zelte in Wien ab und zieht - mit einer kurzen Zwischenstation in Graz - wie geplant nach Neapel. Um den Abschied zu erleichtern, wird der Abbau der Zelte wie ein Ritual zelebriert, dabei wird der bisherige Standort mit Witzeleien verunglimpft, und das neue Ziel in höchsten Tönen gelobt. Es wird auch folgende Abschiedshymne zum Besten gegeben:

Wir sind die Fliegenden Rochettes,
sind Mattis und Sirenes Wundertruppe;
brillier'n im Sand und am Trapez,
ohne Furcht und ohne Netz.
Wer unsre Show nicht mag, der ist uns schnuppe,
Wir zeigen stets, was wir können,
haben unser Bestes hier in....

...in ähhh...
Titancel?
New Taylor?
Baretus?
Orbana?
Tshünliihyker?
Alzheim?
Schlimmer. Wien.

Wir zeigen stets, was wir können,
haben unser Bestes hier in Wien gegeben.
Ob sie uns Applaus nicht gönnen
oder fürstlich uns verwöhnen -
wir ziehn weiter, denn die Fahrt ist unser Leben!
(Quelle: PR 2285)

Während des Aufenthaltes in Neapel, der bis 17.4.1333 NGZ dauert, gelingt es Homer und Mondra gemeinsam mit der Zirkustuppe, Sprengstoff aufzutreiben, mit dem sie Mattis Magmasonden zu Bomben umbauen.

Nach der Abreise aus Neapel werden die Sonden in ein altes, 3 Kilometer tiefes Bohrloch hinabgelassen, von wo aus sie sich an der Grenze zwischen Erdkruste und Erdmantel zum Vesuv durchgraben. Dort werden sie vermutlich am 27. Mai ankommen, Homer und Mondra werden dann entscheiden, ob sie den Zündimpuls für die Bomben senden.

Nächste geplante Stationen des Zirkus sind Tirana und Athen. Mondra und Homer verlassen den Circus, nach einer kleinen Trauerfeier, bereits in Bari.

Bekannte Mitarbeiter des Circus Rochette

Matti di Rochette
Zirkusdirektor, Hobby-Geologe
Matti ist der geborene Clown, er hat einen natürlichen roten Haarkranz und ist hoffnungsloser Optimist, sein Gesicht ist breit und grobporig.

Sirene di Rochette
Mattis Ehefrau, Betreuerin des Streichelzoos, außerdem tritt sie mit einer spektakulären Loopingnummer auf einem antiquierten Motorrad auf.
Sie ist sehr dominant gegenüber ihrem Ehemann und beschimpft ihn praktisch ständig wegen irgendetwas.

Babett Bündchen
Hochseilartistin mit knackiger Figur, die gerne älteren Männern den Kopf verdreht, Terranerin, Vollwaise
Ihre Ausbildung machte Babett in Paris. Babett kokettiert gerne und besitzt einen an Tollpatschigkeit grenzenden Überschwang.
Ihre Mutter starb kurz nach der Geburt, ihr Vater verließ sie mit neun Jahren, er lebt aber noch (1333 NGZ).
Nachdem Homer ihre Liebe nicht so erwidert, wie sie es sich erhofft, konvertiert sie zu Gon-O, dies bemerkt Norman und stürzt mit ihr in einen Schacht. Mondra Diamond kann zwar beide vor den Absturz bewahren, doch um Norman zu retten, lässt sich Babett in den Tod fallen.

Fryzzil
Kapellmeister, Jülziish-Blue
er trägt ein SimuSynth-Impantat, mit dem er seine Musik erzeugt.

Picco Lendlivié
Jongleur und Messerwerfer, Plophoser, ehemaliges Mitglied der Gruppe Sanfter Rebell

Gertraudis Rubor - Ertruserin

Diese sanfte Person tritt mit Tunc und Liram auf.

Tunc - begnadeter Koch von Lepso, 1.30 m groß, 40 kg schwer.

Liram

Obacht - Der Naat fungiert als Bühnenmeister

Aushilfen

Paul Frajune
Ashanty Paz

Bekannte Tiere im Streichelzoo

Imperatorpinguin
Krokogator
Kiwibis
Lötipard

Quellen

PR 2284, PR 2285

Imperatorpinguin

Der Imperatorpinguin (Sphericus gaumaroli) wird auf Terra in Streichelzoos gehalten, beispielsweise im Circus Rochette. Sein lateinischer Name ist anscheinend auf Imperator Bostich I. zurückzuführen.

Wenn diese Tiere vorwiegend mit billigem Synthofutter gefüttert werden, darf man sich nicht wundern, dass sie Durchfall bekommen.

Von spätestens 13. März bis mindestens zum 4. April 1333 NGZ litt der Imperatorpinguin des Circus Rochette an akuter Diarrhoe. Scheinbar erholte er sich trotz des Einsatzes eines Vetkits nur langsam davon. Sein weiterer Krankheitsverlauf ist unbekannt.

Quellen

PR 2284, PR 2285

Kiwibis

Der Kiwibis (Hagedasch haurakii) ist in terranischen Streichelzoos anzutreffen, beispielsweise im Circus Rochette. Der Name lässt vermuten, dass er eine Kreuzung aus Kiwi und Ibis ist. Er wühlt gerne mit dem Kopf im Sand.

Quelle

PR 2284

Krokogator

Der Krokogator (Caiman peymanensis) ist in terranischen Streichelzoos anzutreffen, beispielsweise hält der Circus Rochette einen senilen Mini-Krokogator. Der Name Krokogator lässt vermuten, dass er eine Kreuzung aus Krokodil und Alligator ist.

Ob der Caiman peymanensis nach dem ehemaligen Direktor des Wiener Burgtheaters, Claus Peymann, oder einem seiner Nachkommen, benannt ist, ist nicht bekannt.

Quelle

PR 2284

Lötipard

Der Lötipard (Hybridus schicho) ist in terranischen Streichelzoos anzutreffen, beispielsweise hält der Circus Rochette ein Lötipardenbaby. Außerdem werden Klonlötiparden in Neapel zur Bewachung von Gebäuden, wie z.B. Lagerhallen, verwendet.

Der Name "Lötipard" lässt vermuten, dass er eine Kreuzung aus Löwe, Tiger und Leopard oder Gepard ist.

Quellen

PR 2284, PR 2285

Puchberg am Schneeberg

Puchberg ist ein kleines Dorf am Rande des Schneebergs. Von hier fährt seit über 3000 Jahren die Schneebergbahn, eine alte, mit Dampf betriebene Eisenbahn, auf den Schneeberg. Die Garnitur Salamander, die auf dieser Strecke fährt, ist besonders robust, in beinahe 3 Jahrtausenden waren bis auf die Erneuerung einiger Dichtungsringe keine Reparaturen nötig.

Geschichte

Am 22. März 1333 NGZ, während der Herrschaft Gon-Os über Terra, besucht Homer G. Adams von Wien aus dieses ansonsten unbedeutende Dorf, um als Tourist getarnt mit einer historischen Dampfeisenbahn auf den Schneeberg zu fahren. Dort angekommen gelingt es ihm, von einer Wetterstation aus, die einen niedrigen Sicherheitslevel ausweist, eine als Sichtung des seltenen Pirols getarnte Nachricht an NATHAN zu senden, und erhält im Gegenzug von NATHAN - getarnt als Flimmern - in einer raschen Abfolge von Bildern wichtige Informationen über den Vesuv. Nach der Rückkehr nach Wien gelingt es Adams mit Hilfe seines photographischen Gedächtnisses, die Bilder zu rekonstruieren und entsprechende Skizzen anzufertigen.

Quelle

PR 2284

Graz

Graz ist im Jahr 1333 NGZ eine verschlafene Kleinstadt.

Anfang April 1333 NGZ macht der Circus Rochette hier eine Zwischenstation und gibt für den Fußballverein Athletiker-Sturm (Dem Namen nach vermutlich durch Fusion aus Sturm Graz und dem GAK entstanden), der zum dritten Mal in Serie Fußballweltmeister geworden ist, eine Sondervorstellung.

Quelle

PR 2285

Neapel

Neapel liegt am Fuße des Vesuv. Nach 1147 NGZ entspricht die Altstadt Neapels dem Stadtbild des 20. und 21. Jahrhunderts nach Christi Geburt. Moderne Wohnanlagen existieren in dieser Zeit nur am Stadtrand und an der Küste des Golfs von Neapel, alle wichtigen Transportsysteme und Energieversorgungsanlagen werden unter die Erdoberfläche verlegt, um das historische Bild nicht zu stören.

Geschichte

In der Zeit der Monos-Diktatur setzt in Neapel wie überall auf Terra ein Prozess des Niedergangs ein. Der Wiederaufbau erfolgt ab 1147 NGZ. Terra-Nostalgiker sorgen dafür, dass die Stadt in den historischen Zustand aus der Zeit vor Gründung des Solaren Imperiums zurückversetzt wird.

Im Jahr 1333 NGZ operieren mehrere Clans der wieder erstandenen Camorra in Neapel.

Im April dieses Jahres bringt Gon-O ein Kristallfragment Satrugars in den Krater des Vesuv und erklärt nach der Übernahme Terras Neapel zur neuen Hauptstadt des Planeten. Große Teile der Stadt werden zerstört, als der Vesuv mit Hilfe der Krakatoa-Sonden im Mai des gleichen Jahres zum Ausbruch gebracht wird. Allerdings gelingt es Homer G. Adams, eine Notfallevakuierung anlaufen zu lassen, so dass die Zivilbevölkerung zum Großteil gerettet werden kann.

Quellen

PR 2277, PR 2285, PR 2294

Vesuv

Der Vesuv ist ein aktiver Vulkan nahe Neapel auf Terra. Benannt wurde der Vulkan nach Herkules (anderer Name: Vesouuios; übersetzt auch Sohn des Ves (Zeus)).

Übersicht

Der Vulkan erhebt sich einige Kilometer östlich von Neapel mit einer Höhe von 1182 m. Seine Form erinnert an einen riesigen Kegel. Die weiten Hänge sind mit fruchtbarer Vulkanasche bedeckt und eignen sich hervorragend für die Landwirtschaft. Allerdings hat das Leben nahe des ruhenden Giganten einen Preis, in unregelmäßigen Abständen bricht der Berg aus und führt so zu Tod und Verwüstung.

Geschichte

Während der menschlichen Geschichte ist der Vesuv mehrfach heftig ausgebrochen. Der bekannteste Ausbruch ereignete sich im Jahr 79 v. Chr. Die Städte Pompeji und Herculaneum gingen während dieses Ausbruchs durch Ascheregen und pyroklastische Ströme unter. Dabei fanden mindestens 2500 Menschen den Tod.

Während der nächsten Jahrtausende blieb der Vulkan weiterhin aktiv. Um 1631 erfolgte ein weiteres Mal ein heftiger Ausbruch. Mehr als 4000 Menschen fanden den Tod. Der letzte bekannte Ausbruch ereignete sich im Jahre 1944 und führte zur Zerstörung von zwei Dörfern.

Im Jahr 1333 NGZ rücken der Vulkan und die nahe Stadt Neapel wieder in das Weltinteresse. Die Sekte um Gon-Orbhon baut den Tempel der Degression in Terrania ab und errichtet ihn am Berghang neu. Das Gebiet wird weiträumig abgesperrt, und eine tiefe Grube wird ausgehoben. In dieser wird später das Stock-Relais verankert. Von den vier nahe Terra stationierten Kybb-Titanen hält sich einer ständig über dem Vesuv auf, um militärische Angriffe auf das Relais zu verhindern.

Aber auch die Gegner des »Gottes« schlafen nicht, Homer G. Adams und Mondra Diamond gelingt es am 15. April, die Krakatoa-Sonden zu starten. Diese sollen einem unterirdischen Magma-Strom folgen und so in die Nähe des Relais gelangen. Hier sollen sie ihre Sprengsätze zünden und somit eine künstliche Eruption verursachen. Ob diese Aktion erfolgreich verläuft, muss sich in Zukunft zeigen. Zur Zeit der Flucht von Reginald Bull, Gucky und Icho Tolot aus dem Relais Mitte Mai benötigen die Sonden noch etwa zwei Wochen, um ihr Ziel zu erreichen

Am 27. Mai 1333 NGZ haben die Krakatoa-Sonden ihr Ziel beinahe erreicht. Da die Zeit knapp zu werden droht, sprengt Homer G. Adams die Sonden zu diesem Zeitpunkt dennoch, obwohl die Auswirkungen einer frühzeitigen Zündung nicht kalkulierbar sind. Es kommt zum Ausbruch des Vesuvs, wobei das Stock-Relais und große Teile Neapels zerstört werden. Ein Großteil der Zivilbevölkerung Neapels kann durch eine von Homer G. Adams eingeleitete Notfallevakuierung gerettet werden, Gon-Orbhon (Person) wird von Icho Tolot aus dem Stock-Relais befreit und von Gucky im letzten Moment aus der Gefahrenzone teleportiert.

Quellen

Wikipedia:Vesuv
PR 2277, PR 2285, PR 2294, PR 2298

Stock-Relais

Das Stock-Relais ist ein Splitter aus dem Körper des ehemaligen Nocturnenstocks Satrugar, welcher von Gon-Orbhon bei seiner Invasion des Solsystems mitgeführt und am Hang des Vesuvs verankert wurde. Das Relais misst an seiner breitesten Stelle 110 m und ist 233 m hoch. Es besteht komplett aus Hyperkristall.

Das Stock-Relais diente der Kommunikation mit dem in der Großen Magellanschen Wolke verbliebenen Teil Satrugars, sowie der Kontrolle der solaren Menschheit und als Unterkunft für Gon-Orbhon, Millitron und zeitweise Tagg Kharzani, sowie der Gefangenen Icho Tolot, Reginald Bull und Gucky.

Geschichte

Das Stock-Relais wurde Mitte Februar 1333 NGZ mit einem Kybb-Titan von Parr aus nach Sol gebracht. Nach der Besetzung des Systems wird es an einer vorbereiteten Stelle am Rande des Vesuvs abgesetzt.

Während der Konsolidierung seiner Macht übernimmt Gon-O mithilfe des Relais wichtige Würdenträger und viele Mitglieder der Sicherheitskräfte auf Terra und Luna. Mit diesen Personen sichert er die Herrschaft. Jegliche Form von Widerstand und zivilem Ungehorsam werden harsch verfolgt und mit dem Tode bestraft. In vielen Städten kommt es zu öffentlichen Exekutionen.

Anfang Mai 1333 NGZ gerät das Stock-Relais in Folge der Schwächung Satrugars durch die von Myles Kantor durchgeführte Operation Überdosis außer Kontrolle. Die Wände des Relais verformen sich, und ein starker psionischer Druck entsteht im Inneren. In Folge dieser Vorgänge gelingt Bully, Gucky und Icho Tolot am 14. Mai 1333 NGZ die Flucht aus dem Stock-Relais. Noch am selben Tag beruhigen sich die Vorgänge innerhalb des Relais wieder.

Am 27. Mai wird das Relais beim, durch die Krakatoa-Sonden ausgelösten, Vulkanausbruch des Vesuvs vernichtet. Dabei kommt es zu kurzfristigen psienergetischen Effekten.

Quellen

PR 2278, PR 2284,PR 2285, PR 2292, PR 2294, PR 2298

Wegasystem

Die Wega ist der hellste Stern im Sternbild der Leier, ca. 27 Lichtjahre vom Solsystem entfernt. Das Wega-System verfügte, der arkonidischen Positronik der GOOD HOPE zufolge, ursprünglich über 43 Planeten. Als Perry Rhodan jedoch 1975 im Rahmen der Topsider-Invasion dem System einen Besuch abstattet, findet er nur 42 Planeten vor.

Die Lemurer bezeichneten die Wega als Tanos und besiedelten das System als eines der ersten Planetensysteme.

Wega I - Maldonaldo

Fast glutflüssig; Sonnenabstand: 22,8 Mio. km

Auf Maldonaldo wird 1344 NGZ die Gegenstation des BACKDOOR-Bahnhofs von Merkur in Betrieb genommen.

Wega II bis V

unbekannt

Wega VI - Pigell

Sonnenabstand: 498 Mio. km; Schwerkraft: 1,22 g; Durchmesser: 13.897 km

Wega VII - Reyan

Sonnenabstand: 590 Mio. km; Schwerkraft: 1,22 g; Durchmesser: 13.897 km

Die Wasserwelt Reyan wurde um 6000 v. Chr. von den Ferronen kolonisiert (PR 550). In den unterirdischen Produktionsanlagen befinden sich auch geheime Forschungsareale.

Wega VIII - Ferrol

Sonnenabstand: 1835 Mio. km; Schwerkraft: 1,4 g; Durchmesser: 16.888 km; Monde: 2 (auf dem kleineren befand sich 1975 ein Gefangenenlager für Topsider)

Ferrol ist die Heimatwelt der Ferronen.

Wega IX - Rofus

Schwerkraft: 1,02 g; Durchmesser: zirka 12.000 km

Der erdähnliche Planet Rofus wurde um 6000 v. Chr. von den Ferronen kolonisiert (PR 550). Die Hauptstadt von Rofus heißt Tschugnor.

Anmerkung: Obwohl Rofus viel erdähnlicher als Ferrol ist, ist nichts über eine lemurische Besiedelung von Rofus bekannt.

Ambur / Wanderer

Zwischen Wega IX und Wega X ist eine signifikante Lücke. Hier hat sich einst der Planet Ambur, später Wanderer genannt, befunden. ES versetzte den Planeten Ambur im Jahr 1945 um 10.000 Jahre in die Vergangenheit und ins Wega-System, um dort die erste Spur für das Galaktische Rätsel zu legen.
Anmerkung: Ambur stammt nach PR 2000 nicht aus dem Wega-System, sondern entstand vor etwa 14 Millionen Jahren durch die Teilung des gleichnamigen Heimatplaneten der Vojariden in der Galaxie Fornax.

Wega X - Ablon

Durchmesser: 6.750 km

Auf der marsähnlichen Welt Ablon wurde erst in jüngster Zeit eine menschliche Kolonie gegründet.

Wega XI - Carpa

Nach einer Umformung (Terraforming) wurden auf Carpa ebenfalls Kolonien errichtet.

Wega XII - Lossoshér

Monde: 3

Lossoshér besteht aus einem einzigen Wasserstoffozean.
Anmerkung: Der Planet erhielt seinen Namen vermutlich zu Ehren des ferronischen Wissenschaftlers Lossoshér.

Wega XII A bis XII C

Die drei großen Monde Wega XII A bis XII C können jeweils eine Atmosphäre halten.

Wega XIII - Groll

Monde: 2

Groll selbst hat eine Atmosphäre aus Methan, Wasserstoff und Helium.
Anmerkung: Der Planet erhielt seinen Namen vermutlich zu Ehren des terranischen Piloten Groll.

Wega XIII A und XIII B

Groll hat zwei Monde, die von innen nach außen mit XIII A und XIII B gezeichnet werden. Auf XIII B, der mit seiner großen Umlaufbahn praktisch ein Planet für sich ist, fand der ferronische Wissenschaftler Lossoshér im Jahre 1975 eine Pyramide, die einen Umweg zur Welt des ewigen Lebens im Galaktischen Rätsel darstellt.

Wega XIV - Gol

Schwerkraft: 916 g; Durchmesser: 434.000 km; mehrere Monde

Wega XIV ist der größte Planet des Systems und wird auch mit einer Kalten Sonne verglichen. Gol hat eine Methanatmosphäre mit hohem Druck, sowie eine hohe Schwerkraft. Ein Überleben ohne ausreichende technische Hilfsmittel ist für Sauerstoff-Atmer nicht möglich. Er ist von geisterähnlichen Wesen bevölkert, die imstande sind, technischen Geräten die Energie zu entziehen und sich davon zu ernähren. Im Inneren eines Berges befand sich ein Fiktiv-Transmitter (vielleicht sogar immer noch), der im Rahmen des Galaktischen Rätsels sowohl das Außenteam als auch die im Orbit wartende STARDUST II in den Bereich von Tramp transportierte.

Das Forschungsschiff LAKEHURST wurde 2086 zerstört, als die Besatzung versuchte, das Rätsel von Gol zu lösen. 2093 entdeckte die Mannschaft der URANUS eine von Unbekannten erbaute Positronik auf Gol. Die kugelförmigen Energiewesen von Gol entstanden aus den Gedanken des künstlichen Gehirns.

Bisher unbekannte Erbauer haben diese Positronik vor ca. 38.000 Jahren auf Gol stationiert.

Erster Mond von Gol - Rustoner

Rustoner ist eine dünn besiedelte erdähnliche Savannenwelt. Die Hauptstadt von Rustoner heißt Aiching. Rustoner wurde bekannt durch die Farm des USO-Spezialisten Walty Klackton, auf der er Riesenfrösche züchtete.

Wega XV - Hoodhire

Schwerkraft: 3,97 g

Der Wasserstoffriese wird von zwergenhaften maahkähnlichen Hoodhirs bewohnt. Allerdings ist die Temperatur für Maahks viel zu niedrig. Die Hoodhirs leben in enger Symbiose mit ihren Häusern.

Wega XVI - XXVII

unbekannt

Wega XXVIII

Monde: 1

Wega XXVIII war ein riesiger, jupiterähnlicher Planet mit Methan-Ammoniak-Atmosphäre.

Iridul

Auf dem pluto-ähnlichen Eismond Iridul errichteten die Terraner nach der Kaperung der STARDUST II während der Topsider-Invasion einen kleinen Außenposten. Stationiert waren Dr. Frank M. Haggard und John Marshall dort solange, bis Perry Rhodan auf Terra eine Besatzung für das unverhofft eingenommene Schlachtschiff der arkonidischen IMPERIUMS-Klasse ausgebildet hatte.

Wega XXIX - XXXIII

unbekannt

Wega XXXIV - Nordlicht

In der Monos-Ära betrieben die WIDDER hier die Station Nordlicht.
Anmerkung: Der Planet erhielt seinen Namen vermutlich zu Ehren der oben genannten Station.

Wega XL - Calvermann

Monde: 5

Wega XL wurde als lebensfeindlicher Riesenplanet mit einer dichten Giftgasatmosphäre und sechs Monden beschrieben, von denen einer wiederum von einem eigenen Satelliten umkreist wird. Einer von ihnen wurde 1975 auf Befehl von Perry Rhodan mit Gravitationsbomben zerstört (PR 13).
Anmerkung: Der Planet erhielt seinen Namen vermutlich zu Ehren des terranischen Piloten Calvermann, dessen Ein-Mann-Jäger in der Atmosphäre verglühte.

Auf dem größten der Monde errichteten die Topsider im Jahre 1975 nach ihrer Flucht von Ferrol ein kosmisches Fort. Die anderen fünf Monde wurden als Abwehr- und Ortungsstationen ausgebaut.

Wega XLI - XLII

unbekannt

Asteroid Dion

unbekannt

Ferrol

Große Magellansche Wolke (Aufteilung)
Sternenhaufen
Parrakhon-Sternenhaufen

Der Parrakhon-Sternenhaufen liegt in der Großen Magellanschen Wolke in unmittelbarer Nähe des Tarantelnebels. Die Entfernung zum Orientierungspunkt Navo-Nord beträgt 7780 Lichtjahre, zu Sol 163.183 Lichtjahre. Er hat einen Durchmesser von ca. 150 Lichtjahren und besteht aus ca. 300.000 Sternen.

bekannte Sonnensysteme

Cort-Ze-System
Dyon-System
Parr-System

Geschichte

Vor etwa 7 Mio. Jahren diente der Parrakhon-Sternenhaufen als Außenposten der Schutzherren von Jamondi in der GMW. Der Dom von Parrakh war neben dem Dom Rogan das zweite Zentrum des Schutzherrenordens, in dem neue Schutzherren geweiht werden konnten.

6.999.265 v. Chr. versucht der Schutzherr Gon-Orbhon nach dem Krieg von ES gegen STROWWAN den auf Parrakh abgestürzten Nocturnenstock Satrugar zu retten. Der Plan scheitert - Gon-Orbhon geht im Nocturnenstock auf, und daraus entsteht ein negatives Wesen, das sich als Gott Gon-Orbhon versteht.

6.999.133 v. Chr. sagt sich Gon-Orbhon vom Schutzherrenorden los und gründet im Parrakhon-Sternenhaufen das Imperium Orbhon. Kurze Zeit später beginnt er, das 6D-Juwel anzuzapfen und Krieg gegen die Schutzherren zu führen.

Während des Krieges zwischen Gon-Orbhon und dem Schutzherrenorden fliehen die Cortezen vor Gon-Orbhons Einfluss. Ein Teil der Cortezen, die Vorfahren der Gurrads, siedelt sich in der GMW an, die übrigen ziehen sich auf den Planeten Aon zurück.

6.999.037 v. Chr. schließt ES insgesamt 12 Sternenhaufen in Hyperkokons ein, darunter den Parrakhon-Sternenhaufen. Der Zeitablauf im Parrakhon-Haufen scheint gegenüber dem Standarduniversum ähnlich stark verlangsamt zu sein wie im Sternenozean von Jamondi.

Unmittelbar nach der Einschließung des Sternenhaufens fällt Gon-Orbhon in ein Koma. Die im Parrakhon-Sternenhaufen für die Eroberung der Milchstraße bereitstehenden Flotten beginnen sich gegenseitig zu bekämpfen. Im Zuge dieser Schlacht werden die Helix-Sprengköpfe aktiviert.

Am 23. Januar 1332 NGZ fällt der Parrakhon-Haufen vollständig in den Normalraum zurück. Etwa zur selben Zeit, möglicherweise auch etwas früher, erwacht Gon-Orbhon aus seinem Koma und beginnt erneut, das 6D-Juwel anzuzapfen.

In der Folgezeit versuchen die Gurrads, den Parrakhon-Sternenhaufen zu erkunden. Jedes ihrer Forschungsschiffe fällt jedoch den Helix-Sprengköpfen zum Opfer.

Am 12. Januar 1333 NGZ entdeckt die RICHARD BURTON im Zuge der Operation Kristallsturm den Parrakhon-Sternenhaufen.

Am 29. Januar 1333 NGZ werden, wahrscheinlich, alle Helix-Sprengköpfe durch eine Aktion Gon-Orbhons vernichtet (PR 2264), dabei wird die RICHARD BURTON erneut schwer beschädigt.

Nachdem die Ahandaba-Karawane die Lokale Gruppe verlassen hat, übernehmen die Gurrads sukzessive das Gebiet um Parrakh.

Quellen

PR 2248, PR 2249, PR 2299 u.a.

Cort-Ze-System

Cort-Ze ist eine kleine weiße Sonne am Rand des Parrakhon-Sternenhaufens. Im Januar 1333 NGZ gelangt die schwer beschädigte RICHARD BURTON in das kleine System mit drei Planeten. Der einzige Planet, der sich in der Biosphäre der kleinen Sonne vom Spektraltyp F8 befindet, ist Aon, die Heimat der Cortezen.

Quelle

PR 2259

Aon

Astrophysikalische Daten

Sonnensystem:	Cort-Ze, zweiter Planet
Monde:	1 (Toan 1008 km Durchmesser)
Galaxie:	Amringhar
Durchmesser:	17.016 Kilometer
Schwerkraft:	0,93 g
Sonnenentfernung:	239,74 Millionen Kilometer
bekannte Völker:	Cortezen

Übersicht

Der Planet Aon liegt am Rand des Parrakhon-Sternenhaufens. Aon ist der zweite von drei Planeten der Sonne Cort-Ze.

Der Planet hat vier große Kontinente. Bewohnt wird die Welt von den Cortezen, sie bewohnen die einzige Stadt des Planeten, Tragolfir.

Geschichte

Die Cortezen siedelten zu Zeiten der Schutzherren von Jamondi auf Aon. Nachdem der Parrakhon-Sternenhaufen in einen Hyperkokon eingebettet wurde, entwickelten sich die Cortezen zu naturverbundenen Wesen zurück.

Quellen

PR 2259

Dyon-System

Dyon ist ein orangefarbener Stern des Typs K5V in der Großen Magellanschen Wolke. In einer Entfernung von 0,85 Lichtjahren liegt Parr, das Zentrum des Imperiums Orbhon und Sitz von Satrugar.

Sein Durchmesser beträgt 836.000 km, die Oberflächentemperatur liegt bei rund 4000 °K. Nur ein Trabant begleitet diese Sonne. Es ist eine erdähnliche Welt mit dem Namen Dyons Erde, und wird von Intelligenzen mit präindustrieller Kultur bewohnt.

Geschichte

Vor etwa sieben Millionen Jahren ließ ES insgesamt 12 Sternenhaufen in Hyperkokons einschließen. Unter den eingeschlossenen Haufen befand sich auch der Parrakhon-Sternenhaufen, in dem Dyon liegt.

Vor mehreren tausend Jahren ereignete sich in diesem System eine Raumschlacht zwischen einem Konvoi des Imperiums Orbhon und einigen Helix-Torpedos. Der Konvoi wurde bis auf ein Schiff aufgerieben. Dieses Schiff, die DRAGUUN, stürzte auf Dyons Erde ab.

Während der Erkundung der Umgebung von Parr im Jahr 1333 NGZ versteckte sich die RICHARD BURTON mit ihrer Begleitflottille vor der Streitmacht Gon-Os im Ortungsschatten Dyons. Von dieser Position aus wurde sie auf die startende DRAGUUN aufmerksam, die im Zuge des Schwarmbefehls ihre Maschinen notdürftig repariert hatte. Nach Aussetzen der Maschinen des Frachters wird dieser aufgebracht und die beiden an Bord befindlichen Kybb-SPORNE, später TOP und DOWN genannt, für eine Mission nach Parr repariert.

Quellen

PR 2289, PR 2290

Dyons Erde

Astrophysikalische Daten

Monde:	6 (s. u.)
Sonnensystem:	Dyon
Entfernung zum Solsystem:	170.000 Lj
Galaxie:	GMW
Mittlere Sonnenentfernung:	62,58 Mio. km
Jahreslänge:	119,58 lokale Tage
Rotationsdauer:	22,5 Std.
Durchmesser:	12.935 km
Schwerkraft:	1,04 g

Dyons Erde, auch Dyon I, ist der einzige Planet der orangefarbenen Sonne Dyon.

Übersicht

Der Planet ist terraähnlich mit einer atembaren Atmosphäre. Die Oberfläche ist von weiten Ozeanen bedeckt. Aus diesen Meeren erheben sich insgesamt sieben Kontinente. Die Klimazonen reichen von polar an den Polkappen bis zu tropisch in der Nähe des Äquators. Die Biosphäre des Planeten ist reich entwickelt. Es existieren alle Arten an Grünpflanzen von einfachen Gräsern bis zu hohen Bäumen. Die Fauna ist extrem divers und reicht von kleinen Nagetieren über mittelgroße Räuber und Vögel bis zu großen Herbivoren. Kennzeichnend für den Planeten ist ein allgemeiner Mangel an Metallerzen. Insbesondere Eisen ist selten.

Die Einwohner des Planeten sind intelligent und haben eine vorindustrielle Gesellschaft entwickelt. Mit hoher Wahrscheinlichkeit haben sie sich aus früheren katzen- oder hundeähnlichen Raubtieren entwickelt. Die Humanoiden tragen mit ihren Krallenfingern, spitzen Zähnen und einem ausgeprägten Körperfell immer noch Merkmale ihrer einstigen Vorfahren.

Das religiöse und spirituelle Zentrum ist die Stadt Grachtovan. Trotz ihrer Lage in einer Wüste und eines stetigen Wassermangels ist sie mit ihren annähernd 100.000 Einwohnern eine der größten Städte von Dyons Erde. Das Zentrum der Stadt bildet der Eiserne Finger Gottes, ein hohes turmartiges Gebilde aus Eisen. Im direkten Umfeld des Fingers hat sich das kirchliche Stadtviertel, die Grachte, entwickelt. Dieser Stadtteil ist extrem dicht bebaut und somit relativ dunkel und lichtleer. Hier steht der Tempel Gottes, sowie die Quartiere der Priester, ihrer Bediensteten und Büttel, verschiedene Auditorien, Gebetshallen und Verliese. Die eigentliche Stadt wurde um die Grachte herum gebaut. Sie bildet das eigentliche Lebenszentrum der Bewohner. Im Allgemeinen sind die Straßen und Plätze offener gestaltet, so dass auch Fuhrwerke die Verkehrswege nutzen können. Die Häuser sind meist nach dem gleichen Muster aufgebaut. Sie bilden jeweils abgeschlossene Einheiten mit einem Eingang, der in einen zentralen Innenhof führt. Um diesen Hof erstreckt sich das komplette Gebäude. Ein wichtiger Teil des Lebens ist der Brunnen des Hauses. Diese führen oft mehrere hundert Meter in die Tiefe um das kostbare Grundwasser zu gewinnen. Ärmere Familien können sich so einen hohen Aufwand oft nicht leisten und müssen mit Zisternen auskommen, um die seltenen Regenfälle aufzufangen. Außerhalb der Stadt liegen einige kleinere Bauernhöfe, welche dem kargen Boden einen kleinen Teil der für Grachtovan benötigten Lebensmittel abringen. Die restlichen Versorgungsgüter müssen über weite Strecken durch die Wüste per Karawane eingeführt werden.

Gesellschaftsstruktur

Die Gesellschaftsstruktur Grachtovans und der umgebenden Provinzen ist streng hierarchisch aufgebaut. Sie ähnelt dem Feudalsystem Westeuropas während des Mittelalters. In insgesamt vier Stände ist die Gesellschaft eingeteilt. Die Priester beherrschen die restlichen Stände mit eiserner Hand. Unter normalen Umständen agieren sie aus dem Hintergrund, sollte es allerdings zu offener Kritik an ihrer Politik kommen, klagen sie die betroffene Person an und verbrennen sie anschließend als Ketzer. Unter dem Klerus stehen die adeligen Grundherren. Sie besitzen einen großen Teil der Reichtümer und verwalten ihre jeweiligen Landsitze. Die Freien haben meist nur einen kleinen oder keinen Grundbesitz und gehen meist einer nicht-landwirtschaftlichen Beschäftigung nach. Sie sind meist Handwerker, Händler oder sonstige Dienstleister. Unter den Freien stehen die Unfreien, die Halbfreien und die Sklaven. Halbfreie haben sich für eine Dienstzeit bei ihrem Herren verpflichtet und werden in dieser Zeit bezahlt. Die Sklaven sind komplett rechtlos. Sie leisten ihren Dienst für ihren Herren, gelten als Besitz und können nach Gutdünken ihres Herren verwendet werden. Eine spezielle Form sind die Ewigen Sklavinnen. Bei ihnen handelt es sich meist um besonders ansehnliche Weibchen, die von der Priesterschaft bestimmt werden. Bis zu einem gewissen Alter bleiben sie bei ihren Herren und dürfen nicht angerührt werden. Danach werden sie von den Priestern in die Grachte gebracht und dienen hier als Zuchtmaterial für eine neue Generation Priester.

Monde

Insgesamt sechs Trabanten umkreisen Dyons Erde auf Äquatorhöhe. Sie sind allesamt Einseitendreher und erscheinen von der Oberfläche des Planeten aufgrund des orangefarbenen Lichts Dyons rötlich bis tiefrot. Die Monddeuter der Priesterschaft versuchen, ihre Bahnen im Voraus zu berechnen und so die Zukunft vorherzusagen.

Mond	Abstand	Durchmesser	Besonderheit
Iseka	97.000 km	785 km	pockennarbiges Aussehen aufgrund einer Vielzahl an Kratern
Ajesh	136.000 km	217 km	
Xirth	187.500 km	815 km	drei Maare in Äquatornähe, viele Einschlagkrater in den Polbereichen
Hatas	220.000 km	123 km	
Chingar	304.000 km	984 km	fünf große Maare, nur wenige Krater
Tharia	356.000 km	147 km	
Virum	407.500 km	578 km	

Geschichte

Vor mehreren tausend Jahren war der Weltraum über Dyons Erde Schauplatz einer Raumschlacht. Ein Konvoi des Imperiums Orbhon wurde von Helix-Torpedos angegriffen und bis auf den Frachter DRAGUUN aufgerieben. Der Frachter geriet ins Schwerefeld des Planeten und stürzte in einer Wüste ab.

Vor etwa viertausend lokalen Jahren (etwa 1230 T-Jahre) wurde das Schiff von den Einwohnern entdeckt. Langsam bildete sich ein religiöser Kult aus, und um den Eisernen Finger Gottes entstand die Stadt Grachtovan.

Nach dem Rückfall der Hyperkokons in den Normalraum blieb der Planet eine Zeit lang unbeachtet. Im Jahr 1333 NGZ versteckte sich die Flotte um die RICHARD BURTON in der Sonne Dyon und ließ den Planeten aufgrund mangelnder Technologie außer acht.

Auf Dyons Erde selbst liefen die Ereignisse kurz vor Einsetzen des Schwarmbefehls in relativ geordneten Bahnen. Eine aufgeklärtere Denkweise verbreitete sich unter den Freien und einem Teil der Adeligen. Während die Priester im Grachtovan versuchten, die

Kontrolle zu behalten, kochte die Meinung in der nördlichen Bergprovinz über und führte zu einem Aufstand. Die Aufständischen entmachteten ihre alten Herren und zogen gen Grachtovan, um sich der Priesterschaft zu entledigen. Mit Einsetzen des Schwarmbefehls begann die DRAGUUN mit Reparaturarbeiten und der Startvorbereitung. Während des Angriffs der Rebellen auf die Stadt startete das Schiff und verwüstete dabei die Stadt. Viele überlebten das Unglück nicht. Die Priester, die dem Feuer der Impulstriebwerke entkommen konnten, wurden von den Rebellen umgebracht. Grachtovan liegt in Trümmern. Ob die Überlebenden die Stadt wieder aufbauen, ist fraglich. Ohne den Finger hat sie ihre Bedeutung verloren. Es werden Stimmen laut, die einen Neuaufbau an einem geeigneteren Ort vorschlagen...

Quelle

PR 2289

Parr-System

Das Parr-System liegt in Amringhar (Große Magellansche Wolke), genauer gesagt in der Parrakhon-Wolke, also einem der Sternenhaufen, die ca. 7 Mio. Jahre v. Chr. von ES in Hyperkokons eingesperrt wurden.

Die kleine, orangefarbene K1V Sonne Parr besitzt neun Planeten. Die wichtigste Welt ist der zweite Planet, Parrakh. Die Planeten drei und vier sind unbewohnbare Gasriesen, doch ihre zahlreichen Monde sind industriell voll ausgebaut. Sie werden zudem von einer großen Zahl von Werften und Industriekomplexen umkreist.

Geschichte

Ursprünglich war das System das Heimatsystem der Besch're, später wurde es zum Zentrum der Schutzherren von Jamondi in Amringhar. Seit der Ausrufung des Imperiums Orbhon ist das Parr-System das Zentrum der Macht Gon-Orbhons. Als die RICHARD BURTON im Januar 1333 NGZ das Parr-System erreicht, ist es von einem UHF-Schirm umgeben. Hinter dem Schirm manövrieren Kybb-Titanen. Wie die Ultra-Giraffe des ENTDECKER-Raumers zeigt, endet der Jetstrahl, mit dem das 6-D-Juwel der Sonne Sol angezapft wird, genau hier. Im System entdecken die Galaktiker eine etwa 20.000 Einheiten zählende Flotte von Parr-Jägern.

Nachdem die Sternenozeanvölker mit der Ahandaba-Karawane abgezogen sind, übernehmen die Gurrads das System.

Quellen

PR 2248, PR 2249 u.a.

Parrakh

Astrophysikalische Daten

Andere Namen/Bezeichnung:	--
Monde:	--
Sonnensystem:	Parr-System
Galaxie:	Große Magellansche Wolke
Rotationsdauer:	27 Std.
Achsneigung:	5°
bekannte Völker:	Besch're, Arvezen

Parrakh war der Heimatplanet der Besch're.

Übersicht

Es ist der zweite Planet der Sonne Parr. Vier große Kontinente und tiefblaue Ozeane wechseln einander ab, die vergleichsweise kleinen eisbedeckten Polkappen beeinflussen das warme Klima kaum.

Parrakh ist etwas größer als die Erde, hat jedoch eine geringere Schwerkraft. Ein Tag dauert 27 Stunden und das Jahr ist halb so lang wie das der Erde. Da der Planet nur eine Achsneigung von fünf Grad hat, sind die Jahreszeiten schwach ausgeprägt. Außerdem besitzt er keinen Mond.

Die Bastion und der Stock liegen auf dem Kontinent Pallut, umgeben von einem Kratersee, der beim Absturz Satrugars entstand. Dabei versank die Bastion bis auf das oberste Drittel.

Die Hauptstadt des Planeten wird von den Bewohnern Pallturno genannt und liegt auf dem Kontinent Pallut. An ihrem Nordrand liegen ein hundert Kilometer durchmessender Raumhafen und das so genannte P-Dock, ein gigantischer Werftkomplex, der sogar Kybb-Titanen fast vollständig aufnehmen kann.

Geschichte

Die Schutzherren von Jamondi errichteten ca. sieben Millionen Jahre v. Chr. auf dem Planeten den Dom von Parrakh, um eine Basis für den Kampf gegen die Kybb zu haben. Dort konnten auch Schutzherrenauren verliehen werden. Die ersten drei Schutzherren, die auf Parrakh geweiht wurden, verloren ihr Leben durch die Kybb-Cranar. Die Leichen ließ Gon-Orbhon unter dem Fundament des Doms

begraben.

Nach der Entscheidungsschlacht gegen die Heerscharen STROWWANS stürzte der verletzte Nocturnenstock Satrugar auf Parrakh ab. Im Zuge dieser Ereignisse entstand die negative Entität Gon-Orbhon, der Dom wurde in Bastion von Parrakh umbenannt und zum Zentrum des Imperium Orbhon.

Auf der Welt leben die Angehörigen verschiedenster Rassen; vorherrschend sind Arvezen, Kybb-Cranar und Kybb-Traken (Diese Angaben beziehen sich auf die Zeit im Hyperkokon.

Durch die Operation Überdosis sterben viele der Bewohner Parrakhs durch den mentalen Aufschrei Satrugars. Nach der Befriedung Satrugars durch Ka Than entwickelt sich Parrakh wieder zu einer kleinen Oase des Friedens. Nach dem Abzug der Sternozeanvölker mit der Ahandaba-Karawane nehmen die Gurrads die Welt in ihren Besitz. Mal Detair eröffnet hier, zusammen mit Kantiran, eine Tierklinik. 1337 NGZ landet überraschend Alaska Saedelaere mit einen Raumschiff der Friedensfahrer auf Parrakh und nimmt Kontakt mit Kantiran auf.

Quellen

PR 2248, PR 2249, PR 2266, PR 2299

Bastion von Parrakh

Aufgrund der von der Bastion von Parrakh ausgehenden Bedrohung fliegt Lotho Keraete gemeinsam mit Perry Rhodan und Atlan an Bord einer Silberkugel in den Sternenozean von Jamondi. Über diese Bastion gibt es eine verstümmelte Botschaft Keraetes. Die Botschaft lautet: »Die Bastion von Parrakh ... darf niemals ...«.

Tatsächlich ist die Bastion von Parrakh identisch mit dem Machtzentrum von Gon-Orbhon in der Großen Magellanschen Wolke. Erste Hinweise darauf entdeckt Perry Rhodan in der Aufzeichnung des shozidischen Generals Troshmoud, der zufolge die Bastion von Parrakh sich im Parrakhon-Sternenhaufen in Amringhar befindet. Hinweise darauf, dass ein Zusammenhang mit der bislang mysteriösen Sekte um Gon-Orbhon existiert, ergaben sich für Mondra Diamond während einer Pressekonferenz (PR 2221) Carlosch Imberlocks. In einer Vision sah sie eine düstere Bastion.

Ursprünglich war auf dem Planeten Parrakh auf Gon-Orbhons Betreiben hin mit Hilfe des Paragonkreuzes ein zweiter Dom der Schutzherren von Jamondi eingerichtet worden, in dem ebenfalls Schutzherren-Weihen stattfinden konnten. Nach der letzten Schlacht gegen die Hilfsvölker der Superintelligenz STROWWAN war der sterbende Nocturnenstock Satrugar auf Parrakh in der Nähe des Doms abgestürzt und hatte dort schwere Verwüstungen verursacht. An der Absturzstelle war ein Kratersee entstanden, in dem der Dom bis auf das oberste Drittel versunken war.

Beim Versuch, den Nocturnenstock zu heilen, war Gon-Orbhon mit diesem verschmolzen und von Satrugars Wahnsinn befallen worden. Aus dieser Verbindung war der "Gott" Gon-Orbhon hervorgegangen. Nocturnenstock und Schutzherren-Dom wurden in Bastion von Parrakh umbenannt. Von hier aus breitete sich die Macht Gon-Orbhons über den Parrakhon-Sternhaufen aus. Vermutlich umfasste das Imperium Orbhon mit dem Parrakhon-Sternhaufen vier Kugelsternhaufen in Amringhar und Kyranghar.

Nach den Erzählungen Lyresseas herrschte zwischen dem Imperium Orbhon und den Schutzherren von Jamondi vor Jahrmillionen Krieg. Durch Homunk, den Boten von ES, wurde eine Beendigung des Krieges durch die Einlagerung der sechzehn Kugelsternhaufen beider Machtgruppierungen in Hyperkokons verkündet.

Nach der Befriedung und Heilung Satrugars durch Ka Than im Jahre 1333 NGZ entstand im Parrakhon-Sternhaufen eine Zone des Friedens, deren Zentrum der Nocturnenstock und der Schutzherren-Dom waren.

Quellen

PR 2221, PR 2249, PR 2299 u.a.

Bastion-Dependance

Die Bastion-Dependance ist ein halbkugelförmiges Gebäude, das die Kybb zu Ehren des Gottes Gon-Orbhon auf Parrakh erbauten.

Das Gebäude, das in unmittelbarer Nähe der Bastion von Parrakh und des Nocturnenstocks Satrugar steht, hat einen Durchmesser von 550 m, die Oberfläche ist aus Metall und hat zahllose stachelige Auswüchse. Nach dem Vorbild der Bastion-Dependance ist der Tempel der Degression auf Terra erbaut worden. Die Form wurde gewählt, weil der in Satrugar gefangene Körper Gon-Orbhons nur diese eine Gebäudeform erkennen konnte.

Quellen

PR 2267

Dom von Parrakh

Der Dom von Parrakh war eine Weihestätte des Ordens der Schutzherren von Jamondi in Amringhar (Große Magellansche Wolke). Der Dom ist eine exakte Kopie des Doms Rogan, einziges Unterscheidungsmerkmal ist, dass das Gebäude vollständig ist; es gibt keine Aussparung, da es auch keinen Uralt Trummstam gibt.

Der Dom steht auf dem Planeten Parrakh, der Heimatwelt der Besch're. Nach der Machtübernahme der Wesenheit Gon-Orbhon in Amringhar und der Ausrufung des Imperiums Orbhon wird der Dom in Bastion von Parrakh umbenannt.

Quellen

PR 2248, PR 2249

Weitere Systeme und Planeten
Navo-Nord

Navo-Nord ist eine planetenlose rote Riesensonne am Rand der Großen Magellanschen Wolke.

Kosmische Entfernungen

Keegans Stern	- 22 Lichtjahre
Modula-System	- 4610 Lj.
Parrakhon-Wolke	- 7780 Lj.
Tarantelnebel	- 7866 Lj.
Terz-Tos-System	- 11.426 Lj.

Geschichte

Die Sonne wird ab 2435 vom Solaren Imperium als natürliches galaktisches Leuchtfeuer zur Orientierung und als Bezugspunkt genutzt. 2436 kreist der gigantische Robotraumer OLD MAN einige Zeit um die Sonne.

Nach dem Hyperimpedanzschock im Jahr 1331 NGZ ist Navo-Nord der Zielstern der im Jahr 1332 NGZ gestarteten Operation Kristallsturm - der Expedition der RICHARD BURTON unter dem Kommando Reginald Bulls auf der Suche nach der Entität Gon-Orbhon.

Quellen

PR 311, PR 2257 u.a.

Grosnor-System
Roewis

Astrophysikalische Daten

Monde:	2 (klein, eher asteroidenähnlich)
Sonnensystem:	Grosnor
Galaxie:	Große Magellansche Wolke
Rotationsdauer:	ca. 25 Std.
bekannte Völker:	Gurrads

Roewis ist die Hauptwelt des Imperiums Roewis, eines Handelskonsortiums, des Zusammenschlusses von zweiundzwanzig gurradschen Reedern und Patriarchen.

Übersicht

Der dritte Planet der Sonne Grosnor liegt etwa 7300 Lichtjahre vom Zentrum der Großen Magellanschen Wolke entfernt. In der Blütezeit bewohnten 3,5 Milliarden Einwohner die Welt mit der Hauptstadt Roemiand. Das Zentrum dieser Stadt ist die Krone von Roewis, ein riesiger Gebäudekomplex und Sitz der Regierung. Roemiand ist eine geplante Stadt, d.h. sie wurde von Architekten und Städteplanern entworfen und ist nicht organisch gewachsen. Sie befindet sich am Südpol des Planeten. Roewis ist eine Welt mit sehr warmem, fast tropischem Klima und ausgedehnten Fluss- und Dschungellandschaften.

Geschichte

Vor dem Hyperimpedanzschock wickelte die Kosmische Hanse 40 Prozent ihres Güterverkehrs nach Magellan über Roewis ab. Im Jahr 1217 NGZ ist die Oxtornerin Dilja Mowak für die LFT auf der Spur der Kosmischen Fabrik GONDARAK. Auf Roewis erfährt die Spezialistin, dass gurradsche Prospektoren GONDARAK schon vor zweihundert Jahren entdeckten.

Im Jahr 1333 NGZ kommt die angeschlagene RICHARD BURTON mit Reginald Bull an Bord nach Roewis, um die Schäden zu reparieren, die das Schiff in der Nähe des Parr-Systems erlitten hat. Als eine Delegation mit Bull auf der Welt weilt, fliegt ein unbekannter Diskusraumer Roewis an und lädt mehrere fünfdimensional strahlende Schwingquarze ab. Wie sich herausstellt, dienen die Quarze Gott Gon-Orbhon zur Unterjochung der Bevölkerung. Die Galaktiker können gerade noch rechtzeitig fliehen.

Quellen

PR 1710, PR 2265

Weitere Artikel
Völker
Nocturnen

Nocturnen ist die Bezeichnung für eine außergewöhnliche, faszinierende Rasse aus der Galaxie Fornax (Laxaron). Die Nocturnen gingen aus den Vojariden hervor. Das Leben der Nocturnen erstreckt sich über zwei Lebensphasen.

Lebensphasen

Schwarmphase

In der ersten Lebensphase erscheinen die Nocturnen als zwei bis hundert Meter durchmessende, hauchdünne Membranen aus fünfdimensional schwingendem Quarz.

Stockphase

Sobald die Angehörigen eines Schwarms die maximale Größe von einhundert Meter erreicht haben, tritt der Schwarm in die zweite Phase über. Die einzelnen Schwarmmitglieder verbinden sich miteinander und wachsen so zu einem Stock zusammen.

Diese großen Stöcke entwickeln dadurch eine gewaltige Intelligenz. Sie können weiterhin den Weltraum durchstreifen und durch die Aufnahme junger Schwärme immer weiter wachsen. Die ältesten gehen allerdings auf Asteroiden, Monden und anderen Himmelskörpern mit geringer Schwerkraft nieder, wo sie im Lauf der Jahrtausende weitere Schwärme anlocken und zu Türmen aus dunklem Schwingquarz heranwachsen.

Geschichte

vor 14.000.000 Jahren

Zwischen 15 und 14 Millionen Jahre vor Christus entdeckten die Vojariden aus Laxaron (Fornax) in Ammandul (Milchstraße) die Friedenszone um das Solsystem und erhielten Kontakt zu ES. Sie waren die Geburtshelfer bei der Transformation von ES zur Superintelligenz und verwandelten sich dabei in die Nocturnen.

Als ältester Nocturnenstock gilt der Weise von Fornax. Diesen Namen erhielt er von dem ersten Beauftragten der Kosmokraten, der ihn aufsuchte.

vor 7.000.000 Jahren

Vor ca. 7 Millionen Jahren entschieden die zwei Nocturnenstöcke Antallin und Satrugar den Kampf zwischen den Heerscharen der negativen Superintelligenz STROWWAN und den ES-treuen Schutzherren von Jamondi zugunsten der Schutzherren und ES.

Nachdem sich Ambur wieder in den Hyperraum zurückziehen konnte, machten sich die beiden Nocturnenstöcke auf nach Tan-Jamondi II und Parrakh, um die dortigen Dome zu schützen. Antallin stürzte auf Baikhal Cain ab. Aus seinem Körper bildete sich der Heilige Berg. Seine psionische Komponente wurde zum Grauen Autonom Ka Than.

Satrugar stürzte neben dem Dom von Parrakh ab und wurde wahnsinnig. Der Schutzherr Gon-Orbhon versuchte, ihn zu übernehmen, um ihm zu helfen. Dabei verschmolzen beide zu einer negativen Entität, die sich wieder Gon-Orbhon nannte. Sie wandelte den Dom von Parrakh in die Bastion von Parrakh um, bildete das Imperium Orbhon, zapfte das Sextadim-Juwel Sol an und begann einen Krieg gegen die Schutzherren von Jamondi.

vor 4.000.000 Jahren

Im Zyklopsystem bildet sich ein Nocturnenstock, der später als der Narr von Fornax bekannt wird.

50.027 vor Christus

Oogh at Tarkan erfährt bei einer Expedition nach Fornax von dem Weisen von Fornax, dass die Nocturnen seit der Erhöhung der Psi-Konstante durch die Manipulation des Kosmonukleotids Dorifer den Paratau erzeugen. Der Weise von Fornax bittet Oogh at Tarkan, sich um die Entsorgung des Parataus zu kümmern.

Bei den Experimenten mit Paratau stellt man fest, dass manche Kartanin durch Paratau psionische Fähigkeiten erwerben. Durch die Deflagration großer Paratau-Mengen sollte sich die Barriere zwischen Meekorah und Tarkan durchbrechen lassen.

Oogh at Tarkan plant aufgrund des Strangenessschocks, die NARGA SANT mit einem Nocturnenstock als Wissensspeicher auszurüsten. Dazu lockt die NARGA SANT riesige Nocturnenschwärme an. Deren Paratauabsonderungen verursachen einen gewaltigen Psi-Sturm, durch den ein benachbarter vier Millionen Jahre alter Nocturnenstock geschädigt wird. Er wird zum Narren von

Fornax. Auf der NARGA SANT bildet sich ein aus achtzehn Säulen bestehender Nocturnenstock.

3587

Durch die Weltraumbeben gelangt 3587 Paratau nach M 33 und materialisiert bei der Sonne N'jala. Die Kartanin, die mittlerweile wieder in den Weltraum vorgestoßen sind, entdecken die Tränen N'jalas. Dank des Parataus gelingt es den kartaninschen Espern, den zweiten Giftgasatmerkrieg gegen die Maakar zu entscheiden.

Mithilfe gewaltiger Fernraumschiffe unternehmen sie eine Expedition zum Ursprung des Parataus in die 2,5 Millionen Lichtjahre entfernte Kleingalaxie Fornax. Dort schließen die Kartanin mit dem Weisen von Fornax einen Vertrag über die Entsorgung des Parataus.

429 NGZ

Die Kosmische Hanse legte 429 NGZ im Faalinsystem den Kontor Fornax an.

Im Kampf gegen die Anhänger des Permanenten Konflikts aus der Mächtigkeitsballung ESTARTU setzt die GOI (Group Organic Independence) Paratensoren ein, die mithilfe von Paratau psionische Fähigkeiten erlangen.

447 NGZ

Die Kartanin haben mittlerweile regelmäßig Paratau aus der Galaxie Fornax geerntet. Im Rahmen des Projekts Lao-Sinh sind große Mengen von Paratau in die Mächtigkeitsballung von ESTARTU gebracht worden. Im Jahr 447 NGZ kommt es zur Deflagration dieser Parataumengen und zum Beginn des Transfers von Hangay nach Meekorah.

In der Folge senkt sich die Psikonstante wieder, und der Paratau verliert seine Wirkung.

Ab 447 NGZ ist das Hansekontor Fornax durch Nocturnenschwärme von der Außenwelt isoliert. Auf Faalin-XIV bildet sich der neue Nocturnenstock VATER.

1218 NGZ

Im Zuge der Arresumproblematik im Jahr 1218 NGZ werden von den beiden ältesten Nocturnenstöcken, dem Weisen von Fornax und dem Narren von Fornax, 8423 bzw. 5130 Türme ins Arresum gebracht, dazu noch 710 weitere Quarztürme junger Nocturnen. Dort sollen sie helfen, neues Leben möglich zu machen.

1331 NGZ

Ab 1331 NGZ wird die Verbindung Gon-Orbhon/Satrugar wieder aktiv, nachdem die Parrakhon-Wolke aus ihrem Hyperkokon gefallen ist.

Bekannte Nocturnenstöcke

Weiser von Fornax
Narr von Fornax
Antallin
Satrugar
VATER

Sonstige / nicht kategorisierbare Artikel

El Bar, Faghan

Faghan El Bar ist ein Wissenschaftler aus dem Volk der Gurrads. Geboren wurde er im Jahr 1262 NGZ auf Roewis in der Großen Magellanschen Wolke

Erscheinungsbild

El Bar ist 1,76 m groß, seine gurradtypische Löwenmähne ist hellbraun, die Augenfarbe ist grün.

Charakterisierung

Der für einen Gurrad recht groß gewachsene Faghan El Bar ist eine charismatische Erscheinung, dazu sehr pragmatisch, er besitzt Autorität und auch den typisch gurradschen Stolz.

Geschichte

Im Januar 1333 NGZ wird El Bar zusammen mit Tary Gerrige und Gehd Konter von der RICHARD BURTON aus Raumnot, gerettet, nachdem ihr Forschungsschiff von einem Helix-Sprengkopf vernichtet wurde. Nach der Rettung berichtet er der Besatzung des terranischen Forschungsraumer von der Lage in der Großen Magellanschen Wolke nach dem Hyperimpedanzschock. Er nimmt danach

bei einem Einsatz auf einem Weltraumfriedhof in der Nähe des Tarantelnebels teil, bei dem auch Gucky und Icho Tolot dabei sind.

Quellen

PR 2258, PR 2259, PR 2265

Keraete, Lotho

Der Terraner Lotho Keraete ist am 3. September 2488 geboren. Im Jahr 2512 ist er Leutnant an Bord des Explorer-Schiffes HUMBOLDT (EX-1298). Als Blues-Piraten das Schiff angriffen und zerstörten, wurde der Exobiologe als letzter Überlebender von der Superintelligenz ES gerettet (26. Januar) und in eine Raumstation in DaGlausch gebracht und dort zum Boten von ES ausgebildet. Er trug die verbliebenen, nicht genutzten, Zellaktivatoren in sich.

Erscheinungsbild

Sein Körper wurde im Laufe der Jahrtausende, die er dort verbrachte, nach und nach durch ein dunkelblaues Metall ersetzt, wodurch er relativ unsterblich wurde. Der letzte Teil seines Originalkörpers war sein Gehirn. Ansonsten befanden sich innerhalb seines Körpers mehrere Gerätschaften, wie ein Hyperfunkgerät, ein Paralysestrahler, ein Kombistrahler und Geräte zur Versorgung seines Gehirns mit Nährstoffen. Er kann, durch internes Wertstoffrecycling, zur Not wochenlang ohne die Zufuhr von Nährstoffen überleben.

Der Körper ist dabei - inklusive der Narbe an der Halsschlagader, durch die er im Jahre 2510 fast verblutet wäre - völlig originalgetreu nachgebildet und funktionell. Beispielsweise unterscheiden sich sein Sichtfeld und seine visuelle Wahrnehmung nur durch die infrarotsichtigen Augen von denen eines normalen Menschen. Außerdem verfügt er über nachgebildete Haare und Geschlechtsorgane.

Er trägt zumeist einen braunen Overall mit vielen Taschen, in denen Geräte stecken.

Charakterisierung

Lotho Keraete handelt, wie eigentlich alle Boten der Superintelligenz, manchmal sehr undurchsichtig. Es ist nicht klar, ob er seinen ursprünglichen Charakter noch besitzt.

Geschichte

Seinen ersten Einsatz als Bote hat Lotho im Jahr 1291 NGZ, als er Perry Rhodan auffordert, dafür zu sorgen, dass die Kosmische Fabrik MATERIA am 28. März 1291 NGZ einen bestimmten Punkt in der Nähe des Dengejaa Uveso anfliegt.

Später übergibt er Monkey sowie Bostich I. jeweils einen der freien Zellaktivatoren.

Im Jahr 1331 NGZ besorgt er sich eine Silberkugel aus einer Station der Querionen im Pen'rakli-Gebirge auf Hayok. In der Folge sucht er Perry Rhodan auf und dringt zusammen mit ihm und Atlan, nach eigener Aussage in eigener Sache, in den Sternenozean von Jamondi ein.

Beim Übergang in den Sternenozean beginnen die Silberkugel und Keraete, sowie die Raumanzüge der Zellaktivatorträger, zu glühen. Schließlich stürzt die Silberkugel mit ihren Passagieren über der Polargegend des Planeten Baikhal Cain ab. Lotho Keraete schmilzt sich dabei durch die von ihm ausgehende Hitze metertief ins Eis. Da das geschmolzene Wasser sehr schnell wieder gefroren ist, können Rhodan und Atlan ihn (vorerst) nicht aus seinem Eisgrab befreien.

Die Bergung Keraetes gelingt erst, nachdem die Motana Zephyda einen Bionischen Kreuzer - die SCHWERT - entdeckt und gelernt hat, ihn zu beherrschen. Da die Kybb auf Baikhal Cain immer noch mit den Auswirkungen der erhöhten Hyperimpedanz kämpfen, kann der Bote von ES ohne Störungen aus dem Eis befreit werden. Keraete zeigt jedoch keine Lebenszeichen.

Rhodan und Atlan lassen Keraete auf Mykronoer beim Grauen Autonom Ka Than zurück, dem es schließlich gelingt, Keraete wiederzubeleben.

Am 26. Mai 1333 NGZ erreicht Lotho Keraete das Tan-Jamondi-System mit der Botschaft, dass Ka Than sich dazu entschlossen hat, die Terraner im Kampf gegen Gon-O zu unterstützen.

Kommission Auge-Auf-NATHAN

Die Kommission Auge-Auf-NATHAN hat im Jahr 1333 NGZ während der Herrschaft Gon-Os die Aufgabe, alle Schritte NATHANs genauestens zu überwachen, um eventuelle Aktionen gegen Gon-O im Keim zu ersticken.

Dabei werden alle Datenströme systemimmanent überwacht - weiterhin hat die Kommission ein Auge auf die Techniker auf Luna.

Geschichte

Bereits während vorangegangener Besetzungen Terras oder anderer Bedrohungen der Menschheit gelang es NATHAN immer wieder im Verborgenen zu Gunsten der Terraner einzugreifen, und ihnen wichtige Hilfestellungen zu geben.

Im Mai 1333 NGZ wird die Kommission durch von NATHAN gelegte falsche Spuren in die Irre geführt, auch die vorübergehende

Festnahme von Jack C. Reuter bringt keine Ergebnisse. Auf diese Art und Weise gelingt es NATHAN, die Kommission von KRISTALLSTURM II abzulenken.

Quelle

PR 2293

Hyperkokon

Ein Hyperkokon umschließt eine bestimmte Region im Weltraum, etwa einen Sternhaufen, und löst ihn aus dem Standarduniversum. Ein Kontakt von innen nach außen oder umgekehrt ist nur mit hochentwickelter Technik möglich.

Erstmals wurden die Terraner beim Besuch des Schwarms im Jahre 3440 mit der Hyperkokoneinlagerung von Sonnensystemen konfrontiert.

Mit der Erhöhung der Hyperimpedanz 1331 NGZ wurden in der Milchstraße 12 bisher verborgene Kugelsternhaufen geortet, die langsam aus ihren Hyperkokons glitten.

Es ist unklar, inwieweit die Hyperkokons eines Schwarms und die Hyperkokons zur Einlagerung der Kugelsternhaufen in der Milchstraße und den Magellanschen Wolken auf einer ähnlichen Technik beruhen.

Hyperkokoneinlagerung in Schwärmen

Bei der Durchquerung einer Galaxie transitiert ein Schwarm als Ganzes. Die Milliarden Sonnensysteme im Zielgebiet werden dabei durch Hyperkokoneinlagerung geschützt. Ein Teil der in Flugrichtung des Schwarms liegenden Sonnensysteme wurde durch Giganttransitionen entfernt, bevor sie auf den Schmiegeschirm stießen. Vermutlich wurde ein anderer Teil durch das Hyperkokonsystem eingelagert.

Über die Verhältnisse in den hyperkokongelagerten Sonnensysteme wurde wenig bekannt.

Im Jahr 3443 drangen Dalaimoc Rorvic und Tatcher a Hainu auf der Spur von Heppen Shemir vom Inneren des Schwarms aus durch einem Spezialtransmitter zu dem Planeten Gosh im Firdovsystem, das in einem Hyperkokon eingelagert war, vor. Vermutlich aufgrund des Ausfalls von Stato fällt das Firdovsystem in den Internraum des Schwarms zurück.

Da sich auch im interstellaren Raum Kometen, Raumschiffe und Planeten bewegen, müsste die Hyperkokoneinlagerung des Schwarms eigentlich auch den interstellaren Raum umfassen.

Hyperkokons in der Milchstraße

Geschichte

vor etwa 7.000.000 Jahren

Vor 7.000.000 Jahren erschütterte der Konflikt zwischen dem Imperium Orbhon und den Schutzherren von Jamondi die Milchstraße und ihre Satellitengalaxien. Das Imperium Orbhon wurde von dem ehemaligen Schutzherr Gon-Orbhon gegründet. Aus unbekannten Gründen konzentrierten sich beide Mächte auf zwölf Kugelsternhaufen in der Milchstraße (Sternenozean von Jamondi, Sternenhaufen von Arphonie), zwei Kugelsternhaufen in der Großen Magellanschen Wolke (Parrakhon-Sternenhaufen) und zwei Kugelsternhaufen in der Kleinen Magellanschen Wolke.

Die Superintelligenz ES beendete 6.999.037 v. Chr. den Konflikt, indem sie diese Kugelsternhaufen in Hyperkokons einlagerte. Bisher sind die folgenden in Hyperkokons verkapselten Sternhaufen der Schutzherren von Jamondi namentlich bekannt:

Aikar-Riff	- im galaktischen Zentrumsgebiet
Alvain-Haufen	- im galaktischen Zentrumsgebiet
Arphonie	- in der Westside nahe dem Solsystem
Charon-Wolke	- im galaktischen Zentrum
Gymrel-Ballung	- in der Northeastside
Jykarila-Ballung	- in der Southside
Ketai-Dunst	- in der Eastside im Tzyriigüü-Sektor nahe Gatas
Ordhogan-Nebel	- in der Northwestside
Parrakhon	- in der Großen Magellanschen Wolke
Peldron-Nebel	- im galaktischen Zentrumsgebiet
Skorgonsheyi (arkonidisch Verschleierte Sonnen)	- im Dashkon-Sektor auf der Northwestside nahe M 13
Sternenozean von Jamondi	- auf der Northwestside
Twahyl-Faust	- im galaktisches Zentrumsgebiet

Die Herkunft der Anlagen zur Hyperkokoneinlagerung ist unbekannt. Sie befinden sich derzeit in Sonnen, die ursprünglich zu den Kugelsternhaufen gehörten, aber sich weiterhin im Normalraum befinden, wie z.B. die Sterne des Hayok-Archipels.

Die Isolierung war nicht komplett erfolgreich. Es gelang Tagg Kharzani, mit dem Projekt Distanzspur eine Verbindung vom Sternenozean von Jamondi zum Sternenhaufen von Arphonie zu errichten.

Die Ewigen Asyle der Schildwachen scheinen ein Verlassen des Hyperkokons ermöglicht zu haben. Der Zugang zum Ewigen Asyl der Schildwache Catiaane befand sich auf dem Planet Tom Karthay im Inneren des Hyperkokons. Die eigentliche Asylkapsel Catiaanes befand sich aber außerhalb des Hyperkokons auf einem Planeten im Halo der 208.000.000 Lichtjahre entfernten Galaxie Algstogermaht.

vor etwa 1.000.000 Jahren

Später übernahmen die Oldtimer die Wartung der Hyperkokonanlagen. Es ist unbekannt, ob es sich bei den Vorgängern um die ursprünglichen Erbauer oder nur um ein anderes Wächtervolk gehandelt hat.

1331 NGZ

Während im Normalraum 7.000.000 Jahre vergangen sind, verstrichen in den Hyperkokons nur 12.000 Jahre.

Nachdem die Kosmokraten die Hyperimpedanz erhöht haben, fallen die Hyperkokons immer mehr in sich zusammen. Zuerst sind nur die Sterne im fünfdimensionalen Spektrum zu orten. Später fallen eingeschlossene Objekte (etwa Raumschiffe, Planeten etc.) langsam wieder zurück in das normale Universum. Auch der Zeitfluss innerhalb des Kokons gleicht sich jetzt dem der Außenwelt wieder an.
16. Dezember: Die Charon-Wolke fiel als Folge der erhöhten Hyperimpedanz am 16. Dezember 1331 NGZ um 19:12 Uhr aus dem Hyperkokon zurück in den Normalraum.

1332 NGZ

Trotz erhöhter Hyperimpedanz kann Perry Rhodan gemeinsam mit der Medialen Schildwache Lyressea und dem Shoziden Rorkhete durch den Zugang auf Tom Karthay im die eigentliche Asylkapsel der Ehernen Schildwache Catiaane auf einem Planeten im Halo der 208.000.000 Lichtjahre entfernten Galaxie Algstogermaht ohne Probleme erreichen.
23. Januar: Der Parrakhon-Sternenhaufen fällt aus seinem Hyperkokon in den Normalraum zurück.
8. September: Der Sternenozean von Jamondi fällt vollständig in das Standarduniversum zurück

1333 NGZ

Über die Verbindung der Distanzspur kommen Atlan und Perry Rhodan in den Sternenhaufen von Arphonie. Diese Verbindung endet im Ron-Alaga-System, wie die Besatzung der SCHWERT nach ihrem Durchbruch im September 1332 NGZ (nach ihrer Zeitrechnung) feststellt. Nach ihrem Durchbruch bricht die Distanzspur zusammen und wird nicht wieder aufgebaut.
12. März: Der Sternenhaufen von Arphonie fällt aus seinem Hyperkokon in den Normalraum zurück.

Technik

Der genaue Mechanismus für den Ausschluss aus dem Standarduniversum ist unbekannt. Wahrscheinlich wird die Region von einem mehrdimensionalen Energieschirm eingekapselt und dadurch abgetrennt. Die Stationen zur Aufrechterhaltung des Hyperkokons kreisen tief in der Korona von Sonnen, die sich in der Nähe des Hyperkokons im Normalraum befinden, und entnehmen diesen Sternen die benötigte Energie durch Sonnenzapfung.

Negasphäre

Eine Negasphäre ist eine kosmische Region, in der keine Informationsübermittlung durch kosmische Messenger erfolgt, so dass der Moralische Kode des Universums nicht greift. Die kosmische Ordnung kann nicht aufrecht erhalten werden, und die Negasphäre mutiert zu einem Ort des Chaos und der Willkür. Es existieren keine Naturgesetze, keine Logik und keine Kausalität mehr.

Der Kosmokrat Taurec beschrieb die Negasphäre als einen Ort, an dem das Universum zerfällt. Das Ziel dieses Zerfallprozesses sei das Nichts.

Kintradim Crux beschrieb die Negasphäre einmal als einen Ort, der vordergründig zweidimensional wirkt. Im Inneren dieser Membran besitzt die Negasphäre jedoch n-dimensionale Eigenschaften.

Negasphäre von TRIICLE-9

Als im Jahr 100.777.133 v. Chr. das Kosmonukleotid TRIICLE-9 von seinem Standort verschwand, entstand 301.541 Lichtjahre davon entfernt eine Negasphäre.

Die ARCHE der V'Aupertir drang vor 80.000.000 Jahren in diese Negasphäre ein, um sie zu erforschen. Dort entwickelte sich die Besatzung der ARCHE zu dem Bewusstseinkollektiv V'Aupertir. Durch die Nutzung der Negasphäre entwickelte sich daraus der Herr der Elemente, eine Art Chaotarch.

Der Architekt und Kommandant des Chaotenders ZENTAPHER, Kintradim Crux, hielt sich etwa 1000 Jahre in der Negasphäre auf. Er wurde von dem Chaotarchen Xpomul persönlich auf seine Aufgabe vorbereitet, hat aber keine bewusste Erinnerung an diese Zeit.

Diese Negasphäre erreichte einen Durchmesser von etwa 26.000 Lichtjahren. Mit der Rückkehr von TRIICLE-9 im Jahre 429 NGZ konnte die Informationsübertragung durch kosmische Messenger wieder beginnen. Dadurch kam es zur Auflösung dieser Negasphäre.

Negasphäre von Hangay

Die Pangalaktischen Statistiker berichteten 1311 NGZ, dass durch die Manipulationen von THOREGON am Moralischen Kode in Hangay eine Negasphäre zu entstehen droht. Die SOL ist im Jahr 1325 NGZ von der Milchstraße aus nach Hangay aufgebrochen, um diese Negasphäre aufzuspüren.

1344 NGZ erfährt Perry Rhodan vom Nukleus, dass die Chaosmächte bereits ihre Beauftragten entsandt haben, um die Negasphäre von Hangay in Besitz zu nehmen. Die Terminale Kolonne TRAITOR wurde zu diesem Zweck in Marsch gesetzt und das Kolonnen-Fort TRAICOON 0098 wurde zum Solsystem entsandt.

Negasphäre von Tare-Scharm

Etwa 20 Mio. Jahre v. Chr. war eine Negasphäre in der Galaxie Tare-Scharm, ca. 45 Millionen Lichtjahre von der Milchstraße entfernt, im Entstehen begriffen. Es gelang ARCHETIM und einer unbekannten Anzahl weiterer Superintelligenzen vor 20.000.000 Jahren, die Negasphäre mittels einer Retroversion zu eliminieren.

Quellen

PR 2279 u.a.

STROWWAN

Ca. 7 Millionen Jahre v. Chr. stand die negative Superintelligenz STROWWAN kurz vor der Evolution zu einer Materiesenke. In seiner Mächtigkeitsballung rund um die Galaxie Chearth war es ihm wohl zu gefährlich, eine so junge aufstrebende positive Superintelligenz wie ES in seiner Nachbarschaft zu haben. Er griff deshalb mit all seinen Hilfsvölkern an. Die Heerscharen von STROWWAN trafen in Ammandul auf die Flotten der Schutzherren von Jamondi, diese verteidigten das Gebiet um Wanderer. Die Niederlage der STROWWANschen Truppen leiteten allerdings erst zwei Nocturnenstöcke ein, die zugunsten von ES und den Schutzherren eingriffen.

Schließlich kam es auch zu einem direkten Kampf zwischen den beiden, dessen Zeuge Ahn-Visperon war. Er berichtete von einem unentschiedenen Kampf zwischen einem Drachen und einem Schmetterling.

Da griff ES zu einer List und stellte sich schwach und stark angeschlagen dar. STROWWAN fiel auf diese Finte herein und traf alle Vorbereitungen, die Vitalenergie von ES für sich zu vereinnahmen. Gleichzeitig leitete er die Umwandlung in eine Materiesenke ein.

Als STROWWAN im Begriff war anzugreifen, griff er in Wirklichkeit ein von ES geschaffenes und auf ihn selbst reflektiertes Abbild an. Dabei wurde er in die bereits im Entstehen begriffene Materiesenke hinein gesogen.

Da STROWWANS Geist und Körper alleine nicht genug Psipotential für eine Umwandlung darstellten, wurde die Umwandlung in eine Materiesenke abgebrochen und STROWWAN verging, da er die investierte Psienergie nicht wieder in sich aufnehmen konnte.

Das dadurch in der Galaxie Chearth entstandene Machtvakuum konnte die Wesenheit Nisaaru später dazu nutzen, sich zur Superintelligenz weiter zu entwickeln.

Quellen

PR 2000, PR 2248, PR 2249

Jahrestafeln

10. - 3. Mio. v. Chr.

10. Jahrmillion v. Chr.

ca. 10 Mio. Jahre v. Chr.:

Ein Heliote macht ES das Angebot zur Teilnahme an einem Thoregon. Bald darauf trennt sich ES von seiner Schwester ESTARTU.

Der Herr Heptamer beruft das Konzil von Amringhar ein und verkündet, dass das Ende von Tarkan - der Ablauf der Sechs Tage - beschleunigt werden soll.

Eine stellare Katastrophe zerstört Kepha VII und verwandelt den Planeten in einen Trümmerring. (Quelle: PR 280)

8. Jahrmillion v. Chr.

7.036.443 v. Chr.:

Der Orden der Schutzherren von Jamondi wird durch die Kosmokraten gegründet, der erste geweihte Schutzherr ist Jaktusch.

7.026.451 v. Chr.:

Die Schutzherren von Jamondi sagen sich von den Kosmokraten los.

7.016.406 v. Chr.:

Die Kosmokraten entlassen die Schutzherren von Jamondi aus ihren Diensten, ziehen dafür aber den Geist des Doms Rogan ab.

7.006.529 v. Chr.:

Die Schildwachen werden sich auf Wanderer ihrer Existenz bewusst.

7.006.063 v. Chr.:

Homunk bringt die Schildwachen nach Tan-Jamondi II.

7.005.728 v. Chr.:
Lyressea entdeckt Gimgon.

7.004.716 v. Chr.:
Gimgon bringt Tagg Kharzani mit nach Tan-Jamondi II.

7.001.455 v. Chr.:
Lyressea entdeckt Gon-Orbhon.

7.001.202 v. Chr.:
Der Krieg zwischen Schutzherren und den Kybb beginnt.

7.000.526 v. Chr.:
Ende des Kybbkrieges.

7.000.517 v. Chr.:
Carya Andaxi erscheint im Tan-Jamondi-System und schließt sich den Schutzherren von Jamondi an.

7.000.401 v. Chr.:
Tagg Kharzani bezieht das Schloss Kherzesch.

7.000.354 v. Chr.:
Carya Andaxi entdeckt den Planeten Graugischt und richtet sich dort ihre Basis ein.

7.000.237 v. Chr.:
Andaxi erscheint mit dem Prototypen eines Bionischen Kreuzers auf Tan-Jamondi II.

7.000.193 v. Chr.:
Der Angriff der negativen Superintelligenz STROWWAN auf die Mächtigkeitsballung von ES beginnt.

7.000.166 v. Chr.:
Die Strowwanischen Scharen erreichen die Milchstraße, und ein rund tausendjähriger Krieg beginnt.

7. Jahrmillion v. Chr.

6.999.268 v. Chr.:
Die Nocturnenstöcke Antallin und Satrugar entscheiden die letzte Schlacht um Wanderer zugunsten der heimischen Superintelligenz.
Durch den Untergang von STROWWAN kann sich Nisaaru in dessen Mächtigkeitsballung Chearth ansiedeln.

6.999.265 v. Chr.:
Der Rettungsplan Gon-Orbhons für Satrugar scheitert. Der Schutzherr geht in dem Nocturnenstock auf.

6.999.183 v. Chr.:
ES gewinnt die Auseinandersetzung mit STROWWAN endgültig.

6.999.133 v. Chr.:
Gon-Orbhon wendet sich gegen die Schutzherren von Jamondi und gründet das Imperium Orbhon.

6.999.126 v. Chr.:
Uralt Trummstam beginnt zu kränkeln.

6.999.124 v. Chr.:
Das Paragonkreuz verschwindet, Lyressea trifft Ka Than, den Grauen Autonom.
Gott Gon-Orbhon beginnt, das 6D-Juwel anzuzapfen.

6.999.037 v. Chr.:
Uralt Trummstam stirbt ab.
ES schließt insgesamt 16 Sternenhaufen in Hyperkokons ein. Zwölf Kugelsternhaufen liegen in der Milchstraße, zwei in der Großen Magellansche Wolke und zwei in der Kleinen Magellansche Wolke.

6.999.029 v. Chr.:
(8 Jamondijahre nach der Einsperrung) Tagg Kharzani reißt in der Blutnacht von Barinx die Macht im Sternenozean von Jamondi an sich.
Die Schildwachen ziehen sich in die Ewigen Exile zurück und warten dort auf ihre Wiedererweckung.

5. Jahrmillion v. Chr.

ca. 4,3 Mio Jahre v. Chr.:
Die Ayindi im Arresum entwickeln die Raumfahrt.

4. Jahrmillion v. Chr.

ca. 4 Mio Jahre v. Chr.:
Sirku, ein Splitter von Nisaaru, bestätigt bei einem Treffen in Laxaron mit Ahn-Visperon, dass Nisaaru und Wechselbalg zu einer Schaffung eines gemeinsamen Thoregon bereit sind. Später findet ein Treffen des Sterns von Baikolt mit ES statt.
Ahn-Visperon wird von ES auf eigenen Wunsch in einen Nocturnen umgewandelt.
Die Ayindi im Arresum befinden sich bereits im Kampf mit der Abruse. Das Projekt Sonnenschild von Avanata und Delacre scheitert.

3.604.836 v. Chr.:
Die sterbende Superintelligenz KABBA wird in das Erste Thoregon gebracht.

3.497.552 v. Chr.:
Im Ersten Thoregon ist bereits der psionische Abdruck des aus der Leiche von KABBA entstandenen Analog-Nukleotids METANU erkennbar.

3.308.757 v. Chr.:
In der direkten Nachbarschaft der Galaxie Erranternohre tobt ein großer Krieg. Die Kosmokraten haben dorthin die Materiequelle Gourdel verlagert und 7 der 9 Ausgänge auf das Erste Thoregon im Mahlstrom der Sterne gerichtet und – ohne erkennbare Wirkung – aufgedreht.
Die Chaotarchen bringen die Materiesenke Jamithara in diesen Abschnitt des Universums.
Parallel dazu kommt es zu einer gigantischen Schlacht zwischen den Kosmischen Fabriken auf der einen und den Chaotendern auf der anderen Seite. Je zwei Schiffe auf beiden Seiten werden vernichtet.

3.064.000 v. Chr.:
Unter schweren Verlusten besiegen die Crozeiren die Streiter gegen das GESETZ und verhindern so in Pooryga die Gründung eines Thoregons.

3. Jahrmillion v. Chr.

ca. 3 Mio Jahre v. Chr.:
In der Galaxie Maudaan errichten die Amarena, die aus dem Volk der Eskuquel und den Vipertern hervorgegangen sind, mit Hilfe der Schwarzen Sternenstraßen eine Insel des Friedens.
Der Dom Dommrath wird errichtet.

ca. 2.800.000 v. Chr. :
Die Kaiserin von Therm übernimmt zunächst die Kontrolle über die Kelsiren, die den Planeten Drackrioch bewohnen, dann über die Choolks, die vom Lockruf der Kelsiren angelockt werden, und über immer weitere Völker.
Das Reich der Kaiserin von Therm wird zur Mächtigkeitsballung und wächst weiter.

2.796.328 v. Chr.:
Mit der Vernichtung des Doms Dommrath beginnt in Kohagen-Pasmereix ein Krieg der Chaos- gegen die Ordnungsmächte, der den Untergang der Galaxie einleitet. Im Verlauf des Krieges werden 8 Chaotender vernichtet, der 9. schwer beschädigt. Die Kommandanten aller 9 Kosmischen Fabriken finden den Tod.
Der crozeirische Prinzregent Samaho fliegt von Pooryga zur Nachbargalaxie Kohagen-Pasmereix und beobachtet unter anderem die Kosmische Fabrik MATERIA bei ihrem Kampf mit den Chaotendern. Dabei rettet er den letzten lebenden Chhatt.
(hier einfügen: Geschichte des Dieners der Materie Torr Samaho)

2.796.320 v. Chr.:
Die Kimbaner flüchten auf den Planeten Kimb, der am Rande von Kohagen-Pasmereix liegt. Sie hüllen sich in ein von den technisch hochstehenden Chhatt stammendes Temporalfeld ein, und so werden außerhalb ca. 1,7 Mio. Jahre vergehen, während im Inneren nur fünfhundert Jahre verstreichen.

ca. 2.500.000 v. Chr.:
In Hathorjan entsteht die Zivilisation der Hathor. (Quelle: PR 298)

ca. 2.200.000 v. Chr.:
Der Frostrubin verursacht in Hathorjan eine schwere Explosion (S Andromeda). Aus den Bewusstseinsfragmenten dabei getöteter Porleyter, die mit primitiven Humanoiden verschmelzen, entsteht das Volk der Erranten.
Die Porleyter können den Kurs aufgrund der Messungen in Andromeda statistisch vorherberechnen und den Frostrubin durch Überladung mit Rotationsenergie verankern. Aus dem Frostrubin wird das Rotierende Nichts.
Durch den Frostrubin verschieben sich die Einflussbereiche der benachbarten Kosmonukleotide. Die Milchstraße gerät in den Einflussbereich des vierzig Millionen Lichtjahre entfernten Kosmonukleotids DORIFER.
Die Porleyter verabschieden sich von der kosmischen Bühne und ziehen sich in die Milchstraße nach M 3 zurück.
Als Nachfolger für die Porleyter wird von dem Hathor Terak Terakdschan der Orden der Ritter der Tiefe des Dom Kesdschan auf dem Planeten Khrat in der Galaxie Norgan-Tur gegründet.
Die Choolks werden zum wichtigsten Volk der Kaiserin von Therm.

1331 NGZ

Das Jahr 1331 NGZ entspricht dem Jahr 4918 nach Christus.

Durch die Hyperimpedanz ausgelöst, kommt es zu schweren Hyperstürmen und dem Rücksturz mehrerer bisher verborgener Sternhaufen wie dem Sternenozean von Jamondi in die Milchstraße.

Januar

14. Januar:
Der Forscher Malcolm S. Daellian verliert bei einem Reaktorunfall seinen Körper.

30. Januar:
Kantirans Freundin Thereme wird im Auftrag von Ascari da Vivo ermordet.

Februar

06. Februar:
Kantiran fliegt mit anderen Kadetten der Paragetha nach Iprasa, um die Prüfungen zur ARK SUMMIA abzulegen.

17. Februar:
Der Passagierraumer IMPRESSION gerät in einen Hypersturm und havariert.

März

15. März:
Die IMPRESSION wird von einem LFT-Raumer entdeckt und nach fast einem Monat aus ihrer Raumnot geborgen.

April

08. April:
Ascari da Vivo empfängt Kantiran in ihrer Suite auf Iprasa und stellt ihm ein Treffen mit Bostich I. nach seiner Extrasinnaktivierung in Aussicht .

10. April:
Die Aktivierung von Kantirans Extrasinn scheitert, bei diesem Fehlschlag wird Kantirans Parafähigkeit, die Instinkttelepathie, verstärkt.

August

28. August:

Kantiran verübt mit Hilfe seines Tarox-Marders einen Anschlag auf seine Mutter und flieht zusammen mit Mal Detair an Bord eines Springerschiffes. Etwa zur selben Zeit beginnt der Anstieg der Hyperimpedanz

30. August:
Kantiran ist auf der Flucht vor seiner Mutter Ascari da Vivo, die den gefürchteten "Hund" Shallowain auf ihn angesetzt hat. (s. PR2202)

September

Mörderische Hyperstürme überziehen die Milchstraße.

1. September:
Kantiran und Mal Detair erreichen Terra und bitten in der Solaren Residenz um Asyl. Perry Rhodan gewährt dies, da sich sein Sohn als solcher zu erkennen gibt (siehe PR 2202).

2. September:
In die Feierlichkeiten zur Hochzeit von Fran Imith und Reginald Bull platzt die Nachricht von der Materialisation eines ganzen Sternenhaufens im Sektor Hayok (siehe PR 2202).
Für 112 Sekunden verzeichnet NATHAN einen Ausfall aller seiner syntronischen Systeme.

3. September:
Perry Rhodan und Atlan fliegen mit Lotho Keraete an Bord einer Silberkugel in den Sternenozean von Jamondi und gelten seitdem in der Milchstraße als vermisst. Die Silberkugel strandet auf dem Planeten Baikhal Cain, Lotho Keraete wird im Eis eingeschlossen.

7. September:
Das Sternenfenster erlischt aufgrund der erhöhten Hyperimpedanz.

8. September:
Über Hayok öffnet sich ein Tryortan-Schlund.

9. September:
Reginald Bull lässt im Hayok-Sektor Brocken 44 besetzen. Die soeben fertiggestellte Kampffestung PRAETORIA wendet das Schlachtenglück zugunsten der LFT. Der über Hayok erschienene Tryortan-Schlund schließt sich wieder.

11. September (23. Prago des Ansoor 21446 da Ark):
Der Tag des Hyperschocks: Die Hyperimpedanz erreicht um 2.28 Uhr ihren höchsten Wert und bleibt zukünftig konstant auf diesem Wert.
Homer G. Adams feiert seinen 3000. Geburtstag.

15. September:
Carlosch Imberlock beginnt, seine Lehre zu verbreiten, und bekommt gewaltigen Zulauf aus der Bevölkerung.

24. September:
Auf Terra, in der Stadt Xian, werden zwei Positronikfabriken durch Anschläge zerstört, die zwei Tage später in Betrieb gehen sollten.

Oktober

14. Oktober:
Die RICHARD BURTON und die GEORGE EVEREST verlassen, mit Julian Tifflor, das Solsystem in Richtung Paukenwolke.

17. Oktober:
Die RICHARD BURTON und die GEORGE EVEREST verlassen das Gebiet der Paukenwolke mit Kurs Antares.

18. Oktober:
Im Antares-Gebiet entsteht ein Sternenriff: eine Zone schwerster (permanenter) Hyperstürme, in der ein Manövrieren unmöglich ist.

20. Oktober:
Atlan und Perry Rhodan brechen von Namoi in Richtung Baikhalis auf.

21. Oktober:
Atlan und Perry treffen zum ersten Mal auf Rorkhete.

23. Oktober:
Perry Rhodan und Atlan werden von den Kybb-Cranar gefangengenommen und zur Sklavenarbeit in den Bergwerken des Heiligen Berges gezwungen.
Die ersten Schohaaken materialisieren auf Terra.

November

1. - 2. November:
Perry und Atlan entkommen aus dem Heiligen Berg.

02. November:
Perry und Atlan begraben Jeydel, der mit ihnen geflohen war und am Gift des Krin Varidh starb.

06. November:
Perry und Atlan werden von Zephyda zur Residenz von Pardahn geführt.

09. November:
Mayk Molinas fällt ins Koma.

11. November:
Perry ertappt Atlan und Zephyda bei einem Techtelmechtel, als eine Herde Goytanü die Residenz von Pardahn angreift.

14. November:
Die Kybb-Cranar vernichten die Residenz von Pardahn. In letzter Sekunde erscheinen die Ozeanischen Orakel und teleportieren Perry, Atlan und Zephyda zum Planeten Ash Irthumo.

21. November:
Es kommt zum Schandfrieden von Hayok.

24. November:

Auf Hayok versucht der drogensüchtige Spezialagent Corg Sonderbon sich Drogennachschub zu beschaffen, und wird dabei von den Arkoniden gefangengenommen. Er verrät unter Folter den Standort des SPEICHERS. Durch einen Raffer-Impuls erfahren Gucky, Mal Detair und Kantiran vom Vollalarm der für den SPEICHER gegeben wird.

25. November:
Bully gibt um 5 Uhr Standardzeit die Startbefehl für die PRAETORIA-Flotte, die beim Brocken 44 steht, um den TLD-Agenten im SPEICHER zu helfen.

27. November:
Shallowain steht kurz vor der Eroberung des SPEICHERS, als Reginald Bull, der einen Notruf des TLD-Stützpunkts empfangen hat, mit PRAETORIA einen Großangriff auf Hayok startet. Die Arkoniden geben sich kampflos geschlagen, die Besatzung des SPEICHERS wird gerettet, und zwischen Terra und Arkon wird ein provisorischer Friedensvertrag geschlossen, der von Ascari da Vivo als "Schandfriede von Hayok" bezeichnet wird.

Dezember

Mitte Dezember
gehen Perry und Atlan mit der TERRA INCOGNITA von Oreschme aus auf große Fahrt.
Perry und Atlan erobern mit Hilfe der Motana das Crythumo und befreien Ash Irthumo somit von den Kybb-Cranar.

01. Dezember:
Die Waringer-Akademie wird eröffnet.

16. Dezember:
Um 19:12 Uhr fällt die Charon-Wolke aus ihrem Hyperkokon zurück in den Normalraum.

29. Dezember:
Malcolm S. Daellian entdeckt eine Sabotage am Prototypen seines MTH-Reaktors und verhindert in letzter Sekunde die Explosion.

1332 NGZ

Das Jahr 1332 NGZ entspricht dem Jahr 4919 nach Christus

Januar

Anfang Januar
bilden die Kybb-Cranar auf Baikhal Cain einige versklavte Motana dazu aus, mittels ihrer Choräle ihre Psi-Kräfte zu bündeln und damit Raumschiffe zu fliegen. Mit dem Raumschiff SHALAVDRA wird ein Testflug durchgeführt. Nach der Landung auf Ash Irthumo werden die Sklaven von Perry Rhodan und Atlan befreit, das Raumschiff fällt in die Hände der Motana.
Carlosch Imberlock beginnt den Bau des Tempels der Degression.

8. Januar:
Rhodan, Atlan, Rorkhete und Zephydas Crew fliegen mit der SHALAVDRA zu Rorkhetes Heimatwelt Shoz.

11. Januar:
Rorkhete entdeckt einen Bionischen Kreuzer, der von den Motana auf den Namen SCHWERT getauft wird.

Im Januar:
Ash Irthumo fällt in den Normalraum zurück.

10.-13. Januar:
Trim Marath, Startac Schroeder und Lyra Morgen untersuchen die Oldtimer-Station auf Korphyria und treffen dort auf Aago von Gem.

15. Januar:
Perry, Atlan und Rorkhete befreien auf Baikhal Cain Lotho Keraete aus dem Eis. Keraete zeigt keine Lebenszeichen.

18. Januar:
Carlosch Imberlock präsentiert den Mitgliedern seiner Sekte das Buch Gon und übergibt es anschließend in einer feierlichen Zeremonie seiner Adjunktin Bré Tsinga.

22. Januar:
Homer G. Adams hält eine Festrede anlässlich des 100. Geburtstags des Hyperphysikers Frek Fastah.

23. Januar:
Der Parrakhon-Sternenhaufen fällt aus seinem Hyperkokon in den Normalraum zurück.
Die Rohrbahnverbindung Asien-Afrika wird eingeweiht.

25. Januar:
Homer G. Adams verleiht dem Vorsitzenden des Vereins "Eine Welt" einen Orden für seine Verdienste beim Wiederaufbau Terranias.

27. Januar:
Der dreitägige Wirtschaftsgipfel in Irland beginnt.

29. Januar:
Bré Tsinga verübt unter dem Einfluss Gon-Orbhons ein Attentat auf Homer G. Adams, dieses Attentat schlägt fehl.

März

26. März:
Der in der terranischen Botschaft von Hayok in Gewahrsam gehaltene Shallowain bricht mit Hilfe eines arkonidischen Kommandos aus.(s. PR2233)

April

1. April:
Gucky, Startac Schroeder und Icho Tolot kehren von ihrer Erkundungsmission in der Oldtimer-Station Hayoks zurück zum SPEICHER.

6. April:
Auf Terra stellt die Sekte um den Gott Gon-Orbhon unter Carlosch Imberlock den Tempel der Degression fertig.

9. April:
Der Tempel der Degression wird eingeweiht.

7.-10. April:
Auf der CASINO UNIVERSO brechen die Systeme zusammen und die Station stürzt langsam aber sicher der Sonne entgegen.

11. April:
Eine Space-Jet erreicht von Ferrol kommend das Solsystem und kündigt die Ankunft der TOMBA an.

12. April:
Die RICHARD BURTON startet mit Julian Tifflor an Bord zum ersten Fernflug seit dem Hyperimpedanzschock. Ziel ist Hayok. (Quelle: PR2234)

14. oder 15. April:
Die RICHARD BURTON rettet die beiden Algorrian Le Anyante und Curcaryen Varantir aus einer Raumnot.

15. April:
In der Sagha-Eysbir-Halle findet eine erste Versammlung der Bürgergarde Terrania statt.
Die Bürgergarde Terrania wird gegründet.

16. April:
Marschall Tellon überlagert um 10 Uhr alle Mediensendungen auf Terra und verkündet die Gründung der Bürgergarde Terrania sowie deren Ziele.

18. April:
Die TOMBA, beladen mit Mikrofusionsreaktoren, erreicht als erstes Frachtschiff von außerhalb seit dem Hyperimpedanzschock das Solsystem. Beim Entladen verübt eine Adjunktin Carlosch Imberlocks ein Attentat, bei dem 31 Menschen sterben und ein Teil der Mikrofusionsreaktoren zerstört wird.

20. April:
Ka'Marentis Aktakul gelingt es, einen modifizierten Permanent-Sonnenzapfer in Betrieb zu nehmen und damit einen Stoßimpuls-Generator in der Art eines Situationstransmitters zu realisieren.
Auf Hayok empfängt man zum erstem Mal über die Hyperfunkrelaiskette die Nachricht, dass sich "Besuch von außerhalb" ankündigt.

26. April:
Die RICHARD BURTON erreicht Hayok. Zur gleichen Zeit geht die von der RICHARD BURTON aufgebaute Hyperfunk-Relaisstrecke zwischen Terra und Hayok in Betrieb. Beim Austausch der Daten erkennt PRAETOR, die Positronik auf PRAETORIA, dass der Tempel der Degression auf Terra und das Crythumo auf Ash Irthumo identische Baumerkmale aufweisen. Tifflor lässt diese Erkenntnis und die sich daraus ergebenden Schlussfolgerungen umgehend nach Terra funken.

30. April:
Die Bürgergarde Terrania verübt einen Anschlag auf die Sekte um Gon-Orbhon, bei dem alle 14 Adjunkten getötet werden. Carlosch Imberlock überlebt den Anschlag.

Mai

1. Mai:
Die umgerüstete TRAJAN startet von Quinto-Center aus zu einem Testflug.
Tamara Ortiz alias Marschall Tellon, die Anführerin der Bürgergarde Terrania, wird verhaftet, bevor sie einen zweiten Anschlag auf die Sekte verüben kann.

4. Mai:
Die TRAJAN erreicht das Devolter-System

5. Mai:
Roi Danton landet mit einem Kreuzer der MERKUR-Klasse auf Devolter II und entdeckt, dass dieser der geheime Planet der Algorrian ist. Des weiteren findet er dort einen Bahnhof der Friedensfahrer.

6. Mai:
Nachdem Roi Danton den Algorrian zugesagt hat, die Position ihres Planeten geheimzuhalten, verlässt er mit der TRAJAN das Devolter-System in Richtung Quinto-Center.

10. Mai:
Die TRAJAN kehrt nach Quinto-Center zurück. Quinto-Center hat erstmals seit der Erhöhung der Hyperimpedanz Funkverbindung mit Arkon.

18. Mai:
Das Kybbur auf Baikhal Cain wird zerstört.

Juni

01. Juni:
Kantiran und Mal Detair tauchen in Vhalaum auf Hayok unter.

10. Juni:
Kantiran klagt Mal Detair nach einer durchzechten Nacht wieder einmal sein Leid.

12. Juni:
Über Terrania findet eine totale Sonnenfinsternis statt.
Unter der Leitung von Trevor-Hansen Bold startet das experimentelle Sonnenzapfschiff RAINBOW I zur Sonne, das Experiment scheitert, da die Zyklotrafspeicher explodieren.

30. Juni:
Das Sonnenzapfschiff RAINBOW II, das mit verbesserten Zyklotrafspeichern ausgestattet ist, startet zur Sonne. Diesmal gelingt das Experiment, die RAINBOW II kehrt mit vollständig gefüllten Zyklotrafspeichern zur Erde zurück und speist die Energie in das öffentliche Netz ein.

Juli

3. Juli:
Die Operation Kristallsturm beginnt um 16:27 Uhr.

13. Juli:
Eine terranische Flotte, bestehend aus aus 10 Entdeckern, 30 Flottentendern und 30 LFT-Boxen, unter dem Befehl von Admiralin Akwuegbu erreicht Hayok. PRAETORIA wird zur Mjölnir-Konfiguration umgruppiert, um bei der Umrüstung dieser Flotte als Raumwerft dienen zu können.

23. Juli:
Reginald Bull übergibt das Oberkommando der terranischen Flotten im Hayok-Sternenarchipel an den LFTAußenminister
Julian Tifflor.

24. Juli:
Ascari da Vivo stellt der LFT ein Ultimatum, demgemäß die Operation Kristallsturm einzustellen ist, da andernfalls die Arkoniden den Friedensvertrag als beendet ansehen und angreifen würden.
Nachdem Gucky und das SPECTER herausgefunden hatten, dass Bostich I. tatsächlich bereit ist, die Operation Kristallsturm auch mit Gewalt zu stoppen, klärt Reginald Bull Ascari da Vivo über das wahre Ziel der Operation Kristallsturm auf.

25. Juli:
Bostich erlaubt den Terranern die Weiterführung der Operation Kristallsturm, Ascari da Vivo stellt die Bedingung, dass ein arkonidischer Begleiter an Bord der RICHARD BURTON mitfliegt.

Mitte bis Ende Juli oder Anfang August:
Die Motana unter Zephyda greifen Baikhal Cain mit 61 Bionischen Kreuzern an, vernichten den Heiligen Berg, und evakuieren einige tausend Motana von Baikhal Cain auf eine benachbarte Welt. Perry Rhodan findet im Zuge dieser Operation die Mediale Schildwache. Beim Gegenangriff der Kybb-Traken werden 21 Bionische Kreuzer vernichtet, die übrigen 40 können nach Tom Karthay fliehen.

August

1. August:
Reginald Bull informiert die Offiziere der RICHARD BURTON über das wahre Ziel der Operation Kristallsturm.

4. August:
Bully entschuldigt sich persönlich bei Kantiran und bittet diesen, mit in die Große Magellansche Wolke zu fliegen.

5. August:
Nach einem Anschlag auf das Battory, der Stammkneipe Kantirans, dem beinahe seine Freundin Scazada Toan zum Opfer fällt, bemerkt Rhodans Sohn, dass Hayok nicht seine Welt ist.
Die RICHARD BURTON startet in Richtung Große Magellansche Wolke, unmittelbar davor kommen Kantiran und Ascari da Vivo an Bord.

6. August:
Lyressea, die Mediale Schildwache, erwacht aus ihrem jahrhundertelangem Schlaf. Sie berichtet von den Geschehnissen, die in der Blutnacht von Barinx mündeten.

genaues Datum unbekannt:
Vermutlich Mitte bis Ende August: Die Schildwachen werden nach und nach alle befreit

September

3. September:
Die SCHWERT landet auf Tan-Jamondi II

8. September:
Der Sternenozean von Jamondi fällt um 10.16 Uhr Standardzheit vollständig in das Standarduniversum zurück.
Die SCHWERT erreicht über die DISTANZSPUR den Arphonie-Sternenhaufen

9. September:
Die SCHWERT wird von den Shoziden nach Graugischt II gebracht.

12. September:
Julian Tifflor auf der FRIDTJOF NANSEN ortet zum erstenmal einen Kybb-Titanen.

Mitte September:
Die SCHWERT wird nach Graugischt gebracht, Perry Rhodan, Atlan, Zephyda und Rorkhete treffen dort auf Carya Andaxi.
Carya Andaxi ernennt Zephyda zur Oberbefehlshaberin über die Streitkräfte des Schattenstaats Andaxi. Außerdem ernennt sie Lyressea zur obersten Entscheidungsträgerin, noch über Zephyda.

19. September:
Perry Rhodan, Zephyda und Lyressea stoßen mit der SCHWERT nach Petac im Petaccha-System vor, auf der Suche nach dem Paragonkreuz.
Drei Petac-Tage später:
Im heiligen Berg von Petac findet die Besatzung der SCHWERT das Paragonkreuz und kann es bergen.

20. September:
Die ELEBATO, mit Atlan, Rorkhete, General Traver und der Todesgruppe bricht auf, um eine strategische Sternkarte der Kybb zu stehlen.

27. September:
Atlan befindet sich an Bord der ELEBATO, während einer Mission zur Erbeutung strategischer Karten der Kybb, als das Raumschiff von einem Hyperdimo erwischt und in den Hyperraum abgestrahlt wird (Punkt 3:08 Uhr Bordzeit).
Atlan gilt offiziell als tot.

28. September:
Die SCHWERT kehrt nach Graugischt zurück. Doch die Freude über den Fund des Paragonkreuzes währt nicht lange. Zuerst bekommen die Gefährten den Bericht, dass die Welt Silhoos von den Kybb entdeckt und vernichtet wurde, danach erreichen die OMBRA und die PREST Graugischt und bringen die Nachricht vom Verlust der ELEBATO

Oktober

Anfang Oktober:
Eine Flotte der Kybb, unter dem Oberfehl des Prim-Direktors Deitz Duarto, greift Graugischt an. Nur mit Hilfe der eintreffenden Taphero con Choth gelingt es im letzten Moment, die Welt zu verteidigen.

6. Oktober:
Die Schlacht um Kherzesch ist geschlagen, der Arphonie-Sternenhaufen fällt zurück in den Normalraum.
Anmerkung: Wegen der unterschiedlichen Zeitabläufe entspricht dies dem 12. März 1333 NGZ Terrania-Standardzeit.

7. Oktober:
Die ELEBATO macht sich auf den Weg nach Terra.

16. Oktober:
Die RICHARD BURTON erreicht den Weltraumbahnhof MORGENROT-5.

20. Oktober:
Die RICHARD BURTON bricht von MORGENROT-5 in Richtung Große Magellansche Wolke auf.

1333 NGZ

Das Jahr 1333 NGZ entspricht dem Jahr 4920 nach Christus

Januar

3. Januar:
Die RICHARD BURTON erreicht nach fünf Monaten Flugzeit die Sonne Navo-Nord in der Großen Magellanschen Wolke

12. Januar:
Die RICHARD BURTON entdeckt den Sternenhaufen von Parrakhon, der in den Normalraum zurückgefallen ist.

18. Januar:
Die RICHARD BURTON erreicht das Cort-Ze-System und landet auf dem zweiten Planeten Aon. Dort treffen die Terraner auf die Cortezen.

26. Januar:
Nach Abschluss der Reparaturarbeiten verlässt die RICHARD BURTON den Planeten Aon wieder.

29. Januar:
Durch den Raumflugkörper, den die Kybb-Titanen aus dem Parr-System geschleppt haben, werden wahrscheinlich alle Helixtorpedos vernichtet. Die RICHARD BURTON wird dabei schwer beschädigt.

Ende Januar:
Die RICHARD BURTON erreicht Roewis, eine Handelswelt der Gurrads. Die Reparaturen beginnen.

Februar

Anfang Februar:
Reginald Bull, Gucky, Icho Tolot, Kantiran und Mal Detair können in höchster Not den Gurrads von Roewis entkommen, nachdem die Entität Gon-Orbhon die einheimischen Bewohner geistig übernommen hat.

3. Februar:
Die EAGLE, ein Kreuzer der RICHARD BURTON, der beim Parr-System zurückblieb, beobachtet Diskusschiffe, die in kurzen Abständen das System verlassen.

Anfang Februar:
Bull, Icho Tolot und Gucky schmuggeln sich auf einen Parr-Jäger und gehen so auf einen Riskoeinsatz nach Parrakh.

8. Februar:
Gon-Orbhon erwacht.
Bull, Icho Tolot und Gucky werden auf Parrakh gefangen genommen.
Gon-Orbhon spürt die Verbindung zu Bré Tsinga, doch er hat keinen Einfluss mehr auf sie, wegen des Pslso-Netzes, das sie trägt. Deshalb versucht er, sie mit einem extem starken psionischen Schlag zu töten. Bré kann jedoch reanimiert werden. Obwohl der mentale Schlag zielgerichtet ist, setzt er nebenbei noch die gesamte Besatzung der RICHARD BURTON außer Gefecht.
Auf Merkur registriert das Forschungsteam um Myles Kantor eine Verstärkung des Jetstrahls um das 100 - 1000fache.

12. Februar:
Myles Kantor erleidet einen Anfall von Takvorianismus.

19. Februar:
Die MUNGO PARK stößt bei einem Forschungsflug in die Fotosphäre Sols vor und entdeckt dort eine Gegend hyperphysikalischer Ruhe. Sie ortet drei riesige Raumstationen, kann aber nicht weiter vordringen.

20. Februar:
Myles Kantor fiegt vom Merkur zur Waringer-Akademie, um dort ein Spezialraumschiff konstruieren zu lassen. Außerdem sucht er den Schohaaken Orren Snaussenid auf.

28. Februar:
Erneut fliegt die MUNGO PARK in die Sonne ein, erneut schafft sie es nicht, weit genug vorzudringen.

März

5. März:
Myles Kantor fliegt zu einer lunaren Werft, um sein Spezialschiff, die INTRALUX, zu begutachten.

6. März:
Mit der INTRALUX dringt das Forscherteam um Kantor erneut in die Sonne ein, ebenfalls an Bord sind Attaca

Meganon, Inshanin und Orren Snaussenid. Das Schiff wird beinahe vernichtet. Kurz vor der endgültigen Vernichtung wird es von einer der drei entdeckten unbekannten Stationen mit einem Schirmfeld bzw. Traktorstrahl geschützt und an Bord geholt. Dort entdecken die Forscher zwei Schohaakenfiguren.

8. März:

Scorchy wird in Dienst gestellt.
Die MORGENROT-Stationen melden Kybb-Titan-Sichtungen.
Maurenzi Curtiz verkündet den Bewohnern des Solsystems den Heimat- bzw. Systemalarm

9. März:

Homer G. Adams lässt den Notfallplan für den solaren Handel anlaufen, um 11:38 Uhr kommt der komplette Warenverkehr zum erliegen.
Am Rande des Solsystems erscheint der TITAN-09 mit Gon-Orbhon an Bord.

12. März:

Um exakt 22:49 Uhr Terrania-Standardzeit fällt der Arphonie-Sternenhaufen in den Normalraum zurück.

13. März:

Aarus-Jima verlässt das Solsystem.
Gon-Orbhon verkündet, dass er das Talan-System ab sofort für sich beansprucht. Homer will ihn hinhalten oder verhandeln, doch der Gott verhandelt nicht. Als der Terraner den Angriffsbefehl auf TITAN-09 gibt, verweigert LAOTSE die Durchführung. Ein Funkspruch Perry Rhodans trägt den Code Karthagos Fall.
Der Splitter Satrugars wird auf dem Vesuv installiert.
Orren Snaussenid wird in die TRIPTYCHON-Station eingelassen.

14. - 15. März:

Carlosch Imberlock übernimmt offiziell die Regierungsgeschäfte auf Terra.
Die Sekte um Gon-Orbhon wird zur Staatsreligion erklärt.
Die Gruppe Sanfter Rebell formiert sich neu, wird allerdings unmittelbar danach durch das Nulltoleranzpatent zerschlagen.

19. März:

Matti di Rochette hat zum ersten Mal Sex mit Babett Bündchen.

21. März:

Unter Mithilfe der Schota-Magathe errichten die Motana unter Atlans und Atjaas Führung einen geheimen Stützpunkt auf Tan-Jamondi II und hören von hier die Funksprüche der Kybb ab.

23. März:

In der Parrakhonwolke nimmt der Schiffsverkehr der Flottenverbände Gon-Os schlagartig zu. Die Flotten massieren sich um das Parr-System.

26. März:

Die Funker auf Tan-Jamondi II fangen geheime, hochverschlüsselte Funksequenzen der Kybb ab. Wenig später starten die sechs verbliebenen Kybb-Titanen in Richtung Solsystem.

29. März:

Die TRAJAN trifft im Wegasystem ein.

Ende März:

Eine vereinigte Flotte der Motana und der LFT, verstärkt durch PRAETORIA, befreit das Tan-Jamondi-System.
Die Heimatflotte des Solsystems wird im Wega-System stationiert.

April

3. April:

PRAETORIA trifft im Wega-System ein.
Orren Snaussenid wird völlig entkräftet zur INTRALUX zurückgebracht.
Homer G. Adams und Mondra Diamond sind in Wien unterwegs, um Positronikteile zu für den Anschlag auf den Vesuv zu beschaffen.

4. April:

Der Circus Rochette bricht seine Zelte in Wien ab und fährt weiter nach Neapel.
Myles Kantor hat auf TRIPTYCHON einen leichten Anfall von Takvorianismus.

5. April:

Myles Kantor gesteht Inshanin seine Gefühle.
Zwischen 3. und 7. April: Ein Kybb-Titan materialisiert im Wega-System. Er kann in einer verlustreichen Schlacht mit Hilfe des Dissonanzgeschützes der TRAJAN zerstört werden.

9. - 14. April:

Der Circus Rochette spielt in Neapel.

13. April:

Die RICHARD BURTON fliegt in Gon-Os Jetstrahl, um diesen zu erforschen und nach einer Möglichkeit zu suchen, ihn zur Nachrichtenübermittlung zu benutzen.
Die Zweite Welle der Operation Kristallsturm trifft in der GMW ein. Die RICHARD BURTON bricht daraufhin die Experimente ab und beginnt mit dem Einbau dringend benötigter Ersatzteile

15. April:

Der "Tag der Verkündung" - Gon-O verkündet, die Terraner nicht vernichten zu wollen. Es gibt ein großes Fest um den Vesuv, bei dem die Rochettes als Magma-Surfer die Show eröffnen.

16. April:

Aus einem Lager der Camorra entwenden Mondra und ein paar der Zirkusleute Sprengstoff.

17. April:

Der Circus Rochette verlässt Neapel und reist weiter nach Bari, zuvor wurden die beiden Krakatoa-Sonden in der Erde abgesetzt. Diese sollen sich bis zum 27. Mai in Richtung Vesuv vorbohren.
Auf TRIPTYCHON entdeckt Inshanin, dass sich 50 Kybb-Titanen auf die Sonne zubewegen und dass die MUNGO PARK unter den Einfluss Gon-Os fällt.

20. April:

Die Lage der Besatzung der INTRALUX wird immer aussichtsloser und Orren Snaussenid erfährt die Anfänge des Untergangs der Schohaaken vor 20 Millionen Jahren.

25. April:

Die Reparaturarbeiten an der RICHARD BURTON sowie an den Schiffen der Zweiten Welle sind abgeschlossen - die als Ersatzteillager mitgebrachte LFT-BOX ist nur noch ein flugunfähiges Gerippe.

21. April-26. April:

Es gelingt den Wissenschaftlern um Myles Kantor, auf den 6D-Jetstrahl Gon-Orbhons ein Notsignal aufzumodulieren. Sie hoffen, damit die RICHARD BURTON zu erreichen.

26. April:

Die RICHARD BURTON setzt ihre Untersuchungen des Jetstrahls fort und empfängt Kantors Notruf.
Gon-O setzt den Schwarmbefehl in Kraft und lässt mit allen zur Verfügung stehenden Einheiten nach der RICHARD BURTON suchen.
Die RICHARD BURTON sowie die Schiffe der Zweiten Welle (mit Ausnahme der VITUS JONASSEN BERING) können sich anscheinend rechtzeitig im Ortungsschutz einer Sonne verstecken. Die BERING startet ein umfangreiches Täuschungsmanöver, um Gon-O vom wahren Standort der BURTON abzulenken.

27. April:

Durch die Angriffe der Kybb-Titanen sind die Wissenschaftler um Myles gezwungen, die TRIPTYCHON-Stationen auf eine tiefere Umlaufbahn zu zwingen, dort können sie sich aber nicht lange halten. Sie schmieden einen verzweifelten Plan.

30. April:

Gerade als Myles den geplanten Übersättigungsimpuls absetzen will, greifen die Kybb erneut an. Alle Wissenschaftler außer Kantor sterben, doch ihm gelingt es noch, den Psikorpus zur spontanen Entladung zu bringen. Auch Myles Kantor stirbt dabei, doch seine Geschichte und die Geschichte ARCHETIMS werden von den 2035 Schohaaken auf Terra aufgenommen.

Mai

Anfang Mai:

Ascari da Vivo stirbt im Kampf mit Kantiran an einem Kristallsplitter Satrugars auf Parrakh.

4. Mai:

Carlosch Imberlocks Geist wird für einige Augenblicke klar, nachdem sein Gott durch die Aktion von Myles Kantor kurz alle Beeinflussten aus seinem Bann verliert. Wenig später ist der Spuk wieder vorbei, allerdings schweigt der Gott fortan.

6. Mai:

Auf Luna kontaktiert NATHAN den Reinigungstechniker Jack Cécile Reuter. Dieser soll undercover tätig werden.

8. Mai:

Mit Hilfe von Reuter nimmt NATHAN Kontakt zu Perry Rhodan im Wega-System auf. Dieser gibt Jack Reuter weitere Anweisungen.

10. Mai:

Jack Reuter überbringt NATHAN Rhodans Befehle. Daraufhin lässt die Hyperinpotronik die Operation KRISTALLSTURM II anlaufen.

11. Mai:

Jack C. Reuter wird von einer TLD-Streife aufgegriffen, allerdings ergibt seine Durchsuchung nichts.

12. Mai:

Reuter wird noch einmal von NATHAN aktiviert. Er stellt nochmals eine Verbindung zur Wega her und gibt Rhodan die Botschaft weiter: KRISTALLSTURM II läuft.

14. Mai:

Icho Tolot, Bully und Gucky entkommen aus dem Stock-Relais am Vesuv, kurz bevor sich der Gott Gon-O wieder stabilisiert.

15. Mai:

Perry Rhodan erhält, via Funkrelaisbrücke, eine Nachricht von Homer G. Adams, wobei er von der Aufheizung der Sonne sowie vom Point of no Return am 27. Mai erfährt. Rhodan macht daraufhin sofort die Flotte startklar.

16. Mai:

Die LFT-Flotte, die im Wega-System stationiert ist, tritt um 11 Uhr 39 Minuten und 28 Sekunden in den Linearraum ein und fliegt das Solsystem an, das um 12.08 Uhr erreicht wird. Bei der Schlacht kann ein Kybb-Titan vernichtet werden, außerdem können erfolgreich 1220 Dissonanzgeschütze in demontierter Form vom Zwiebus-Krater auf Luna geborgen werden, die heimlich von NATHAN im Verlauf der Operation KRISTALLSTURM II gebaut wurden.

22. Mai:

Um 22:02 Uhr sind die Planungen an Bord der LEIF ERIKSSON für den Kommandoeinsatz in Whocain abgeschlossen.

23. Mai:

9 Uhr: der Einsatz auf Tan-Eis beginnt.
11:02 Uhr: noch keine verwertbaren Erkenntnisse.
12:29.07 Uhr: Die Einsatztruppe erreicht den Campus der Kybernetischen Universität von Whocain.
12:40.58 Uhr: Die Truppe dringt in die Universität vor. Alles scheint sicher.
13:02.48 Uhr: Filana Karonadse dringt in das Computernetz der Kybb ein.
Irgendwann danach geschieht der Anschlag auf die Truppe. Karonadse wird verletzt, ein Soldat stirbt.
23:59.58 Uhr Dank des Specters schafft es Filana Karonadse, die Krankenstation der LEIF ERIKSSON zu verlassen.

24. Mai:

In einem weiteren Einsatz der Truppe um Hajmo Siderip in einer Ausbildungskaserne in Kinksoin gelingt es, die Kyber-Neutros als Geheimwaffe gegen die Kybb-Titanen zu identifizieren. In einem weiteren Einsatz wird Iant Letoxx aus den Händen von TRAKTAT befreit.

25. Mai:

Mit Hilfe von Iant Letoxx gelingt es, knapp 500 Kyber-Neutros aus einem Habitat im Orbit um Tan-Eis zu bergen.

26. Mai:

Filana Karonadse und Iant Letoxx verlassen mit einer Space-Jet die LEIF ERIKSSON mit unbekanntem Ziel. Kurz darauf trifft Lotho Keraete ein, der verkündet, dass sich Ka Than dazu entschlossen hat, die Terraner im Kampf gegen Gon-O zu unterstützen.
Im Wegasystem bereitet sich die terranische Flotte auf den Angriff auf das Solsystem vor.

27. Mai:

Point of no Return: Wenn die Aufheizung der Sonne bis zu diesem Zeitpunkt nicht gestoppt wird, wird sie unweigerlich explodieren.
Um 1 Uhr Standardzeit startet die Terraflotte zum Angriff. Aus Jamondi wurden von Atlan zusätzliche Raumschiffe der Motana, bestückt mit Kyber-Neutros, zur Unterstützung entsendet. Sie greifen kurz nach dem terranischen Angriff in das Geschehen ein. Der Einsatz der Kyber-Neutros ermöglicht den Abschuss von 30 Kybb-Titanen.
Es kommt zu einer gigantischen Raumschlacht, die allerdings erst durch das Eingreifen des von Icho Tolot und Gucky aus dem Stock-Relais befreiten Gon-Orbhon zugunsten der LFT entschieden werden kann. Durch seinen Befehl beginnen die Kybb-Titanen, sich gegenseitig zu beschießen.
Die Verluste der Schlacht sind verheerend: auf terranischer Seite wurden 412 ENTDECKER, 11866 LFT-Boxen sowie 4183 Einheiten der Motana-Schiffe vernichtet. Sämtliche Kybb-Titanen wurden ebenso zerstört.

28. Mai:

Die Solare Regierung nimmt ihre Arbeit in der Solaren Residenz wieder auf.
Ka Than erscheint über Parrakh und vereinigt sich mit Satrugar, dadurch wird dieser von seinem Wahnsinn geheilt.

Juni

2. Juni:

Gon-Orbhon und Zephyda treten auf Tan-Jamondi II vor hunderttausenden von Motana auf. Der Schutzherr beschönigt nichts in seiner Stunden dauernden Ansprache, und die Motana verzeihen ihm.
Auf Terra nimmt der zweihundertjährige Neal O'Neil seinen Urururenkel als Geisel, nur um Perry Rhodan zu fragen, was dieser denn in den letzten zweihundert Jahren für die Terraner getan habe.

6. Juni:

Gon-Orbhon trifft auf Graugischt Carya Andaxi, diese führt ihm die Schutzherren-Archen vor, und sie beschließen, gemeinsam mit den Völkern der Sternenozeane auf die Reise nach Ahandaba zu gehen.

Dezember

5. Dezember:

Andaxi stellt Perry Rhodan die Schutzherren-Archen vor.

6. Dezember:

Kantiran begibt sich in den Nocturnenstock um Ka Than/Satrugar zu bitten, ihm noch einmal einen Kontakt zu Thereme zu ermöglichen. Die neue Entität verweigert ihm diesen Wunsch, nichtsdestotrotz fühlt sich Kantiran bei dem Stock wohl und bleibt mit Mal Detair auf Parrakh.

1334 NGZ

Das Jahr 1334 NGZ entspricht dem Jahr 4921 nach Christus

August

03. August:

Aufgrund der schwierigen Verhältnisse bei der Charon-Wolke beschließen die Schildwachen und Schutzherren, die Bewohner der Wolke nicht auf die Ahandaba-Karawane mitzunehmen.

Dezember

31. Dezember:

Demetrius Luke quittiert seinen Dienst bei der Neuen USO.

1335 NGZ

Das Jahr 1335 NGZ entspricht dem Jahr 4922 nach Christus

Oktober

10. Oktober:

Perry Rhodan und Atlan verabschieden die Karawane der Sternenozeanvölker, die von Tan-Jamondi II aus aufbricht. Für Atlan und Zephyda ist es hart, doch für beide unausweichlich.

1336 NGZ

Das Jahr 1336 NGZ entspricht dem Jahr 4923 nach Christus

Oktober

20. Oktober:

Am Rande der Mächtigkeitsballung von ES verwandelt sich das Paragonkreuz in einen Koridecc-Schmetterling, nun ist auch diese Entität frei für den Weg nach Ahandaba.

Dezember

31. Dezember:

Die beiden privaten Trivid-Sender auf Terra, Albion3D und Earth & Space erweitern ihr Programm auf 12 Std. täglich.

Anhang

Beteiligte Perrypedianauten

In der folgenden Liste sind alle registrierten Perrypedia-Nutzer in alphabetischer Reihenfolge verzeichtet, die an den Artikeln mitgearbeitet, also mindestens einen Minor Edit gespeichert, haben.

Alexander Nofftz, Andi47, Andreas Findig, Arachne, Aress, AXL, Belfegor, BjoKa, Bob Marley, Bully1966, C167, Callibso, Cancercowboy, Cart rudo, Castillo, CB, Chartus, Christian Regnet, ChristianHermann, Daniel, Darkphoenix333, Deadhead, Delirian, Delorian, Delorian II, DetlefK, DominiqueVocat, Don Alonso, ElectricEye, Enyavar vN, Flocke64, Foremon, Frost, Ger77, Gerd, Gregor Paulmann, Gruener, Gucky, Henning, Icho Tolot, Ingo, Jochen, Johannes Kreis, Jonas Hoffmann, Jörg Jetzen, Jürgen Gebhardt, Kai Wilke, Karim, Katya, Kwr, Larandil, Lichtman, Lorenz Müller, Lupus, MadMerlin99, Martin Häcker, Mitsche, Mow-Cow, Mtthsme, Nasobema, Norman, Olav Kuhn, Pasirl, Rainer Zufal, Riothamus, Roi Danton, Saibot Retsevlis, SirCus, Sonador, Stefan Altewulf, Stefan Valouch, Stegeman, Stephan Schulz, *Surak*, Sylvaroth, Takvorian, TeeLoeffel, TheDodger, Theophobus, Tim Pritlove, TinoZiem, Tobias Schäfer, Tomavatar, Toni42, Transputer, Trude, Valgard, Vurguzz, Warb10, Willi Wiesel, Wolfram, Xarrion, Xpomul, Zoltar, Zorak, Zoran Markovic

Autorenstatistik

Erstmals erschienen: 2003 – 2005

Autorenstatistik

Arndt Ellmer:	17
Horst Hoffmann:	12
Uwe Anton:	11
Hubert Haensel:	10
Leo Lukas:	10
Frank Borsch:	7
Michael Nagula:	6
Robert Feldhoff:	4
H. G. Francis:	4
Michael Marcus Thurner:	4
Ernst Vlcek:	3
Rainer Castor:	3
Thomas Ziegler:	2
Hans Kneifel:	2
Frank Böhmert:	1
Susan Schwartz:	1
Claudia Kern:	1
Gisbert Haefs:	1
Andreas Eschbach:	1

Wissenswertes

Überall geschehen Fehler, so ist auch dieser Zyklus nicht davor gefeit. Es handelt sich hierbei um einige Redaktionsbugs die wohl in den Nachauflagen beseitigt werden. Der Untertitel der Hefte 2200 und 2201 ist falsch, er lautet in beiden Fällen »Die SOL geht auf große Reise - der Weg zum Ersten Thoregon«. Dies ist aber der Untertitel des Heftes 2164, der als Platzhalter herhalten musste. Der Titel auf Heftroman 2219 lautet fälschlicherweise Rohrkhete, da ist Bettina Lang ein »h« zuviel reingerutscht.

Mit diesem Zyklus wurde auch die Aufmachung der Hefte moderner gestaltet. Der Autor des jeweiligen Heftes wird jetzt auf der Titelseite genannt. Dafür wird der Untertitel auf Seite 3 abgedruckt. Außerdem wird auf der Titelseite unter dem Perry Rhodan-Logo jetzt der aktuelle Zyklusname mit eigener Zählung genannt.

Die ersten vier Titelbilder des Zyklus, gezeichnet von Dirk Schulz, gehen nahtlos ineinander über.

Mit dem Heft PR-Extra 1, wurde der Roman 2200 mit einer Rahmenhandlung umlegt und nocheinmal herausgegeben. Die Rahmenhandlung dreht sich um die Friedensfahrer und die Geschehnisse von Band 2200 - 2250 und darüber hinaus.

Mit Band 2202 steigt Susan Schwartz aus dem Autorenteam aus.

Frank Borsch steigt mit dem Doppelband 2206/2207 als Autor in die Serie ein, nachdem er zuvor nur PR-TBs verfasste.

Band 2231 ist der Abschiedsband von Ernst Vlcek als Stammautor, er will in seinem Alter etwas kürzer treten, wenig später steigt auch H. G. Francis mit den Doppelband 2236/2237 aus.

Mit Band 2235 gibt Thomas Ziegler sein furioses Comeback als PR-Autor, leider ist es ihm nur noch vergönnt einen weiteren Serienband (PR 2256) zu verfassen, bevor er überraschend verstirbt.

Band 2251 ist der Debutroman von Frank Böhmert in der Serie, nachdem er vorher in den Taschenbuchserien Andromeda und Odyssee jeweils ein Taschenbuch beisteuerte.

Auf dem Titelbild von Band PR 2262 hat Dirk Schulz das Gesicht von Jürgen Stockhaus verewigt, der zuvor bei einer Leserbefragung diesen Preis gewonnen hatte. So wurde Jürgen Stockhaus zu Remo Quotost.

In den Heften 2260, 2268 und 2269 lässt Horst Hoffmann die Arphonie-Handlung in der Zukunft spielen. Die Datumsangaben in den Heften sprechen vom Jahr 1333 NGZ, das ist allerdings falsch. Die Handlung spielt 1332 NGZ. Der Bug schlich sich laut Klaus N. Frick übers Exposé in die Romane, Rainer Castor machte ihn zwar noch darauf aufmerksam, doch dann sind die Bugs doch bis zum Druck durchgerutscht.

Im Debutroman von Michael Marcus Thurner tauchen plötzlich wieder Zweitkonditionierte auf ... Ein für einen Neuautoren verzeihlicher Fehler, allerdings hätte die Endredaktion etwas sorgfältiger arbeiten können.

In Band PR 2282 lässt Hubert Haensel den Roboter Vridz (Fritz) und den Ferronen Mühlar (Müller) auftreten, diese beiden Namen griff HuHae auf, nachdem Arndt Ellmer in einer vorangegangenen LKS schrieb, dass der Name Fritz Müller nimmer in der Serie verwendet werden würde. Daraus entspann sich eine Diskussion auf dem PR-Forum, und HuHae brachte Fritz Müller doch noch einmal in der Serie unter.

In Band PR 2284 integrieren sowohl Leo Lukas als auch der Innenilluzeichner Michael Wittmann einige Stammbesucher des Wiener PR-Stammtischs, dazu Michael Wittmann (ZITAT): Aussehen des Charakters Matti (links oben) hat Leo Lukas dem Wiener Kabaret-Urgestein I Stangl und dem Publizisten Harald Havas nachempfunden, und das habe ich dann auch getan. Die 4 anderen sind karikaturistische Darstellungen von Besuchern des Wiener PR-Stammtisches, nämlich Martin Steiner (im Roman Tirman), Michael Rossmann (Rosman), Hermann Urbanek (Uherman) und Erich Loydl (wird als Person im Roman nicht erwähnt, dafür aber seine sehr empfehlenswerte Frostrubin-Homepage www.frostrubin.com)

Band 2289 ist ein Gastroman und wurde von Gisbert Haefs geschrieben.

Mit Band 2295 schreibt Andreas Eschbach seinen zweiten Gastroman. Dieser Roman ist mit einem so genannten »Umleger« ausgestattet, eine Art zweitem Umschlag, auf dem zusätzliche Informationen zum Autor und seinen literarischen Werken stehen.

Hauptpersonenstatistik – Der Sternenozean

Alle im Kasten »Die Hauptpersonen des Romans« aufgeführten Personen und die Anzahl ihrer Auftritte im Zyklus.

Perry Rhodan	35	Lyra Morgen	2	Intake	1
Atlan	24	Startac Schroeder	2	Garombe	1
Zephyda	23	Mayk Molinas	2	Anthloza	1
Kantiran	17	Trebron Snetrem	2	Aicha	1
Reginald Bull	17	Ranjif Pragesh	2	Careve	1
Gucky	13	Kischmeide	2	Gorlin	1
Rorkhete	10	Venga	2	Troshmoud	1
Homer G. Adams	9	Corestaar	2	Morgen Feburo	1
Gon-Orbhon	9	Dando Gentury	2	Roghard Shebenmeyer	1
Lyressea	9	Owara Asa Tagahathe	2	Clarian Goricellain	1
Mal Detair	9	Protana Aaqrass	2	Gaur	1
Mondra Diamond	8	Orrien Alar	2	Diana	1
Julian Tifflor	7	Traver	2	Sahaver	1
Ascari da Vivo	7	Enkrine	2	Johnny	1
Orren Snaussenid	6	ARCHETIM	2	Corg Sonderbon	1
Myles Kantor	6	Matti di Rochette	2	Aago von Gem	1
Carlosch Imberlock	6	Babett Bündchen	2	Eisenpanzer	1
Shallowain	5	Qertan	2	Yanathon	1
Keg Dellogun	5	Millitron	2	Vanidag	1
Icho Tolot	5	Kelesh	2	Bjazia	1
Carya Andaxi	5	Monkey	2	Stendral	1
Raphid-Kybb-Karter	4	Hajmo Siderip	2	Oltran	1
Selboo	4	Gorm Goya	2	Bounty Errol	1
Malcolm S. Daellian	4	Jallon Hypt	2	Elena Dworkoff	1
Hundertneun	4	Chaltroa Nial	1	Phil de Beer	1
Tagg Kharzani	4	Lotho Keraete	1	Curcaryen Varantir	1
Deitz Duarto	4	Jadyel	1	Le Anyante	1
Filana Karonadse	4	Lesyde	1	Kelborn	1
Das Specter	4	Kraschyn	1	Sgarde Norte	1
Iant Letoxx	4	Forrest Pasteur	1	Rogolov Traminer	1
Dario da Eshmale	3	Tocco Savalle	1	Stay Kalgandir	1
Noviel Residor	3	Solk Othaft	1	Thau	1
Bré Tsinga	3	Theorod Eysbir	1	Otarie	1
Remo Quotost	3	Lester Truyen	1	Thorman da Vakalo	1
Inshanin	3	Alexander Skargue	1	Kokon Kotan	1
Bostich I.	2	Sam	1	Roi Danton	1
Trim Marath	2	Sven Hastud	1	Tom Abertin	1

Dinn Anyan	1
Cele Jontia	1
Megthan Urthian	1
Cashibb	1
Asughan	1
Jasmyne da Ariga	1
Aktakul	1
Ka Than	1
Didan Gerreth	1
Aordu Errocchu	1
Gesh Heg'Prombo	1
Zerah Axitte	1
Chip Greuther	1
Bernie Schneider	1
Maggie Sweeken	1
Fedor Poscheff-Tsun	1
Trevor-Hansen Bold	1
Karvuron da Untrach	1
Bekkeran	1
Homunk	1
Gimgon	1
Jopahaim	1
ES	1
Nesse	1
Laokim	1
Catiaane	1
Egh Larini	1
Jospeth	1
Medillin	1
Katter	1
Cilia Perish	1
Nigel Nesson	1
Grafer Gelber Jamamith	1
Faghan El Bar	1
Wapor Farang	1
Jan Shruyver	1
Jerofe Gangan Ouwmar	1
Naida	1
Tadh Al Aroin	1
Dinded Teifer	1
Lisch Entber	1
Auckran	1
Taff Ogdan	1
Der Lehrkörper der XIX. Kosmität	1
Sonder fan Dor	1
Shavate	1
Tremoto	1
Schandor Aquist	1
Vron'dakel	1
Rendri	1
Issart	1
Xirina	1
Ishkeyda	1
Julcen	1
Wool Garden	1
Attaca Meganon	1
Barto Datone	1
Miguele Carreras	1
Philippe Romero	1
T'ai-Ghün	1
Scorchy	1
Maurenzi Curtiz	1
Druben Eskuri	1
Orgid Sasstre	1
Na-Da	1
Bort Leytmark	1
Goth Dungear	1
Atjaa	1
Mühlar	1
Trormasch	1
Mamor Ir'kham	1
Sharaaya	1
ARCHETIMS Faust	1
Sirene di Rochette	1
Marreli Nissunom	1
Kyran Anteral	1
Prak-Noy	1
Hytath	1
Timm Kammschott	1
Tum-Tawalik	1
Geon-Durn von Taraon	1
Hy'valanna	1
Taban-Tselayu	1
Sarrukhat	1
Jack C. Reuter	1
Brad Hinx	1
Mardi Dice	1
Derek Pander	1
Joseito Olbanez	1
Cende Terken	1
Dares Aramo	1

Die Hefte des Zyklus im Einzelnen

Nr. Autor	Titel Untertitel	Hauptpersonen
2200 Robert Feldhoff	**Der Sternenbastard** Er ist der Sohn eines Terraners und einer Arkonidin - und verfügt über eine seltsame Gabe	Kantiran, Perry Rhodan, Bostich I., Ascari da Vivo, Shallowain Kommentar: In eigener Sache Beilage: Poster der TRAJAN Glossar: Arkoniden, Arkonjahr, Bostich, Kristallimperium, Liga Freier Terraner, Tonta, Trivideo
2201 Hans Kneifel	**Der Arkonidenjäger** Kantirans Flucht im Kristallimperium - Shallowain der Hund ist auf seiner Spur	Kantiran, Shallowain, Mal Detair, Chaltroa Nial Kommentar: Flucht durch die Milchstraße
2202 Susan Schwartz	**Der Hyperschock** Kantiran erreicht terranisches Gebiet - und Raumbeben erschüttern die Galaxis	Kantiran, Mal Detair, Reginald Bull, Perry Rhodan, Mondra Diamond Kommentar: Die LFT 1331 NGZ Beilage: Leseprobe Perry Rhodan - ODYSSEE 1 Glossar: Archaische Perioden, Celistas - Rangsystem, Chronners, Hypersturm, Kralasenen, Parias, Thantur-Lok, Tu-Ra-Cel, Creiff, Mal Detair, Fuerto, Solare Residenz
2203 Michael Nagula	**Die neuen Sonnen** Es geschieht im Sektor Hayok - das Gesicht der Galaxis verändert sich	Kantiran, Perry Rhodan, Lotho Keraete, Atlan, Mondra Diamond Kommentar: Probleme im Hayok-Sektor Glossar: Mondra Diamond, Gravitraf-Speicher, Hayok-Sternenarchipel, Lotho Keraete
2204 Claudia Kern	**Planet der Mythen** Im Sternenozean von Jamondi - Perry Rhodan und	Perry Rhodan, Atlan Risszeichnung: TRAJAN - Flaggschiff der USO Kommentar: Was weiß der Bote von ES? Glossar: Atlan, Interkosmo, Pulsator-Triebwerk, Perry Rhodan, SERUN

	Atlan ringen ums Überleben	
2205 Ernst Vlcek	**Das Blut der Veronis** Im Heiligen Berg von Baikhal Cain - die Suche nach Opalen bringt den Tod	Perry Rhodan, Atlan, Raphid-Kybb-Karter, Jadyel Kommentar: Auf sich allein gestellt Glossar: Baikhal Cain, Hyperkristalle, Raphid-Kybb-Karter, Translator, Vay Shessod, Wetter; bergmännisch
2206 Frank Borsch	**Gesang der Hoffnung** Perry Rhodan und Atlan in Not - sie flüchten zum Wald von Pardahn	Perry Rhodan, Atlan, Zephyda, Rorkhete, Raphid-Kybb-Karter Kommentar: Die Mythen von Baikhal Cain Glossar: Krin Varidh, Moka, Motana, Motana - Gesang, Prallfeld-Hovertrike, Rorkhete
2207 Frank Borsch	**Der letzte Gesang** In der Residenz von Pardahn - die Freiheit der Motana ist bedroht	Perry Rhodan, Atlan, Zephyda, Lesyde, Raphid-Kybb-Karter Risszeichnung: Space-Jet - S.N.C. 1-1912-86 Kommentar: Die Motana Glossar: Desintegrator, Kombistrahler, Kybb-Cranar - Raumschiffe, Paralysator, Prallschirm, Thermostrahler, Zephyda
2208 Arndt Ellmer	**Agentennest Hayok** Konflikt im Sternenarchipel - die galaktischen Mächte belauern sich	Dario da Eshmale, Kantiran, Mal Detair, Kraschyn Datenblatt: Space-Jet - S.N.C. 1-1912-86 Kommentar: Brennpunkt Hayok Glossar: AUMOKJON, Cacumé, Dario da Eshmale, Hayok, Kraschyn, Krislyrr, Tato
2209 Uwe Anton	**Station der Oldtimer** Zwei Mutanten im Einsatz - sie erforschen uralte galaktische Geheimnisse	Trim Marath, Reginald Bull, Lyra Morgen, Startac Schroeder Kommentar: Oldtimer? (I)
2210 Leo Lukas	**Der Ilt und der Maulwurf** Gucky und Icho Tolot in geheimer Aktion - während der Hypersturm tobt	Mayk Molinas, Gucky, Icho Tolot, Kantiran, Dario da Eshmale Kommentar: Oldtimer? (II) Glossar: Celkar, Katsugos, Meganon-Skala, PIEPER, Plofre
2211 Rainer Castor	**PRAETORIA** Landungsunternehmen im Hyperraum - ein Brückenkopf soll entstehen	Forrest Pasteur, Reginald Bull, Trebron Snetrem,Tocco Savalle Risszeichnung: Superschlachtschiff der Maahks Kommentar: Der erhöhte Hyperwiderstand (I) Glossar: Reginald Bull, GWALON-Klasse, Rumal, Rumal;Geschichte
2212 Hubert Haensel	**Menschheit im Aufbruch** Facetten einer Krise - die Terraner müssen sich durchschlagen	Homer G. Adams, Solk Othaft, Julian Tifflor,Noviel Residor Datenblatt: Merz-Modul Grigoroff-VX 147 Kommentar: Der erhöhte Hyperwiderstand (II) Glossar: Aagenfelt-Barriere, Organisation Taxit, Restaurant Marco Polo,Syntronik
2213 H. G. Francis	**Der Traum von Gon-Orbhon** Ein Verkünder tritt auf - Menschen sprechen von einem strafenden Gott	Mondra Diamond, Bré Tsinga, Homer G. Adams, Carlosch Imberlock, Theorod Eysbir Poster: Die ersten 4 Titelbilder dieses Zyklus Kommentar: Der erhöhte Hyperwiderstand (III) Glossar: Positronik, Ramihyn, Dr. Dr. Bré Tsinga
2214 Hubert Haensel	**Am Sternenriff** Der Flug der RICHARD BURTON - ein ENTDECKER im Hypersturm	Julian Tifflor, Lester Truyen, Ranjif Pragesh Kommentar: Die neuen ENTDECKER Typ II (I) Glossar: Aarus, Antares, Arresum, Linearantrieb, Linearraum, Julian Tifflor, Ynkonit
2215 Horst Hoffmann	**Der Schohaake**	Alexander Skargue, Sam, Mondra Diamond, Orren Snaussenid, Sven Hastud Risszeichnung: Haushaltsroboter S.J.T.-19.2

	Ein Biologe haust in den Bergen Norwegens - und macht einen seltsamen Fund	Kommentar: Die neuen ENTDECKER Typ II (II) Glossar: Algorrian, Mondra Diamond, LFT, Terrania City
2216 Arndt Ellmer	**Tau Carama** Kampf ums Überleben - die tödliche Welle naht	Perry Rhodan, Atlan, Zephyda, Rorkhete, Intake Datenblatt: Arkonidisches Spionageboot Kommentar: Folgen der erhöhten Hyperimpedanz (I) Glossar: Hayok-Sternenarchipel, Kybb-Cranar, Motana, Vay Shessod
2217 Arndt Ellmer	**Die Femesänger** Im Bannkreis des Crythumo - die Motana erheben sich	Perry Rhodan, Atlan, Zephyda, Rorkhete, Garombe, Anthloza Kommentar: Folgen der erhöhten Hyperimpedanz (II)
2218 Ernst Vlcek	**Die Epha-Matrix** Motana und ihre neue Bestimmung - die Verfemten Gesänge erwachen neu	Aicha, Raphid-Kybb-Karter, Careve, Gorlin Kommentar: Paranormale Raumfahrt? (I) Glossar: Ash Irthumo, Ash-System, Baikhalis, Biliend, Crythumo, Paralysator
2219 Frank Borsch	**Rorkhete** Der einsame Nomade - mit den Motana erreicht er die alte Heimat *Besonderheit: Der Titel auf dem Roman lautet fälschlicherweise Rohrkhete (Fauxpas von Bettina Lang)*	Rorkhete, Atlan, Zephyda, Selboo, Troshmoud Risszeichnung: LFT-Forschungskorvette THUMPER Kommentar: Paranormale Raumfahrt? (II) Glossar: Ammandul, Hypertrop-Zapfer, Ozeanische Orakel, Ritter der Tiefe
2220 Hubert Haensel	**Tote leben länger** Sie wird zum Symbol einer neuen Zeit - die Waringer-Akademie in Terrania	Homer G. Adams, Myles Kantor, Malcolm S. Daellian, Morgem Feburo, Roghard Shebeneyer Kommentar: Die Waringer-Akademie Glossar: Homer G. Adams, Myles Kantor, Monkey, NGZ, Universität von Terrania, Geoffry Abel Waringer
2221 H. G. Francis	**Die Sekte erwacht** Auf der Spur Gon-Orbhons - das Chaos breitet sich in Terrania aus	Mondra Diamond, Clarian Goricellein, Julian Tifflor, Gaur, Carlosch Imberlock Kommentar: Krise und Chance Glossar: Diener der Materie, Thoregon von DaGlausch, Hangay, Hexameron, LFT, Mondra Diamond, Terrania City
2222 Horst Hoffmann	**Rendezvous mit der Ewigkeit** Es beginnt mit einer Prophezeiung - das Schicksal des Kosmos steht auf dem Spiel	Homer Gershwin Adams, Gucky, Diana, Sahaver, Johnny Kommentar: 2222 Glossar: Homer G. Adams, Aktivatorträger, Bostich I., Roi Danton, Dao-Lin-H'ay, Julian Tifflor, Icho Tolot, Zellaktivator
2223 Michael Nagula	**Die Gotteskriegerin** Ihr Leben erhält einen neuen Sinn - die Zivilisation soll untergehen	Bré Tsinga, Homer G. Adams, Myles Kantor, Mondra Diamond, Julian Tifflor Risszeichnung: Der SPEICHER Kommentar: UHF-Forschung Glossar: Cappins, GONDARAK, Husslar, KABBA, Magellan'sche Wolken, Shuwashen
2224 Leo Lukas	**Spezialagent 707** Er ist ein Spezialist des Liga-Dienstes - und operiert unter höchstem Risiko	Corg Sonderbon, Kantiran, Gucky, Filana Karonadse, Mayk Molinas Kommentar: Wieder einmal: Das 6-D-Juwel Glossar: Ascari da Vivo, Tu-Ra-Cel, Eyemalin, Kantiran da Vivo-Rhodan, Shallowain der Hund, Strega
2225 Rainer Castor	**Terraner als Faustpfand** Shallowain der Hund schlägt zu - der Kralasene führt einen grausamen Kampf	Shallowain, Dario da Eshmale, Gucky, Reginald Bull, Trebron Snetrem Kommentar: Einsatzanzüge und Ausrüstung Glossar:Bardioc, Haspro, Katsugo, Mascant, Pararealistik, PIEPER, Trebron Snetrem

2226 Uwe Anton	**Zwischen den Äonen** Ein Wächter erwacht - und findet seine Bestimmung	Aago von Gem, Trim Marath, Lyra Morgen, Startac Schroeder, Reginald Bull Kommentar: Handwaffen Glossar: Herkules, Impos, Korphyren, Tyll Leyden, Qa'pesh, Suprahet
2227 Hans Kneifel	**Menschenjagd auf Hayok** Der Sternenbastard und der Hund - zwei unerbittliche Gegner bekämpfen sich	Kantiran, Shallowain, Mal Detair Risszeichnung: Frachtdrohne "Little Mule" Kommentar: Wachwechsel Glossar: Hayok, Kantiran da Vivo-Rhodan, Shallowain der Hund, Vhalaum
2228 Robert Feldhoff	**Der Bionische Kreuzer** Motana im Weltraum - ein Todbringer sucht seine Bestimmung	Perry Rhodan, Atlan, Zephyda, Selboo Report: Bionischer Kreuzer Kommentar: Bionik (I) Glossar: Aicha, Epasarr, Motana; Gesänge, Motana-Raumfahrt; Vorgeschichte, Plotter, Selboo, Shoz
2229 Frank Borsch	**Zuflucht der Motana** Sie erreichen die Welt der Freien - und halten Gericht über den Todbringer	Perry Rhodan, Atlan, Zephyda, Selboo, Kischmeide, Venga Kommentar: Bionik (II) Glossar: Jamondi - Ereignisse aus terranischer Sicht, Jamondi - Geschichte
2230 Arndt Ellmer	**Krieger für Jamondi** In der Bergfestung - und am Teich der Trideage	Corestaar, Eisenpanzer, Yanathon, Zephyda, Perry Rhodan Kommentar: Gesänge und Parakräfte Glossar: Kischmeide, Tom-System, Tom Karthay
2231 Ernst Vlcek	**Der Klang des Lebens** Auf der Welt der Bionischen Kreuzer - ein unheimliches Wesen wacht seit langem	Vanidag, Perry Rhodan, Atlan, Bjazia, Zephyda Risszeichnung: arkonidischer Nachschubfrachter KEON RHETOR-Klasse Kommentar: In ferner Vergangenheit (I) Glossar: Kimte, Roedergorm, SCHWERT, Bionischer Kreuzer
2232 Leo Lukas	**Wiedergeburt** Reginald Bull unter Druck - eine einzigartige Wesenheit findet zu sich selbst	Reginald Bull, Kantiran, Mal Detair, Filana Karonadse, Stentral, Oltran Report: Die Space-Jet-Story(16): [D]ee-Jet (Defence-Jet) Kommentar: In ferner Vergangenheit (II) Glossar: Kantiran - Zeittafel
2233 Leo Lukas	**Das Specter** Ein raffinierter Plan geht auf - ein neuer Mutant entdeckt seine Fähigkeiten	Bounty Errol, Shallowain, Reginald Bull, Gucky, Specter Kommentar: Geist der Maschine? Glossar: Zeittafel (2), Maulwurf, der / Mole
2234 Arndt Ellmer	**Expedition ins Ungewisse** Terraner wagen den Distanzflug - über neuntausend Lichtjahre	Elena Dworkoff, Phil de Beer, Julian Tifflor, Curcaryen Varantir, Le Anyante Kommentar: Neue Technik: Der Hawk-Konverter Glossar: Algorrian, Dario da Eshmale, Hyperimpedanz
2235 Thomas Ziegler	**Todesspiele** Ab Bord des CASINO UNIVERSO - Menschen kämpfen um ihre letzten Tage	Kellborn, Sgarde Norte, Rogolov Traminer, Stay Kalgandir, Thau Risszeichnung: Modulares Zugangs-Kontrollsystem Kommentar: Neue Technik: Der Daellian-Meiler Glossar: Blues, Epsaler, Ertruser, Ferrol, Plophoser, Springer, Topsider
2236 H. G. Francis	**Der Finger Gottes** Auf der Welt der Caiwanen - eine Volksbewegung entsteht	Dando Gentury, Owara Asa Tagakatha, Otarie, Protana Aaqrass, Thorman da Vakalo Kommentar: Problemfall Hyperkristall (I) Glossar: Arkon;Gesellschaft, Bergbau, Caiwan, Hyperkristalle
2237	**Die Welt der Hyperkristalle**	Dando Gentury, Owara Asa Tagakatha, Kokon Kotan,

H. G. Francis	Arkoniden und Caiwanen - ein unbedeutendes Volk wird rebellisch	Protana Anqrass, Kantiran da Vivo-Rhodan Kommentar: Problemfall Hyperkristall (II) Glossar: Astronösche, Caiwan Tierwelt, Enko, Finger Gottes, Hyperkristalle Arten, Kraschyn, Mascant, Sym und Corna, Xaikas
2238 Uwe Anton	**Die Friedensfahrer** Die Universelle Schneise - und die Quartale Kraft	Roi Danton, Tom Abertin, Dinn Anyan, Cele Jontia, Megthan Urthian, Cashibb Kommentar: Problemfall Hyperkristall (III) Glossar: Tom Abertin, Dalia Argula, Erranternohre, Boran Skarros, TRAJAN
2239 Rainer Castor	**Verrat auf der Kristallwelt** Arkon nach dem Hyperimpedanz-Schock - der Imperator bekämpft Intriganten	Bostich I., Asughan, Jasmyne da Ariga, Aktakul Risszeichnung: Medotank des Malcolm Scott Daellian Kommentar: Friedensfahrer? Glossar: Arkonjahr, Berlen Than, Imperatorsiegel, Hocatarr, KAYMUURTES, Khasurn, Prago, SENTENZA, Tonta
2240 Frank Borsch	**Der Graue Autonom** Perry Rhodan und Atlan in der Schattenstadt - im Zentrum einer uralten Macht	Perry Rhodan, Rorkhete, Venga, Keg Dellogun, Ka Than Report: Die Terranische Raumflotte im September 1331 NGZ Kommentar: Zur Lage im Mai 1332 NGZ (I) Glossar: Beistand, Bionischer Kreuzer, Mykronoer, Ozeanische Orakel, Teich der Trideage, Todbringer, Vanidag, Karel
2241 Arndt Ellmer	**Die Todbringer** Die Kriegsherrin der Motana ruft - das Ziel ist Baikhal Cain	Zephyda, Corestaar, Selboo, Atlan, Perry Rhodan Beilage: Perry Rhodan-Sticker-Collection Kommentar: Zur Lage im Mai 1332 NGZ (II) Glossar: Baikhal Cain, Karthog, Kimte, Kybb, Paramag-Werfer, Roedergorm, Tom Karthay
2242 Robert Feldhoff	**Letoxx, der Fälscher** Er ist ein Mörder und Betrüger - und er erlebt die Krankheit der Maschinen	Iant Letoxx, Didan Gerreth, Aardu Errocchu, Gesh Heg'Prombo, Zerah Axitte Kommentar: Anpassungsprobleme: Hyperfunk (I) Glossar: Kybb-Traken;Aussehen und Verhalten, Kybb-Traken;Systeme, Kybb-Traken;Trakensinn, SPURHÖFE, Tan-Jamondi-System
2243 Frank Borsch	**Die Mediale Schildwache** Im Land Keyzing - eine Legende offenbart sich	Zephyda, Perry Rhodan,Rorkhete, Iant Letoxx Risszeichnung: ENTDECKER Typ II - SATURN-Klasse Kommentar: Anpassungsprobleme: Hyperfunk (II) Glossar: Baikhal Cain;Handlungsrückblick, Baikhal Cain;Übersicht, Heiliger Berg, Land Keyzing, Vay Shessod
2244 Horst Hoffmann	**Bürgergarde Terrania** Die Lage auf der Erde wird prekär - ein selbst ernannter Marschall greift ein	Chip Greuther, Bernie Schneider, Maggie Sweeken, Noviel Residor, Carlosch Imberlock Datenblatt: Lightning-Jet IX Kommentar: "MEDIUM" von GON-ORBHON Glossar: Dscherro, Theorod Eysbir, Nadler, Noviel Residor, TLD
2245 Arndt Ellmer	**Operation Kristallsturm** Terras großer Bluff - ein Köder soll zum Ziel führen	Malcolm S. Daellian, Noviel Residor, Myles Kantor, Fedor Poscheff-Tsun, Trevor-Hansen Bold Kommentar: Alte neue Technik: Sonnenzapfung Glossar: COMMAND, ENTDECKER, KABBA, PsIso-Netze, PULCIA, SERT-Haube
2246 Leo Lukas	**Kavuron, der Spieler** Der Imperator stellt ein Ultimatum - Gucky und das Specter gehen in den Einsatz	Gucky, Kavuron da Untrach, Reginald Bull, Julian Tifflor, Specter Kommentar: Zusammenhänge Glossar: Blues, Religion der, Nocturnenstock, PRAETORIA
2247 Uwe Anton	**Attentat auf Hayok** Aufbruch nach Magellan – Kantiran trifft eine	Kantiran, Mal Detair, Bekkeran, Ascari da Vivo, Reginald Bull Risszeichnung: Terranische Bauwerke: OSS-WAN-Towers

	Entscheidung	Kommentar: Ziel Magellan Glossar: Archaische Perioden, Bekkar, Breheb'cooi, Chretkor, Formenergie, Fuerto, K'amana, Rusuf
2248 Hubert Haensel	**Friedenskämpfer** Sie dient einer kosmischen Macht – sie ist die Mediale Schildwache	Zephyda, Lyressea, Perry Rhodan, Homunk, Orrien Alar Kommentar:Der Orden der Schutzherren (I)
2249 Hubert Haensel	**Die Blutnacht von Barinx** Am Rand eines Bruderkriegs – niemand kann die Entscheidungsschlacht verhindern	Lyressea, Gimgon, Jopahaim, Tagg Kharzani, Gon-Orbhon, ES Kommentar: Der Orden der Schutzherren (II) Glossar: Ammandul, Gon-Orbhon, Schildwachen, Schutzherren;Frühgeschichte
2250 Robert Feldhoff	**Zeuge der Zeit** Der Konvent der Majestäten – Perry Rhodan sucht das Ewige Asyl	Zephyda, Lyressea, Perry Rhodan, Kischmeide, Keg Dellogun Poster: Waringer Akadmie Kommentar: Der Orden der Schutzherren (III)
2251 Frank Böhmert	**Das Land unter dem Teich** Sie suchen die Eherne Schildwache – und stoßen auf den Bruch zwischen den Dimensionen	Perry Rhodan, Lyressea, Rorkhete, Nesse, Laokim Kommentar: Androiden?
2252 Arndt Ellmer	**Welt der Ursuppe** Vorstoß nach Etabe – ins Wespennest der Kybb-Traken	Atlan, Zephyda, Catiaane, Egh Larini Kommentar: Nachkommen – Vorfahren
2253 Frank Borsch	**Kybb-Jäger** Sie erreichen Tan-Jamondi – es ist die Bastion des Feindes	Jospeth, Medillin, Zephyda, Katter Kommentar: Wer ist Gon-Orbhon? (I)
2254 Horst Hoffmann	**Der ewige Gärtner** Beim Dom der Schutzherren – ein altes Wesen bewahrt das wertvolle Erbe	Orrien Alar, Lyressea, Perry Rhodan, Atlan Kommentar: Wer ist Gon-Orbhon? (II) Glossar: Dom Kesdschan, Dom Rogan, Tan-Jamondi II
2255 Uwe Anton	**Die DISTANZSPUR** Jamondi fällt zurück - die Besatzung der SCHWERT riskiert alles	Julian Tifflor, Perry Rhodan, Atlan, Zephyda Kommentar: Hyperkokon-Einlagerung Glossar: Hypertrop-Zapfer, Tifflor, Julian
2256 Thomas Ziegler	**Bahnhof im Weltraum** Auf dem Weg nach Magellan - der Tod geht um in MORGENROT-5	Cilia Perish, Nigel Nesson, Kantiran, Grafer Gelber Jamamith Kommentar: Morgenrot-Bahnhöfe Glossar: Dwarmaris, RICHARD BURTON;Reiseroute, RICHARD BURTON;Umrüstung
2257 Arndt Ellmer	**Der Mikrodieb** Sie erreichen die Magellansche Wolke - in der RICHARD BURTON läuft eine fieberhafte Suche	Reginald Bull, Gucky, Icho Tolot, Kantiran, Ascari da Vivo Kommentar: Schauplatz Magellan (1) Glossar: Große Magellansche Wolke, Gurrads, Gurrads; Farbkode, Gurrads; Raumschiffe, Roewis
2258 Michael Nagula	**Medusenklänge** Die schlimmste Erfahrung seines Lebens - der Hyperraum will seinen Tod	Reginald Bull, Gucky, Icho Tolot, Faghan El Bar, Wolpor Farang Kommentar: Schauplatz Magellan (2) Glossar: Biopositronik, El Bar, Faghan, Emissionsnebel, Gerrige, Tary, Konter, Gahd, Tarantelnebel, Uleb

2259 Horst Hoffmann	**Tod von den Sternen** Terraner und Gurrads - sie treffen auf das seltsame Volk der Cortezen	Reginald Bull, Jan Shruyver, Gucky, Jerofe Gangan Ouwmar Kommentar: Schauplatz Magellan (3) Glossar: Amringhar, Cort-Ze, Deflektorschirm, Plofre, Ultimate Fragen, Hippies; Reginald Bulls Problem
2260 Horst Hoffmann	**Im Arphonie-Sternhaufen** Sie erreichen den neuen Raum - und haben ein Problem an Bord	Perry Rhodan, Atlan, Zephyda, Naida Kommentar: Überraschung Glossar: Arphonie, Bedeutung für den Schutzherrenorden, DISTANZSPUR, Ron-Alaga-System, SCHWERT, SPURHÖFE, Tan-Jamondi-System
2261 Hubert Haensel	**Jenseits der Hoffnung** Kampf im Arphonie-Haufen - die Besatzung der SCHWERT in heikler Mission	Rorkhete, Zephyda, Traver, Perry Rhodan, Atlan Kommentar: Die Kybb-Titanen
2262 Arndt Ellmer	**Der Submarin-Architekt** Fremde in der Sphäre Riharion - der Toron Erih fürchtet um sein Volk	Perry Rhodan, Keg Dellogun, Zephyda, Remo Quotost, Carya Andaxi Kommentar: Carya Andaxi Glossar: Graugischt, Orakelstadt, Ozeanischer Kamin von Lathor, Schota-Magathe; Atmung , Submarine Sphäre Riharion, Submarin-Architekten
2263 Arndt Ellmer	**Das Ding aus dem All** Es bringt Tod und Verderben - Unterwasserjagd auf Graugischt	Perry Rhodan, Keg Dellogun, Hundertneun, Remo Quotost, Carya Andaxi Risszeichnung: Autark flugfähiger LFT-Multifunktions-Stützpunkt PRAETORIA Kommentar: Ahandaba Glossar: Karoky, Shoziden in Arphonie, General Traver, Weiße Kreuzer (T-Kreuzer)/Aussehen
2264 Uwe Anton	**Die verlorene Schöpfung** Kampf gegen die Helix-Torpedos - Terraner untersuchen ein besonderes Artefakt	Kantiran, Reginald Bull, Ascari da Vivo, Qertan, Mal Detair Kommentar: Helix-Torpedos Glossar: Gravojet-Außenstrom-Triebwerke, Gravopuls-Triebwerk, Hyperenergetisches Spektrum, Parrakhon-Wolke, Stealth-Shift
2265 Michael Marcus Thurner	**Die Krone von Roewis** Intrigen bei den Gurrads - die Terraner stoßen auf heikles Terrain vor	Tadh Al Arroin, Dinded Teifer, Lisch Entber, Reginald Bull, Kantiran, Gucky Kommentar: Hyperkristall-Schatz?
2266 Michael Nagula	**Bastion von Parrakh** Sie sind im Reich des Gegners - auf der Spur des erwachenden Gottes	Reginald Bull, Gucky, Icho Tolot, Auckran, Taff Ogtan Kommentar: Nocturnen (1) Glossar: Arvezen, Ilts, Iltu, Jumpy, Parrakhon-Wolke, Tramp
2267 Leo Lukas	**Ich, Gon-Orbhon** Kosmokratenzögling, Schutzherr, Überläufer - ein Gott erzählt seine Geschichte	Gon-Orbhon, Der Lehrkörper der XIX. Kosmität, Bré Tsinga, Das Specter Kommentar: Nocturnen (II) Glossar: Gon-Orbhon; Aktivitäten auf Terra, Gon-Orbhon; Schutzherr, Mächtige, Mächtigkeitsballung, Materiequellen und Materiesenken
2268 Horst Hoffmann	**Das Paragonkreuz** Auf der Welt der Tabtree - sie suchen ein sorgsam verborgenes Artefakt	Lyressea, Sonder fan Dor, Perry Rhodan, Zephyda Kommentar: Geistwesen und Dome (1) Glossar: Kybb; Blockadefort, Kybb; Standardbauform, Paragonkreuz, SCHWERT; Überlichtflug, Trawinder

2269 Horst Hoffmann	**Die Todesgruppe** Rorkhete im Kommandoeinsatz - zusammen mit der Elite der Shoziden	Atlan, Traver, Rorkhete, Shavate, Tremoto Kommentar: Geistwesen und Dome (2) Glossar: ELEBATO, Hyperdimos, Todesgruppe, Todesgruppe; Einsatzgebiete
2270 Arndt Ellmer	**Verrat auf Graugischt** Im Bann des Motoklons - ein Toron Erih will sein Volk retten	Perry Rhodan, Remo Quotost, Hundertneun, Schandor Aquist, Carya Andaxi Kommentar: Bittere Nachricht ... Glossar: Demyrtle, Kybb-Traken; Ränge, Motoklone, Psionisches Netz, Scirn, Toron
2271 Uwe Anton	**Station im Hyperraum** Sie suchen die Taphero - und TIMBADOR ist ihr Anker	Vron'dakel, Rendri, Issart, Xirina, Ishkeyda Kommentar: Hyperstürme Glossar: Antigrav, Howalgonium, Prallschirm, Taurec, Translator, Transmitter
2272 Hubert Haensel	**Sturm auf Graugischt** Entscheidung im Arphonie-Sternhaufen - die Schutzherrin setzt auf ihre Trümpfe	Perry Rhodan, Carya Andaxi, Hundertneun, Zephyda, Deitz Duarto Kommentar: Taphero con Choth Glossar: Carya Andaxi, Deitz Duarto, Kybb-Giraxx, Kybb-Rodish, Ozeanischer Kamin von Lathor, Schutzherrenorden; Symbol, Tagg Kharzani
2273 Horst Hoffmann	**Der gefallene Schutzherr** Der Herr auf Schloss Kherzesch - er regiert den Arphonie-Sternhaufen	Tagg Kharzani, Enkrine, Gon-Orbhon, Deitz Duarto Kommentar: Rätsel Graugischt Glossar: Schutzherren von Jamondi; Zeittafel
2274 Michael Marcus Thurner	**Motoklon Hundertneun** Zwei extrem unterschiedliche Lebewesen - ihr Einsatz soll die Entscheidung bringen	Lyressea, Hundertneun, Julcen, Perry Rhodan, Atlan Kommentar: Vernetzer Glossar: Dunkle Polizisten, Kher-Diamant, Kherzesch, Tagg Kharzani;Aussehen
2275 Hubert Haensel	**Finale für Arphonie** Einsatz im Kher-System - der letzte Wettlauf gegen die Zeit	Lyressea, Tagg Kharzani, Enkrine, Deitz Duarto, Perry Rhodan Kommentar: Weiße Kreuzer Risszeichnung: Kybb-SPORN Glossar: Antallin, Paratau, Satrugar
2276 Uwe Anton	**Tanz auf dem Vulkan** Alarm in Merkur-Alpha - Myles Kantor und der Sonnentaucher	Myles Kantor, Wool Garden, Attaca Meganon, Inshanin, Orren Snaussenid Kommentar: Sonnenrätsel Glossar: Sol;Allgemeines Sol; Fotosphäre, Sol; Chromosphäre, Todessatellit der Cappins
2277 Michael Nagula	**Die Macht der Sekte** Er will Rache für seine tote Tochter - und kämpft gegen die Jünger Gon-Orbhons	Barto Datone, Miguele Carreras, Philippe Romero, Carlosch Imberlock, Homer G. Adams, T'ai-Ghün Kommentar: Terra-Nostalgiker Glossar: Neapel; Lage, Neapel; Geschichte, Vesuv
2278 Arndt Ellmer	**Brennpunkt Talan** Sie kehren heim - und erleben die Ankunft eines Gottes	Homer G. Adams, Scorchy, Maurenzi Curtiz, Gon-Orbhon, Perry Rhodan Kommentar: Rücksturz Glossar: Dolans, Entfernungsangaben, Sotho Tal Ker & Skorsh, Terranische Heimatflotte
2279 Horst Hoffmann	**Zeit der Schatten** Ein Schohaake hat direkten Kontakt - und verspürt eine Superintelligenz	Orren Snaussenid, Druben Eskuri, ARCHETIM, Orgid Sasstre, Na-Da Kommentar: Station in der Sonne Risszeichnung: Raumschiffe der Kybb: Zylinderdiskus Glossar: ARCHETIMS HORT, Clateaux der Zeiten, Negasphäre, Oaghonyr

2280 Michael Marcus Thurner	**Exil der Orakel** Die Schota-Magathe auf Heimatsuche - die Milchstraße rüstet gegen die Kybb	Bort Leytmark, Goth Dungear, Atjaa, Atlan Kommentar: Inkarnations-Berichte mit Report Glossar: Baikhal Cain, Cain
2281 Arndt Ellmer	**Sturm auf Tan-Jamondi** Die Offensive der Motana - eine Prophezeiung beginnt sich zu erfüllen	Atlan, Lyressea, Rorkhete, Zephyda, Keg Dellogun Kommentar: PRAETORIA: Daten und Zahlen Mit Clubnachrichten Glossar: Crythumo, Futhorn, Hypersturm-Riff, Kybb-Traken; Rangordnung, Kybb-Traken; Trakensinn, Tosh Mede Vernetzer-Modus
2282 Hubert Haensel	**Der Traum des Thort** Das Wegasystem als Stützpunkt - die Terraner sammeln sich	Perry Rhodan, Kelesh, Monkey, Mühlar, Trormasch Kommentar: Brennpunkt Wegasystem Mit Journal Glossar: Dias, Bartolomëu, Ferrol, Ferronen, Sichas, Thort, Thorta, Wega, Zheng He
2283 Horst Hoffmann	**Zwielichtklingen** Er ist der dunkle Feldherr - und er streitet im Namen von ARCHETIM	Orren Snaussenid, Mamor Ir'kham, Sharaaya, ARCHETIM, ARCHETIMS Faust Kommentar: Neue Technik: Dissonanz-Geschütze Risszeichnung: Raumschiffe in Magellan: Scoutschiff der Gurrads Glossar: Helsin, Aileen, Inshanin, INTRALUX, Kantor, Myles
2284 Leo Lukas	**Die Fliegenden Rochettes** Gon-Orbhons Herrschaft über Terra - Widerstand scheint aussichtslos	Matti di Rochette, Babett Bündchen, Sirene di Rochette, Carlosch Imberlock, Homer G. Adams, Mondra Diamond Kommentar: Alltagstechnik ... Glossar: Argyris, Anson; Prothetik; Booster; Prothetik; Exoskelett; Prothetik; Implantate, Prothetik; Klonrepliken, Vivisysteme; Prothetik; Supporter
2285 Leo Lukas	**Tag der Verkündung** Der Vesuv als Brennpunkt der Ereignisse - ein Gott hält Gericht über die Menschen	Mondra Diamond, Homer G. Adams, Matti di Rochette, Gon-Orbhon, Babett Bündchen Kommentar: Kontrolle der Naturkräfte? Glossar: Adams, Homer G., Imberlock, Carlosch, Stock-Relais, Vesuv
2286 Uwe Anton	**TRIPTYCHON** Im Mausoleum der Superintelligenz - ein Schohaake auf der Spur der Vergangenheit	Orren Snaussenid, Myles Kantor, Inshanin, Marreli Nissunom Kommentar: Eine »neue« Hyperphysik? (1) Glossar: Anteral, Kyran, Kantor, Notkus, Mansoor, Enza, Meganon, Attaca, Synergistik, Tyun-Theris
2287 Uwe Anton	**Die Träume der Schohaaken** Das Schicksal der Aktionskörper - und der Angriff der Titanen	Orren Snaussenid, Myles Kantor, Inshanin, Kyran Anteral, Marreli Nissunom Kommentar: Eine »neue« Hyperphysik? (2) Risszeichnung: Sonnentaucher INTRALUX Glossar: Daellian-Meiler, Plophoser, Snaussenid, Orren, TRIPTYCHON
2288 Arndt Ellmer	**Notruf von Terra** Das Warten auf die zweite Welle - falsches Spiel in der RICHARD BURTON	Prak-Noy, Malcolm S. Daellian, Kantiran, Ascari da Vivo, Mal Detair Kommentar: Eine neue Hyperphysik? (3) Risszeichnung: Raumstation JUPITERSTATION Glossar: Superintelligenz, Zwiebelschalenmodell;kosmische Entwicklung
2289 Gisbert Haefs	**Der eiserne Finger Gottes** Sie kämpfen für die geistige Freiheit - das Eisenbuch wird gesucht	Tum-Tawalik, Geon-Durn von Taraon, Hy'valanna, Taban-Tselayu, Sarrukhat Kommentar: Kantors Erbe Glossar: Dyon, Dyons Erde, Dyons Erde; Monde, Hyperkristalle, Hyperraum
2290	**Daellians Kampf**	Malcolm S. Daellian, Hytath, Ascari da Vivo, Timm

Michael Marcus Thurner	Die DRAGUUN wird aufgebracht - als Ergebnis eines »Schwarmbefehls«	Kammschott, Ranjif Pragesh Kommentar: Warum keine Arkonbombe? Glossar: Entsatzflotte Magellan,»Operation Überdosis«, Parr-System, Strega
2291 Hubert Haensel	**Duell in Magellan** Sie kämpfen im Kristallberg - die Kontrahenten sind unversöhnlich	Kantiran, Ascari da Vivo, Qertan, Mal Detair Kommentar: UHF-Technologie (1) Risszeichnung: Raumschiffe der Kybb: Schlachtschiff der Kybb-Cranar Glossar: da Vivo-Rhodan, Kantiran
2292 Michael Nagula	**Dreimal ewiges Leben** Er kämpft gegen den schleichenden Tod - die Unsterblichkeit vor Augen	Tagg Kharzani, Deitz Duarto, Gon-Orbhon, Millitron, Gucky Report: (ka was da reinkommt) Kommentar: UHF-Technologie (2) Glossar: Tagg Kharzani; Biografie
2293 Horst Hoffmann	**Ein Held für alle Fälle** Es geschieht auf Luna - ein Terraner wächst über sich hinaus	Carlosch Imberlock, Jack C. Reuter, Brad Hinx, Mardi Dice Mit Clubnachrichten Kommentar: Luna Glossar: Luna, NATHAN, Lord Zwiebus, Zwiebus-Krater
2294 Arndt Ellmer	**Kristallchaos** Gon-Orbhon ringt um die Freiheit - Reginald Bull, Gucky und Icho Tolot im Relais-Gefängnis	Gon-Orbhon, Reginald Bull, Icho Tolot, Gucky, Millitron Mit Journal (Einsteins Erbe, News) Kommentar: Nochmals Nocturnen...(I) Glossar: Millitron, Motoklone, Techniten
2295 Andreas Eschbach	**Die Rückkehr** Zwischen Wega und Sol - die Terraner riskieren die große Schlacht	Perry Rhodan, Derek Pander, Thort Kelesh, Joseito Olbanez, Monkey Risszeichnung:»Intraterrestrische Sonde«von Lars Bublitz Kommentar: Nochmals: Nocturnen (II) Glossar: GERHARD ROHLFS, JACQUES CARTIER, Kelesh, Linearantrieb, Forrest Pasteur, SEMJON DESCHNJEW, Wega, WILLIAM BAFFIN
2296 Leo Lukas	**In der Hölle von Whocain** Einsatz in der Welt der Kyberneten - Atlan geht auf höchstes Risiko	Atlan, Hajmo Siderip, Filana Karonadse, Gorm Goya, Jallon Hypt, Iant Letoxx Kommentar: Nochmals: Nocturnen ... (III) mit Report Glossar: Eyemalin, Festung der Inquisition, Kulalin, Anguela, Sonderbon, Corg
2297 Leo Lukas	**Unter dem Kondensator-Dom** Entscheidung im Heiligtum - der letzte Kampf des Specters	Filana Karonadse, Specter, Cende Terken, Gorm Goya, Jallon Hypt, Hajmo Siderip, Iant Letoxx, Atlan Clubnachrichten Nr. 383 Kommentar: Gut gemeint... Glossar: Letoxx,Iant; Tan-Jamondi-System
2298 Uwe Anton	**Bericht eines Toten** Fragmente einer Chronik - die Schlacht um das Solsystem	Perry Rhodan, Reginald Bull, Gon-O, Dares Aramo Kommentar: Point of no return Glossar: Hyper..., Hyperraum, Hohe Mächte: die Kosmokraten, Tryortan-Schlund
2299 Uwe Anton	**Ahandaba** Sie stehen vor der Entscheidung - und bestimmen ihre Zukunft	Zephyda, Gon-Orbhon, Carya Andaxi, Perry Rhodan, Atlan Kommentar: Und nun? Glossar: ARCHETIM, Motana, Schutzherren von Jamondi

Stichwortverzeichnis

Ahandaba..... 18
Ahandaba-Karawane..... 24
Aicha..... 27
Alar, Orrien..... 46
Allianz der Moral..... 45
Andaxi, Carya..... 17
Angeberbusch..... 142
Anhang..... 209
Antallin..... 46
Antares-Riff..... 123
Aon..... 187
Aquist, Schandor..... 37

ARCHETIM 106
ARCHETIMS HORT 162
Arklanza 40
Arphonie-Sternenhaufen 125
Arvezen 52
Ash Irthumo 142
Ash-System 142
Ashaween-System 128
Atjaa 23
AUGENLICHT 39
Autorenstatistik 209
Bahnhof der Friedensfahrer 111
Baikhal Cain 144
Barinx 151
Bastion von Parrakh 190
Bastion-Dependance 190
Battory 138
Beistand 38
Besch 24
Besch're 25
Beteiligte Perrypedianauten 209
Biliend 143
BILIEND 39
Biodim-Triebwerk 61
Bionischer Kreuzer 38
Bionisches Fasernetz 41
Biotronik 41
Blutende Schildwache 23
BLUTMOND 40
Blutnacht von Barinx 46
BOGEN 39
Bostich, Gaumarol da 100
Bram 137
Brennende Schildwache 23
Brocken 44 135
Bündchen, Babett 180
Bürgergarde Terrania 177
Cacumé 106
Cai-System 159
Cain-System 144
Caiwan 159
Carilla 40
CASINO UNIVERSO 93
Catiaane 23
Charon-Wolke 134
Choräle (s. Motana) 26
Circus Rochette 179
Clateaux der Zeiten 162
Corestaar 28
Cort-Ze-System 186
Cortezen 25
Creiff 160
CRESU 177 62
Croche 160
Crythumo 143
Daellian-Meiler 86
Daellian, Malcolm Scott 70
Dellogun, Keg 35
Demyrtle-System 128
Detair, Mal 71
Detrakk-Kolosseum 154
Devolter 161
DIRICI 94
Dissonanzgeschütz 87
Distanzspur 62
Dom Rogan 152
DRAGUUN 62
Duarto, Deitz 58
Dunkle Polizisten 132
Dwarmari 86
Dyon-System 187
Dyons Erde 187
Echophage 41
Eherne Schildwache 23
Eithani 23
El Bar, Faghan 193
ELEBATO 44
ELGEDORN (s. Besch) 24
Enkrine 59
Epasarr 28
Epha-Matrix 31
Epha-Motana 39
Errithi, Dan 35
ES 47
Eshmale, Dario da 72
Eskuri, Druben 108
Eta 148
Etabe 150
Ewiges Asyl 23
Eysbir, Theorod 72
Ferrol 186
Fleddox 142
Friedensfahrer 109
Fryzzil 180
Fu-System 148
Futhorn 148
Ganberaanisches Folterbett 104
Gem, Aago von 123
Gembarog 39
Gesellschaft zum Nutzen arkonidischen Kulturgutes 138
Gimgon 18
Gon-Orbhon 18, 51
Goytani 146
Gräbler 143
Grauer Autonom 46
Graugischt 128
Graugischt II 130
Graz 182
Grosnor-System 191
Große Magellansche Wolke (Aufteilung) 186
GRÜNER MOND 39
Hakenschnäbler 156
Ham Erelca 148
Ham-System 148
Handlungszusammenfassung 7
Hawk-Kompensationskonverter 87
Hayok 136
Hayok-Sternenarchipel 134
Hayok-System 135
Hef (hyper-equivalent-frequency) 116
Hef-Skala 117
Heiliger Berg 147
Helix-Sprengkopf 63
Helsin, Aileen 72
Hetturr 137
Hundertneun 59
Hyperdimos 126
Hyperenergie 112
Hyperimpedanz 113
Hyperkokon 195
Hyperkristalle 119
Hyperraum 112
Hyperspektrum 115
Hypersturm 121
Hytath 23
Imberlock, Carlosch 73
Imith, Fran 74
Immergrün 156
Imperatorpinguin 181
Imperium Orbhon 51
Inshanin 74
Intake 29
INTRALUX 94
Ithanten 25
Jaktusch 19
Jopahaim 20
K/Neutro 63
Ka Than 46
Kalup-Skala 117
Kant-Baum 157
Kantor, Myles 75
Karawane der Sternenozeanvölker 24
Karel Vanidag 47
Karoky 26
Karonadse, Filana 75
Karthagos Fall 96
Karthog 31
Kelesh 75
Kellborn 76
Keraete, Lotho 194
Keyzen 146
Kharzani, Tagg 20
Kher-System 130
Kherzesch 131
KIMTE 40
Kimte 157
Kischmeide 29
Kiwibis 181
Kommission Auge-Auf-NATHAN 194
Kondensator-Dom 154
Konvent der Majestäten 158
Kor-System 149
Korkenzieher-Dornbusch 146
Korph-System 139
Korphyria 139
Kosmität 19
Krakatoa-Sonde 90
Kraschyn 100
Kresot 56
Kresotenhatz 56
Krin Varidh 63
KRISTALLSTURM II 97
Krokogator 181
Kybb 53
Kybb-Cranar 54
Kybb-Giraxx 57
Kybb-Rodish 57
Kybb-SPORN 64
Kybb-Titanen 64
Kybb-Traken 54
LANZE 40
Lapidora 39
Lashunda 42
Lathor (siehe Submarine Sphären) 130
LAVORNI 40
Lendlivié, Picco 180
LEOTARD 105
Lesyde 29
Letoxx, Iant 60
Leytmark, Bort 36
LFT-BOX 91
Lichttierchen 146
Liebende Schildwache 23
Liram 181
Lötipard 181
Lyressea 22
Lysistrome 149
Mediale Schildwache 22
Meganon-Faktor 119
Meganon, Attaca 77
MEPHAK 68
Metondre 23
Mikro-Transitions-Hyperkonverter 86
Mikrogeno 40
Milchstraße (Aufteilung) 125
Millitron 61
Moka 146

Molinas, Mayk(ie)..... 77
Morgen, Lyra..... 79
Motana..... 26
Motoklon..... 65
Motoschock..... 65
Multi-Variables-Hyperwaffensystem...87
Myk-System..... 149
Mykronoer..... 150
Nanomechno..... 40
Navo-Nord..... 191
Neapel..... 182
Negasphäre..... 196
Niederschwellen-Telephatie (s. Schildwachen)..... 22
Nocturnen..... 192
Nulltoleranzpatent..... 97
O'Neil, Neal..... 79
Oa-System..... 161
Oaghonyr..... 161
Obacht 181
Olbanez,Joseito..... 79
Opalziegel..... 159
Operation Kristallsturm..... 97
Operation Überdosis..... 99
Orakelstadt..... 129
Ortiz-System 150
Ozeanische Orakel..... 34
Pander, Derek..... 80
Paragonkreuz..... 50
Paramag-Werfer..... 42
Paramodulation (s. Schildwachen).....22
Parr-Jäger..... 66
Parr-System..... 189
Parrakh..... 189
Parrakhon-Sternenhaufen.....186
Petac 132
Petaccha-System 132
PFEIL..... 40
PIEPER..... 104
Plotter (siehe Shoz)..... 143
Porlimscher Schatten..... 129
Possonkal..... 102
Pradoflén..... 137
PRAETORIA..... 94
Prallfeld-Hovertrike..... 42
Prim-Direktor..... 58
Projekt "Kher-Diamant"..... 70
Projekt Distanzspur..... 69
Projekt Schattenfunk..... 45
Puchberg am Schneeberg..... 182
Qa'pesh..... 122
QUASAR-Klasse..... 90
Quellen..... 39
Querionen..... 124
Quotost, Remo..... 37
RAINBOW-Klasse..... 92
Raphid-Kybb-Karter..... 61
Raskaren..... 127
Raum-Zeit-Falte..... 45
Raumbeben..... 122
Retroversion..... 107
Reuter, Jack Cécile..... 80
Riharion (siehe Submarine Sphären) 130
Ring der Neun Sonnen..... 150
Rochette, Matti di..... 180
Rochette, Sirene di 180
Roedergorm..... 158
Roewis..... 191
Ron-Alaga-System..... 134
Rorkhete..... 32
Rubor, Gertraudis..... 180
Sagha-Eysbir-Halle..... 178
Satrugar..... 50
Scaffran..... 137
SCHATTENSPIEL..... 40
Schattenstaat Andaxi..... 44
Schaumopal..... 147
Schildwachen..... 22
SCHINTONG (s. Besch)..... 24
Schloss Kherzesch..... 131
Schmetterblüter..... 107
Schohaaken..... 107
Schota-Magathe..... 34
Schutzherren-Arche..... 43
Schutzherren-Porter (s. Schutzherren) 15
Schwadron von Graugischt..... 45
Schwarmbefehl..... 70
SCHWARZER DORN..... 40
SCHWERT..... 40
Scirn..... 43
Scorchy..... 93
Sekte um Gon-Orbhon..... 177
Selboo..... 30
Sephana..... 40
Shallowain..... 101
Shoz..... 143
Shoziden..... 31
Shruyver,Jan..... 80
Siderip, Hajmo..... 81
Silberkugel..... 125
Snaussenid, Orren..... 108
Solsystem..... 163
Sonderbon, Corg..... 81
Sonnenzapfung..... 104
SPECTER..... 78
SPEICHER..... 138
Spiegelblister..... 157
SPURHOF..... 66
Stählerne Schildwache..... 23
Sternenkatalog der Fahrenden Besch (s. Besch)..... 24
Sternenozean von Jamondi..... 140
Stock-Relais..... 183
STROWWAN..... 197
STURMWIND..... 40
Submarin-Architekten..... 36
Submarine Sphären..... 130
Substanz 101..... 43
Tabtree..... 133
Taghuy (siehe Submarine Sphären) 130
Tan-Eis 153
Tan-Jamondi II..... 151
Tan-Jamondi-System 151
Taphero con Choth..... 126
Tarox-Marder..... 86
Taukirk..... 153
Techniten..... 67
Teich der Trideage..... 158
Tempel der Degression..... 178
Terra..... 164
Terrania..... 169
Thereme..... 102
TIMBADOR..... 127
Toan, Scazada..... 81
Todbringer..... 39
Todesgruppe..... 33
Tom Karthay..... 155
Tom-System..... 155
Toron Erih..... 36
Tosh Mede..... 159
TRAKTAT..... 153
Traver..... 33
Trawinder..... 133
Trerok..... 103
Trideage..... 30
TRIPTYCHON..... 109
Troshmoud..... 33
Tryortan-Schlund..... 123
Tsinga, Bré..... 82
Tunc 181
Tyun-Theris..... 83
Universelle Schneise..... 111
Uralt Trummstam..... 152
Urthian, Megthan..... 110
Vay Shessod..... 37
Venga..... 30
Vernetzer..... 39
Vesuv..... 182
Vhalaum..... 137
Violettstrahler..... 133
Vivo-Rhodan, Kantiran..... 84
Vivo, Ascari da..... 100
Waringer-Akademie..... 178
Wegasystem..... 183
Weiße Kreuzer 43
Whocain..... 154
Wien 179
Wissenswertes..... 209
Würfelraumer der Kybb..... 67
Xipatio..... 128
Zephyda..... 21
Zuukim..... 147
Zylinderdiskus..... 68
10. - 3. Mio. v. Chr..... 197
1331 NGZ..... 199
1332 NGZ..... 201
1333 NGZ..... 204
1334 NGZ..... 207
1335 NGZ..... 207
1336 NGZ..... 207

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Würfelraumer der Kybb-Cranar..... 68
Abbildung 2: Zylinderdiskus der Kybb 69
Abbildung 3: Hawk I..... 88
Abbildung 4: Flächendiagramm der Hyperfrequenzen..... 116
Abbildung 5: Hef-Skala..... 117
Abbildung 6: Kalup-Skala..... 118
Abbildung 7: Terrania (Schema)..... 169

GNU-Lizenz für freie Dokumentation

Version 1.2, November 2002; Copyright (C) 2000,2001,2002 Free Software Foundation, Inc.; 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA; Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

0. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document "free" in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondarily, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of "copyleft", which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The "Document", below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as "you". You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A "Modified Version" of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A "Secondary Section" is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document's overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The "Invariant Sections" are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The "Cover Texts" are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A "Transparent" copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not "Transparent" is called "Opaque".

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The "Title Page" means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, "Title Page" means the text near the most prominent appearance of the work's title, preceding the beginning of the body of the text.

A section "Entitled XYZ" means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as "Acknowledgements", "Dedications", "Endorsements", or "History".) To "Preserve the Title" of such a section when you modify the Document means that it remains a section "Entitled XYZ" according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document's license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
D. Preserve all the copyright notices of the Document.
E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
H. Include an unaltered copy of this License.
I. Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.
J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
K. For any section Entitled "Acknowledgements" or "Dedications", Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
M. Delete any section Entitled "Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.
N. Do not retitle any existing section to be Entitled "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.
O. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled "Endorsements", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties--for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end

of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled "History" in the various original documents, forming one section Entitled "History"; likewise combine any sections Entitled "Acknowledgements", and any sections Entitled "Dedications". You must delete all sections Entitled "Endorsements."

6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an "aggregate" if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled "Acknowledgements", "Dedications", or "History", the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See http://www.gnu.org/copyleft/.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.